

PELAAJABAROMETRI 2010

EERO KURONEN JA RAINE KOSKIMAA

Agora Center
Jyväskylän yliopisto
Jyväskylä 2011

© 2011

Eero Kuronen, Raine Koskimaa ja
Jyväskylän yliopisto

ISBN 978-951-39-4235-9 (nid.)

ISBN 978-951-39-4236-6 (pdf)

Jyväskylän yliopistopaino
Jyväskylä 2011

PELAAJABAROMETRI 2010

EERO KURONEN JA RAINE KOSKIMAA

Agora Center
Jyväskylän yliopisto
Jyväskylä 2011

TIIVISTELMÄ

Pelaajabarometri 2010 on toteutettu pitkälti vuoden 2009 Pelaajabarometrin mukaisesti, koska tavoitteena on kerätä pitkäaikaisaineistoa suomalaisesta pelaamisesta. Kysymykset kattavat erityyppisten pelien pelaamisaktiivisuuden, eniten pelatut digitaaliset pelit, digitaaliseen pelaamiseen käytetyn ajan ja rahamäärän sekä kotiin hankittujen pelien määrän. Lisäksi uutena asiana on kysytty digitaalisten pelien, rahapelien sekä opetuspelien pelaamispaikkaa. Pelityyppisiin on lisätty Facebookin pelit ja opetuspelit erillisiksi kysymyksikseen. Aineiston analyysiin on myös lisätty uusi ulottuvuus kun vastauksia on tarkasteltu myös suhteessa vastaajien asuinalueeseen (kaupunki / haja-asutusalue).

Tutkimus on toteutettu postikyselynä 4000 henkilön otokselle 10–75 -vuotiaista Manner-Suomen asukkaista. Hyväksytyjä vastauksia saatiin 1087 kappaletta, eli hieman yli 27 % niistä, joille kysely lähetettiin. Kyselylomakkeet lähetettiin heinä-elokuussa 2010.

Kyselyn mukaan lähes kaikki suomalaiset (98 %) ovat viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneet jotain peliä. Perinteisiä, ei-digitaalisia pelejä pelaavat lähes kaikki suomalaiset. Digitaalisia pelejä on pelannut kolme neljästä vastaajasta (73 %) ja aktiivisia pelaajia on hiukan yli puolet (55 %). Nuoret harrastavat enemmän digitaalisten pelien pelaamista kuin ikäkäämmät ja aktiivisuus laskee tasaisesti ikäryhmittäin, mutta vielä 60–69 -vuotiaistakin puolet (49 %) on pelannut näitä pelejä. Rahapelejä on pelannut neljä viidestä (80 %) vastaajasta ja opetuspelejä n. 17 %.

Suosituin peli on edelleen pasianssi ja toisena ovat veikkauspelit. Fyysiseen liikkumiseen perustuvat Wii Sport ja Wii Fit -pelit kolmannella sijalla näyttäisivät ottaneen musiikkipelien paikan muotipeleinä. Listan sijalle 5 noussutta Farmvillea pelataan Facebookissa. Facebookin pelejä on vastaajista pelannut n. 16 %. Asuinympäristöllä ei näytä olevan suurta vaikutusta pelaamisharrastukseen, mutta alle 40-vuotiaissa kaupunkilaisissa on jonkin verran enemmän digitaalisten pelien aktiivipelaajia kuin haja-asutusalueilla.

ABSTRACT

The Player Barometer 2010 mainly follows the model of the previous Player Barometer 2009, as it is our express purpose to start a longitudinal study by accumulating repeated observational data concerning Finnish playing and gaming activity. The questions cover the frequency of playing various types of games, the most popular games, the amount of money and time spent on digital games, and the amount of digital games purchased. New items which we have introduced into the questionnaire concern the site where digital games, educational games, and the lottery, betting and gambling games are played. Within the list of game types we have introduced the new categories of Facebook games and educational games. In the analysis of the data, the new dimension of looking at the results in relation to the residential location of the respondents (city or town versus rural area) was introduced.

The survey was conducted as a mail questionnaire to a sample of 4000 Finnish citizens from the age 10 to 75 years old. We received 1087 valid responses, which means an approximate 27% response rate. The questionnaires were sent in July-August, 2010.

According to the survey a great majority of Finns (98%) played some game during the 12 preceding months. Traditional, non-digital games were played by almost all citizens. Three out of four respondents (73%) played digital games, and slightly over a half of the respondents (55%) play them actively (at least once a month). The youth are more avid players of digital games than the older respondents, and the playing activity steadily decreases by age, but still in the age group of 60-69 year olds a half (49%) has played digital games. Four out of five respondents (80%) has played gambling, betting or lottery games and approximately 17% has played educational games.

The most popular game is still Solitaire (in its various forms) and second come lottery games and betting. Wii Sports and Wii Fit, games featuring physical movement, now in third place seem to have taken the position of music games as the new fashion. Farmville, in the fifth place, is played on the Facebook platform. Facebook games altogether have been played by approx. 16% of the respondents. The residential location doesn't seem to have much effect on playing activity, but there are somewhat more active players of digital games within the group of under 40 year olds living in cities rather than in a rural area.

SISÄLTÖ

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 1 |
| 2 | TUTKIMUSPROSESSI JA AINEISTO | 2 |
| 2.1 | AINEISTON EDUSTAVUUS VÄESTÖÖN NÄHDEN | 2 |
| 2.2 | MENETELMÄT | 5 |
| 2.2.1 | Painokertoimet..... | 5 |
| 2.2.2 | Pääkomponenttianalyysi ja pelien ryhmittely..... | 5 |
| 2.2.3 | Tilastollinen päättely | 8 |
| 3 | TULOKSET | 10 |
| 3.1 | EI-DIGITAALINEN PELAAMINEN | 12 |
| 3.2 | DIGITAALINEN PELAAMINEN | 15 |
| 3.2.1 | Suosituimmat digitaaliset pelit | 18 |
| 3.2.2 | Pelaamiseen käytetty aika ja raha..... | 19 |
| 3.3 | RAHAPELAAMINEN | 20 |
| 3.4 | OPETUSPELAAMINEN | 24 |
| 3.5 | PELITYYPPEJÄ KOSKEVIA TARKEMPIA HAVAINTOJA | 26 |
| 4 | PÄÄTELMIÄ..... | 31 |
| | LÄHTEET..... | 35 |
| | LIITE 1: PELAAJABAROMETRI 2010 – KYSELYLOMAKKEET | 36 |
| | LIITE 2: TULOSTAULUKOITA | 40 |

1 JOHDANTO

Suomalainen Pelaajabarometri-kysely toteutettiin ensimmäisen kerran vuonna 2009 Tampereen yliopiston Informaatiotieteiden ja interaktiivisen median laitoksen toimesta. Nyt käsillä on toinen Pelaajabarometri ja tavoitteenamme on tehdä tästä säännöllisesti toteutettava kysely ja näin kerätä pitkäjänteistä pelaaamisesta Suomessa. Siihen nähden, kuinka merkittävä asema pelaamisella kaikissa muodoissaan kulttuurissamme on (tämän aineiston mukaan 98 % suomalaisista on viimeisen vuoden aikana pelannut jotain peliä), on pelaamiseen liittyvää tietoa kerätty hyvin vähän (lähinnä Tilastokeskus, kts. esim. Vapaa-aikatutkimus 2002). Tätä puutetta Pelaajabarometri omalta osaltaan pyrkii korjaamaan.

