



TAMPEREEN YLIOPISTO

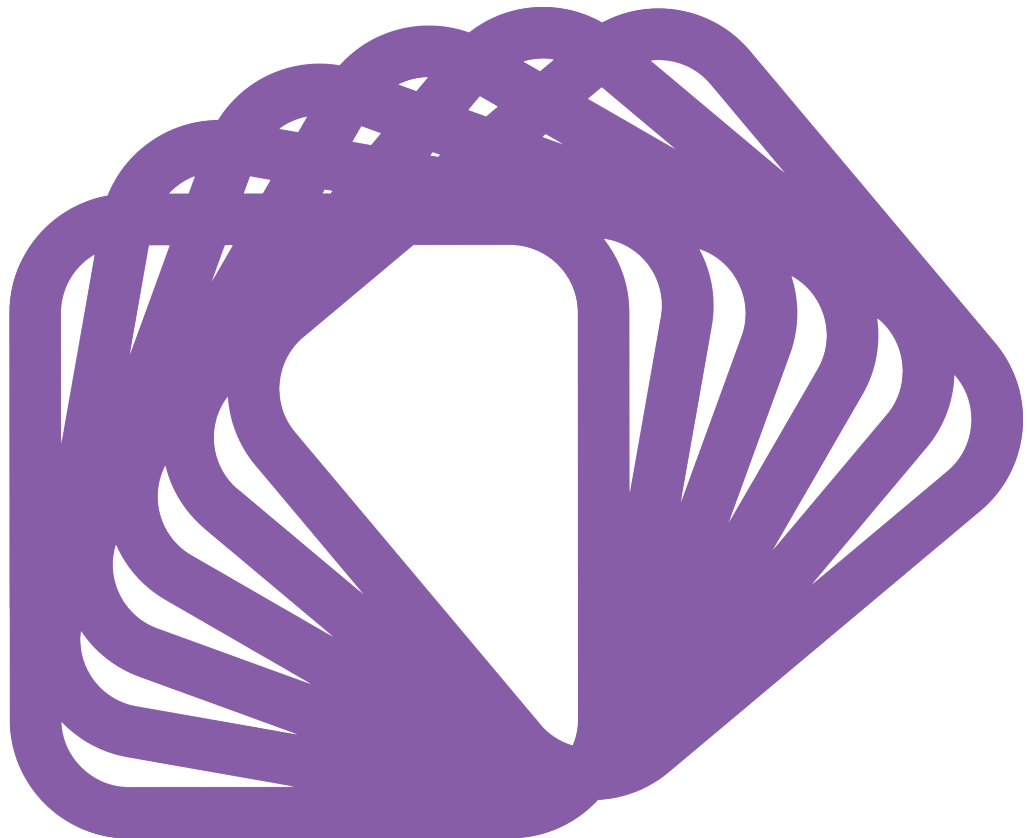
SIS

INFORMAATIOTIETEIDEN YKSIKKÖ

# Pelaajabarometri 2015

## Lajityyppien suosio

Frans Mäyrä  
Juho Karvinen  
Laura Ermi



2016  
<http://www.trim.fi>

TRIM Research Reports 21

ISSN 1799-2141  
ISBN 978-952-03-0153-8

# Pelaajabarometri 2015

## Lajityyppien suosio

Frans Mäyrä

Juho Karvinen

Laura Ermi

TUTKIMUSRAPORTTEJA

RESEARCH REPORTS

Tampereen yliopisto, TRIM

<http://www.trim.fi>

2016

# Tiivistelmä

Uudistettu Pelaajabarometri tarjoaa aiempaa tarkemman kuvan pelaamisesta Suomessa. Tutkimuksessa on tällä kertaa haettu tietoa pelaamisen kokonaiskuvan lisäksi nyt ensimmäistä kertaa tietoa erilaisten digitaalisten viihdepelien lajityyppien pelaamisen yleisyydestä. Saadut tulokset piirtävätkin aiempaa monimuotoisemman ja yksityiskohtaisemman kuvan pelaamisen sisällöistä ja peliharrastuksen muodoista. Johtuen muutoksista kyselylomakkeessa tulokset eivät ole täysin vertailukelpoisia aiempien barometritutkimusten kanssa, mikä on syytä pitää mielessä tuloksia tulkittaessa.

Pelaajabarometri on kyselytutkimus pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa ja tutkimus toteutettiin nyt viidettä kertaa. Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyönä syntynyt tutkimus tarjoaa kattavaa ja ajankohtaista tietoa pelaamisen eri muodoista ja pelaamisen suosioon liittyvistä kehityssuunnista. Nyt tutkimukseen saatu 995 vastaajan aineisto on kerätty satunnaisotannasta 10–75-vuotiaita Manner-Suomen asukkaita.

Tutkimuksen mukaan pelaamisen suosio kokonaisuudessaan arvioituna on pysynyt samalla korkealla tasolla kuin aiemmissa Pelaajabarometreissa. Jos huomioidaan kaikki erilaiset pelimuodot ja satunnainenkin pelaaminen, 97,4 % suomalaisista pelaa ainakin jotakin. Aktiivisia, eli vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia suomalaisia on noin 89 prosenttia.

Pelaajien kokonaismäärissä ei siis ole tapahtunut suuria muutoksia, mutta ilmeisesti johtuen aiempaa yksityiskohtaisemmasta tavasta kysyä digitaalisesta pelaamisesta yksittäisten lajityyppien tasolla, on nyt raportoitu aiempaa enemmän aktiivista pelaamista. Aktiivisia digitaalisia pelaajia oli tämän vuoden aineistossa 60,1 %, kun vuoden 2013 barometriaineistossa vastaava luku oli 52,5 %. Satunnaispelaamisessa tällaista muutosta ei ole havaittavissa. Ainakin satunnaisesti jotain digitaalista peliä pelaavien osuus on 75 % (vuosina 2009–2013 tämä osuus oli käytännössä, virhemarginaali huomioiden samalla tasolla eli 73–74 %). 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. Sen sijaan

lisääntyvä ikä liittyy selvästi peliaktiivisuuden vähenemiseen. Kun aktiivisten pelaajien keski-ikä on noin 40 ikävuoden tienoilla, ovat ne vastaajat jotka sanovat, etteivät he pelaa mitään pelejä keskimäärin noin 60-vuotiaita.

Perinteisten ei-digitaalisten pelimuotojen suosio vaikuttaa vakiintuneelta, mutta hiljalleen laskevalta. Paperilla pelattavat pulmapelit ovat edelleen suosituinta ajanvietettä tässä ryhmässä: aktiivisia sanaristikkojen, sudokujen ym. perinteisten pulmapelien pelaajia oli yli 37 % vastaajista. Ei-digitaalisten pelimuotojen suosio on pelaajabarometritutkimusten kuluessa kuitenkin jonkin verran alentunut; esimerkiksi paperilla pelattavia pulmapelejä pelasi vuonna 2011 aktiivisesti 47,9 % vastaajista eli suosion alentumista on tapahtunut neljän vuoden aikana yli kymmenen prosenttiyksikköä. Suurin yksittäinen havaittu muutos tässä Pelaajabarometrissa 2015 oli selvä väheneminen ulko- ja pihapelien pelaamisessa, mutta tämä selittyy sillä että tällä kertaa vastausaineisto oli kerätty talvella, jolloin ulkopelaamiseen on luonnollisesti vähemmän mahdollisuuksia.

Perinteisten rahapelien pelaamisessa ei ole tapahtunut tämän vuoden aineistossa suuria muutoksia. Veikkauksen ja Fintoton järjestämät rahapelit ovat jälleen menettäneet muutaman prosenttiyksikön pelaajasuosiotaan vuoteen 2013 verrattuna. RAY:n peliautomaattien pelaamisen suosio on samalla tasolla kuin edellisessä tutkimuksessa. Digitaalinen rahapelaaminen suomalaisilla verkkorahapelisivuistoilla on nousussa ja vastaajista noin 20 % oli aktiivisia verkkorahapelaajia. Kyselyn muutoksista johtuen täysin suoraa vertailua edelliseen barometriaineistoon ei tässä kohden voi tehdä, mutta aineistovertilu osoittaa, että verkkorahapelaaminen on tarkasteluvuosien aikana kasvattanut tasaisesti suosiotaan (esimerkiksi vuonna 2009 aktiivisia verkkorahapelaajia oli 12,8 %).

Digitaalisista peleistä tässä barometritutkimuksessa on saatu aiempaa yksityiskohtaisempi kuva. Eri laitealustojen suhteen tarkasteltaessa merkittävin havainto on mobiilipelaamisen kasvun jatkuminen. Mobiilipelaaminen on ohittanut nyt suosiossa kaikki muut pelimuodot, tietokonepelaaminen ja konsolivideopelaaminen mukaan lukien. Aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa ilmoitti mobiililaitteilla vastaajista pelaavansa 37,2 %. Aktiivisia digitaalisia pelaajia eri lajityypit huomioiden vastaajissa oli 60,1 %.

Nuorten ja keski-ikäisten vastaajien keskuudessa pelaaminen on aktiivisempaa ja monimuotoisempaa kuin vanhemmissa ikäryhmissä. Yli 50-vuotiaiden ikäryhmissä yli puolet vastaajista raportoi että he eivät pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä. Pulmapelit ovat yksittäisistä lajityypeistä se, joka on suosioltaan suurin kaikissa tutkituissa ikäryhmissä, lapsista ja nuorista aina eläkeikäisiin vastaajiin. Sen sijaan seikkailupelit ovat suurimmassa suosiossa lasten ja alle 30-vuotiaiden parissa, strategiapelit 30-vuotiaiden ryhmässä ja urheilupelit 40-vuotiaiden parissa. On kuvaavaa, että niitä viihdepelien lajityyppejä, joita yli kymmenen prosenttia ikäryhmän vastaajista kertoi pelaavansa aktiivisesti, oli tarjotusta 13 vaihtoehdosta nuorimmassa ja parikymppisten ikäryhmissä (10–19-v. ja 20–29-v.) 12 lajityyppiä, kolmikymppisten ryhmässä 9 lajityyppiä, nelikymppisillä 2 lajityyppiä, kun puolestaan yli 50-vuotiaiden, 60-vuotiaiden ja 70-vuotiaiden ryhmissä vain pulmapelien pelaaminen oli vastaajista yli 10 % aktiivisen pelaamisen kohteena.

Tutkimuksen mukaan kaikkien suomalaisten pelaajien keski-ikä on hieman yli 42 vuotta, ja keskimääräinen digitaalinen pelaaja on 38-vuotias. Miesten ja naisten pelaaminen on kaikki pelaamisen tyypit huomioiden samalla tasolla: niin naisista kuin miehistäkin satunnaisesti ainakin jotain kertoo pelaavansa n. 97 % vastaajista. Digitaalisen pelaamisen aktiivisuus on kuitenkin miesten ja poikien keskuudessa tyttöjä ja naisia suurempaa.

Pasianssi on edelleen Suomen ylivoimaisesti suosituin digitaalinen peli. *Candy Crush* eri muunnelmineen on suosiossa toisella sijalla ja Veikkauksen pelit tiiviisti tämän perässä kolmannella sijalla. Suomalaisen Rovion *Angry Birds* -sarjan pelit ovat hieman menettäneet pelaajien suosiota, ja niiden ohitse suosiossa ovat nousseet mm. Supercellin kehittämät *Hay Day* ja *Clash of Clans* -mobiilipelit. Suosituimpien yksittäisten pelien joukosta löytyy myös pulmapeli Mahjong, sekä *Call of Duty*, *NHL*-pelien ja *Counter-Striken* kaltaisia toiminta- ja urheilupelejä.

Lajityyppien suosiosta nyt ensimmäistä kertaa kerätty tarkempi tieto tuo esiin esimerkiksi kuinka pulmapelit ovat kaikkien ikäluokkien, ja sekä miesten että naisten suosiossa selvästi kärkisijalla. Sen sijaan monien digitaalisten pelilajityyppien harrastuneisuus on keskittynyt vain nuoriin tai keski-ikäisiin pelaajiin, ja joidenkin lajityyppien kohdalla niiden pelaamisen sukupuolittuminen on selvästi näkyvässä. Näin esimerkiksi

simulaatiopelit, sekä musiikki- ja seurapelit ovat erityisesti naisten ja tyttöjen suosimia lajityyppejä, kun puolestaan strategiapelit, ammuskelu- ja urheilupelit ovat miesten ja poikien suosikkipelejä. Mutta toisaalta seikkailupelit ovat molempien sukupuolten suosiossa, ja on syytä huomata että esimerkiksi usein miehisiksi miellettyjä toimintapelejä pelaa aktiivisesti myös huomattava joukko tyttöjä ja naisia (7,7 %).

Rahan ja ajan käytössä peleihin on tapahtunut pieniä muutoksia edelliseen Pelaajabarometriin vertailtuna. Peleihin käytetty aika on hieman kasvanut ja on nyt korjatun keskiarvon perusteella reilut neljä tuntia viikossa. Keskihajonta ajankäyttöön on hieman lisääntynyt, eli keskiarvoa selvästi enemmän aikaa peleihin käyttäviä vastaajia oli nyt aiempaa enemmän, ja peliajan lisääntymistä vaikuttaa tapahtuneen erityisesti nuorimmassa, 10–19-vuotiaiden vastaajien ryhmässä. Rahaa pelaajat käyttivät peleihin ja pelipalveluihin hieman edellistä tutkimusta vähemmän. Korjattu keskiarvo on 6,30 euroa kuukaudessa. Esimerkiksi aktiivin rahapelaajan tai verkkopeliharrastajan rahankäyttö voi olla huomattavasti tätä suurempikin, mutta myös rahankäytön keskihajonta on vähentynyt, joten suuria rahamääriä käyttäviä oli nyt vastaajien keskuudessa aiempaa vähemmän. Suosituin tapa hankkia peli on edelleen perinteisesti kaupan hyllyltä, mutta myös digitaalinen lataaminen ja verkkomaksaminen ovat hiljalleen yleistymässä.

Tässä barometritutkimuksessa selvitettiin nyt ensimmäistä kertaa myös pelaajien kokemien peliongelmiensa yleisyyttä. Suurin osa (87 %) vastaajista ilmoitti, etteivät he olleet kokeneet mitään ongelmia pelaamisen suhteen. Pelaamisen ajankäyttöön liittyvät ongelmat olivat selvästi yleisempiä kuin rahankäyttöön liittyvät. Toistuvia ajankäyttöongelmia kertoi kohdanneensa 1,5 % vastaajista, ja peleihin liittyviä rahankäyttöongelmia 0,3 % tutkimuksen vastaajista. Jonkinlaisia pelaamisen ajankäyttöön liittyviä ongelmia oli ainakin joskus kohdannut poika- tai miespelaajista 10,8 % ja tyttö- tai naispelaajista 8,6 %. Viihdepelilajityypeistä erityisesti monen pelaajan verkkopelien ja roolipelien pelaajilla on ajankäyttöön liittyviä haasteita.

Aktiivinen pelaaminen (niin digitaalisten kuin ei-digitaalisten pelien pelaaminen), on tässäkin tutkimuksessa samassa 88 % lukemassa kuin aiemmissakin Pelaajabarometreissa. Pelaaminen käytänteiden voidaankin katsoa vakiintuneen osaksi arkielämää, eikä esimerkiksi pelaamisen siirtyminen

tietokoneilta mobiililaitteille näytä muuttavan itse pelaamisen yleisyyttä yhteiskunnassa.

# Abstract

The Finnish Player Barometer has been this time revised, and it provides more detailed picture about the playing of games in Finland. For the first time, the Barometer includes information that not only describes the overall distribution of playing in Finland, but also how popular the main digital game genres are. The results draw a more detailed picture about the contents game playing and the practices of game hobbyists. Due to some changes in the questionnaire, the results are not completely comparable to those of earlier Player Barometers, which is good to keep in mind while interpreting the findings.

The Player Barometer is a survey study about the popularity of playing in Finland, and this is the fifth time it has been carried out. A collaboration between game researchers from universities of Tampere, Turku and Jyväskylä, it offers comprehensive and topical information about the different forms of game playing, and about the directions game cultures are developing in Finland. The selection of 995 respondents in this 2015 Barometer is based on a representative sample of 10-75 year-old people living in continental Finland, provided by the Population Register Centre of Finland.

According to the results, the overall popularity of game playing is at the same level as reported in the previous Player Barometers. If all game forms, and even the most casual and occasional game playing is taken into consideration, 97.4 % of the Finns plays at least something. The share of active players, here meaning those who report playing at least once a month, is c. 89 percent.

While the overall numbers of game players are at the previous level, there is more active game playing reported this time, apparently because the Barometer questionnaire included a new, more detailed way of asking about digital game playing at the level of individual game genres. The share of active digital game players is 60.1 percentages in this year's data, while in the previous, 2013 survey the corresponding figure was 52.5 %. In casual game playing there is no similar rise: the share of those who play at least sometimes some digital game is 75 %, which is practically same as in previous, 2009-2013 Barometers (73-74 % level), particularly if errors of margin are taken into consideration. Men and boys are a bit more active game players than women and girls. When occasional and casual play, as well



as playing of non-digital games is taken into consideration, there are no statistically significant differences between genders.

