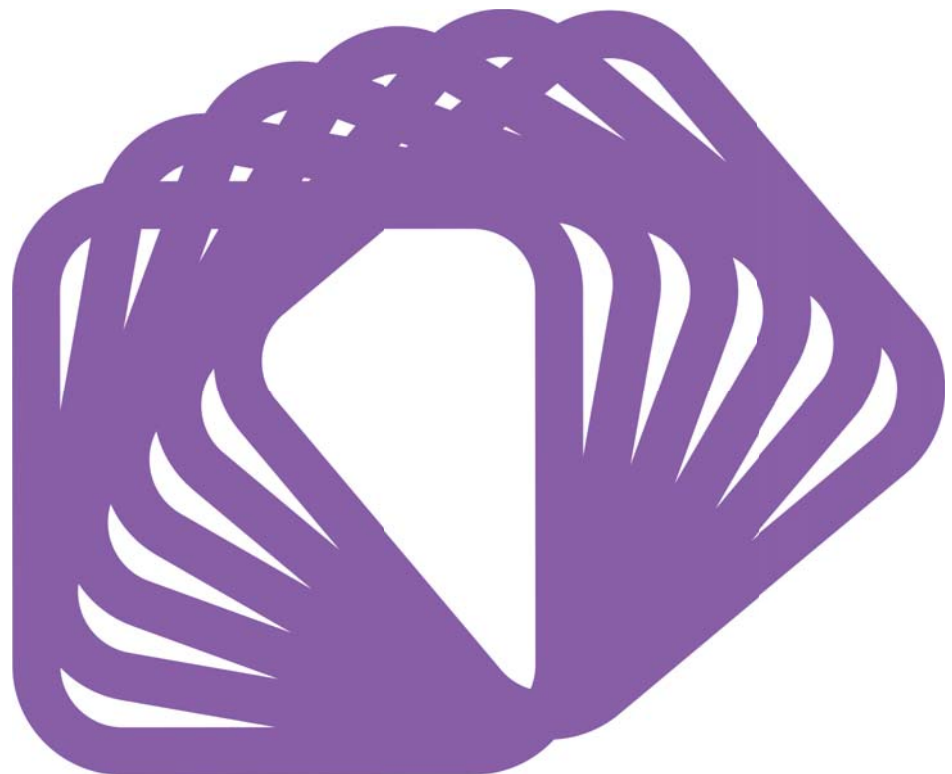


Pelaajabarometri 2013

Mobiilipelaamisen nousu

Frans Mäyrä & Laura Ermi



Tiivistelmä

Nyt neljättä kertaa toteutettu Pelaajabarometri on kyselytutkimus pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa. Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyönä syntynyt tutkimus tarjoaa kattavaa ja ajankohtaista tietoa pelaamisen eri muodoista ja pelaamisen suosioon liittyvistä muutostrendeistä. Nyt tutkimukseen saatu 972 vastaajan aineisto on kerätty satunnaisotannasta 10–75-vuotiaita Manner-Suomen asukkaita.

Tutkimuksen mukaan pelaamisen suosio kokonaisuudessaan arvioituna on pysynyt samalla tasolla kuin aiemmissa Pelaajabarometreissa. Jos huomioidaan kaikki erilaiset pelimuodot ja satunnainenkin pelaaminen, 98,5 % suomalaisista pelaa ainakin jotakin. Aktiivisia, vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia suomalaisia on noin 88 prosenttia.

Pelaajien kokonaismäärissä ei ole tapahtunut tilastollisesti merkitseviä muutoksia, mutta pientä vaihtelua on vuositasolla havaittavissa. Esimerkiksi aktiivisia digitaalisia pelaajia oli tämän vuoden barometriaineistossa 52,5 %, kun vastaava luku vuonna 2011 oli 56 %. Ainakin satunnaisesti jotain digitaalista peliä pelaavien osuus on 74 %; vastaavaan tapaan vuosien 2009–2011 tutkimuksissa digitaalisten pelien pelaajien keskimääräinen osuus on ollut 73 % tarkastellusta väestöstä. Miehet ja pojat ovat edelleen keskimäärin hieman aktiivisempia pelaajia kuin naiset ja tytöt. Satunnaispelaaminen ja perinteiset, ei-digitaaliset pelimuodot huomioiden sukupuolten välillä ei kuitenkaan ole merkittäviä aktiivisuuseroja.

Perinteisten pelimuotojen suosiossa ei ole tämän vuoden Pelaajabarometrin mukaan tapahtunut merkittäviä muutoksia, lukuun ottamatta paperilla pelattavia pulmapelejä, jotka ovat menettäneet suosiotaan vuonna 2011 havaitusta vajaan 48 prosentista vuoden 2013 aineiston vajaan 42 prosenttiin aktiivisia pelaajia. On myös syytä kiinnittää huomiota perinteisten rahapelien vähenevään suosioon: niin Veikkauksen, RAY:n kuin Fintotonkin järjestämät rahapelit ovat kaikki menettäneet muutaman prosenttiyksikön pelaajasuosiotaan vuoteen 2011 verrattuna. RAY:n perinteisten kolikkoautomaattipelien kohdalla suosion lasku on ollut suurinta. Verkkorahapelit eivät kuitenkaan ole vastaavalla tavalla kasvattaneet pelaajamääriään.

Digitaalisten pelien osalta ainoa merkittävästi aktiivisten pelaajien osuutta kasvattanut peliryhmä ovat älypuhelimilla ja tablet-laitteilla pelattavat mobiilipelit. Kun vuonna 2009 ensimmäisessä Pelaajabarometrissa aktiivisia mobiilipelaajia oli

noin 13 %, on vuoden 2013 aineistossa tämä osuus jo vajaat 29 %. Käytännössä siis jo lähes joka kolmas suomalainen pelaa vähintään kerran kuussa jotain mobiilipeliä. Sen sijaan niin tietokonepelit, selaimessa pelattavat pelit (Facebook-pelejä lukuun ottamatta) sekä konsolipelit ovat menettäneet aktiivisia pelaajia. Esimerkiksi kun yksin pelattavien tietokonepelien aktiivisten pelaajien osuus suomalaisista vuonna 2011 oli yli 40 prosenttia, on se nyt 2013 barometriaineistossa alle 28 prosenttia. Vastaavasti aktiivisten konsolipelaajien osuus on pudonnut kahdessa vuodessa vajaasta 30 prosentista alle 19 prosentin osuuteen tutkittavasta väestöstä.

Kun kaikkien suomalaisten pelaajien keski-ikä on yli 42 vuotta, on keskimääräinen digitaalinen pelaaja yli 37-vuotias. Miesten ja naisten välisessä pelaamisessa ei kaikki pelaamisen tyypit huomioiden ole merkittävää eroa. Digitaalisen pelaamisen aktiivisuus on kuitenkin miesten ja poikien keskuudessa hieman tyttöjä ja naisia suurempaa.

Kun tarkastellaan yksittäisiä pelejä ja pelisarjoja, nousevat pasianssipelit jälleen ylivoimaisesti suosituimmiksi digitaalisiksi peleiksi. Suomalaisen Rovion *Angry Birds* -sarjan pelit ovat pelisuosiossa toisella sijalla ja veikkauspelit kolmantena. Suosituimpia pelejä pelataan niin mobiililaitteilla kuin tietokoneillakin. Digitaaliset ja perinteiset, analogiset pelit lisäksi hyödyntävät usein samoja pelimekaniikkoja, tuotemerkkejä tai teemoja. Naisten ja miesten suosituimmissa peleissä on pasianssin ja *Angry Birds* -pelin kärkiryhmän ulkopuolella selkeitä eroja. Miesten aktiivisesti pelaamien digitaalisten pelien joukossa olivat erilaiset vedonlyöntipelit, *NHL*-urheilupelisarja, sekä *Battlefield*-, *Call of Duty*- ja *Grand Theft Auto* -toimintapelisarjat. Naisten pelaamisessa digitaalisissa peleissä mahjong-pelit, *Candy Crush*-, *The Sims* ja veikkauspeleistä lähinnä vain *Lotto* olivat suurimmassa suosiossa.

Rahan ja ajan käyttö peleihin on pysynyt kaikissa neljässä barometritutkimuksessa jotakuinkin samalla tasolla. Korjattu keskiarvo tyypillisestä peliajasta on runsaat kolme ja puoli tuntia viikossa. Rahaa tyypillinen suomalainen käyttää peleihin reilut kuusi euroa kuukaudessa. Vaihtelu niin ajan kuin rahankäytössä peleihin on huomattavaa; lisäksi analyysiä mutkistavat rahapelaajat joista osa oli ilmoittanut tutkimukseen pelikassansa kokonaisarvon, toiset vain sen mikä verran heidän pelinsä oli jäänyt tappiolliseksi tai voitolliseksi.

Barometrissä tutkittiin nyt ensimmäistä kertaa pelien ostamista ja pelien lisäominaisuuksiin kohdistuvaa virtuaalihyödykkeiden ostamista. Digitaalinen jakelu esimerkiksi mobiilipelien verkkokaupoissa ("app stores") on yleistynyt viime vuosina, mutta nyt toteutettu pelien hankintakysely kertoo että perin-

teinen, kaupasta tapahtuva pelin ostaminen on edelleen tyyppillisin tapa hankkia digitaalinen peli. Kaupasta pelinsä ainakin toisinaan hankki kaikista vastaajista noin 43 prosenttia, aktiivisten digipelaajien joukosta yli puolet. Lisäksi ilmaispelaaminen ("free-to-play") ja pelien mikromaksut ovat olleet uudistamassa tuotteista verkkopalveluiksi muuttuvien digitaalisten pelien käytänteitä. Aktiivisista digipelaajista ainakin toisinaan verkkopalvelusta pelejä latsi noin 41 prosenttia, ja ilmaispeleiden lisäominaisuuksista rahaa oli maksanut 19 prosenttia. Kaikkien vastaajien joukosta vastaavat prosenttiosuudet olivat 27 ja 12 prosenttia. Eri ikäryhmistä aktiivisimpia digitaalisten viihdepelien ostajia olivat 30–39-vuotiaat, aktiiviset digiviihdepelaajat.

Abstract

The Finnish Player Barometer 2013 is a survey into the forms of game play in Finland. This is the fourth time the Barometer has been carried out (previously in 2009, 2010 and 2011), using a survey instrument that has been kept the same at its core, to facilitate annual comparisons. The study has been created in collaboration between game scholars from the universities of Tampere, Turku and Jyväskylä, and it is aimed to produce up-to-date and comprehensive information about the popularity of different forms of play (both among traditional, as well as in digital games), and about the trends of change in this field. The responses in year 2013 were collected from a sample of 972 respondents, aged 10–75 years, and living in the Mainland Finland. The representative sample was provided by the Population Register Centre of Finland.

The overall popularity of game playing has remained in the same level as in the previous Player Barometers. If all the various game playing forms, and even very casual and occasional playing is taken into consideration, 98,5 % of the Finns play at least something. There is c. 88 percentage Finns who play actively, which in these studies has been defined to mean playing at least once a month.

While there has been no statistically significant changes in the overall numbers of game players, there are small changes between results derives in annual Barometers. For example, the portion of active digital game players in Finland was in this 2013 study 52,5 %, while the same figure in the 2011 survey was 56 %. 74 % of the respondents reported playing at least occasionally some digital game, while the same figure, as the average derived from 2009–2011 studies had been 73 % of the surveyed population. Men and boys continue to be a bit more active game players in average than women and girls. When casual game playing and traditional, non-digital game playing forms are taken into account, there are no significant differences between genders.

The popularity of traditional, non-digital games has not undergone any significant changes, except the paper-based puzzle games (such as paper sudokus), which have lost their popularity: in 2011 there were reported almost 48 percent of active paper puzzle gamers, but this figure in 2013 sample was below 42 percentage ($p < .01$). It is also worth noticing that traditional gambling games appear to be undergoing decrease in popularity: both the scratch cards, betting and lottery games of Veikkaus, the slot machine and casino games of RAY

and the horse betting (organized by Fintoto in Finland) has lost few percentages of their popularity when compared to the situation in 2011. The greatest decrease has taken place in slot machine gambling. There is no corresponding increase in digital, online gambling.

In digital game playing, the only game type which has significantly increased its share of game players was the mobile games, accessed via smartphones and tablet devices. While in the first Player Barometer in 2009 the share of active mobile gamers was c. 13 %, in the 2013 sample this share had risen to almost 29 % ($p < .001$). In practice this means that already almost every third Finn plays at least once a month some mobile game. In comparison, both single-player computer games, browser games (Facebook games excluded) and console video games had lost active gamers. To give an example, while the share of active single-player computer game players among the Finns was over 40 percentage, in this 2013 Barometer this share was below 28 % ($p < .01$). At the same time, the share of active console video gamers had gone down from almost 30 percentage to bit below 19 percent of the surveyed population.

While the average age of all Finnish game players in this survey is over 42 years, the average digital game player was over 37 years of age. There was no significant differences between male and female gaming when all kinds of games are taken into consideration. However, the digital gaming is a bit more popular among men and boys than among women and girls.

When individual games and game series are taken into closer scrutiny, the solitaire family of games is once again the clearly most popular digital game. The *Angry Birds* series of games, produced by the Finnish Rovio, are the second most popular game series, and the lottery and betting games provided by Veikkaus as third. The most popular games are played both by computers as well as by mobile devices. The digital and traditional, analogue games also often utilize same game mechanics, brands or themes. Outside of solitaires and *Angry Birds* games, there are some clear differences between the most popular games of women and men. Among those games that men play actively are various betting games, the *NHL* sports video game series, and the action oriented *Battlefield*, *Call of Duty* and *Grand Theft Auto* game series. The most popular games of women include various mahjong games, *Candy Crush*, *The Sims* game series; in gambling games, the Finnish women actively prefer only *Lotto*.

The use of money and time into games has remained approximately at the same level in all four Barometer studies. The

adjusted mean of typical game playing time is a bit over three and half hours per week. An average Finn invests little over six euros per month in games. There is considerable variation in both amounts of time and money invested in games. Also, one specific issue relates to the gambling game players, part of whom had stated the entire value of their entire bankroll in the survey, while others only the value of money, which they had lost or won in gambling.