Olemme toteuttaneet tämän kyselyn pitkälti vuoden 2009 mallin pohjalta. Joitain muutoksia on kuitenkin nähty tarpeelliseksi tehdä. Ensinnäkin, olemme lisänneet kysymyksen liittyen Facebook-pelien pelaamiseen. Sosiaalisen median ja Facebookin käytön merkittävän lisääntymisen myötä myös siihen liittyvien pelien pelaaminen on nopeasti noussut merkittäväksi ajankäytön ja sosiaalisuuden muodoksi. Kyselyn suosikkipelien listan sijalle viisi onkin noussut Facebookin Farmville-peli.

Toiseksi, olemme lisänneet kysymyksen opetuspelien pelaamisesta. Informaatioteknologia on lisääntynyt kouluissa niin koulujen oman infrastruktuurikehityksen myötä kuin oppilaiden henkilökohtaisten laitteiden (miniläppärit, älypuhelimet, kännykät, mediasoitimet, lukulaitteet jne.) muodossa. Tämä on tuonut pelit – niin varsinaiset opetuspelit kuin muutkin, mahdollisesti pedagogisesti hyödynnettävät pelit – paremmin opetusikäikäytön saataville. Toisaalta myös pedagoginen kehitys on johtanut kiinnostukseen pelejä kohtaan. On myös huomattava, että opetuspelejä voidaan pelata muuallakin kuin kouluissa ja oppilaitoksissa.

Kolmanneksi olemme kysyneet sitä, missä ihmiset pelejä pelaavat. Esimerkiksi rahapelaamisen kentän ollessa isojen muutosten kourissa (mm. RAY:n online-kasinon avaaminen loppuvuodesta 2010) ja netti-pokerin noustua näkyväksi kulttuuriseksi ilmiöksi tuntuu perustellulta selvittää myös sitä, missä paikoissa erilaisia pelejä pelataan.

Aineiston analyysivaiheessa olemme myös lisänneet uuden ulottuvuuden tarkastelemalla vastauksia myös suhteessa vastaajien asuinalueeseen (kaupunki / haja-asutusalue).

Pelaajabarometri 2010 on toteutettu osana Suomen Akatemian rahoittamaa Pelikulttuurien synty Suomessa – tutkimushanketta. Kiitämme Pelitoiminnan tutkimussäätiötä selvityksen tukemisesta, sekä Pelaajabarometri 2009:n toteutuksesta vastanneita Frans Mäyrää ja Juho Karvista yhteistyöstä.

2 TUTKIMUSPROSESSI JA AINEISTO

Pelaajabarometri 2010 pyrittiin toteuttamaan otannan osalta pitkälti vuoden 2009 pelaajabarometrissä käytetyin menetelmin. Tutkimus on toteutettu postikyselynä 4000 henkilön otokselle 10–75 -vuotiaista Manner-Suomen asukkaista. Ensimmäisessä vaiheessa vastauksia saapui 1034 kappaletta ja 500 henkilön vastausmuistutuskierroksen jälkeen vielä 53. Yhteensä hyväksytyjä vastauksia on siis 1087 kappaletta, eli hieman yli 27 % niistä, joille kysely lähetettiin. Kyselylomakkeet lähetettiin vuoden 2010 barometrissa loppukesästä 2010, kun taas 2009 barometrissa tutkimus toteutettiin loppukeväällä 2009.

Myös kyselylomake on muotokieleltään ja kysymyksenasettelultaan samankaltainen vuoden 2009 barometrin kanssa, muutamien lisäyksin. Taustakysymyksinä kysyttiin ikää ja sukupuolta, käytimme myös asuinpaikkakuntaa taustakysymyksenä. Kysymyksissä 3 ja 4 tiedusteltiin kuinka usein vastaaja on kuluneen vuoden aikana pelannut eri ei-digitaalisia ja digitaalisia pelityyppejä. Vastaajia pyydettiin arvioimaan omaa pelaamistaan yhteensä 25 erilaisen suosituksen pelityypin osalta. 2009 barometrin 23 pelityypin lisäksi nähtiin tarpeelliseksi lisätä pelityypeiksi vielä Facebookin pelit sekä opetuspelit. Kysymyksinä 5, 6 ja 7 kysyttiin pelaamisen yleisintä sijaintia. Lomakkeen lopussa tiedusteltiin digitaalisten pelien pelaajilta pelatuimpia pelejä, pelaamisen käytetyn ajan ja rahan määrää, sekä kotiin ostettujen pelien lukumäärää. Kysymyslomake kokonaisuudessaan on liitteessä 1 (alle 15-vuotiaille lähetetyissä lomakkeissa on lisäyksenä alussa huoltajille osoitettu saate, sekä paikka allekirjoitukselle, jolla huoltaja antaa suostumuksensa lapsen osallistumiselle kyselyyn).

2.1 AINEISTON EDUSTAVUUS VÄESTÖÖN NÄHDEN

Pelaajabarometrissa kerätyn tutkimusaineiston edustavuutta voidaan tarkastella sukupuolen ja iän perusteella. Tilastokeskuksen mukaan vuoden 2009 lopussa 10–74 -vuotiaita suomalaisia oli 4 338 448.¹ Pelaajabarometrin otokseen kuuluvat henkilöt ovat sen sijaan 10–75 -vuotiaita, joten arvioimme 75-vuotiaiden lukumäärän Tilastokeskuksen 75–79 -vuotiaiden lukumäärän perusteella.² Kun jatkossa puhutaan "väestöstä" tai "suomalaisista", tarkoitetaan 10–75 -vuotiaiden suomalaisten muodostamaa populaatiota, jonka suuruus on 4 377 975. Vastaajien joukossa on yksi tutkimuk-

