Tampereen yliopisto

INFORMAATIOTEKNOLOGIAN
JA VIESTINNÄN TIEDEKUNTA

Pelaajabarometri 2024

Seurapelaamisen vastaisku

Jani Kinnunen Satu Prykäri Frans Mäyrä

TRIM Research Reports 32
2024 https://www.tuni.fi

ISSN 1799-2141
ISBN 978-952-03-3742-1

Sisällys

Tiivistelmä 2024 **1**

Abstract 2024 **4**

1 Johdanto **8**

2 Tutkimusprosessi ja aineisto **9**

2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden 11

2.2 Painokertoimet 14

2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä 15

3 Tulokset vuonna 2024 **17**

3.1 Pelaamisen yleisyys väestössä 17

3.2 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen 19

3.3 Rahapelien pelaaminen 22

3.4 Digitaalisten pelien pelaaminen 28

3.5 Suosituimmat digitaaliset pelit 40

3.6 Kilpapelaaminen eli e-urheilu, ja striimaaminen 42

3.7 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha sekä pelaamisen paikat 47

3.8 Digitaalisten pelien ostaminen 52

3.9 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat 57

3.9.1 Aikaan ja rahaan liittyvät ongelmat 57

3.9.2 Muut pelaamiseen liittyvät ongelmat 62

3.10 Asenteet pelaamista kohtaan 71

4 Keskeisiä tuloksia ja muutoksia **75**

Aiemmat pelaajabarometrit **93**

Liite 1: Pelaajabarometrin 2024 kyselylomakkeet **94**

Liite 2. Tulostaulukot **98**

Perinteiset pelit 98

Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat 101

Digitaaliset viihdepelit: lajityypit 104

Rahapelit 108

Eläytymispelit 111
E-urheilu 112
Striimaus 113
Liite 3. Vertailu aiempiin Pelaajabarometreihin 114

Tiivistelmä 2024

Vuoden 2024 Pelaajabarometri piirtää kuvan suomalaisten pelaamisesta ja tuo esille keskeisiä muutoksia erityisesti mobiilipelaamisen, digitaalisen ja ei-digitaalisen pelaamisen sekä rahapelien pelaamisen osa-alueilla. Koronapandemian aikaan kohonneet pelaamisen määrät eivät kokonaisuudessaan vieläkään ole palanneet koronaa edeltävään aikaan, vaikka eri pelilajityyppien välillä muutoksia onkin eri suuntiin. Tutkimuksen tulokset perustuvat kansallisesti edustavaan, 950 vastaajan kyselytutkimusaineistoon.

Kaikki, satunnainenkin, pelaaminen huomioiden noin 98 % suomalaisista pelaa jotain peliä ainakin joskus, ja vähintään kerran kuukaudessa eli ”aktiivisesti” pelaavien osuus on noin 89 % tutkituista, 10–75-vuotiaista mannersuomalaisista.

Mobiililaitteilla tapahtuva pelaaminen on hypännyt uusiin ennätyslukemiin, vaikka edellisessä vuoden 2022 Pelaajabarometrissa mobiilipelaamisen kasvu näytti pysähtyneen. Mobiilipelaaminen on edelleen kaikkein suosituin tapa pelata digitaalisia pelejä, ja sen suosio on nyt lisääntynyt tilastollisesti merkitsevästi sekä aktiivisten pelaajien että satunnaisempienkin pelaajien joukossa. Jo lähes puolet (47 %) suomalaisista pelaa mobiilipelejä aktiivisesti ja lähes kaksi kolmasosaa (64 %) pelaa niitä ainakin joskus. Nämä lukemat ovat nousseet noin viidellä prosenttiyksiköllä edelliseen Pelaajabarometriin verrattuna ja ovat siis kaikkien aikojen korkeimmalla tasolla. Myös aktiivinen konsolipelaaminen (25 %) ja aktiivinen selainpelaaminen (8 %) ovat kasvattaneet suosiotaan tilastollisesti merkitsevästi.

Useat ei-digitaaliset pelit nostivat nyt suosiotaan tilastollisesti merkitsevästi. Ainakin joskus lauta- ja seurapelejä pelaa 81 % suomalaisista ja korttipelejä 78 % suomalaisista. Nämä ovat uusia ennätyslukemia verrattuna edellisiin Pelaajabarometreihin. Mielenkiintoisimmat muutokset ovat tapahtuneet silti perinteisten pubipelien ja bingon kohdalla. Näiden pelityyppien aktiivinen ja satunnaisempi pelaaminen ovat kasvaneet tilastollisesti merkitsevästi. Pubipelejä pelaa ainakin joskus 44 % ja aktiivisesti 9 % suomalaisista. Jo riutuvaksi kuviteltua (ei-digitaalista) bingoa on nyt alettu pelata aiempaa vilkkaammin. Kun pidemmän aikaa noin kymmenen prosenttia suomalaisista on bingonnut satunnaisesti,

nyt bingoajia on 21 % väestöstä. Aktiivisestikin bingoa pelaavia on nyt kolme prosenttia väestöstä. Huomion arvoinen seikka on myös se, että aktiivisten roolipelaajien määrä on kasvanut tilastollisesti merkitsevästi uuteen huippulukemaan noin kolmeen prosenttiin koko väestössä.

Selkeänä kehityssuuntana on nähtävissä rahapelaamisen suosion lasku, vaikka raha-automaattipelaamisen kohdalla on ainakin toistaiseksi ohitettu aallonpohja. Raha-automaattipelejä pelaa nyt 20 % suomalaisista, mikä on vajaa kolme prosenttiyksikköä enemmän kuin vuonna 2022. Myös aktiivinen raha-automaattipelaaminen on kääntynyt lievään nousuun. Sen sijaan Veikkauksen (ei-digitaalisten) arvonta- ja vedonlyöntipelien pelaaminen on vähentynyt tilastollisesti merkitsevästi. 62 %:sta 57 %:iin. Verkkorahapelaamisen suosio puolestaan jatkaa loivaa nousuaan 34 %:iin, vaikka rahapelaamisen kokonaismäärä (kaikki rahapelaamisen tavat yhdistäen) on laskenut tilastollisesti merkitsevästi 64 %:iin (2022: 69 %).

Digitaalisista pelilajityypeistä tilastollisesti merkitsevästi suosiotaan ovat kasvattaneet digitaaliset pulma- ja korttipelit (57 %), simulaatiopelit (32 %) ja digitaaliset urheilupelit (29 %). Digitaalisten urheilupelien aktiivinen pelaaminen (15 %) on myös kasvanut tilastollisesti merkitsevästi ja on nyt yli kaksi kertaa yleisempää kuin vuonna 2022. Urheilupelit näkyvät myös suosituimpien pelinimikkeiden listauksessa, jossa kuitenkin edelleen kärjessä olivat Veikkauksen rahapelit ja digitaaliset pulmapelit, kuten pasianssi.

Ilmaispelien lisäominaisuuksista aktiivisesti maksavien määrä on kasvanut tilastollisesti merkitsevästi yli neljään prosenttiin. Pelejä ostetaan yhä vähemmän fyysisesti kaupoista ja tässäkin tutkimuksessa yhä yleisempää oli pelien digitaalinen lataaminen erilaisista verkkopalveluista. Varsinkin aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat ostavat pelinsä yhä enenevissä määrin verkosta.

Aiemmissa Pelaajabarometreissä nuorin, 10–19-vuotiaiden ikäryhmä on käyttänyt eniten aikaa pelaamiseen, mutta nyt heidän ajankäyttönsä on laskenut tilastollisesti merkitsevästi 11,4 tuntiin viikossa. Kaksikymppisten ryhmä (14,2 h/vko) käyttää nyt eniten aikaa pelaamiseen. Rahaa digitaaliseen pelaamiseen sen sijaan kuluttaa nyt eniten nelikymppisten ryhmä (51 e/kk), jonka kulutus on myös noussut tilastollisesti merkitsevästi.

Nelikymppisten ikäryhmä on ainut ikäryhmä, jossa on tapahtunut useampia tilastollisesti merkitseviä muutoksia: Nelikymppiset pelaavat nyt päivittäin vähemmän kuin vuonna 2022 ja he katsovat aktiivisesti peleihin liittyviä striimejä vähemmän kuin edellisessä tutkimuksessa.

Edelliseen Pelaajabarometritutkimukseen verrattuna erityisesti miesten rahankäyttö peleihin on kasvanut tilastollisesti merkitsevästi. Rahankäytön erot peleihin sukupuolten välillä ovat nyt kasvaneet: miehet käyttävät noin kolme kertaa enemmän rahaa digitaaliseen pelaamiseen. Ajankäytön suhteen erot sukupuolten välillä ovat pysyneet ennallaan: miehet käyttävät noin kaksi kertaa enemmän aikaa digitaaliseen pelaamiseen kuin naiset. Ajankäyttöön kohdistuvat ongelmat ovat nyt sukupuolten välillä tasoittuneet, kun aiemmin miehillä oli naisia enemmän aikaan liittyviä ongelmia. Huomiota herättävästi aktiivisten rahapelaajien aikaan liittyvät ongelmat ovat vähentyneet tilastollisesti merkitsevästi verrattuna edelliseen Pelaajabarometriin.

Nuorimmat ikäryhmät pelaavat eniten ja käyttävät lisäksi aikaa eniten pelaamiseen. Myös ajankäyttöön liittyvät ongelmat kohdistuvat nuoriin, vaikkakin kaksikymppisten ikäryhmässä aikaan liittyvät ongelmat ovat vähentyneet vuoteen 2022 verrattuna. Mielenkiintoisesti nuorimman ikäryhmän pelaamiseen käyttämä aika on vähentynyt, mutta saamaan aikaan ajankäyttöön liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet tässä ikäryhmässä.

Asenteet pelaamista kohtaan ovat edelleen Suomessa voittopuolisesti positiivisia. Myönteisiä asenteita edustavat erityisesti aktiiviset pelaajat ja aikaa ja keskittymistä vaativien pelilajityyppien pelaajat.

Abstract 2024

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 ninth 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 950 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, 97,7 % (98,3 % in the 2022 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 almost the same than in the 2022 survey.

Non-digital games are played by 96,6 % of Finns at least occasionally and by 78,8 % actively. Digital games are played by 81,1 % (80,3 % in the 2022 study) of Finns at least occasionally and by 64,2 % (65,1 % in the 2020 study) actively. These changes are not statistically significant.

The average age of active game players is c. 42 years, and the average age of those people who say that they do not play any games (digital or non-digital) is c. 64 years.

The most popular non-digital game form is still puzzle games like crossword puzzles and sudokus. 37 % of Finns play these games actively. Card games' (33 %) and board and parlour games' (34 %) are also popular among Finns. In earlier Player Barometers before year 2022, 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, but now only 30 % of Finns play these games actively. All in all, the popularity of gambling in Finland has decreased statistically significantly. 64 % of Finns gamble at least occasionally compared to 69 % in 2022.

Slightly surprising results of non-digital gaming relate to traditional pub games and bingo. Both game forms have increased their popularity statistically significantly. 43,5 % of Finns play traditional pub games at least occasionally (2022: 37,9 %) and 8,6 % play these games actively (2022: 5,4 %). Bingo has almost doubled its popularity from 11,9 % to 20 % and active bingo playing has increased from 1,3% to 3,1 %.

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.

The increase of mobile gaming seemed to stop in 2022, but now the increase continues, and it is statistically significant. Almost two thirds (64 %) of Finns play mobile games at least occasionally and almost half (47 %) play these games actively (at least once a month).

36 % of Finns and 60 % of active digital gamers purchase games from online platforms. 18,9 % of Finns have paid in free-to-play games and 8,1 % of Finns have paid to open loot boxes. Purchasing loot boxes is more popular among active digital gamers, of which 14,7 % have used money in them at least occasionally. These figures are higher than in 2022, but not statistically significantly. 1,4 % of Finns have played play-to-earn (p2e) games at least occasionally.

The most popular digital game genre is digital puzzle and card games. 30 % of Finns play these kinds of games actively. Shooting games (20 %) and adventure games (20 %) are next on the list. Active playing of digital sports games has increased statistically significantly from 7,5 % to 15 %. Sports games are well represented also on the most popular game tittles list.

Finns used on average more than 6,2 h/week on digital gaming in 2024 compared to 6,8 h/week in the 2022 study. The median is now 3 h/week (2022: 4 h/week).

Money expenditure related to digital gaming has increased compared to 2022 Barometer. Finns now use on average 12,10 €/month on digital gaming compared to 10,60 €/month in 2022.

Men use about twice as much time and three times as much money on digital gaming than women. The youngest age group (16,4 h/week) is not any more the most time-consuming age group. Their time consumption has decreased statistically significantly from 16,4 h/week to 11,4 h/week. 20–29-year-olds (14,2 h/week) use now time more than other age groups. 40s age group consume money (51 €/month) now statistically significantly more than in 2022 (22 €/month), and they are now the most money consuming age group. 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 *Hay Day* and *Fortnite* are next on the list.

Games of Veikkaus, solitaire, *Fortnite, Brawl Stars,* sudoku, *Pokémon Go* and *Candy Crush* 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. Still, 38,3 % (38,7 % in 2022) of Finns are active gamblers. All 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, but their popularity has decreased statistically significantly. 56,8 % (2022: 61,7 %) of Finns play them at least occasionally. Active lottery playing and betting have decreased from 31,6 % to 30,1 %. The popularity of casino and slot machine gaming has turned upwards after long decline. 20 % of Finns (2022: 17,3 %) play these games at least occasionally and active playing of these games has gone up from 4,6 % to 5,9 %. Horse race betting is on the 6,3 % level.

The popularity of e-sports and related activities, such as watching e-sports streams, are on the same level or slightly decreased in Finland compared to 2022 study. Active e-sports playing (2,7 %) is not very high on the whole population level, but 20,2 % (2022: 23,5 %) of Finns watch e-sports streams and

27 % (2022: 29 %) watch other gaming related media content at least occasionally. 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 (85,1 %) of respondents reported that they have not experienced any money or time related problems because of digital gaming. Youngest age groups, which also play digital games most often, had experienced money and time related problems more than other age groups. Interestingly, the youngest age group had decreased their gaming related time consumption, but they reported more time related problems than in 2022.

Finns have mainly positive attitudes towards gaming. Half (49,9 %) of them think that gaming is beneficial. On the other hand, also negative aspects of gaming are recognized by Finns. 40,3 % of Finns think that gaming is harmful. There was significant overlap, as 21,4 % of respondents considered playing games to be simultaneously both beneficial as well as harmful.

1 Johdanto

Tässä raportoitava tutkimus on järjestyksessä yhdeksäs Pelaajabarometri, aikaisemmat tutkimukset on toteutettu vuosina 2009, 2010, 2011, 2013, 2015, 2018, 2020 ja 2022. Nyt raportoitava, vuoden 2024 Pelaajabarometri-tutkimus toteutettiin Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä[1], jota koordinoidaan Tampereen yliopistosta, mutta mukana ovat lisäksi Turun ja Jyväskylän yliopistot. Huippuyksikön keskeisenä tavoitteena on tuottaa moniulotteista ymmärrystä pelien kulttuurisesta ja yhteiskunnallisesta asemasta, ja Pelaajabarometri suoraan tukee erityisesti pelaajia ja peliyhteisöllisyyttä käsittelevää tutkimusteemaa.

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

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

Vuoden 2024 aineisto kerättiin keskeisiltä kohdiltaan samalla kyselylomakkeella kuin vuoden 2022 aineisto. Uutena kysymyksenä mukaan tuli pelaamisen maksamisesta kysyvään osioon kohta *play-to-earn* (p2e) -pelaamisesta.

[1] 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. Väestörekisterikeskus toimitti tutkimusta varten 6000 henkilön edustavan otoksen 10–75-vuotiaista mannersuomalaisista, joille lähetettiin maalis-huhtikuun vaihteessa paperiset kyselylomakkeet saatteineen. Kuten vuonna 2022, vastaajille tarjottiin mahdollisuus vastata myös sähköisesti verkkolomakkeella. Vastauksia saapui määräaikaan mennessä yhteensä 967 kappaletta. Kun tästä joukosta poistettiin epäselvät ja tyhjät vastaukset sekä esimerkiksi lapsille tarkoitettuihin lomakkeisiin vastanneiden aikuisten vastaukset, vastauksia vuoden 2024 aineistossa on 958 kappaletta, mikä on 16,4 % otoksesta. Sähköisellä lomakkeella vastauksensa palautti 390 vastaajaa, paperisella lomakkeella 568 vastaajaa. Yhteensä Pelaajabarometreihin on vastannut vuosien varrella 9187 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 ±3 %. Yksittäisiä kymmenen vuoden ikäryhmiä ja muita pienempiä ryhmiä tarkasteltaessa virhemarginaali voi kasvaa jopa ±10 prosenttiyksikköön, ja niitä koskevia tuloksia on syytä pitää suuntaa antavina. Myös mahdollinen systemaattinen kato voi vaikuttaa tuloksiin.

Kyselylomakkeessa on joitakin muutoksia ja lisäyksiä aiempiin vuosiin verrattuna.[2] Kyselylomake on neljän sivun mittainen. Saate- ja ohjetekstit tulivat erilliselle irtosivulle, joka liitettiin kyselylomakkeen mukaan. Samalla irtosivulla oli myös alle 15-vuotiaiden vastaajien huoltajille tarkoitettu lupalappu, joka piti lähettää huoltajan allekirjoituksella

[2] Lomake löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1. Alle 15-vuotiaiden lomake lähettiin heidän huoltajalleen ja lomakkeen yhteyteen lisättiin erillinen lupaosio, missä pyydettiin huoltajan suostumusta tutkimukseen osallistumiseen. Edellisten vuosien lomakkeet ovat omien raporttiensa 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; Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022).

täytettynä takaisin, jotta lapsen vastaukset voitaisiin ottaa mukaan aineistoon.

Kyselylomake sisältää kaikki samat kysymykset kuin vuoden 2022 lomake. 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 2022, jolloin mukaan tuli uusi kysymys huvipuistopelien pelaamisesta. Vuoden 2018 lomakkeeseen tehtiin muutoksia rahapelaamista koskeviin kysymyksiin vuonna 2017 tapahtuneiden rahapelimonopolien uudelleenjärjestelyiden takia. Kysymykset ovat edelleen samat vuonna 2024. 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 2020 ja 2022 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, joka on edelleen mukana. Mukana ovat edelleen vuonna 2018 uusina kysymyksinä digitaalisten pelialustojen kohtaan lisätyt kysymykset virtuaalilaseista ja lisätyn todellisuuden alustoista. Uutena kohtana alustakysymyksiin tuli 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 täysin vertailukelpoiset vuoden 2022 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 ja 2024 lomakkeissa. 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, ostettujen pelien määrää ja pelaamispaikkoja. Seuraavaan, ongelmia koskevaan osioon tuli joitain muutoksia vuonna 2022. Tällöin aihealuetta lähestyttiin neljällä uudella pelaamiseen liittyvien ongelmien kartoittamiseen tarkoitetulla kysymyksellä. Kysymykset ovat samat nyt kuin vuonna 2022, joten ensimmäistä kertaa on mahdollista tehdä vertailua näiden kysymysten osalta kahden eri barometrin välillä. 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 2022 lomake, mutta mukaan on otettu uutena asiana kysymys *play-to-earn* (p2e) -pelien pelaamisesta.

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 2023 lopussa 10–75-vuotiaita suomalaisia oli 4 533 214.[3]

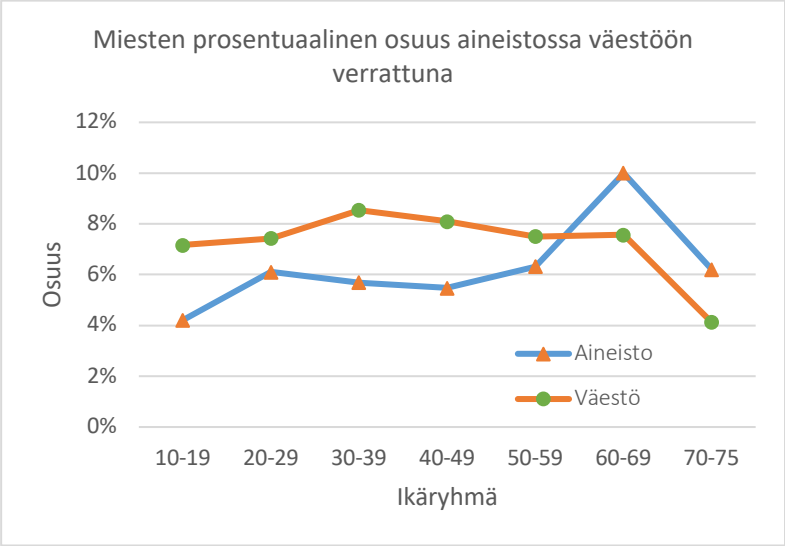
[3] Tilastokeskus: Väestö iän mukaan, vuoden 2023 lopussa. https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin__vaerak/statfin_vaerak_pxt_11rc.px/ . (Luettu 21.6.2024.)

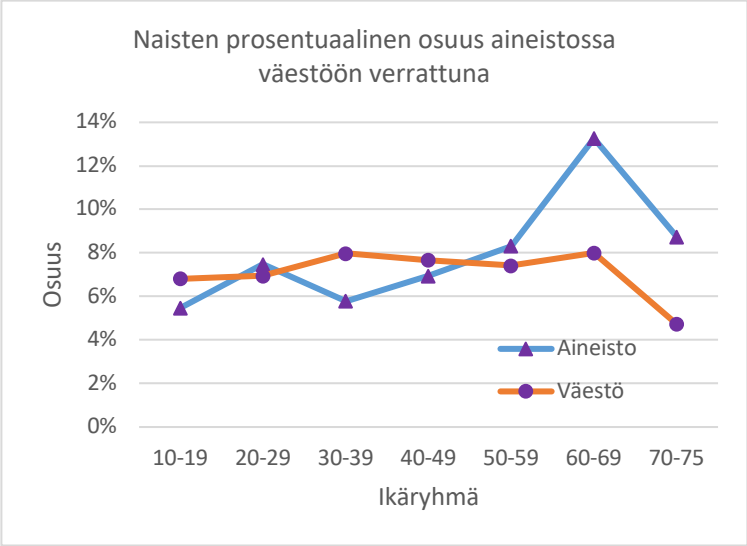
Taulukko 1. Aineiston ikä- ja sukupuolijakauma.

	Naiset	Miehet	Muut	Yht.
10-19 v.	52	40	2	94
20-29 v.	71	58	3	132
30-39 v.	55	54	1	110
40-49 v.	66	52	1	119
50-59 v.	79	60	1	140
60-69 v.	126	95	0	224
70-75 v.	83	59	0	142
Yht.	532	418	8	958

Kun jatkossa puhutaan "väestöstä" tai "suomalaisista", tarkoitetaan nimenomaan 10–75-vuotiaiden suomalaisten muodostamaa populaatiota, ei koko Suomen väestöä. Vastaajien joukossa on muutama henkilö, jotka kyselyyn vastaamiseen mennessä olivat täyttäneet 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 (n=950), vaikka kyselyyn vastasikin kahdeksan 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 2023 suomalaisten miesten keski-ikä oli 42,5 ja naisten 45,1. Aineistossa vastaavat keski-iät ovat korkeampia sekä miehillä (50,5) että naisilla (48,8). Kuvioista 1 ja 2 ilmenee, että yliedustettuina aineistossa ovat iäkkäämmät ikäryhmät niin naisten kuin miestenkin osalta.





Kuviot 1 ja 2. Väestön ja aineiston ikärakenne sukupuolittain.

Vuoden 2015 pelaajabarometrissa tiedusteltiin ensimmäistä kertaa taustatietona myös vastaajan kotitalouden yhteenlaskettuja nettotuloja sekä vastaajan koulutustasoa. Samat kysymykset olivat myös vuosien 2018, 2020, 2022 ja 2024 kyselyissä (ks. Taulukot 2 ja 3).

Verrattuna Suomen väestön keskimääräiseen ikä-, tulo- ja koulutusrakenteeseen, vaikuttaa siltä, että vuosien 2024 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 2024 ja 2022.

Kotitalouden nettotulot / kk	2024	2022
alle 1000 €	5,7 %	6,1 %
1000–1999 €	14,2 %	16,5 %
2000–2999 €	18 %	21 %
3000–7499 €	54,7 %	50,6 %
7500 tai enemmän	7,5 %	5,8 %

Ylin koulutusaste, jolla opiskellut	2024	2022
Peruskoulu, kansakoulu tai vähemmän	8,6 %	11,8 %
Ammattikoulu tai -kurssi	27,7 %	28,3 %
Lukio	12,6 %	12,4 %
Ammattikorkeakoulu	24,4 %	23,8 %
Yliopisto	26,3 %	23,8 %

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

väestössä 23,1 %, mutta aineistossa 20,4 %. Yksin asuvien naisten osuus aineistossa puolestaan vastaa väestöä. Yksinasuvia naisia on aineistossa 24,8 %, kun koko väestössä heitä on 24,9 %. Kaikkiaan yksinasuvia on koko väestössä 24 %, kun aineistossa heitä on 22,9 %, eli aineistossa yksinasuvat ovat vain hieman aliedustettuja.[4]

Taulukko 4. Vastaajien asuintilanteet

	Asuu yksin	Asuu yhdessä jonkun kanssa
Miehet	20,4 %	79,6 %
Naiset	24,8 %	75,2 %
Kaikki	22,9 %	77,1 %

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.

[4] Koko väestöä koskevat Tilastokeskuksen luvut yksinasuvien suhteen ovat vuodelta 2022.
Ks. https://pxdata.stat.fi:443/PxWeb/api/v1/fi/StatFin/asas/statfin_asas_pxt_116d.px.

Taulukko 5. Analyyseissä käytettävät painokertoimet.

	Miehet	Naiset
10–19 v.	1,666	1,252
20–29 v.	1,222	0,934
30–39 v.	1,537	1,336
40–49 v.	1,515	1,075
50–59 v.	1,193	0,896
60–69 v.	0,76	0,601
70–75 v.	0,667	0,544

2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä

Aiemmissa barometreissä erilaiset pelityypit on ryhmitelty pääkomponenttianalyysin perusteella laajemmiksi kokonaisuuksiksi: *perinteiset pelit, perinteiset rahapelit, eläytymispelit, digitaaliset viihdepelit, verkkorahapelit* sekä *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, 2020 ja 2022 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 aktiivisiksi digitaalisten pelien pelaajiksi määrittyy vuoden 2024 aineistossa 65,3 % vastaajista (2022 aineistossa 63 %), kun taas

lajityyppeihin perustuvassa tarkastelussa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien osuus on 64,1 % (65,1 % vuonna 2022). Ero ei ole kovin huomattava, käytettiin kumpaa tahansa määrittelyä. Vuoden 2018 Pelaajabarometrista lähtien päätettiin kuitenkin käyttää nimenomaan pelilajityyppeihin pohjautuvaa osiota aktiivisen digitaalisen pelaamisen tarkastelemiseen, ja linja jatkuu samana myös nyt, mikä antaa parhaimman vertailuasetelman kolmen edellisen barometrin tuloksiin. **Tästä syystä vuoden 2024 pelaajabarometrissa on päädytty tarkastelemaan digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuutta nimenomaan pelilajityyppejä koskevan kyselyosion perusteella.**

3 Tulokset vuonna 2024

3.1 Pelaamisen yleisyys väestössä

Lähes kaikki (97.7 %) suomalaiset 10–75-vuotiaat pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä (ks. Taulukko 6, Pelaaminen ylipäätään). Ei-digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 96,6 % ja digitaalisia pelejä 81,8 % suomalaisista. Pelaamisen yleisyys on hieman laskenut edelliseen barometriin verrattuna, mutta on edelleen hyvin lähellä sitä. Ei-digitaalisten pelien pelaamisen yleisyys pysynyt käytännössä samana ja digitaalisten pelien pelaamisen yleisyys on hieman noussut verrattuna edelliseen, vuoden 2022 Pelaajabarometriin, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.[5]

Aktiivisia pelaajia (eli noin kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia) suomalaisista on 88,7 % eli käytännössä yhtä suuri osuus kuin vuonna 2022. Ei-digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen (78,8 %) on noussut pari prosenttiyksikköä, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti 64,2 % suomalaisista. Määrä on alle prosenttiyksikön pienempi kuin vuonna 2022, eikä muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Tilastollisesti merkitseviä eroja koko väestön pelaamisessa ei ollut myöskään sukupuolittain tarkasteltuna vuosien 2022 ja 2024 välillä. Naisista pelejä pelaa ainakin joskus 98,5 %, mikä on 0,4 prosenttiyksikköä pienempi lukema kuin edellisessä barometrissa. Aktiivisia naispelaajia on nyt 88,7 %, mikä on puoli prosenttiyksikköä enemmän kuin edellisessä barometrissa.

Miesten pelaaminen on myös laskenut vain hieman. Ainakin joskus miehistä pelaa 96,9 % ja aktiivisia miespelaajia on 88,8 %. Molempien lukujen kohdalla muutos edelliseen barometriin verrattuna on ollut alle yhden prosenttiyksikön.

Naisten ei-digitaalinen pelaaminen on pysynyt täsmälleen samalla tasolla kuin vuonna 2022, mutta aktiivinen ei-digitaalinen pelaaminen on noussut 2,1 prosenttiyksikköä.

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

Naisten digitaalisessa pelaamisessa on pientä muutosta erityisesti aktiivisen pelaamisen osalta, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Ainakin joskus digitaalisia pelejä pelaa puoli prosenttiyksikköä enemmän ja aktiivisia digipelien naispelaajia on nyt 2,5 prosenttiyksikköä vähemmän vuoteen 2022 verrattuna.

Miesten ei-digitaalisessa pelaamisessa on vain pieniä muutoksia. Ainakin joskus niitä pelaa nyt puoli prosenttiyksikköä vähemmän kuin aiemmin, mutta aktiivinen ei-digitaalinen pelaaminen on noussut 2,1 prosenttiyksikköä. Tämäkään muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Digipelejä miehet pelaavat hieman enemmän kuin vuonna 2022. Kokonaisuudessaan 82,8 % miehistä pelaa ainakin joskus digipelejä ja aktiivisesti niitä pelaa 71,4 % miehistä. Muutos molemmissa kohdissa jää alle yhden prosenttiyksikön.
Kun tarkastellaan aktiivista pelaamista ylipäätään, miesten ja naisten välinen ero on supistunut verrattuna vuoteen 2022. Aiemmin ero oli 1,4 prosenttiyksikköä, kun se on nyt vain 0,1 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	97,7 %	88,7 %	98,5 %	88,7 %	96,9 %	88,8 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	96,6 %	78,8 %	98,3 %	79,7 %	95,0 %	78,0 %
Digitaalinen pelaaminen	81,1 %	64,2 %	79,2 %	56,3 %	82,8 %	71,8 %

Kaikkien ylipäätään edes satunnaisesti jotakin pelaavien keski-ikä on 42,8 % vuotta (2022: 43,2 vuotta), ei-digitaalisten pelien osalta 42,6 vuotta (2022: 43,2 vuotta) ja digitaalisten pelien osalta 39,8 vuotta (2020: 39,9 vuotta). Nämä keski-iät ovat hieman laskeneet verrattuna vuoteen 2022.