On the other hand, increasing age appears to be linked with lessening activity in game playing. Whereas the average age of players is c. 40 years, those respondents who say that they do not play any games are on average c. 60 years old.

The popularity of non-digital games appears well established, but having a slight downwards trend. The puzzle games that are played in paper form are still the most popular pastimes in this group: there are over 37 percentages of respondents who report active playing of paper-based crossword puzzles, sudokus etc. The popularity of non-digital game forms has gone down a bit during the history of Player Barometers: for example, there was 47,9 % share of active paper-based puzzle games in 2011, so there has been over ten percentage decrease in four years. The largest individual change in activity that was noted in this Barometer data is related to clear drop in playing of outdoor and yard games, but this can be explained by survey being circulated this time during wintertime, which means that there was less opportunities for outdoor play in Finland at the time.

In the playing of traditional lottery and other money and gambling games there has been no major changes this year. Games provided by Veikkaus and Fintoto have again lost few percentages of their popularity among players as compared to the data from 2013. The popularity of slot machines that are operated by RAY are at the same level as in previous Barometers. In contrast, the digital gambling and money gaming in Finnish online lottery and gambling services is increasing, and c. 20 percentage of respondents could be categorized as active online money gamers. Due to changes in the questionnaire, no direct comparisons can be made here to the older Barometer data sets, but the overall trend in online gambling appears to be rising steadily: e.g. in 2009 Barometer there was 12.8 % active online money gamers.

The picture of digital game play is now more detailed in this Player Barometer. When the different technology platforms are analysed, the continuing rise of mobile gaming is noteworthy. Game play with mobile devices has now bypassed all other forms of digital play, including playing of computer games and console video games. The share of those who are active mobile gamers, meaning that they play something with mobile devices

at least once a month is in this 2015 Barometer 37.2 %. When playing in all digital game genres is put together, there was the aforementioned 60.1 percentage of digital gamers in this survey.

Game playing is more active and diverse among young and middle-aged respondents as compared to the older age groups. In the age groups of over 50-year-olds, over half of the respondents report that they do not play digital entertainment games at all. The puzzle games are that among the individual genre categories that is most popular among all age groups, starting from children and young people, all though to retired and old respondents. In contrast, the adventure games are most popular among children and those below 30 years of age, strategy games are most popular among those in their 30s and the sports games among those who are in their 40s. It is good to notice that that the number of those digital entertainment game genres that over ten percent of the respondents in the age group reported playing actively was 12 game genres in the two youngest age groups (those of 10-19 and 20-29 year-olds), 9 game genres in the group of 30-39 year-olds, 2 genres in the group of 40-49 year-olds, whereas only puzzle game genre was reported of being actively played in three oldest age groups (respondents in their 50s, 60s and 70s). The total number of genres included in the survey was 13 game genres.

According to the survey, the average age of all Finnish game players is a bit over 42 years, and the average digital game player is 38 years old. The general popularity of game playing, when all forms of playing is considered, is at same level among males and females: in both groups c. 97 % report playing at least sometimes some form of game. The activity level of digital game playing is higher among men and boys as compared to women and girls. Solitaire is still the most popular digital game in Finland. *Candy Crush* and its different varieties is the second in popularity, and the lottery games of Veikkaus are a close third. The games belonging to the Angry Birds game series by the Finnish game company Rovio have lost their popularity somewhat, and have been superseded by e.g. *Hay Day* and *Clash of Clans* mobile games by Supercell. Among the most popular individual games played in Finland also include puzzle game Mahjong, NHL sports game series, and the first-person shooter game *Counter-Strike*.

The detailed information about the popularity of digital game genres in Finland has now been collected for the first time, and

it points out e.g. how puzzle games are at the top place in popularity in all age groups, and among males and females alike. In contrast, the playing activity of several digital game genres is concentrated only in young and middle-aged players, and also gender differentiation is clear among them. For example, simulation games as well as music and parlour games are popular among women and girls, whereas strategy games, shooter games and sports games are popular among men and boys. On the other hand, adventure games are popular among both genders, and it is important to note that e.g. action games that usually are perceived as mostly “male oriented” games are actively played by considerable numbers of girls and women (7.7 %).

There are only minor changes in the use of money and time into games as compared to the earlier Player Barometer. The time consumption into games has somewhat increased and is now over 4 hours per week according to the corrected average (5 % of the most extreme responses have been omitted for reliability). The standard deviation in reported consumption of time into game playing has increased, meaning that there are more than before those who have reported considerably above average game playing hours, and the increase appears to concentrate particularly on the youngest, 10-19 year-old age group. There is less reported use of money into games than in the previous study. The corrected average is now 6.30 euros per month. The money consumption can be considerably higher e.g. among active gamblers or online game players, but since also the standard deviation in money usage has gone down, there are less than before those respondents who had reported using larger than average sums of money into games and game playing. The most popular way of getting a game is from a traditional retailer, but also digital game distribution and online payments are slowly increasing in popularity.

In this Barometer study, also the experienced games related problems were surveyed for the first time. Majority of respondents (87 %) reported that they did not have any problems with their game playing. The problems related to the use of time were clearly more common than those related to money consumption in games. Repeated problems related to use of time in game playing were reported by 1.5 % of respondents, while repeated problems related to the use of money in games was reported only by 0.3 % of respondents. At least sometimes some kind of time usage problems had been experienced by 10.8 % of boys or men, and by 8.6 % of girl or

women. Among the players of entertainment game genres, particularly those who were active in multi-player online games and role-playing games had experienced time-related gaming problems.

The active game playing (including both digital as well as non-digital games) is at the same, 88 % level as in the previous Player Barometers. The practices of game playing can be interpreted to have stabilised as regular elements of everyday life in Finland, and the transition of game playing from computers to mobile devices seems not to change the popularity of game playing in society more generally.

# Sisällys

<b>1 Johdanto</b>	<b>13</b>
<b>2 Tutkimusprosessi ja aineisto</b>	<b>14</b>
2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden	15
2.2 Painokertoimet	17
2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä	18
<b>3 Tulokset vuonna 2015</b>	<b>20</b>
3.1 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen	21
3.2 Rahapelien pelaaminen	22
3.3 Digitaalisten pelien pelaaminen	25
3.4 Suosituimmat digitaaliset pelit	31
3.5 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha	33
3.6 Digitaalisten pelien ostaminen	34
3.7 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat	36
<b>4 Keskeisiä muutoksia</b>	<b>39</b>
<b>Aiemmat pelaajabarometrit</b>	<b>46</b>
<b>Liite 1: Pelaajabarometri 2015 kyselylomakkeet</b>	<b>47</b>
<b>Liite 2. Tulostaulukot 2015</b>	<b>51</b>
Perinteiset pelit	51
Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat	53
Digitaaliset viihdepelit: lajityypit	55
Rahapelit	59
Eläytymispelit	61
<b>Liite 3. Vertailu vuosiin 2011 ja 2013</b>	<b>62</b>

# 1 Johdanto

Tässä raportoitava tutkimus on järjestyksessä viides Pelaajabarometri, aikaisemmat tutkimukset on toteutettu vuosina 2009, 2010, 2011 ja 2013. Nyt raportoitava, vuoden 2015 Pelaajabarometri-tutkimus tehdään Suomen Akatemian rahoittaman *Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty* -hankkeen puitteissa, jossa tarkastellaan laajasti leikillisten ja pelillisten kulttuurimuotojen yleistymistä ja asemaa yhteiskunnassa.<sup>1</sup> Lisäksi barometrin toteuttamista ovat tukeneet Suomen Pelinkehittäjät ry ja FIGMA ry (nyk. ANGI). Tutkimus on toteutettu Tampereen yliopistossa, mutta sen koordinointiin ovat osallistuneet lisäksi Turun ja Jyväskylän yliopistot.

Pelaajabarometrin tutkimuskohteena ovat 10–75-vuotiaiden mannersuomalaisten pelaamisen muodot, mikä pitää sisällään sekä perinteisiä ei-digitaalisia 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 2015 aineisto on kerätty uudistetulla kyselylomakkeella, ja nyt Pelaajabarometri tuottaa ensimmäisen kerran tietoa myös digitaalisten viihdepelien eri lajityyppien, kuten seikkailu- ja strategiapelien pelaamisen yleisyydestä.

---

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

## 2 Tutkimusprosessi ja aineisto

Tutkimus on toteutettu pääpiirteissään samalla tavalla kuin aikaisempina vuosina. Väestöketerikeskus toimitti tutkimusta varten 5000 henkilön edustavan otoksen 10–75-vuotiaista mannersuomalaisista, joille lähetettiin tammikuussa paperiset kyselylomakkeet saatteineen. Tällä kertaa vastaajille tarjottiin ensimmäistä kertaa mahdollisuus vastata myös sähköisesti verkkolomakkeella. Aiemmista vuosista poiketen muistutuskirjeitä ei lähetetty. Vastauksia vuoden 2015 aineistossa on 995 kappaletta, mikä on 19,9 % otoksesta. Sähköisellä lomakkeella vastauksensa palautti 247 vastaajaa, paperisella lomakkeella 748 vastaajaa. Yhteensä Pelaajabarometriin on vastannut vuosien varrella 5302 vastaajaa.

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

**Kyselylomakkeessa on joitakin muutoksia ja lisäyksiä aiempiin vuosiin verrattuna.<sup>2</sup>** Demografisia taustamuuttujia kysytään aiemmasta poiketen vasta lomakkeen lopussa, ja sukupuolen ja iän lisäksi kysytään nyt myös tulo- ja koulutustasoa. Sukupuolikysymyksessä on nyt vastausvaihtoehtona myös ”muu”. Aiempien vuosien tapaan aluksi kysytään erilaisten ei-digitaalisten pelityyppien pelaamista.

Digitaalisten pelityyppien osalta luokitusta on muutettu niin, että digitaalisten pelien alustat (esim. PC, konsolit, mobiililaitteet) ja lajityypit (esim. pulmapelit, strategiapelit, roolipelit) on erotettu omiksi kysymyksikseen. Tämän vuoksi tulokset eivät ole täysin vertailukelpoisia aiempiin vuosiin nähden, mutta uusi lomake tuottaa aiempia monipuolisemman

---

<sup>2</sup> Lomake löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1. Alle 15-vuotiaiden lomakkeessa kysytään lisäksi huoltajan suostumusta tutkimukseen osallistumiseen. Edellisten vuosien lomakkeet ovat omien raporttiansa liitteinä (ks. Karvinen & Mäyrä 2009; Kuronen & Koskimaa 2010; Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014).

kuvan suomalaisten digitaalisesta pelaamisesta. Alusta- ja lajityyppikysymysten jälkeen kysytään pelatuimpia digitaalisia pelejä, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa, sekä kotiin ostettujen pelien lukumäärää. Vuoden 2015 lomakkeessa kysytään myös ensimmäistä kertaa digitaaliseen pelaamiseen liittyvistä ongelmista.

## 2.1 Aineiston edustavuus väestöön nähden

Kerätyn aineiston edustavuutta väestöön nähden tarkastellaan vastaajien iän ja sukupuolen perusteella. Tilastokeskuksen mukaan vuoden 2013 lopussa 10–74-vuotiaita suomalaisia oli 4 382 995.<sup>3</sup> Pelaajabarometrin otokseen kuuluvat henkilöt ovat sen sijaan 10–75-vuotiaita, joten 75-vuotiaiden suomalaisten määrä on arvioitu Tilastokeskuksen tarjoaman 75–79-vuotiaiden lukumäärän perusteella.<sup>4</sup>

Taulukko 1. Aineiston ikä- ja sukupuolijakauma.

	naiset	miehet	muut	yht.
10–19 v.	60	61	0	121
20–29 v.	71	64	0	135
30–39 v.	63	41	0	104
40–49 v.	55	44	1	100
50–59 v.	104	73	0	177
60–69 v.	132	128	2	262
70–75 v.	52	44	0	96
<b>yht.</b>	<b>507</b>	<b>465</b>	<b>3</b>	<b>995</b>

Kun jatkossa puhutaan “väestöstä” tai “suomalaisista”, tarkoitetaan 10–75-vuotiaiden suomalaisten muodostamaa populaatiota, jonka suuruus 4 425 138. Vastaajien joukossa on

<sup>3</sup> Tilastokeskus: ”Väestö iän mukaan, 2013 lopussa”. [http://www.tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk\\_vaesto.html](http://www.tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html). (Luettu 25.1.2015.)

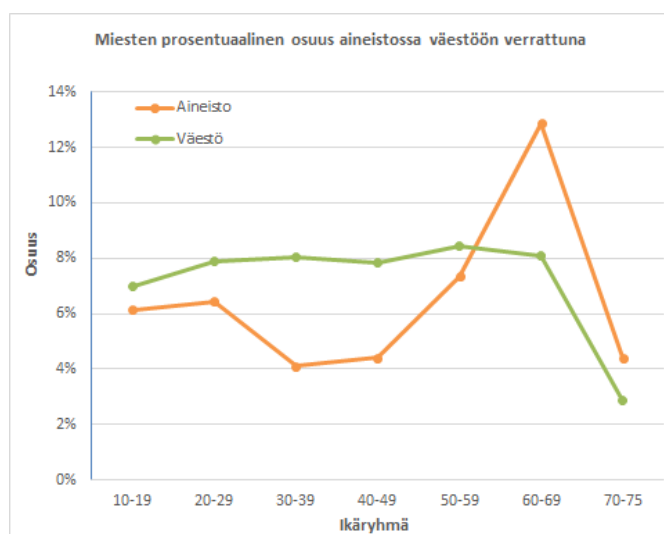
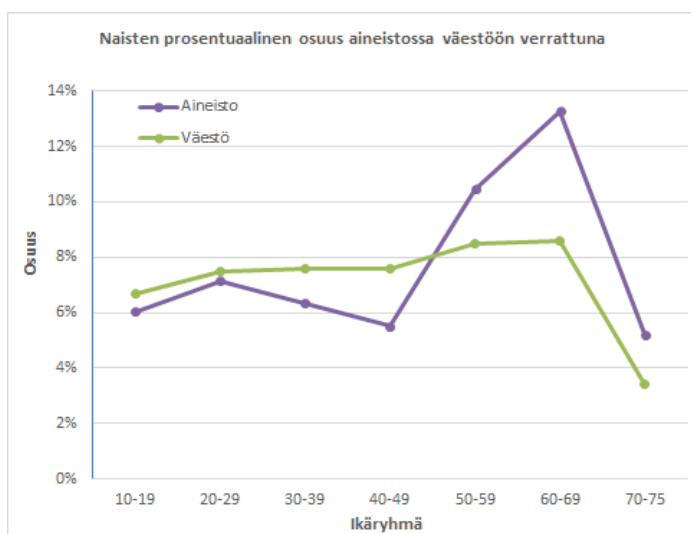
<sup>4</sup> 75-vuotiaiden määrän arvioinnissa käytettiin seuraavaa kaavaa:  $1,1 * (75-79 \text{ -vuotiaiden määrä}) / 5$ . Kerroin 1,1 on valittu vastaamaan ikäluokkien koon vuositasolla tapahtuvaa pienenemistä.



## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

yksi 76-vuotias, joka kuitenkin on laskettu mukaan 10–75-vuotiaiden ryhmään. Kyselytutkimukseen saadut vastaukset jakautuivat vastaajien iän ja sukupuolen mukaan taulukon 1 mukaisesti.

Tilastokeskuksen väestötilastossa ei ole tietoja “kolmannen sukupuolen” osuudesta väestössä, joten edustavuutta tarkastellaan vain naisten ja miesten osalta. Väestössä 10–75-vuotiaiden naisten ja miesten osuudet ovat yhtä suuret. Aineistossa on kuitenkin naisenemmistö, 54 % vastaajista. Aineiston ikäjakauma poikkeaa väestön ikäjakaumasta samaan tapaan kuin aiemminkin kerätyissä Pelaajabarometreissa. Vuonna 2013 suomalaisten miesten keski-ikä oli 40,7 ja naisten 43,4. Aineistossa vastaavat keski-ikäet ovat korkeampia: sekä miehillä että naisilla 47 vuotta. Kuvioista 1 ja 2 ilmenee, että yliedustettuina aineistossa ovat iäkkäämmät ikäryhmät niin naisten kuin miestenkin osalta.



Kuviot 1 ja 2. Väestön ja aineiston ikärakenne sukupuolittain.

Vuoden 2015 pelaajabarometrissa tiedusteltiin ensimmäistä kertaa taustatietona myös vastaajan kotitalouden yhteenlaskettuja nettotuloja sekä vastaajan koulutustasoa.