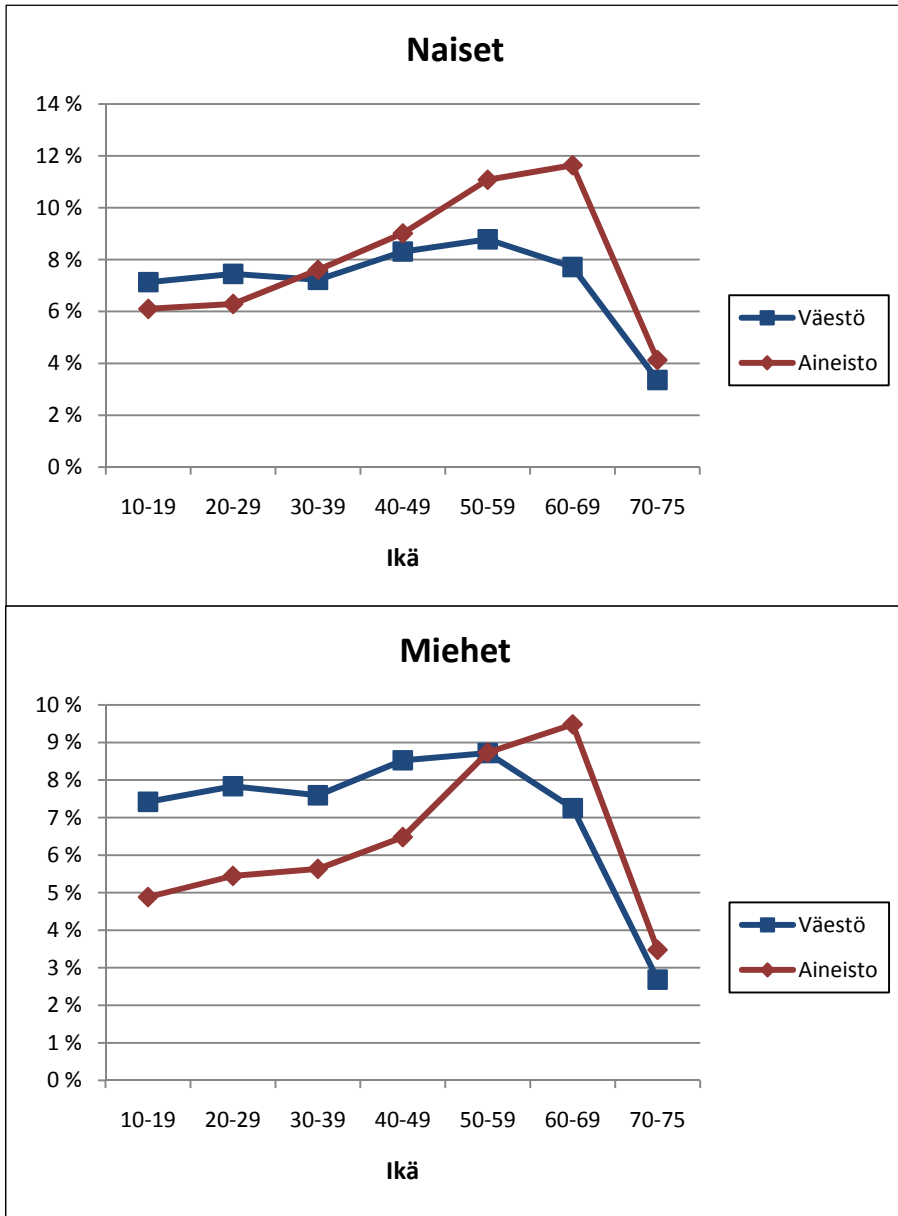
¹ Lähde: http://tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html#Vaestoitianmukaan

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

sen aikana 76 vuotta täyttänyt, joka lasketaan edustavuustarkastelussa kuitenkin 70–75 -vuotiaiden ryhmään.

Väestössä 10–75 -vuotiaiden miesten ja naisten osuudet ovat yhtä suuret. Ikärakenteessa oleva lievä naisenemmistö ei siis näy, sillä naisenemmistö on suurin yli 75-vuotiaissa ikäryhmissä. Kyselyyn vastanneista naisia on kuitenkin 56 %. Aineiston ikäjakauma poikkeaa myös väestön ikäjakaumasta. Väestössä 10–75 -vuotiaiden keski-ikä on 42 vuotta, kun taas aineistossa keski-ikä on korkeampi, 45,9 vuotta. Aineistossa aliedustettuja ovat erityisesti 10–49 -vuotiaat miehet, joita aineistossa on 22 %, kun taas väestössä heitä on 32 %. Naisista aineistossa hieman aliedustettuja ovat 10–30 -vuotiaat naiset, joita on aineistossa 12 % ja väestössä 14 %. Aineisto on yliedustava etenkin molempien sukupuolten vanhempien väestöryhmien osalta. Etenkin 50–75 -vuotiaat naiset ovat yliedustettuja, aineistossa heitä on 27 % ja väestössä 20 %. Miehistä yliedustettuja ovat 60–75 -vuotiaat, aineistossa 13 % ja väestössä 10 %.

Kuvaajat aineiston ja väestön ikärakenteesta sukupuolittain (kuvat 1 ja 2) kertovat erot väestön ja aineiston jakaumissa jokaisen ikäryhmän osalta. Nähtävissä on että molempien sukupuolten nuoret ikäryhmät vastasivat kyselyyn vähemmän kuin väestöjakauman perusteella voisi olettaa. Molemmilla sukupuolilla vastausaktiivisuus nousi vanhempia ikäryhmiä kohti, kenties lukuun ottamatta yli 70-vuotiaita ikäryhmiä. Vuoden 2009 Pelaajabarometrissa vastausaktiivisuuden muutos ikäryhmän vanhetessa ei ollut aivan yhtä selkeä. Samankaltaisuus edellisen barometrin jakumaan näkyy kuitenkin siinä että työikäiset vastaajat, etenkin miehet näyttävät olevan kiireisempiä ja haluttomampia osallistumaan tutkimukseen. Eräs huomionarvoinen seikka joka väistämättä vaikuttaa tämän vuoden vastaajamääriin 10–20 -vuotiaiden ikäryhmän osalta on kyselylomakkeen osoitus huoltajalle 10–15 -vuotiaiden vastaajien kohdalla, sillä vanhemmalle osoitettu kyselylomake ei välttämättä aina tavoita vastaajaa.



Kuvat 1 ja 2. Aineiston ja väestön ikärakenne sukupuolittain.

2.2 MENETELMÄT

2.2.1 Painokertoimet

Parantaaksemme tulosten yleistettävyyttä ja tehdäksemme aineiston väestörakenteen enemmän koko väestöä kuvaavaksi laskimme yli- ja aliedustetuille sukupuoli- ja ikäryhmille painokertoimet. Aliedustettujen ryhmien vastaajamäärää siis kerrotaan ylöspäin ja yliedustettujen ryhmien vastaajamäärää vastaavasti alaspäin. Painokerrointen käyttöön liittyy toki myös ongelmia, sillä jos aineisto valikoituu systemaattisesti jonkun muun tutkitavan ominaisuuden mukaan, voi painokerrointen käyttö korostaa tämän ominaisuuden esiintymistä. Tällainen virhe voi tapahtua esimerkiksi kerrottaessa ylöspäin aliedustettua väestöryhmää johon kuuluvat vastaajat haluavat kuitenkin kertoa pelaamisestaan. Tällaisten virheiden huomaaaminen on hyvin vaikeaa, joten analyysivaiheessa yleistettäessä otamme huomioon myös 2009 pelaajabarometrin indikoimat tulokset. Painokertoimet on esitetty taulukossa 1. Käytämme kyseisiä painokertoimia kaikissa jatkossa esitettävissä tuloksissa, jakaumissa ja tunnusluvussa.