Aktiivisten pelaajien keski-iät ovat suunnilleen samalla tasolla tai hieman matalampia kuin ainakin joskus pelaavien keski-iät: 42 vuotta kaikille, 42,4 vuotta ei-digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville ja 38,1 vuotta digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville. Myös aktiivisten pelaajien keski-iät ovat nyt laskeneet noin vuodella vuoteen 2022 verrattuna lukuun ottamatta aktiivisia digipelaajia, joiden keski-ikä on pysynyt käytännössä samana.

Sen sijaan vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan, ovat huomattavasti keskimääräistä vanhempia. Vastaajat, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat keskimäärin 64,4-vuotiaita. Vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan ei-digitaalisia pelejä ovat keskimäärin 61,9-vuotiaita, digitaalisten pelien osalta ei-pelaajien keski-ikä on 58,4 vuotta. Aikaisempien Pelaajabarometrien tuloksiin vertailtuna pelaamattomien keski-iät ovat nyt nousseet vuoden 2022 matalammista luvuista lähemmäs vuoden 2020 lukuja muun kuin digitaalisen pelaamisen osalta.

3.2 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen

Ei-digitaalisista pelityypeistä (ks. Kuvio 3 sekä Taulukko 7) eniten aktiivisia pelaajia on edellisen barometrin (38 %) tapaan paperilla pelattavilla pulmapeleillä, kuten sanaristikoilla ja sudokuilla, vaikka suosio onkin lievästi laskenut (36,7 %). Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä. Yli 30 % aktiivisten pelaajien osuudet on myös lauta- ja seurapeleillä (34,1) sekä korttipeleillä (33,4 %). Näiden molempien pelityyppien suosio on noussut noin kolmella prosenttiyksiköllä verrattuna edelliseen vuoden 2022 barometriin, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Urheilupelien suosio on pysynyt samalla tasolla kuin edellisessä barometrissä. Niitä pelaa aktiivisesti 19,5 % suomalaisista. Ulko- ja pihapelien aktiivisessa pelaamisessa on laskua, joka ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevää. Niitä pelaa aktiivisesti 14,8 % suomalaisista, kun vuonna 2022 aktiivisia pelaajia oli 17,9 %.

Tilastollisesti merkitseviä muutoksia aktiivisessa pelaamisessa on sen sijaan havaittavissa perinteisten pubipelien ja ei-digitaalisen bingon kohdalla. Vuonna 2022 pubipelejä pelasi aktiivisesti 5,4 % suomalaisista, mutta nyt pelaajia on 8,6 % väestöstä (X^2= 8,08, $p<0,01$). Vaikka bingoa ei koko väestön tasolla pelata kovin aktiivisesti, on pelaajien määrä kuitenkin kaksinkertaistunut edelliseen barometriin verrattuna. Vuonna

2022 aktiivisia bingon pelaajia oli 1,2 % väestöstä, kun vuonna 2024 suomalaisista 3,1 % pelaa bingoa aktiivisesti (X^2= 8,10, p<0,01).

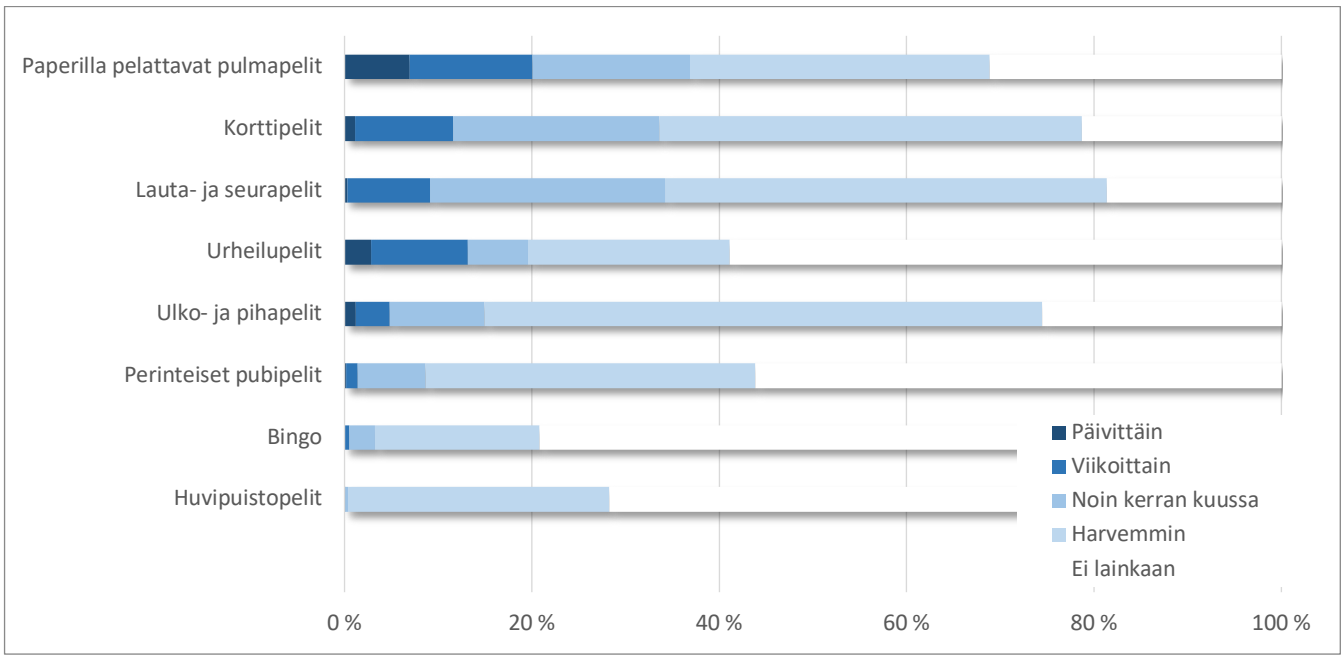
Vuonna 2022 kysyttiin ensimmäistä kertaa huvipuistopelien pelaamisesta. Silloin 25,8 % suomalaisista pelasi näitä pelejä ainakin joskus ja aktiivisesti 0,8 %. Tulos on siinä mielessä looginen, että monia huvipuistopelejä pystyy pelaamaan vain kesäaikaan huvipuistojen ollessa auki. Nyt pelaajia ylipäätään on 27,6 % ja aktiivisia pelaajia vain 0,4 %. Nämä muutokset eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä.

Eläytymispelien aktiivinen pelaaminen on edelleen pienimuotoista Suomessa, mutta osa näistä peleistä on kasvattanut hieman suosiotaan edelliseen barometriin verrattuna. Keräilykorttipelien aktiivinen pelaaminen (1 %) on laskenut takaisin vuoden 2020 tasolle, kun vuonna 2022 aktiivisia pelaajia oli 1,8 % väestöstä, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Roolipelien pelaaminen (X^2= 4,57, p<0,05) ja aktiivinen pelaaminen (X^2= 3,93, p<0,05) sen sijaan ovat nousseet tilastollisesti merkitsevästi. Ainakin joskus roolipelejä pelaa nyt 6,3 % suomalaisista, kun vuonna 2022 niitä pelasi 4,2 %. Aktiivisten roolipelaajien määrä on nyt suurempi kuin koskaan (2,6 %). Edellisessä barometrissa aktiivisia roolipelaajia oli 1,4 % suomalaisista ja sitä aiemmissakin aina alle 2 %.

Miniatyyritaistelupelejä pelaa ainakin joskus 2,4 % suomalaisista, mikä on suunnilleen yhtä paljon kuin edellisessäkin barometrissa. Samoin aktiivinen pelaaminen (0,4 %) on jotakuinkin samalla tasolla kuin vuonna 2022 (0,2 %). Liveroolipelejä eli larppeja pelaa edelleen ainakin joskus alle kaksi prosenttia (1,9 %; 2022: 1,5 %) suomalaisista, ja aktiivisesti niitä pelaa edelleen vain 0,2 % 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
Perinteiset pelit							
Paperilla pelattavat pulmapelit	6,9 %	13,1 %	16,7 %	31,9 %	31,0 %	0,3 %	36,7 %
Korttipelit	1,1 %	10,4 %	21,9 %	44,8 %	21,2 %	0,6 %	33,4 %
Lauta- ja seurapelit	0,3 %	8,8 %	25,0 %	47,0 %	18,6 %	0,3 %	34,1 %
Urheilupelit	2,8 %	10,3 %	6,4 %	21,4 %	58,6 %	0,7 %	19,5 %
Ulko- ja pihapelit	1,2 %	3,6 %	10,0 %	59,1 %	25,3 %	0,6 %	14,8 %
Perinteiset pubipelit	0,2 %	1,2 %	7,2 %	35,0 %	55,8 %	0,5 %	8,6 %
Bingo	0,0 %	0,5 %	2,7 %	17,4 %	78,4 %	1,0 %	3,2 %
Huvipuistopelit	0,0 %	0,1 %	0,3 %	27,3 %	70,3 %	1,9 %	0,4 %
Eläytymispelit							
Keräilykorttipelit	0,1 %	0,1 %	0,8 %	5,8 %	92,4 %	0,8 %	1,0 %
Roolipelit	0,2 %	0,8 %	1,6 %	3,7 %	92,8 %	0,8 %	2,6 %
Miniatyyritaistelupelit	0,0 %	0,1 %	0,3 %	2,4 %	96,4 %	0,7 %	0,4 %
Liveroolipelit	0,0 %	0,2 %	0,0 %	1,7 %	97,3 %	0,8 %	0,2 %



Kuvio 3. Perinteisten pelien pelaamisen aktiivisuus

Satunnaisempaa ei-digitaalisten pelien pelaamista koskee useampi tilastollisesti merkitsevä muutos. Lauta- ja seurapelejä pelaa nyt 81 % suomalaisista, kun vuonna 2022 niitä pelasi 75 % väestöstä (X^2= 10,39, p<0,01). Korttipelejä pelasi ainakin joskus 78,1 % (2022: 72,8 %; X^2= 7,23, p<0,01), perinteisiä pubipelejä 43,5 % (2022: 37,9 %; X^2= 6,47, p<0,05) ja bingoa 20,5 %, mikä on lähes kaksi kertaa enemmän kuin vuonna 2022 (11,9 %; X^2= 27,63, p<0,001). Erityisesti bingon ja pubipelien suosion nousu herättää kysymyksiä siitä, onko Suomeen kehittymässä uudenlaisia sosiaalisen pelaamisen tapoja ei-digitaalisten pelien ympärille.

3.3 Rahapelien pelaaminen

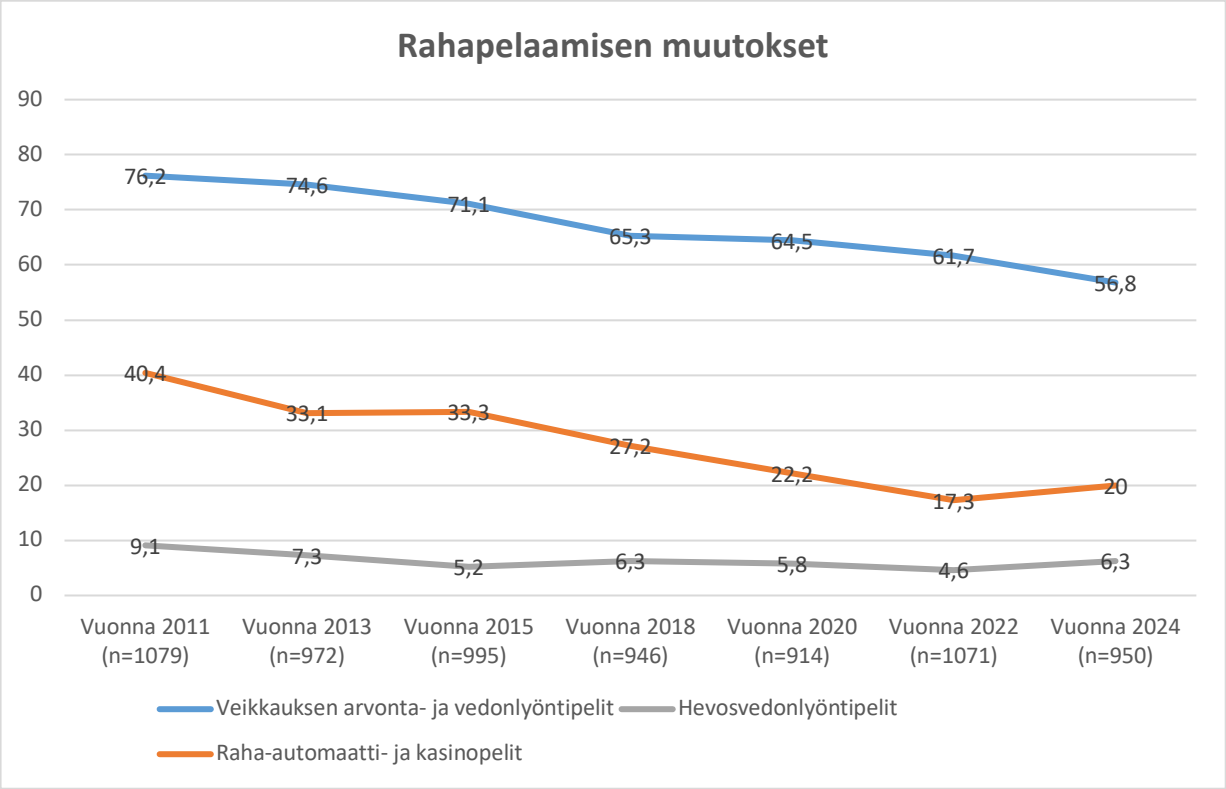
Suomalainen rahapelijärjestelmä on kokenut paljon muutoksia viime vuosien aikana, mikä on myös vaikuttanut rahapelaamisen yleisyyteen. Suomalainen rahapelijärjestelmä muuttui uudenlaiseksi ennen vuoden 2018 Pelaajabarometrin tekemistä. Vuonna 2020 puolestaan koronasta johtuvat poikkeusolot vaikuttivat hyvin paljon siihen, kuinka erityisesti raha-automaattipelejä pystyi pelaamaan. Tämän jälkeen Veikkaus on laajentanut tunnistautuneena pelaamisen vaatimuksen vähitellen koskemaan kaikenlaista pelaamista. Tunnistautuneen raha-automaattipelaamisen lisäksi myös ei-digitaalisten rahapelien, kuten raaputusarpojen, pelaaminen vaatii nykyään tunnistautumista. Aiemmin mahdollinen anonyymi ja spontaani pelaaminen esimerkiksi ruokaostosten yhteydessä ei ole enää mahdollista. Nämä seikat on hyvä huomioida, kun rahapelaamista koskevia tuloksia vertaa aiempien Pelaajabarometrien tuloksiin. Kuvioon 4 on koottu Pelaajabarometrien ei-digitaalista rahapelaamista koskevat tulokset vuosilta 2011–2024. Kuten kuviosta näkyy, erityisesti raha-automaattipelaamisen suosio on laskenut selvästi vuoteen 2022 asti, mutta nyt suunta on kääntynyt pieneen nousuun. Syynä voi olla muun muassa se, että pakollista rekisteröitymistä lykänneet pelaajat ovat lopulta luoneet Veikkaus-tunnuksen itselleen, jotta voisivat ylipäätään pelata rahapelejä. Vaikka nousua nyt onkin raha-automaattipelaamisessa, ei muutos kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä verrattuna vuoteen 2022, eikä pelaaminen ole palannut vuoden 2020 tai sitä edeltävien vuosien tasolle.

Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien suosio on sen sijaan laskenut edelleen selvästi. Muutos vuosien 2022 ja 2024 välillä

on lisäksi tilastollisesti merkitsevä (X^2=5,18, p<0,05). Vuonna 2022 näitä pelejä pelasi ainakin joskus 61,7 % suomalaisista, mutta nyt osuus on pudonnut 56,8 %:iin.

Hevosvedonlyöntipelaamisen suosio puolestaan on pysynyt tasaisempana, vaikka siinäkin on ollut havaittavissa pieniä nousuja ja laskuja, ja se on ollut suosioltaan aina vähäisempää kuin arvonta- ja raha-automaattipelaaminen.

Jos tarkastellaan rahapelaamista kokonaisuutena, ainakin joskus rahapelejä pelaa 64 % suomalaisista. Vuonna 2022 niitä pelasi vielä 68,5 % väestöstä. Tämä muutos on tilastollisesti merkitsevä (X^2=4,64, p<0,05).



Kuvio 4. Ei-digitaalisen rahapelaamisen muutokset vuosina 2011-2024 (”pelaa ainakin joskus”)

Suomalaisten rahapelien järjestämisessä tapahtui merkittävä muutos vuoden 2015 ja vuoden 2018 Pelaajabarometrien välillä. Entiset rahapeliyhtiöt Veikkaus, RAY ja Fintoto yhdistyivät uudeksi Veikkaus Oy:ksi vuonna 2017 ja niille perustettiin

esimerkiksi uusi yhteinen rahapelisivusto, josta löytyvät aiemmin erillisillä sivustoilla olleet suomalaiset rahapelit. Tästä syystä pelaajabarometrin kyselylomaketta täytyi uudistaa vastaamaan uutta tilannetta. Samalla pyrittiin kuitenkin säilyttämään tulosten vertailtavuus aiempiin barometreihin mahdollisimman suurena.

Aiemmissa barometreissä kysyttiin erikseen Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton rahapelien pelaamisesta. Vuosien 2018, 2020, 2022 ja 2024 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 2022 on tullut jonkin verran. Niitä pelaa aktiivisesti 30,1 %, kun vuonna 2022 aktiivisia pelaajia oli 31,6 % suomalaisista. Muutos ei ole kuitenkaan tilastollisesti merkitsevä. Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaa aktiivisesti nyt 5.9 %, kun vuonna 2022 pelaajia oli 4,6 %. Aktiivinen raha-automaattipelaaminen ei enää ole laskusuunnassa, kuten on ollut aiemmissa Pelaajabarometreissä. Vaikka muutos verrattuna vuoteen 2022 ei olekaan tilastollisesti merkitsevä, vaikuttaa että raha-automaattipelaamisen pohjakosketus on nyt ohitettu. Tämä koskee myös raha-automaatti- ja kasinopelaamista ylipäätään. Vuonna 2022 edes joskus näitä pelejä pelasi 17,3 % suomalaisista, kun vuonna 2024 pelaajia on 20 % väestöstä. Muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä, mutta laskusuunta on nyt kääntynyt nousuun.

Veikkauksen hevosvedonlyöntipelejä eli entisiä Fintoton pelejä pelaa aktiivisesti 1,8 % suomalaisista, mikä on hieman korkeammalla tasolla kuin aiemmin, 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 22 % (2022: 18,3 %) suomalaisista eli yli kolme prosenttiyksikköä enemmän kuin vuonna 2022. Muutos on tilastollisesti merkitsevä (X^2= 4,53, $p<0,05$). Ulkomaisilla sivustoilla pelaa 3 % suomalaisista, mikä on käytännössä sama lukema kuin vuonna 2022 (2,9 %). Digitaalisten pelilajityyppien yhteydessä puolestaan kysyttiin yhtäältä täysin onneen perustuvien ja toisaalta taitoelementin sisältävien rahapelien pelaamisen yleisyyttä. Digitaalisessa muodossa onnenpelejä pelaa aktiivisesti 23,1 % (2022: 19,9 %) ja taitopelejä 6,4 % (2022: 5,7 %) suomalaisista. Vaikka digitaalisten onnenpelien aktiivinen pelaaminen on lisääntynyt, muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Taitoelementin sisältävien digitaalisten rahapelien suosio on suunnilleen samalla tasolla kuin aiempinakin vuosina, vaikka suunta on tässäkin tapauksessa kääntynyt lievästi ylöspäin.

Ainakin joskus kotimaisia tai ulkomaisia verkkorahapelejä pelaa 34 % suomalaisista, mikä on hieman enemmän, mutta käytännössä samalla tasolla, kuin vuonna 2022 (33,2 %). Ulkomaisille rahapelisivustoille pelaaminen on samalla tasolla kuin vuonna 2022. Muutenkin ulkomaisille rahapelisivustoille pelaaminen on pysynyt suunnilleen samalla noin 6 %:n tasolla jo monen vuoden ajan, vaikka suomalainen rahapelikenttä on muuten ollut isoissa muutoksissa näiden vuosien aikana.

Taitoelementin sisältäviä digitaalisia rahapelejä pelataan nyt hieman enemmän kuin vuonna 2022, johon asti tämänkaltaisen rahapelaamisen suosio väheni useamman vuoden ajan. Vuoden 2024 muutokset eivät kuitenkaan ole erityisen suuria eivätkä tilastollisesti merkitseviä. Taitoon perustuvat rahapelit muodostavat selkeän vähemmistön kaikesta rahapelaamisesta ja yhdenkin pelin suosion muutokset voivat heijastua koko kategorian suosioon.

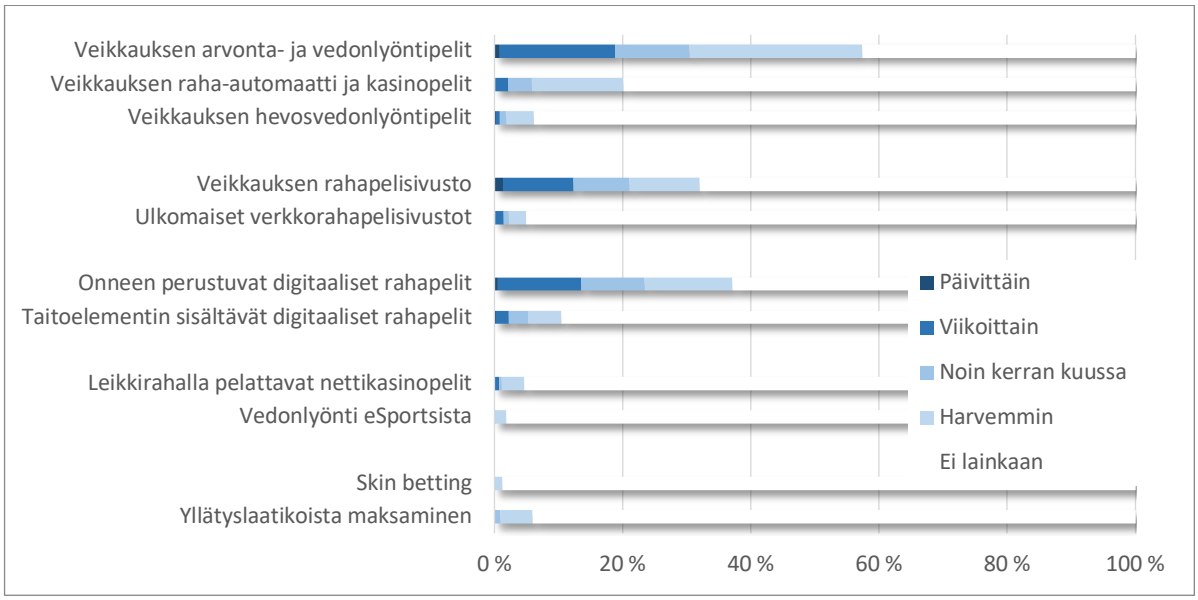
Vaikka leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit, kuten Facebookin *Texas hold'em pokeri* tai mobiililaitteilla pelattava *Double Down Casino,* ovat olleet maailmanlaajuisesti tuottoisa ilmaispelien (*free-to-play*-pelit) ryhmä, eivät suomalaiset

kuitenkaan pelaa näitä pelejä erityisen aktiivisesti. Aktiivisia pelaajia on kuitenkin nyt 1,6 % suomalaisista, kun vuonna 2022 lukema oli 0,7 %. Muutos on tilastollisesti merkitsevä (X^2=4,01, p<0,05). Ainakin joskus näitä pelejä pelaa vuonna 2024 5,8 % suomalaisista, mikä on hieman enemmän kuin edellisessä barometrissä (4,9 %). Tämä muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Taulukko 8. Rahapelien pelaamisen yleisyys

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Rahapelit							
Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit	0,8 %	17,9 %	11,5 %	26,8 %	42,4 %	0,7 %	30,2 %
Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit	0,1 %	2,0 %	3,7 %	14,2 %	79,6 %	0,3 %	5,8 %
Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit	0,2 %	0,6 %	1,0 %	4,3 %	92,9 %	1,0 %	1,8 %
Veikkauksen rahapelisivusto	1,3 %	11,0 %	8,7 %	11,0 %	68,1 %	0,0 %	21 %
Ulkomaiset rahapelisivustot	0,1 %	1,3 %	0,8 %	2,7 %	94,9 %	0,1 %	2,2 %
Onneen perustuvat (digitaaliset) rahapelit	0,5 %	12,9 %	9,8 %	13,6 %	62,5 %	0,6 %	23,2 %
Taitoelementin sisältävät (digitaaliset) rahapelit	0,2 %	2 %	3 %	5,2 %	89,2 %	0,4 %	5,2 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	0,0 %	0,7 %	0,4 %	3,5 %	94,8 %	0,5 %	1,1 %
Vedonlyönti e-urheilusta	0,0 %	0,1 %	0,0 %	1,7 %	98,1 %	0,1 %	0,1 %
Skin betting	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,2 %	98,3 %	0,1 %	0,0 %
Yllätyslaatikoista maksaminen	0,0 %	0,0 %	0,9 %	5,0 %	93,7 %	0,4 %	0,9 %

Leikkirahalla pelattavia nettikasinopelejäkin vähemmän pelataan toistaiseksi kilpapelaamista koskevia vedonlyöntipelejä. Niiden suosio (2,2) on myös laskenut hieman, muttei tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoteen 2022 (2,7 %). Aktiivinen e-urheiluvedonlyöntipelaaminen (0,2 %) on käytännössä samalla tasolla kuin vuonna 2022 (0,3 %).



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, ja vuonna 2022 maksajia oli hieman vähemmän (6,8 %). Tänä vuonna on noustu 8,1 %:iin, mutta muutos edelliseen barometriin ei ole tilastollisesti merkitsevä. Aktiivisia maksajia on nyt 1,2 % väestöstä eli hieman enemmän kuin vuonna 2022 (0,8 %).

Vuonna 2022 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 1,4 % suomalaisista pelaa näitä pelejä joskus eli pelaaminen on samalla tasolla kuin vuonna 2022 (1,3 %). Aktiivisesti ei vuonna 2024 pelannut kukaan kyselyyn vastaajista (vuonna 2022: 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). Eräänlainen pohjakosketus kohdattiin vuonna 2022, jolloin raha-automaatti- ja kasinopelejä pelasi aktiivisesti enää 4,6 % suomalaisista (X^2= 9,40, p<0,01). Muutos reilun kymmenen vuoden aikana on ollut todella merkittävä. Nyt suunta on tässä suhteessa kääntynyt ylöspäin, vaikkei edelleenkään aktiivisesti raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaa kuin 5,9 % väestöstä. Muutos ei kuitenkaan nyt ole tilastollisesti merkitsevä.

Samaan aikaan digitaalisesti, verkossa tapahtuva rahapelaaminen on lisännyt loivasti, mutta tasaisesti, suosiotaan. Tosin aktiivisessa verkkorahapelaamisessa nähtiin notkahdus vuonna 2022, kun aktiivinen verkkorahapelaaminen (19,3 %) laski hieman vuoteen 2020 (21,5 %) verrattuna. Nyt on jälleen palattu aiempaa korkeampiin lukemiin (22,9 %), vaikka muutos ei olekaan tilastollisesti merkitsevä.

3.4 Digitaalisten pelien pelaaminen

Kolme yleisintä laitetta tai alustaa, joilla digitaalisia pelejä pelataan, ovat edelleen samat kuin edellisessä Pelaajabarometrissä, mutta aktiivinen mobiilipelaaminen ja aktiivinen konsolipelaaminen ovat lisääntyneet tilastollisesti merkitsevästi samalla, kun aktiivinen tietokoneella pelaaminen on hieman alemmalla tasolla kuin aiemmin (ks. Kuvio 6 ja Taulukko 9). Aktiivisesti pelataan eniten mobiililaitteilla. Nyt jo lähes puolet suomalaisista (47 %) pelaa mobiililaitteilla aktiivisesti, kun vuonna 2022 aktiivisia pelaajia oli 42,1 % väestöstä (X^2= 4,94, p<0,05). Ainakin satunnaisesti mobiilipelejä pelataan myös tilastollisesti merkitsevästi enemmän (63,9 %) kuin vuonna 2022 (59 %; X^2= 4,63, p<0,05). Toisin sanoen jo lähes kaksi kolmasosaa suomalaisista pelaa mobiililaitteilla ainakin joskus.

Aktiivisia tietokoneella pelaajia on nyt 32 % väestöstä, mikä on hieman vähemmän kuin vuonna 2022 (33,2 %). Satunnaisemmin tietokoneella pelaa edelleen vajaa puolet suomalaisista (49,9 %). Edelliseen barometriin (48,6 %) verrattuna on pientä nousua, mutta tietokonepelaamista koskevat muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Aktiivinen konsolipelaaminen (25,6 %) sen sijaan on tilastollisesti merkitsevästi korkeammalla tasolla kuin vuonna 2022 (21,4 %; X^2= 4,93, p<0,05). Myös satunnaisempi konsolipelaaminen (45,3 %) on aiempaa (42,6 %) suositumpaa, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Aktiivinen Facebook-pelaaminen (8,3 %) on kääntynyt pitkän laskukauden jälkeen lievään nousuun, mutta muutos edellisen barometrin tulokseen (6,2 %) ei ole tilastollisesti merkitsevä. Vaikka Facebook-pelaamisessa näkyykin lievää nousua, ei siinä kuitenkaan ole palattu ennen vuotta 2022 tehtyjen Pelaajabarometrien tasolle. Satunnaisesti Facebook-pelejä pelaa 13,9 % suomalaisista, mikä on suunnilleen samalla tasolla kuin edellisessä barometrissa.

Muut selaimessa pelattavat pelit ovat nyt suositumpia kuin vuonna 2022. Aktiivinen näiden pelien pelaaminen (8,4 %) on tilastollisesti merkitsevästi (X^2= 4,95, p<0,05) korkeammalla tasolla kuin vuonna 2022 (5,8 %). Myös satunnaisempi pelaaminen on noussut hieman, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Ainakin joskus selaimessa pelattavia pelejä pelaa 24,9 % suomalaisista.