A new dimension in this Player Barometer was related to the buying of games and game features (or “virtual goods”). The digital distribution via online services and mobile “app stores” has become increasingly common in recent years. However, this Barometer survey into the buying of games points out that getting a game from traditional retailer is still the most typical way for the Finns to buy their games. Circa 43 percentage of the respondents reported buying games from a traditional store at least once in a while, and among the active digital gamers this figure was over 50 percentage. Another topical development in the business of game development and distribution is related to the free-to-play (or “freemium”) business model, where it is free to download and start playing the game, but additional features will be provided for sale in-game. Among the active digital gamers there was 41 percent of players who downloaded games from an online service at least occasionally. Furthermore, there was 19 percentage of active gamers who reported having paid for the additional features in a free-to-play game. Among all respondents the corresponding percentages were 27 % and 12 %.

Sisällys

1 Johdanto	9
2 Tutkimusprosessi ja aineisto	10
2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden	11
2.2 Painokertoimet	13
2.2 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä	13
3 Tulokset vuonna 2013	15
3.1 Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä	16
3.2 Suosituimmat digitaaliset pelit	21
3.3 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha	24
3.4 Digitaalisten pelien ostaminen.....	26
4 Keskeisiä muutoksia	29
Aiemmat pelaajabarometrit	32
Liite 1: Pelaajabarometri 2013 kyselylomakkeet	33
Liite 2. Tulostaulukot 2013	37
Liite 3. Vertailu vuoteen 2011	45

1 Johdanto

Pelaajabarometri-tutkimussarja on käynnistetty vuonna 2009 Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien synty Suomessa -tutkimushankkeessa ja sitä kehitetään edelleen Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen yhteistyönä. Vuoden 2013 tutkimuksen on tehnyt mahdolliseksi Pelitoiminnan säätiön tutkimukselle myöntämä tuki. Tutkimuksen toteuttamista on lisäksi tukenut Tekes-rahoitteinen Free2Play-tutkimushanke.

Barometri toteutetaan perinteisenä paperisena kyselytutkimuksena, jonka jakelussa hyödynnetään Väestörekisterikeskuksen toteuttamaa, kansallisesti edustavaa otantaa. Barometri toteutettiin nyt neljättä kertaa ja tutkimukseen on osallistunut jokaisella tutkimuskerralla noin tuhat vastaajaa. Yhteensä vuosina 2009–2013 kerätyssä tutkimusaineistossa on nyt 4307 vastaajan raportoimat tiedot pelaamisestaan niin perinteisten kortti- ja lautapeliin, erilaisten seura- ja liikuntapeliin kuin monien erilaisten digitaalisen pelienkin parissa.

Aikaisemmat Pelaajabarometrit ovat hahmottaneet kuvaa kaikkialle ja kaikkiin väestöryhmiin levittäytyvästä pelillisyydestä, joka saa kuitenkin selkeästi erilaisia muotoja ja sisältöjä eri ryhmiin kuuluvien ihmisten keskuudessa. Aikaisemmat kolme barometritutkimusta ovat myös osoittaneet digitaalisen pelaamisen koko ajan tasaisesti lisänneen osuuttaan eri pelajien ja erilaisten pelimuotojen parissa. Vuoden 2013 barometritutkimus antaa ensimmäistä kertaa merkkejä että tämä digipelaamisen suosion kasvu olisi ainakin hetkittäisesti tasaantumassa.

Tutkimuksen ohjausryhmään kuuluvat professori Frans Mäyrä (Tampereen yliopisto, informaatiotieteiden yksikkö), professori Jaakko Suominen (Turun yliopiston Porin yksikkö, digitaalinen kulttuuri) ja professori Raine Koskimaa (Jyväskylän yliopisto, nykykulttuurin tutkimus). Vuoden 2013 tutkimuksen ovat toteuttaneet psykologi, tutkija Laura Ermi ja professori Frans Mäyrä. Erytiskiitos lisäksi kuuluu vuosien 2009 ja 2011 pelaajabarometriin analysoineelle vastanneelle Juho Karviselle.

2 Tutkimusprosessi ja aineisto

Vuoden 2013 pelaajatutkimus pyrittiin toteuttamaan mahdollisimman pitkälti samaan tapaan kuin aikaisemmat, vuosina 2009, 2010 ja 2011 kootut pelaajabarometrit (ks. sivu 29). Väestörekisteristä kootulle 4000 henkilön satunnaisotokselle 10–75-vuotiaista Manner-Suomen asukkaista postitettiin touko-kesäkuun vaihteessa kyselylomake. Tämän ensimmäisen kierroksen jälkeen toteutettiin vielä uusintapostitus 600 sellaiselle otokseen kuuluvalla, jotka eivät olleet ensimmäisellä kierroksella kyselyyn vastanneet. Toinen kierros kohdennettiin niihin iän ja sukupuolen perusteella valittuihin ryhmiin, joista ensimmäisellä kierroksella vastauksia oli saapunut suhteellisesti vähiten. Lopulliseen aineistoon vastauksia saatiin kaikkiaan 972 kappaletta, mikä vastaa noin 24 % kyselyn otoksesta.

Aiempien pelaajabarometriin tapaan koko väestöä koskevien prosenttiosuuksien osalta 95 % todennäköisyydelle laskettu virhemarginaali on noin ± 3 %, pienemmissä ryhmissä kuten yksittäisessä kymmenen vuoden ikäryhmässä virhemarginaali saattaa kasvaa jopa ± 10 prosenttiyksikköön. Myös aineiston mahdolliset systemaattiset vinoumat voivat vaikuttaa tuloksiin. Pieniä ryhmiä koskevia huomioita tulee joka tapauksessa pitää lähinnä suuntaa-antavina.

Kyselylomake on edellisten vuosien kaltainen, joitain pieniä muutoksia lukuun ottamatta.¹ Taustatiedoiksi vastaajista kysyttiin ikä ja sukupuoli. Sen jälkeen heitä pyydettiin arvioimaan erilaisten ei-digitaalisten pelityyppien sekä digitaalisten pelityyppien pelaamisen määrää omalla kohdallaan. Niille vastaajille, jotka olivat ainakin kerran viimeisen kuluneen kuukauden aikana pelanneet jotakin digitaalista peliä, esitettiin niihin liittyviä lisäkysymyksiä. Vastaajilta tiedusteltiin kahta heidän eniten pelaamaansa digitaalista peliä, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa, talouteen viimeisen puolen vuoden aikana ostettujen digitaalisten pelien määrää sekä ostamisen muotoja. Lomakkeen lopussa on vielä tilaa vapaamuotoisille kommentteille ja täsmennyksille.

¹ Lomake löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1. Alle 15-vuotiaiden lomakkeessa on lisäksi huoltajalle osoitettu saate ja paikka allekirjoitukselle, jolla huoltaja hyväksyy lapsen osallistumisen tutkimukseen. Edellisten vuosien lomakkeet ovat omien raporttiansa liitteenä (ks. Karvinen & Mäyrä 2011, Karvinen & Mäyrä 2009, Kuronen & Koskimaa 2010).

2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden

Kerätyn aineiston edustavuutta on pelaajabarometrissä pyritty aiemminkin tarkastelemaan vastaajien iän ja sukupuolen perusteella. Tilastokeskuksen mukaan vuoden 2012 lopussa 10–74-vuotiaita suomalaisia oli 4 372 745.² Pelaajabarometrin otokseen kuuluvat henkilöt ovat sen sijaan 10–75-vuotiaita, joten 75-vuotiaiden suomalaisten määrä on arvioitu Tilastokeskuksen 75–79-vuotiaiden lukumäärän perusteella.³ Kun jatkossa puhutaan ”väestöstä” tai ”suomalaisista”, tarkoitetaan 10-75-vuotiaiden suomalaisten muodostamaa populaatiota, jonka suuruus on 4 413 243. Vastaajien joukossa oli yksi 76-vuotias, joka kuitenkin on laskettu mukaan 10–75-vuotiaiden ryhmään. Kyselytutkimukseen saadut vastaukset jakautuivat vastaajien iän ja sukupuolen mukaan taulukon 1 mukaisesti.

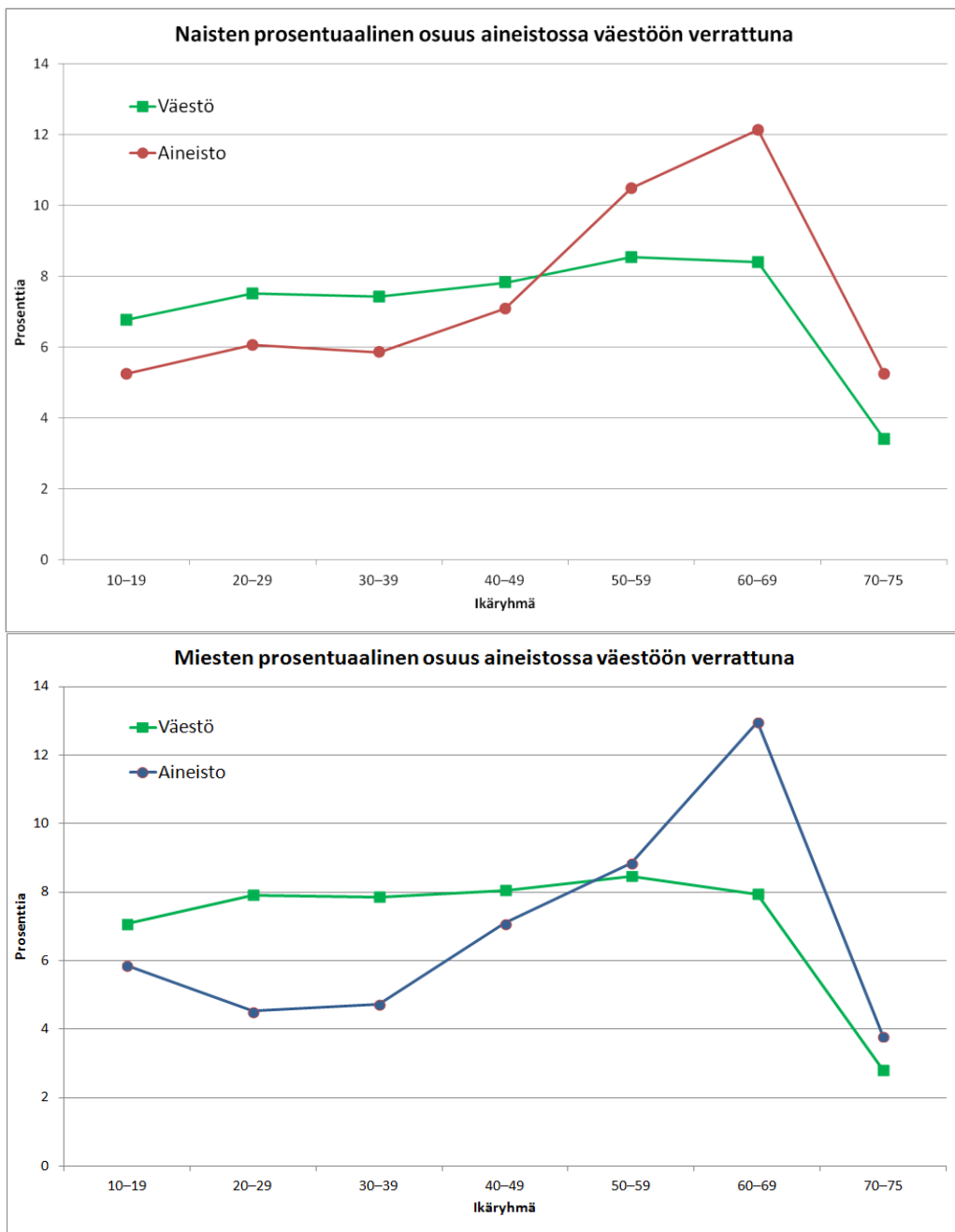
Taulukko 1. Aineiston ikä- ja sukupuolijakauma.

	naiset	miehet	yht.
10–19 v.	51	57	108
20–29 v.	59	44	103
30–39 v.	57	46	103
40–49 v.	69	69	138
50–59 v.	102	86	188
60–69 v.	118	126	244
70–75 v.	51	37	88
yht.	507	465	972

² Ks. http://www.stat.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html.

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

Väestössä 10–75-vuotiaiden naisten ja miesten osuudet ovat yhtä suuret. Aineistossa on kuitenkin lievä naisenemmistö, 52 % vastaajista. Aineiston ikäjakauma poikkeaa väestön ikäkaumasta samaan tapaan kuin aiemminkin kerätyissä pelaajabarometriaineistoissa. Vuonna 2012 oli suomalaisten miesten keskimääräinen ikä 40,3 ja naisten 43,1 vuotta. Aineistossa vastaavat keski-iat ovat korkeampia: miehillä 47,5 vuotta ja naisilla 47,6 vuotta. Kuten kuvioista 1 ja 2 ilmenee, yliedustettuina aineistossa ovat iäkkäimmät ikäryhmät niin naisten kuin miestenkin osalta.



Kuviot 1 ja 2. Väestön ja aineiston ikärakenne sukupuolittain.

2.2 Painokertoimet

Parantaaksemme tulosten yleistettävyyttä ja saadaksemme tutkimuksen tulokset paremmin koko väestöä kuvaavaksi lasimme edellisen pelaajabarometrin tapaan yli- ja aliedustetuille sukupuoli- ja ikäryhmille painokertoimet. Aliedustettujen ryhmien vastaajamäärää siis kerrotaan ylöspäin ja yliedustettujen ryhmien vastaajamäärää vastaavasti alaspäin. Painokerrointen käyttöön liittyy toki myös ongelmia, sillä jos aineisto valikoituu systemaattisesti jonkun muun tutkittavan ominaisuuden mukaan, voi painokerrointen käyttö korostaa tämän ominaisuuden esiintymistä. Tällainen virhe voi tapahtua esimerkiksi kerrottaessa ylöspäin aliedustettua väestöryhmää, johon kuuluvat vastaajat haluavat kuitenkin kertoa pelaamisestaan. Painokertoimet on esitetty taulukossa 2. Käytämme kyseisiä painokertoimia kaikissa jatkossa esitettävissä jakauksissa ja tunnusluvuissa ellei erikseen toisin mainita.