Taulukko 1. Analyyseissä käytetyt painokertoimet.

| | Naiset | Miehet |
|--------------|---------------|---------------|
| 10–19 | 1,17 | 1,52 |
| 20–29 | 1,18 | 1,44 |
| 30–39 | 0,95 | 1,35 |
| 40–49 | 0,92 | 1,32 |
| 50–59 | 0,79 | 1,00 |
| 60–69 | 0,66 | 0,76 |
| 70–75 | 0,81 | 0,77 |

2.2.2 Pääkomponenttianalyysi ja pelien ryhmittely

Analyysiä varten lomakkeessa kysytyjä 25 pelityyppiä ryhmitellään laajemmiksi kokonaisuuksiksi. Pelien ryhmittelyssä käytetään lähtökohtana edellisen barometrin pelityyppien ryhmittelyä. Tämänvuotinen Pelaajabarometri on kuitenkin vasta järjestyksessä toinen ja kysymyslomake on muuttunut hieman, joten myös edellisen barometrin ryhmittelyssä apuna käytetty pääkomponenttianalyysi toistetaan tietääksemme saadaanko edellisvuoden ryhmittelylle tukea tämän vuoden vastauksista. Kysymyslomakkeessa kysymyksissä 3 ja 4 nimetyt pelityypit sisältävät samat 23 pelityyppiä kuin edellinenkin barometri. Lisäyksenä 2010 barometrin lomakkeessa ovat kysymykset Facebookin pelien pelaamisesta (kysymys 4f)

ja opetuspelien pelaamisesta (kysymys 4l) Pääkomponenttianalyysi toimii myös apuvälineenä näiden kahden pelityypin sijoittamisessa oikeisiin pelikategorioihin.

Pääkomponenttianalyysin antamien kommunaliteettiarvojen perusteella analyysiin sopii pelityyppimuuttujista heikoimmin bingo, eli muodostetut pääkomponentit selittävät huonosti sen vaihtelua. Otamme kaikki kysymysten 3 ja 4 muuttujat kuitenkin analyysiin, koska ne latautuvat selkeästi jollekin pääkomponentille. Muodostuneiden kuuden pääkomponentin selitysaste on 55,3 %. Muodostuneet kuusi pääkomponenttia on esitetty siten että yli 0,4 lataukset on järjestetty suurimmasta pienempään.

Taulukko 2. Komponenttianalyysin mukaiset pääkomponentit.

| Pääkomponentti 1 | Lataus |
|--------------------------------------|---------------|
| Konsolipelit | 0,662 |
| Käsikonsolipelit | 0,633 |
| Kännykkäpelit | 0,601 |
| Internetin ilmaiset selainpelit | 0,598 |
| Netistä ladattavat maksulliset pelit | 0,585 |
| Yksin pelattavat tietokonepelit | 0,573 |
| Monen pelaajan verkkopelit | 0,568 |
| Facebookin pelit | 0,534 |

| Pääkomponentti 2 | Lataus |
|---|---------------|
| Ulko- ja pihapelit | 0,731 |
| Lauta- ja seurapelit | 0,711 |
| Oikeilla korteilla pelattavat korttipelit | 0,623 |
| Opetuspelit | 0,567 |
| Urheilupelit | 0,537 |

| Pääkomponentti 3 | Lataus |
|-------------------------|---------------|
| Roolipelit | 0,881 |
| Liveroolipelit | 0,821 |
| Keräilykorttipelit | 0,762 |
| Miniatyyripelit | 0,636 |

| Pääkomponentti 4 | Lataus |
|-----------------------------------|---------------|
| Muut ulkomaiset verkkorahapelit | 0,787 |
| Verkossa pelattavat veikkauspelit | 0,720 |
| Nettipokeri | 0,660 |

| Pääkomponentti 5 | Lataus |
|---|---------------|
| RAY:n rahapelit | 0,673 |
| Veikkauspisteistä hankittavat veikkauspelit | 0,485 |
| Bingopelit | 0,471 |
| Perinteiset pubipelit | 0,462 |

| Pääkomponentti 6 | Lataus |
|---|---------------|
| Paperilla pelattavat pulmapelit | 0,742 |
| Veikkauspisteistä hankittavat veikkauspelit | 0,431 |

Analyysin tuloksena saadut pääkomponentit ovat huomattavan samankaltaiset kuin 2009 Pelaajabarometrin pääkomponenttianalyysissä muodostuneet. Facebookin pelit latautuvat selkeimmin muiden digitaalisten pelien kanssa ensimmäiselle pääkomponentille, mikä vaikuttaa uskottavalta. Toiselle pääkomponentille näyttäisi latautuvan lähinnä perinteisiä pelejä, mutta myös opetuspelit ovat latautuneet tälle pääkomponentille vaikka lomakkeen kysymystenasettelussa se sijaisi digitaalisten pelien joukossa. Toisaalta opetuspelien voisi kuvitella olevan sellaisia joita pelataan ryhmässä, eivätkä niiden pelaajat välttämättä myöskään ole samoja kuin digitaalisten pelien pelaajat. Kolmannelle pääkomponentille latautuu selkeästi pelejä, joiden pelaajakunnan voisi olettaa olevan jossakin määrin yhtenäistä. Neljännelle pääkomponentille latautuu verkossa pelattavia rahapelejä, mikä myös vaikuttaa hyvin uskottavalta. Viides pääkomponentti sisältää taas ei-digitaalisia rahapelejä, bingopelit, sekä perinteiset pubipelit. Edellisvuoden pelaajabarometrin pääkomponenttianalyysissä bingopelit ja pubipelit latautuivat selkeämmin perinteisiä pelejä sisältävälle pääkomponentille 1, mutta tänä vuonna ne vaikuttaisivat sijoittuvan perinteisten rahapelien läheisyyteen. Pubipelit latautuvat tässä pääkomponenttianalyysissä myös komponenteille 1 ja 2, joten ne ryhmitellään perinteisten pelien joukkoon edellisen barometrin tapaan vertailtavuuden vuoksi. Bingopelit ryhmitellään samasta syystä perinteisten pelien joukkoon, joskin bingon sijoittaminen perinteisten rahapelien ryhmään voisi olla myös vaihtoehto. Kuudennelle pääkomponentille latautuu paperilla pelattavat pulmapelit edellisvuoden barometrin pääkomponenttianalyysin tapaan, lisäksi sille latautuu jossakin määrin myös veikkauspisteistä hankittavat veikkauspelit. Kaiken kaikkiaan toistettu pääkomponenttianalyysi

tukee aiemmassa Pelaajabarometrissa käytettyä ryhmittelyä pienin poikkeuksin. Ryhmittelyn pitäminen samana on tarkoituksenmukaista myös sen vuoksi että voimme vertailla vuosien 2009 ja 2010 barometrien tuloksia keskenään paremmin.

Analyysiä varten muodostettiin pääkomponenttianalyysin pohjalta 5 muuttujaa: Perinteiset pelit, Digitaaliset pelit, Eläytymispelit, Verkkorahapelit sekä Perinteiset rahapelit. Lisäksi muodostettiin 4 laajempaa muuttujaa: Pelaaminen yleensä, Ei-digitaalinen pelaaminen yleensä, Digitaalinen pelaaminen yleensä sekä Rahapelaaminen yleensä.