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

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

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

## 2.2 Painokertoimet

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

Taulukko 4. Analyseissä käytettävät painokertoimet.

	naiset	miehet
10–19 v.	1,109	1,138
20–29 v.	1,052	1,225
30–39 v.	1,198	1,949
40–49 v.	1,377	1,775
50–59 v.	0,813	0,149
60–69 v.	0,646	0,629
70–75 v.	0,657	0,644

## 2.3 Pelien ja pelaajien ryhmittelystä

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

Aikaisemmissa pelaajabarometreissa digitaalisten pelien pelaamista on kysytty ja tarkasteltu ainoastaan pelaamiseen käytettyjen laitteiden tai alustojen kautta. Aktiiviseksi digitaalisten pelien pelaajaksi on siten määritelty henkilö, joka pelaa jotakin digitaalista peliä jollakin laitteella (esimerkiksi tietokoneella tai mobiililaitteella) vähintään kerran kuukaudessa. Koska tänä vuonna kerättiin ensimmäistä kertaa tarkempaa tietoa digitaalisten pelien eri lajityyppien pelaamisesta, voidaan aktiivinen digitaalinen pelaaminen määritellä nyt myös sillä perustella, pelaako henkilö jotakin digitaalisten pelien lajityyppiä (esimerkiksi pulmapelejä tai ammuskelupelejä) vähintään kerran kuukaudessa. Laitteisiin perustuvassa tarkastelussa aktiivisiksi digitaalisten pelin pelaajiksi määrittyi vuoden 2015 aineistossa 64,9 %, kun taas lajityyppeihin perustuvassa tarkastelussa aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien osuus on 60,1 %. Ero ei ole kovin huomattava, käytettiin kumpaa tahansa määrittelyä, mutta aineiston tarkempi analysointi osoitti, että todennäköisesti

luottavampaan lukuun päästään käyttämällä pelilajityyppeihin perustuvaa luokittelua. Ilmeisesti johtuen kysymyksen muotoilusta vuoden 2015 lomakkeessa kaikki vastaajat eivät ole huomanneet, että digitaalisten pelialustojen kohdalla kysytään nimenomaan niillä pelaamista, ei muuta käyttöä. Vastaaja on siten voinut ilmoittaa käyttävänsä Facebookia pelaamiseen päivittäin, mutta toisaalta jokaisen eritellyn pelilajityypin kohdalla vastannut, ettei pelaa lainkaan sen tyyppisiä pelejä. Näin ollen aineistossa on kaikkiaan 49 vastaajaa, jotka luokittuisivat aktiivisiksi digitaalisten pelien pelaajiksi laitteiston suhteen tarkasteltaessa mutta eivät lajityyppien suhteen tarkasteltaessa. Sen sijaan sellaisia vastaajia aineistossa ei ole lainkaan, jotka luokittuisivat aktiivisiksi pelaajiksi lajityyppien kautta tarkasteltaessa, mutta eivät laitteistoon perustuvassa tarkastelussa. **Tästä syystä vuoden 2015 pelaajabarometrissa on päädytty tarkastelemaan digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuutta nimenomaan pelilajityyppiä koskevan kyselyosion perusteella.**

## 3 Tulokset vuonna 2015

Lähes kaikki suomalaiset 10–75-vuotiaat pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä (ks. taulukko 5, Pelaaminen ylipäätään). Ei-digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 97 % ja digitaalisia pelejä 75 %. Aktiivisia pelaajia (eli noin kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia) suomalaisista on 88,7 %. Ei-digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti 81,5 % suomalaisista ja digitaalisia pelejä 60,1 %.<sup>5</sup> Miehet pelaavat hieman naisia aktiivisemmin erilaisia pelejä ja erityisesti tämä ero näkyy digitaalisten pelien pelaamisessa.

Taulukko 5. Pelaamisen yleisyys ylipäätään ja sukupuolen mukaan.

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
<b>Pelaaminen ylipäätään</b>	97,4 %	87,8 %	97,2 %	84,3 %	97,4 %	91,2 %
<b>Ei-digitaalinen pelaaminen</b>	97,0 %	81,5 %	97,2 %	77,5 %	96,8 %	85,5 %
<b>Digitaalinen pelaaminen</b>	75,0 %	60,1 %	72,0 %	52,0 %	78,3 %	68,3 %

Kaikkien ylipäätään edes satunnaisesti jotakin pelaavien keski-ikä on 42,3 vuotta, ei-digitaalisten pelien osalta samoin 42,2 vuotta ja digitaalisten pelien osalta 38,0 vuotta. Aktiivisten pelaajien keski-ikä on hieman matalampia: 41,6 vuotta kaikille, 42,2 vuotta ei-digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville ja 36,4 vuotta digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaaville. Sen sijaan vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan, ovat huomattavasti keskimääräistä vanhempia. Vastaajat, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat keskimäärin 60,9-vuotiaita. Vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan ei-digitaalisia pelejä ovat keskimäärin 61,2-vuotiaita, digitaalisten pelien osalta ei-pelaajien keski-ikä on 57,3 vuotta.

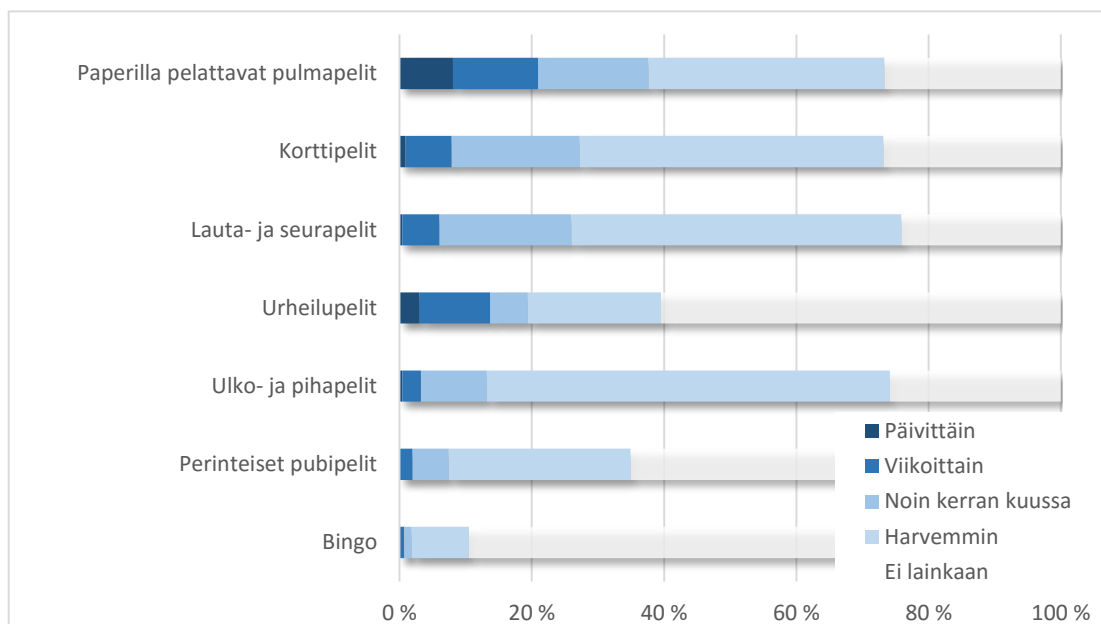
<sup>5</sup> Koko aineistoa koskevien prosenttiosuuksien 95 %:n virhemarginaali on noin  $\pm 3$  prosenttiyksikköä. Tarkasteltaessa pienempiä ryhmiä virhemarginaalit ovat suurempia, esimerkiksi jaettaessa aineistoa sukupuolen perusteella  $\pm 4,5$  prosenttiyksikön luokkaa.

### 3.1 Ei-digitaalisten pelien pelaaminen

Ei-digitaalisista pelityypeistä (ks. kuvio 3 sekä taulukot 6 ja 7) eniten aktiivisia pelaajia on edellisen barometrin tapaan Veikkauksen rahapeleillä (46,5 %) ja paperilla pelattavilla pulmapeleillä, kuten sanaristikoilla ja sudokuilla (37,4 %). Myös korttipelit (27 %), lauta- ja seurapelit (25,9 %) ja urheilupelit (19,3 %) ovat suurten pelaajajoukkojen suosiossa. Ulko- ja pihapelien aktiivisten pelaajien osuus (13 %) on selvästi pienempi ( $X^2=12,00$ ;  $p<0,000$ ) kuin vuoden 2013 aineistossa (18,7 %), mitä selittänee se, että vuoden 2015 aineisto kerättiin talvella.

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

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
<b>Perinteiset pelit</b>							
Paperilla pelattavat pulmapelit	8,0 %	12,8 %	16,6 %	35,4 %	26,5 %	0,7 %	37,4 %
Korttipelit	0,9 %	6,9 %	19,2 %	45,6 %	26,6 %	0,8 %	27,0 %
Lauta- ja seurapelit	0,4 %	5,6 %	19,9 %	49,7 %	24,0 %	0,5 %	25,9 %
Urheilupelit	3,0 %	10,6 %	5,7 %	20,0 %	60,1 %	0,5 %	19,3 %
Ulko- ja pihapelit	0,4 %	2,8 %	9,8 %	60,1 %	25,5 %	0,8 %	13,0 %
Perinteiset pubipelit	0,0 %	2,0 %	5,5 %	27,7 %	65,5 %	1,0 %	7,5 %
Bingo	0,0 %	0,7 %	1,1 %	8,6 %	88,7 %	0,9 %	1,8 %
<b>Eläytymispelit</b>							
Keräilykorttipelit	0,3 %	0,2 %	1,3 %	3,9 %	93,5 %	0,7 %	1,8 %
Roolipelit	0,4 %	0,7 %	0,7 %	3,0 %	93,9 %	1,3 %	1,8 %
Miniatyyritaistelupelit	0,0 %	0,0 %	0,5 %	1,0 %	97,3 %	1,3 %	0,5 %
Liveroolipelit	0,0 %	0,1 %	0,2 %	0,9 %	97,4 %	1,3 %	0,3 %



**Kuvio 3. Perinteisten pelien pelaamisen aktiivisuus**

Sanaristikkojen ja muiden paperilla pelattavien pulmapelien kuten esimerkiksi sudokujen suosio on siis edelleen korkealla, vaikka pieniä viitteitä onkin siihen että osa pulmapelaamisesta on siirtymässä digitaaliseen muotoon, esimerkiksi tablet-laitteille ja älypuhelimille. Eläytymispelien kuten pöytäroolipelien piiristä löytynee joukko aktiivisia ja omistautuneita peliharrastajia, mutta Pelaajabarometrin kaltaisessa, väestötason tarkastelussa heidän prosenttiosuutensa jäävät pieniksi.

## 3.2 Rahapelien pelaaminen

Perinteisistä rahapeleistä suosituimpia ovat edelleen Veikkauksen rahapelit, niitä pelaa Pelaajabarometri 2015-aineiston perusteella aktiivisesti 46,5 % suomalaisista. RAY:n rahapelejä pelaa aktiivisesti 15,1 % ja Fintoton pelejä 1,5 % suomalaisista.

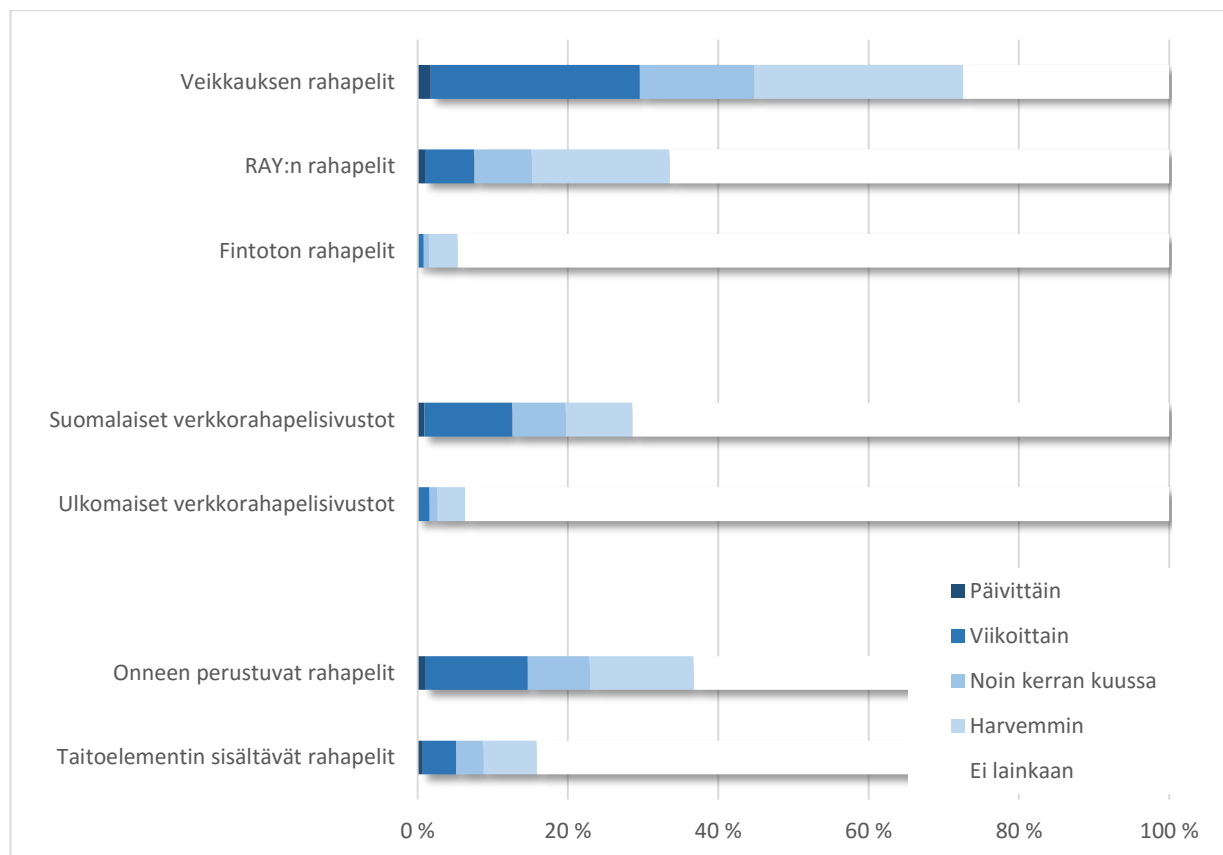
Digitaalista rahapelaamista on tarkasteltu kahdella eri tavalla. Digitaalisten pelialustojen yhteydessä kysyttiin suomalaisten ja ulkomaisten verkkorahapelisivustojen suosiota. Suomalaisilla sivustoilla rahapelejä pelaa aktiivisesti 19,7 % ja ulkomaisilla sivustoilla 2,6 % suomalaisista. Digitaalisten pelilajityyppien yhteydessä puolestaan kysyttiin yhtäältä täysin onneen perustuvien ja toisaalta taitoelementin sisältävien rahapelien

yleisyyttä. Digitaalisessa muodossa onnenpelejä pelaa verkossa aktiivisesti 22,8 % ja taitopelejä 8,7 % suomalaisista.

Taulukko 7. Rahapeliin pelaamisen yleisyys

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
<b>Rahapelit</b>							
Veikkauksen rahapelit	1,8 %	28,9 %	15,8 %	28,9 %	28,5 %	0,3 %	46,5 %
RAY:n rahapelit	1,0 %	6,5 %	7,6 %	18,3 %	66,3 %	0,2 %	15,1 %
Fintoton rahapelit	0,1 %	0,7 %	0,7 %	3,8 %	94,1 %	0,6 %	1,5 %
Suomalaiset verkkorahapelisivustot	0,9 %	11,7 %	7,1 %	8,9 %	71,4 %	0,1 %	19,7 %
Ulkomaiset verkkorahapelisivustot	0,1 %	1,5 %	1,0 %	3,7 %	93,6 %	0,2 %	2,6 %
Onneen perustuvat digitaaliset rahapelit	1,0 %	13,6 %	8,2 %	13,8 %	63,1 %	0,4 %	22,8 %
Taitoelementin sisältävät digitaaliset rahapelit	0,7 %	4,4 %	3,6 %	7,1 %	83,9 %	0,3 %	8,7 %





**Kuvio 4. Rahapelaamisen yleisyys**

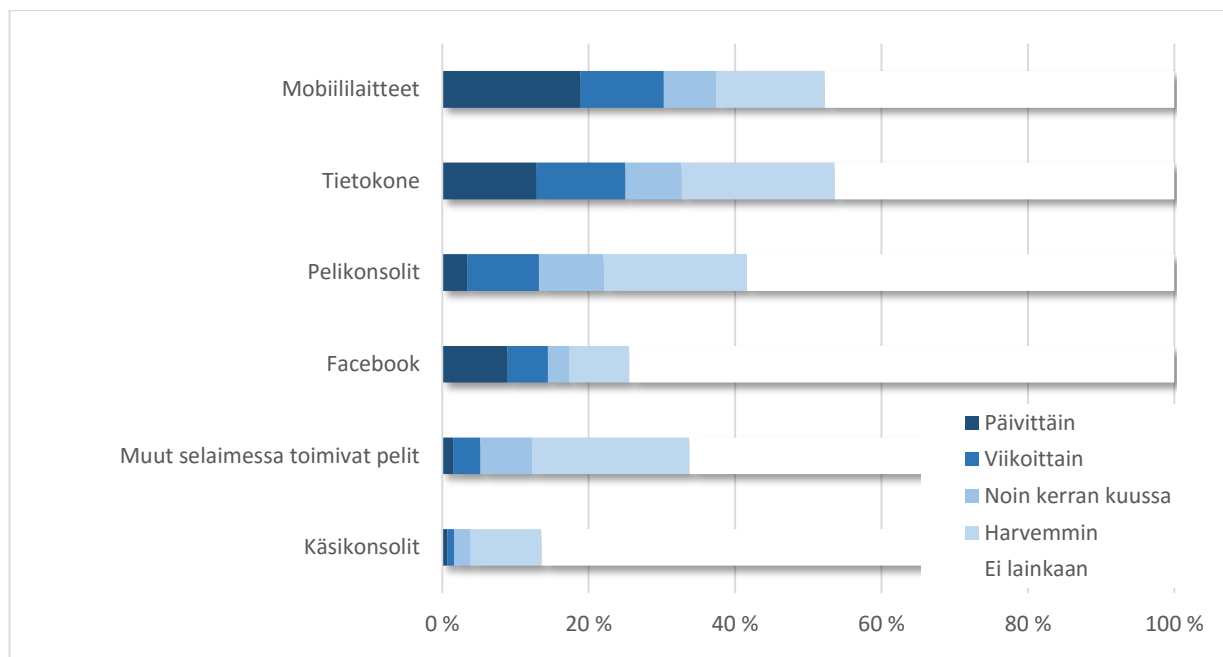
Rahapelaaminen perinteisessä, paperikuponkien avulla pelattavassa muodossaan on Pelaajabarometri-tutkimusten kuluessa vähentänyt suosiotaan. Vuoden 2009 ensimmäisessä Pelaajabarometrissa esimerkiksi RAY:n perinteisiä (ei-digitaalisia) raha-automaattipelejä ilmoitti aktiivisesti pelaavansa 19,7 % vastaajista, kun tässä uusimmassa barometriaineistossa vastaava osuus on 15,1 % ( $X^2=7,85$ ;  $p<0,00$ ) Samaan aikaan digitaalisesti, verkossa tapahtuva rahapelaaminen on lisännyt suosiotaan ja vastaajista noin 20% pelaa aktiivisesti verkkorahapelejä, kun huomioon otetaan sekä kotimaiset että ulkomaiset rahapelisivustot. Vuonna 2009 aktiivisten verkkorahapelaajien osuus oli 12,8 % ( $X^2=19,07$ ;  $p<0,00$ ).