Taulukko 2. Analyyseissa käytettävät painokertoimet.

	naiset	miehet
10–19 v.	1,291	1,206
20–29 v.	1,240	1,747
30–39 v.	1,266	1,661
40–49 v.	1,103	1,134
50–59 v.	0,814	0,956
60–69 v.	0,692	0,612
70–75 v.	0,650	0,737

2.2 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä

Aiemmissä barometreissä erilaiset pelityypit on ryhmitelty pääkomponenttianalyysin tukemana kuuteen laajempaan kokonaisuuteen: *perinteisiin peleihin*, *perinteisiin rahapeleihin*, *eläytymispeleihin*, *digitaalisiin viihdepeleihin*, *verkkorahapeleihin* sekä *opetuspeleihin* (ks. Pelaajabarometri 2009, s. 10–12). Tulosten vertailukelpoisuuden vuoksi on tänäkin vuonna noudatettu samaa ryhmittelyä. Näiden ryhmien lisäksi analyysissä käytetään aiempaan tapaan kategorioita *ei-digitaaliset pelit* sekä *digitaaliset pelit*, joista ensimmäinen kattaa kaikki

lomakkeen kolmannen osion ei-digitaaliset pelityypit ja jälkimmäinen kaikki osion neljä digitaaliset pelityypit. *Rahapelaaminen* sisältää kaikki sekä ei-digitaaliset että digitaaliset rahapeliä muodot. *Pelaaminen* puolestaan viittaa kaikkiin kyseisiin pelityyppeihin. Ja kuten aiempinakin vuosina on tehty, *aktiivisiksi pelaajiksi* kutsutaan noin kerran kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelanneita. Taulukoissa *pelaajilla* puolestaan tarkoitetaan kaikkia niitä, jotka ainakin joskus kyseistä pelityyppiä pelaavat, vaikka se olisi harvemmin kuin kerran kuukaudessa.

3 Tulokset vuonna 2013

Vuoden 2013 aineiston mukaan, kuten aiempinakin vuosina, lähes kaikki suomalaiset 10–75-vuotiaat pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä (ks. taulukko 3). Ei-digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 98,1 % ja digitaalisia pelejä 73,6 %. Aktiivisia pelaajia (eli noin kerran kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelaavia) suomalaisista on 88,4 %. Ei-digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti 84,1 % suomalaisista ja digitaalisia pelejä 52,5 %. Taulukossa 3 on lisäksi eritelty pelaamisen yleisyys sukupuolen mukaan.⁴ Miehet pelaavat hieman naisia aktiivisemmin erilaisia pelejä ja erityisesti tämä ero näkyy digitaalisten pelien pelaamisessa. Kaikkien ylipäätään joltain edes satunnaisesti pelaavien keski-ikä on 42,2 vuotta: ei-digitaalisten pelien osalta samoin 42,2 vuotta ja digitaalisten pelien osalta 37,2 vuotta. Aktiivisten pelaajien keskimääräiset iät ovat hieman matalampia: 41,4 vuotta kaikille, 41,9 vuotta ei-digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville ja 34,8 vuotta digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville.

Taulukko 3. Pelaamisen yleisyys ylipäätään ja sukupuolen mukaan.

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Pelaaminen ylipäätään	98,5 %	88,4 %	99,0 %	84,0 %	98,0 %	92,8 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	98,1 %	84,1 %	98,9 %	80,0 %	97,4 %	88,1 %
Digitaalinen pelaaminen	73,6 %	52,5 %	71,1 %	45,9 %	76,0 %	59,4 %

Raportin liitteessä 2 on tarkemmin esitetty pelaamisen yleisyyden tulostaulukot erikseen eri pelityyppien osalta ja sukupuolen mukaan jaoteltuna. Lisäksi taulukoissa on esitetty aktiivisten pelaajien osuus tutkimuksen eri ikäryhmissä.

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

3.1 Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä

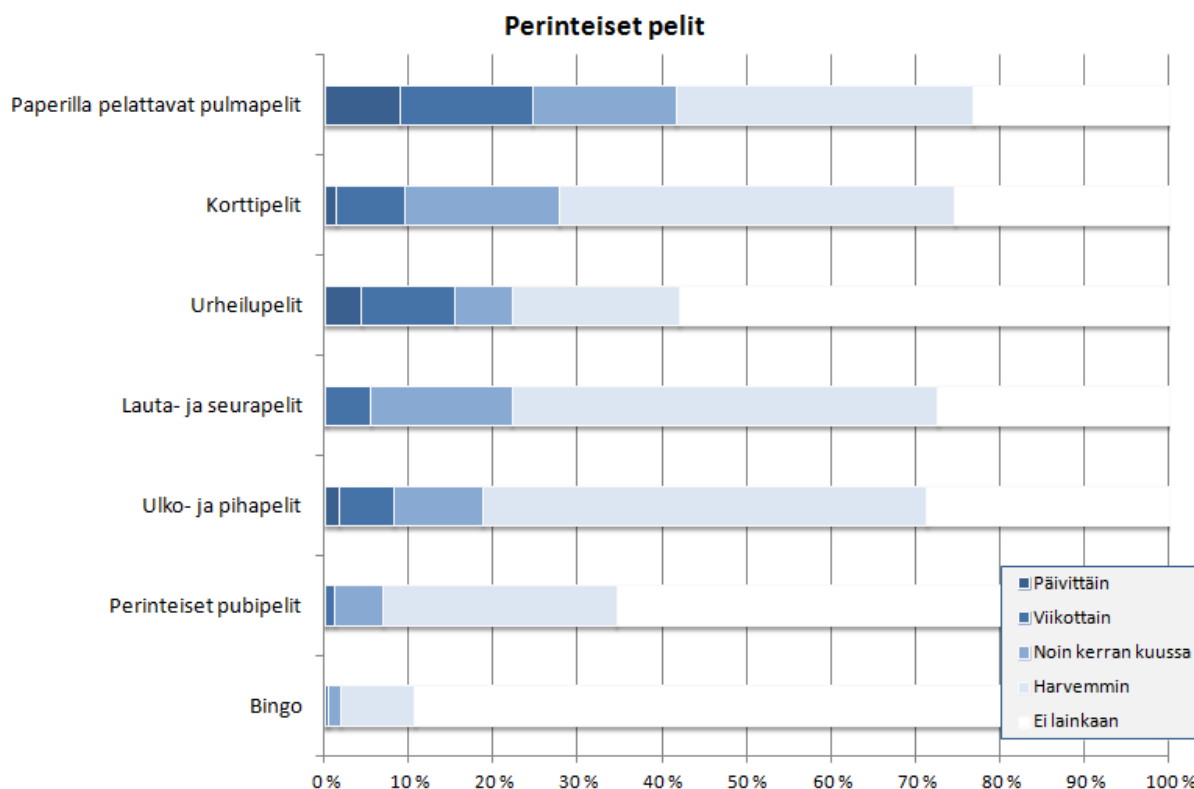
Tarkasteltaessa tarkemmin erityyppisiä ei-digitaalisia ja digitaalisia pelityyppejä (ks. taulukko 4), eniten aktiivisia pelaajia on Veikkauksen tarjoamilla rahapeleillä (46,5 %) ja erilaisilla paperilla pelattavilla pulmapeleillä kuten sanaristikoilla ja sudokuilla (41,6 %). Näiden jälkeen tulevat mobiililaitteiden pelit (28,6 %), korttipelit (27,8 %) ja yksinpelattavat tietokonepelit (27,8 %). Melko paljon aktiivisia pelaajia on myös urheilupeleillä (22,2 %), lauta- ja seurapeleillä (22,1 %), konsolipeleillä (18,9 %) ja ulko- ja pihapeleillä (18,7 %).

Taulukko 4. Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä. Aktiivisten pelaajien osuudella tarkoitetaan noin kerran kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelaavien määrää.

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuukaudessa	Harvemmin	Ei lainkaan	Aktiivisten pelaajien osuus
Perinteiset pelit						
Paperilla pelattavat pulmapelit	8,9 %	15,7 %	17,0 %	35,2 %	23,2 %	41,6 %
Korttipelit	1,4 %	8,1 %	18,3 %	46,9 %	25,4 %	27,8 %
Urheilupelit	4,4 %	11,1 %	6,7 %	19,8 %	58,0 %	22,2 %
Lauta- ja seurapelit	0,1 %	5,4 %	16,7 %	50,4 %	27,4 %	22,1 %
Ulko- ja pihapelit	1,7 %	6,5 %	10,5 %	52,6 %	28,7 %	18,7 %
Perinteiset pubipelit	0,1 %	1,1 %	5,7 %	27,7 %	65,5 %	6,8 %
Bingo	0,1 %	0,4 %	1,4 %	8,8 %	89,3 %	1,9 %
Eläytymispelit						
Keräilykorttipelit	0,0 %	0,8 %	1,1 %	2,5 %	95,5 %	1,9 %
Roolipelit	0,0 %	0,4 %	0,5 %	3,8 %	95,3 %	0,9 %
Miniatyyritaistelupelit	0,0 %	0,3 %	0,3 %	1,4 %	98,0 %	0,6 %
Liveroolipelit	0,0 %	0,0 %	0,2 %	1,9 %	97,9 %	0,2 %
Perinteiset rahapelit						
Veikkauksen rahapelit	2,9 %	28,1 %	15,5 %	28,1 %	25,4 %	46,5 %
RAY:n rahapelit	0,8 %	6,8 %	7,1 %	18,3 %	66,9 %	14,8 %
Fintoton rahapelit	0,2 %	0,4 %	0,9 %	5,9 %	92,7 %	1,5 %

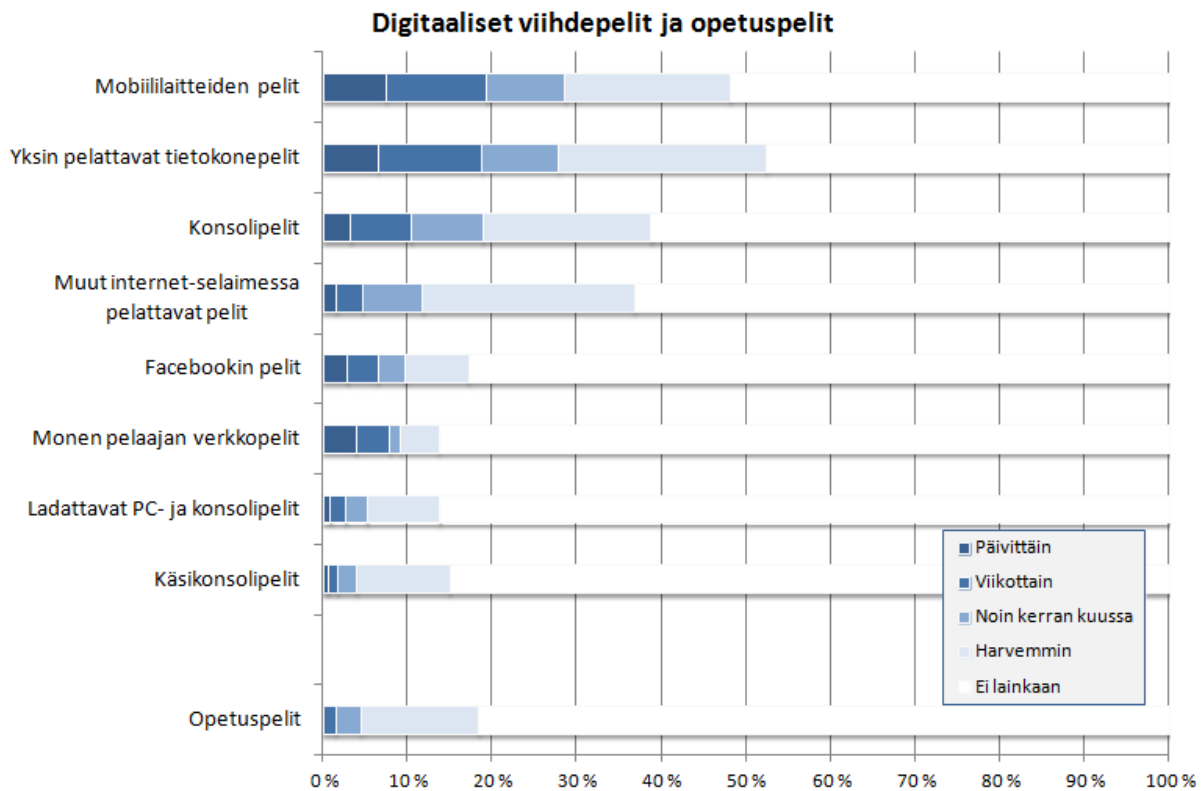
	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	Aktiivisten pelaajien osuus
Digitaaliset viihdepelit						
Mobiililaitteiden pelit	7,5 %	11,9 %	9,2 %	19,5 %	51,9 %	28,6 %
Yksin pelattavat tietokonepelit	6,5 %	12,3 %	9,0 %	24,6 %	47,6 %	27,8 %
Konsolipelit	3,3 %	7,1 %	8,5 %	19,9 %	61,2 %	18,9 %
Muut selaimessa pelattavat pelit	1,5 %	3,1 %	7,1 %	25,0 %	63,1 %	11,8 %
Facebookin pelit	2,9 %	3,6 %	3,2 %	7,5 %	82,8 %	9,7 %
Monen pelaajan verkkopelit	3,9 %	4,0 %	1,3 %	4,5 %	86,2 %	9,3 %
Ladattavat PC- ja konsolipelit	0,9 %	1,8 %	2,5 %	8,6 %	86,2 %	5,2 %
Käsi-konsolipelit	0,6 %	1,1 %	2,3 %	11,0 %	85,1 %	3,9 %
Verkkorahapelit						
Muut suomalaiset verkkorahapelit	1,5 %	6,5 %	4,4 %	8,7 %	78,8 %	12,5 %
Nettipokeri	0,1 %	1,0 %	1,9 %	4,3 %	92,7 %	3,1 %
Muut ulkomaiset verkkorahapelit	0,4 %	0,7 %	0,8 %	2,7 %	95,3 %	2,0 %
Opetuspelit						
	0,0 %	1,5 %	3,0 %	13,9 %	81,5 %	4,5 %

Perinteisten pelien piirissä eniten pelaajia on paperilla pelattavilla pulmapeleillä ja myös aktiivisten pelaajien osuus on suurin tässä pelityypissä. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi sanaristikot, sudokut ja lehtien visailut, ja keskimääräinen aktiivipelaaja on 45-vuotias nainen. Korttipelejä, lauta- ja seura-pelejä aktiivisesti pelaavat ovat nuorempia (keski-ikä 35,4 vuotta ja 30,2 vuotta). Myös ulko- ja pihapelien sekä urheilupelien aktiivinen harrastaminen painottuu nuorimpiin ikäryhmiin.