Aktiivinen käsikonsolipelaaminen (8,9 %) on yhä suositumpaa, mutta muutos vuoden 2022 lukemaan (7,1 %) ei ole tilastollisesti merkitsevä. Satunnaisemmin käsikonsoleille pelaa jo lähes viidesosa (19,6 %) suomalaisista. Tämän tyyppisen pelaamisen suosio on kasvanut tasaisesti jo useamman barometritutkimuksen ajan.

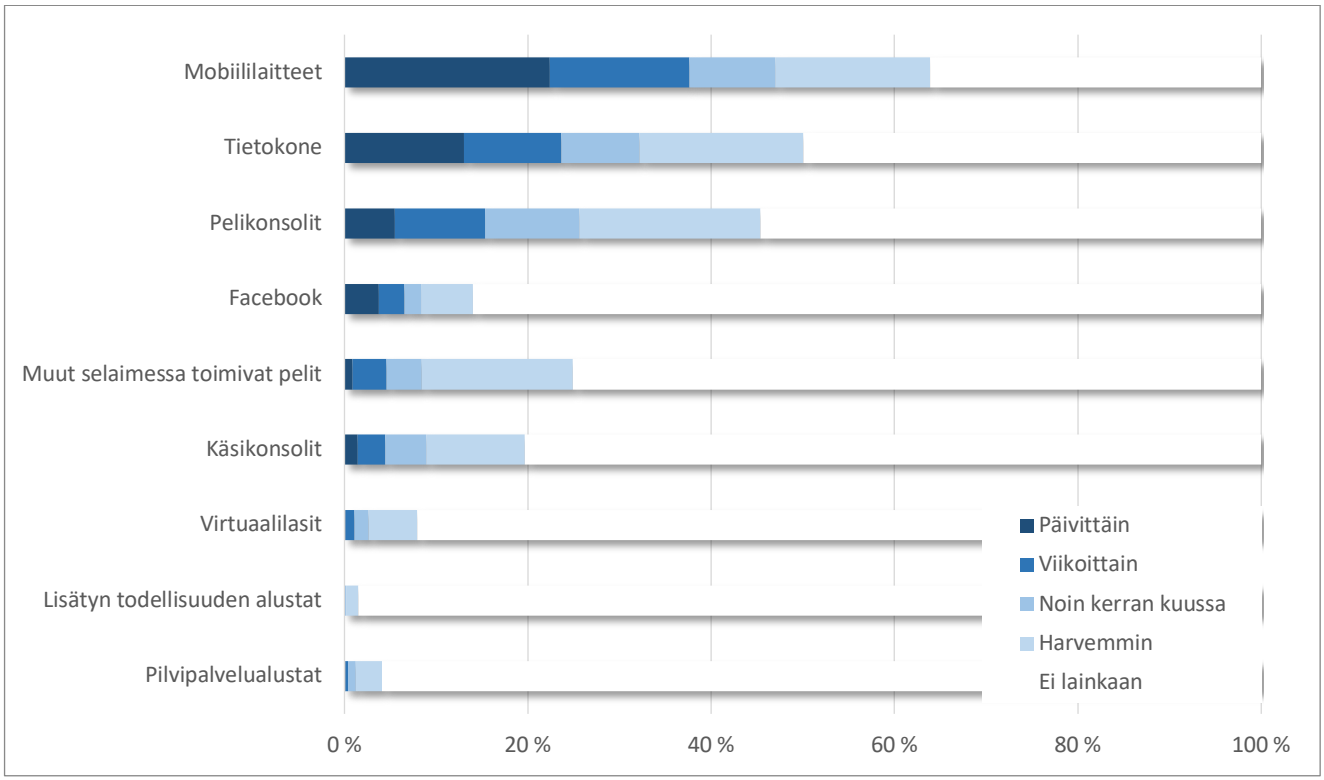
Vuoden 2018 barometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa virtuaalilaseilla ja lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) alustoilla pelaamisesta. Näillä uusilla pelialustoilla ei ole ollut toistaiseksi, eikä ole vuonna 2024, vielä kovin suurta käyttäjäkuntaa. Virtuaalilaseja pelaamiseen käyttää kuitenkin aktiivisesti vuonna 2024 2,6 % suomalaisista, mikä on käytännössä sama määrä kuin vuonna 2022 (2,7 %), kun vuonna 2018 luku oli vain yksi prosentti. Ainakin joskus virtuaalilaseilla on pelannut 7,9 % suomalaisista (2022: 8,8 %). Tämä muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Taulukko 9. Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä. Aktiivisten pelaajien osuudella tarkoitetaan noin kerran kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelaavien määrää.

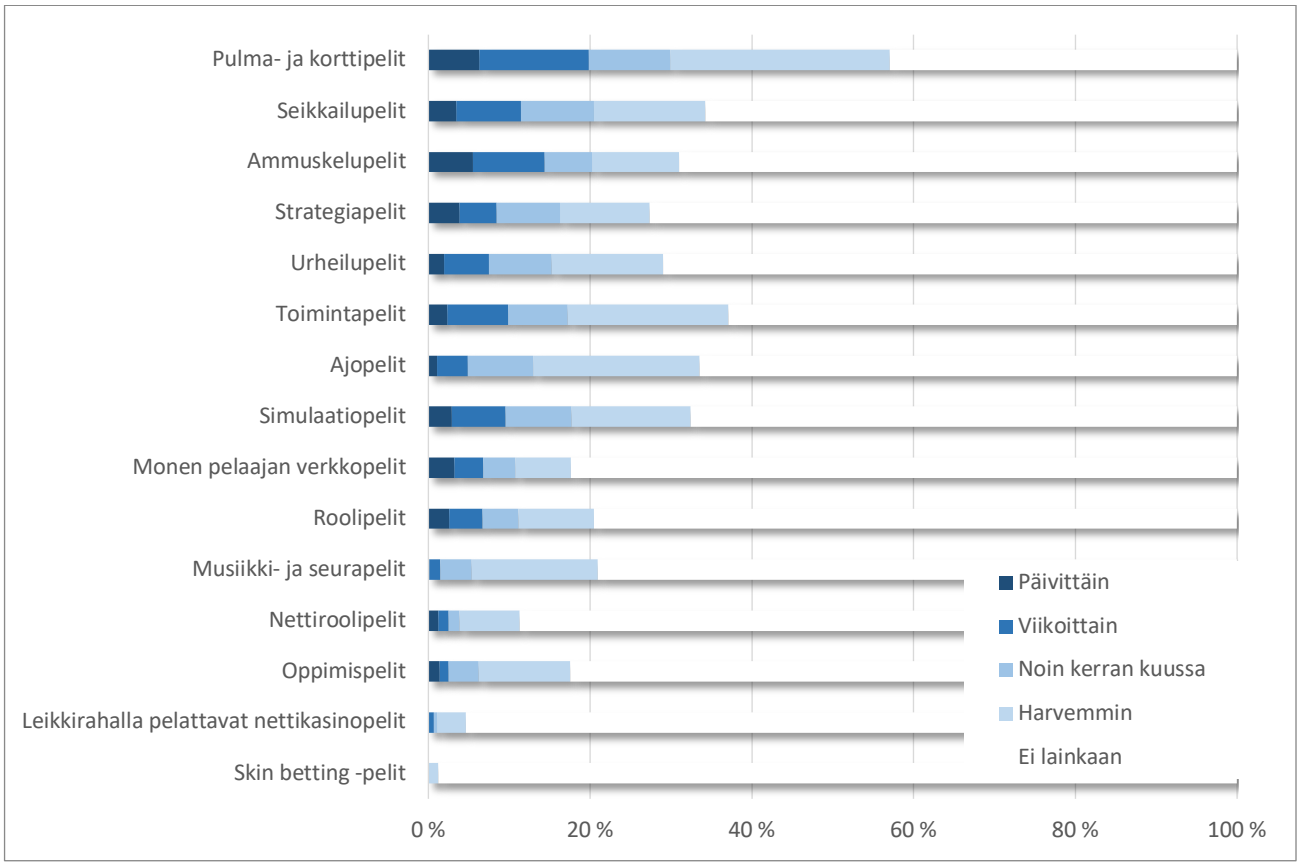
	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Digitaalisten pelien alustat							
Mobiililaitteet	22,4 %	15,2 %	9,4 %	16,9 %	36,1 %	0,0 %	47,0 %
Tietokone	13,0 %	10,6 %	8,5 %	17,8 %	49,8 %	0,4 %	32,1 %
Pelikonsolit	5,5 %	9,8 %	10,3 %	19,7 %	54,6 %	0,1 %	25,6 %
Facebook	3,7 %	2,8 %	1,8 %	5,7 %	85,7 %	0,3 %	8,3 %
Muut selaimessa toimivat pelit	0,9 %	3,7 %	3,8 %	16,5 %	75,0 %	0,1 %	8,4 %
Käsikonsolit	1,4 %	3,0 %	4,5 %	10,7 %	80,1 %	0,3 %	8,9 %
Virtuaalilasit	0,1 %	1,0 %	1,5 %	5,3 %	91,8 %	0,3 %	2,6 %
Lisätyn todellisuuden alustat	0,0 %	0,0 %	0,2 %	1,3 %	98,3 %	0,2 %	0,2 %
Pilvipalvelualustat	0,1 %	0,3 %	0,8 %	2,9 %	95,3 %	0,6 %	1,2 %
Digitaalisten pelien lajityypit							
Pulma- ja korttipelit	6,3 %	13,5 %	10,0 %	27,1 %	42,8 %	0,2 %	29,8 %
Seikkailupelit	3,4 %	8,0 %	9,0 %	13,7 %	65,4 %	0,4 %	20,4 %
Ammuskelupelit	5,5 %	8,8 %	5,9 %	10,7 %	68,8 %	0,3 %	20,2 %
Strategiapelit	3,8 %	4,6 %	7,8 %	11,0 %	72,2 %	0,5 %	16,2 %
Urheilupelit	1,9 %	5,5 %	7,7 %	13,7 %	70,5 %	0,6 %	15,1 %
Toimintapelit	2,3 %	7,5 %	7,3 %	19,7 %	62,5 %	0,8 %	17,1 %
Ajopelit	1,1 %	3,8 %	8,0 %	20,6 %	66,3 %	0,2 %	12,9 %
Simulaatiopelit	2,9 %	6,6 %	8,1 %	14,7 %	67,2 %	0,4 %	17,6 %
Monen pelaajan verkkopelit	3,2 %	3,5 %	4 %	6,8 %	81,9 %	0,6 %	10,7 %
Roolipelit	2,6 %	4,1 %	4,4 %	9,3 %	79,3 %	0,3 %	11,1 %
Musiikki- ja seurapelit	0,1 %	1,4 %	3,8 %	15,6 %	78,8 %	0,3 %	5,3 %
Nettiroolipelit	1,2 %	1,3 %	1,3 %	7,4 %	88,3 %	0,5 %	3,8 %
Oppimispelit (aiemmin ”opetuspelit”)	1,4 %	1,1 %	3,7 %	11,2 %	81,9 %	0,7 %	6,2 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	0,0 %	0,7 %	0,4 %	3,5 %	94,8 %	0,5 %	1,1 %
Free-to-play-ilmaispelit	12,6 %	11,1 %	5,6 %	10,6 %	59,4 %	0,8 %	29,3 %
Skin betting -pelit	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,2 %	98,3 %	0,1 %	0,0 %

Lisätyn todellisuuden alustat ovat virtuaalilasejakin harvinaisempia pelaajien keskuudessa. Vain 1,5 % suomalaisista (2022: 1,2 %) on pelannut lisätyn todellisuuden alustoilla, eikä aktiivisia tätä tekniikkaa hyödyntäviä pelaajia ole vuoden 2024 barometrissä kuin 0,2 % väestöstä. Vuonna 2022 aktiivisia AR-pelaajia ei vastannut kyselyyn ollenkaan. 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. 4,1 % suomalaisista on pelannut pilvipalvelupelejä ainakin joskus, mikä on samalla tasolla kuin vuonna 2022. Pilvipalvelupelit ovat lisätyn todellisuuden pelejä yleisempiä, mutta virtuaalilaseilla pelataan pilvipalvelualustoja enemmän. Aktiivisesti pilvipalvelupelejä pelaa 1,2 % suomalaisista (2022: 1,5 %).



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 (6,2 %) on laskenut hieman vuoden 2022 lukemasta (6,7 %). Jos tarkastellaan satunnaisempaa oppimispelien pelaamista, nyt ainakin joskus oppimispelejä pelaa 17,4 % suomalaisista, mikä on jonkin verran enemmän kuin vuonna 2022 (16 %), mutta kuitenkin vähemmän kuin vuonna 2020. Muutos vuosien 2022 ja 2024 välillä ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Digitaalisilla viihdepeleillä tarkoitetaan tässä raportissa muita digitaalisten pelien lajityyppejä kuin oppimispelejä 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 barometreissä, suosituin digitaalisten viihdepelien lajityyppi on edelleen pulma- ja korttipelit, kuten tietokoneella pelattava pasianssi. Edelleen yli puolet (56,9 %) suomalaisista pelaa näitä pelejä ainakin joskus. Tämän tyyppisten pelien pelaaminen on tilastollisesti merkitsevästi korkeammalla tasolla kuin vuonna 2022 (51,2 %; X^2= 6,52, p<0,05). Myös näiden pelien aktiivisten pelaajien osuus (29,8 %) on nyt aiempaa (28,8 %) korkeampi, mutta tämä muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä.

Tilastollisesti merkitseviä muutoksia on havaittavissa simulaatio- ja digitaalisten urheilupelien pelaamisessa ylipäätään sekä aktiivisessa digitaalisten urheilupelien ja aktiivisessa leikkirahalla pelattavien kasinopelien pelaamisessa.

Simulaatiopelejä pelaa ainakin joskus 32,3 % suomalaisista, kun vuonna 2022 satunnaispelaajia oli 28,1 % väestöstä (X^2= 4,10, p<0,05). Digitaalisia urheilupelejä puolestaan pelaa nyt 28,8 % suomalaisista ainakin joskus, mikä on lähes seitsemän prosenttiyksikköä suurempi lukema kuin edellisessä barometrissa (21,5 %; X^2= 14,60, p<0,001). Aktiivisessa digitaalisten urheilupelien pelaamissa (15,1 %) muutos on vielä suurempi. Nyt niitä pelaa kaksinkertainen määrä edelliseen barometriin (7,5 %) verrattuna (X^2= 29,49, p<0,001). Urheilupelit näkyvät myös suosituimpien pelinimikkeiden listauksessa myöhemmin tässä raportissa.

Leikkirahalla pelattavia kasinopelejä ei väestötasolla pelaa kovinkaan suuri määrä ihmisiä. Satunnaisesti niitä pelaa 5,8 % suomalaisista, mikä on hieman enemmän kuin vuonna 2022 (4,9 %). Aktiivisten pelaajien määrä on kuitenkin noussut tilastollisesti merkitsevästi. Vähintään kerran kuussa näitä pelejä pelaa 1,6 % väestöstä, kun vuonna 2022 aktiivisia pelaajia oli vain 0,7 % suomalaisista (X^2= 4,01, p<0,05).

Muut digitaalisia pelilajityyppejä koskevat muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä, vaikkeivät lukemat ole pysyneet täsmälleen samoina edellisen barometritutkimuksen kanssa. Suosiotaan lievästi ovat kasvattaneet aktiivista pelaamista tarkasteltaessa simulaatiopelit (17,6 %), toimintapelit (17,1 %), ajopelit (12,9 %), monen pelaajan verkkopelit (10,7 %) sekä musiikkipelit (5,3 %).

Aktiivista pelaamista tarkasteltaessa suosiotaan ovat puolestaan menettäneet hieman seikkailupelit (20,4 %),

ammuskelupelit (20,2 %), strategiapelit (16,2 %), digitaaliset roolipelit (11 %) ja verkkoroolipelit (3,8 %). Suurin osa näistä muutoksista suuntaan tai toiseen on vain prosenttiyksikön kymmenyksiä, ja parhaimmillaankin noin 2,5 prosenttiyksikköä.

Kun tarkastellaan eri pelilajityyppien suosiota ylipäätään, eivät muutokset niissäkään ole tilastollisesti merkitseviä muissa kuin aiemmin mainittujen pulma- ja korttipelien, simulaatiopelien ja digitaalisten urheilupelien kohdalla. Suosiotaan hieman ovat nostaneet seikkailupelit (34,1 %), ajopelit (33,4 %), digitaaliset roolipelit (20,3 %), monen pelaajan verkkopelit (17,2 %) ja verkkoroolipelit (11,2 %).

Vähemmän ylipäätään pelataan nyt toimintapelejä (36.7 %), strategiapelejä (27,2 %) ja musiikkipelejä (20,9 %). Ammuskelupelien pelaaminen on pysynyt täsmälleen samana (30,9 %) kuin vuonna 2022. Myös nämä kokonaispelaamista koskevat muutokset suuntaan tai toiseen ovat pääosin vain prosenttiyksikön kymmenyksiä tai pari prosenttiyksikköä.

Digitaalisten viihdepelien päivittäinen ja viikoittainen pelaaminen koko väestössä on hieman noussut verrattuna vuoteen 2022, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Vastaajista 42,5 % ilmoitti pelaavansa vähintään kerran viikossa jotakin digitaalista viihdepeliä. Nousua verrattuna vuoteen 2022 on 1,5 prosenttiyksikköä eikä ero ole tilastollisesti merkitsevä. Päivittäin jotakin digitaalista viihdepeliä kertoi pelaavansa 20,3 % vastaajista, kun vuonna 2022 lukema oli 19,9 % %. Nousu ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Eniten digitaalisia viihdepelejä pelataan nuorimmissa ikäryhmissä. Alle 20-vuotiaista vastaajista jotakin viihdepeliä ilmoitti pelaavansa päivittäin 44,7 % (vuonna 2022: 42,2 %) ja vähintään kerran viikossa 78,8 % (2022: 76,2 %). Osuudet ovat nousseet verrattuna vuoteen 2022, mutta erot eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä. Luvut pikemminkin palaavat takaisin vuoden 2020 tasolle.

Eri ikäryhmiä tarkasteltaessa on havaittavissa muutoksia sekä päivittäisessä että viikoittaisessa digitaalisten viihdepelien pelaamisessa, mutta ainoa tilastollisesti merkitsevä muutos on nelikymppisten päivittäisessä pelaamisessa. Päivittäispelaajia on nyt 15,3 % nelikymppisistä, kun vuonna 2022 lähes neljäsosa (24,8 %) heistä pelasi päivittäin (X^2= 4,35, $p<0,05$). Nelikymppisten viikoittaispelaaminenkin (36 %) on laskenut

verrattuna vuoteen 2022 (41 %), mutta tämä muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Kuten alle kaksikymppisten ryhmässä, myös 20–29-vuotiaiden ikäryhmässä yli puolet vastaajista kertoi pelaavansa jotakin digitaalista viihdepeliä vähintään kerran viikossa (ks. Taulukko 10). Päivittäisessä pelaamisessa on tämän ikäryhmän osalta havaittavissa pientä nousua, joka ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevää. Nyt 29,2 % kaksikymppisistä pelaa digitaalisia viihdepelejä päivittäin, kun vuonna 2022 niitä pelasi 24,4 % tästä ikäryhmästä. Tämä osuus on kuitenkin vielä kaukana vuoden 2020 huippulukemasta (38,4 %).

Kolmekymppisistäkin yli puolet (56,1 %) pelaa viikoittain ja lähes neljäsosa (24,4 %) päivittäin. Nousua verrattuna vuoden 2022 lukemiin on muutama prosenttiyksikkö, mutta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Viisikymppisten ikäryhmässä edelleen 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, vaikka ei-pelaajien osuudet ovat pienentyneet näissä ikäryhmissä.

Kun verrataan miesten ja naisten digitaalisten viihdepelien pelaamista vuosien 2022 ja 2024 välillä, eivät muutokset ole tilastollisesti merkitseviä kummankaan sukupuolen osalta. Kun vuoden 2024 tuloksia puolestaan verrataan eri sukupuolten välillä, havaitaan, että sukupuolten välillä ei ole tilastollisesti merkitsevää eroa kokonaispelaamista tarkasteltaessa. Sen sijaan miehet pelaavat tilastollisesti merkitsevästi enemmän sekä päivittäin että viikoittain. Miehistä 24 % ja naisista 16,5 % pelaa digitaalisia viihdepelejä päivittäin (X^2= 8,01, $p<0,01$). Viikoittain näitä pelejä pelaa 48,8 % miehistä ja 36 % naisista (X^2= 15,86, $p<0,001$).

Taulukko 10. Viihdepelien pelaamisen aktiivisuus eri ikäryhmissä.

Ikäryhmä 2024	Pelaa päivittäin digitaalista viihdepeliä	Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä	Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä
10-19 v	44,7 %	78,8 %	3,8 %
20-29 v	29,2 %	62,0 %	5,8 %
30-39 v	24,4 %	56,1 %	10,9 %
40-49 v	15,3 %	36,0 %	28,0 %
50-59 v	7,7 %	21,1 %	50,0 %
60-69 v	10,1 %	19,6 %	58,1 %
yli 70 v	8,2 %	16,5 %	69,4 %

Kuten edellisessäkin Pelaajabarometrissä, vuoden 2024 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 2022. Nuorimman ikäryhmän parissa vuonna 2020 toisena olivat seikkailupelit, jotka nyt ovat kuitenkin tippuneet neljännelle sijalle, ja paikan toiseksi suosituimpana pelilajityyppinä on ottanut pulma- ja korttipelit. Kaksikymppisten kuuden kärjessä ovat samat pelit kuin edellisessä barometrissä, mutta pelityyppien järjestys on hieman muuttunut. Toimintapelit ovat nousseet kolmannelle sijalle, josta pulma- ja korttipelit ovat tippuneet neljänneksi. Samoin strategia- ja simulaatiopelit ovat vaihtaneet paikkaa. Kolmessa nuorimmassa ikäryhmässä kuuden kärki on lähes sama eli näissä kaikissa ikäryhmissä pelataan paljon ammuskelu-, seikkailu-, toiminta-, pulma- ja kortti-, strategia- ja simulaatiopelejä. Tosin kolmekymppisten ryhmässä roolipelit ovat viidentenä ja strategiapelit vasta seitsemäntenä. 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 57,3 %	1. Seikkailupelit 45,5 %	1. Seikkailupelit 30,9 %	1. Pulma- ja korttipelit 28,6 %	1. Pulma- ja korttipelit 21 %	1. Pulma- ja kortti-pelit 24,8 %	1. Pulma- ja korttipelit 17 %
2. Pulma- ja korttipelit 55,8 %	2. Ammuskelupelit 37,8 %	2. Pulma- ja korttipelit 29,1 %	2. Simulaatiopelit 14,6 %	2. Oppimispelit 5,9 %	2. Oppimis-pelit 3,9 %	
3. Toimintapelit 50 %	3. Toimintapelit 34,5 %	3. Ammuskelupelit 28,9 %	3. Strategiapelit 13,7 %	3. Urheilupelit 3,8 %		
4. Seikkailupelit 46,8 %	4. Pulma- ja korttipelit 29,7 %	4. Simulaatiopelit 25,1 %	4. Urheilupelit 12,6 %	4. Simulaatio-pelit 3,6 %		
5. Simulaatiopelit 44,3 %	5. Simulaatiopelit 29,5 %	5. Roolipelit 24,8 %	5. Seikkailupelit 12 %	5. Strategiapelit 3,3 %		
6. Strategiapelit 41,1 %	6. Strategiapelit 28,9 %	6. Toimintapelit 23,5 %	6. Ajopelit 10,9 %	6. Ammuskelu-pelit 2,5 % ja roolipelit 2,5 %		
7. Urheilupelit 40,3 %	7. Urheilupelit 27,4 %	7. Strategiapelit 21 %	7. Ammuskelu-pelit 9,2 %	7. Seikkailupelit 2,3 %		
8. Ajopelit 39 %	8. Roolipelit 24,2 %	8. Ajopelit 18,2 %	8. Toimintapelit 7,3 %			
9. Muut monen pelaajan verkkopelit 26,3 %	9. Muut monen pelaajan verkkopelit 22,6 %	9. Urheilupelit 17,8 %	9. Roolipelit 6,7 %			
10. Musiikki- ja seurapelit 18,4 %	10. Ajopelit 17,7 %	10. Muut monen pelaajan verkkopelit 14,5 %	10. Muut monen pelaajan verkkopelit 6,6 %			
11. Oppimispelit 14,9 %	11. Nettiroolipelit 9,2 %	11. Musiikki- ja seurapelit 8,9 %	11. Musiikki- ja seurapelit 3,9 %			
12. Roolipelit 14,6 %	12. Oppimispelit 4,6 %	12. Oppimispelit 7,9 %	12. Oppimispelit 3,8 %			
13. Nettiroolipelit 7 %	13. Musiikki- ja seurapelit 4,1 %	13. Nettiroolipelit 6,7 %	13. Nettiroolipelit 2,1 %			

Nelikymppisissäkin pelataan pitkälti samoja pelejä kuin nuoremmissa ikäryhmissä, mutta urheilu- ja ajopelit nousevat kuuden kärkeen ja toimintapelit eivät ole samalla tavalla suosittuja kuin nuoremmissa ikäryhmissä. Nelikymppiset pelaavat nyt monipuolisemmin kuin edellisessä barometrissa. Mukaan suosituimpien pelien listalle ovat nousseet nyt myös oppimis- ja nettiroolipelit.

Viisikymppisten kärkisijoilla ovat myös digitaaliset urheilupelit, ja oppimispelit ovat nousseet takaisin listalle, josta ne tippuivat kokonaan pois vuonna 2022. Viisikymppisetkin pelaavat vielä monipuolisesti erilaisia pelityyppejä. Vuonna 2020 viisikymppiset ilmoittivat pelaavansa viittä eri pelityyppiä, kun nyt lukema on sama kuin edellisessä barometrissa eli seitsemän. Kahdessa vanhimmassa ikäryhmässä pelataan vain yhtä tai kahta pelilajityyppiä.

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 (32,8 %)	1.	Ammuskelupelit (33 %)
2.	Simulaatiopelit (14,9 %)	2.	Seikkailupelit (29,7 %)
3.	Toimintapelit (12,6 %)	3.	Pulma- ja korttipelit (26,6 %)
4.	Seikkailupelit (10,9 %)	4.	Strategiapelit (25,3 %)
5.	Urheilupelit (10,9 %)	5.	Toimintapelit (21,6 %)
6.	Oppimispelit (8,8 %)	6.	Simulaatiopelit (20,3 %)
7.	Ammuskelupelit (7,3 %)	7.	Ajopelit (20 %)
8.	Strategiapelit (6,8 %)	8.	Urheilupelit (19,3 %)
9.	Musiikki- ja seurapelit (6,4 %)	9.	Muut monen pelaajan verkkopelit (16,3 %)
10.	Roolipelit (6 %)	10.	Roolipelit (16,1 %)
11.	Ajopelit (5,6 %)	11.	Nettiroolipelit (6 %)
12.	Muut monen pelaajan verkkopelit (5,1 %)	12.	Musiikki- ja seurapelit (4,6 %)
13.	Nettiroolipelit (1,9 %)	13.	Oppimispelit (3,5 %)
14.	Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (0,2 %)	14.	Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (3,1 %)
15.	*Skin betting* (0 %)	15.	*Skin betting* (0 %)

Pelilajityyppien suosio on erilainen myös sukupuolen mukaan tarkasteltuna (ks. Taulukko 12). Erot naisten ja miesten välillä ovat hyvin samanlaiset kuin vuoden 2022 Pelaajabarometrissä.

Pulmapelit ovat naisten suosituin pelityyppi, mutta miesten suosituin pelilajityyppi on ammuskelupelit. Miehissä on enemmän aktiivisia pelaajia lähes kaikissa lajityypeissä. Pulmapelien aktiivista pelaajista 54,4 % (2022: 58,1 %) on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 58,8 % (2022: 54,9 %) on naisia ja oppimispelien aktiivista pelaajista peräti 71,2 % (2022: 71,8 %). Ammuskelupelit ovat kaikkein selkeimmin poikien ja miesten pelilajityyppi. Miesten osuus ammuskelupelien aktiivisista pelaajista on 82,2 %.

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 (43,6 %) kaikista kyselyyn osallistuneista (2022: 47,1 %). 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 (134 mainintaa) ja pasianssipelit (49 mainintaa) ovat edelleen kaksi suosituinta digitaalista peliä tai pelipalvelua. Kolmannelle tilalle on noussut Supercellin, alkujaan jo vuonna 2012 julkaistu *Hay Day* -mobiilipeli. 12-vuotias peli on osoittautunut suosioltaan sangen pitkäikäiseksi. Myöskään neljännelle sijalle noussut *Fortnite* (2017) ei ole uutuuspeli. Fortniten alkuperäiset pelimuodot, *Battle Royale* ja *Save the World* olivat erittäin suosittuja vuonna 2018, mutta Epic Games on jatkanut *Fortnite*n kehittämistä ja laajentamista. Loppuvuodesta 2023 julkaistu *Fortnite Festival* on Harmonixin kehittämä musiikki- ja rytmipelimuoto *Fortnite*n alustalle, ja voi olla yksi tekijä pelin uudelleen heränneeseen suosioon. Myös muut suosikkipelien listalle aiempaan listaukseen verrattuna ”uusina” nousseet pelit kuten *Call of Duty* -sarjan ammuskelupelit ja Supercellin *Brawl Stars*

(joukkueiden kamppailuun perustuva mobiilipeli) ovat säilyttäneet suosiotaan satsaamalla jatkuvasti erilaisiin uudistuksiin, laajennuksia tai kokonaan uusiin pelijulkaisuihin. Esimerkiksi *Call of Duty* -sarjaan julkaistiin *Modern Warfare III* -jatko-osa syksyllä 2023.

Taulukko 13. Viisitoista suosituinta peliä, pelisarjaa tai pelipalvelua vuonna 2024. Sinertävällä pohjavärillä on merkitty ne pelit ja pelisarjat, jotka eivät olleet kärkilistalla edellisessä Pelaajabarometrissä vuonna 2022. Muutosta suhteessa edellisen barometrin sijoitukseen on merkitty +, - ja = -symboleilla. + tarkoittaa nousua vuoden 2022 sijoituksesta, - laskua ja =, että sijoitus on pysynyt samana.