### 3.3 Digitaalisten pelien pelaaminen

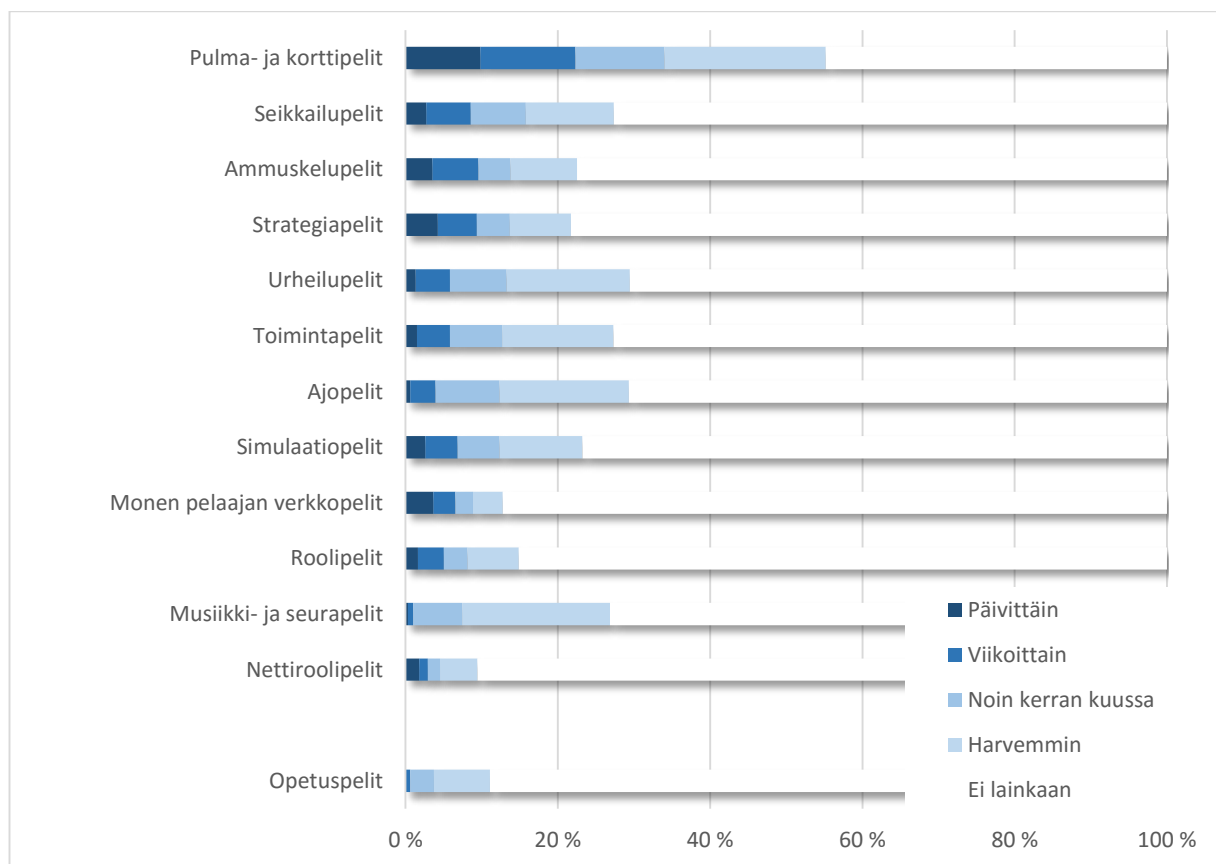
Edellisen pelaajabarometrin tavoin digitaalisia pelejä (ks. kuvio 5 ja taulukko 8) pelataan useimmiten mobiililaitteilla (aktiivisia pelaajia 37,2 %) ja tietokoneella (32,4 %). Pelikonsoleilla pelaa aktiivisesti 22 %, Facebookissa 17,3 % ja muissa selaimella toimivissa pelialustoissa 12,2 % suomalaisista. Käsikonsolien aktiivisia pelaajia on 3,8 % vastaajista.

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

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
<b>Digitaalisten pelien alustat</b>							
Mobiililaitteet	18,8 %	11,3 %	7,1 %	14,8 %	47,5 %	0,5 %	37,2 %
Tietokone	12,8 %	12,0 %	7,6 %	20,8 %	46,0 %	0,8 %	32,4 %
Pelikonsolit	3,4 %	9,8 %	8,8 %	19,6 %	58,3 %	0,1 %	22,0 %
Facebook	8,9 %	5,5 %	2,9 %	8,2 %	74,4 %	0,1 %	17,3 %
Muut selaimessa toimivat pelit	1,5 %	3,7 %	7,0 %	21,4 %	66,0 %	0,4 %	12,2 %
Käsikonsolit	0,7 %	0,9 %	2,2 %	9,7 %	86,1 %	0,4 %	3,8 %
<b>Digitaalisten pelien lajityypit</b>							
Pulma- ja korttipelit	9,8 %	12,5 %	11,7 %	21,2 %	44,8 %	0,1 %	34,0 %
Seikkailupelit	2,7 %	5,8 %	7,2 %	11,5 %	72,3 %	0,4 %	15,7 %
Ammuskelupelit	3,5 %	6,0 %	4,2 %	8,7 %	77,0 %	0,6 %	13,7 %
Strategiapelit	4,2 %	5,1 %	4,3 %	8,0 %	77,9 %	0,5 %	13,6 %
Urheilupelit	1,3 %	4,5 %	7,4 %	16,1 %	70,2 %	0,4 %	13,2 %
Toimintapelit	1,5 %	4,3 %	6,8 %	14,5 %	72,2 %	0,7 %	12,6 %
Ajopelit	0,6 %	3,3 %	8,4 %	16,9 %	70,3 %	0,5 %	12,3 %
Simulaatiopelit	2,6 %	4,2 %	5,5 %	10,9 %	76,6 %	0,3 %	12,3 %
Monen pelaajan verkkopelit	3,6 %	2,9 %	2,3 %	3,9 %	86,8 %	0,5 %	8,8 %
Roolipelit	1,6 %	3,4 %	3,1 %	6,7 %	84,7 %	0,4 %	8,1 %
Musiikki- ja seurapelit	0,3 %	0,7 %	6,4 %	19,3 %	72,8 %	0,4 %	7,4 %
Nettiroolipelit	1,8 %	1,1 %	1,6 %	4,9 %	90,3 %	0,3 %	4,5 %
Opetuspelit	0,0 %	0,6 %	3,1 %	7,3 %	88,2 %	0,9 %	3,7 %



Kuvio 5. Digitaalisten pelien alustojen yleisyys



Kuvio 6. Digitaalisten pelien lajityyppien yleisyys

Vastaajista 38,0 % ilmoitti pelaavansa vähintään kerran viikossa jotakin digitaalista viihdepeliä ja päivittäin jotakin digitaalista viihdepeliä kertoi pelaavansa 22,2 % vastaajista. Selvästi eniten päivittäisiä tai viikoittaisia pelaajia oli erilaisilla pulma- ja korttipeleillä (ks. kuvio 6 ja taulukko 8). Pulma- ja korttipelien aktiivisten pelaajien osuus on 34 %. Niiden jälkeen eri viihdepelien lajityyppien suosio jakaantuu suhteellisen tasaisesti siinä kuinka aktiivisesti seikkailu- (15,7 %), ammuskelu- (13,7 %), strategia- (13,6 %), urheilu- (13,2 %), toiminta- (12,6 %), ajo- (12,3 %) ja simulaatiopelisiä (12,3 %) pelataan. Hieman harvemmat pelaavat aktiivisesti monen pelaajan verkkopelisiä (8,8 %), roolipelisiä (8,1 %), musiikki- ja seurapelisiä (7,4 %) ja nettiroolipelisiä (4,5 %). Musiikki- ja seurapelit näyttävät olevan luonteeltaan sellaisia, että niitä pelataan harvemmin kuin kerran kuussa. Opetuspelien aktiivisia pelaajia on Suomessa 3,7 %.

Eniten digitaalisia viihdepelejä pelattiin nuorimmissa ikäryhmissä. Alle 20-vuotiaista vastaajista yli puolet ilmoitti pelaavansa päivittäin jotakin digitaalista viihdepeliä (taulukko 9) ja valtaosa nuorista pelasi jotakin digitaalista viihdepeliä vähintään kerran kuukaudessa. Myös 20–29-vuotiaiden ikäryhmässä yli puolet vastaajista kertoi pelaavansa jotakin digitaalista viihdepeliä vähintään kerran kuukaudessa, mutta tässä ikäryhmässä päivittäisiä pelaajia oli alle kolmannes vastaajista. Myös 30–39-vuotiaat pelasivat melko säännöllisesti digitaalisia viihdepelejä, mutta jo 40–49-vuotiaiden ikäryhmässä alkoi olla melko suuri osuus (38,7 %) henkilöitä, jotka eivät pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä.

**Taulukko 9. Viihdepelien pelaamisen aktiivisuus eri ikäryhmissä.**

Ikäryhmä	Pelaa päivittäin digitaalista viihdepeliä	Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä	Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä
10–19 v	52,2 %	81,6 %	1,5 %
20–29 v	31,4 %	56,2 %	8,5 %
30–39 v	18,7 %	43,6 %	15,5 %
40–49 v	16,1 %	25,8 %	38,7 %
50–59 v	8,3 %	17,9 %	56,2 %
60–69 v	11,3 %	20,8 %	66,1 %
yli 70 v	6,3 %	14,5 %	71,4 %

Vuoden 2015 aineisto antoi mahdollisuuden tarkastella tarkemmin sitä, millaisia digitaalisia viihdepelejä eri ikäryhmissä pelataan. Kaikissa ikäryhmissä pulmapelit ovat suosituin digitaalisten viihdepelien lajityyppi. Taulukossa 10 on esitetty kunkin ikäryhmän suosituimmat lajityypit sen perusteella, kuinka suuri osuus ikäryhmästä ilmoitti pelaavansa kyseistä pelityyppiä noin kerran kuukaudessa tai useammin (eli tutkimukseen määritelty aktiivisten pelaajien osuus).

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

10-19 v	20-29 v	30-39 v	40-49 v	50-59 v	60-69 v	yli 70 v
1. Pulmapelit (57,0 %)	1. Pulmapelit (42,5 %)	1. Pulmapelit (41,4 %)	1. Pulmapelit (30,7 %)	1. Pulmapelit (19,5 %)	1. Pulmapelit (22,8 %)	1. Pulmapelit (19,8 %)
2. Seikkailupelit (50,6 %)	2. Seikkailupelit (35,5 %)	2. Strategiapelit (19,9 %)	2. Urheilupelit (11,6 %)	2. Opetuspelit (3,4 %)		
3. Urheilupelit (41,6 %)	3. Toimintapelit (30,9 %)	3. Simulaatiopelit (18,6 %)	3. Ajopelit (7,8 %)			
4. Ammuskelupelit (40,8 %) ja strategiapelit (40,8 %)	4. Ammuskelupelit (30,5 %)	4. Seikkailupelit (17,5 %)	4. Ammuskelupelit (6,9 %)			
5. Toimintapelit (39,8 %)	5. Strategiapelit (27,4 %)	5. Urheilupelit (16,6 %)	5. Simulaatiopelit (6,1 %)			
6. Ajopelit (38,2 %)	6. Roolipelit (22,4 %)	6. Ajopelit (15,3 %)	6. Muut moninpelit (4,6 %)			
7. Simulaatiopelit (37,2 %)	7. Ajopelit (20,9 %)	7. Roolipelit (13,8 %)	7. Seikkailupelit (3,4 %)			
8. Muut moninpelit (27,5 %)	8. Simulaatiopelit (19,6 %)	8. Ammuskelupelit (13,3 %)	8. Strategiapelit (2,3 %) ja nettiroolipelit (2,3 %)			
9. Musiikki- ja seurapelit (24,6 %)	9. Urheilupelit (19,4 %)	9. Toimintapelit (11,9 %)	9. Toimintapelit (2,0 %) ja musiikki- ja seurapelit (2,0 %)			
10. Roolipelit (16,6 %)	10. Muut moninpelit (18,0 %)	10. Musiikki- ja seurapelit (9,4 %)				
11. Nettiroolipelit (13,3 %)	11. Musiikki- ja seurapelit (14,3 %)	11. Muut moninpelit (8,8 %)				
12. Opetuspelit (12,4 %)	12. Nettiroolipelit (11,8 %)	12. Opetuspelit (3,6 %)				
	13. Opetuspelit (3,7 %)	13. Nettiroolipelit (3,3 %)				

Alle 20-vuotiaat pelasivat paljon myös seikkailu- ja urheilupelejä. Seuraavaksi eniten aktiivisia pelaajia oli ammuskelupeleillä, mutta jos vertailussa huomioidaan lisäksi viikoittaisten ja päivittäisten pelaajien osuus, nousevat toiminta- ja strategiapelit ammuskelupelejä suosittumiksi lajityypeiksi tässä ikäryhmässä. Seuraavassa, 20–29-vuotiaiden

ikäryhmässä suosituimpia pelilajityyppejä pulmapelien jälkeen olivat myös seikkailu, toiminta, ammuskelu- ja strategiapelit. Roolipelit olivat kuitenkin suosituimpia näiden hieman vanhempien pelaajien keskuudessa kuin alle 20-vuotiaiden, kun taas urheilupeleillä oli selvästi vähemmän aktiivisia pelaajia.

Kolmekymppisten suosiossa olivat pulmapelien jälkeen strategia- ja simulaatiopelit, mutta myös seikkailu-, urheilu- ja ajopeleillä oli melko samankokoinen osuus aktiivisia pelaajia. Kuitenkin jos huomioidaan viikoittaisten ja päivittäisten pelaajien osuus, ajopelit nousivat toiseksi suosituimmaksi pelilajityypiksi tässä ikäryhmässä ja myös musiikki- ja seurapelit nousivat viiden suosituimman pelilajityypin joukkoon. Yli 40-vuotiaiden ikäryhmässä digitaalisten viihdepelien pelaaminen kaventui selvästi lajityyppien näkökulmasta tarkasteltuna, ja etenkin yli 50-vuotiaiden ikäryhmissä digitaalisten pelien pelaaminen painottui lähes yksinomaan pulmapeleihin.

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

Naiset	Miehet
1. Pulmapelit (36,1 %)	1. Pulmapelit (31,8 %)
2. Simulaatiopelit (9,3 %)	2. Strategiapelit (23,3 %)
3. Seikkailupelit (8,2 %)	3. Ammuskelupelit (23,2 %) ja seikkailupelit (23,2 %)
4. Musiikki- ja seurapelit (8,0 %)	4. Urheilupelit (21,3 %)
5. Toimintapelit (7,7 %)	5. Ajopelit (18,9 %)
6. Ajopelit (5,6 %)	6. Toimintapelit (17,4 %)
7. Urheilupelit (5,3 %)	7. Muut moninpelit (15,7 %)
8. Opetuspelit (4,8 %)	8. Simulaatiopelit (15,1 %)
9. Ammuskelupelit (4,1 %)	9. Roolipelit (13,5 %)
10. Strategiapelit (3,7 %)	10. Nettiroolipelit (7,7 %)
11. Roolipelit (2,8 %)	11. Musiikki- ja seurapelit (6,8 %)
12. Muut moninpelit (1,9 %)	12. Opetuspelit (2,5 %)
13. Nettiroolipelit (1,3 %)	

Pelilajityyppien suosio on erilainen myös sukupuolen mukaan tarkasteltuna. Pulmapelit ovat suosituin pelityyppi niin miehillä kuin naisillakin, ja miehissä on enemmän aktiivisia pelaajia lähes kaikissa muissa lajityypeissä. Pulmapelien aktiivista pelaajista 53 % on naisia, ja niiden lisäksi musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista 54,1 % on naisia ja opetuspelien aktiivista pelaajista 66,7 %.