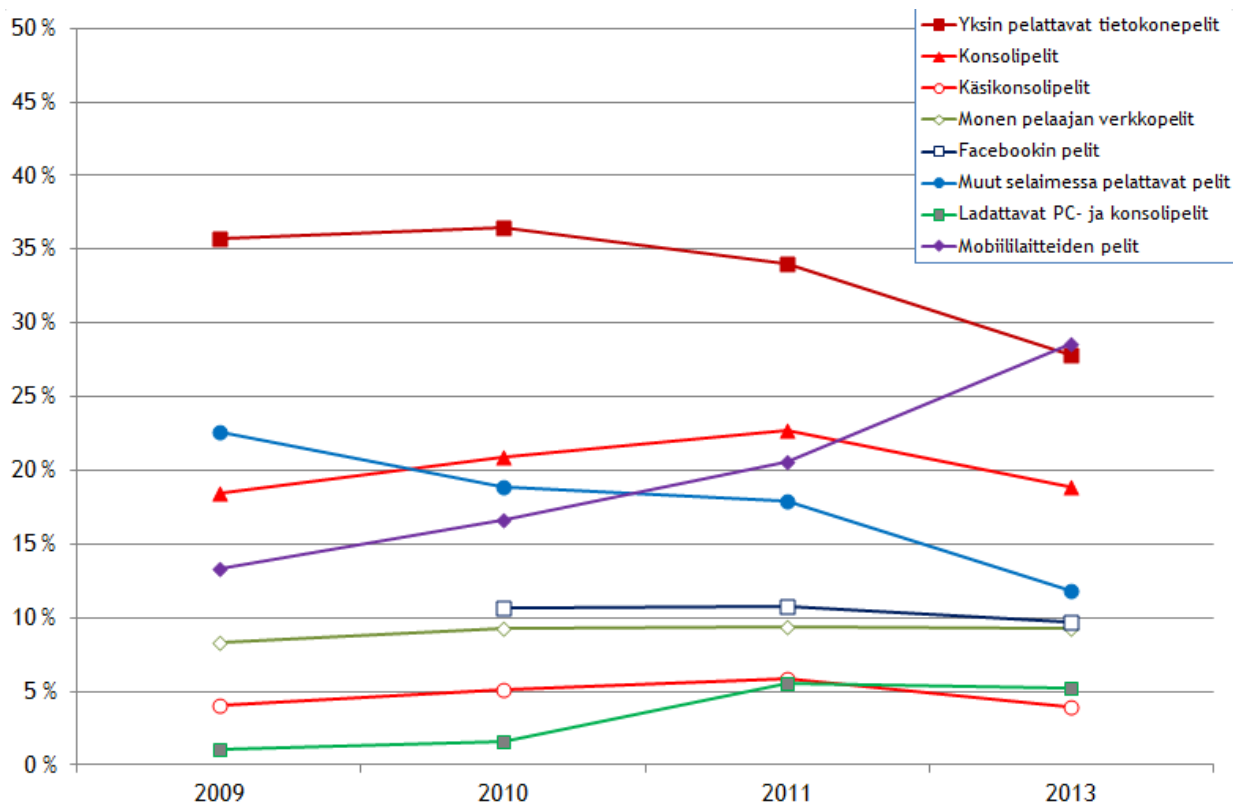
Kuvio 3. Perinteisten pelien pelaamisen aktiivisuus

Aktiivisimpien pelaajien keskuudessa digitaalisten viihdepelien suosituimmaksi pelityypiksi pelaajabarometrissä ovat ensimmäistä kertaa nousseet mobiililaitteiden pelit. Mobiilipelejä pelaa tämän aineiston mukaan ainakin joskus 48,1 % suomalaisista ja aktiivisia pelaajia niillä on 28,6 % väestöstä. Mobiilipeleläajien keski-ikä on 28,1 vuotta. Kaikki satunnaispelaaminen huomioiden yksin pelattavat tietokonepelit ovat kuitenkin yhä hieman mobiilipelejä suosituimpia.



Kuvio 4. Digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuus

Aiemmissa pelaajabarometreissa digitaalisten pelien kärkisijaa pitäneet yksin pelattavat tietokonepelit ovat menettäneet aktiivisia pelaajia 6,2 prosenttiyksikön verran ja myös esimerkiksi konsolipelien ja selainpelien pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttiosuudet ovat pienempiä kuin vuoden 2011 barometrissa (ks. kuvio 5 sekä liitteet 2 ja 3). Satunnaisesti pelaavien keskuudessa yksin pelattavat tietokonepelit ja nettiselaimessa pelattavat pelit ovat suosituimmat pelityypit.

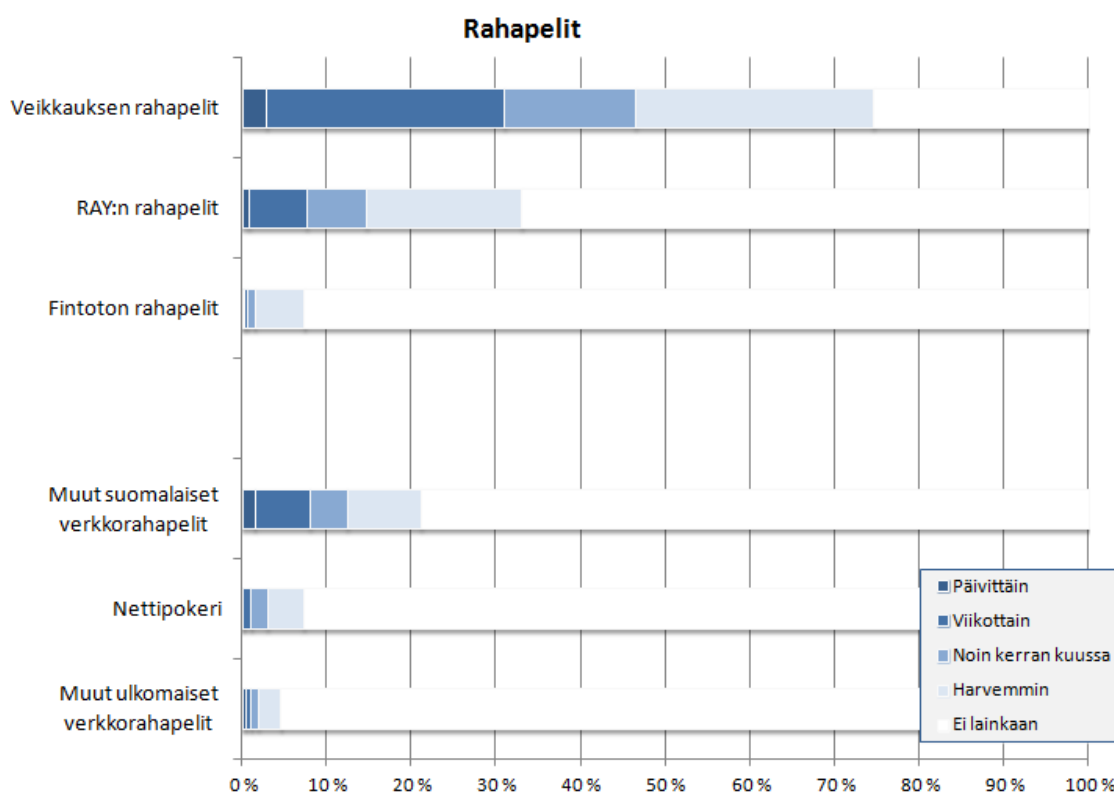


Kuvio 5. Mobiililaitteiden pelit ovat edelleen kasvattaneet suosiotaan. Aktiivisten pelaajien osuudet eri vuosina kerätyissä pelaajabarometri-aineistoissa digitaalisten viihdepelien osalta.

Rahapeliänsä osalta selvästi suosituimpia ovat Veikkauksen tarjoamat perinteiset rahapelit, mitä ilmeisimmin Loton ansiosta. Keskimääräinen perinteisten rahapeliänsä pelaaja on 44-vuotias ja hieman useammin mies kuin nainen. Ulkomaisia verkkorahapelejä ja nettipokeria suomalaiset pelaavat melko vähän. Veikkauksen pelien ohella rahapelaaminen painottuu RAY:n perinteisiin rahapeleihin kuten peliautomaatteihin sekä kotimaisiin verkkorahapeleihin, joita tarjoavat Veikkaus, RAY ja Fintoto.

Rahapelaamisen suosio on pysynyt Suomessa sängen korkealla tasolla. Tämän vuotisessa barometriaineistossa ilmenee perinteisten rahapeliänsä kohdalla edelliseen, vuoden 2011 barometriin, verrattuna suosion laskua. Perinteisiä rahapelejä aktiivisesti pelaavien osuus on laskenut 55 %:n tasolta 50 %:iin ($X^2=5,13$; $p<0,05$). Muutosta selittää etenkin RAY:n perinteisten rahapeliänsä eli mm. kolikkoautomaattipelien suosion vähe-

neminen. Verkkorahapelaamisen suosio on kuitenkin pysynyt ennallaan.



Kuvio 6. Rahapeliin pelaamisen aktiivisuus

3.2 Suosituimmat digitaaliset pelit

Edellisten vuosien tapaan niitä vastaajia, jotka olivat kuluneen kuukauden sisällä pelanneet jotakin digitaalista peliä, pyydettiin nimeämään kaksi eniten pelaamaansa peliä. Kysymykseen vastasi hieman alle puolet kaikista kyselyyn osallistuneista (44 %). Taulukossa 5 on listattuna vastaajien parissa suosituimmat pelit ja mainintojen lukumäärä, ilman painokertoimien käyttöä. Pelattujen digitaalisten pelien kirjo on suurta, ja suosituimmatkin nimikkeet saavat aineistossa vain joitakin kymmeniä mainintoja.

Taulukko 5. Kuusitoista suosituinta peliä tai pelipalvelua vuonna 2013. Sinertävällä pohjavärillä on merkitty ne pelit ja pelisarjat, jotka eivät olleet kärkilistalla edellisessä pelaajabarometrissä vuonna 2011.

1	pasianssipelit (Spider, Vapaakenttä ym.)	115
2	Angry Birds -pelit	47
3	Veikkauksen pelit (Lotto, Keno ym.)	39
4	mahjong-pelit	31
5	Candy Crush	25
6	NHL	22
7	Battlefield	15
8	Call of Duty	14
9	Sanajahti	14
10	sudokut	12
11	The Sims	12
12	Grand Theft Auto	11
13	Tetris	11
14	Wii Sports	10
15	Bejeweled Blitz	9
16	FIFA	8

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

Kärkisijoissa ei juuri ole tapahtunut muutosta kahden vuoden takaiseen pelaajabarometriin nähden, vaan suosituin digitaalisten pelien ryhmä suomalaisten keskuudessa ovat edelleen erilaiset pasianssipelit. Niitä pelataan pääasiassa tietokoneella, mutta myös mobiililaitteilla. Suosituin mobiilipeli on edelleen toiselta sijalta löytyvä *Angry Birds*, ja kolmantena tulevat erilaiset Veikkauksen tarjoamat digitaaliset pelit, joista suosituimpina *Lotto* (18 mainintaa) ja *Keno* (9 mainintaa). Neljänneltä sijalta löytyvät edellisen barometrin tapaan mahjong-pelit, joita pelataan tyypillisesti tietokoneen selaimella. Kiinnostavaa on lisäksi havaita että esimerkiksi mediajulkisuudessa kaupallisella menestyksellään huomiota herättänyt *Clash of Clans* -peli ei sijoitu tässä listassa kaikkein terävimpään kärkeen.

Uutena listalle on noussut *Candy Crush*, jota tyypillisimmin pelataan Facebookissa ja/tai mobiililaitteilla. Seuraavilta sijoilta löytyvät suosituimmat konsolipelisarjat *NHL*, *Battlefield* ja *Call of Duty*, joista ainoastaan *Battlefieldia* ei löydy kahden vuoden takaiselta suosituimpien pelien listalta. *Sanajahtia* vastaajat pelaavat tyypillisesti mobiililaitteella, sudokuja ratkotaan useammin tietokoneen selaimella.

Kuudentoista suosituimmat pelin listalle mahtuvat aiempien vuosien tapaan suosikkipelisarjat *The Sims* ja *GTA* sekä klasikko *Tetris*. Uusina tulijoina suosikkilistalle nousevat konsolipeli *Wii Sports* sekä Facebookissa pelattava *Bejeweled Blitz*. Mukaan mahtuu myös pelisarja *FIFA*, mutta vuonna 2011 listalla olleista alaspäin ovat pudonneet Älypään pelit, *Farmville*, *Bubble Shooter*, *Hertta*, nettipokeri ja *SingStar*.

Tarkasteltaessa suosikkipelien listaa sukupuolittain, löytyy odotetusti eroja naisten ja miesten välillä (taulukko 6). Pasi-anssipelit ovat kärjessä vastaajien sukupuolesta riippumatta ja myös *Angry Birds* kohoa korkealle molemmilla listoilla. Myös *Candy Crushia* ja Veikkauksen pelejä pelaavat niin naiset kuin miehetkin, mutta lähes kaikki naisten veikkaukseläimaininnat koskevat *Lottoa* (*Lotto 9*, *Keno 2*). Miehet mainitsevat näiden ohella myös muita veikkaukspelejä kuten *Pitkäveto* ja *Moniveto*.

Taulukko 6. Kymmenen suosituinta peliä tai pelipalvelua vuonna 2013 erikseen naisten ja miesten osalta.

Naisten suosikit:			Miesten suosikit:		
1	pasi-anssipelit	67	1	pasi-anssipelit	48
2	<i>mahjong-pelit</i>	25	2	Veikkauksen pelit	28
3	Angry Birds	23	3	Angry Birds	24
4	Candy Crush	15	4	<i>NHL</i>	21
5	<i>The Sims</i>	12	5	<i>Battlefield</i>	15
6	<i>Sanajahti</i>	11	6	<i>Call of Duty</i>	11
7	Veikkauksen pelit (lähinnä Lotto)	11	7	<i>Grand Theft Auto</i>	11
8	<i>Beweled Blitz</i>	6	8	Candy Crush	10
9	<i>sudokut</i>	6	9	<i>Tetris</i>	8
10	<i>Hay Day</i>	4	10	<i>FIFA</i>	8

3.3 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha

Niitä vastaajia, jotka olivat pelanneet jotakin digitaalista 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. Hieman yli puolet (52–55 %) kyselyyn vastanneista vastasi näihin kysymyksiin.