Taulukko 3. Pelaamisen kategoriat, niitä koskevat Cronbachin Alfa-arvot sekä summamuuttujien keskiarvot.

| Pelaamisen kategoriat | Alfa | Keskiarvo |
|------------------------------------|-------------|------------------|
| Pelaaminen yleensä | 0,814 | 1,555 |
| Ei-digitaalinen pelaaminen yleensä | 0,637 | 1,668 |
| Digitaalinen pelaaminen yleensä | 0,773 | 1,432 |
| Rahapelaaminen yleensä | 0,595 | 1,545 |
| Perinteiset pelit | 0,654 | 1,899 |
| Digitaaliset pelit | 0,788 | 1,551 |
| Eläytymispelit | 0,783 | 1,056 |
| Verkkorahapelit | 0,54 | 1,187 |
| Perinteiset rahapelit | 0,483 | 2,083 |

2.2.3 Tilastollinen päättely

Otantaan perustuvia tuloksia yleistettäessä ei koskaan saavuteta täysin luotettavia tuloksia. Tässä tutkimuksessa on käytetty yleistä 5 % riskitasoa. Tilastollisten testien yhteydessä alle 0,05 p-arvot tulkitaan tilastollisesti merkitseviksi, eli aineistossa esiintyvä riippuvuus voidaan yleistää koko väestöön.

Raportoidut prosenttiosuudet ovat sitä luotettavampia, mitä suurempaa vastausjoukkoa ne koskevat. Aineistosta analysoidaan eri pelaajaryhmien osuuksia miehistä ja naisista. Osassa analyysejä jaamme vastaajat asuinpaikan väestötiheyden perusteella. Koko väestöä koskevien prosenttiosuuksien osalta 95 % todennäköisyydelle laskettu virhemarginaali on noin ± 3 %, pienemmissä ryhmissä kuten yksittäisessä kymmenen vuoden ikäryhmässä virhemarginaali kasvaa huomattavan suureksi. Yksityiskohteisemmissä huomioissa pyritään ottamaan huomioon myös Pelaajabarometri 2009:stä saadut prosenttiosuudet. Myös aineiston mahdolliset sys-

temaattiset vinoumat voivat vaikuttaa tuloksiin. Pieniä ryhmiä koskevia huomioita tulee joka tapauksessa pitää lähinnä suuntaa-antavina. Prosenttiosuuksien eroja raportoidessa käytetään ristiintaulukointia, jonka luotettavuudesta kertoo khi2 testin p-arvo. Arvioitaessa ryhmien välisten keskiarvoerojen tilastollista merkitsevyyttä käytetään yksisuuntaista varianssianalyysiä. P-arvo ei koskaan saa arvokseen tasan nollaa, mutta mukavuussyistä alle 0,001 arvot on merkitty 0,000:ksi. Varianssianalyysissä tähdellä(*) merkityissä p-arvoissa ryhmien varianssien ei voida olettaa olevan yhtä suuria, mikä heikentää hieman analyysin luotettavuutta.

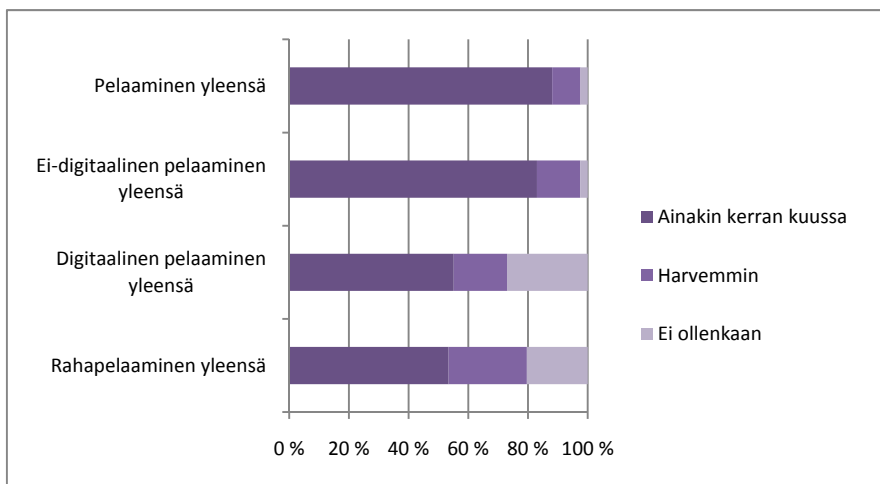
3 TULOKSET

Jatkamme viimevuotisen barometrin käytäntöä kutsumalla pelaajiksi kaikkia niitä, jotka viimeisen 12 kuukauden aikana ovat ainakin silloin tällöin pelanneet kulloinkin käsiteltävänä olevan tyyppisiä pelejä. Aktiivisia pelaajia taas ovat ne, jotka ovat pelanneet tiettyä peliä tai pelityyppiä vähintään kerran kuukaudessa. Pelaajien kategoria on näin varsin monimuotoinen, sisältäen koko jatkumon satunnaisista pelaajista innokkaihin peliharrastajiin. Ns. satunnaispelaaminen voi olla määrällisesti runsastakin, ilman että pelaaja mieltää itseään pelaajaksi. Toisaalta jotkin pelityypit, esimerkiksi niin live- kuin roolipelitkin, ovat sellaisia että yhtä peliä pelataan pitkään ja intensiivisesti, ilman että kaikki määrälliset indikaattorit olisivat korkealla. Ihmisten oma identifioituminen peliharrastajaksi, pelaajaksi tai ei-pelaajaksi ei siten aina ole suoraan määrällisistä indikaattoreista pääteltävissä.

Tässä luvussa käymme läpi kyselyn keskeisiä tuloksia. Tarkemmat jakaumat kysymyksittäin löytyvät liitteestä 2.

Pelitutkimuksen keskeisiä teesejä on se, että pelaaminen kuuluu merkittävänä osana kaikkiin tunnettuihin kulttuureihin. Tätä tukee barometrin tulos, jonka mukaan n. 98 % suomalaisista on viimeisen 12 kuukauden aikana pelannut jotain peliä (sama osuus kuin vuotta aiemmin). Tällöin lukuun on laskettu mukaan kaikki pelityypit perinteisistä seurapeleistä urheilupeleihin, rahapeleihin ja digitaaliseen pelaamiseen. Eli silloin kun puhutaan pelaajista, puhutaan käytännössä koko väestöstä. Ei-pelaajien keski-ikä on 62,5 vuotta, ja naisia on hieman miehiä enemmän.

Tässä on tarkasteltu pelaamista yleensä. Jatkossa käsittelemme erikseen digitaalista ja ei-digitaalista pelaamista, sekä rahapelien pelaamista. Tähän barometriin olemme ottaneet erilliseksi pelaamisen muodoksi mukaan myös opetuspelit. Kuvassa 3 on yleisesitys pelaamisesta näin ryhmiteltynä.



Kuva 3. Pelaamisen yleisyys.