Alustavasti tehdyn pääkomponenttianalyysin perusteella vaikuttaa siltä, että digitaalisesta viihdepelaamisesta olisi erotettavissa kolmenlaista pelaamista:

- 1) Konsolipainotteinen valtavirran pelaaminen, johon kuuluu esimerkiksi suosittuja urheilu- ja ajopelejä sekä toiminta- ja seikkailupelejä.
- 2) Arkeen limittyvä kasuaalipelaaminen esimerkiksi mobiililaitteilla tai Facebookissa. Tähän kategoriaan kuuluu myös tietokonepasiassi.
- 3) Omistautuneempi harrastepelaaminen, jonka erityisesti roolipelit, verkkoroolipelit ja *League of Legendsin* kaltaiset verkkopelit erottavat muista pelaamisen tyypeistä.

Näitä luokitteluja ei tässä raportissa käytetä pidemmälle vietyihin analyysihin, mutta ne tarjoavat kuitenkin kiinnostavia mahdollisuuksia lisätutkimukselle erityisesti, kun aineistoa kertyy lisää tulevien pelaajabarometriä kautta.

### 3.4 Suosituimmat digitaaliset pelit

Edellisten vuosien tapaan niitä vastaajia, jotka olivat kuluneen kuukauden sisällä pelanneet jotakin digitaalista peliä, pyydettiin nimeämään kaksi eniten pelaamaansa peliä. Kysymykseen vastasi alle puolet kaikista kyselyyn osallistuneista (41 %). Taulukossa 12 on listattuna vastaajien parissa suosituimmat pelit ja mainintojen lukumäärä, ilman painokertoimien käyttöä. Pelattujen digitaalisten pelien kirjo on suurta, ja suosituimmatkin nimikkeet saavat aineistossa vain joitakin kymmeniä mainintoja.

**Taulukko 12. Kuusitoista suosituinta peliä tai pelipalvelua vuonna 2015. Sinertävällä pohjavärillä on merkitty ne pelit ja pelisarjat, jotka eivät olleet kärkilistalla edellisessä Pelaajabarometrissä vuonna 2013.**

Suosituimmat pelit		
1	Pasianssipelit (Spider, Vapaakenttä, ym.)	97
2	Candy Crush	64
3	Veikkauksen pelit (Lotto, Keno, vedonlyönti, ym.)	62
4	Mahjong	26
5	Call of Duty	24
6	NHL	23
7	<i>Hay Day</i>	21
8	<i>Counter-Strike</i>	17
9	Grand Theft Auto	16
10	<i>Clash of Clans</i>	16
11	<i>Farm Heroes Saga</i>	15
12	FIFA	14
13	Angry Birds	13
14	Sudoku	11
15	<i>League of Legends</i>	11
16	The Sims	10

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.



Suosituimpia digitaalisia pelejä ovat edelleen pasianssipelit. Samoin Veikkauksen pelit, erilaiset mahjong-pelit ja sudokut ovat myös edelleen suosituimpien joukossa. *Candy Crush* ja sen variantit ovat kiilanneet kärjen tuntumaan. Suosituista mobiilipeleistä *Angry Birds* on hieman pudonnut listalla, mutta uusia tulokkaita ovat *Hay Day*, *Clash of Clans* sekä *Farm Heroes Saga*. Ammuskelupeli *Call of Duty* on saanut seurakseen *Counter-Striken*, ja vuonna 2013 suosittu *Battlefield* on pudonnut kärkilistalta. Urheilupelit *NHL* ja *FIFA* pitävät pintansa, samoin toimintaseikkailupeli *Grand Theft Auto* sekä simulaatiopeli *The Sims*. Uutena tulokkaana on myös kilpapeliturnauksistakin tunnettu areenataistelupeli *League of Legends*. Huomionarvoista on, että aiemmista barometreista poiketen klassikkopeli *Tetris* puuttuu suosituimpien listalta.

Naisten ja miesten keskuudessa suosituimmat pelit poikkeavat toisistaan (taulukko 13). Pasianssipelit, Veikkauksen pelit ja *Candy Crush* löytyvät molemmilta kärkilistoilta. Näiden lisäksi naisten listalta löytyy arkiseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä sekä vanha suosikki *The Sims*. Miesten listalla taas on urheilu- ja toimintapelejä. Mobiilipeleistä *Clash of Clans* on miesten keskuudessa suosittu.

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

Naisten suosikkipelit		
1	<i>Pasianssi</i>	69
2	<i>Candy Crush</i>	55
3	Mahjong	20
4	<i>Veikkauksen pelit</i>	19
5	Hay Day	17
6	Farm Heroes Saga	15
7	The Sims	10
8	Sanajahti	9
9	Angry Birds	7
10	Pix Words	7

Miesten suosikkipelit		
1	<i>Veikkauksen pelit</i>	38
2	<i>Pasianssi</i>	28
3	NHL	20
4	Call of Duty	17
5	Counter Strike	17
6	Clash of Clans	15
7	Grand Theft Auto	11
8	FIFA	11
9	League of Legends	10
10	<i>Candy Crush</i>	9

### 3.5 Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha

Niitä vastaajia, jotka olivat pelanneet jotakin digitaalista peliä ainakin kerran viimeisen kuukauden sisällä, pyydettiin vastaamaan myös kysymyksiin digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin käyttämästään ajasta ja rahasta sekä arvioimaan, montako peliä heidän kotiinsa oli ostettu viimeisen puolen vuoden aikana. Noin 75 % kyselyyn vastanneista vastasi näihin kysymyksiin.

Taulukko 14. Pelaamiseen käytetty aika ja raha

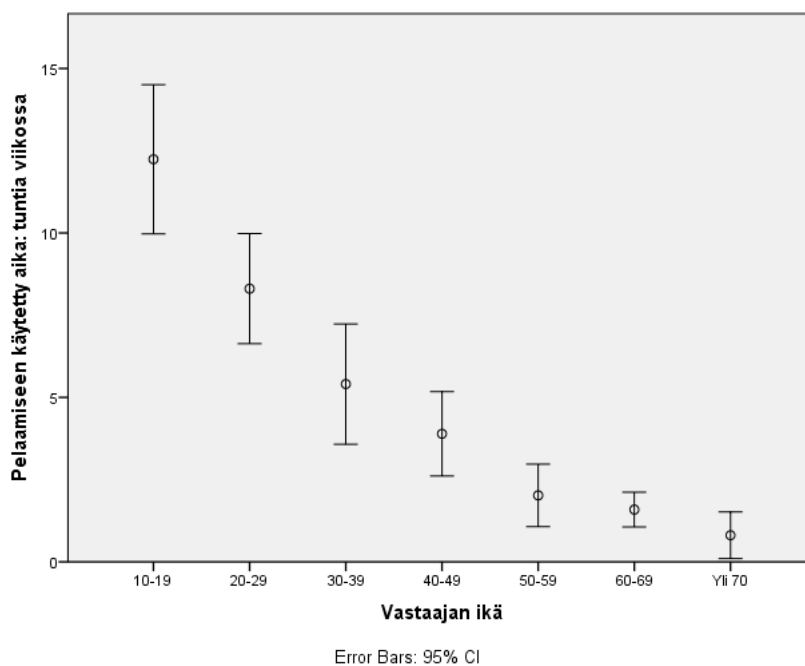
		Keski- arvo	Korjattu keskiarvo	Mediaani	Keski- hajonta	N
Käytetty aika (h / vko)	2015	5,65	4,17	2	9,583	752
	2013	4,86	3,65	2	7,908	532
	2011	4,21	3,23	2	6,380	603
	2010	4,58	3,67	2	6,101	545
	2009	4,18	2,95	0	7,591	664
Käytetty raha (€ / kk)	2015	13,63	6,30	0	46,051	748
	2013	14,25	6,11	0	62,015	507
	2011	13,88	7,23	0	78,469	564
	2010	15,46	10,16	2	32,157	453
	2009	8,42	4,72	0	23,010	628

Taulukossa 14 näkyy näiden kysymysten tunnuslukuja tarkasteltujen kaikkien viiden 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 2015 digitaaliseen pelaamiseen keskimäärin 4,17 tuntia viikossa ja 6,30 euroa kuukaudessa. Koteihin ostettiin keskimäärin 1,73 (korjattu keskiarvo) peliä 12 kuukauden aikana.

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

Miehet käyttävät pelaamiseen enemmän aikaa kuin naiset: keskimäärin 7,7 tuntia viikossa verrattuna naisten 3,4 tuntiin viikossa ( $p < .001$ ). Pelaamiseen käyttävät eniten aikaa nuorimmat ikäryhmät ja pelaamiseen käytetty aika vähenee iän myötä (kuvio 7). Vuoden 2015 aineistossa 10–19-vuotiaiden

ilmoittama keskimääräinen pelaika on noin 12 tuntia viikossa, ja edelliseen vuoden 2013 pelaajabarometriin verrattuna peleihin käytetty aika näyttäisi lisääntyneen erityisesti tässä nuorimpien pelaajien ikäryhmässä, sillä vuonna 2013 keskiarvo oli noin seitsemän tuntia viikossa ( $p=.013$ ). Päivittäin jotakin digitaalista viihdepeliä kertoi pelaavansa 52,2 % kyselyyn vastanneista 10–19-vuotiaista nuorista ja vähintään viikoittain jotakin digitaalista viihdepeliä pelasi 81,6 % tästä ikäryhmästä.



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

### 3.6 Digitaalisten pelien ostaminen

Vuoden 2013 tapaan tänä vuonna kysyttiin digitaalisten pelien ostamisen muodoista eli kuinka usein vastaajat hankkivat digitaalisia viihdepelejä kaupasta myyntipakkauksessa, kuinka usein taas ostavat pelin digitaalisena *Steamin*, *Google Playn* tai *Xbox Liven* kaltaisista verkkopalveluista. Lisäksi kysyttiin, kuinka usein vastaajat pelaavat free-to-play -pelejä eli ilmaispelejä, joihin voi käyttää myös rahaa toimintoihin tai lisäominaisuuksiin, ja kuinka usein he käyttävät niihin rahaa.

Suosituin tapa ostaa uusi digitaalinen peli on hankkia se kaupasta myyntipakkauksessa, mitä ilmoittaa tehneensä

ainakin joskus noin 37 % vastaajista. Toiseksi yleisintä on pelin lataaminen digitaalisesta verkkopalvelusta (27 %) ja vajaa 12 % kertoi maksaneensa ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista (taulukko 15).

**Taulukko 15. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä.**

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0 %	0,1 %	2,3 %	34,1 %	63,1 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,0 %	0,8 %	5,7 %	20,6 %	72,8 %
Maksetaan ilmaispelien lisäominaisuuksista	0,2 %	0,9 %	2,6 %	8,6 %	87,6 %

Myyntipakkauksessa pelin ostaminen kaupasta on edelleen suosituin pelien hankkimisen tapa myös aktiivisilla digitaalisten viihdepelien pelaajilla (taulukko 16). Ainakin toisinaan pelejä ostaa kaupan myyntipakkauksessa noin puolet aktiivisista pelaajista, verkkopalveluista lataa ainakin toisinaan 40 % ja ilmaispelien lisäominaisuuksia ostaa ainakin joskus 18 %. Aktiivisia free-to-play -pelien pelaajia oli vastaajista noin 22,5 %. Heistä 67 % ilmoitti, ettei osta lainkaan ilmaispelien maksullisia lisäominaisuuksia, kun taas 11,5 % ilmoitti ostavansa niitä päivittäin, 7,2 % viikoittain, 3,8 % noin kerran kuukaudessa ja 10,4 % harvemmin kuin kerran kuukaudessa.

**Taulukko 16. Ostamisen muodot digitaalisissa viihdepeleissä aktiivisten digitaalisten viihdepelien pelaajien osalta.**

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	ei lainkaan
Ostetaan kaupasta myyntipakkauksessa	0,0 %	0,0 %	3,4 %	46,1 %	50,2 %
Ladataan digitaalisesta verkkopalvelusta	0,0 %	1,2 %	8,6 %	29,7 %	60,3 %
Maksetaan ilmaispelien lisäominaisuuksista	0,3 %	1,4 %	4,0 %	12,6 %	81,7 %

### 3.7 Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät ongelmat

Vuoden 2015 pelaajabarometrissa vastaajilta kysyttiin ensimmäistä kertaa myös pelaamiseen liittyvistä ongelmista. Heiltä kysyttiin sekä pelaamiseen käytettyyn aikaan että pelaamiseen käytettyyn rahan liittyvien ongelmien esiintymisestä. Vastaajista valtaosa (87 %) ilmoitti, että ei ole kokenut digitaalisten pelien pelaamisen aiheuttaneen heille itselleen ongelmia ajan eikä rahan käytön suhteen.

**Taulukko 17. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat**

	toistuvasti	harvoin	ei ongelmia	ei osaa sanoa
Peleihin käytetty aika aiheuttaa ongelmia	1,5 %	8,1 %	89,1 %	1,0 %
Peleihin käytetty raha aiheuttaa ongelmia	0,3 %	2,5 %	96,3 %	0,9 %

Peleihin käytettyyn aikaan liittyviä ongelmia olivat kohdanneet useimmin kyselyn nuorimmat vastaajat: 10–19 -vuotiaista 25,5 % kertoi peleihin käytetyn ajan aiheuttaneen harvoin tai toistuvasti ongelmia. Toistuvasti aikaan liittyviä ongelmia kohtasi 5,8 % kyselyyn vastanneista 10–19 -vuotiaista. Peli-aikaan liittyviä ongelmia esiintyi sekä mies- että naispuolisilla vastaajilla: miehistä 10,8 %:lla ja naisista 8,6 %:lla. Aktiivisesti digitaalisia viihdepelejä pelaavista vastaajista 18,3 % oli kohdannut aikaan liittyviä ongelmia, mutta vain 3,1 % raportoi kohdanneensa niitä toistuvasti.

**Taulukko 18. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat eri pelaajaryhmillä**

	Aikaan liittyviä ongelmia	Aikaan liittyviä ongelmia toistuvasti	Rahaan liittyviä ongelmia	Rahaan liittyviä ongelmia toistuvasti
Naisista	8,6 %	1,0 %	1,2 %	0,2 %
Miehistä	10,8 %	2,0 %	4,3 %	0,4 %
Aktiivisista digitaalisten viihdepelien pelaajista	18,3 %	3,1 %	4,4 %	0,2 %
Aktiivisista rahapelaajista	7,5 %	0,6 %	4,2 %	0,4 %
Aktiivisista onneen perustuvien rahapelien pelaajista	8,6 %	0,5 %	7,2 %	0,9 %
Aktiivisista taitoelementin sisältävien rahapelien pelaajista	10,7 %	1,2 %	13,1 %	0,0 %

Peleihin käytettyyn rahaan liittyvät ongelmat olivat aineistossa selvästi harvinaisempia eivätkä selvästi painottuneet tiettyyn ikäryhmään. Miehistä 4,3 % oli kohdannut harvoin tai toistuvasti rahaan liittyviä ongelmia ja naisista 1,2 %. Aktiivisesti rahapelejä pelaavista vastaajista 4,2 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia harvoin tai toistuvasti. Aktiivisesti onneen perustuvia rahapelejä (esim. Lotto, raha-automaatit ja arvat) pelaavista 7,2 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia, kun puolestaan aktiivisesti taitoelementin sisältäviä rahapelejä (esim. vedonlyönti ja nettipokeri) aktiivisesti pelaavista 13,1 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia.

**Taulukko 19. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät koetut ongelmat eri pelilajityyppien aktiivisilla pelaajilla**

	Aikaan liittyviä ongelmia	Aikaan liittyviä ongelmia toistuvasti	Rahaan liittyviä ongelmia	Rahaan liittyviä ongelmia toistuvasti
Pulma- ja korttipelien aktiivisista pelaajista	18,7 %	2,7 %	3,9 %	0,3 %
Toimintapelien aktiivisista pelaajista	24,0 %	8,0 %	8,0 %	0,8 %
Ammuskelupelien aktiivisista pelaajista	23,7 %	6,7 %	11,9 %	0,7 %
Seikkailupelien aktiivisista pelaajista	26,9 %	6,4 %	8,4 %	0,6 %
Simulaatiopelien aktiivisista pelaajista	26,4 %	7,4 %	6,6 %	0,0 %
Urheilupelien aktiivisista pelaajista	19,7 %	6,1 %	6,1 %	0,0 %
Ajopelien aktiivisista pelaajista	17,2 %	6,5 %	6,6 %	0,8 %
Strategiapelien aktiivisista pelaajista	26,3 %	5,3 %	3,8 %	0,0 %
Roolipelien aktiivisista pelaajista	33,3 %	8,6 %	6,2 %	0,0 %
Nettiroolipelien aktiivisista pelaajista	29,5 %	6,8 %	11,1 %	0,0 %
Muiden monen pelaajan verkkopelien aktiivisista pelaajista	29,5 %	9,1 %	6,8 %	0,0 %
Musiikki- ja seurapelien aktiivisista pelaajista	15,1 %	2,7 %	8,1 %	0,0 %
Opetuspelien aktiivisista pelaajista	13,5 %	2,8 %	0,0 %	0,0 %

Pelaamiseen liittyviä ongelmia tarkasteltiin myös erikseen eri viihdepelilajityyppien aktiivisilta pelaajilta (taulukko 19). 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 roolipelit, nettiroolipelit ja muut verkossa pelattavat moninpelit liittyisivät selkeimmin ajankäytön ongelmiin.