Taulukko 7. Pelaamiseen käytetty aika ja raha

		Keskiarvo	Korjattu keskiarvo	Mediaani	Keskihajonta	N
Käytetty aika (h / vko)	2013	4,86	3,65	2	7,908	532
	2011	4,21	3,23	2	6,380	603
	2010	4,58	3,67	2	6,101	545
	2009	4,18	2,95	0	7,591	664
Käytetty raha (€ / kk)	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	23,010	628

Taulukossa 7 näkyy näiden kysymysten tunnuslukuja tarkasteltujen kaikkien neljän 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 2013 digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin 3,65 tuntia viikossa ja 6,11 euroa kuukaudessa. Koteihin ostettiin keskimäärin 2,63 (korjattu keskiarvo) peliä 12 kuukauden aikana.

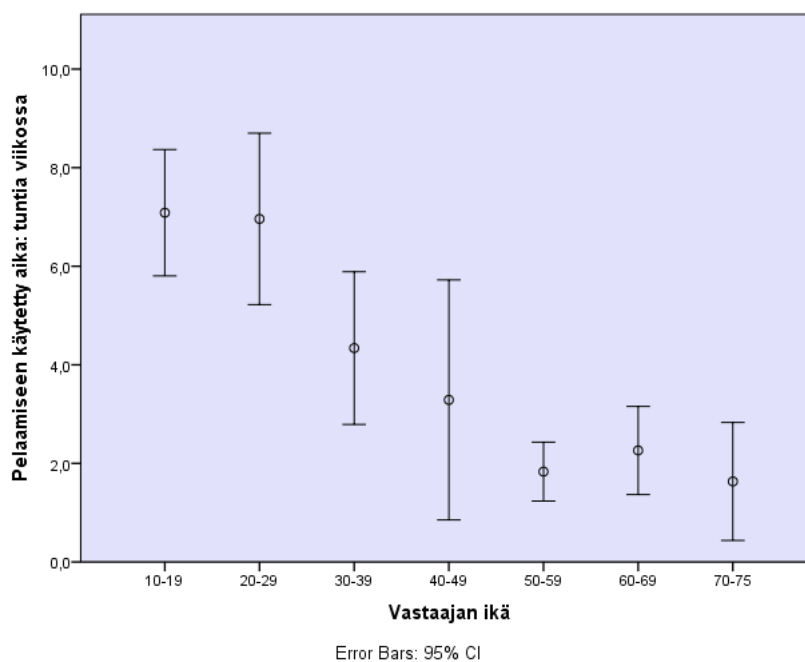
Digitaaliseen pelaamiseen käytetyn rahan määrää tarkasteltaessa on syytä huomioida, että mukana aineistossa ovat myös digitaalisia rahapelejä aktiivisesti pelanneet, joista osa lisäksi vaikuttaa vastanneen sen perusteella, paljonko rahaa he ovat kaikkiaan pelanneet ja osa puolestaan sen perusteella, paljonko rahaa heiltä tosiasiallisesti on peleihin mennyt mahdolliset

voitot pois lukien. Jos tarkastellaan digitaalisiin peleihin käytettyä rahaa erikseen viihde- ja rahapelaajien osalta (taulukko 8), havaitaan, että rahankäyttö digitaalisissa peleissä on todellakin hyvin erilaista riippuen siitä, pelataanko viihde- vai rahapelejä. Eniten rahaa pelaamiseen käyttävät aktiiviset rahapelaajat, jotka eivät ole aktiivisia viihdepelaajia (66,81 €/kk). Aktiivisten viihdepelaajien, jotka eivät ole aktiivisia rahapelaajia, rahankäyttö on selvästi vähäisempää (3,35 €/kk).

Taulukko 8. Rahankäyttö digitaaliseen pelaamiseen erikseen viihde- ja rahapelaajien osalta.

		Digitaalisten viihdepelien aktiivinen pelaaja	
		Kyllä	Ei
Verkkorahapelien aktiivinen pelaaja	Kyllä	N=89 keskiarvo: 35,81 €/kk korjattu keskiarvo: 25,53 €/kk mediaani: 10 keskihajonta: 77,48	N=21 keskiarvo: 105,43 €/kk korjattu keskiarvo: 66,81 €/kk mediaani: 20 keskihajonta: 236,12
	Ei	N=315 keskiarvo: 5,11 €/kk korjattu keskiarvo: 3,35 €/kk mediaani: 0 keskihajonta: 11,22	N=81 keskiarvo: 2,46 €/kk korjattu keskiarvo: 0,91 €/kk mediaani: 0 keskihajonta: 8,5

Miehet käyttävät pelaamiseen selvästi enemmän aikaa kuin naiset: keskimäärin 6,4 tuntia viikossa verrattuna naisten 3,0 tuntiin viikossa ($p < .001$). Kuten kuvioista 7 ilmenee, myös nuoremmat pelaajat käyttävät digitaaliseen pelaamiseen enemmän aikaa kuin iäkkäämmät ($r = -0,279$; $p < .001$). Nuorten 10–29-vuotiaiden keskuudessa tyypillinen viikkopelaiaika on noin 7 tuntia, keski-ikäisillä (30–49-v.) 3–4 tuntia ja 50–75-vuotiaiden ryhmissä noin 2 tuntia viikossa.



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

3.4 Digitaalisten pelien ostaminen

Tänä vuonna ensimmäistä kertaa tiedusteltiin digitaalisia pelejä ainakin kerran viimeisen kuukauden aikana pelanneilta vastaajilta, kuinka usein he hankkivat digitaalisia viihdepelejä pelejä kaupasta myyntipakkauksessa ja kuinka usein lataavat pelin jostakin digitaalisesta verkkopalvelusta. Lisäksi kysyttiin, kuinka usein he maksavat jostakin ilmaispeleiden lisäominaisuuksista. Näihin kysymyksiin kuitenkin vastasi suurin osa kyselyyn vastanneista (93 % kaikista vastaajista), joten ilmeisesti mukana on runsaasti myös sellaisten henkilöiden vastauksia, jotka eivät aktiivisesti pelaa digitaalisia pelejä (ks. taulukko 10). Tässä laajassa joukossa pelien ostaminen ylipäättään on melko vähäistä, ja suosituinta on hankkia peli kaupasta myyntipakkauksessa, minkä ilmoittaa tehneensä ainakin joskus noin 43 %

vastaajista. Toiseksi yleisintä on pelin lataaminen digitaalisesta verkkopalvelusta (27 %) ja vajaa 12 % kertoi maksaneensa ainakin joskus ilmaispeleiden lisäominaisuuksista.

Taulukko 10. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä.

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0 %	0,2 %	3,8 %	38,9 %	57,1 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,2 %	2,4 %	5,9 %	18,4 %	73,1 %
Maksetaan ilmaispeleiden lisäominaisuuksista	0,0 %	0,2 %	2,9 %	8,7 %	88,1 %

Jos ostamisen muotoja tarkastellaan ainoastaan *aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien* osalta, näyttäytyy peleistä maksaminen selvästi yleisempänä (taulukko 11). Myyntipakkauksessa pelin ostaminen kaupasta on edelleen suosituin pelien hankkimisen tapa, jota tässä aktiivisten pelaajien ryhmässä raportoi ainakin toisinaan tekevänsä yli puolet (58 %) vastaajista. Ainakin toisinaan pelejä lataa noin 41 prosenttia ja ainakin joskus ilmaispeleistä on maksanut 19 prosenttia vastaajista. Lähes 13 prosenttia kertoo lataavansa ainakin noin kerran kuussa jonkin pelin digitaalisesta verkkopalvelusta ja yhtä usein ilmaispeleiden lisäominaisuuksista kertoo maksavansa reilut viisi prosenttia tässä ryhmässä.

Taulukko 11. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien osalta.

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0 %	0,4 %	5,7 %	51,9 %	42,0 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,3 %	4,0 %	9,6 %	27,4 %	58,7 %
Maksetaan ilmaispeleiden lisäominaisuuksista	0,0 %	0,4 %	4,8 %	13,8 %	81,0 %

Kaiken kaikkiaan aktiivisimpia digitaalisten viihdepelien *ostajia* näyttäisivät vuoden 2013 pelaajabarometriaineiston valossa olevan 30–39-vuotiaat aktiiviset digitaalisten pelien pelaajat. Heistä 76 % ostaa pelejä ainakin toisinaan kaupasta myyntipakkauksessa, 58 % lataa pelejä ainakin joskus digitaalisista

verkkopalveluista ja 24 % maksaa ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista (ks. taulukko 12).

Taulukko 12. Digitaalisten pelien ostamisen muodot eri ikäryhmissä. Taulukossa on esitetty erikseen kaikkien vastaajien ja aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien osalta, kuinka suuri osa ikäryhmästä ostaa ainakin joskus pelejä kuvatulla tavalla.

	Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa		Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta		Maksetaan ilmaispelien lisäominaisuuksista	
	kaikista	aktiivisista pelaajista	kaikista	aktiivisista pelaajista	kaikista	aktiivisista pelaajista
10–19 v.	61,2 %	63,1 %	38,8 %	39,7 %	22,3 %	23,4 %
20–29 v.	62,5 %	66,0 %	43,7 %	53,5 %	17,3 %	20,4 %
30–39 v.	57,5 %	75,7 %	37,0 %	58,1 %	14,1 %	24,3 %
40–49 v.	47,9 %	67,7 %	27,1 %	42,9 %	11,3 %	19,7 %
50 + v.	11,9 %	18,8 %	5,5 %	12,9 %	3,0 %	7,0 %

4 Keskeisiä muutoksia

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

Pelaamisen suosio Suomessa on pysynyt tutkimuksen mukaan korkealla. Kaikki pelaaminen satunnaisetkin muodot huomioiden 98–99 % suomalaisista raportoi pelaavansa ainakin joskus jotain pelityyppiä; osuus on sama kuin aikaisemmissa barometreissa ja kertoo ajanvietteellisen, satunnaisen ja aktiivisen pelaamisen eri muotojen kuuluvan käytännössä lähes jokaisen suomalaisen elämään. Aktiivinen, vähintään kerran kuussa tapahtuva pelaaminen (sekä digitaalinen että ei-digitaalinen yhteen laskien) on arkipäivää yli 88 %:lle suomalaisista. Myös tämä osuus on pysynyt ennallaan aikaisempiin barometritutkimuksiin vertailtaessa (88–89 %).

Tarkempi vertailu vuoden 2013 barometrin tuloksista verrattuna aiemman, vuoden 2011 suoritetun kyselytutkimuksen tuloksiin on esitetty liitteessä 3. Pelaamisen yleiskuvan kannalta keskeistä on että pelaamisen jakaantuminen ei-digitaalisten ja digitaalisten pelimuotojen kesken on pysynyt suunnilleen aikaisempien barometritutkimusten mittaamalla tasolla. Aktiivinen ei-digitaalinen pelaaminen on nyt pari prosenttiyksikköä alemmalla tasolla kuin 2011 barometrissa (n. 84 % vs. n. 86 % vuonna 2011). Tilastollisesti merkitsevää vähenemistä on tapahtunut vain paperilla pelattavien pulmapelien aktiivisessa pelaamisessa (2011: 47,9 %, vuonna 2013: 41,6 %; $X^2=8,20$; $p<0,00$). Mahdollisena selittävänä tekijänä voidaan pohtia ongelmaratkaisutyyppeiden ajanvietepelien suosion kasvua erityisesti mobiililaitteissa.

Digitaalisen pelaamisen kokonaisaktiivisuudessa ei havaittu merkitseviä muutoksia. Vaikka vuoden 2011 aktiivisten digipelaajien osuus oli noin 56 % väestöstä, ja aktiivisten pelaajien osuus 2013 oli pudonnut alle 53 %, ei muutos ole tilastollisesti merkitsevää.

Yksittäisten pelimuotojen kohdalla huomattavin havaittu muutos liittyy digitaalisen mobiilipelaamisen ja tietokonepelaamisen suosion muutoksiin. Jo aikaisemmissa pelaajabarometreissa havaittu trendi älypuhelimilla ja tablet-laitteilla tapahtu-

van pelaamisen kasvusta on nyt edelleen vahvistunut: vuoden 2011 barometrissa mobiilipelaajien osuus oli vajaat 21 %, kun se nyt 2013 oli vajaan 29 % tasolla ($\chi^2=14,67$; $p<0,00$). Muutos vuonna 2009, ensimmäisessä pelaajabarometrissa mitattuun noin 13 % aktiivisen mobiilipelaamisen osuuteen verrattuna on erityisen huomattava ($\chi^2=76,94$; $p<0,00$). Nämä pelaajat ovat ilmeisesti siirtyneet etenkin yksin pelattavien tietokonepelien parista, missä havaittiin huomattavaa aktiivisen pelaamisen suosion laskua (vuonna 2011: 34,0 %, vuonna 2013: 27,8 %; $\chi^2=9,18$; $p<0,00$).

Myös aktiivisten konsolipelaajien osuus oli pudonnut merkitsevästi (vuonna 2011: 22,7 %, vuonna 2013: 18,9 %; $\chi^2=4,47$; $p<0,05$). Käsikonsolipelaamisen kohdalla suosiokehitys on samansuuntainen (aktiivisia pelaajia vuonna 2011: 5,9 %, vuonna 2013: 3,9 %; $\chi^2=4,45$; $p<0,05$). Facebookin pelit olivat säilyttäneet suosionsa jotakuinkin ennallaan (n. 10 % aktiivisia pelaajia), mutta sen sijaan muiden selaimessa pelattavien pelien suosio oli laskenut (aktiivisia selainpelaajia oli vuonna 2011 noin 17,9 %, ja vuonna 2013 noin 11,8 %; $\chi^2=14,91$; $p<0,00$).

Muissa peliryhmissä tilastollisesti merkitsevää suosion alenemista on havaittavissa sekä Fintoton rahapelien että RAY:n perinteisten rahapelien aktiivisessa pelaamisessa. Ulkomaiset verkkorahapelit ovat puolestaan hieman lisänneet suosiotaan kaikkien pelaajien keskuudessa. Havainnot on taulukoitu liitteeseen 3 (s. 48). Muissakin peliryhmissä on havaittavissa vaihtelua, ja esimerkiksi opetuspelien suosio on hieman laskenut (2011: 5,5 % aktiivisia pelaajia, 2013 aktiivisia pelaajia 4,5 %). Muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevää.