Aktiivisia pelaajia on kaikkiaan n. 88 % vastaajista. Heidän keski-ikänsä on 41 vuotta, joka on alempi kuin harvoin (46 vuotta) tai ei lainkaan pelaavien kohdalla (63 vuotta). Iän ja sukupuolen osalta tilanne näyttää siltä, että alle 40-vuotiaissa aktiivisissa pelaajissa on enemmän miehiä kuin naisia, mutta vastaavasti yli 40-vuotiaiden osalta aktiivisissa pelaajissa on enemmän naisia kuin miehiä.

Taulukko 4. Aktiivisten pelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| Ei pelaa | 16 6,9 % | 15 6,2 % | 31 6,5 % |
| Pelaa | 217 93,1 % | 228 93,8 % | 445 93,5 % |
| Yhteensä | 233 100,0 % | 243 100,0 % | 476 100,0 % |

Olemme tarkastelleet vastauksia myös suhteessa vastaajien asuin-ympäristöön. Kategorioina ovat kaupunkimainen, taajaan asuttu ja maa-seutumainen ympäristö, jonka jaottelun olemme analyysissä yksinkertais-taneet muotoon kaupunki/haja-asutusalue. Aktiivisten pelaajien osuus haja-asutusalueella asuvien kohdalla on n. 85 %, joka on hieman vähem-män kuin kaupungissa asuvien kohdalla (n. 90 %). Myös niiden osuus, jotka eivät pelaa lainkaan, on haja-asutusalueella suurempi kuin kaupun-geissa (kts. taulukko 4.1.). Mahdollisia selityksiä tähän eroon ovat haja-asutusalueilla asuvien vastaajien hieman korkeampi keski-ikä, sekä toi-

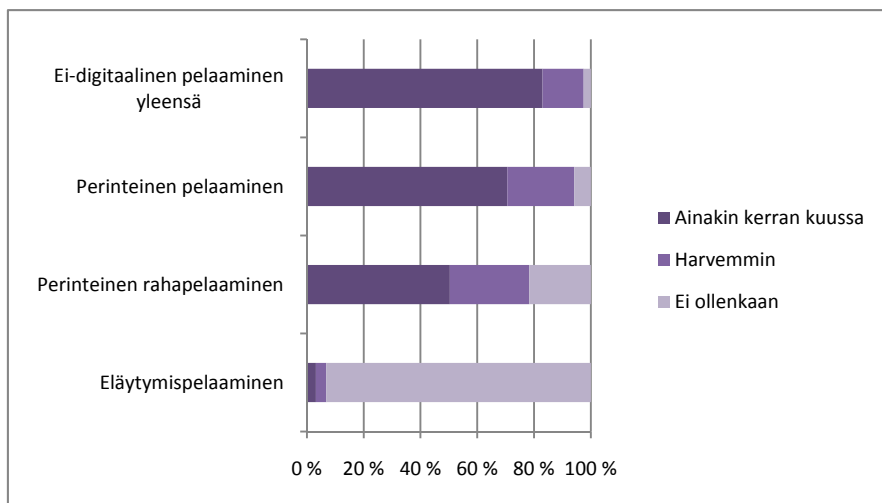
saalta haja-asutusalueiden heikommat verkkoyhteydet, mikä saattaa vaikuttaa erityisesti verkkopelaamisaktiivisuuteen.

Taulukko 4.1. Pelaamisaktiivisuus asuinympäristön mukaan.

| | Kaupunki | Ei-kaupunki | Yhteensä |
|-----------------|-----------------|--------------------|-----------------|
| Ei pelaa | 12 1,6 % | 14 4,8 % | 26 2,4 % |
| Pelaa | 761 98,4 % | 275 95,2 % | 1036 97,6 % |
| Yhteensä | 773 100,0 % | 289 100,0 % | 1062 100,0 % |

3.1 EI-DIGITAALINEN PELAAMINEN

Ei-digitaalinen pelaaminen pitää sisällään perinteiset ajanvietepelit ja rahapelit sekä eläytymispelit. Ei-digitaalisia pelejä pelaa lähes täsmälleen yhtä suuri osa vastaajista kuin pelejä yleensäkin. Aktiivisten pelaajien osuus on kuitenkin hieman pienempi ei-digitaalisten pelien kohdalla, mutta ei-digitaalisiakin pelejä pelaa aktiivisesti enemmän kuin neljä viidestä vastaajasta (83 %). Ei-pelaajien keski-ikä on n. 60,4 vuotta, kun taas pelaajien keski-ikä on 42,6 vuotta. Ei-digitaalista pelaamista kuvaa hyvin pitkälle samat ominaisuudet kuin pelaamista yleensä. Vastaajia, jotka pelaavat vain digitaalisia pelejä eivätkä lainkaan muita pelejä oli koko vastaajajoukossa vain yksi kappale, pelkästään ei-digitaalisia pelejä pelaavia oli sen sijaan noin neljännes vastaajista.



Kuva 4. Ei-digitaalisen pelaamisen yleisyys.

Ei-digitaalisten pelien pelaamista voidaan tarkastella myös yksityiskohtaisemmin. Perinteiset pelit ovat suosituimpia, niitä pelaa n. 94 % vastaajista. Alle 40-vuotiaiden ryhmässä ei ole olennaisia eroja sukupuolen mukaan, mutta yli 40-vuotiaista naisista suurempi osa pelaa aktiivisesti perinteisiä pelejä kuin yli 40-vuotiaista miehistä. Tarkempia tietoja perinteisestä pelaamisesta ikäryhmittäin on liitteessä 2.

Taulukko 5. Aktiivisten perinteisten pelien pelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| Ei pelaa | 51 22,0 % | 50 20,6 % | 101 21,3 % |
| Pelaa | 181 78,0 % | 193 79,4 % | 374 78,7 % |
| Yhteensä | 232 100,0 % | 243 100,0 % | 475 100,0 % |

Taulukko 6. Aktiivisten perinteisten pelien pelaajien osuus yli 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Ei pelaa | 99 33,0 % | 112 38,6 % | 211 35,8 % |
| Pelaa | 201 67,0 % | 178 61,4 % | 379 64,2 % |
| Yhteensä | 300 100,0 % | 290 100,0 % | 590 100,0 % |

Ei-digitaaliseen pelaamiseen kuuluvat myös perinteiset rahapelit, joita myös pelaa suurin osa vastaajista (78,3 %, keski-ikä ollessa 43,3 vuotta). Aktiivisesti perinteisiä rahapelejä pelaa hieman yli puolet väestöstä (50,4 %, keski-ikä 45,5 vuotta). Perinteisten rahapelien kohdalla aktiivisista pelaajista selvästi suurempi osa on miehiä kuin naisia, niin yli kuin alle nelikymmenvuotiaissa.