Suosituimmat pelit		Mainintoja	Muutos
1	**Veikkauksen pelit**	134	=
2	**Pasianssi**	49	=
3	**Hay Day**	31	+
4	**Fortnite**	29	
5	**Candy Crush**	28	-
6	**Sudoku**	21	=
7	**Call of Duty**	18	
8	**Brawl Stars**	14	
9	**Pokémon Go**	13	+
9	**Minecraft**	13	-
11	**The Sims**	12	-
12	**Duolingo**	11	+
12	**Counter Strike**	9	-
13	**Mahjong**	9	-
13	**Mario Kart**	9	
13	**Helldivers**	9	
13	**FIFA**	8	
14	**NHL**	8	
14	**Clash of Clans**	8	
14	**Älypään pelit**	8	
15	**Civilization**	7	
15	**Roblox**	7	

Simulaatiopeli *The Sims* on nyt 11. sijalla eli sijoitus on tippunut kahdella pykälällä. Uutena vuoden 2022 suosituimpien pelien listalle noussut *Pokémon Go* (paikkatietoinen mobiilipeli) jatkaa suosituimpien pelien listalla nyt kaksi pykälää ylempänä. Myös kieltenopettelupeli *Duolingo* kohentaa asemiaan kahdella pykälällä. Älypään pelit, jotka ovat olleet pitkään naisten suosituimpien pelien listalla, tekevät paluun ”yleislistalle”.

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

	Miesten suosikkipelit	
1	Veikkauksen pelit	66
2	Fortnite	21
3	Pasianssi	19
4	Call of Duty	18
5	Grand Theft Auto	10
6	Helldivers	9
7	NHL	8
7	FIFA	8
7	Counter-Strike	8
10	Brawl Stars	7
11	Civilization	6
11	Sudoku	6
11	Pokémon Go	6
11	Candy Crush	6

	Naisten suosikkipelit	
1	Veikkauksen pelit	68
2	Hay Day	31
3	Pasianssi	30
4	Candy Crush	22
5	Sudoku	15
6	The Sims	12
7	Duolingo	10
8	Mario Kart	8
8	Fortnite	8
8	Mahjong	8
11	Minecraft	7
11	Brawl Stars	7
11	Pokémon Go	7
14	Älypään pelit	6

Naisten ja miesten keskuudessa suosituimmat pelit poikkeavat toisistaan (ks. Taulukko 14). Veikkauksen pelit ja pasianssipelit löytyvät molemmilta kärkilistoilta, mutta erityisesti toiminta-, ammuskelu- ja urheilupelit ovat miesten listan kärkipäässä. Naisten listalta löytyy ajanvietteelliseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä, kieltenoppimispelejä sekä vanha suosikki *The Sims* -simulaatiopeli.

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. Noususuunta jatkuu edelleen vuonna 2024, mutta muutos on vain puoli prosenttiyksikköä. Verrattaessa vuosien 2022 ja 2024 lukuja, mitkään muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä koko väestön tasolla. Kilpapelaamista ilmoittaa nyt ainakin joskus harrastavansa 6,1 % suomalaisista. Aktiivisia kilpapelaajia on 2,7 % väestöstä (2022: 3,1 %).

Kilpapelaamisstriimien (reaaliaikaisten nettilähetysten) katseleminen sen sijaan on huomattavasti yleisempää ja katselemisen yleistyminen on ollut tilastollisesti merkitsevää sekä vuoden 2020 että 2022 Pelaajabarometrissa. Nyt kuitenkin on tultu alaspäin vuoden 2022 huippulukemasta 23,5 %. Vuonna 2024 kilpapelaamisstriimejä katselee ainakin joskus 20,2 % suomalaisista, mikä on edelleen enemmän kuin vuonna 2020 (19,5 %). Aktiivisia kilpapelaamisstriimien katselijoita on nyt 9,9 % väestöstä, mikä on käytännössä sama määrä kuin vuonna 2022 (9,5 %).

Vielä kilpapelaamistriimien katselemistakin yleisempää on katsella muita pelaamista koskevia striimejä tai tallenteita, vaikka satunnaisemmassa katselemisessa on samankaltaista laskua kuin kilpapelistriimien katselemisessa. Sen sijaan aktiivisia katsojia on myös näille striimeille hieman aiempaa enemmän. Nyt 26,5 % suomalaisista katselee tällaisia striimejä tai pelitallenteita ainakin joskus, kun vuonna 2022 katselijoita oli 28,9 % suomalaisista. Aktiivisesti muita pelaamista koskevia striimejä tai videoita katsoo nykyisin jo 18 % suomalaisista, mikä on hieman korkeammalla tasolla kuin vuonna 2022 (17,5 %).

Oman pelaamisen striimaaminen muiden nähtäväksi tai ei-reaaliaikaisten tallenteiden julkaiseminen omasta pelaamisesta muiden nähtäväksi ovat edelleen harvinaisempia kuin itse kilpapelaaminen, ja varsinkin satunnaisempi oman pelaamisen julkaiseminen muiden nähtäväksi on nyt kääntynyt laskusuuntaan. Omaa pelaamistaan muiden nähtäväksi striimaa ainakin joskus 4,5 % suomalaisista, kun vuonna 2022 striimaajia oli 5,5 %. Muita nettitallenteita omasta pelaamisestaan julkaisee 3,4 % suomalaisista, kun edellisessä barometrissa julkaisijoita oli 4,3 %. Aktiivisia striimaajia ja julkaisijoita on hieman enemmän kuin vuonna 2022, mutta muutokset ovat vain prosenttiyksikön kymmenyksiä.

Kaikkein harvinaisinta e-urheiluun liittyvää toimintaa on vedonlyönti kilpapelaamisesta. Hieman yli kaksi prosenttia suomalaisista on ainakin joskus lyönyt vetoa e-urheilu-tapahtumasta. Lukema on hieman alemmalla tasolla kuin vuonna 2022 (2,7 %).

Kilpapelaaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat sukupuolittunutta toimintaa. Esimerkiksi kilpapelejä pelaa 10,6 % miehistä, mutta vain 1,5 % naisista. Naisista 15,4 % katsoo muuhun pelaamiseen kuin e-urheiluun liittyviä tallenteita, mutta miesten lukema on 37,3 %. Vuonna 2018 naiset eivät lyöneet lainkaan vetoa kilpapelaamisesta tai julkaisseet ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan. Ne eivät ole suosittuja toimintoja naisten keskuudessa myöskään vuonna 2024, koska naisista vain 0,4–1,7 % on edes joskus osallistunut näihin aktiviteetteihin.

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

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten osuus
Kilpapelaaminen eli e-urheilu ja striimaaminen							
Pelaa digitaalisia pelejä e-urheilu-kilpapeleinä	0,5 %	1,1 %	1,1 %	3,4 %	93,6 %	0,3 %	2,7 %
Katsoo stream-lähetyksiä tai -tallenteita e-urheilu-kilpapelaamisesta	1,5 %	3,7 %	4,7 %	10,4 %	79,5 %	0,2 %	9,9 %
Lyö vetoa e-urheilu-kilpapelaamisesta	0,0 %	0,2 %	0,0 %	2,1 %	97,7 %	0,1 %	0,2 %
Katsoo muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	3,1 %	7,3 %	7,6 %	8,6 %	73,2 %	0,3 %	18,0 %
Striimaa omaa pelaamistaan muille	0,0 %	1,3 %	0,7 %	2,5 %	95,3 %	0,1 %	2,0 %
Julkaisee ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan	0,0 %	0,6 %	0,6 %	2,2 %	96,4 %	0,2 %	1,2 %

Kilpapelaaminen ja striimaaminen painottuvat selkeästi nuorten aktiviteeteiksi (ks. Taulukko 16). Aktiivisia kilpapelaajia ja aktiivisia pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttajia ja julkaisijoita on eniten kahdessa

nuorimmassa ikäryhmässä. Kolme- ja nelikymppistenkin ryhmissä pelataan aktiivisesti kilpapelejä vielä jonkin verran, ja kolmikymppisistä vielä suhteellisen iso osa katsoo pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä. Nelikymppiset myös kuluttavat pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä jonkin verran. Viisikymppisistäkin pieni osa katselee muita pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä. Tätä vanhemmissa ikäryhmissä aktiivinen kilpapelaaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen aktiivinen kuluttaminen tai tuottaminen on hyvin vähäistä tai olematonta.

Muutokset vuosien 2022 ja 2024 välillä eivät ole e-urheilua ja niihin liittyvien mediasisältöjen kuluttamisen osalta tilastollisesti merkitseviä kuin yhdessä ikäryhmässä. Nelikymppiset katsovat aktiivisesti muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta nyt huomattavasti vähemmän (4,7 %) kuin vuonna 2022 (11,2 %; X^2= 4,46, $p<0,05$).

Taulukko 16. Aktiivisten kilpapelaajien 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
Kilpapelaaminen eli e-urheilu ja striimaaminen							
Pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä e-urheilu-kilpapeleinä	13,0 %	3,6 %	1,3 %	1,3 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %
Katsoo aktiivisesti stream-lähetyksiä tai -tallenteita e-urheilu-kilpapelaamisesta	28,0 %	19,6 %	15,4 %	2,0 %	1,4 %	0,0 %	0,0 %
Lyö aktiivisesti vetoa e-urheilu-kilpapelaamisesta	0,0 %	0,0 %	0,0 %	1,3 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %
Katsoo aktiivisesti muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	39,4 %	39,4 %	34,4 %	4,7 %	2,8 %	0,0 %	0,0 %
Striimaa aktiivisesti omaa pelaamistaan muille	6,1 %	5,8 %	1,3 %	1,3 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %
Julkaisee aktiivisesti ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan	5,3 %	2,2 %	1,3 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %

Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa kilpapelaaminen ja striimaaminen ovat yleisempää toimintaa kuin koko väestön tasolla (ks. Taulukot 15 ja 17). Aktiivisia

kilpapelaajia on 5 % aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa, kun koko väestön tasolla heitä on vain 2,7 %. Myös kilpa- ja muuta pelaamista koskevia mediasisältöjä kulutetaan ja tuotetaan enemmän aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien parissa koko väestöön verrattuna. Yli kolmannes (33,6 %) aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista katsoo pelaamiseen liittyviä striimejä tai tallenteita aktiivisesti, kun koko väestön tasolla lukema on 18 %.

Aineiston perusteella vaikuttaa siltä, että kilpapelaaminen ja peleihin liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat erityisesti nuorten, muutenkin aktiivisten digitaalisten pelien pelaajamiesten ja -poikien pelikulttuuria tällä hetkellä. Naiset eivät ainakaan toistaiseksi väestötason tarkastelussa näkyvässä määrin harrasta kilpapelaamista eivätkä julkaise omasta pelaamisestaan kovin paljon, mutta toisaalta myös naiset ja tytöt kuluttavat pelaamiseen liittyviä mediasisältöjä, vaikkakin nyt kulutus kääntynyt loivaan laskuun verrattuna vuoteen 2022. Vanhempien ikäryhmien parissa kilpapelaaminen ja striimaaminen ovat hyvin harvinaista toimintaa, mutta voi lisääntyä tulevaisuudessa, kun kilpapelaaja- ja striimaajasukupolvi vanhenee. Jo nyt pieni 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
Kilpapelaaminen eli e-urheilu ja striimaaminen							
Pelaa digitaalisia pelejä e-urheilu-kilpapeleinä	1,0 %	2,0 %	2,0 %	6,2 %	88,3 %	0,4 %	5,0 %
Katsoo stream-lähetyksiä tai -tallenteita e-urheilu-kilpapelaamisesta	2,8 %	7,0 %	8,6 %	17,3 %	64,1 %	0,2 %	18,4 %
Lyö vetoa e-urheilu-kilpapelaamisesta	0,0 %	0,4 %	0,0 %	3,6 %	95,8 %	0,2 %	0,4 %
Katsoo muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	5,8 %	13,7 %	14,1 %	13,9 %	51,9 %	0,6 %	33,6 %
Striimaa omaa pelaamistaan muille	0,0 %	2,4 %	1,4 %	4,8 %	91,1 %	0,2 %	3,8 %
Julkaisee ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan	0,0 %	1,0 %	1,2 %	4,2 %	93,4 %	0,2 %	2,2 %

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. Noin 71 % kaikista kyselyyn vastanneista vastasi näihin kysymyksiin.

Taulukossa 18 näkyy näiden kysymysten tunnuslukuja tarkasteltujen kaikkien yhdeksän 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 2024 digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin 6,2 tuntia viikossa. Tämä on hieman vähemmän kuin vuoden 2022 barometrissa, mutta korkeampi kuin kaikissa vuotta 2020 edeltävissä barometreissä. Muutos edelliseen barometriin verrattuna ei ole tilastollisesti merkitsevä. Kun suurimmassa osassa aiemmista Pelaajabarometreistä pelaamiseen käytetyn ajan mediaani on ollut kaksi tuntia, nousi mediaani vuonna 2020 ja 2022 neljään tuntiin, mutta nyt mediaani on laskenut kolmeen tuntiin.

Taulukko 18. Pelaamiseen käytetty aika ja raha

		Keski-arvo	Korjattu keskiarvo	Mediaani	Keskiha-jonta	N
Käytetty aika (h / vko)	2024	7,80	6,20	3	11,4	669
	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 raha (€ / kk)	2024	24,20	12,10	0	70,502	675
	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

Korjattuja keskiarvoja tarkasteltaessa huomataan, että rahankäyttö on noussut uuteen huippulukemaan. Suomalaiset käyttävät keskimäärin 12,1 euroa kuussa digitaalisten pelien pelaamiseen. Rahaa käytettiin pelaamiseen hieman enemmän ainoastaan koronavuonna 2020, mutta silloinkin korjattu keskiarvo oli pienempi kuin nyt.

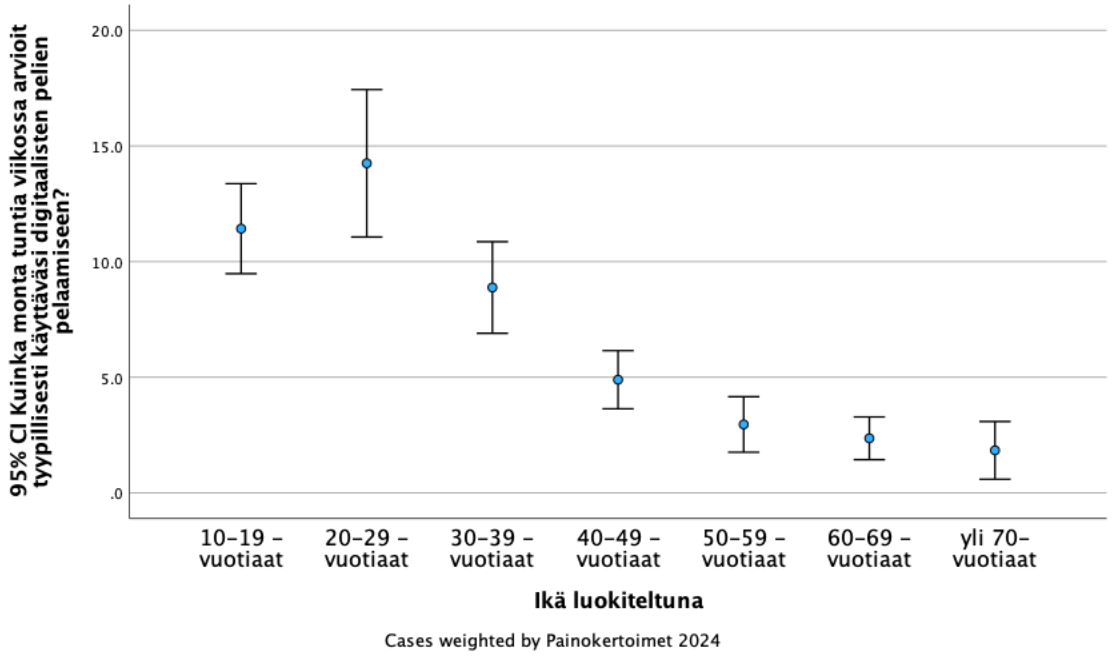
Digitaaliseen pelaamiseen käytetyn rahan määrää tarkastellessa on syytä huomioida, että peleihin lasketaan tässä yhteydessä myös verkkorahapelit. Koteihin ostettiin digitaalisia pelejä keskimäärin 1,4 peliä viimeisen kuuden kuukauden aikana, kun vuonna 2022 pelejä ostettiin keskimäärin 1,7 kappaletta ja vuonna 2020 1,9 kappaletta. Ostaminen on toisin sanoen ollut loivassa laskusuunnassa jo usean vuoden ajan. Yhtenä syynä voi olla esimerkiksi *free-to-play*-ilmaispelaamisen suosion lisääntyminen viime vuosina.

Vuonna 2024 miehet edelleen käyttävät pelaamiseen keskimäärin enemmän aikaa (10 tuntia viikossa) kuin naiset (5,1 tuntia viikossa). Tämä korjaamattomien keskiarvojen ero on tilastollisesti merkitsevä ($t(646)= 5,948$; $p<0,001$; 2-suuntainen), ja ero on pysynyt lähes muuttumattomana vuoteen

2022 verrattuna. Kun verrataan saman sukupuolen ajankäyttöä vuosina 2024 ja 2022, muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

Ikäryhmittäin ajankäyttöä tarkasteltaessa huomataan, että nuorimmat ikäryhmät käyttävät edelleen eniten aikaa pelaamiseen (ks. Kuvio 8), mutta kaikkein nuorimman ikäryhmän ajankäyttö on laskenut tilastollisesti merkitsevästi ($t(233,9)= -3,157$; $p<0,01$; 2-suuntainen) verrattuna vuoteen 2022. 10–19-vuotiaat käyttävät keskimäärin 11,4 tuntia viikossa pelaamiseen, mikä on viisi tuntia vähemmän kuin vuonna 2022 (16,4 h/vko). Kaksikymppiset puolestaan ovat lisänneet ajankäyttöä, ja tämä ikäryhmä käyttää nyt kaikkein eniten aikaa pelaamiseen. Muutos verrattuna vuoteen 2022 ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä tässä eikä vanhemmissakaan ikäryhmissä. Kaksikymppiset käyttävät nyt keskimäärin 14,2 tuntia pelaamiseen viikossa, kun vuonna 2022 tämä ikäryhmä pelasi keskimäärin 11,3 tuntia viikossa. Kolmekymppisten (8,8 h/vko) pelaaminen on lisääntynyt noin tunnilla ja nelikymppisten (4,9 h/vko) pelaamiseen keskimäärin käyttämä aika on vähentynyt noin tunnin viikossa. Viisikymppiset (3 h/vko) ja kuusikymppiset (2,4 h/vko) käyttävät saman verran aikaa viikossa pelaamiseen kuin vuonna 2022. Yli 70-vuotiaiden pelaamiseen käyttämä aika on vähentynyt 1,8 tuntiin viikossa, kun vuonna 2022 he pelasivat 3,1 tuntia viikossa.

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 monta tuntia vähemmän kuin nuorimmat ikäryhmät.

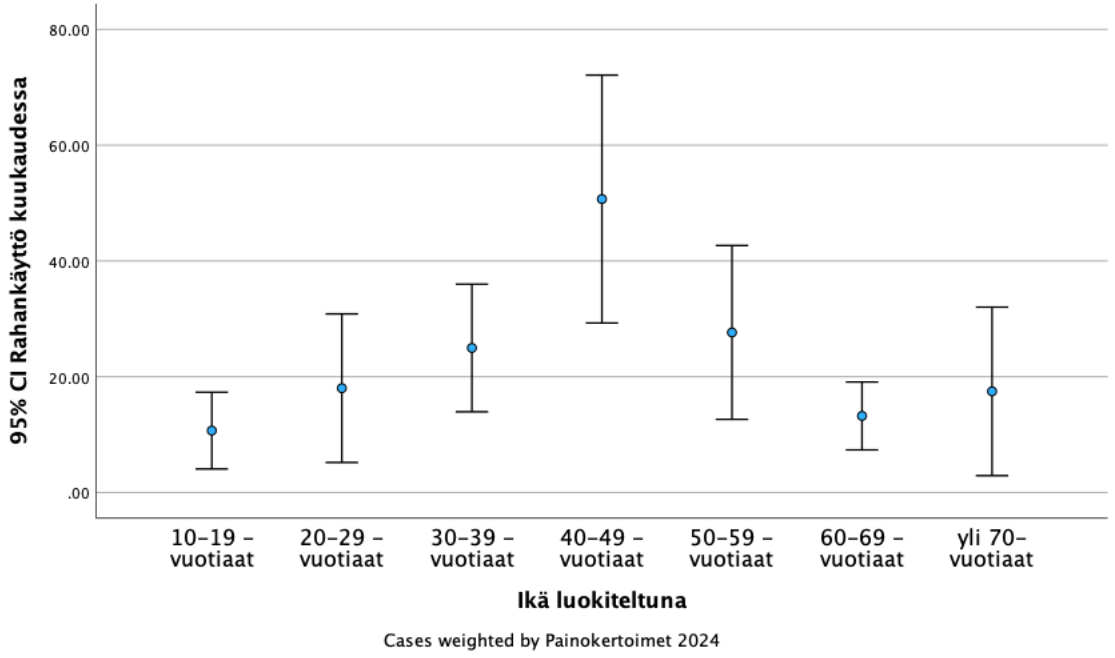


Kuvio 8. Pelaamiseen käytetyn ajan keskiarvot ja 95 % luottamusvälit eri ikäryhmissä

Kun tarkastellaan rahankäytön korjaamattomia keskiarvoja, havaitaan, että vuonna 2024 miehet (35,3 2022: 21,4€/kk) käyttävät tilastollisesti merkitsevästi naisia (10,9 2022: 11,3€/kk) enemmän rahaa pelaamiseen ($t(526)= 4,822$; $p<0,001$; 2-suuntainen). Naisten rahankäyttö on vähentynyt alle puolella eurolla verrattuna vuoteen 2022, eikä muutos ole tilastollisesti merkitsevä. Miesten rahankäyttö sen sijaan on lisääntynyt 14 eurolla verrattuna vuoteen 2022 ($t(438,9)= -4,758$; $p<0,001$; 2-suuntainen). Pelaamiseen liittyvä rahankäyttö sukupuolten välillä on nyt etääntymässä toisistaan, kun edellisessä barometrissa ero pikemminkin kapeni. Miehet käyttävät nyt yli kolme kertaa enemmän rahaa pelaamiseen kuin naiset, kun vuonna 2022 miehet käyttivät kaksi kertaa enemmän rahaa.

Ikäryhmittäin tarkasteltuna (ks. Kuvio 9) rahankäytössä on yksi tilastollisesti merkitsevä muutos vuosien 2024 ja 2022 välillä. Nelikymppiset käyttävät nyt kaikkein eniten rahaa pelaamiseen. Vuonna 2022 tämä ikäryhmä käytti keskimäärin 22 euroa kuussa digitaaliseen pelaamiseen, kun nyt he kuluttavat 50,7 euroa kuussa ($t(136,4)= 2,518$; $p<0,05$; 2-suuntainen). Seuraavaksi eniten pelaamiseen rahaa käyttävät viisikymppiset (27,6€/kk) ja kolmekymppiset (25€/kk) ja vähiten nuorin

ikäryhmä (10,7€/kk). Kaksikymppiset (18€/kk) ja yli 70-vuotiaat (17,5€/kk) käyttävät suunnilleen saman verran rahaa pelaamiseen, ja kuusikymppiset keskimäärin muutaman euron vähemmän (13,2€/kk). 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. 56 % kaikista vastaajista vastasi 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 660 mainintaa, kun toiseksi yleisin paikka, kaverin luona, sai 163 mainintaa ja kolmanneksi yleisin paikka,

liikenneväline, sai 99 mainintaa. Jos maininnat kaverin, sukulaisen ja kumppanin luona yhdistetään, läheisen ihmisen luona pelaaminen sai yhteensä 217 mainintaa.

Digitaalisia pelejä pelataan myös työpaikalla (60 mainintaa) ja koulussa (59 mainintaa), mutta nämä paikat ovat selvästi omaa ja kaverin kotia harvinaisempia pelipaikkoja. Digitaalisia pelejä pelataan myös esimerkiksi mökillä (18mainintaa) ja ulkona (16 mainintaa). Sen sijaan varsinaiset pelaamiselle perustetut paikat saivat suhteellisen vähän mainintoja. Pelibaari, -halli, -kahvila ja pelitapahtumat (*conit*) saivat yhteensä vain kymmenen mainintaa, kun esimerkiksi "tavalliset" baarit ja kahvilat saivat yhteensä 16 mainintaa.

Koti on yleisin digitaalisten pelien pelaamisen paikka molemmilla sukupuolilla ja kaikilla ikäryhmillä. Tulokset ovat hyvin samankaltaisia kuin vuonna 2022, eikä uusia yllättäviä pelaamisen paikkoja tullut tänä vuonna esiin.

3.8 Digitaalisten pelien ostaminen

Kolmen 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. Vuoden 2024 barometrin uutena kohtana oli kysymys niin sanottujen *play-to-earn*-pelien pelaamisesta.

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.

Play-to-earn-peleistä puolestaan on mahdollista kerryttää erilaisia virtuaalivaluuttoja, joita puolestaan voi vaihtaa oikeaksi rahaksi sivustoilla, joissa tehdään virtuaalivaluuttakauppaa. Kyse ei siis ole niinkään rahan kuluttamisesta peleihin tai pelien ostamisesta, vaan mahdollisuudesta ansaita rahanarvoisia hyödykkeitä digitaalisia pelejä pelaamalla. Tällä tavoin jälleen hämärtyy raja perinteisten rahapelien ja digitaalisten viihdepelien välillä.

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 %. Laskusuunta jatkuu edelleen, kun vuonna 2024 fyysisiä digipelejä ostaa enää 23,9 % väestöstä. Muutos vuosien 2022 ja 2024 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 latasi yhä suurempi osa (36,5 %) suomalaisista. Vuonna 2024 edelleen 36,7 % suomalaisista osti pelejä ainakin joskus verkon kautta eli käytännössä ostaminen on samalla tasolla vuoden 2022 kanssa.

Pelien maksullisia lisäosia ostaa ainakin joskus 27,1 % suomalaisista, mikä on käytännössä samalla tasolla kuin vuonna 2022 (27,7 %). Aktiivisesti lisäosia ostaa nyt 4,4 % väestöstä. Lukema on noin prosenttiyksikön suurempi kuin vuonna 2022 (3,3 %), eikä muutos ole tilastollisesti merkitsevä.

Ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista maksaa vuonna 2024 18,9 % suomalaisista, mikä on jonkin verran enemmän kuin

edellisessä barometrissa (17,1 %). Yhä suurempi osa suomalaisista maksaa myös aktiivisesti näistä ominaisuuksista. Aktiivisesti maksavien osuus (4,4 %) on kasvanut tilastollisesti merkitsevästi vuoteen 2022 (2,7 %) verrattuna (X^2= 4,42, $p<0,05$).

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 (1,2 %) suomalaisista (2022: 0,9 %). Ainakin joskus niistä maksaa 8,1 % vastaajista, mikä on prosenttiyksikön enemmän kuin vuonna 2022 (7 %). Lukema on suurempi kuin esimerkiksi Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaamisen tai ulkomaisilla verkkorahapelisivustoilla pelaamisen tapauksissa.

Play-to-earn-pelit ovat toistaiseksi marginaalisia pelejä suomalaisten keskuudessa. Ainakin joskus näitä pelejä on pelannut 1,4 % väestöstä ja aktiivisia pelaajia on vain 0,4 % suomalaisista.

Taulukko 19. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä.

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0 %	0,0 %	0,4 %	23,9 %	75,2 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,0 %	0,9 %	7,5 %	28,3 %	63,0 %
Maksetaan ilmaispelien lisäominaisuuksista	0,0 %	0,5 %	3,9 %	14,5 %	80,5 %
Maksetaan yllätyslaatikoiden avaamisesta	0,0 %	0,0 %	1,2 %	6,9 %	91,4 %
Ostetaan pelien maksullisia lisäosia verkkopalveluista	0,0 %	0,6 %	4,0 %	22,7 %	72,2 %
Pelataan play-to-earn-pelejä	0,1 %	0,4 %	0,0 %	0,9 %	97,8 %

Aktiivisille digitaalisten viihdepelien pelaajille pelien lataaminen digitaalisista verkkopalveluista on edelleen selvästi suosituin ostamisen tapa. 59,9 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista on ainakin joskus ostanut pelin digitaalisesta verkkopalvelusta, kun vuonna 2022 tällä tavoin pelejä osti 62,2 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Kuukausittain lataavien määrä on noussut noin kolme prosenttiyksikköä, mutta sitä harvemmin lataavien määrä puolestaan laskenut viisi prosenttiyksikköä. Viikoittain tai päivittäin lataavien määrä on pysynyt samana kuin vuonna 2022. Myös myyntipakkauksessa pelin ostaminen kaupasta on edelleen suosittua aktiivisilla digitaalisten viihdepelien pelaajilla (ks. Taulukko 20), mutta tällaisen ostamisen tavan suosio on vähentynyt myös aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien parissa. 36.2 % heistä ostaa pelejä edelleen kaupasta ainakin joskus, kun vuonna 2022 fyysisiä myyntipakkauksia osti vielä 38,8 % aktiivipelaajista.

Ilmaispelien lisäominaisuuksia ostaa ainakin joskus 33,3 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista, mikä on hieman, muttei tilastollisesti merkitsevästi, enemmän kuin vuonna 2022 (29,9 %). Nousu kohdistuu erityisesti kuukausittaiseen 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	0,0 %	0,0 %	0,2 %	36 %	63,2 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,0 %	1,2 %	13,9 %	44,8 %	39,8 %
Maksetaan ilmaispelien lisäominaisuuksista	0,0 %	1 %	7 %	25,3 %	65,7 %
Maksetaan yllätyslaatikoiden avaamisesta	0,0 %	0,0 %	2,2 %	12,5 %	84,7 %
Ostetaan pelien maksullisia lisäosia verkkopalveluista	0,0 %	1,2 %	7,2 %	38,2 %	52,6 %
Pelataan play-to-earn-pelejä	0,2 %	0,6 %	0,0 %	1,8 %	96,2 %

Aktiiviset digitaalisten viihdepelien pelaajat maksavat yllätyslaatikoiden avaamisesta selkeästi koko väestöä enemmän, ja maksajien osuus on hieman kasvanut edelliseen barometriin verrattuna. Ainakin joskus yllätyslaatikkojen avaamisesta on maksanut 14,7 % (2022: 12,5 %) ja kerran kuussa niistä maksaa 2,2 % (2022: 1,6 %) aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Luvut ovat lähes kaksinkertaisia koko väestöön verrattuna.

Päivittäin *free-to-play*-ilmaispelejä pelaavien osuus on pysynyt ennallaan. Suomalaisista jo 12,6 % pelaa niitä päivittäin, kun vuonna 2022 päivittäispelaajia oli 13 %. Myös pelaajien kokonaismäärä on pysynyt samana. Ainakin joskus *free-to-play*-ilmaispelejä pelaa 39,9 % suomalaisista, kun edellisessä barometrissa lukema oli 39,8 %. Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien joukossa päivittäinen *free-to-play*-pelaaminen (22,5 %) on kuitenkin lievässä laskussa (2022: 24,1 %). Ainakin joskus näitä pelejä pelaa 65,9 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista, mikä on prosenttiyksikön pienempi osuus kuin vuonna 2022. Muutokset *free-to-play*-pelaamisen suosiossa eivät ole tilastollisesti merkitseviä vuosien 2024 ja 2022 välillä.