Peliongelmiin liittyviä tuloksia tulkittaessa kannattaa huomioida että ”ongelma” voi eri vastaajille merkitä eri

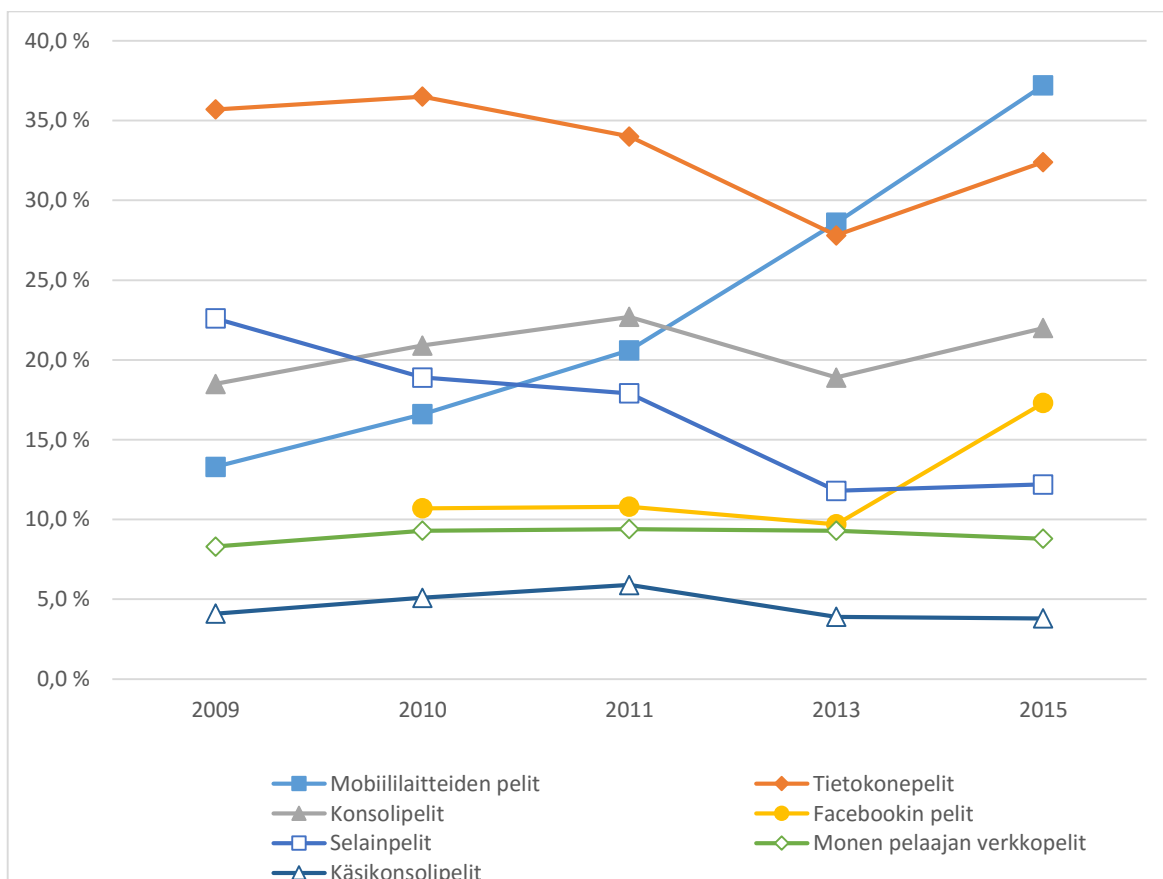
asioita. Esimerkiksi ”pelikaikaongelma” nuoren pelaajan kohdalla voi tarkoittaa sitä että hänen pelaamiselleen asetetaan esimerkiksi vanhempien toimesta aikarajoja, joiden hän itse kokee olevan ongelmallisia. Aktiivisten pöytäroolipelien tai nettipelien harrastajien kohdalla aikaan liittyvät ongelmat todennäköisesti kytkeytyvät pelin laajuuteen ja niihin haasteisiin, mitä tiimityöhön nojaavien yhteispelien toteuttaminen arkielämän kannalta tuottaa.

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

## 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.

Aiemmin havaittu trendi pelaamisen siirtymisestä mobiililaitteisiin saa jatkoa, ja tämän vuoden aineistossa mobiililaitteet ovat selkeästi ohittaneet tietokoneen ja pelikonsolit digitaalisen pelaamisen välineinä. 37,2 % eli lähes kaksi viidestä suomalaisesta pelaa mobiililaitteilla vähintään kerran kuussa.

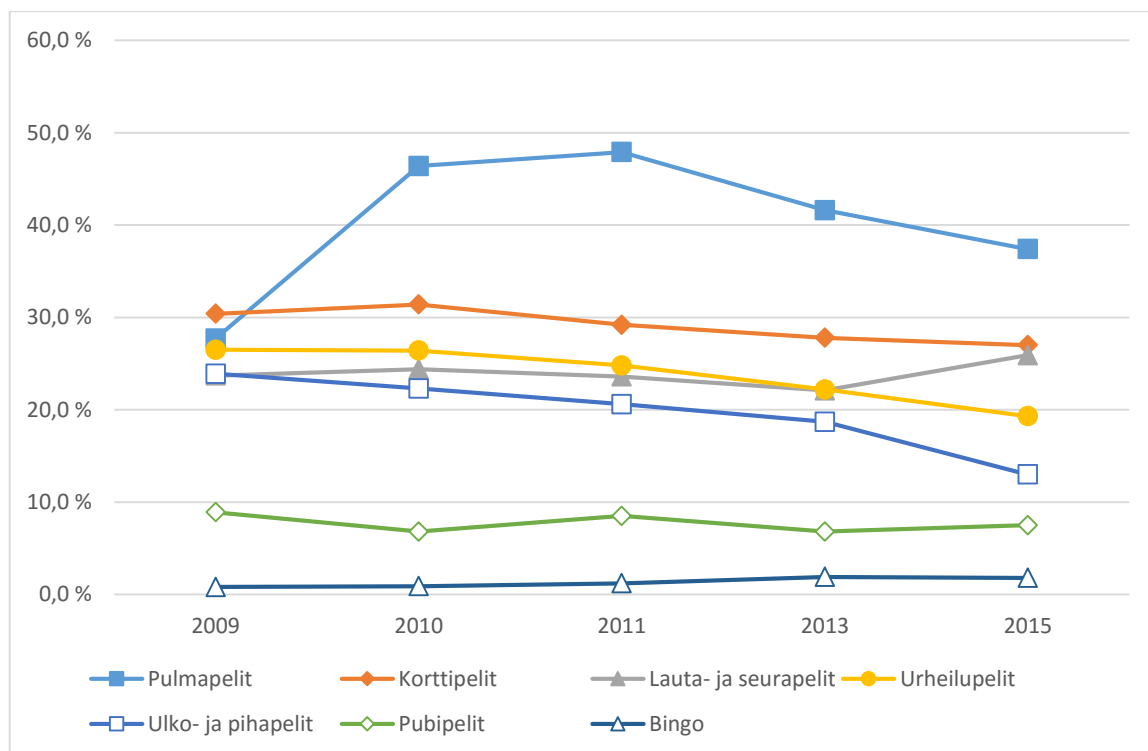


**Kuvio 8. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009 – 2015 pelaajabarometreissa (digitaaliset pelit).**



## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

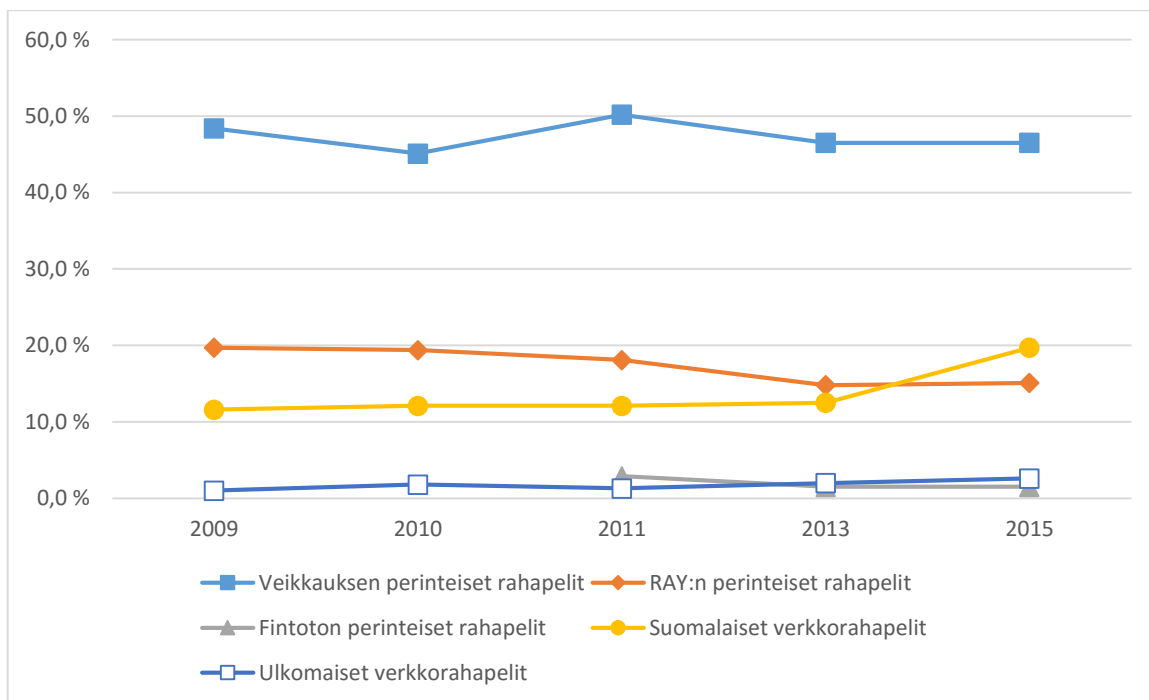
Aktiivisen digitaalisen pelaamisen määrä on näiden tulosten valossa noussut huomattavasti aiemmasta (vuonna 2013 52,5 %). Näitä lukuja tulkittaessa on kuitenkin syytä huomioida että digitaalista pelaamista on tässä barometrissa lähestytty eri kysymyksillä kuin aiemmissa barometritutkimuksissa, mikä osaltaan voi selittää havaintoja. Erityisesti Facebook-kysymyksen on osa vastaajista ilmeisesti tulkinut tarkoittavan yleisempää Facebook-käyttöä, vaikka he eivät tosiasiallisesti olekaan pelanneet mitään peliä Facebookissa.



**Kuvio 9. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009–2015 pelaajabarometreissa (perinteiset pelityypit).**

Rahapeliin suosion kehityksessä on tapahtunut Pelaajabarometrissa tarkasteltujen vuosien aikana vain pientä muutosta, missä keskeisin vaikuttaa olevan perinteisten rahapeliin suosion hienoinen hiipuminen ja vastaavasti digitaalisen rahapelaamisen yleistymisen. Uusimmassa aineistossa verkkorahapelaamisen suosion nousu on tilastollisesti merkitsevin yksittäinen muutos (nyt 19,5 % aktiivisia pelaajia;  $X^2=19,07$ ;  $p<0,00$ ).

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO



**Kuvio 10. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009–2015 pelaajabarometreissa (rahapelit).**

Suomessa pelataan uusimmankin Pelaajabarometrin mukaan suhteellisen runsaasti ja monipuolisesti. Kaikki pelaaminen, myös hyvin satunnainen huomioiden, on 97,4 % lukemassa, mikä on lähes sama kuin aiemmissa sarjan tutkimuksissa raportoitu n. 98–99 % taso. Pelit ja pelaaminen jossain muodossaan ovat osa lähes kaikkien suomalaisten elämää. Aktiivinen pelaaminen, missä on huomioitu niin digitaalisten kuin ei-digitaalisten pelien pelaaminen, on edelleen samassa 88 % lukemassa kuin aiemmissakin Pelaajabarometreissa. Voidaan sanoa että pelaamisen integroituminen kulttuuriin ja yhteiskuntaan voi sisällöiltään ja esimerkiksi tekniseltä toteutukseltaan muuttua (kuten mobiilipelaamisen nousu osoittaa), ilman että pelaamisen yleisyys yhteiskunnassa sinänsä merkittävästi heilahtelisi suuntaan tai toiseen.

Vuoden 2015 barometritutkimuksen tulokset on kuvattu yksityiskohtaisemmin liitteessä 2. Lisäksi liitteessä 3 on tehty vertailua aiempiin, vuoden 2011 ja 2013 barometritutkimusten havaintoihin. Yleiskuvassa keskeistä on, että ei-digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen on nyt 81,5 % osuudellaan hieman alempana kuin vuonna 2013 (84,1 %), joten merkkejä on siitä että aiemmassa tutkimuksessa havaittu ei-digitaalisen pelaamisen suosion laskusuunta jatkuu nyt edelleen; tämä

muutos ei kuitenkaan ole tilastollisesti merkitsevä. Tilastollisesti merkitsevää vähenemistä on tapahtunut paperilla pelattavien pulmapelien aktiivisessa pelaamisessa (2013: 41,6 %, vuonna 2015: 37,4 %;  $X^2=3,63$ ;  $p<0,1$ ). Yksi ilmeinen selittävä tekijä on pulmapelien suosion kasvu erityisesti mobiililaitteissa.

Digitaalisen pelaamisen kokonaisaktiivisuudessa on tällä kertaa havaittu merkitseviä muutoksia: nyt aktiivisten digipelaajien osuus vastaajista on 60,1 %, kun se edellisessä tutkimuksessa vuonna 2013 oli 52,5 % ( $X^2=11,55$ ;  $p<0,000$ ). On kiinnostava havaita että kun vuonna 2011 aktiivisten digipelaajien osuus oli noin 56 % väestöstä, ja 2013 alle 53 %, on suosiossa nyt siis havaittavissa jälleen selkeää kohoamista. Osin selittävänä tekijänä tosin voi olla myös se, että digitaalisesta pelaamisesta on nyt tiedusteltu eri lajityyppikysymysten kautta aiempaa yksityiskohtaisemmin. Lajityyppikysymysten yhteydessä lomakkeessa mainitut peliesimerkit ovat voineet aktivoida vastaajien muistikuvia niin että aiemmin piiloon jäänyttä pelaamista on nyt saatu aiempaa tarkemmin raportoitua.

Mobiilipelaamisen suosion nousutrendi on nyt erittäin selvä, ja on huomattavaa, että tablet-laitteilla ja älypuhelimilla tapahtuva pelaaminen on nyt aktiivisten pelaajien keskuudessa yleisempää (37,2 %) kuin tietokoneella pelaaminen (32,4 %) tai pelikonsoleilla pelaaminen (22 %). Vuoden 2013 Pelaajabarometrissa havaittu tietokone- ja konsolipelaamisen suosion lasku on kuitenkin taittunut. Kuviossa 8 näkyvä Facebook-pelien suosion nousu sen sijaan on siis mitä ilmeisimmin lomakekysymyksen väärintulkinnan aiheuttama ilmiö.

Vuoden 2015 Pelaajabarometrissä on ensimmäistä kertaa tuotettu kuvaa siitä, miten eri digitaalisen viihdepelaamisen lajityypit jakaantuvat pelaamisen suosion perusteella. Digitaalisten pulma- ja korttipelien suosio on kaikissa eri ikäryhmissä, ja myös niin naisten kuin miestenkin parissa eri pelityypeistä kaikkein suurinta. Pasiassi on myös yksittäisten pelimainintojen osalta edelleen Suomen suosituin digitaalinen peli. Pelaamisen aktiivisuus on suurinta alle 50-vuotiaiden parissa, ja nuoremmista ikäryhmissä pelaaminen on myös monimuotoisinta. Vanhimmat ikäpolvet pelaavat tulosten mukaan lähes yksinomaan pulmapelejä.

Pelilajityyppien suosio on sukupuolittunutta, ja pulmapelien lisäksi naisten ja tyttöjen suosiossa ovat erityisesti

simulaatiopelit, seikkailupelit sekä musiikki- ja seurapelit – mutta myös toimintapelejä aktiivisesti pelaavia naisia löytyy runsaasti (lähes 8 prosenttia). Miesten ja poikien kohdalla aktiivisten pelaajien määrät ovat kautta linjan korkeampia, ja lajityypeistä pulmapelien jälkeen erityisesti strategiapelit, ammuskelu-, seikkailu-, urheilu- sekä ajopelit ovat suosiossa, mutta myös toimintapelejä aktiivisesti pelaavia miehiä oli vastaajissa yli 17 % osuus. Vaikka miesten aktiivisuus pelaamisessa on keskimäärin suurempaa, kannattaa huomata että pulmapelien pelaajista enemmistö (53 %) on naisia.