Taulukko 7. Aktiivisten perinteisten rahapelaajien osuus yli 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Ei pelaa | 150 50,0 % | 103 35,5 % | 253 42,9 % |
| Pelaa | 150 50,0 % | 187 64,5 % | 337 57,1 % |
| Yhteensä | 300 100,0 % | 290 100,0 % | 590 100,0 % |

Taulukko 8. Perinteisten rahapelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Ei pelaa | 76 32,6 % | 54 22,2 % | 130 27,3 % |
| Pelaa | 157 67,4 % | 189 77,8 % | 346 72,7 % |
| Yhteensä | 233 100,0 % | 243 100,0 % | 476 100,0 % |

Taulukko 9. Aktiivisten perinteisten rahapelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Ei pelaa | 159 68,5 % | 117 48,1 % | 276 58,1 % |
| Pelaa | 73 31,5 % | 126 51,9 % | 199 41,9 % |
| Yhteensä | 232 100,0 % | 243 100,0 % | 475 100,0 % |

Huomattavasti harvinaisempi on kolmas perinteisen pelaamisen muoto, eläytymispelit. Eläytymispelejä pelaa 6,8 % vastaajista. Eläytymispelien pelaajat ovat varsin nuoria, heidän keski-ikänsä on 23,3 vuotta. Yli 40-vuotiaista vain hyvin pieni osa harrastaa eläytymispelejä. Alle 40-vuotiaiden keskuudessa eläytymispelien pelaaminen on huomattavasti yleisempää miehillä (20,5 % pelaa) kuin naisilla (6,9 % pelaa). Aktiivisia eläytymispelien pelaajia löytyy lähinnä ikäluokista 10–19 ja 20–29 vuotta. Aktiivisista pelaajista selvä enemmistö on poikia/miehiä. Tarkempia tietoja eläytymispelaamisesta löytyy liitetaulukosta 2.

Taulukko 10. Eläytymispelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Ei pelaa | 216 93,1 % | 194 79,5 % | 410 86,1 % |
| Pelaa | 16 6,9 % | 50 20,5 % | 66 13,9 % |
| Yhteensä | 232 100,0 % | 244 100,0 % | 476 100,0 % |

3.2 DIGITAALINEN PELAAMINEN

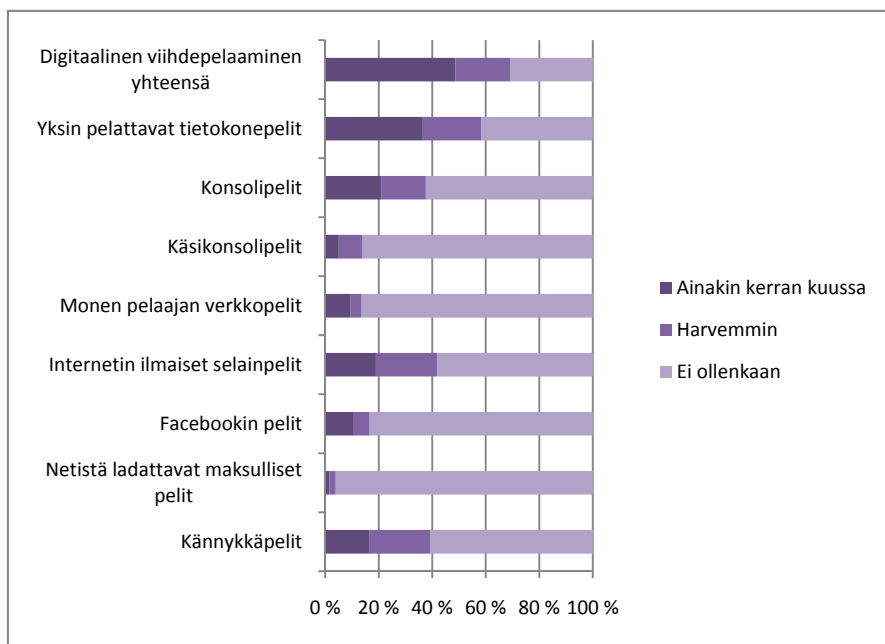
Lomakkeen kysymys 4 käsittelee digitaalista pelaamista ("Kuinka usein arvioit viimeisen vuoden aikana pelanneesi seuraavanlaisia digitaalisia pelejä?") Lisäksi kysymykset 5–14 tarkastelevat digitaalisen pelaamisen osa-alueita. Viihteellisen digitaalisen pelaamisen lisäksi tarkastelemme rahapelaamista verkossa sekä opetuspelejä.

Digitaalisten pelien pelaaminen ei ole aivan yhtä suosittua kuin pelaaminen yleensä. Digitaalisia pelejä pelaa joskus 69,1 % 10–75 -vuotiaista suomalaisista. Heidän keski-ikänsä on 36,8 vuotta. Niiden, jotka eivät pelaa digitaalisia pelejä, keski-ikä taas on 56,3 vuotta. Alle neljäkymmentävuotiaat, sekä naiset että miehet, pelaavat useammin aktiivisesti digitaalisia pelejä kuin yli 40-vuotiaat. Alle 40-vuotiaiden osalta aktiivisten pelaajien osuus on jonkin verran suurempi kuin vuonna 2009 (72,8 % → 76,4 %). Nuoret miehet pelaavat selvästi naisia useammin aktiivisesti digitaalisia pelejä. (kts. taulukko 11).

Taulukko 11. Aktiivisten digitaalisten pelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Ei pelaa | 72 31,0 % | 40 16,5 % | 112 23,6 % |
| Pelaa | 160 69,0 % | 203 83,5 % | 363 76,4 % |
| Yhteensä | 232 100,0 % | 243 100,0 % | 475 100,0 % |

Digitaalista viihdepelaamista (eli muuta kuin rahapelaamista) on viimeisen 12 kuukauden aikana harrastanut hiukan vajaa puolet vastaajista. Suosituimpia digitaalisen viihdepelaamisen muotoja ovat yksin pelattavat tietokonepelit, konsolipelit sekä Internetin ilmaiset selainpelit (kts. kuva 5). Tarkemmin digitaalisen pelaamisen muotoja käsitellään luvussa 3.5.



Kuva 5. Digitaalisen pelaamisen yleisyys.

Verkkorahapelaaminen on kaikkien vastaajien osalta hyvin lähellä samaa tasoa kuin 2009, mutta sukupuolen suhteen on tapahtunut eriytymistä. Miesten verkkorahapelaaminen on lisääntynyt ja aktiivisten pelaajien osuus kasvanut, kun taas naisilla osuudet ovat pudonneet. Alle 40-vuotiaista miehistä neljäsosa pelaa aktiivisesti verkkorahapelejä, mikä on hiukan vähemmän kuin vuonna 2009. Vastaavasti yli 40-vuotiaissa miehisä aktiivisten pelaajien osuus on hiukan kasvanut (19 % → 25,4 %).

Taulukko 12. Verkkorahapelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| Ei pelaa | 204 87,9 % | 149 61,3 % | 353 74,3 % |
| Pelaa | 28 12,1 % | 94 38,7 % | 122 25,7 % |
| Yhteensä | 232 100,0 % | 243 100,0 % | 475 100,0 % |

Taulukko 13. Aktiivisten verkkorahapelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Ei pelaa | 220 94,8 % | 182 74,6 % | 402 84,5 % |
| Pelaa | 12 5,2 % | 62 25,4 % | 74 15,5 % |
| Yhteensä | 232 100,0 % | 244 100,0 % | 476 100,0 % |

Kännykkäpelien (esim. Nokian matopeli, ladattavat ja maksulliset mobiilipelit jne.) pelaaminen on lisääntynyt hiukan, mutta lisäys on tapahtunut yksinomaan miehissä.