Aktiivisia *free-to-play*-pelien pelaajia oli vastaajista 29,3 %, mikä on hieman, muttei tilastollisesti merkitsevästi, enemmän kuin vuonna 2022 (26,2 %). Heistä 51,5 % ilmoitti, ettei osta lainkaan ilmaispelien maksullisia lisäominaisuuksia, mikä on täsmälleen sama lukema kuin vuonna 2022. Päivittäin ilmaispeleissä ei tämän tutkimuksen mukaan tee ostoja kukaan, eikä viikoittainkaan kuin 1,8 % % (2022: 0,4 %) aktiivisista *free-*

to-play-pelien pelaajista. Kuukausittain ilmaispelien lisäominaisuuksista maksaa aiempaa suurempi osuus (12,4 %) aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista (7,7 % vuonna 2022). Harvemmin kuin kerran kuukaudessa ostoja tekevien aktiivisten *free-to-play*-pelaajien osuus on sen sijaan vähentynyt. Vuonna 2022 heitä oli 40,1 %, mutta nyt 33,9 %. 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, vaikkeivat kovin usein. Päivittäin tai viikoittain yllätyslaatikoista ei makseta, mutta kuukausittain (3,7 %) ja sitä harvemmin (19 %) rahaa käytetään myös niiden avaamiseen. Maksavien osuus oli pienempi vuonna 2022: tuolloin maksajia oli kuukausittain 1,8 % ja sitä harvemmin 16,8 % aktiivisista *free-to-play*-pelaajista. Aktiivisista *free-to-play*-pelaajistakaan kuitenkaan 77,3 % (2022: 80,2 %) ei maksa lainkaan yllätyslaatikoiden avaamisesta. Nämä muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

3.9 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat

Vuoden 2022 pelaajabarometrissa jatkettiin vuonna 2015 aloitettua tiedustelua pelaamiseen liittyvistä ongelmista ajan ja rahan käytön suhteen. Näiden lisäksi tuolloin kokonaan uutena osiona mukaan otettiin neljän kysymyksen instrumentti, joka oli käytössä myös vuonna 2024. 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 (85,1 %; 2022: 85,8 %) ilmoitti, että ei ole kokenut digitaalisten pelien pelaamisen aiheuttaneen heille itselleen ongelmia ajan eikä rahan käytön suhteen. Joskus tai toistuvasti sekä aikaan että rahaan liittyviä ongelmia on 1 %:lla suomalaisista (2022: 1,4 %)

Aikaan liittyviä ongelmia ainakin joskus kokeneiden osuus (9,9 %) on laskenut vuoden 2022 lukemasta (11,3 %). Toistuvasti aikaan liittyviä ongelmia on kokenut 1,3 % vastaajista, kun vuonna 2022 niitä koki 1,1 %. Nämä muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

Taulukko 21. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat

	Toistuvasti	Harvoin	Ei lainkaan	Ei osaa sanoa
Peleihin käytetty aika aiheuttaa ongelmia	1,3 %	9,9 %	87,2 %	1,3 %
Peleihin käytetty raha aiheuttaa ongelmia	0,2 %	2,6 %	96,0 %	1,2 %

Vaikka ikäryhmittäin tarkasteltuna aikaan ja rahaan liittyvien ongelmien kokemisessa on ollut muutoksia, eivät nämä muutokset kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä. Peleihin käytettyyn aikaan liittyviä ongelmia olivat kohdanneet useimmin kyselyn nuorimmat vastaajat (25 %), jotka olivat kokeneet aikaan liittyviä ongelmia ainakin joskus hieman enemmän kuin vuonna 2022 (22,4 %). Sen sijaan kaksikymppisten ikäryhmässä aikaan liittyviä ongelmia (15,3 %) oli nyt koettu hieman vähemmän kuin edellisessä barometrissa (21,8 %). Toistuvasti aikaan liittyviä ongelmia kohtasi 2,3 % (2022: 3,4 %) kyselyyn vastanneista 10–19-vuotiaista.

Kolmekymppisten ryhmässä aikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 14,8 % vastaajista, mikä on kaksi prosenttiyksikköä enemmän kuin vuonna 2022. Nelikymppisten ikäryhmässä (11,3 %) aikaan liittyviä ongelmia koettiin hieman vähemmän kuin vuonna 2022 (13,9 %). Viisikymppisten ikäryhmässä nyt aikaan liittyviä ongelmia koki 5,8 % vastaajista, mikä on pari prosenttiyksikköä enemmän kuin vuonna 2022. Tätä vanhemmissa ikäryhmissä aikaan liittyviä ongelmia oli kokenut alle kolme prosenttia vastaajista, ja vanhimmassa ikäryhmässä kukaan ei raportoinut tällaisista ongelmista.

Peliaikaan liittyvät ongelmat lisääntyivät hieman naisilla ja vähenivät miehillä verrattuna vuoteen 2022: nyt 10, 2 % naisista oli kohdannut aikaan liittyviä ongelmia ainakin joskus, kun vuonna 2022 niitä oli kohdannut 8,9 % naisista. Miehillä lukema on nyt 12,7 %, kun vuonna 2022 15,7 % miehistä koki aikaan liittyviä ongelmia. Nämä muutokset eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä. Sukupuolten väliset erot olivat tilastollisesti merkitseviä vuonna 2022, mutta nyt erot sukupuolten välillä ovat tasoittuneet, eikä aikaan liittyvien

ongelmien kokemisessa ole enää tilastollisesti merkitsevää eroa.

Aktiivisesti digitaalisia viihdepelejä pelaavista vastaajista 19,3 % (2022: 20,8 %) oli kohdannut aikaan liittyviä ongelmia, mutta vain 2 % (2022: 1,4 %) raportoi kohdanneensa niitä toistuvasti. Aktiivisista rahapelaajista aikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 7,1 % vastaajista (2022: 11,4 %), mikä on tilastollisesti merkitsevä muutos (X^2= 3,99, $p<0,05$).

Peleihin käytettyyn rahaan liittyvät ongelmat olivat aineistossa selvästi aikaan liittyviä ongelmia harvinaisempia. Rahaan liittyvät ongelmat (2,8 %) lisääntyivät hieman, joskaan eivät tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoteen 2022 (1,9 %). Ikäryhmittäinkään tarkasteltuna muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Eniten rahaan liittyviä ongelmia raportoivat nuorin (6,1 %) ja nelikymppisten ikäryhmä (5,3 %), kun muilla ikäryhmillä rahaan liittyvät ongelmat koskettivat alle 2,5 % kustakin ikäryhmästä.

Kuten Taulukosta 22 näkyy, miehistä 4,3 % (2022: 2,7 %) oli kohdannut harvoin tai toistuvasti rahaan liittyviä ongelmia ja naisista 1,1 %, mikä on sama määrä kuin edellisessä barometrissa. Miesten rahaan liittyvien ongelmien kokeminen on noussut takaisin vuoden 2020 tasolle, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä. Aktiivisesti rahapelejä pelaavista vastaajista 4,9 % (2022: 3,3 %) oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia harvoin tai toistuvasti. Onneen perustuvia rahapelejä (esim. Lotto, raha-automaatit ja arvat) aktiivisesti pelaavista 6 % (2022: 3,9 %) oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia, kun puolestaan aktiivisesti taitoelementin sisältäviä rahapelejä (esim. vedonlyönti ja nettipokeri) aktiivisesti pelaavista 13,1 % (2022: 10,2 %) oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia. Vaikka osa näistä muutoksista vaikuttaakin prosenttiyksiköitä vertaamalla suhteellisen suurilta, eivät muutokset vuosien 2024 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	10,2 %	2,0 %	1,1 %	0,2 %
Miehistä	12,7 %	0,6 %	4,3 %	0,2 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	19,3 %	2,0 %	4,4 %	0,4 %
Aktiivisista rahapelaajista	7,1 %	1,1 %	4,9 %	0,6 %
Aktiivisista onneen perustuvien rahapelien pelaajista	7,3 %	1,8 %	6,0 %	0,9 %
Aktiivisista taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajista	9,8 %	0,0 %	13,1 %	0,0 %
Aktiivisista verkkorahapelien pelaajista	7,1 %	1,1 %	6,0 %	0,7 %
Aktiivisista Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelien pelaajista	10,9 %	3,6 %	12,7 %	3,6 %
Aktiivisista e-urheilu-vedonlyöjistä	0 %	0 %	100 %	0 %
Aktiivisista *free-to-play*-ilmaispelien pelaajista	28,9 %	2,6 %	5,1 %	0,0 %
Aktiivisista ilmaispeleissä maksavista	26,8 %	2,4 %	9,8 %	0 %
Aktiivisista yllätyslaatikoista maksavista	0 %	0 %	9,1 %	0,0 %

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 nettiroolipelien (30,6 %), toimintapelien (30,4 %) ja monen pelaajan verkkopelien (30,1 %) aktiivisten pelaajien joukossa on suhteellisen paljon niitä, jotka ovat kokeneet aikaan liittyviä ongelmia. Vähiten aikaan liittyviä ongelmia oli oppimispelien (8,5 %) ja musiikki- ja seurapelien aktiivisten pelaajien joukossa.

Ainoat tilastollisesti merkitsevät aikaongelmiin liittyvät muutokset koskivat simulaatio- ja urheilupelien aktiivisia pelaajia. Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista nyt aikaan liittyviä ongelmia oli kokenut 18 %, kun edellisessä barometrissä aikaan liittyviä ongelmia oli kokenut 28 % aktiivisista pelaajista (X^2= 5,60, $p<0,05$). Urheilupelien aktiivisten pelaajien joukossa

puolestaan aikaan liittyviä ongelmia koki nyt 20,3 % pelaajista, kun vuonna 2022 osuus oli 10 % (X^2= 3,92, p<0,05).

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	18,1 %	2,5 %	4,3 %	0,4 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	30,4 %	3,1 %	6,2 %	0 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	25,5 %	1 %	6,3 %	0 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	21,1 %	1 %	5,2 %	0 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	18 %	1,8 %	5,4 %	0 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	20,3 %	0,7 %	6,3 %	0 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	21,1 %	2,4 %	7,4 %	0 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	26,6 %	0 %	5,2 %	0 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	29,8 %	1,9 %	2,9 %	0 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	30,6 %	2,8 %	6,4 %	2,8 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	30,1 %	1,9 %	6,9 %	2 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	14 %	2 %	2 %	0 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	8,5 %	0 %	0 %	0 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	26,7 %	6,7 %	18,8 %	6,3 %
Aktiivisista kilpapelaajista (e-urheilu)	12 %	0 %	11,5 %	0 %
Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista	27,6 %	2,1 %	9,7 %	0 %
Aktiivisista muiden pelitallenteiden katselijoista	26,8 %	1,2 %	3,5 %	0 %
Aktiivisista oman pelaamisensa striimaajista	0 %	0 %	21,1 %	0 %
Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitallenteiden jakajista	9,1 %	0 %	0 %	0 %

Peliongelmiin liittyviä tuloksia tulkittaessa kannattaa huomioida että ”ongelma” voi eri vastaajille merkitä eri asioita. Esimerkiksi ”peliaikaongelma” nuoren pelaajan kohdalla voi tarkoittaa sitä, että hänen pelaamiselleen asetetaan vaikkapa vanhempien toimesta aikarajoja, joiden hän itse kokee olevan ongelmallisia. Aktiivisten seikkailupelien tai nettipelien harrastajien kohdalla aikaan liittyvät ongelmat todennäköisesti kytkeytyvät pelin laajuuteen ja niihin haasteisiin, mitä tiimityöhön nojaavien yhteispelien toteuttaminen arkielämän kannalta tuottaa.

Peliaikaan liittyviä ongelmia on eniten nuoremmissa ikäryhmissä, missä myös peliharrastus on aktiivisinta ja monimuotoisinta. Väestötasolla pelaamisen ajankäyttöongelmat ovat huomattavasti yleisempiä kuin rahankäyttöön liittyvät peliongelmat, mutta vakavat rahapeliongelmat voivat toki olla luonteeltaan ja seurauksiltaan haastavampia. Tämä peliongelmien tarkempi analysointi jää kuitenkin Pelaajabarometrin fokuksen ulkopuolelle.

Rahaan liittyviä ongelmia tarkasteltaessa suhteessa pelilajityyppeihin havaitaan kolme tilastollisesti merkitsevää muutosta vuosien 2024 ja 2022 välillä. Aktiivisten stream-lähetysten katselijoiden joukosta nyt 9,7 % oli kokenut rahaan liittyviä ongelmia, kun vuonna 2022 niitä koki 2 % katselijoista (X^2= 5,44, $p<0,05$). Ammuskelupelien sekä ajopelien aktiivisista pelaajista rahaan liittyviä ongelmia koki vuonna 2022 2,2 % pelaajista, mutta nyt ammuskelupelien aktiivisten pelaajien kohdalla lukema on noussut 6,3 %:iin (X^2= 4,54, $p<0,05$) ja ajopelien aktiivisten pelaajien kohdalla 7,4 %:iin (X^2= 3,83, $p<0,05$). Muiden pelilajityyppien kohdalla ei ollut tilastollisesti merkitseviä eroja rahaan tai aikaan liittyvien ongelmien suhteen vuosien 2024 ja 2022 välillä.

3.9.2 Muut pelaamiseen liittyvät ongelmat

Aikaan ja rahaan liittyvistä ongelmista on kysytty vuoden 2015, Pelaajabarometri-tutkimuksesta lähtien. 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 %	0,7 %	5,5 %	16,7 %	76,5 %
Olen antanut pelaamiselle yhä enemmän tilaa muiden kiinnostuksenkohteiden ja aktiviteettien kustannuksella	0,2 %	1,3 %	6,3 %	18,4 %	73,7 %
Olen jatkanut pelaamista siitä huolimatta, että sillä on negatiivisia vaikutuksia elämääni	0,6 %	1,0 %	5,7 %	14,8 %	77,9 %
Olen kohdannut huomattavia ongelmia (esim. henkilökohtaisia, sosiaalisia tai perheeseen/kouluun/työhön liittyviä) johtuen äärimmäisestä pelaamisestani	0,2 %	0,0 %	1,9 %	5,8 %	92,1 %

Eniten oltiin samaa mieltä sen väittämän kanssa, että pelaamiselle on yhä enemmän annettu tilaa muiden kiinnostuksen kohteiden ja aktiviteettien kustannuksella, vaikka lukema onkin pienempi kuin edellisessä barometrissa. Ainakin joskus näin on kokenut tilastollisesti merkitsevästi (X^2= 11,43, p<0,05, df=4) pienempi osuus (26,2 %) vastaajista kuin vuonna 2022 (29,4 %). Myös usein tai erittäin usein tällaisia kokemuksia oli kokenut nyt pienempi osuus (1,5 %) väestöstä kuin edellisessä barometrissa (3,3 %) vuonna 2022 (X^2= 6,31, p<0,05).

Muiden väittämien kohdalla ei ole väestötasolla tilastollisesti merkitseviä muutoksia vuosien 2024 ja 2022 välillä. 23,4 %:lla vastaajista on ainakin joskus myös ollut vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan (2022: 24,7 %) ja 22,1 % vastaajista on ainakin joskus jatkanut pelaamista, vaikka sillä olisi ollut negatiivisia vaikutuksia elämään (2022: 20 %). Äärimmäisestä pelaamisesta johtuvia ongelmia on usein tai erittäin usein kohdannut 0,2 % vastaajista (2022: 1 %), 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	1,10 %	0,50 %	4,50 %	14,20 %	75,60 %
Miehistä	0,00 %	0,90 %	6,60 %	19,10 %	73,40 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	0,60 %	1,00 %	8,90 %	27,90 %	61,60 %
Aktiivisista rahapelaajista	0,30 %	0,60 %	3,70 %	13,80 %	81,70 %
Aktiivisista *free-to-play* -ilmaispelien pelaajista	1,50 %	1,10 %	9,9 %	33,90 %	53,60 %

Miehillä on ollut naisia enemmän vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan, kuten näkyy Taulukosta 25. Erot sukupuolten

välillä ovat tilastollisesti merkitseviä (X^2= 12,01, p<0,05, df=4). Yli 26 %: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 1,6 %:lla naisista, mutta alle yhdellä prosentilla miehistä. Miehillä nämä vaikeudet ovat vähentyneet hieman ja naisilla lisääntyneet jonkin verran vuoteen 2022 verrattuna, mutta nämä muutokset eivät ole tilastollisesti merkitsevä.

Digitaalisten viihdepelien aktiivisilla pelaajilla on ollut enemmän (38,4 %) vaikeuksia pelaamisen kontrolloinnin kanssa kuin aktiivisilla rahapelaajilla (18,4 %). Aktiivisista rahapelaajista alle yhdellä prosentilla on ollut usein tai erittäin usein vaikeuksia kontrolloida pelaamista, kun aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista 1,6 %:lla on ollut usein tai erittäin usein vaikeuksia pelaamisen kontrolloinnin kanssa. Verrattuna vuoden 2022 barometriin, digitaalisten viihdepelien pelaajista nyt suurempi osa (2022: 34,2 %) ja rahapelaajista pienempi osa (2022: 21,4 %) on kokenut tällaisia ongelmia, mutta nämä muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

Selkeästi enemmän pelaamisen kontrolloinnin vaikeuksia on ollut aktiivisilla *free-to-play*-ilmaispelien pelaajilla. Lähes puolella (46,4 %) heistä on ollut kontrolloinnin vaikeuksia. Varsinkin niiden joukko, joilla ainakin toisinaan on vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan, on aktiivisten *free-to-play*-ilmaispelien pelaajien keskuudessa (33,9 %) suurempi kuin aktiivisten raha- (13,8 %) tai digitaalisten viihdepelien (27,9 %) pelaajien keskuudessa. Vuoteen 2022 verrattuna (51,1 %) hieman pienempi osuus aktiivisista *free-to-play*-pelien pelaajista on nyt kokenut tällaisia vaikeuksia, mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

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	0,50 %	1,10 %	4,70 %	16,20 %	77,50 %
Miehistä	0,00 %	1,70 %	7,90 %	20,30 %	70,10 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	0,20 %	2,00 %	11,10 %	30,60 %	56,00 %
Aktiivisista rahapelaajista	0,30 %	1,10 %	4,60 %	16,80 %	77,20 %
Aktiivisista *free-to-play* -ilmaispelien pelaajista	0,40 %	3,30 %	13,10 %	36,50 %	46,70 %

Miehet raportoivat tilastollisesti merkitsevästi (X^2= 10,03, p<0,05, df=4) naisia enemmän, että he ovat antaneet pelaamiselle yhä enemmän tilaa muiden kiinnostuksen kohteiden ja aktiviteettien kustannuksella, kuten näkyy Taulukosta 26. Naisista 22,5 % ja miehistä 29.9 % on ainakin joskus antanut pelaamiselle tilaa muiden aktiviteettien kustannuksella. Usein tai erittäin usein näitä ongelmia on molemmista sukupuolista kuitenkin kokenut käytännössä yhtä suuri osuus eli hieman yli 1,5 %. Miehet ovat nyt kokeneet näitä ongelmia tilastollisesti merkitsevästi (X^2= 10,03, p<0,05, df=4) vähemmän kuin vuonna 2022. Vuonna 2022 62,7 % miehistä ilmoitti, etteivät he koskaan koe tämän kaltaisia ongelmia, kun nyt osuus on noussut 70,1 %:iin.

Aktiivisten digitaalisten viihdepelien (43,9 %) ja aktiivisten *free-to-play*-ilmaispelien (53,3 %) pelaajien keskuudessa on selvästi yleisempää, että pelaamiselle on ainakin joskus annettu tilaa muiden aktiviteettien kustannuksella, kuin aktiivisten rahapelien (22,8) pelaajien keskuudessa. Verrattuna vuoden 2022 barometriin, digitaalisten viihdepelien pelaajista nyt tilastollisesti merkitsevästi pienempi osa (2022: 49,9 %) on kokenut tällaisia ongelmia (X^2= 12,98, p<0,001, df=4). Raha- tai *free-to-play*-pelien aktiivisten pelaajien osalta muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

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	0,70 %	0,90 %	4,70 %	10,40 %	83,30 %
Miehistä	0,40 %	1,10 %	6,60 %	19,00 %	72,90 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	0,80 %	1,40 %	9,30 %	24,60 %	63,90 %
Aktiivisista rahapelaajista	0,30 %	0,30 %	3,40 %	14,00 %	82,00 %
Aktiivisista *free-to-play* -ilmaispelien pelaajista	1,50 %	1,50 %	11,70 %	29,20 %	56,20 %

Miehet ovat naisia yleisemmin myös jatkaneet pelaamista sen negatiivisista vaikutuksista huolimatta, kuten näkyy Taulukosta 27. Erot sukupuolten välillä ovat tässäkin kohdassa tilastollisesti merkitseviä (X^2= 16,36, p<0,01, df=4). Usein tai erittäin usein tällaisia ongelmia kokee noin 1,5 % molemmista sukupuolista, mutta miehet kokevat naisia enemmän näitä ongelmia ainakin joskus. Erot sukupuolten välillä ovat tasoittuneet tältä osin verrattuna vuoteen 2022, jolloin miehistä viisi prosenttia koki näitä ongelmia usein tai erittäin usein. Muutos miesten kohdalla on tilastollisesti merkitsevä (X^2= 13,46, p<0,01, df=4), ja se kohdistuu erityisesti harvoin-kohtaan. Vuonna 2022 harvoin näitä ongelmia koki 13,8 % miehistä, kun nyt lukema on 19 %.

Aktiivisista *free-to-play*-ilmaispelien pelaajista 3 % on jatkanut usein tai erittäin usein pelaamista, vaikka sillä olisi ollut negatiivisia vaikutuksia heidän elämäänsä. Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista samalla tavalla on toiminut 2,2 % ja aktiivisista rahapelien pelaajista 0,6 %. Tilastollisesti merkitsevä muutos verrattuna vuoteen 2022 kohdistuu aktiivisiin rahapelaajiin (X^2= 11,61, p<0,05, df=4). Vuonna 2022 86 % aktiivisista rahapelaajista ilmoitti, etteivät he olleet kokeneet lainkaan näitä ongelmia. Nyt osuus on 82 % eli ongelmia kokeneiden määrä on lisääntynyt neljällä prosenttiyksiköllä.

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

	Erittäin usein	Usein	Toisinaan	Harvoin	Ei koskaan
Naisista	0,50 %	0,00 %	1,10 %	4,10 %	94,40 %
Miehistä	0,00 %	0,00 %	2,60 %	7,50 %	89,90 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	0,20 %	0,00 %	3,40 %	9,50 %	86,90 %
Aktiivisista rahapelaajista	0,30 %	0,00 %	0,30 %	5,70 %	93,70 %
Aktiivisista *free-to-play* -ilmaispelien pelaajista	0,40 %	0,00 %	4,40 %	12,40 %	82,80 %

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). Myös tämän kysymyksen kohdalla erot sukupuolten välillä ovat tilastollisesti merkitseviä (X^2= 9,72, $p<0,05$, df=4). Miehistä 10,1 % on kohdannut tällaisia ongelmia ainakin joskus, kun naisista niitä on kohdannut ainakin joskus 5,7 %. Niistä digitaalisten viihdepelien, rahapelien ja *free-to-play*-pelien aktiivisista pelaajista, jotka ovat erittäin usein kohdanneet ongelmia äärimmäisestä pelaamisesta johtuen, kaikki ovat naisia, vaikka osuus onkin hyvin pieni.

Ainakin joskus tällaisia ongelmia on kohdannut 17,2 % aktiivisista *free-to-play*-ilmaispelien pelaajista, mikä on selvästi suurempi osuus kuin aktiivisten digitaalisten viihdepelien (13,1 %) ja aktiivisten rahapelien (6,3 %) pelaajien keskuudessa. Ainoa tilastollisesti merkitsevä muutos verrattuna vuoteen 2022 koskee aktiivisten rahapelaajien ryhmää (X^2= 7,66, $p<0,05$, df=3). Ainakin toisinaan näitä ongelmia kokee nyt 0,6 % (2022: 3,3 %), harvoin 5,7 % (2022: 4,3 %) ja ei koskaan 93,7 % (2022: 92,4 %).

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

Taulukko 29a.[6] Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät vähintään toisinaan koetut ongelmat eri pelilajityyppien aktiivisilla pelaajilla ja peleihin liittyvien mediasisältöjen aktiivisilla kuluttajilla vuonna 2024

2024	Vähintään toisinaan			
	Vaikeuksia kontrolloida pelaamista	Tilaa pelaamiselle muiden aktiviteettien kustannuksella	Pelaamisen jatkaminen negatiivisista vaikutuksista huolimatta	Huomattavia ongelmia johtuen äärimmäisestä pelaamisesta
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	11,8 %	13,8 %	11,1 %	3,2 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	17,3 %	20,4 %	17,3 %	4,9 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	13,6 %	17,6 %	14,4 %	4,7 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	12,9 %	16,6 %	14,9 %	5,2 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	6,6 %	12 %	9 %	3 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	9,9 %	14 %	9,1 %	3,5 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	16,4 %	23,8 %	19,3 %	4,9 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	12,3 %	17 %	14,8 %	5,2 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	10,7 %	16,4 %	15,4 %	5,7 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	14,1 %	10,8 %	13,9 %	2,8 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	10,8 %	13,7 %	7,8 %	2,9 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	12 %	12 %	16 %	3,9 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	5,1 %	3,4 %	5,1 %	1,7 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	18,8 %	31,3 %	18,8 %	6,3 %
Aktiivisista *skin betting* -pelien pelaajista	0 %	0 %	0 %	0 %
Aktiivisista kilpapelaajista (e-urheilu)	26,9 %	34,6 %	26,9 %	7,7 %
Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista	18,3 %	24,4 %	22,3 %	8,5 %
Aktiivisista muiden pelitallenteiden katselijoista	13,6 %	17,6 %	15,1 %	7 %
Aktiivisista oman pelaamisensa striimaajista	10 %	10,5 %	0 %	0 %
Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitallenteiden jakajista	27,3 %	33,4 %	16,7 %	25 %

[6] Vuoden 2022 Pelaajabarometrin alkuperäisessä julkaisussa on virheellisiä lukuja tämän taulukon osalta. Vuoden 2024 vertailut on tehty korjattuihin lukuihin. Selvyyden vuoksi korjattu vuoden 2022 taulukko (29b) on lisätty tähän raporttiin.

Taulukko 29b. Vuoden 2022 Pelaajabarometrin korjatut luvut: Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät vähintään toisinaan koetut ongelmat eri pelilajityyppien aktiivisilla pelaajilla ja peleihin liittyvien mediasisältöjen aktiivisilla kuluttajilla

2022, korjatut luvut	Vähintään toisinaan			
	Vaikeuksia kontrolloida pelaamista	Tilaa pelaamiselle muiden aktiviteettien kustannuksella	Pelaamisen jatkaminen negatiivisista vaikutuksista huolimatta	Huomattavia ongelmia johtuen äärimmäisestä pelaamisesta
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	13,1 %	17,3 %	11,8 %	5 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	17,5 %	28,2 %	18,2 %	8 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	13 %	28,6 %	16,9 %	10 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	15,7 %	32,7 %	22,1 %	8,9 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	17,2 %	34 %	20,5 %	11,7 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	2,5 %	17,6 %	8,7 %	2,5 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	11,8 %	15,7 %	14 %	5,2 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	20,3 %	34,1 %	23,9 %	11,2 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	13,4 %	30,1 %	17,6 %	7,5 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	13 %	35,2 %	20,4 %	5,7 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	22,8 %	42,5 %	34 %	16 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	21,6 %	32,6 %	20,8 %	9,8 %
Oppimispelien aktiivisista pelaajista	15,5 %	17,2 %	9,8 %	4,3 %
Leikkirahalla pelattavien nettikasinopelien aktiivisista pelaajista	0 %	28,6 %	25 %	0 %
Aktiivisista *skin betting* -pelien pelaajista	0 %	33,3 %	0 %	0 %
Aktiivisista kilpapelaajista (e-urheilu)	23,5 %	33,4 %	26,5 %	11,8 %
Aktiivisista stream-lähetysten katselijoista	13,8 %	31,4 %	21,9 %	10,9 %
Aktiivisista muiden pelitallenteiden katselijoista	0 %	50 %	0 %	11,8 %
Aktiivisista oman pelaamisensa striimaajista	16,3 %	33,8 %	22,6 %	30,8 %
Aktiivisista omaa pelaamista koskevien nettitallenteiden jakajista	30,8 %	38,5 %	30,8 %	27,3 %

Vähintään toisinaan (eli toisinaan, usein ja erittäin usein) näitä ongelmia ovat kokeneet erityisesti ajopelien ja toimintapelien aktiiviset pelaajat. Yli 16 %:lla näiden pelien aktiivisista pelaajista on vähintään toisinaan ollut vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan, ja he ovat jatkaneet pelaamista negatiivisista vaikutuksista huolimatta. Yli 20 % näistä pelaajaryhmistä on antanut pelaamiselle yhä enemmän tilaa muiden kiinnostuksen kohteiden ja aktiviteettien kustannuksella. Äärimmäisestä

pelaamisesta johtuvia huomattavia ongelmia on ollut eniten (5,7 %) nettiroolipelien aktiivisten pelaajien joukossa, mutta erot ovat pienet moneen muuhun pelilajityyppiin verrattuna. Oppimispelien aktiivisilla pelaajilla on ollut kaikkein vähiten pelaamiseen liittyviä ongelmia.

Vaikka Taulukossa 29 näkyykin, että esimerkiksi leikkirahalla pelattavien kasinopelien aktiivisilla pelaajilla vaikuttaisi olevan paljon ongelmia, on huomioitava, että tämä ryhmä on pelaajamäärältään hyvin pieni, jolloin jo yksittäisen pelaajan ongelmat nostavat lukuja ylöspäin. Sama koskee myös esimerkiksi aktiivisten kilpapelaajien ja aktiivisten nettitallenteiden jakajien ryhmiä.

Tässä barometrissa päästään ensimmäistä kertaa tarkastelemaan myös pelilajiryhmittäin muutoksia pelaamiseen liittyvissä ongelmissa. Ainoastaan aktiivisten simulaatiopelien pelaajien ryhmässä on ollut tilastollisesti merkitsevä (X^2= 4,72, $p<0,05$) muutos pelaamisen kontrollointia koskevan kysymyksen suhteen. Vuonna 2022 kontrollin vaikeuksia koki 17,2 % tästä ryhmästä, kun niitä koki vain 6,6 % aktiivisista pelaajista.