Yhteenvetona vuoden 2013 Pelaajabarometrissa voidaan todeta että käynnissä on merkittävä pelaamisen muotojen muutosprosessi, missä älypuhelimilla ja tablet-laitteilla tapahtuva mobiilipelaaminen on tällä hetkellä ainoa selkeästi suosiotaan kasvattanut digitaalisen pelaamisen osa-alue. Tietokonepelaaminen, selainpelaaminen ja konsolipelaaminen ovat sen sijaan kaikki merkitsevästi menettäneet suosiotaan.

Samalla pelikategorioiden väliset rajat ovat muuttamassa muotoaan. Digitaalinen jakelu on nousemassa vallitsevaksi tavaksi jaella sisältöjä niin tietokoneisiin, mobiililaitteisiin kuin pelikonsoleihinkin. Ladattavien ja muiden pelien välistä rajaa ei ole enää mielekästä asettaa samaan tapaan kuin silloin kun perinteinen, fyysisen kaupan kautta tapahtuvan pelimyynti oli lähes ainoa tapa hankkia digitaalisia pelejä. Samalla Pelaajabarometri 2013 hahmottaa kuitenkin myös ensimmäistä kertaa digitaalisen jakelun yhteydessä tapahtuvan ostamisen yleisyyttä. Perinteisestä kaupasta tapahtuva pelin ostaminen osoittautuu edelleen yleisimmäksi tavaksi hankkia digitaalinen peli ja

selvästi yli puolet suomalaisista raportoi hankkivansa pelit tätä kautta. Erityisesti pelien ilmaisjakelu- ja mikromaksumalli (*freemium, free-to-play*) sekä siirtymä mobiipelien pariin ovat nousseet kuitenkin merkitseväksi haastajaksi peliliiketoiminnan alueella. Pelaajabarometrin mukaan aktiivisten digipelaajien keskuudessa on yleisempää ostaa peli digitaalisesta latauspalvelusta noin kerran kuussa (9,6 %) kuin hankkia noin kerran kuussa kaupasta peli fyysisessä myyntipakkauksessa (5,7 %).

Havaitut muutokset ovat kiinnostavia, mutta osin vielä alustavia tuloksia kyselytutkimuksesta. Tarvitaan sekä kerätyn tutkimusaineiston perinpohjaisempaa analyysiä, että tulevana vuosina jatkotutkimuksia, jotta voidaan varmistua esimerkiksi digitaalisen pelaamisen suosion kehityksestä, että eri pelimuotojen parissa tapahtuvista pelikulttuurin ja pelaamisen käytäntöjen muutoksista.

Aiemmat pelaajabarometrit

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. <https://www.jyu.fi/erillis/agoracenter/julkaisut/kirjat/pelaajabarometri2010>.

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

Liite 1: Pelaajabarometri 2013 kyselylomakkeet

Pelaajabarometri: tutkimus pelaamisesta Suomessa

Tämän kyselyn tarkoituksena on kerätä tietoa pelaamisen yleisyydestä Suomessa. Pelit ovat olleet laajan huomion kohteena, mutta tieteellinen tieto siitä, mitä suomalaiset itse asiassa pelaavat ja kuinka paljon, on edelleen puutteellista. Jokainen vastaus on tärkeä tutkimuksen onnistumiseksi, riippumatta siitä kuinka paljon pelaat tai et pelaat. Olemme erittäin kiitollisia jos voit osallistua tutkimukseen täyttämällä oheisen lyhyen kyselyn. Valmiiksi maksettu palautuskuori on myös ohessa. Lisäksi yhteystietonsa jättäneiden vastaajien kesken arvotaan pieni palkinto, Finnkinon sarjalippu. Kyselyä rahoittaa Pelitoiminnan tutkimussäätiö ja tutkimuksesta vastaa professori Frans Mäyrä Tampereen yliopistosta (osoite: Informaatiotieteiden yksikkö, 33014 Tampereen yliopisto. Sähköposti: frans.mayra@uta.fi).

Jos haluat osallistua arvontaan, jätä myös nimesi ja osoitteesi.

Nimi: _____

Postiosoite: _____

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

Tutkimuksen osoitelähde:

Väestötietojärjestelmä

Väestörekisterikeskus

PL 123

00531 HELSINKI

1. Vastaajan ikä _____ vuotta.

2. Sukupuoli nainen mies

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

<i>Pelityyppi</i>	<i>päivittäin</i>	<i>viikoittain</i>	<i>noin kerran kuussa</i>	<i>harvemmin</i>	<i>en lainkaan</i>
Lauta- ja seurapelit (esim. Afrikan Tähti, Monopoli...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paperilla pelattavat pulmapelit (esim. sanaristikot, sudokut, lehtien visailut...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Korttipelit (esim. bridge, UNO, pasianssit, ristiseiska, tikki, sökö...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perinteiset pubipelit (esim. darts, biljardi...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen ja rahapelit (esim. lotto, raaputusarvat, urheiluvendonlyönti...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fintoton rahapelit (esim. toto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RAY:n rahapelit (esim. raha-automaattipelit, kasinopelit, pokeri...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bingo (erilaiset bingo-pelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Urheilupelit (esim. jalkapallo, jääkiekko, sähly...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ulko- ja pihapelit (esim. tikanheitto, rosvo ja poliisi, mölky...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Keräilykorttipelit (esim. Magic the Gathering...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roolipelit (esim. Dungeons & Dragons...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liveroolipelit, larp (esim. Vampire...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miniatyrytaistelupelit (esim. Warhammer 40.000...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kysely jatkuu kääntöpuolella

4. Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavanlaisia digitaalisia pelejä? (Rasti riviillä aina yhteen, lähimmälle oikealle ruutuun.)

Pelityyppi	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan
a) Yksin pelattavat tietokonepelit (esim. tietokonepasianssit, The Sims, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Konsolipelit (esim. Guitar Hero, Wii Sports, LittleBigPlanet...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Käsikonsolipelit (esim. Nintendogs, Wipeout Pure...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Monen pelaajan verkkopelit (esim. Travian, World of Warcraft, Team Fortress, Runescape...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Facebookin pelit (esim. FarmVille, Bejeweled Blitz...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Muut internet-selaimessa pelattavat pelit (esim. Äitypää, Zuma, Sudoku)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Ladattavat PC- ja konsolipelit (esim. Zuma Deluxe, Wii Tetris Party, World of Goo, Trials HD...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Mobiililaitteiden pelit (esim. Nokian matopeli, Angry Birds, tabletilaitteiden pelit...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Nettipokeri (sekä RAY että ulkomaiset pelinjärjestäjät)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Muut suomalaiset verkkorahapelit (veikkaus.fi, ray.fi, finntoto.fi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k) Muut ulkomaiset verkkorahapelit (esim. vedonlyönti, ulkomaiset nettikasinit, vedonlyöntipörssit...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l) Opetuspelit (esim. matematiikka- tai lukutaitopelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

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

6. Mihin kysymyksen 4 ryhmistä tuo peli kuuluu: a b c d e f g h i j k l

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

8. Mihin kysymyksen 4 ryhmistä tuo peli kuuluu: a b c d e f g h i j k l

9. Kuinka paljon *aikaa* arvioit tyypillisesti käyttäväsi digitaalisten pelien pelaamiseen (valitse vain toinen vastausvaihtoehto): _____ minuuttia päivässä TAI _____ tuntia viikossa

10. Kuinka paljon *rahaa* arvioit tyypillisesti käyttäväsi digitaalisten pelien pelaamiseen (valitse vain toinen vastausvaihtoehto): _____ euroa viikossa TAI _____ euroa kuukaudessa

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

Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä (ei siis veikkauspeleissä tai muissa rahapeleissä):	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan
12. Kuinka usein ostat pelejä kaupasta fyysisessä myyntipakkauksessa?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Kuinka usein ostat ladattavia pelejä digitaalisesta verkkopalvelusta? (Esim. Steam, Apple Store, Play Store)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Kuinka usein maksat ilmaispelien lisäominaisuuksista (esim. virtuaaliset esineet, lisätasot jne.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tähän voit kirjoittaa vapaamuotoisia kommentteja pelaamisestasi tai täsmentää vastauksiasi.

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

Pelaajabarometri: tutkimus pelaamisesta Suomessa

Tämän kyselyn tarkoituksena on kerätä tietoa pelaamisen yleisyydestä Suomessa. Pelit ovat olleet laajan huomion kohteena, mutta tieteellinen tieto siitä, mitä suomalaiset itse asiassa pelaavat ja kuinka paljon, on edelleen puutteellista. Jokainen vastaus on tärkeä tutkimuksen onnistumiseksi, riippumatta siitä kuinka paljon pelaat tai et pela. Olemme erittäin kiitollisia jos voit osallistua tutkimukseen täyttämällä ohaisen lyhyen kyselyn. Valmiiksi maksettu palautuskuori on myös ohessa. Lisäksi yhteystietonsa jättäneiden vastaajien kesken arvotaan pieni palkinto, Finnkinon sarjalippu. Kyselyä rahoittaa Pelitoiminnan tutkimussäätiö ja tutkimuksesta vastaa professori Frans Mäyrä Tampereen yliopistosta (osoite: Informaatiotieteiden yksikkö, 33014 Tampereen yliopisto. Sähköposti: frans.mayra@uta.fi).

Jos haluat osallistua arvontaan, jättäkää myös huoltajan nimi ja osoite.

Nimi: _____

Postiosoite: _____

Mikäli haluat olla mahdollisessa jatkotutkimuksessa haastateltavana, jättäkää myös huoltajan puhelinnumero tai sähköpostiosoite: _____

Tutkimuksen osoitelähde:

Väestötietojärjestelmä

Väestörekisterikeskus

PL 123

00531 HELSINKI

Tämä kyselylomake on tarkoitettu perheessänne olevalle 10-15 vuotiaalle lapselle. Pyydämme sinua huoltajana täyttämään lomakkeen lapsen kanssa yhdessä, siten että varsinaisiin kysymyksiin vastaa lapsi itse.

Annan täten suostumukseni lapseni kyselytutkimukseen osallistumiselle:

Nimen selvennys: _____

1. Vastaajan ikä _____ vuotta.

2. Sukupuoli tyttö poika

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

Pelityyppi	päivittäin	viikoittain	noim kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan
Lauta- ja seurapelit (esim. Afrikan Tähti, Monopoli...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paperilla pelattavat pulmapelit (esim. sanaristikot, sudokut, lehtien visailut...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Korttipelit (esim. bridge, UNO, pasianssit, ristiseiska, tikki, sökö...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perinteiset pubipelit (esim. darts, biljardi...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen ja rahapelit (esim. lotto, raaputusarvat, urheiluvedonlyönti...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fintoton rahapelit (esim. toto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RAY:n rahapelit (esim. raha-automaattipelit, kasinopelit, pokeri...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bingo (erilaiset bingo-pelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Urheilupelit (esim. jalkapallo, jääkiekko, sähly...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ulko- ja pihapelit (esim. tikanheitto, rosvo ja poliisi, mölkky...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Keräilykorttipelit (esim. Magic the Gathering...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roolipelit (esim. Dungeons & Dragons...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liveroolipelit, larp (esim. Vampire...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miniatyyri- ja taulupelit (esim. Warhammer 40.000...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kysely jatkaa kääntöpuolella

4. Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavanlaisia digitaalisia pelejä? (Rasti rivillä aina yhteen, lähinnä oikeaan ruutuun.)

Pelityyppi	päivittäin	viikoittain	noim kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan
a) Yksin pelattavat tietokonepelit (esim. tietokonepasienssit, The Sims, ...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Konsolipelit (esim. Guitar Hero, Wii Sports, LittleBigPlanet...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Käsikonsolipelit (esim. Nintendogs, Wipeout Pure...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Monen pelaajan verkkopelit (esim. Travian, World of Warcraft, Team Fortress, Runescape...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Facebookin pelit (esim. FarmVille, Bejeweled Blitz...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Muut internet-selaimessa pelattavat pelit (esim. Älypää, Zuma, Sudoku)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Ladattavat PC- ja konsolipelit (esim. Zuma Deluxe, Wii Tetris Party, World of Goo, Trials HD...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Mobiililaitteiden pelit (esim. Nokian matopeli, Angry Birds, tabletilaitteiden pelit...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Nettipokeri (sekä RAY että ulkomaiset pelinjärjestäjät)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Muut suomalaiset verkkorahapelit (veikkaus.fi, ray.fi, finntoto.fi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k) Muut ulkomaiset verkkorahapelit (esim. vedonlyönti, ulkomaiset nettikasino, vedonlyöntipörssit...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l) Opetuspelit (esim. matematiikka- tai lukutaitopelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

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

6. Mihin kysymyksen 4 ryhmistä tuo peli kuuluu: a b c d e f g h i j k l

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

8. Mihin kysymyksen 4 ryhmistä tuo peli kuuluu: a b c d e f g h i j k l

9. Kuinka paljon *aikaa* arvioit tyypillisesti käyttäväsi digitaalisten pelien pelaamiseen (valitse vain toinen vastausvaihtoehto): _____ minuuttia päivässä TAI _____ tuntia viikossa

10. Kuinka paljon *rahaa* arvioit tyypillisesti käyttäväsi digitaalisten pelien pelaamiseen (valitse vain toinen vastausvaihtoehto): _____ euroa viikossa TAI _____ euroa kuukaudessa

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

Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä (ei siis veikkauspeleissä tai muissa rahapeleissä):	päivittäin	viikoittain	noim kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan
12. Kuinka usein ostat pelejä kaupasta fyysisessä myyntipakkauksessa?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Kuinka usein ostat ladattavia pelejä digitaalisesta verkkopalvelusta? (Esim. Steam, Apple Store, Play Store)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Kuinka usein maksat ilmaispelien lisäominaisuuksista (esim. virtuaaliset esineet, lisäosat jne.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tähän voit kirjoittaa vapaamuotoisia kommentteja pelaamisestasi tai täsmentää vastauksiasi.