Suosituimpien yksittäisten pelien listalla pasianssi, Candy Crush ja Veikkauksen pelit pitävät kärkipaikkoja, mutta myös esimerkiksi suomalaisen Supercellin tuottamat mobiilipelit Hay Day ja Clash of Clans ovat nyt nousseet suosituimpien pelien joukkoon. Lisäksi esiin voidaan nostaa esimerkiksi toimintapeli Counter-Strike ja strategiapeli League of Legends, joiden suosion nousu voi liittyä myös sähköisen urheilun (eSports) tarjonnan ja seuraamisen yleistymiseen, molemmat kun ovat myös suosittuja eSports-turnauspelejä.

Peleihin käytetyn rahan ja ajan osalta vuoden 2015 Pelaajabarometrin luvut eivät osoita radikaaleja muutoksia. Peleihin vastaajien käyttämän ajan korjattu keskiarvo (4,14 tuntia/viikko) on noin puolisen viikkotuntia korkeampi kuin viime vuonna. Keskihajonta on ajankäytön kohdalla myös hieman kasvanut, eli niitä jotka käyttävät peleihin keskimääräistä selvästi enemmän (tai vähemmän) aikaa on lisääntynyt; tarkemmassa analyysissä havaittu ajankäytön lisääntyminen pelaamiseen keskittyy erityisesti nuorimpaan, 10–19-vuotiaiden ikäryhmään. Sen sijaan rahan käyttö pelaamiseen (13,63 euroa/kk) on nyt vähän alemmalla tasolla kuin edellisessä vuoden 2013 Pelaajabarometrissa. Rahankäytön keskihajonta on myös vähentynyt, eli keskimääräistä selvästi enemmän (tai vähemmän) rahaa käyttävien määrät ovat supistuneet. Miehet ja pojat käyttävät tutkimuksen mukaan aikaa keskimäärin yli kaksi kertaa enemmän kuin naiset ja tytöt. Peliaktiivisuus ja ajankäyttö peleihin vähenevät selvästi iän myötä.

Digitaalinen jakelu ja erityisesti vapaasti ladattavien mobiilipelien free-to-play -ansaintamalliin ("ilmaispelisiin") liittyvät mikromaksut olivat edellisessä vuoden 2013 Pelaajabarometrissa vahvasti esiin noussut ilmiö. Nyt uusimman barometriaineiston perusteella suuria muutoksia pelien hankkimisessa ja niistä maksamisessa ei ole tapahtunut.

Myyntipakkauksessa kaupan hyllyltä pelin ostaminen on edelleen suosituin tapa hankkia pelejä, mutta sen suosio näyttää edelleen hiljalleen hiipuvan (nyt 36,9 % osuus, vrt. vuonna 2013: 42,9 %  $X^2=7,38$ ;  $p<0,00$ ). Enemmistö pelejä pelaavista suomalaisista väittää, etteivät he lainkaan lataa pelejä digitaalisesta verkkopalvelusta (72,8 %), mikä on kuitenkin ristiriidassa sen suhteen, että mobiilipelaaminen on kasvattanut vahvasti suosiotaan ja mobiiliapplikaatiot ladataan käyttöön erilaisista App Store -verkkokaupoista. Ilmaispelien lisäominaisuuksista kertoi tässä tutkimuksessa ainakin joskus maksavansa 12,4 % vastaajista, mikä on lähes sama tulos kuin edellisessä barometritutkimuksessa (11,9 %). Aktiivisten digitaalisten viihdepelaajien keskuudessa lisäominaisuuksista maksavien osuus oli 18,3 % vastaajista.

Myös pelaamiseen liittyviä ongelmia on nyt ensi kertaa tarkasteltu Pelaajabarometrin yhteydessä. Yksittäisiin, ajantai rahankäytön ongelmien kokemista luotaaviin kysymyksiin ei ole mahdollista perustaa kovin laajamittaisia analyysejä, mutta tulosten perusteella on selvää että enemmistö pelaajista (87 %) ei ole kokenut pelien suhteen sen paremmin rahan- kuin ajankäytönkään ongelmia. Ajankäyttöön liittyvät ongelmat ja haasteet ovat tulosten mukaan selvästi yleisempiä ja lasten ja nuorten ryhmässä (10–19-vuotiaat) toistuvia peliaikaan liittyviä ongelmia oli kohdannut 5,8 % vastaajista. Se, mitä nämä ongelmat käytännössä tarkemmin ovat, vaatisi kuitenkin lisätutkimusta. Eri viihdepelien lajityyppien harrastajien keskuudessa ajankäyttöön liittyviä ongelmia ovat kokeneet erityisesti roolipelien ja monen pelaajan nettipelien pelaajat, rahankäytön ongelmia erityisesti ammuskelupelien ja nettiroolipelien aktiiviset pelaajat. Näiden pelityyppien edellyttämä sitoutuminen tiimipelaamiseen sekä esimerkiksi laitteistohankintojen ja pelipalvelujen kuukausimaksujen asettamat vaatimukset ovat todennäköisesti osaltaan tutkimuksen havaintojen taustalla. Pelaamiseen liittyvät rahankäyttöongelmat ovat kuitenkin harvinaisia, ja toistuvia rahankäyttöongelmia raportoi kokeneensa vain 0,3 % tutkimuksen vastaajista.

Yhteenvetona, Pelaajabarometri 2015 -tutkimuksen tulokset ovat pelaamisen yleisyyttä koskevilta suurilta linjoiltaan hyvin yhdenmukaiset aiempien barometritutkimusten kanssa. Sen sijaan tarkentunut kuva erityisesti digitaalisen pelaamisen sisällöistä ja peliharrastuneisuuden muotojen jakaantumisesta eri ikäryhmien ja sukupuolten mukaisesti ryhmiin tuottavat uutta tietoa pelaamisesta Suomessa. Tässä raportissa ei ole voitu

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

täysin hyödyntää esimerkiksi koulutusta ja tulotasoja koskevia taustatietoja vastaajista, joten kerätty barometriaineisto tarjoaa runsaasti mahdollisuuksia jatkotutkimukseen.

## Aiemmat pelaajabarometrit

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. <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 2015 kyselylomakkeet

**Etunimi Sukunimi**  
**Katuosoite**  
**Postinumero Toimipaikka**

**Tutkimuksen  
osoitelähde:**  
**Väestötietojärjestelmä**  
**Väestörekisterikeskus**  
**PL 70**  
**00581 HELSINKI**

## *Tutkimus pelaamisesta Suomessa*

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

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

Toivomme vastauksia viimeistään **tammikuun loppuun mennessä**.

Verkkokyselyn osoite: [bit.ly/pelit2015](http://bit.ly/pelit2015)  
Henkilökohtainen tunnistenumero: **XXXX**



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

Kysely on osa Tampereen yliopiston, Turun yliopiston ja Jyväskylän yliopiston toteuttamaa *Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty* -hanketta, jonka rahoittaja on Suomen Akatemia. Pelaajabarometrin toteuttamista tukevat myös Suomen Pelinkehittäjät ry ja FIGMA ry. Tutkimuksesta vastaa professori Frans Mäyrä Tampereen yliopistosta. (osoite: Informaatiotieteiden yksikkö, 33014 Tampereen yliopisto. Sähköposti: [frans.mayra@uta.fi](mailto:frans.mayra@uta.fi)).



## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

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

Pelityyppi	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan	en osaa sanoa
Lauta- ja seurapelit (esim. Afrikan Tähti, Monopoli, Catanin uudisasukkaat...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paperilla pelattavat pulmapelit (esim. sanaristikot, sudokut, lehtien visailut...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Korttipelit (esim. bridge, UNO, pasianssit, ristiseiska, tikki, sökö...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perinteiset pubipelit (esim. darts, biljardi...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veikkauksen rahapelit (esim. lotto, raaputusarvat, urheiluvedonlyönti...)	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>
Bingo (erilaiset bingo-pelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Urheilupelit (esim. jalkapallo, jääkiekko...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ulko- ja pihapelit (esim. tikanheitto, rosvo ja poliisi, mölkky...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Keräilykorttipelit (esim. Magic the Gathering...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roolipelit (esim. Dungeons & Dragons...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liveroolipelit, larp (esim. Vampire...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miniatyyriastelelupelit (esim. Warhammer...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

Digitaaliset pelialustat	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan	en osaa sanoa
Tietokone (esim. Windows PC, Apple Mac...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelikonsolit (esim. Wii, Xbox 360, PlayStation 3...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Käsi-konsolit (esim. Nintendo DS, PlayStation Portable...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobiililaitteet (esim. kännykät ja tabletit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muut internet-selaimessa toimivat pelialustat ja pelit (esim. pelikone.fi, alypaa.com...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Suomalaiset verkkorahapelisivustot (veikkaus.fi, ray.fi, fintoto.fi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ulkomaiset verkkorahapelisivustot (esim. paf.fi, unibet.com, betfair.com, pokerstars.com...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muu, mikä? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavanlaisia **digitaalisia pelejä**? Lajityypit eivät ole toisensa poissulkevia, vaan esimerkiksi toimintapeli voi olla samanaikaisesti seikkailupeli. (Merkitse rasti rivillä aina yhteen, eniten oikealta tuntuvaan ruutuun.)

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

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

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

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

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

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

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

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

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

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

Tähän voit kirjoittaa vapaamuotoisia kommentteja pelaamisestasi tai täsmentää vastauksiasi.


Vastaa vielä lopuksi taustatietokysymyksiin. Tietoja käytetään ainoastaan tulosten tilastolliseen analysointiin, **eikä niitä yhdistetä yksittäisiin vastaajiin.**

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

Haluan osallistua Finnkinon elokuvalippujen **arvontaan**

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

\_\_\_\_\_

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

## Liite 2. Tulostaulukot 2015

### Perinteiset pelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
<b>Perinteiset pelit</b>	<b>93,7 %</b>	<b>67,5 %</b>	<b>94,6 %</b>	<b>67,7 %</b>	<b>93,0 %</b>	<b>67,5 %</b>
<b>Lauta- ja seurapelit</b>	<b>75,2 %</b>	<b>25,7 %</b>	<b>79,1 %</b>	<b>28,4 %</b>	<b>71,6 %</b>	<b>23,2 %</b>
10 - 19 v.		36,3 %		43,3 %		29,5 %
20 - 29 v.		44,2 %		38,0 %		50,0 %
30 - 39 v.		38,4 %		42,9 %		34,1 %
40 - 49 v.		26,3 %		32,7 %		20,5 %
50 - 59 v.		12,3 %		16,3 %		8,2 %
60 - 69 v.		11,1 %		15,2 %		7,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Paperilla pelattavat pulmapelit</b>	<b>72,6 %</b>	<b>37,4 %</b>	<b>78,3 %</b>	<b>42,5 %</b>	<b>67,3 %</b>	<b>32,5 %</b>
10 - 19 v.		26,4 %		31,7 %		21,3 %
20 - 29 v.		26,4 %		29,6 %		23,4 %
30 - 39 v.		25,9 %		30,2 %		22,0 %
40 - 49 v.		32,7 %		36,4 %		29,5 %
50 - 59 v.		48,4 %		52,9 %		43,8 %
60 - 69 v.		52,2 %		62,9 %		42,2 %
70 - 75 v.		58,3 %		55,8 %		61,4 %
<b>Korttipelit</b>	<b>72,3 %</b>	<b>26,9 %</b>	<b>70,4 %</b>	<b>25,4 %</b>	<b>74,3 %</b>	<b>28,3 %</b>
10 - 19 v.		39,7 %		35,0 %		44,3 %
20 - 29 v.		40,6 %		32,4 %		48,4 %
30 - 39 v.		29,2 %		31,4 %		26,8 %
40 - 49 v.		25,6 %		21,8 %		29,5 %
50 - 59 v.		19,2 %		19,2 %		19,2 %
60 - 69 v.		13,9 %		15,9 %		10,9 %
70 - 75 v.		18,8 %		25,0 %		11,4 %

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

<b>Perinteiset pubipelit</b>	<b>36,1 %</b>	<b>7,4 %</b>	<b>21,6 %</b>	<b>2,7 %</b>	<b>50,8 %</b>	<b>12,1 %</b>
10 - 19 v.		25,8 %		13,3 %		37,7 %
20 - 29 v.		12,5 %		4,2 %		20,3 %
30 - 39 v.		5,8 %		1,6 %		9,8 %
40 - 49 v.		4,6 %		0,0 %		9,1 %
50 - 59 v.		1,4 %		0,0 %		2,7 %
60 - 69 v.		0,7 %		0,0 %		1,6 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Bingo</b>	<b>10,4 %</b>	<b>1,8 %</b>	<b>9,9 %</b>	<b>2,1 %</b>	<b>10,9 %</b>	<b>1,6 %</b>
10 - 19 v.		3,3 %		3,3 %		3,3 %
20 - 29 v.		1,4 %		2,8 %		0,0 %
30 - 39 v.		1,5 %		3,2 %		0,0 %
40 - 49 v.		2,0 %		1,8 %		2,3 %
50 - 59 v.		1,2 %		1,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		1,1 %		0,8 %		1,6 %
70 - 75 v.		3,1 %		1,9 %		4,5 %
<b>Urheilupelit</b>	<b>39,1 %</b>	<b>19,3 %</b>	<b>28,5 %</b>	<b>9,6 %</b>	<b>49,7 %</b>	<b>29,0 %</b>
10 - 19 v.		57,2 %		40,0 %		73,8 %
20 - 29 v.		26,5 %		8,5 %		43,8 %
30 - 39 v.		17,9 %		11,1 %		24,4 %
40 - 49 v.		18,7 %		5,5 %		31,8 %
50 - 59 v.		6,4 %		1,9 %		11,0 %
60 - 69 v.		3,0 %		0,0 %		6,2 %
70 - 75 v.		2,1 %		1,9 %		2,3 %
<b>Ulko- ja pihapelit</b>	<b>73,4 %</b>	<b>13,0 %</b>	<b>75,1 %</b>	<b>10,9 %</b>	<b>71,7 %</b>	<b>15,1 %</b>
10 - 19 v.		25,6 %		28,3 %		23,0 %
20 - 29 v.		12,2 %		7,0 %		17,2 %
30 - 39 v.		15,7 %		14,3 %		17,1 %
40 - 49 v.		15,7 %		10,9 %		20,5 %
50 - 59 v.		6,5 %		4,8 %		8,2 %
60 - 69 v.		6,1 %		7,6 %		4,7 %
70 - 75 v.		10,3 %		1,9 %		20,5 %

## Digitaaliset viihdepelit: pelilaitteet ja alustat

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
<b>Digitaaliset pelilaitteet ja -alustat</b>						
<b>Tietokone</b>	<b>53,1 %</b>	<b>32,3 %</b>	<b>46,0 %</b>	<b>22,2 %</b>	<b>60,4 %</b>	<b>42,6 %</b>
10 - 19 v.		62,9 %		55,0 %		70,5 %
20 - 29 v.		48,0 %		29,6 %		65,6 %
30 - 39 v.		33,0 %		11,1 %		53,7 %
40 - 49 v.		24,6 %		12,7 %		36,4 %
50 - 59 v.		18,6 %		15,4 %		21,9 %
60 - 69 v.		19,8 %		20,5 %		19,5 %
70 - 75 v.		15,6 %		9,6 %		22,7 %
<b>Pelikonsoli</b>	<b>41,5 %</b>	<b>22,0 %</b>	<b>34,2 %</b>	<b>15,1 %</b>	<b>49,0 %</b>	<b>29,0 %</b>
10 - 19 v.		66,3 %		53,3 %		78,7 %
20 - 29 v.		40,4 %		25,4 %		54,7 %
30 - 39 v.		32,3 %		17,5 %		46,3 %
40 - 49 v.		9,3 %		7,3 %		11,4 %
50 - 59 v.		1,0 %		1,9 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,7 %		0,0 %		1,6 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Käsi-konsoli</b>	<b>13,4 %</b>	<b>3,8 %</b>	<b>12,1 %</b>	<b>2,4 %</b>	<b>14,8 %</b>	<b>5,1 %</b>
10 - 19 v.		14,1 %		10,0 %		18,0 %
20 - 29 v.		9,0 %		7,0 %		10,9 %
30 - 39 v.		2,5 %		0,0 %		4,9 %
40 - 49 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
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 %
<b>Mobiililaitteet</b>	<b>51,9 %</b>	<b>37,1 %</b>	<b>50,3 %</b>	<b>35,5 %</b>	<b>53,8 %</b>	<b>38,8 %</b>
10 - 19 v.		88,4 %		90,0 %		86,9 %
20 - 29 v.		57,9 %		56,3 %		59,4 %
30 - 39 v.		46,7 %		44,4 %		48,8 %
40 - 49 v.		29,6 %		25,5 %		34,1 %
50 - 59 v.		15,0 %		16,3 %		13,7 %
60 - 69 v.		9,5 %		9,1 %		10,2 %
70 - 75 v.		2,1 %		0,0 %		4,5 %