Kysymys siitä, onko antanut tilaa pelaamiselle muiden aktiviteettien kustannuksella, osoittautuu kysymykseksi, jossa on eniten muutoksia edelliseen barometriin verrattuna. Muiden monen pelaajan nettipelien aktiivisista pelaajista koki tällaisia ongelmia vuonna 2022 jopa 42,5 %, kun nyt niitä oli kokenut 13,7 % aktiivisista pelaajista (X^2= 11,72, $p<0,01$). Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista samaten vuonna 2022 35,2 % ja vuonna 2024 10,8 % koki näitä ongelmia (X^2= 4,32, $p<0,05$). Strategiapelien osalta luvut olivat vuonna 2022 34,1 % ja vuonna 2024 17 % (X^2= 7,36, $p<0,01$), simulaatiopelien pelien 34 % (2022) ja 12 % (2024; X^2= 14,26, $p<0,001$), musiikki- ja seurapelien kohdalla 32,6 % (2022) ja 12 % (2024; X^2= 3,99, $p<0,05$), seikkailupeleissä 32,7 % (2022) ja 16,6 % (2024; X^2= 8,66, $p<0,01$). Edelleen ammuskelupelien kohdalla lukema on tippunut 28,6 %:sta 17,6 %:iin (X^2= 4,37, $p<0,05$) ja oppimispelien kohdalla 17,2 %:sta 3,4 %:iin (X^2= 4,98, $p<0,05$). Viimeisenä hyvin pienen aktiivisten muiden pelitallenteiden katselijoiden ryhmästä tällaisia ongelmia kokeneiden osuus tippui 50 %:sta 17,6 %:iin (X^2= 7,05, $p<0,01$). Toisin sanoen kaikkien näiden ryhmien kohdalla oli kyse hyvinkin suurista pudotuksista edelliseen barometriin verrattuna. Syytä tähän kehityskulkuun on tässä vaikea selvittää; pelaaminen vaikuttaa joka tapauksessa asettuneen nyt osin aiempaa

ongelmattomammin osaksi monien ihmisten arkea ja kokemusmaailmaa.

Pelaamisen jatkaminen negatiivisista vaikutuksista huolimatta -kohta ja huomattavia ongelmia äärimmäisestä pelaamisesta johtuen -kohta sisälsivät molemmat kaksi muutosta, ja muutokset koskivat kummassakin kysymyksessä kahta samaa pelaajaryhmää. Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista 20,5 % oli jatkanut pelaamista negatiivisista vaikutuksista huolimatta vuonna 2022, kun vuonna 2024 vain 9 % oli tehnyt näin (X^2= 6,28, p<0,05). Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisten pelaajien ryhmässä lukema oli puolestaan tippunut 34 %:sta 7,8 %:iin (X^2= 13,89, p<0,001). Huomattavia ongelmia äärimmäisestä pelaamisesta oli puolestaan kokenut 11,7 % simulaatiopelien aktiivisista pelaajista vuonna 2022, kun vuonna 2024 niitä koki 3 % (X^2= 8,02, p<0,01). Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisten pelaajien ryhmässä aiemmin 16 % oli kokenut tällaisia ongelmia, ja nyt vain 2,9 % (X^2= 8,39, p<0,01).

Juuri aktiivisten simulaatiopelien pelaajien ja aktiivisten muiden monen pelaajan verkkopelien pelaajien ryhmissä oli koettu tällä kertaa vähemmän ongelmia jokaisen kysymyksen kohdalla. Varsinkin kysymys pelaamisen viemisestä tilaa muilta aktiviteeteilta oli sellainen, jossa oli isoja muutoksia edelliseen barometriin verrattuna monen pelilajiryhmän kohdalla. Positiiviseksi voinee luonnehtia sitä, että muutokset kaikissa kohdissa olivat alaspäin eli ongelmien määrä on vähentynyt useiden pelaajaryhmien parissa.

3.10 Asenteet pelaamista kohtaan

Vuoden 2018 pelaajabarometrissa kysyttiin ensimmäistä kertaa suomalaisten asenteista pelaamista kohtaan. Samat kysymykset ovat olleet mukana myös sen jälkeisissä barometreissa, eikä tilastollisesti merkitseviä muutoksia asenteissa pelaamista kohtaan ole väestötasolla tapahtunut. Puolet (49,9 %) suomalaisista (2022: 52,9 %) on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Eri mieltä tästä asiasta on 31 % (2022: 27,6 %) ja samoin kuin vuonna 2022 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	10,7 %	39,2 %	19,6 %	21 %	9,5 %
Pelaaminen on haitallista	7,7 %	32,6 %	18,8 %	32,1 %	8,8 %

Kun kysyttiin, ovatko vastaajat samaa mieltä siitä, että pelaaminen on haitallista, 40,3 % (2022: 41,1 %) oli samaa mieltä väittämän kanssa, 40,9 % (2022: 37,6 %) eri mieltä ja 18,8 % (2022: 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 tunnistetaan. Vaikka hieman pienempi osa suomalaisista on pelaamisen hyödyllisyydestä samaa mieltä vuoteen 2022 verrattuna, ei muutos kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä. Pelaaminen on harvalle pelkästään hyödyllistä tai haitallista. Tätä tulkintaa tukee se, että 14,3 % (2022: 17,5 %) vastaajista oli yhtä aikaa samaa mieltä sekä pelien hyödyllisyydestä että haitallisuudesta. Samaa mieltä haitallisuudesta ja eri mieltä hyödyllisyydestä oli 21,4 % (2022: 19,9 %) vastaajista. Samaa mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä ja eri mieltä haitallisuudesta oli puolestaan 31,1 % (2022: 30,8 %) vastaajista. 12,3 % (2022: 13,5 %) vastaajista ei osannut ottaa kantaa sen enempää pelien hyödyllisyyteen kuin haitallisuuteenkaan.

Pelilajityyppikohtaisesti tarkasteltuna kaikkein myönteisimmin pelaamiseen suhtautuvat musiikki- ja seurapelien (88,2 %) nettiroolipelien (86,5 %), digitaalisten roolipelien (81 %) ja simulaatiopelien (81 %) aktiiviset pelaajat, mutta lähes kaikkien lajityyppien aktiivisista pelaajista yli 75 % suhtautuu peleihin myönteisesti. Eniten eri mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä olivat pulma- ja korttipelien (18,3 %) ajopelien (14 %) ja strategiapelien (13,6 %) 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 (42,2 %), pulma- ja korttipelien (37,7 %) ja musiikki- ja seurapelien (31,4 %) aktiiviset pelaajat. Voimakkaimmin eri mieltä pelaamisen haitoista olivat nettiroolipelien (77,8 %), digitaalisten roolipelien (73,3 %) ja muiden monen pelaajan verkkopelien (68,7 %) 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 49,6 % pitää pelaamista hyödyllisenä ja 39,1 % haitallisena. Hyödyllisenä pelaamista pitävien rahapelaajien määrä on hieman laskenut ja myös haitallisena pelaamista pitävien rahapelaajien määrä on hieman laskenut verrattuna vuoteen 2022, mutta erot eivät ole tilastollisesti merkitseviä. Eniten samaa mieltä pelaamisen hyödyllisyyttä koskevan väitteen kanssa olivat ulkomaisilla rahapelisivustoilla aktiivisesti pelaavat (64,3 %) ja Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelejä aktiivisesti pelaavat (63,3 %), joiden kohdalla oli ainoa tilastollisesti merkitsevä muutos (X^2= 10,42, $p<0,01$) verrattuna vuoteen 2022 (57,1 %). Eri mieltä olivat hyödyllisyyden kanssa erityisesti Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien aktiiviset pelaajat (33,8 %), aktiiviset Veikkauksen rahapelisivustolla pelaavat (25 %) ja aktiiviset onneen perustuvien rahapelien pelaajat (27,9 %).

Pelien haitallisuutta koskevan väitteen kanssa eniten samaa mieltä olivat aktiiviset Veikkauksen arvonta- ja

vedonlyöntipelien pelaajat (38,3 %), aktiiviset onneen perustuvien rahapelien pelaajat (40 %) ja aktiiviset Veikkauksen rahapelisivustolla pelaavat (34,8 %). Eri mieltä pelaamisen haitallisuusväitteen kanssa olivat erityisesti hevosvedonlyöntipelien (60 %), taitoelementin sisältävien rahapelien aktiiviset pelaajat (57,6 %) ja aktiiviset ulkomaisilla rahapelisivustoilla pelaavat (46,4 %).

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 2024 ja 2022 välillä suhteessa pelaamista koskeviin asenneväittämiin, tilastollisesti merkitseviä muutoksia oli vain kahdessa tapauksessa. Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista oli vuonna 2022 pelaamisen haitallisuutta koskevan väitteen kanssa samaa mieltä 26 % (eos: 14,3 %; eri mieltä 59,7 %), kun vuonna 2024 samaa mieltä on 20,4 % (eos: 14,1 %; eri mieltä 65,4 %; X^2=6,65, p<0,05, df=4). Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista puolestaan 40,6 % oli samaa mieltä (eos: 7,9 %; eri mieltä 51,5 %) haitallisuutta koskevan väitteen kanssa vuonna 2022, kun vuonna 2024 samaa mieltä on 22,6 % (eos: 8,8 %; eri mieltä 68,7 %) tästä ryhmästä (X^2=10,10, p<0,05, df=4). Aiempaa pienempi osa näiden pelityyppien aktiivisista pelaajista on toisin sanoen samaa mieltä pelaamisen haitallisuutta koskevan väitteen kanssa.

4 Keskeisiä tuloksia ja muutoksia

Pelaajabarometri pyrkii tarjoamaan pääpiirteittäisen kuvan pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa. Nyt kaksi vuotta edellisen, vuoden 2022 Pelaajabarometrin jälkeen kerätty aineisto täydentää kuvaa aktiivisesta ja satunnaisesta pelaamisesta, sekä pelaamisen muotojen suosiossa tapahtuvista selkeistäkin muutossuunnista.

Digipelien alustat

Jo aiemmin havaittu trendi pelaamisen siirtymisestä mobiililaitteisiin jatkuu edelleen, vaikka edellisessä barometrissa mobiilipelaamisen suosio vaikutti saavuttaneensa lakipisteensä. Tänä vuonna kuitenkin havaittiin tilastollisesti merkitsevät nousut sekä aktiivisessa mobiilipelaamisessa että mobiilipelaamisessa ylipäätään. Nyt jo lähes puolet suomalaisista (47 %) pelaa mobiililaitteilla aktiivisesti, kun vuonna 2022 aktiivisia pelaajia oli 42,1 % väestöstä (X^2= 4,94, $p<0,05$)[7]. Ainakin satunnaisesti mobiilipelejä pelataan myös tilastollisesti merkitsevästi enemmän (63,9 %) kuin vuonna 2022 (59 %; X^2= 4,63, $p<0,05$). **Toisin sanoen jo lähes kaksi kolmasosaa suomalaisista pelaa mobiililaitteilla ainakin joskus**.

Mobiilipelaaminen on edelleen kaikkein suosituin tapa pelata digitaalisia pelejä. Tietokone- (49,6 %) ja konsolipelaaminen (45 %) ovat myös hieman suosituimpia kuin vuonna 2022, mutta ainoastaan aktiivisessa konsolipelaamisessa on tapahtunut tilastollisesti merkitsevä muutos. Vuonna 2022 konsoleilla pelasi aktiivisesti 21,3 % suomalaisista, mutta nyt pelaajia on jo 25,4 % väestöstä (X^2= 4,93, $p<0,05$). Vaikkapa perheen olohuoneessa tapahtuva konsolipelaaminen voidaan mieltää esimerkiksi PC-pelaamista sosiaalisemmaksi toiminnaksi, millä voi olla yhteyksiä sosiaalisessa pelaamisessa muuallakin tässä tutkimuksessa havaittuun suosion kasvuun.

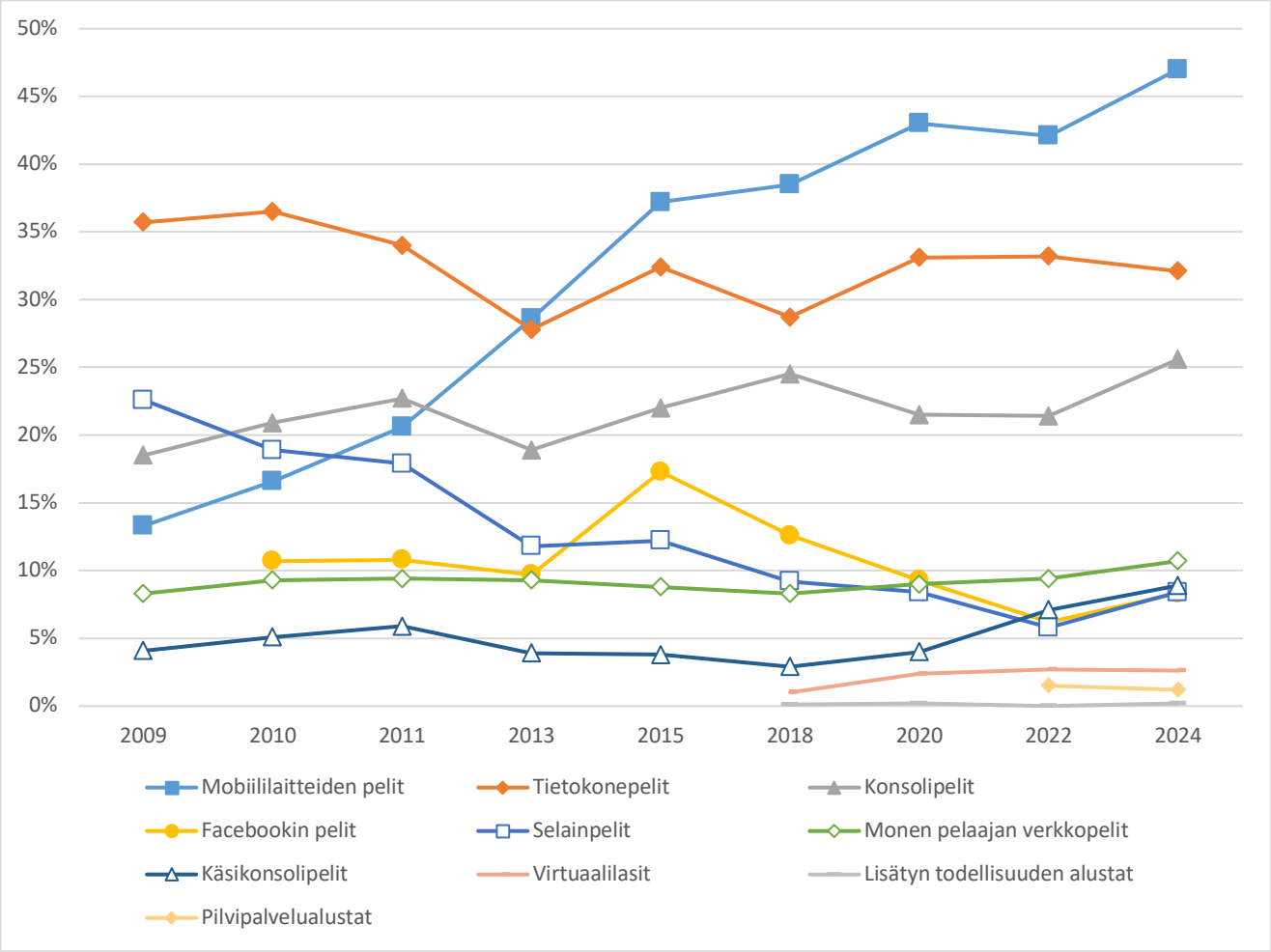
Myös käsikonsolipelaamisen suosio kasvaa. Edellisessä barometrissa havaittiin tilastollisesti merkitsevät muutokset tältä osin vuosien 2020 ja 2022 välillä. Nyt muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä vuosien 2022 ja 2024 välillä, vaikka

[7] 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.

satunnaisempi käsikonsolipelaaminen nousee 19,5 %:iin (2022: 17,3 %) ja aktiivinen pelaaminen seitsemästä prosentista 8,9 %:iin. Syytä käsikonsolipelaamisen suosioon on vaikea varmuudella määrittää, mutta Nintendon (myös käsikonsolina toimivan) Switch-laitteen suosio Suomessa voi olla yksi tekijä.

Aktiivisten tietokoneella (32 %) pelaavien osuus väestössä on pysynyt suunnilleen samalla tasolla kuin vuonna 2022. Aktiivisten Facebook-pelaaminen (8,3 %) on kääntynyt pitkän laskukauden jälkeen lievään nousuun, mutta muutos edellisen barometrin tulokseen (6,2 %) ei ole tilastollisesti merkitsevä. Vaikka Facebook-pelaamisessa näkyykin lievää nousua, ei siinä kuitenkaan ole palattu ennen vuotta 2022 tehtyjen Pelaajabarometrien tasolle. Satunnaisesti Facebook-pelejä pelaa 13,9 % suomalaisista, mikä on suunnilleen samalla tasolla kuin edellisessä barometrissa.

Tilastollisesti merkitsevää nousua aktiivisessa digitaalisten pelien pelaamisessa havaitaan selainpelien pelaamisessa, joita pelaa aktiivisesti nyt 8,4 % suomalaisista, kun vuonna 2022 selainpelejä pelasi ainakin kerran kuussa 5,8 % väestöstä (X^2= 4,95, $p<0,05$). Lukema on nyt sama kuin vuonna 2020.



Kuvio 10. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009-2024 pelaajabarometreissa (digitaaliset pelit).

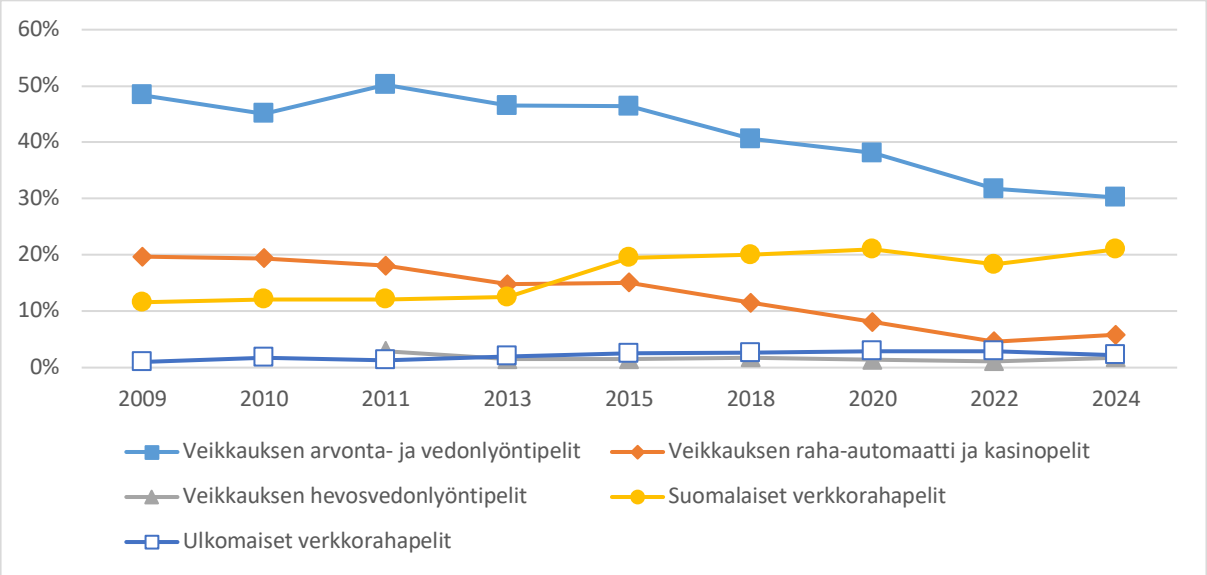
Kokonaisuutta tarkasteltaessa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien määrä 64,2 % on laskenut vajaalla prosenttiyksiköllä verrattuna vuoteen 2022 (65,1 %), mutta muutos ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Rahapelit

Rahapelien suosion pitkäaikaisen kehityksen arvioimista vaikeuttaa niihin kohdistuneet muutokset vuosien 2018, 2020, 2022 ja 2024 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. Pelityyppijaottelut 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. Vuonna 2024 pelaamisen tunnistautuminen on jatkanut laajentumistaan ja mukaan ovat tulleet myös ei-digitaaliset rahapelit, kuten raaputusarvat. Pelaajabarometrin tuloksista näkyy hyvin selvästi, että rahapelaaminen ylipäätään (ks. Kuvio 4) ja aktiivinen rahapelaaminen (ks. Kuvio 11) ovat olleet pitkään laskusuunnassa. Jos tarkastellaan rahapelaamista kokonaisuutena, ainakin joskus rahapelejä pelaa 64 % suomalaisista. Vuonna 2022 niitä pelasi vielä 68,5 % väestöstä. Tämä muutos on tilastollisesti merkitsevä (X^2=4,64, $p<0,05$). Aktiivisesti ainakin jotain rahapeliä pelasi vuonna 2022 38,7 % suomalaisista, mikä on käytännössä sama lukema kuin vuonna 2024 (38,3 %).



Kuvio 11. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009-2024 Pelaajabarometreissä (rahapelit).

Rahapelaamisen laskeminen kohdistuu erityisesti Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelien (ei-digitaaliseen) pelaamiseen. Vuonna 2022 näitä pelejä pelasi ainakin joskus 61,7 % suomalaisista, mutta nyt osuus on pudonnut 56,8 %:iin (X^2=5,18, p<0,05).

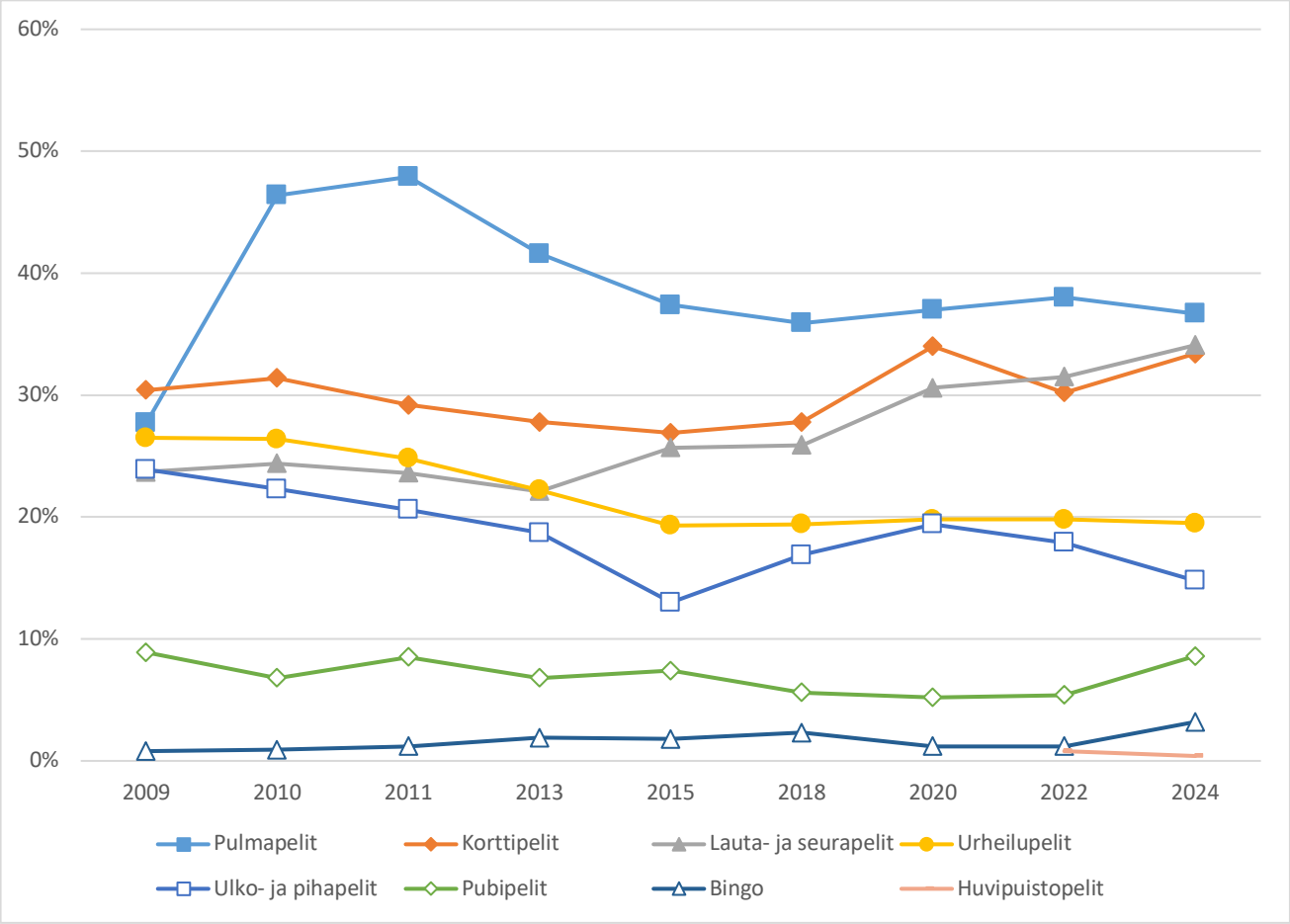
Raha-automaattipelaaminen saavutti pohjakosketuksen edellisessä barometrissa, mutta nyt suunta on pitkästä aikaa lievästi ylöspäin. Syynä voi olla muun muassa se, että pakollista rekisteröitymistä lykänneet pelaajat ovat lopulta luoneet Veikkaus-tunnuksen itselleen, jotta voisivat ylipäätään pelata rahapelejä. Aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa raha-automaatti- ja kasinopelejä pelaa nyt 5,9 % suomalaisista, kun vuonna 2022 niitä pelasi aktiivisesti vain 4,6 %. Myös satunnaisempi raha-automaattipelaaminen on noussut hieman vuoden 2022 lukemasta 17,3 % nyt 20 %:iin. Nämä muutokset eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä. Hevosvedonlyöntipelien pelaaminen on jo pitkään pysynyt suunnilleen samalla tasolla, vaikka parin prosenttiyksikön aaltoliikettä onkin havaittavissa eri Pelaajabarometrien välillä.

Rahapelejä laajempina kokonaisuuksina tarkasteltaessa huomataan, että ainoastaan verkkorahapelaaminen on pysynyt suunnilleen samalla tasolla tai jopa nostanut hieman suosiotaan pidemmän ajan kuluessa. Edellisestä barometrista

verkkorahapelien aktiivinen pelaaminen (19,3 %) on noussut nyt 22,9 %:iin ja satunnaisempi pelaaminen 33,2 %:sta 34 %:iin.

Pelaaminen ylipäätään

Suomessa pelataan uusimmankin Pelaajabarometrin mukaan suhteellisen runsaasti ja monipuolisesti. Kaikki pelaaminen, myös hyvin satunnainen huomioiden, on 97,7 % 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 sisällöiltään ja esimerkiksi tekniseltä toteutukseltaan muuttua (kuten esimerkiksi mobiilipelaamisen 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 2009-2024 Pelaajabarometreissä (perinteiset pelityypit).

Vuoden 2024 barometritutkimuksen tulokset on kuvattu yksityiskohtaisemmin liitteessä 2. Lisäksi liitteessä 3 on tehty vertailua aiempiin, vuosien 2018, 2020 ja 2022 Pelaajabarometritutkimusten havaintoihin. Yleiskuvassa keskeistä on, että ei-digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen (78,8 %) on jälleen kääntynyt lievään nousuun, vaikka edelleen aktiivisten pelaajien osuus on pienempi kuin ennen vuotta 2022 tehdyissä barometreissa, joissa lukema oli yli 80 %.

Digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen (64,1 %) puolestaan on nyt laskenut hieman edelliseen barometriin verrattuna, mutta on silti korkeammalla tasolla kuin ennen vuotta 2022 tehdyissä tutkimuksissa. Digitaalista pelaamista koskeva muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Ei-digitaalinen pelaaminen

Aktiivinen ei-digitaalinen pelaaminen on edelleen yleisempää kuin aktiivinen digitaalisten pelien pelaaminen, ja sen suosio on jälleen nousussa. Yksittäisiä Kuviossa 12 näkyviä ei-digitaalisia pelejä tarkasteltaessa huomataan, että erityisesti perinteisten pubipelien ja bingon aktiivinen pelaaminen on lisääntynyt. Vuonna 2022 pubipelejä pelasi aktiivisesti 5,4 % suomalaisista, mutta nyt pelaajia on 8,6 % väestöstä (X^2= 8,08, p<0,01). Vaikka bingoa ei koko väestön tasolla pelata kovin aktiivisesti, on pelaajien määrä kuitenkin kaksinkertaistunut edelliseen barometriin verrattuna. Vuonna 2022 aktiivisia bingon pelaajia oli 1,2 % väestöstä, kun vuonna 2024 suomalaisista 3,1 % pelaa bingoa aktiivisesti (X^2= 8,10, p<0,01).

Satunnaisempaa ei-digitaalista pelaamista tarkasteltaessa huomataan, että noususuunta koskee monia eri pelityyppejä. Lauta- ja seurapelejä pelaa nyt 81 % suomalaisista, kun vuonna 2022 niitä pelasi 75 % väestöstä (X^2= 10,39, p<0,01). Korttipelejä puolestaan pelasi ainakin joskus 78,1 % (2022: 72,8 %; X^2= 7,23, p<0,01). Erityisesti lauta- ja seurapelit sekä korttipelit lisäsivät edellisen kerran 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 laski vuonna 2022, on nyt palattu jopa koronavuotta korkeampiin lukuihin. Sosiaalisen, yhdessä vietettyyn aikaan perustuvan pelaamisen suosion kasvusta on siis merkkejä myös näiden perinteisten pelimuotojen pelaamisessa.

Perinteisiä pubipelejä 43,5 % (2022: 37,9 %; X^2= 6,47, p<0,05) ja bingoa 20,5 % pelataan nyt selvästi aiempaa enemmän; bingoa lähes kaksi kertaa enemmän kuin vuonna 2022 (11,9 %; X^2= 27,63, p<0,001). Yhdistettynä edellä havaittuihin lauta-, seura- ja korttipelien suosioon, tässä havaittava bingon ja pubipelien suosion nousu herättää kysymyksiä siitä, **onko Suomeen kehittymässä myös uudenlaisia sosiaalisen pelaamisen tapoja ei-digitaalisten pelien ympärille**.