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

Liite 2. Tulostaulukot 2013

Perinteiset pelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Perinteiset pelit	94,6 %	67,3 %	96,4 %	70,2 %	92,9 %	64,3 %
Lauta- ja seurapelit	72,6 %	22,1 %	76,8 %	24,0 %	68,3 %	20,3 %
10–19 v.		51,8 %		51,0 %		52,6 %
20–29 v.		28,0 %		28,8 %		27,3 %
30–39 v.		28,5 %		33,3 %		23,9 %
40–49 v.		26,0 %		30,4 %		21,7 %
50–59 v.		4,6 %		6,9 %		2,3 %
60–69 v.		7,5 %		9,3 %		5,6 %
70–75 v.		2,2 %		4,0 %		0,0 %
Paperilla pelattavat pulmapelit	76,8 %	41,6 %	85,7 %	50,0 %	67,9 %	33,1 %
10–19 v.		34,7 %		47,1 %		22,8 %
20–29 v.		39,4 %		47,5 %		31,8 %
30–39 v.		32,8 %		36,8 %		28,9 %
40–49 v.		38,3 %		46,4 %		30,4 %
50–59 v.		46,5 %		56,9 %		36,0 %
60–69 v.		51,7 %		58,5 %		44,4 %
70–75 v.		52,3 %		60,8 %		41,7 %
Korttipelit	74,6 %	27,8 %	75,7 %	29,5 %	73,6 %	26,1 %
10–19 v.		56,5 %		56,9 %		56,1 %
20–29 v.		36,5 %		29,3 %		43,2 %
30–39 v.		21,1 %		22,8 %		19,6 %
40–49 v.		24,5 %		31,9 %		17,4 %
50–59 v.		13,7 %		17,0 %		10,5 %
60–69 v.		19,2 %		21,6 %		16,8 %
70–75 v.		27,1 %		34,0 %		18,9 %

Perinteiset pubipelit	34,5 %	6,8 %	23,6 %	4,1 %	45,3 %	9,6 %
10–19 v.		16,4 %		9,8 %		22,8 %
20–29 v.		16,9 %		8,5 %		25,0 %
30–39 v.		3,9 %		3,5 %		4,3 %
40–49 v.		3,6 %		2,9 %		4,3 %
50–59 v.		3,9 %		2,0 %		5,8 %
60–69 v.		0,4 %		0,9 %		0,0 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Bingo	10,7 %	1,9 %	9,8 %	1,8 %	11,5 %	2,0 %
10–19 v.		4,7 %		7,8 %		1,8 %
20–29 v.		2,4 %		0,0 %		4,7 %
30–39 v.		2,8 %		3,5 %		2,2 %
40–49 v.		1,4 %		1,4 %		1,4 %
50–59 v.		0,6 %		0,0 %		1,2 %
60–69 v.		0,8 %		0,0 %		1,6 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Urheilupelit	42,0 %	22,2 %	35,4 %	15,7 %	48,6 %	28,7 %
10–19 v.		70,1 %		62,7 %		77,2 %
20–29 v.		24,9 %		15,3 %		34,1 %
30–39 v.		20,5 %		14,0 %		26,7 %
40–49 v.		17,5 %		13,0 %		21,7 %
50–59 v.		9,8 %		2,0 %		17,4 %
60–69 v.		4,7 %		0,9 %		8,8 %
70–75 v.		3,6 %		2,0 %		5,6 %
Ulko- ja pihapelit	71,3 %	18,7 %	73,5 %	17,2 %	69,2 %	20,3 %
10–19 v.		49,1 %		36,0 %		61,4 %
20–29 v.		13,1 %		10,2 %		15,9 %
30–39 v.		21,5 %		28,1 %		15,2 %
40–49 v.		21,7 %		21,7 %		21,7 %
50–59 v.		7,4 %		8,8 %		5,9 %
60–69 v.		9,7 %		7,7 %		11,9 %
70–75 v.		5,7 %		6,0 %		5,4 %

Digitaaliset viihdepelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Digitaaliset viihdepelit	69,3 %	48,1 %	67,6 %	42,7 %	70,9 %	53,4 %
Yksin pelattavat tietokonepelit	52,4 %	27,8 %	49,8 %	25,2 %	55,1 %	30,4 %
10–19 v.		50,5 %		51,0 %		50,0 %
20–29 v.		35,2 %		25,9 %		44,2 %
30–39 v.		28,6 %		17,5 %		39,1 %
40–49 v.		21,3 %		23,5 %		19,1 %
50–59 v.		16,2 %		19,6 %		12,8 %
60–69 v.		23,9 %		21,6 %		26,4 %
70–75 v.		15,3 %		14,6 %		16,2 %
Konsolipelit	38,8 %	18,9 %	35,1 %	10,6 %	42,5 %	27,1 %
10–19 v.		59,0 %		46,0 %		71,4 %
20–29 v.		35,3 %		13,8 %		55,8 %
30–39 v.		19,9 %		8,8 %		30,4 %
40–49 v.		11,0 %		4,3 %		17,6 %
50–59 v.		2,7 %		2,0 %		3,5 %
60–69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Käsikonsolipelit	14,9 %	3,9 %	14,2 %	2,7 %	15,5 %	5,1 %
10–19 v.		18,8 %		16,0 %		21,4 %
20–29 v.		5,3 %		3,4 %		7,0 %
30–39 v.		2,2 %		0,0 %		4,3 %
40–49 v.		0,7 %		0,0 %		1,5 %
50–59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60–69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Monen pelaajan verkkopelit	13,8 %	9,3 %	6,1 %	3,4 %	21,3 %	15,1 %
10–19 v.		31,6 %		16,0 %		46,4 %
20–29 v.		19,0 %		7,0 %		30,2 %
30–39 v.		10,1 %		0,0 %		19,6 %
40–49 v.		2,2 %		1,4 %		2,9 %
50–59 v.		0,6 %		0,0 %		1,2 %
60–69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Facebookin pelit	17,2 %	9,7 %	18,8 %	11,2 %	15,6 %	8,2 %
10–19 v.		31,2 %		32,0 %		30,4 %
20–29 v.		14,7 %		15,5 %		14,0 %
30–39 v.		9,6 %		10,5 %		8,7 %
40–49 v.		4,3 %		7,2 %		1,5 %
50–59 v.		3,5 %		6,9 %		0,0 %
60–69 v.		1,7 %		2,6 %		0,8 %
70–75 v.		1,1 %		2,1 %		0,0 %
Muut selaimessa pelattavat pelit	36,9 %	11,8 %	37,2 %	12,1 %	36,5 %	11,5 %
10–19 v.		31,8 %		33,3 %		30,4 %
20–29 v.		12,5 %		8,6 %		16,3 %
30–39 v.		8,7 %		8,8 %		8,7 %
40–49 v.		9,4 %		13,0 %		5,8 %
50–59 v.		7,8 %		9,8 %		5,8 %
60–69 v.		6,2 %		5,2 %		7,3 %
70–75 v.		4,7 %		4,2 %		5,4 %
Ladattavat PC- ja konsolipelit	13,8 %	5,2 %	9,2 %	1,1 %	18,3 %	9,3 %
10–19 v.		11,0 %		3,9 %		17,9 %
20–29 v.		14,8 %		3,4 %		25,6 %
30–39 v.		6,7 %		0,0 %		13,0 %
40–49 v.		2,2 %		0,0 %		4,4 %
50–59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60–69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Mobiililaitteiden pelit	48,1 %	28,6 %	46,7 %	32,2 %	49,5 %	25,1 %
10–19 v.		72,1 %		76,5 %		67,9 %
20–29 v.		46,6 %		34,5 %		58,1 %
30–39 v.		35,1 %		26,3 %		43,5 %
40–49 v.		24,1 %		21,7 %		26,5 %
50–59 v.		11,2 %		10,8 %		11,6 %
60–69 v.		1,6 %		0,0 %		3,2 %
70–75 v.		1,1 %		2,1 %		0,0 %

Rahapelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Rahapelit	79,0 %	52,3 %	75,6 %	39,8 %	82,3 %	64,6 %
Perinteiset rahapelit	78,0 %	49,9 %	74,5 %	38,6 %	81,4 %	61,1 %
Veikkauksen rahapelit	74,6 %	46,5 %	72,0 %	37,5 %	77,2 %	55,5 %
10–19 v.		11,1 %		11,8 %		10,5 %
20–29 v.		44,8 %		32,2 %		56,8 %
30–39 v.		47,5 %		40,4 %		54,3 %
40–49 v.		54,5 %		43,5 %		65,2 %
50–59 v.		56,6 %		41,2 %		72,1 %
60–69 v.		60,5 %		49,6 %		72,0 %
70–75 v.		42,6 %		41,2 %		44,4 %
Fintoton rahapelit	7,3 %	1,5 %	4,8 %	0,2 %	9,9 %	2,7 %
10–19 v.		1,8 %		0,0 %		3,5 %
20–29 v.		2,3 %		0,0 %		4,5 %
30–39 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
40–49 v.		0,7 %		1,4 %		0,0 %
50–59 v.		0,6 %		0,0 %		1,2 %
60–69 v.		3,1 %		0,0 %		6,3 %
70–75 v.		2,4 %		0,0 %		5,4 %
RAY:n rahapelit	33,1 %	14,8 %	20,7 %	6,1 %	45,5 %	23,4 %
10–19 v.		9,2 %		5,9 %		12,3 %
20–29 v.		26,9 %		5,1 %		47,7 %
30–39 v.		18,2 %		5,3 %		30,4 %
40–49 v.		15,3 %		8,7 %		21,7 %
50–59 v.		12,5 %		8,8 %		16,3 %
60–69 v.		10,3 %		4,2 %		16,7 %
70–75 v.		4,8 %		2,0 %		8,1 %
Verkkorahapelit	22,5 %	13,9 %	13,2 %	6,6 %	31,8 %	21,1 %
Nettipokeri	7,3 %	3,1 %	1,7 %	0,2 %	13,0 %	5,9 %
10–19 v.		2,7 %		0,0 %		5,4 %
20–29 v.		5,9 %		0,0 %		11,6 %
30–39 v.		4,5 %		0,0 %		8,7 %
40–49 v.		5,1 %		1,4 %		8,7 %
50–59 v.		1,2 %		0,0 %		2,3 %
60–69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Muut suomalaiset verkkorahapelit	21,2 %	12,5 %	13,0 %	6,2 %	29,3 %	18,7 %
10–19 v.		4,5 %		0,0 %		8,9 %
20–29 v.		13,6 %		3,4 %		23,3 %
30–39 v.		19,4 %		12,3 %		26,1 %
40–49 v.		15,3 %		10,1 %		20,3 %
50–59 v.		14,4 %		6,9 %		22,1 %
60–69 v.		9,7 %		4,3 %		15,2 %
70–75 v.		4,7 %		4,2 %		5,4 %
Muut ulkomaiset verkkorahapelit	4,7 %	2,0 %	0,8 %	0,5 %	8,6 %	3,4 %
10–19 v.		0,9 %		0,0 %		1,8 %
20–29 v.		8,0 %		1,7 %		14,0 %
30–39 v.		0,9 %		1,8 %		0,0 %
40–49 v.		2,2 %		0,0 %		4,3 %
50–59 v.		0,6 %		0,0 %		1,2 %
60–69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Eläytymispelit

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

Opetuspelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Opetuspelit	18,5 %	4,5 %	20,3 %	4,7 %	16,6 %	4,4 %
10–19 v.		17,7 %		15,7 %		19,6 %
20–29 v.		2,0 %		1,7 %		2,3 %
30–39 v.		5,4 %		8,8 %		2,2 %
40–49 v.		2,9 %		2,9 %		2,9 %
50–59 v.		2,1 %		2,9 %		1,2 %
60–69 v.		0,8 %		0,0 %		1,6 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Liite 3. Vertailu vuoteen 2011

Muutokset 2011 - 2013 prosenttiyksiköinä

Taulukossa on esitetty erot prosenttiyksiköinä vuosien 2011 ja 2013 pelaajabarometriä välillä. Taulukon lukemisen helpottamiseksi yli neljän prosenttiyksikön muutokset on merkitty haalealla taustavärillä ja yli viiden prosenttiyksikön muutokset voimakkaammalla taustavärillä.

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Pelaaminen yleensä	-0,1 %	-1,0 %	-0,3 %	-3,0 %	-0,1 %	0,9 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	0,0 %	-2,2 %	0,0 %	-3,7 %	-0,6 %	-0,6 %
Digitaalinen pelaaminen	-0,2 %	-3,5 %	3,6 %	-0,7 %	-4,2 %	-5,7 %
Rahapelaaminen yleensä	-1,4 %	-4,3 %	-0,4 %	-6,1 %	-2,7 %	-2,3 %
Perinteinen pelaaminen	-0,3 %	-3,6 %	0,1 %	-1,8 %	-0,8 %	-5,4 %
Eläytymispelaaminen	-2,0 %	-0,4 %	-1,1 %	-1,1 %	-2,7 %	0,3 %
Digitaalinen viihdepelaaminen	-1,0 %	-2,1 %	3,5 %	-0,2 %	-5,6 %	-4,2 %
Perinteinen rahapelaaminen	-1,7 %	-5,0 %	-0,8 %	-6,6 %	-2,5 %	-3,6 %
Verkkorahapelaaminen	0,6 %	-0,3 %	-1,5 %	0,7 %	2,8 %	-0,9 %
Lauta- ja seurapelit	-2,4 %	-1,5 %	-0,7 %	-1,0 %	-4,2 %	-2,0 %
10–19 v.		3,1 %		2,4 %		4,5 %
20–29 v.		-3,3 %		1,6 %		-8,0 %
30–39 v.		-7,1 %		-6,4 %		-7,8 %
40–49 v.		5,9 %		4,6 %		7,4 %
50–59 v.		-5,6 %		-4,8 %		-6,3 %
60–69 v.		-0,8 %		-3,3 %		1,9 %
70–75 v.		-2,5 %		1,1 %		-6,9 %
Paperilla pelattavat pulmapelit	-1,8 %	-6,3 %	1,0 %	-5,6 %	-4,6 %	-7,1 %
10–19 v.		-11,7 %		-8,9 %		-14,4 %
20–29 v.		-4,6 %		-9,3 %		0,0 %
30–39 v.		-6,6 %		1,7 %		-13,8 %
40–49 v.		-8,6 %		-3,0 %		-14,0 %
50–59 v.		-2,4 %		-2,2 %		-2,7 %
60–69 v.		-4,3 %		-11,7 %		2,9 %
70–75 v.		-9,2 %		-8,6 %		-10,0 %