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

<b>Facebook</b>	<b>25,4 %</b>	<b>17,2 %</b>	<b>24,6 %</b>	<b>18,0 %</b>	<b>26,1 %</b>	<b>16,4 %</b>
10 - 19 v.		38,8 %		38,3 %		39,3 %
20 - 29 v.		21,2 %		25,4 %		17,2 %
30 - 39 v.		16,0 %		17,5 %		14,6 %
40 - 49 v.		20,5 %		21,8 %		18,2 %
50 - 59 v.		12,2 %		13,5 %		11,0 %
60 - 69 v.		4,2 %		3,8 %		4,7 %
70 - 75 v.		4,1 %		1,9 %		6,8 %
<b>Muut selaimessa toimivat</b>	<b>33,3 %</b>	<b>12,1 %</b>	<b>31,7 %</b>	<b>10,3 %</b>	<b>35,1 %</b>	<b>13,9 %</b>
10 - 19 v.		30,6 %		28,3 %		32,8 %
20 - 29 v.		13,4 %		12,7 %		14,1 %
30 - 39 v.		10,9 %		9,5 %		12,2 %
40 - 49 v.		8,4 %		5,5 %		11,4 %
50 - 59 v.		8,1 %		3,8 %		12,3 %
60 - 69 v.		7,2 %		8,3 %		6,2 %
70 - 75 v.		4,2 %		3,8 %		4,5 %

## Digitaaliset viihdepelit: lajityypit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
<b>Digitaalisten viihdepelien lajityypit</b>	<b>64,9 %</b>	<b>48,4 %</b>	<b>62,3 %</b>	<b>42,7 %</b>	<b>67,9 %</b>	<b>54,4 %</b>
<b>Pulma- ja korttipelit</b>	<b>54,9 %</b>	<b>33,8 %</b>	<b>54,6 %</b>	<b>36,1 %</b>	<b>55,6 %</b>	<b>31,8 %</b>
10 - 19 v.		57,0 %		61,7 %		52,5 %
20 - 29 v.		42,5 %		49,3 %		35,9 %
30 - 39 v.		41,4 %		41,3 %		41,5 %
40 - 49 v.		30,7 %		34,5 %		27,3 %
50 - 59 v.		19,5 %		21,2 %		17,8 %
60 - 69 v.		22,8 %		23,5 %		22,7 %
70 - 75 v.		19,8 %		17,3 %		22,7 %
<b>Toimintapelit</b>	<b>27,0 %</b>	<b>12,6 %</b>	<b>21,6 %</b>	<b>7,7 %</b>	<b>32,5 %</b>	<b>17,4 %</b>
10 - 19 v.		39,8 %		31,7 %		47,5 %
20 - 29 v.		30,9 %		14,1 %		46,9 %
30 - 39 v.		11,9 %		6,3 %		17,1 %
40 - 49 v.		2,0 %		1,8 %		2,3 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70 - 75 v.		1,1 %		1,9 %		0,0 %
<b>Ammuskelupelit</b>	<b>22,3 %</b>	<b>13,6 %</b>	<b>7,3 %</b>	<b>4,1 %</b>	<b>37,5 %</b>	<b>23,2 %</b>
10 - 19 v.		40,8 %		18,3 %		62,3 %
20 - 29 v.		30,5 %		8,5 %		51,6 %
30 - 39 v.		13,3 %		1,6 %		24,4 %
40 - 49 v.		6,9 %		0,0 %		13,6 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70 - 75 v.		1,1 %		1,9 %		0,0 %



## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

<b>Seikkailupelit</b>	<b>27,2 %</b>	<b>15,7 %</b>	<b>16,9 %</b>	<b>8,2 %</b>	<b>37,5 %</b>	<b>23,2 %</b>
10 - 19 v.		50,6 %		36,7 %		63,9 %
20 - 29 v.		35,5 %		16,9 %		53,1 %
30 - 39 v.		17,5 %		4,8 %		29,3 %
40 - 49 v.		3,4 %		0,0 %		6,8 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Simulaatiopelit</b>	<b>23,0 %</b>	<b>12,2 %</b>	<b>17,7 %</b>	<b>9,3 %</b>	<b>28,5 %</b>	<b>15,1 %</b>
10 - 19 v.		37,2 %		38,3 %		36,1 %
20 - 29 v.		19,6 %		15,5 %		23,4 %
30 - 39 v.		18,6 %		4,8 %		31,7 %
40 - 49 v.		6,1 %		5,5 %		6,8 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,8 %		1,5 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Urheilupelit</b>	<b>29,3 %</b>	<b>13,2 %</b>	<b>19,0 %</b>	<b>5,3 %</b>	<b>39,7 %</b>	<b>21,3 %</b>
10 - 19 v.		41,6 %		18,3 %		63,9 %
20 - 29 v.		19,4 %		7,0 %		31,3 %
30 - 39 v.		16,6 %		3,2 %		29,3 %
40 - 49 v.		11,6 %		7,3 %		15,9 %
50 - 59 v.		0,5 %		1,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,7 %		0,0 %		1,6 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Ajopelit</b>	<b>29,0 %</b>	<b>12,2 %</b>	<b>17,7 %</b>	<b>5,6 %</b>	<b>40,5 %</b>	<b>18,9 %</b>
10 - 19 v.		38,2 %		26,7 %		49,2 %
20 - 29 v.		20,9 %		8,5 %		32,8 %
30 - 39 v.		15,3 %		3,2 %		26,8 %
40 - 49 v.		7,8 %		1,8 %		13,6 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,7 %		0,0 %		1,6 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

<b>Strategiapelit</b>	<b>21,4 %</b>	<b>13,5 %</b>	<b>9,0 %</b>	<b>3,7 %</b>	<b>33,9 %</b>	<b>23,3 %</b>
10 - 19 v.		40,8 %		13,3 %		67,2 %
20 - 29 v.		27,4 %		7,0 %		46,9 %
30 - 39 v.		19,9 %		4,8 %		34,1 %
40 - 49 v.		2,3 %		0,0 %		4,5 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,8 %		0,8 %		0,8 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Roolipelit</b>	<b>14,9 %</b>	<b>8,1 %</b>	<b>6,5 %</b>	<b>2,8 %</b>	<b>23,2 %</b>	<b>13,5 %</b>
10 - 19 v.		16,6 %		10,0 %		23,0 %
20 - 29 v.		22,4 %		9,9 %		34,4 %
30 - 39 v.		13,8 %		0,0 %		26,8 %
40 - 49 v.		1,1 %		0,0 %		2,3 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Nettiroolipelit</b>	<b>9,4 %</b>	<b>4,5 %</b>	<b>2,9 %</b>	<b>1,3 %</b>	<b>15,9 %</b>	<b>7,7 %</b>
10 - 19 v.		13,3 %		5,0 %		21,3 %
20 - 29 v.		11,8 %		2,8 %		20,3 %
30 - 39 v.		3,3 %		1,6 %		4,9 %
40 - 49 v.		2,3 %		0,0 %		4,5 %
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 %
<b>Muut monen pelaajan verkkopelit</b>	<b>12,7 %</b>	<b>8,8 %</b>	<b>3,6 %</b>	<b>1,9 %</b>	<b>21,8 %</b>	<b>15,7 %</b>
10 - 19 v.		27,5 %		6,7 %		47,5 %
20 - 29 v.		18,0 %		5,6 %		29,7 %
30 - 39 v.		8,8 %		0,0 %		17,1 %
40 - 49 v.		4,6 %		0,0 %		9,1 %
50 - 59 v.		0,7 %		0,0 %		1,4 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		1,1 %		1,9 %		0,0 %

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

<b>Musiikki- ja seurapelit</b>	<b>26,7 %</b>	<b>7,4 %</b>	<b>28,4 %</b>	<b>8,0 %</b>	<b>25,2 %</b>	<b>6,8 %</b>
10 - 19 v.		24,6 %		36,7 %		13,1 %
20 - 29 v.		14,3 %		11,3 %		17,2 %
30 - 39 v.		9,4 %		6,3 %		12,2 %
40 - 49 v.		2,0 %		1,8 %		2,3 %
50 - 59 v.		0,5 %		1,0 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
<b>Opetuspelit</b>	<b>10,9 %</b>	<b>3,7 %</b>	<b>12,1 %</b>	<b>4,8 %</b>	<b>9,8 %</b>	<b>2,5 %</b>
10 - 19 v.		12,4 %		13,3 %		11,5 %
20 - 29 v.		3,7 %		4,2 %		3,1 %
30 - 39 v.		3,6 %		4,8 %		2,4 %
40 - 49 v.		1,8 %		3,6 %		0,0 %
50 - 59 v.		3,4 %		6,7 %		0,0 %
60 - 69 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

## Rahapelit

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
<b>Rahapelit</b>	<b>75,9 %</b>	<b>53,2 %</b>	<b>71,4 %</b>	<b>42,9 %</b>	<b>80,1 %</b>	<b>63,3 %</b>
<b>Perinteiset rahapelit</b>	<b>79,3 %</b>	<b>49,2 %</b>	<b>70,0 %</b>	<b>39,8 %</b>	<b>77,7 %</b>	<b>58,4 %</b>
<b>Veikkauksen rahapelit</b>	<b>71,1 %</b>	<b>46,4 %</b>	<b>68,5 %</b>	<b>39,1 %</b>	<b>73,4 %</b>	<b>53,5 %</b>
10 - 19 v.		10,0 %		6,7 %		13,1 %
20 - 29 v.		34,3 %		21,1 %		46,9 %
30 - 39 v.		50,2 %		41,3 %		58,5 %
40 - 49 v.		59,9 %		50,9 %		68,2 %
50 - 59 v.		58,5 %		50,0 %		67,1 %
60 - 69 v.		52,2 %		50,0 %		54,7 %
70 - 75 v.		63,5 %		55,8 %		72,7 %
<b>Fintoton rahapelit</b>	<b>5,2 %</b>	<b>1,5 %</b>	<b>3,6 %</b>	<b>0,6 %</b>	<b>6,9 %</b>	<b>2,3 %</b>
10 - 19 v.		0,8 %		0,0 %		1,6 %
20 - 29 v.		0,8 %		0,0 %		1,6 %
30 - 39 v.		1,3 %		0,0 %		2,4 %
40 - 49 v.		1,1 %		0,0 %		2,3 %
50 - 59 v.		2,8 %		2,9 %		2,7 %
60 - 69 v.		1,1 %		0,8 %		1,6 %
70 - 75 v.		3,1 %		0,0 %		6,8 %
<b>RAY:n rahapelit</b>	<b>33,3 %</b>	<b>15,1 %</b>	<b>20,9 %</b>	<b>4,8 %</b>	<b>45,4 %</b>	<b>25,3 %</b>
10 - 19 v.		10,8 %		8,3 %		13,1 %
20 - 29 v.		22,9 %		4,2 %		40,6 %
30 - 39 v.		17,4 %		4,8 %		29,3 %
40 - 49 v.		17,6 %		1,8 %		31,8 %
50 - 59 v.		16,1 %		4,8 %		27,4 %
60 - 69 v.		7,5 %		3,8 %		11,7 %
70 - 75 v.		11,4 %		7,7 %		15,9 %

## PELAAJABAROMETRI 2015: LAJITYYPPIEN SUOSIO

<b>Verkkorahapelit</b>	<b>29,2 %</b>	<b>20,2 %</b>	<b>22,4 %</b>	<b>13,1 %</b>	<b>36,1 %</b>	<b>27,5 %</b>
<b>Suomalaiset rahapelisivustot</b>	<b>28,5 %</b>	<b>19,5 %</b>	<b>22,4 %</b>	<b>12,9 %</b>	<b>34,6 %</b>	<b>26,2 %</b>
10 - 19 v.		5,0 %		3,3 %		6,6 %
20 - 29 v.		20,7 %		11,3 %		29,7 %
30 - 39 v.		32,9 %		23,8 %		41,5 %
40 - 49 v.		29,8 %		16,4 %		43,2 %
50 - 59 v.		20,1 %		18,3 %		21,9 %
60 - 69 v.		12,1 %		8,3 %		16,4 %
70 - 75 v.		8,3 %		1,9 %		15,9 %
<b>Ulkomaiset rahapelisivustot</b>	<b>6,2 %</b>	<b>2,5 %</b>	<b>1,0 %</b>	<b>0,6 %</b>	<b>11,4 %</b>	<b>4,5 %</b>
10 - 19 v.		2,5 %		0,0 %		4,9 %
20 - 29 v.		7,0 %		2,8 %		10,9 %
30 - 39 v.		2,5 %		0,0 %		4,9 %
40 - 49 v.		2,3 %		0,0 %		4,5 %
50 - 59 v.		1,8 %		1,0 %		2,7 %
60 - 69 v.		0,4 %		0,0 %		0,8 %
70 - 75 v.		0,0 %		0,0 %		0,0 %

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
<b>Onneen perustuvat rahapelit</b>	<b>36,4 %</b>	<b>22,7 %</b>	<b>30,2 %</b>	<b>15,2 %</b>	<b>42,5 %</b>	<b>30,0 %</b>
10 - 19 v.		9,1 %		8,3 %		9,8 %
20 - 29 v.		21,6 %		9,9 %		32,8 %
30 - 39 v.		30,1 %		20,6 %		39,0 %
40 - 49 v.		31,3 %		18,2 %		43,2 %
50 - 59 v.		24,9 %		21,2 %		28,8 %
60 - 69 v.		21,2 %		15,9 %		27,3 %
70 - 75 v.		12,4 %		5,8 %		20,5 %
<b>Taitoelementin sisältävät rahapelit</b>	<b>15,7 %</b>	<b>8,6 %</b>	<b>5,5 %</b>	<b>0,6 %</b>	<b>25,8 %</b>	<b>16,5 %</b>
10 - 19 v.		4,2 %		0,0 %		8,2 %
20 - 29 v.		12,8 %		0,0 %		25,0 %
30 - 39 v.		17,1 %		1,6 %		31,7 %
40 - 49 v.		11,0 %		0,0 %		20,5 %
50 - 59 v.		5,5 %		0,0 %		11,0 %
60 - 69 v.		4,5 %		2,3 %		7,0 %
70 - 75 v.		1,0 %		0,0 %		2,3 %

## Eläytymispelit

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

## Liite 3. Vertailu vuosiin 2011 ja 2013

	Vuonna 2011 (n=1079)		Vuonna 2013 (n=972)		Vuonna 2015 (n=995)	
	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %	Pelaajia %	Aktiivisia pelaajia %
Lauta- ja seurapelit	75,0	23,6	72,6	22,1	75,2	25,7
Paperilla pelattavat pulmapelit	78,6	47,9	76,8	41,6**	72,6*	37,4
Korttipelit	74,1	29,2	74,6	27,8	72,3	26,9
Perinteiset pubipelit	36,7	8,5	34,5	6,8	36,1	7,4
Veikkauksen rahapelit	76,2	50,2	74,6	46,5	71,1	46,4
Fintoton rahapelit	9,1	2,9	7,3	1,5*	5,2	1,5
RAY:n rahapelit	40,4	18,1	33,1***	14,8*	33,3	15,1
Bingo	9,8	1,2	10,7	1,9	10,4	1,8
Urheilupelit	44,5	24,8	42,0	22,2	39,1	19,3
Ulko- ja pihapelit	74,1	20,6	71,3	18,7	73,4	13,0***
Keräilykorttipelit	5,4	1,7	4,5	1,9	5,7	1,8
Roolipelit	4,6	1,1	4,7	0,9	4,8	1,8
Liveroolipelit	1,9	0,2	2,1	0,2	1,3	0,3
Miniatyyritaistelupelit	1,8	0,4	2,0	0,6	1,4	0,5
2011 - 2013: Yksin pelattavat tietokonepelit 2015: Tietokoneella pelattavat pelit	58,5	34,0	52,4**	27,8**	53,1	32,3*
Konsolipelit	41,7	22,7	38,8	18,9*	41,5	22,0
Käsikonsolipelit	14,7	5,9	14,9	3,9*	13,4	3,8
2011 - 2013: Monen pelaajan verkkopelit 2015: Muut monen pelaajan verkkopelit	14,4	9,4	13,8	9,3	12,7	8,8
Facebookin pelit	18,2	10,8	17,2	9,7	25,4***	17,2***
Muut selaimessa pelattavat pelit	40,9	17,9	36,9	11,8***	33,3	12,1
Ladattavat PC- ja konsolipelit	14,9	5,5	13,8	5,2	-	-
Mobiililaitteiden pelit	39,7	20,6	48,1***	28,6***	51,9	37,1***
Nettipokeri	6,5	2,9	7,3	3,1	-	-
2011 - 2013: Muut suomalaiset verkkorahapelit 2015: Suomalaiset verkkorahapelisivustot	19,3	12,1	21,2	12,5	28,5***	19,5***
2011 - 2013: Muut ulkomaiset verkkorahapelit 2015: Ulkomaiset verkkorahapelisivustot	2,9	1,3	4,7*	2,0	6,2	2,5
Opetuspelit	17,8	5,5	18,5	4,5	10,9***	3,7

\* p &lt; .05

\*\* p &lt; .01

\*\*\* p < .001<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Vuoden 2015 kohdalla on merkitty tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2013, ja vuoden 2013 kohdalla tilastollisesti merkitsevät muutokset verrattuna vuoteen 2011.