Jos tarkastellaan myös eläytymispelejä, joita pelataan ylipäätään suhteellisen vähän väestötasolla, aktiivista pelaamista koskeva tilastollisesti merkitsevä muutos koskee vain roolipelejä. Aktiivisten roolipelaajien määrä on nyt

suurempi kuin koskaan (2,6 %). Edellisessä barometrissa aktiivisia roolipelaajia oli 1,4 % suomalaisista (X^2= 3,93, p<0,05) ja sitä aiemmissakin aina alle 2 %. Myös satunnaisempi roolipelien pelaaminen on noussut tilastollisesti merkitsevästi (X^2= 4,57, p<0,05). Ainakin joskus roolipelejä pelaa nyt 6,3 % suomalaisista, kun vuonna 2022 niitä pelasi 4,2 %. Roolipelaajat ovat vetäneet myös eläytymispelien kokonaisuuden tilastollisesti merkitsevään kasvuun (X^2= 6,54, p<0,05). Ainakin satunnaisesti eläytymispelejä pelaa nyt 10,8 % suomalaisista, kun vuonna 2022 niitä pelasi 7,6 % väestöstä.

Digipelaaminen

Digitaalisen pelaamisen kokonaisaktiivisuus on edelleen lievässä nousussa, kuten se on ollut edellisissä Pelaajabarometreissäkin, mutta muutos edelliseen barometriin verrattuna ei ole tilastollisesti merkitsevä. Digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 81,1 % suomalaisista vuonna 2024, kun vuonna 2022 niitä pelasi 80,3 % suomalaisista. Aktiivisesti digipelejä pelasi vuonna 2024 64,2 % suomalaisista, mikä on hieman vähemmän kuin vuonna 2022 (65,1 %), mutta kuitenkin enemmän kuin esimerkiksi vuonna 2020. Digitaalisia viihdepelejä (ei sisällä opetuspelejä eikä rahapelejä) tarkasteltaessa aktiivisen pelaamisen trendit ovat samankaltaisia. Aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien määrä on vuonna 2024 vain hieman suurempi (52,4 %) kuin vuonna 2022 (52,1 %). Vielä vuonna 2020 aktiivisia digitaalisten viihdepelien pelaajia oli alle puolet suomalaisista. Ainakin joskus digitaalisia viihdepelejä pelaa 69,6 % suomalaisista eli puoli prosenttiyksikköä vähemmän kuin vuonna 2022.

Minkään digitaalisen pelilajityypin pelaaminen ei ole vähentynyt tilastollisesti merkitsevästi verrattuna edelliseen barometriin. Sen sijaan muutaman lajityypin pelaaminen on lisääntynyt tilastollisesti merkitsevästi joko satunnaisemman ja/tai aktiivisen pelaamisen kohdalla. Koronavuonna 2020 kohonneiden lukujen jälkeen digitaalisia pelilajityyppejä pelataan siis edelleen enemmän kuin ennen koronaa. Ainakin joskus digitaalisia urheilupelejä pelaa nyt 28,8 % prosenttia suomalaisista, kun vuonna 2022 niitä pelasi 21,5 % väestöstä (X^2= 14,60, p<0,001). Aktiivisessa digitaalisten urheilupelien pelaamissa (15,1 %) muutos on vielä suurempi. Nyt niitä pelaa kaksinkertainen määrä edelliseen barometriin (7,5 %) verrattuna (X^2= 29,49, p<0,001).

Myös simulaatiopelien satunnainen pelaaminen on kasvanut tilastollisesti merkitsevästi. Simulaatiopelejä pelaa ainakin joskus 32,3 % suomalaisista, kun vuonna 2022 satunnaispelaajia oli 28,1 % väestöstä (X^2= 4,10, p<0,05). Suosituin lajityyppi on edelleen digitaaliset pulma- ja korttipelit, joiden suosio on yhä lisääntynyt. Edelleen yli puolet (56,9 %) suomalaisista pelaa näitä pelejä ainakin joskus, mikä on yli viisi prosenttiyksikköä enemmän kuin vuonna 2022 (X^2= 6,52, p<0,05). Neljäs pelilajityyppi, jonka pelaamisessa havaitaan tilastollisesti merkitsevää kasvua, on aktiivinen leikkirahalla pelattavien kasinopelien pelaaminen. Vähintään kerran kuussa näitä pelejä pelaa 1,6 % väestöstä, kun vuonna 2022 aktiivisia pelaajia oli vain 0,7 % suomalaisista (X^2= 4,01, p<0,05).

Eri pelilajityyppien suosiota tarkasteltiin myös ikäryhmittäin. Vanhimmat ikäryhmät pelaavat aktiivisesti lähinnä 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.

Pelaamisen tavat monipuolistuvat myös vanhemmissa ikäryhmissä. Viisikymppisistäkin puolet pelaa edelleen ainakin joskus digitaalisia viihdepelejä. Ei-pelaajien osuudet ovat pienentyneet myös kaikkein vanhimmissa ikäryhmissä.

Eri ikäryhmiä tarkasteltaessa on havaittavissa, että ainoa tilastollisesti merkitsevä muutos on nelikymppisten päivittäisessä pelaamisessa. Päivittäispelaajia on nyt 15,3 % nelikymppisistä, kun vuonna 2022 lähes neljäsosa (24,8 %) heistä pelasi päivittäin (X^2= 4,35, p<0,05).

Pelilajityyppien suosio on sukupuolittunutta, ja pulmapelien lisäksi naisten ja tyttöjen suosiossa ovat erityisesti simulaatio-, toiminta-, seikkailu- ja urheilupelit. 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 (54,4 %) on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 58,8 % ja oppimispelien aktiivista pelaajista peräti 71,2 % on naisia.

Suosituimmat pelit

Veikkauksen rahapelit ja pasianssipelit ovat edelleen kaksi suosituinta digitaalista peliä tai pelipalvelua. Kolmannelle tilalle on noussut Supercellin, alkujaan jo vuonna 2012 julkaistu *Hay Day* -mobiilipeli ja neljännelle sijalle *Fortnite*.

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

Suosituimpien pelien listalle palannut *Call of Duty* -ammuskelu-peli on esimerkki suositusta e-urheilu-turnauspelistä. Kilpapelaamisesta kysyttiin ensimmäisen kerran vuoden 2018 kyselylomakkeessa peleihin liittyvän striimaamisen kanssa. Samat kysymykset sisältyivät myös sen jälkeen tehtyjen Pelaajabarometrien kyselylomakkeisiin, mikä mahdollistaa tulosten vertailun.

E-urheilu ja striimaaminen

Sekä e-urheilu tai kilpapelaaminen että striimaaminen ovat suhteellisen uusia pelaamiseen liittyviä ilmiöitä, jotka ovat saaneet paljon mediahuomiota mm. suomalaisten kilpapelaajien menestyksen johdosta. Ne eivät kuitenkaan ole toistaiseksi koko väestön tasolla erityisen laajasti harrastettuja ilmiöitä, mutta aktiivisten digitaalisten pelaajien parissa jo kohtalaisen suosittuja. Kilpapelaamista- tai pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttamiseen liittyviä tilastollisesti merkitseviä muutoksia ei havaittu vuosien 2024 ja 2022 välillä.

Erityisesti pelistriimien kuluttaminen on edelleen väestötasollakin melko yleisestä toimintaa, vaikka pientä laskua onkin havaittavissa. Vuonna 2024 striimejä katseli 20,2 % väestöstä, kun vuonna 2022 niitä katseli 23,5 % suomalaisista. Aktiivisia kilpapelistriimien katselijoita on 9,9 % väestöstä.

Vielä kilpapelaamistriimien katselemistakin yleisempää on katsella muita pelaamista koskevia striimejä tai tallenteita. 26,5 % suomalaisista katselee tällaisia striimejä tai pelitallenteita ainakin joskus, ja aktiivisesti niitä katselee 18 % väestöstä.

Kilpapelaaminen ja pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen ovat edelleen sukupuolittunutta toimintaa. Esimerkiksi kilpapelejä pelaa 10,6 % miehistä, mutta vain 1,5 % naisista. Naisista 15,4 % katsoo muuhun pelaamiseen kuin e-urheiluun liittyviä tallenteita, mutta miesten lukema on 37,3 %.

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. Muutokset vuosien 2022 ja 2024 välillä eivät ole e-urheilua ja niihin liittyvien mediasisältöjen kuluttamisen osalta tilastollisesti merkitseviä kuin yhdessä ikäryhmässä. Nelikymppiset katsovat aktiivisesti muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta nyt huomattavasti vähemmän (4,7 %) kuin vuonna 2022 (11,2 %; X^2= 4,46, $p<0,05$).

Aika, raha ja paikat

Niiltä, jotka olivat pelanneet jotain digitaalista peliä viimeisen kuukauden aikana, kysyttiin myös digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä ajan ja rahan käytöstä. Koronavuoden 2022 (7,06 h/vko) jälkeen on pelaamiseen liittyvässä ajankäytössä tultu pikkuhiljaa alaspäin, mutta ollaan edelleen koronaa edeltävien vuosien tasoa korkeammalla. Nyt aikaa käytetään pelaamiseen 6,2 tuntia viikossa, kun vuonna 2022 aikaa käytettiin 6,77 tuntia viikossa. Ero vuosien 2024 ja 2022 välillä ei ole tilastollisesti merkitsevä.

Digitaaliseen pelaamiseen liittyvä rahankäytössä on noussut verrattuna edelliseen Pelaajabarometriin. Suomalaiset käyttävät digitaaliseen pelaamiseen nyt noin 12,1 euroa kuukaudessa, kun summa oli vuonna 2022 10,5 euroa kuukaudessa. Koteihin ostettiin digitaalisia pelejä keskimäärin 1,4 peliä viimeisen kuuden kuukauden aikana, kun vuonna 2022 pelejä ostettiin keskimäärin 1,7 kappaletta ja vuonna 2020 1,9 kappaletta. Yhtenä syynä voi olla esimerkiksi *free-to-play*-ilmaispelaamisen suosion lisääntyminen viime vuosina.

Miehet (10 h/vko) käyttävät edelleen naisia (5,1 h/vko) enemmän aikaa ja rahaa pelaamiseen ($t(646)$= 5,948; $p<0,001$; 2-suuntainen). Rahankäytössä erot sukupuolten välillä ovat vielä isommat. Vuonna 2024 miehet (35,3 e/kk) käyttävät tilastollisesti merkitsevästi naisia (10,9 e/kk) enemmän rahaa

pelaamiseen (t(526)= 4,822; p<0,001; 2-suuntainen). Naisten rahankäyttö on vähentynyt alle puolella eurolla verrattuna vuoteen 2022, eikä muutos ole tilastollisesti merkitsevä. Miesten rahankäyttö sen sijaan on lisääntynyt 14 eurolla verrattuna vuoteen 2022 (t(438,9)= -4,758; p<0,001; 2-suuntainen). Pelaamiseen liittyvä rahankäyttö sukupuolten välillä on nyt etääntymässä toisistaan, kun edellisessä barometrissa ero pikemminkin kapeni.

Nuorimmat ikäryhmät käyttävät edelleen eniten aikaa pelaamiseen, mutta kaikkein nuorimman ikäryhmän ajankäyttö on laskenut tilastollisesti merkitsevästi (t(233,9)= -3,157; p<0,01; 2-suuntainen) verrattuna vuoteen 2022. 10–19-vuotiaat käyttävät keskimäärin 11,4 tuntia viikossa pelaamiseen, mikä on viisi tuntia vähemmän kuin vuonna 2022 (16,4 h/vko). Kaksikymppiset puolestaan ovat lisänneet ajankäyttöä, ja tämä ikäryhmä käyttää nyt kaikkein eniten aikaa pelaamiseen (14,2 h/vko). Muutos verrattuna vuoteen 2022 ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä tässä eikä vanhemmissakaan ikäryhmissä.

Pelaamiseen käytetty aika vähenee pääsääntöisesti iän myötä ja tasaantuu viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien kohdalla keskimäärin noin kahteen kolmeen tuntiin viikossa. Rahankäytön suhteen suunta ei ole yhtä suoraviivaista.

Ikäryhmittäin tarkasteltuna (ks. Kuvio 9) rahankäytössä on yksi tilastollisesti merkitsevä muutos vuosien 2024 ja 2022 välillä. Nelikymppiset käyttävät nyt kaikkein eniten rahaa pelaamiseen. Vuonna 2022 tämä ikäryhmä käytti keskimäärin 22 euroa kuussa digitaaliseen pelaamiseen, kun nyt he kuluttavat 50,7 euroa kuussa (t(136,4)= 2,518; p<0,05; 2-suuntainen). Seuraavaksi eniten pelaamiseen rahaa käyttävät viisikymppiset (27,6€/kk) ja kolmekymppiset (25€/kk) ja vähiten nuorin ikäryhmä (10,7€/kk).

Vuoden 2022 Pelaajabarometrissä kysyttiin ensimmäistä kertaa pelaamisen paikoista. Tässä asiassa ei havaittu käytännössä muutoksia vuonna 2024. Selkeästi yleisintä on edelleen 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.

Peleistä maksaminen

Vuonna 2024 ainakin joskus pelejä verkkopalveluista lataa edelleen reilu kolmannes (36,5 %) suomalaisista. Samaan aikaan fyysisiä digipelejä kaupasta ostaa enää 23,9 % väestöstä (2022: 26,9 %). Muutos verrattuna vuoteen 2022 ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä.

Ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista maksaa vuonna 2024 18,9 % suomalaisista, mikä on jonkin verran enemmän kuin edellisessä barometrissa (17,1 %). Yllätyslaatikoista (*loot box*) maksaa 8,1 % vastaajista, mikä on prosenttiyksikön enemmän kuin vuonna 2022. Lukema on suurempi kuin esimerkiksi Veikkauksen hevosvedonlyöntipelien pelaamisen tai ulkomaisilla verkkorahapelisivustoilla pelaamisen tapauksissa.

Uutena asiana vuonna 2024 kysyttiin niin sanottujen *play-to-earn*-pelien, joista voi ansaita kryptovaluuttaa, pelaamisesta. *Play-to-earn*-pelit ovat toistaiseksi marginaalisia pelejä suomalaisten keskuudessa. Ainakin joskus näitä pelejä on pelannut 1,4 % väestöstä ja aktiivisia pelaajia on vain 0,4 % suomalaisista.

Aktiivisille digitaalisten viihdepelien pelaajille pelien lataaminen digitaalisista verkkopalveluista on edelleen selvästi suosituin ostamisen tapa. 59,9 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista on ainakin joskus ostanut pelin digitaalisesta verkkopalvelusta (2022: 62,2 %). Ilmaispelien lisäominaisuuksia ostaa ainakin joskus 33,3 % aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista, mikä on hieman, muttei tilastollisesti merkitsevästi, enemmän kuin vuonna 2022 (29,9 %). Ainakin joskus yllätyslaatikkojen avaamisesta on maksanut 14,7 % (2022: 12,5 %) ja kerran kuussa niistä maksaa 2,2 % (2022: 1,6 %) aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista. Luvut ovat lähes kaksinkertaisia koko väestöön verrattuna.

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 pysynyt ennallaan.

Suomalaisista jo 12,6 % pelaa niitä päivittäin, kun vuonna 2022 päivittäispelaajia oli 13 %.

Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat tekevät edelleen muuta väestöä useammin ostoja ilmaispeleissä. Ostaminen ei kuitenkaan ole kovin tiivistahtista, vaan ostoja tehdään enimmäkseen harvemmin kuin kerran kuukaudessa. Aktiiviset *free-to-play*-pelaajat maksavat myös yllätyslaatikoiden avaamisesta koko väestöä yleisemmin, mutta heistäkin 77,3 % (2022: 80,2 %) ei maksa lainkaan yllätyslaatikoiden avaamisesta.

Ongelmat

Vuoden 2024 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 (85,1 %) ei ole kokenut pelien suhteen sen paremmin rahan- kuin ajankäytönkään ongelmia.

Peleihin käytettyyn aikaan liittyviä ongelmia olivat kohdanneet useimmin kyselyn nuorimmat vastaajat (25 %), jotka olivat kokeneet aikaan liittyviä ongelmia ainakin joskus hieman enemmän kuin vuonna 2022 (22,4 %). Sen sijaan kaksikymppisten ikäryhmässä aikaan liittyviä ongelmia (15,3 %) oli nyt koettu hieman vähemmän kuin edellisessä barometrissa (21,8 %). Nämä muutokset eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä.

Peliaikaan liittyvät ongelmat lisääntyivät hieman naisilla ja vähenivät miehillä verrattuna vuoteen 2022. Sukupuolten väliset erot olivat tilastollisesti merkitseviä vuonna 2022, mutta nyt erot sukupuolten välillä ovat tasoittuneet, eikä aikaan liittyvien ongelmien kokemisessa ole enää tilastollisesti merkitsevää eroa.

Aktiivisista rahapelaajista aikaan liittyviä ongelmia oli nyt kohdannut 7,1 % vastaajista (2022: 11,4 %), mikä on tilastollisesti merkitsevä muutos (X^2= 3,99, $p<0,05$).

Peleihin käytettyyn rahaan liittyvät ongelmat olivat aineistossa selvästi aikaan liittyviä ongelmia harvinaisempia. Rahaan liittyvät ongelmat (2,8 %) lisääntyivät hieman, joskaan eivät

tilastollisesti merkitsevästi verrattuna vuoteen 2022 (1,9 %). Ikäryhmittäinkään tarkasteltuna muutokset eivät ole tilastollisesti merkitseviä.

Pelaamiseen liittyviä ongelmia tarkasteltiin myös erikseen eri viihdepelilajityyppien aktiivisilta pelaajilta. Ainoat tilastollisesti merkitsevät aikaongelmiin liittyvät muutokset koskivat simulaatio- ja urheilupelien aktiivisia pelaajia. Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista nyt aikaan liittyviä ongelmia oli kokenut 18 %, kun edellisessä barometrissä aikaan liittyviä ongelmia oli kokenut 28 % aktiivisista pelaajista (X^2= 5,60, $p<0,05$). Urheilupelien aktiivisten pelaajien joukossa puolestaan aikaan liittyviä ongelmia koki nyt 20,3 % pelaajista, kun vuonna 2022 osuus oli 10 % (X^2= 3,92, $p<0,05$).

Rahaan liittyviä ongelmia tarkasteltaessa suhteessa pelilajityyppeihin havaitaan kolme tilastollisesti merkitsevää muutosta vuosien 2024 ja 2022 välillä. Aktiivisten stream-lähetysten katselijoiden joukosta nyt 9,7 % oli kokenut rahaan liittyviä ongelmia, kun vuonna 2022 niitä koki 2 % katselijoista (X^2= 5,44, $p<0,05$). Ammuskelupelien sekä ajopelien aktiivisista pelaajista rahaan liittyviä ongelmia koki vuonna 2022 2,2 % pelaajista, mutta nyt ammuskelupelien aktiivisten pelaajien kohdalla lukema on noussut 6,3 %:iin (X^2= 4,54, $p<0,05$) ja ajopelien aktiivisten pelaajien kohdalla 7,4 %:iin (X^2= 3,83, $p<0,05$).

Vuoden 2022 Pelaajabarometrissä kokonaan uutena osiona otettiin mukaan neljän kysymyksen tai väitteen instrumentti, jota käytettiin myös vuoden 2024 tutkimuksessa. 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 kuitenkin tilastollisesti merkitsevästi (X^2= 11,43, $p<0,05$, df=4) pienempi osuus (26,2 %) vastaajista kuin vuonna 2022 (29,4 %). Myös usein tai erittäin usein tällaisia kokemuksia oli kokenut nyt pienempi osuus (1,5 %) väestöstä kuin edellisessä barometrissa (3,3 %) vuonna 2022 (X^2= 6,31, $p<0,05$).

Muiden väittämien kohdalla ei ole väestötasolla tilastollisesti merkitseviä muutoksia vuosien 2024 ja 2022 välillä. 23,4 %:lla vastaajista on ainakin joskus myös ollut vaikeuksia kontrolloida pelaamistaan (2022: 24,7 %) ja 22,1 % vastaajista on ainakin joskus jatkanut pelaamista, vaikka sillä olisi ollut negatiivisia vaikutuksia elämään (2022: 20 %). Äärimmäisestä pelaamisesta johtuvia ongelmia on usein tai erittäin usein kohdannut 0,2 % vastaajista (2022: 1 %), 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 peliongelmia 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.

Asenteet

Pelaamiseen liittyvistä asenteista havaitaan, että pelaamiseen liittyvät mahdolliset haitat tunnistetaan, mutta kuitenkin asennoituminen kallistuu valtaosin pelaamista kohtaan myönteiseksi. Puolet (49,9 %) suomalaisista (2022: 52,9 %) on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Pelaamisen haitallisuutta koskevan väitteen kanssa oli samaa mieltä 40,3 % (vuonna 2022: 41,1 %) vastaajista. Pelaaminen on harvalle joko pelkästään hyödyllistä tai haitallista, vaan sen voidaan katsoa sisältävän molempia ulottuvuuksia. Ilmeisesti tästä syystä 14,3 % vastaajista piti samanaikaisesti pelaamista sekä hyödyllisenä, että haitallisena (2022: 17,5 %).

Lähes kaikkien digitaalisten pelilajityyppien aktiivisista pelaajista yli 75 % suhtautuu peleihin myönteisesti. Myönteisimmin pelaamiseen suhtautuivat niiden pelien pelaajat, joiden pelaamiseen kuluu monesti paljon aikaa ja joiden pelaaminen usein yleisemminkin liitetään aktiiviseen

pelien harrastamiseen. Monimuotoinen pelaaminen ja positiivinen asenne pelaamista kohtaan ovat yhteydessä keskenään.

Aiemmat pelaajabarometrit

Kinnunen, Jani, Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans. (2022) *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. TRIM Research Reports 31. Tampere: Tampereen yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3

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 2024 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/pelikysely2024 **Henkilökohtainen tunnistenumero: XXXX**

Tutkimus pelaamisesta Suomessa

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

Vastaajan ikä _____ vuotta. Sukupuoli ☐ nainen ☐ mies ☐ muu	Asuinpaikkakunta_____ Asun yksin ☐ Asun jonkun muun/muiden kanssa ☐
Jos laskette yhteen kotitaloutenne kaikki tulot, kuinka paljon **kotitaloutenne nettotulot** (tulot verojen jälkeen) **yhteensä kuukaudessa** ovat? Jos et tiedä tarkkaa lukua, voit arvioida. ☐ Alle 1000 euroa ☐ 1000-1999 euroa ☐ 2000-2999 euroa ☐ 3000-7499 euroa ☐ 7500 euroa tai enemmän	Merkitse rasti **ylimmän käymäsi koulutusasteen** kohdalle, vaikka koulutus ei olisikaan suoritettu loppuun. ☐ Peruskoulu, kansakoulu tai vähemmän ☐ Ammattikoulu tai -kurssi ☐ Lukio ☐ Ammattikorkeakoulu ☐ Yliopisto

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

Pelityyppi	*päivit-täin*	*viikoit-tain*	*noin kerran kuussa*	*harvem-min*	*en lain-kaan*	*en osaa sanoa*
Lauta- ja seurapelit (esim. Afrikan tähti, Monopoli, Catanin uudisasukkaat…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Paperilla pelattavat pulmapelit (esim. sanaristikot, sudokut, lehtien visailut…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Korttipelit (esim. bridge, UNO, pasianssit…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Perinteiset pubipelit (esim. biljardi, flipperi…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Huvipuistopelit (esim. narunveto, heittopelit...)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit (esim. lotto, raaputusarvat, urheiluvedonlyönti)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit (esim. toto)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit (esim. Kulta-Jaska, ruletti, pokeri...)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bingo (erilaiset bingo-pelit)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Urheilupelit (esim. jalkapallo, jääkiekko…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ulko- ja pihapelit (esim. tikanheitto, hippa, rosvo ja poliisi, mölkky…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Keräilykorttipelit (esim. Magic the Gathering…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Roolipelit (esim. Dungeons & Dragons…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Liveroolipelit, larpit (esim. Vampire…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Miniatyyritaistelupelit (esim. Warhammer…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Muu, mikä? _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐

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.*)

Digitaaliset pelilajityypit	*päivit-täin*	*viikoit-tain*	*noin kerran kuussa*	*harvem-min*	*en lain-kaan*	*en osaa sanoa*
Pulma- ja korttipelit (esim. Pasianssi, Angry Birds, Candy Crush Saga…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Toimintapelit (esim. Super Mario Bros, Street Fighter, Lego-pelit…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ammuskelupelit (esim. Call of Duty, Counter-Strike, Fortnite…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Seikkailupelit (esim. Grand Theft Auto, The Legend of Zelda, Life Is Strange…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Simulaatiopelit (esim. The Sims, Football Manager, Cities: Skylines, FarmVille…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Urheilupelit (esim. Rocket League, NHL, EA Sports FC…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ajopelit (esim. Gran Turismo, Mario Kart…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Strategiapelit (esim. Civilization, StarCraft, Clash of Clans…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Roolipelit (esim. Baldur's Gate, Final Fantasy, Fallout…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Nettiroolipelit (esim. World of Warcraft, Runescape, Elder Scrolls Online…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Muut monen pelaajan verkkopelit (esim. League of Legends, World of Tanks, Dota 2…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Musiikki- ja seurapelit (esim. Rock Band, Osu!, Just Dance, Mario Party…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Oppimispelit (esim. Ekapeli, Papunetin pelit, muut matematiikka- ja lukutaitopelit)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Onneen perustuvat rahapelit (esim. lotto, raha-automaattipelit, nettiarvat…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Taitoelementin sisältävät rahapelit (esim. urheiluvedonlyönti, nettipokeri…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (esim. Facebookin Texas hold'em, Slotomania…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Skin betting -pelit (esim. wtfskins, 500Casino...)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Muu, mikä? _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Kilpapelaaminen eli e-urheilu ja striimaaminen	*päivit-täin*	*viikoit-tain*	*noin kerran kuussa*	*harvem-min*	*en lain-kaan*	*en osaa sanoa*
Pelaatko digitaalisia pelejä kilpapeleinä (e-urheilu/eSports)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Katsotko stream-lähetyksiä tai -tallenteita kilpapelaamisesta (e-urheilusta)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Lyötkö rahasta vetoa e-urheilusta	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Katsotko muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta (esim. läpipeluuohje- eli walk through -videot)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Striimaatko eli lähetätkö reaaliaikaisesti videota pelaamisestasi muille	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Julkaisetko nettitallenteita pelaamisestasi (ei-reaaliaikaiset videot esim. Youtubessa)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

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

Digitaaliset pelialustat	*päivit-täin*	*viikoit-tain*	*noin kerran kuussa*	*harvem-min*	*en lain-kaan*	*en osaa sanoa*
Tietokone (esim. Windows PC, Apple Mac…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Pelikonsolit (esim. Xbox, PlayStation, Wii...)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Käsikonsolit (esim. Nintendo Switch, PlayStation Portable…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mobiililaitteet (esim. kännykät ja tabletit)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Facebook	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Muut internet-selaimessa toimivat pelialustat ja pelit (esim. alypaa.com, king.com…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Veikkauksen rahapelisivusto (veikkaus.fi)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ulkomaiset rahapelisivustot (esim. paf.fi, unibet.com, betfair.com, pokerstars.com…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Virtuaalilasit (esim. PlayStation VR, Google Cardboard, Oculus Go, Meta Quest 3…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Lisätyn todellisuuden alustat (esim. AR-lasit, HoloLens…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Pilvipalvelualustat (esim. Google Stadia, Nvidia GeForce Now…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Muu, mikä? _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐

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

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

_____

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

_____

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 kotiinne on **ostettu** kuluneen puolen vuoden aikana?
_____ peliä

Pelaamiseen liittyvät ongelmat	*kyllä, toistuvasti*	*kyllä, harvoin*	*ei*	*en osaa sanoa*
Aiheuttaako digitaalisiin peleihin käyttämäsi **aika** mielestäsi sinulle ongelmia?	☐	☐	☐	☐
Aiheuttaako digitaalisiin peleihin käyttämäsi **raha** mielestäsi sinulle ongelmia?	☐	☐	☐	☐

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.

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

Asenteet pelaamista kohtaan	*Täysin samaa mieltä*	*Jokseenkin samaa mieltä*	*En osaa sanoa*	*Jokseenkin eri mieltä*	*Täysin eri mieltä*
Pelaaminen on mielestäni hyödyllistä	☐	☐	☐	☐	☐
Pelaaminen on mielestäni haitallista	☐	☐	☐	☐	☐

Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä (poislukien siis veikkauspelit ja muut rahapelit)	*päivittäin*	*viikoittain*	*noin kerran kuussa*	*harvemmin*	*en lainkaan*	*en osaa sanoa*
Kuinka usein ostat pelejä kaupasta fyysisessä myyntipakkauksessa?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kuinka usein ostat pelejä digitaalisesta verkkopalvelusta? (Esim. Steam, Google Play, Xbox Live…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kuinka usein ostat pelien **maksullisia lisäosia** digitaalisista verkkopalveluista? (Esim. Steam, Google Play, Xbox Live…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kuinka usein pelaat free-to-play-pelejä (eli ilmaispelejä, joihin voi käyttää myös rahaa)? (Esim. Clash of Clans, FarmVille, Slotomania…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kuinka usein maksat ilmaispelien lisäominaisuuksista? (Esim. virtuaaliset esineet, skinit, lisätasot, pelaamisen nopeuttaminen...)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kuinka usein maksat digipeleissä olevien yllätyslaatikoiden (loot box) avaamisesta?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Kuinka usein pelaat ns. play-to-earn-pelejä (P2E) eli pelejä, joissa voi käyttää kryptovaluuttoja? (Esim. Axie Infinity, IN, The Sandbox…)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Tähän voit kirjoittaa vapaamuotoisia kommentteja pelaamisestasi tai täsmentää vastauksiasi.