Korttipelit	0,5 %	-1,4 %	1,8 %	-0,4 %	-0,6 %	-2,5 %
10–19 v.		-12,5 %		-10,2 %		-14,8 %
20–29 v.		8,0 %		0,9 %		14,6 %
30–39 v.		-8,5 %		-0,3 %		-17,0 %
40–49 v.		1,5 %		8,0 %		-4,8 %
50–59 v.		1,3 %		-0,2 %		3,0 %
60–69 v.		0,0 %		-3,7 %		3,4 %
70–75 v.		0,9 %		5,4 %		-5,2 %
Perinteiset pubipelit	-2,2 %	-1,7 %	-1,0 %	2,1 %	-3,6 %	-5,3 %
10–19 v.		-5,2 %		3,2 %		-13,1 %
20–29 v.		3,0 %		6,0 %		0,6 %
30–39 v.		-6,1 %		2,2 %		-14,0 %
40–49 v.		-4,8 %		1,8 %		-11,3 %
50–59 v.		388,4 %		0,9 %		3,6 %
60–69 v.		0,4 %		0,9 %		0,0 %
70–75 v.		-1,6 %		-2,9 %		-3,4 %
Veikkauksen rahapelit	-1,6 %	-3,7 %	-0,8 %	-5,5 %	-2,4 %	-1,9 %
10–19 v.		0,1 %		2,6 %		-2,3 %
20–29 v.		0,2 %		-7,3 %		6,8 %
30–39 v.		-8,7 %		-0,6 %		-16,4 %
40–49 v.		-1,4 %		-0,8 %		-1,5 %
50–59 v.		-7,6 %		-15,2 %		0,1 %
60–69 v.		1,0 %		-3,9 %		6,1 %
70–75 v.		-21,5 %		-24,5 %		-17,7 %
Fintoton rahapelit	-1,8 %	-1,4 %	0,3 %	-0,5 %	-3,7 %	-2,4 %
10–19 v.		1,2 %		0,0 %		2,2 %
20–29 v.		2,3 %		0,0 %		4,5 %
30–39 v.		-3,8 %		0,0 %		-7,3 %
40–49 v.		-3,3 %		-0,9 %		-4,6 %
50–59 v.		-3,7 %		0,0 %		-7,4 %
60–69 v.		-1,1 %		-1,2 %		-2,3 %
70–75 v.		-0,7 %		-2,8 %		2,0 %
RAY:n rahapelit	-7,3 %	-3,3 %	-6,1 %	-3,2 %	-8,5 %	-3,5 %
10–19 v.		-9,8 %		0,6 %		-19,8 %
20–29 v.		-0,8 %		-14,7 %		12,4 %
30–39 v.		-7,4 %		-1,2 %		-12,3 %
40–49 v.		-4,3 %		-6,1 %		-2,5 %
50–59 v.		0,1 %		0,3 %		-0,2 %
60–69 v.		0,7 %		0,8 %		-0,4 %
70–75 v.		-1,4 %		-0,8 %		-2,6 %

Bingo	0,9 %	0,7 %	0,2 %	0,5 %	1,5 %	0,9 %
10–19 v.		1,5 %		3,9 %		-0,8 %
20–29 v.		0,6 %		-1,2 %		2,4 %
30–39 v.		2,8 %		3,5 %		2,2 %
40–49 v.		1,4 %		1,4 %		1,4 %
50–59 v.		0,1 %		0,0 %		0,1 %
60–69 v.		0,2 %		0,0 %		0,4 %
70–75 v.		-4,6 %		-8,3 %		0,0 %
Urheilupelit	-2,5 %	-2,6 %	0,1 %	0,1 %	-5,0 %	-5,3 %
10–19 v.		-4,7 %		-5,7 %		-3,8 %
20–29 v.		-11,0 %		-3,2 %		-17,7 %
30–39 v.		-0,7 %		3,7 %		-5,0 %
40–49 v.		-0,4 %		8,5 %		-8,3 %
50–59 v.		1,6 %		-1,2 %		4,2 %
60–69 v.		-1,3 %		-0,3 %		-2,2 %
70–75 v.		2,0 %		-0,8 %		2,2 %
Ulko- ja pihapelit	-2,8 %	-1,9 %	1,1 %	-3,0 %	-6,7 %	-0,8 %
10–19 v.		-1,9 %		-18,7 %		14,0 %
20–29 v.		-8,0 %		-11,1 %		-4,1 %
30–39 v.		-2,9 %		7,3 %		-11,6 %
40–49 v.		3,8 %		3,5 %		4,1 %
50–59 v.		-2,2 %		0,2 %		-3,8 %
60–69 v.		2,6 %		0,7 %		4,6 %
70–75 v.		-6,8 %		-2,3 %		-15,3 %
Keräilykorttipelit	-0,9 %	0,2 %	-0,8 %	0,5 %	-1,0 %	0,0 %
10–19 v.		-1,9 %		2,6 %		-6,1 %
20–29 v.		-0,1 %		0,0 %		-0,1 %
30–39 v.		2,2 %		0,0 %		4,1 %
40–49 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
50–59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60–69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70–75 v.		1,1 %		0,0 %		2,0 %
Roolipelit	0,1 %	-0,2 %	0,1 %	-0,9 %	-0,1 %	0,6 %
10–19 v.		-3,4 %		-6,7 %		-0,3 %
20–29 v.		-0,6 %		0,0 %		-1,2 %
30–39 v.		2,2 %		0,0 %		4,3 %
40–49 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
50–59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60–69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Liveroolipelit	0,2 %	0,0 %	-0,2 %	0,1 %	0,7 %	0,0 %
10–19 v.		-1,3 %		0,0 %		-2,6 %
20–29 v.		1,2 %		0,0 %		2,3 %
30–39 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
40–49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50–59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60–69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70–75 v.		1,1 %		2,0 %		0,0 %
Miniatyryitaistelupelit	0,2 %	0,2 %	0,4 %	0,0 %	0,0 %	0,3 %
10–19 v.		1,8 %		0,0 %		3,5 %
20–29 v.		-1,8 %		0,0 %		-3,5 %
30–39 v.		1,1 %		0,0 %		2,2 %
40–49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
50–59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60–69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Yksin pelattavat tietokonepelit	-6,1 %	-6,2 %	-3,1 %	-2,5 %	-8,9 %	-9,9 %
10–19 v.		-10,5 %		-7,7 %		-13,3 %
20–29 v.		-10,6 %		-7,4 %		-13,4 %
30–39 v.		-7,0 %		-5,6 %		-8,5 %
40–49 v.		-4,8 %		5,3 %		-14,2 %
50–59 v.		-9,5 %		-1,7 %		-17,3 %
60–69 v.		3,7 %		0,7 %		6,9 %
70–75 v.		-3,5 %		-2,5 %		-4,5 %
Konsolipelit	-2,9 %	-3,8 %	-2,1 %	-4,8 %	-3,7 %	-2,8 %
10–19 v.		-10,5 %		-10,0 %		-10,9 %
20–29 v.		-6,3 %		-9,7 %		-3,5 %
30–39 v.		-6,3 %		-6,6 %		-6,2 %
40–49 v.		-0,2 %		-5,8 %		4,4 %
50–59 v.		-0,5 %		0,9 %		-1,9 %
60–69 v.		-0,2 %		-1,1 %		0,8 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Käsikonsolipelit	0,2 %	-2,0 %	3,6 %	-0,4 %	-3,2 %	-3,5 %
10–19 v.		-7,2 %		-3,7 %		-10,7 %
20–29 v.		1,7 %		3,4 %		-0,1 %
30–39 v.		-3,4 %		-1,3 %		-4,2 %
40–49 v.		-2,1 %		-1,1 %		-2,9 %
50–59 v.		-1,1 %		0,0 %		-2,2 %
60–69 v.		-0,2 %		0,0 %		-0,4 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Monen pelaajan verkkopelit	-0,6 %	-0,1 %	0,6 %	-0,2 %	-2,0 %	-0,1 %
10–19 v.		-8,7 %		-2,4 %		-15,6 %
20–29 v.		1,5 %		4,5 %		-1,6 %
30–39 v.		6,3 %		-2,6 %		14,6 %
40–49 v.		0,5 %		0,3 %		1,8 %
50–59 v.		0,1 %		0,0 %		0,1 %
60–69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Facebookin pelit	-1,0 %	-1,1 %	0,9 %	0,0 %	-2,9 %	-2,3 %
10–19 v.		-1,3 %		4,0 %		-6,3 %
20–29 v.		-2,2 %		-3,0 %		-1,1 %
30–39 v.		-6,0 %		-9,0 %		-2,3 %
40–49 v.		-0,7 %		-0,7 %		-1,8 %
50–59 v.		0,8 %		4,8 %		-3,2 %
60–69 v.		1,7 %		2,6 %		0,8 %
70–75 v.		-0,5 %		-0,8 %		0,0 %
Muut selaimessa pelattavat pelit	-4,0 %	-6,1 %	-2,6 %	-4,4 %	-5,6 %	-7,9 %
10–19 v.		-13,0 %		-16,0 %		-9,9 %
20–29 v.		-12,2 %		-8,7 %		-15,5 %
30–39 v.		-14,4 %		-9,4 %		-18,1 %
40–49 v.		-4,6 %		-0,6 %		-8,5 %
50–59 v.		1,9 %		2,4 %		1,5 %
60–69 v.		0,8 %		1,7 %		-0,1 %
70–75 v.		3,1 %		1,3 %		2,0 %
Ladattavat PC- ja konsolipelit	-1,1 %	-0,3 %	2,9 %	-0,5 %	-5,1 %	-0,1 %
10–19 v.		-8,6 %		-0,2 %		-16,3 %
20–29 v.		4,5 %		-0,4 %		9,1 %
30–39 v.		-0,8 %		-2,6 %		2,0 %
40–49 v.		2,2 %		0,0 %		4,4 %
50–59 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
60–69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70–75 v.		-1,6 %		0,0 %		-3,4 %
Mobiililaitteiden pelit	8,4 %	8,0 %	13,9 %	16,1 %	3,0 %	0,0 %
10–19 v.		9,1 %		13,8 %		4,6 %
20–29 v.		12,5 %		7,3 %		17,4 %
30–39 v.		11,8 %		16,0 %		6,9 %
40–49 v.		12,4 %		13,8 %		10,9 %
50–59 v.		7,5 %		9,7 %		5,1 %
60–69 v.		-0,2 %		-2,3 %		2,0 %
70–75 v.		-0,5 %		-0,8 %		0,0 %

Nettipokeri	0,8 %	0,2 %	-0,8 %	-0,5 %	2,6 %	0,9 %
10–19 v.		-1,8 %		-1,3 %		-2,2 %
20–29 v.		-1,4 %		-1,3 %		-1,3 %
30–39 v.		-1,1 %		-1,3 %		0,2 %
40–49 v.		5,1 %		1,4 %		8,7 %
50–59 v.		-0,4 %		-1,1 %		0,1 %
60–69 v.		-0,2 %		0,0 %		-0,4 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Muut suomalaiset verkkorahapelit	1,9 %	0,4 %	0,3 %	1,1 %	3,4 %	-0,4 %
10–19 v.		3,2 %		0,0 %		6,3 %
20–29 v.		-2,7 %		0,9 %		-6,1 %
30–39 v.		-1,8 %		2,0 %		-5,6 %
40–49 v.		2,5 %		4,4 %		1,4 %
50–59 v.		1,5 %		1,6 %		1,4 %
60–69 v.		-0,4 %		-1,5 %		1,8 %
70–75 v.		0,0 %		1,3 %		-1,5 %
Muut ulkomaiset verkkorahapelit	1,8 %	0,7 %	0,3 %	0,5 %	3,3 %	0,9 %
10–19 v.		0,9 %		0,0 %		1,8 %
20–29 v.		4,4 %		1,7 %		6,9 %
30–39 v.		-2,9 %		1,8 %		-7,3 %
40–49 v.		2,2 %		0,0 %		4,3 %
50–59 v.		0,1 %		0,0 %		0,1 %
60–69 v.		-0,2 %		0,0 %		-0,4 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
Opetuspelit	0,7 %	-1,0 %	1,3 %	-1,1 %	-0,1 %	-0,8 %
10–19 v.		-2,9 %		-8,0 %		1,9 %
20–29 v.		-4,0 %		-2,0 %		-4,8 %
30–39 v.		-0,2 %		4,9 %		-5,1 %
40–49 v.		0,1 %		-0,5 %		1,8 %
50–59 v.		0,5 %		0,8 %		0,1 %
60–69 v.		-0,4 %		-2,3 %		1,6 %
70–75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

Muutosten tilastollinen merkitsevyys

	Vuonna 2011 (n=1079)		Vuonna 2013 (n=972)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Lauta- ja seurapelit	75,0	23,6	72,6	22,1
Paperilla pelattavat pulmapelit	78,6	47,9	76,8	41,6**
Korttipelit	74,1	29,2	74,6	27,8
Perinteiset pubipelit	36,7	8,5	34,5	6,8
Veikkauksen rahapelit	76,2	50,2	74,6	46,5
Fintoton rahapelit	9,1	2,9	7,3	1,5*
RAY:n rahapelit	40,4	18,1	33,1***	14,8*
Bingo	9,8	1,2	10,7	1,9
Urheilupelit	44,5	24,8	42,0	22,2
Ulko- ja pihapelit	74,1	20,6	71,3	18,7
Keräilykorttipelit	5,4	1,7	4,5	1,9
Roolipelit	4,6	1,1	4,7	0,9
Liveroolipelit	1,9	0,2	2,1	0,2
Miniatyyritaistelupelit	1,8	0,4	2,0	0,6
Yksin pelattavat tietokonepelit	58,5	34,0	52,4**	27,8**
Konsolipelit	41,7	22,7	38,8	18,9*
Käsikonsolipelit	14,7	5,9	14,9	3,9*
Monen pelaajan verkkopelit	14,4	9,4	13,8	9,3
Facebookin pelit	18,2	10,8	17,2	9,7
Muut selaimessa pelattavat pelit	40,9	17,9	36,9	11,8***
Ladattavat PC- ja konsolipelit	14,9	5,5	13,8	5,2
Mobiililaitteiden pelit	39,7	20,6	48,1***	28,6***
Nettipokeri	6,5	2,9	7,3	3,1
Muut suomalaiset verkkorahapelit	19,3	12,1	21,2	12,5
Muut ulkomaiset verkkorahapelit	2,9	1,3	4,7*	2,0
Opetuspelit	17,8	5,5	18,5	4,5

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