_____
_____
_____

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

Liite 2. Tulostaulukot

Perinteiset pelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Perinteiset pelit	93,80 %	70,00 %	95,90 %	71,80 %	91,70 %	68,30 %
Lauta- ja seurapelit	81,10 %	34,00 %	81,30 %	34,70 %	80,70 %	33,40 %
10-19 v.		56,50 %		55,40 %		57,60 %
20-29 v.		43,50 %		47,80 %		39,40 %
30-39 v.		51,30 %		54,80 %		48,20 %
40-49 v.		40,90 %		39,40 %		42,30 %
50-59 v.		19,10 %		20,00 %		18,30 %
60-69 v.		11,40 %		11,80 %		11,00 %
70-75 v.		4,70 %		6,70 %		2,50 %
Paperilla pelattavat pulmapelit	68,60 %	36,70 %	80,20 %	45,80 %	57,20 %	28,00 %
10-19 v.		24,40 %		36,90 %		12,10 %
20-29 v.		19,70 %		24,20 %		15,50 %
30-39 v.		34,40 %		41,90 %		27,70 %
40-49 v.		34,00 %		39,40 %		29,10 %
50-59 v.		38,50 %		52,10 %		25,00 %
60-69 v.		53,40 %		65,30 %		41,10 %
70-75 v.		60,70 %		64,40 %		56,40 %
Korttipelit	78,20 %	33,30 %	79,30 %	32,90 %	76,80 %	33,70 %
10-19 v.		60,60 %		53,80 %		67,20 %
20-29 v.		36,50 %		33,30 %		39,40 %
30-39 v.		35,30 %		41,90 %		29,30 %
40-49 v.		36,90 %		35,20 %		38,50 %
50-59 v.		20,40 %		22,50 %		18,30 %
60-69 v.		21,10 %		21,30 %		20,80 %
70-75 v.		18,80 %		20,00 %		17,50 %

Perinteiset pubipelit	43,60 %	8,60 %	31,40 %	5,10 %	55,20 %	12,10 %
10-19 v.		26,00 %		16,90 %		34,80 %
20-29 v.		17,40 %		9,00 %		25,40 %
30-39 v.		5,70 %		4,10 %		7,20 %
40-49 v.		7,30 %		2,80 %		11,40 %
50-59 v.		0,70 %		1,40 %		0,00 %
60-69 v.		2,00 %		1,30 %		2,70 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Bingo	20,60 %	3,20 %	22,70 %	3,00 %	18,20 %	3,30 %
10-19 v.		4,50 %		6,20 %		3,00 %
20-29 v.		2,20 %		3,00 %		1,40 %
30-39 v.		4,50 %		5,50 %		3,60 %
40-49 v.		4,70 %		1,40 %		7,60 %
50-59 v.		2,10 %		4,20 %		0,00 %
60-69 v.		2,00 %		1,30 %		2,70 %
70-75 v.		2,40 %		0,00 %		5,10 %
Urheilupelit	40,90 %	19,50 %	34,50 %	13,60 %	46,50 %	24,90 %
10-19 v.		54,50 %		53,80 %		55,20 %
20-29 v.		27,70 %		15,20 %		39,40 %
30-39 v.		18,50 %		9,50 %		26,50 %
40-49 v.		20,00 %		14,10 %		25,30 %
50-59 v.		8,40 %		2,80 %		13,90 %
60-69 v.		2,00 %		0,00 %		4,20 %
70-75 v.		1,20 %		0,00 %		2,60 %
Ulko- ja pihapelit	73,90 %	14,80 %	76,60 %	13,50 %	71,00 %	16,10 %
10-19 v.		31,80 %		30,80 %		32,80 %
20-29 v.		8,70 %		10,40 %		7,00 %
30-39 v.		23,10 %		21,90 %		24,10 %
40-49 v.		12,00 %		12,70 %		11,40 %
50-59 v.		9,90 %		8,50 %		11,30 %
60-69 v.		8,10 %		5,30 %		11,10 %
70-75 v.		8,30 %		4,40 %		12,80 %
Huvipuistopelit	27,70 %	0,40 %	24,70 %	0,30 %	30,30 %	0,60 %
10-19 v.		1,50 %		0,00 %		3,00 %
20-29 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
30-39 v.		0,60 %		1,40 %		0,00 %

40–49 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %	
50–59 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %	
60–69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %	
70–75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %	

Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Tietokone	49,70 %	32,10 %	41,10 %	21,40 %	58,10 %	42,10 %
10-19 v.		60,20 %		42,40 %		77,60 %
20-29 v.		52,60 %		33,30 %		70,40 %
30-39 v.		43,60 %		23,30 %		61,40 %
40-49 v.		22,00 %		16,90 %		26,60 %
50-59 v.		14,70 %		12,70 %		16,70 %
60-69 v.		14,90 %		10,70 %		19,20 %
70-75 v.		9,50 %		8,90 %		10,30 %
Pelikonsoli	45,00 %	25,50 %	37,60 %	16,50 %	52,10 %	34,30 %
10-19 v.		63,60 %		52,30 %		74,60 %
20-29 v.		42,00 %		29,90 %		53,50 %
30-39 v.		39,70 %		23,30 %		54,20 %
40-49 v.		20,70 %		7,00 %		32,90 %
50-59 v.		4,20 %		1,40 %		6,90 %
60-69 v.		1,30 %		0,00 %		2,70 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Käsikonsoli	19,50 %	8,90 %	17,20 %	7,70 %	21,60 %	10,00 %
10-19 v.		19,70 %		19,70 %		19,70 %
20-29 v.		17,60 %		16,70 %		18,60 %
30-39 v.		14,70 %		12,30 %		16,90 %
40-49 v.		6,70 %		2,80 %		10,10 %
50-59 v.		0,70 %		1,40 %		0,00 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Mobiililaitteet	63,60 %	46,90 %	64,60 %	48,30 %	62,60 %	45,50 %
10-19 v.		86,50 %		87,90 %		85,10 %
20-29 v.		62,00 %		65,20 %		59,20 %
30-39 v.		53,80 %		58,10 %		50,00 %
40-49 v.		49,30 %		47,90 %		50,60 %
50-59 v.		30,50 %		32,90 %		28,20 %
60-69 v.		23,00 %		26,30 %		19,40 %
70-75 v.		11,90 %		11,10 %		12,80 %
Facebook	13,80 %	8,50 %	13,90 %	8,50 %	13,70 %	8,50 %

10-19 v.		15,20 %		15,40 %		14,90 %
20-29 v.		8,80 %		3,00 %		14,10 %
30-39 v.		5,80 %		5,50 %		6,00 %
40-49 v.		12,70 %		15,50 %		10,10 %
50-59 v.		4,90 %		9,90 %		0,00 %
60-69 v.		7,40 %		5,30 %		9,70 %
70-75 v.		3,50 %		4,30 %		2,50 %
Muut selaimessa toimivat	24,80 %	8,70 %	26,90 %	10,00 %	22,80 %	7,40 %
10-19 v.		30,00 %		34,80 %		25,40 %
20-29 v.		5,80 %		6,00 %		5,60 %
30-39 v.		3,20 %		4,10 %		2,40 %
40-49 v.		9,30 %		11,30 %		7,60 %
50-59 v.		5,60 %		5,70 %		5,60 %
60-69 v.		4,10 %		5,30 %		4,10 %
70-75 v.		2,30 %		2,20 %		2,30 %
Virtuaalilasit	7,90 %	2,70 %	6,20 %	1,30 %	9,60 %	4,10 %
10-19 v.		5,30 %		0,00 %		10,40 %
20-29 v.		4,40 %		1,50 %		7,00 %
30-39 v.		4,50 %		5,50 %		3,60 %
40-49 v.		3,30 %		0,00 %		6,30 %
50-59 v.		0,70 %		1,40 %		0,00 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Lisätyn todellisuuden alustat	1,60 %	0,20 %	1,50 %	0,00 %	1,70 %	0,40 %
10-19 v.		1,50 %		0,00 %		3,00 %
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 %
Pilvipalvelualustat	4,20 %	1,20 %	1,70 %	0,40 %	6,60 %	1,90 %
10-19 v.		6,10 %		1,50 %		10,40 %
20-29 v.		1,50 %		0,00 %		2,90 %
30-39 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
40-49 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %

50-59 v.		0,70 %		1,40 %		0,00 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %

Digitaaliset viihdepelit: lajityypit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Digitaalisten viihdepelien lajityypit	80,20 %	63,10 %	78,00 %	54,80 %	82,40 %	71,20 %
Pulma- ja korttipelit	56,70 %	29,6	57,90 %	32,80 %	55,60 %	26,60 %
10-19 v.		55,70 %		53,80 %		57,60 %
20-29 v.		29,20 %		33,30 %		25,40 %
30-39 v.		28,80 %		34,20 %		24,10 %
40-49 v.		28,70 %		35,20 %		22,80 %
50-59 v.		21,00 %		25,40 %		16,70 %
60-69 v.		24,30 %		27,60 %		20,80 %
70-75 v.		16,70 %		15,60 %		17,90 %
Toimintapelit	36,70 %	17,20 %	29,50 %	12,60 %	43,80 %	21,60 %
10-19 v.		50,50 %		42,40 %		57,60 %
20-29 v.		35,00 %		25,80 %		43,70 %
30-39 v.		23,60 %		14,90 %		31,30 %
40-49 v.		7,30 %		4,20 %		10,10 %
50-59 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Ammuskelupelit	30,90 %	20,40 %	13,90 %	7,30 %	47,40 %	33,00 %
10-19 v.		57,60 %		29,20 %		85,10 %
20-29 v.		38,00 %		15,20 %		59,20 %
30-39 v.		28,80 %		6,80 %		48,20 %
40-49 v.		9,30 %		0,00 %		17,70 %
50-59 v.		2,80 %		0,00 %		5,60 %
60-69 v.		1,30 %		0,00 %		2,70 %
70-75 v.		1,20 %		0,00 %		2,50 %

Seikkailupelit	34,10 %	20,40 %	20,50 %	10.9%	47,30 %	29,70 %
10-19 v.		47,00 %		30,80 %		62,70 %
20-29 v.		45,70 %		29,90 %		60,60 %
30-39 v.		30,30 %		12,30 %		46,30 %
40-49 v.		12,00 %		1,40 %		21,50 %
50-59 v.		2,10 %		1,40 %		2,80 %
60-69 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Simulaatiopelit	32,40 %	17,70 %	27,60 %	14,90 %	37,00 %	20,30 %
10-19 v.		44,30 %		38,50 %		50,00 %
20-29 v.		29,70 %		29,90 %		29,60 %
30-39 v.		25,50 %		20,30 %		30.1%
40-49 v.		14,00 %		8,50 %		19,00 %
50-59 v.		3,50 %		4,20 %		2,80 %
60-69 v.		2,00 %		1,30 %		2,70 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Urheilupelit	28,90 %	15,20 %	20,60 %	10.9%	37,00 %	19,30 %
10-19 v.		40,20 %		32,30 %		47,80 %
20-29 v.		27,70 %		25,80 %		29,60 %
30-39 v.		17,40 %		12,30 %		22,00 %
40-49 v.		12,70 %		2,80 %		21,50 %
50-59 v.		4,20 %		2,80 %		5,60 %
60-69 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Ajopelit	33,60 %	12,90 %	24,00 %	5,60 %	42,90 %	20,00 %
10-19 v.		38,60 %		24,60 %		52,20 %
20-29 v.		18,10 %		7,50 %		28,20 %
30-39 v.		18,00 %		5,50 %		29,30 %
40-49 v.		10,70 %		1,40 %		19,00 %
50-59 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
60-69 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %

Strategiapelit	27,20 %	16,20 %	13,40 %	6,80 %	40,50 %	25,30 %
10-19 v.		41,40 %		19,70 %		62,70 %
20-29 v.		28,50 %		15,20 %		40,80 %
30-39 v.		21,00 %		9,50 %		31,30 %
40-49 v.		13,30 %		2,80 %		22,80 %
50-59 v.		3,50 %		0,00 %		6,90 %
60-69 v.		1,40 %		0,00 %		2,80 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Roolipelit	20,20 %	11,10 %	10,50 %	6,00 %	29,70 %	16,10 %
10-19 v.		15,00 %		12,10 %		17,90 %
20-29 v.		24,10 %		16,70 %		31,00 %
30-39 v.		25,00 %		11,00 %		37,30 %
40-49 v.		6,70 %		1,40 %		11,40 %
50-59 v.		2,80 %		0,00 %		5,60 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Nettiroolipelit	11,30 %	4,00 %	5,10 %	1,90 %	17,20 %	6,00 %
10-19 v.		7,50 %		4,50 %		10.4%
20-29 v.		9,40 %		4,50 %		14,10 %
30-39 v.		7,00 %		4,10 %		9,60 %
40-49 v.		2,00 %		0,00 %		3,80 %
50-59 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Muut monen pelaajan verkkopelit	17,60 %	10,70 %	8,10 %	5,10 %	26,90 %	16,30 %
10-19 v.		26,00 %		16,90 %		34,80 %
20-29 v.		22,60 %		10,40 %		34,30 %
30-39 v.		14,60 %		4,10 %		24,10 %
40-49 v.		6,70 %		2,80 %		10,10 %
50-59 v.		1,40 %		0,00 %		2,80 %
60-69 v.		1,40 %		1,30 %		1,40 %
70-75 v.	27,20 %	16,20 %	13,40 %	6,80 %	40,50 %	25,30 %

Musiikki- ja seurapelit	20,80 %	5,50 %	21,80 %	6,40 %	19,90 %	4,6
10-19 v.		18,80 %		27,30 %		10,40 %
20-29 v.		4,40 %		3,00 %		5,60 %
30-39 v.		9,00 %		12,30 %		6,00 %
40-49 v.		4,00 %		1,40 %		6,30 %
50-59 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Oppimispelit	17,60 %	6,10 %	23,00 %	8,80 %	12,40 %	3,50 %
10-19 v.		14,50 %		24,60 %		4,50 %
20-29 v.		4,40 %		6,00 %		2,90 %
30-39 v.		7,70 %		12,30 %		3,60 %
40-49 v.		4,00 %		1,40 %		6,30 %
50-59 v.		5,60 %		9,90 %		1,40 %
60-69 v.		4,10 %		5,30 %		2,70 %
70-75 v.		1,20 %		0,00 %		2,50 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	5,90 %	1,70 %	2,60 %	0,20 %	9,10 %	3,10 %
10-19 v.		6,10 %		0,00 %		12,10 %
20-29 v.		1,50 %		0,00 %		2,90 %
30-39 v.		1,30 %		0,00 %		2,40 %
40-49 v.		1,30 %		0,00 %		2,50 %
50-59 v.		0,70 %		1,40 %		0,00 %
60-69 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
***Skin betting* -pelit**	1,50 %	0,00 %	0,20 %	0,00 %	2,70 %	0,00 %
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 %

Rahapelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Rahapelit	64,00 %	38,30 %	61,50 %	32,90 %	66,40 %	43,60 %
Perinteiset rahapelit	59,10 %	31,20 %	57,30 %	25,30 %	60,90 %	36,9%%
Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit	57,00 %	30,20 %	55,60 %	24,60 %	58,00 %	35,60 %
10-19 v.		4,50 %		1,50 %		7,50 %
20-29 v.		16,70 %		9,00 %		23,90 %
30-39 v.		28,80 %		27,40 %		30,10 %
40-49 v.		37,30 %		21,10 %		51,90 %
50-59 v.		39,20 %		36,60 %		41,70 %
60-69 v.		45,30 %		40,80 %		50,00 %
70-75 v.		40,50 %		35,60 %		46,20 %
Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit	6,10 %	1,80 %	4,90 %	1,10 %	7,70 %	2,50 %
10-19 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
20-29 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
30-39 v.		1,90 %		0,00 %		3,60 %
40-49 v.		4,70 %		2,80 %		6,30 %
50-59 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
60-69 v.		2,70 %		2,60 %		2,70 %
70-75 v.		2,40 %		2,20 %		2,60 %
Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit	20,00 %	5,80 %	12,20 %	2,80 %	27,60 %	2,50 %
10-19 v.		3,80 %		0,00 %		7,50 %
20-29 v.		5,80 %		1,50 %		9,90 %
30-39 v.		7,00 %		4,10 %		9,60 %
40-49 v.		11,30 %		8,50 %		13,90 %
50-59 v.		4,90 %		1,40 %		8,30 %
60-69 v.		4,10 %		2,60 %		5,60 %
70-75 v.		3,50 %		2,20 %		5,10 %

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Verkkorahapelit	34,00 %	31,20 %	28,10 %	25,20 %	39,70 %	37,10 %
Veikkauksen rahapelisivusto	33,10 %	21,90 %	27,60 %	16,90 %	38,40 %	26,80 %
10-19 v.		2,30 %		0,00 %		4,50 %
20-29 v.		13,90 %		10,60 %		16,90 %
30-39 v.		28,00 %		25,70 %		30,10 %
40-49 v.		36,00 %		26,80 %		44,30 %
50-59 v.		31,70 %		25,40 %		38,00 %
60-69 v.		20,90 %		13,30 %		28,80 %
70-75 v.		14,30 %		13,30 %		15,40 %
Ulkomaiset rahapelisivustot	6,20 %	3,00 %	1,90 %	0,40 %	10,30 %	5,40 %
10-19 v.		2,30 %		0,00 %		4,50 %
20-29 v.		5,10 %		0,00 %		9,90 %
30-39 v.		3,80 %		0,00 %		7,20 %
40-49 v.		5,30 %		0,00 %		10,10 %
50-59 v.		2,10 %		2,80 %		1,40 %
60-69 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Digitaalinen rahapelaaminen (ei sisällä verkkorahapelaamista)	**39,30 %**	**24,80 %**	**36,00 %**	**20,10 %**	**42,50 %**	**29,40 %**
Digitaalinen rahapelaaminen (sisältää verkkorahapelaamisen)	**45,00 %**	**29,20 %**	**38,70 %**	**22,40 %**	**51,10 %**	**35,80 %**
Onneen perustuvat digitaaliset rahapelit	37,00 %	23,10 %	35,10 %	19,70 %	38,80 %	26,30 %
10-19 v.		1,50 %		0,00 %		3,00 %
20-29 v.		13,90 %		9,00 %		18,60 %
30-39 v.		29,50 %		27,40 %		31,30 %
40-49 v.		31,30 %		23,90 %		38,00 %
50-59 v.		33,80 %		29,60 %		38,00 %
60-69 v.		26,50 %		22,70 %		30,60 %
70-75 v.		21,20 %		24,40 %		17,50 %
Taitoelementin sisältävät digitaaliset rahapelit	12,20 %	6,50 %	4,50 %	1,70 %	19,70 %	11,20 %
10-19 v.		3,80 %		0,00 %		7,50 %
20-29 v.		8,00 %		1,50 %		14,10 %
30-39 v.		7,60 %		4,10 %		10,80 %
40-49 v.		10,70 %		2,80 %		17,70 %
50-59 v.		7,70 %		0,00 %		15,30 %
60-69 v.		4,10 %		2,60 %		5,60 %
70-75 v.		1,20 %		0,00 %		2,50 %

Eläytymispelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Eläytymispelit	10,80 %	3,80 %	8,60 %	3,00 %	13,00 %	4,60 %
Keräilykorttipelit	6,80 %	1,00 %	4,20 %	0,20 %	9,30 %	1,90 %
10-19 v.		2,30 %		0,00 %		4,50 %
20-29 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
30-39 v.		1,30 %		0,00 %		2,40 %
40-49 v.		2,00 %		1,40 %		2,50 %
50-59 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
60-69 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Roolipelit	6,30 %	2,60 %	5,00 %	2,60 %	7,60 %	2,90 %
10-19 v.		3,00 %		4,50 %		3,00 %
20-29 v.		8,00 %		7,50 %		8,50 %
30-39 v.		3,80 %		5,50 %		2,40 %
40-49 v.		2,00 %		0,00 %		3,80 %
50-59 v.		0,70 %		0,00 %		1,40 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Liveroolipelit	1,90 %	0,20 %	1,00 %	0,00 %	2,70 %	0,40 %
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.		1,20 %		0,00 %		2,50 %
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 %
Miniatyyritaistelupelit	2,80 %	0,40 %	1,60 %	0,20 %	4,10 %	0,60 %
10-19 v.		0,80 %		1,50 %		0,00 %
20-29 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
30-39 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
40-49 v.		2,00 %		0,00 %		3,80 %
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
e-urheilu						
e-urheilu-kilpapelit	6,10 %	2,80 %	1,50 %	0,60 %	10,60 %	5,00 %
10-19 v.		13,50 %		4,50 %		22,40 %
20-29 v.		3,60 %		0,00 %		7,00 %
30-39 v.		1,30 %		0,00 %		2,40 %
40-49 v.		1,30 %		0,00 %		2,50 %
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-streamien ja -tallenteiden katselu	20,20 %	9,80 %	7,90 %	2,10 %	32,20 %	17,30 %
10-19 v.		28,20 %		6,20 %		50,00 %
20-29 v.		19,60 %		7,50 %		31,00 %
30-39 v.		15,40 %		1,40 %		27,70 %
40-49 v.		2,00 %		0,00 %		3,80 %
50-59 v.		1,40 %		0,00 %		2,80 %
60-69 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v.		0,00 %		0,00 %		0,00 %
e-urheilu-vedonlyönti	2,20 %	0,20 %	0,40 %	0,00 %	3,90 %	0,40 %
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.		1,30 %		0,00 %		2,50 %
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
Striimaus						
Pelistriimien ja -tallenteiden katselu	26,50 %	18,00 %	15,40 %	9,60 %	37,30 %	26,20 %
10-19 v		39,70 %		21,50 %		57,60 %
20-29 v		39,40 %		28,40 %		50,00 %
30-39 v		34,40 %		14,90 %		51,80 %
40-49 v		4,70 %		1,40 %		7,60 %
50-59 v		2,80 %		0,00 %		5,60 %
60-69 v		0,00 %		0,00 %		0,00 %
70-75 v		0,00 %		0,00 %		0,00 %
Pelaamisen striimaus	4,60 %	2,10 %	1,70 %	0,40 %	7,50 %	3,70 %
10-19 v		6,10 %		1,50 %		10.4%
20-29 v		5,80 %		1,50 %		9,90 %
30-39 v		1,30 %		0,00 %		2,40 %
40-49 v		1,30 %		0,00 %		2,50 %
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 %
Pelaamisen nettitallenteiden julkaisu	3,50 %	1,30 %	0,90 %	0,40 %	6,00 %	2,10 %
10-19 v		5,30 %		0,00 %		10,40 %
20-29 v		2,20 %		3,00 %		1,40 %
30-39 v		1,30 %		0,00 %		2,40 %
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 %

Liite 3. Vertailu aiempiin Pelaajabarometreihin

Tuloksia verrataan aina edellisen barometrin vastaaviin tuloksiin eli esimerkiksi vuoden 2024 kohdalla on merkitty tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2022 ja vuoden 2022 kohdalla tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2020 ja niin edelleen. Punainen väri tarkoittaa laskua ja vihreä nousua verrattuna edellisen barometrin samaan kohtaan. Väreillä on merkitty vain tilastollisesti merkitsevät muutokset.

	Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)		Vuonna 2022 (n=1071)		Vuonna 2024 (n=950)	
EI-DIGITAALINEN PELAAMINEN	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Lauta- ja seurapelit	74,8	25,7	75	**30,3***	75	31,2	81**	34
Paperilla pelattavat pulmapelit	70,1	35,6	69	36,7	68	37,7	68,5	36,7
Korttipelit	73,8	27,5	75,2	**33,7****	72,8	29,9	78,1**	33,4
Perinteiset pubipelit	35,3	5,6	34,9	5,1	37,9	5,4	43,5*	8,6**
2015: Veikkauksen rahapelit *2018-2024:* **Veikkauksen arvonta- ja vedonlyöntipelit**	**65,3****	**40,3****	64,5	37,9	61,7	**31,6****	56,8*	30,1
2015: Fintoton rahapelit *2018-2024:* **Veikkauksen hevosvedonlyöntipelit**	*6,3*	*1,8*	5,8	1,5	4,6	1,1	6,3	1,8
2015: RAY:n rahapelit *2018-2024:* **Veikkauksen raha-automaatti- ja kasinopelit**	**27,2****	**11,4***	**22,2***	**7,9***	**17,3****	**4,6****	20	5,9
Bingo	13,2	2,4	13,8	1,2	11,9	1,3	20,5***	3,1**
Urheilupelit	37,3	19,2	36,3	19,5	36,9	19,6	40,6	19,3
Ulko- ja pihapelit	71,0	**16,8***	70,5	19,2	72,6	17,7	73,8	14,8
Huvipuistopelit	-	-	-	-	25,8	0,8	27,6	0,4
Keräilykorttipelit	**3,8***	**0,7***	4,9	1,1	4,9	1,8	6,8	1
Roolipelit	3,9	0,9	**7,5****	**1,5***	**4,2****	**1,4**	6,3*	2,6*
Liveroolipelit	1,1	0,1	1,6	0	1,5	0,1	1,9	0,2
Miniatyyritaistelupelit	1,8	0,5	2	1	2	**0,3***	2,9	0,5

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

	Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)		Vuonna 2022 (n=1071)		Vuonna 2024 (n=950)	
DIGITAALISET PELIALUSTAT	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Tietokoneella pelattavat pelit	**48,5***	*28,4*	50,5	**32,9***	48,3	**33**	49,6	32
Konsolipelit	42,1	24,3	42,5	21,3	42,3	21,3	45	25,4*
Käsikonsolipelit	12,2	2,8	13,9	4	**17,3***	**7****	19,5	8,9
Muut monen pelaajan verkkopelit	14,3	8,3	16,3	8,9	15,9	9,3	17,5	10,7
Facebookin pelit	21,7	**12,5****	**14,5*****	**9,2***	13	**6,2***	13,9	8,3
Muut selaimessa pelattavat pelit	**25,8*****	**9,2***	23,6	8,3	22,9	**5,8***	24,8	8,4*
Mobiililaitteiden pelit	**56,6***	38,3	58,7	42,7	59	41,9	63,7*	46,9*
2015: Suomalaiset verkkorahapelisivustot 2018-2024: **Veikkauksen rahapelisivusto**	*30,0*	*19,8*	32	20,9	31,7	18,2	33	22*
2015: Ulkomaiset verkkorahapelisivustot 2018-2024: **Ulkomaiset rahapelisivustot**	*5,7*	*2,7*	6,6	2,9	6	2,9	6,1	3
Virtuaalilasit	6,7	1,1	8,5	**2,4***	8,7	2,6	7,9	2,6
Lisätyn todellisuuden alustat	0,8	0,1	1,6	0,2	1,2	0	1,5	0,2
Pilvipalvelualustat	-	-	-	-	4	1,5	4,1	1,2

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

	Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)		Vuonna 2022 (n=1071)		Vuonna 2024 (n=950)	
DIGITAALISET PELILAJITYYPIT	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Digitaaliset pulma- ja korttipelit	52,9	**27,4****	55,1	30,4	51,2	28,7	56,9*	29,8
Toimintapelit	28,0	12,9	**35,4****	**16,6***	38	16,5	36,7	17,1
Ammuskelupelit	26,1	**17,3***	28,6	18,6	30,9	21,6	30,9	20,2
Seikkailupelit	27,5	17,2	30,7	17,3	33,5	**20,8***	34,1	20,4
Simulaatiopelit	21,9	**9,1***	**26,6***	**15*****	28,1	15,1	32,3*	17,6
Digitaaliset urheilupelit	25,4	**8,4****	**20,7***	7,4	21,5	7,5	28,8***	15,1***
Ajopelit	27,1	**9,2***	**32,2***	10,2	31,8	12,7	33,4	12,9
Strategiapelit	21,8	**9,5****	25,4	**13,6****	28,6	16,4	27,2	16,2
Digitaaliset roolipelit	14,3	7,8	17,5	8,7	19,6	11,1	20,3	11
Verkkoroolipelit	8,9	3,1	**13,3****	**5,8****	**10,4***	5	11,2	3,8
Monen pelaajan verkkopelit	14,3	8,3	16,3	8,9	15,9	9,3	17,5	10,7
Musiikkipelit	**20,1****	**4,9***	**24,5***	4,1	22,7	4,8	20,9	5,3
Oppimispelit (*2018 ja aiemmin "opetuspelit"*)	***14,0****	3,5	**18,8****	**6,5****	15,9	6,6	17,4	6,2
Onneen perustuvat rahapelit	35,5	24,5	37,5	23,8	35,8	**19,9***	37,1	23,1
Taitoelementin sisältävät rahapelit	14,1	7,0	14,2	6	**11,6***	5,7	12,2	6,4
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	5,8	2,1	5,1	**0,5****	4,9	0,7	5,8	1,6*
***Skin betting* -pelit**	-	-	-	-	1,3	0,3	1,4	0

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

	Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)		Vuonna 2022 (n=1071)		Vuonna 2024 (n=950)	
KILPAPELAAMINEN JA STRIIMAAMINEN	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Digipelit e-urheilu-kilpapeleinä	3,6	1,8	4,5	2,6	5,7	3,1	6,1	2,7
e-urheilu-stream-lähetysten tai -tallenteiden katsominen	15,3	8,5	**19,5***	9,5	**23,5***	9,5	20,2	9,8
Muiden pelaamista koskevien stream-lähetysten tai -tallenteiden katsominen	19,1	11,7	21,7	13	**28,9*****	**17,3****	26,5	18
Vedonlyönti e-urheilusta	1,8	0	2,5	0,9	2,7	0,3	2,2	0,2
Oman pelaamisen striimaaminen	2,6	1,1	3,4	1,2	**5,5***	1,1	4,5	2
Nettitallenteiden julkaiseminen omasta pelaamisesta	3,3	0,3	2,5	0,6	**4,3***	0,9	3,4	1,2

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

	Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)		Vuonna 2022 (n=1071)		Vuonna 2024 (n=950)	
PELIEN OSTAMINEN	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Ostaako vastaaja pelejä kaupasta myyntipakkauksessa	30,1	1,5	29,2	0,9	26,3	0,5	23,9	0,4
Lataako vastaaja pelejä digitaalisesta verkkopalvelusta	29,9	7,4	32,6	6,8	35,5	6,6	36,1	8,2
Maksaako vastaaja ilmaispelien lisäominaisuuksista	14,1	3,6	16,6	3,3	16,7	2,6	18,6	4,4*
Pelaako vastaaja *free-to-play*-pelejä	31,3	19,3	**36,9***	22,8	38,8	25,5	39,3	28,9
Maksaako vastaaja yllätyslaatikoiden avaamisesta	-	-	7,2	1,1	6,8	0,8	8	1,2
Ostaako vastaaja pelien maksullisia lisäominaisuuksia verkkopalveluista	-	-	-	-	27	3,2	26,9	4,5
Pelaako vastaaja play-to-earn pelejä?	-	-	-	-	-	-	1,4	0,4

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

	Vuonna 2018 (n=946)		Vuonna 2020 (n=914)		Vuonna 2022 (n=1071)		Vuonna 2024 (n=950)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Pelaaminen ylipäätään	97,8	88,1	98,2	88,3	98,3	88,1	97,7	88,7
Ei-digitaalinen pelaaminen	96,9	80,5	97,8	80,7	96,9	**76,7***	96,7	78,8
Digitaalinen pelaaminen	76,1	60,5	78,7	63,6	80,3	65,1	81,1	64,1
Perinteiset pelit	94,6	66,6	94,6	67,1	93,2	66,9	93,8	70
Digitaaliset viihdepelit	66,8	46,8	67,2	49,5	67,2	52,1	69,6	52,4
Rahapelit	**71,8***	48,7	70,2	44,9	68,5	**38,7****	64*	38,3
Perinteiset rahapelit	**68,8***	**43,7***	66,6	39,6	63,3	**32,5*****	59,1	31,2
Verkkorahapelit	31	20,4	33,1	21,5	33,2	19,3	34	22,9
Digitaaliset rahapelit (ei sisällä verkkorahapelaamista)	36,4	25,7	38,8	25,4	38,6	**21,6***	39,4	24,8
Eläytymispelit	6,6	**1,9***	**9,8***	2,7	7,6	2,9	10,8*	3,7

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