3.2.1 Suosituimmat digitaaliset pelit

Vastaajilta kysyttiin kahta heidän eniten pelaamaansa peliä (siinä tapauksessa, että vastaaja oli ilmoittanut ylipäänsä pelaavansa pelejä). Suosikkipelinsä nimesi 46 % vastaajista, näistä 29 % nimesi yhden pelin ja 71 % kaksi peliä. Kaikkiaan pelinimikkeitä mainittiin 185 kappaletta. Taulukossa 14 on listattuna suosituimmat pelit (tai pelipalvelut) ja niiden saamien mainintojen lukumäärä. Tässä, samoin kuin nimikkeiden määrän laskemisessa, on jouduttu käyttämään jossain määrin harkintaa, sillä vastaajat ovat nimenneet pelien lisäksi pelityyppjä ja pelipalveluita. Veikkauspelit on laskettu kaikki yhteen. Vuoden 2009 tapaan suosituin yksittäinen veikkauspeli oli lotto, joka sai 25 mainintaa.

Taulukko 14. 15 suosituinta peliä tai pelipalvelua.

| Pelin nimi | Mainintoja |
|------------------------------------|------------|
| Pasiassi | 141 |
| Veikkauspelit | 52 |
| Wii Sport & Wii Fit | 32 |
| Sims | 30 |
| Farmville tai vastaava | 28 |
| Mahjong | 27 |
| Älypää | 25 |
| Joukkueurheilupelit (FIFA+NHL+NBA) | 24 |
| Sudoku | 21 |
| Call of Duty | 20 |
| Battlefield | 16 |
| Bejeweled Blitz | 16 |
| Guitar Hero | 16 |
| Grand Theft Auto | 14 |
| Tetris | 14 |

Pasiassi on edelleen selkeästi pelatuin yksittäinen peli, mutta sen saamien mainintojen määrä alempi kuin vuonna 2009 (178 → 141). Uutena pelinä listalla on suoraan viidennelle sijalle noussut Facebook-palvelussa pelattava Farmville-peli. Älypää-pelipalvelun saamat maininnat puolestaan ovat selvästi laskeneet (51 → 25). Wii Sport ja Wii Fit, fyysistä liikkuamista edellyttävät pelit ovat myös selvästi lisänneet suosiotaan. Toisaalta musiikkipelit ovat menettäneet asemiaan. Sing Star - peli (sija 10 vuonna 2009) on pudonnut kokonaan listalta ja Guitar Heron maininnat ovat pudonneet selvästi alle puoleen vuodesta 2009.

Kaikkiaan listalla ovat edelleen vahvasti edustettuina ns. kasuaalipelit (casual games), jotka eivät vaadi kovin pitkää aikaa yksittäiseen pelisessioon.

3.2.2 Pelaamiseen käytetty aika ja raha

Lomakkeessa kysyttiin vielä digitaalisten pelien pelaamiseen käytettyä aikaa, peleihin käytettyä rahamäärää sekä kotiin ostettujen pelien määrää. Vastauksia näihin kysymyksiin saatiin 545, 453 ja 521 kappaletta. Osa tyhjästä vastauksista voitaisiin tulkita nolliksi, mutta olemme laskeneet keskiarvot vain selkeästi vastanneiden osalta. Koko väestön osalta keskiarvot olisivat siten todennäköisesti hieman pienempiä.

Ilmoitetut luvut ovat pääosin varsin pieniä, mutta toisaalta on myös pieni joukko vastaajia, joilla peleihin käytetty aika ja raha, sekä hankittujen pelien määrä on huomattavan suuri. Kaikilta osin luvut ovat jonkin verran korkeammat vuoteen 2009 verrattuna. Erityisesti peleihin käytetty rahamäärä on yli kaksinkertaistunut (4,72€/kk -> 10,16€/kk). Kaikkiaan pelaamiseen käytetään aikaa keskimäärin hieman yli kolme ja puoli tuntia viikossa ja noin 10€ kuukaudessa. Tyhjien vastausten tulkintaongelmat ja toisaalta pieni joukko suurkuluttajia tekevät keskiarvoista varsin ongelmallisia, joten ilmoitimme myös korjatun keskiarvon joka jättää äärimmäiset 5% vastauksista laskematta keskiarvoon. Mediaanien kannalta tarkasteltuna kuva on hämmästyttävän selkeä: useimmin (mediaani on siis se arvo vastauksissa jonka molemmin puolin vastaukset jakautuvat tasan 50/50) vastaajat käyttivät digitaalisten pelien pelaamiseen 2 tuntia viikossa, 2 euroa kuukaudessa ja ostivat 2 peliä vuodessa.

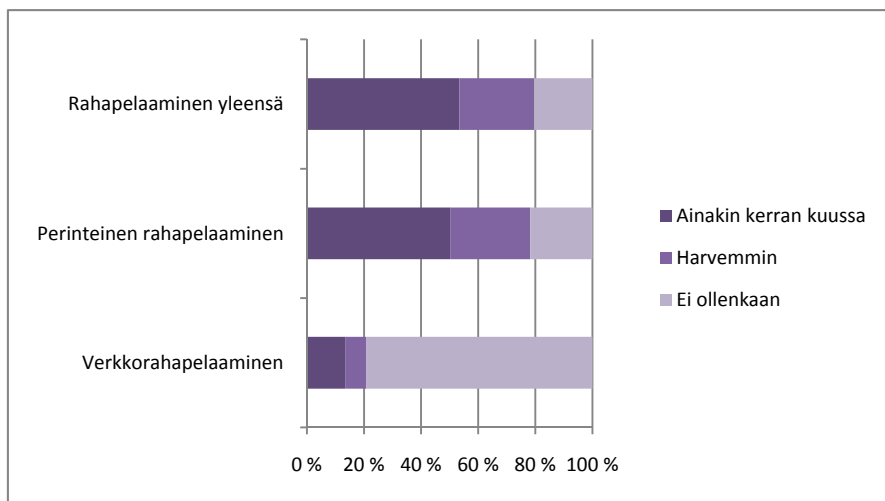
Taulukko 15. Digitaalisiin peleihin käytetty aika ja raha sekä kotiin hankitut pelit.

| | Keskiarvo | Korjattu keskiarvo | Mediaani | Hajonta | N |
|--------------------------|-----------|--------------------|----------|---------|-----|
| Tuntia viikossa | 4,58 | 3,67 | 2 | 6,101 | 545 |
| Euroa kuukaudessa | 15,46 | 10,16 | 2 | 32,157 | 453 |
| Peliä vuodessa | 4,37 | 3,11 | 2 | 7,741 | 521 |

3.3 RAHAPELAAMINEN

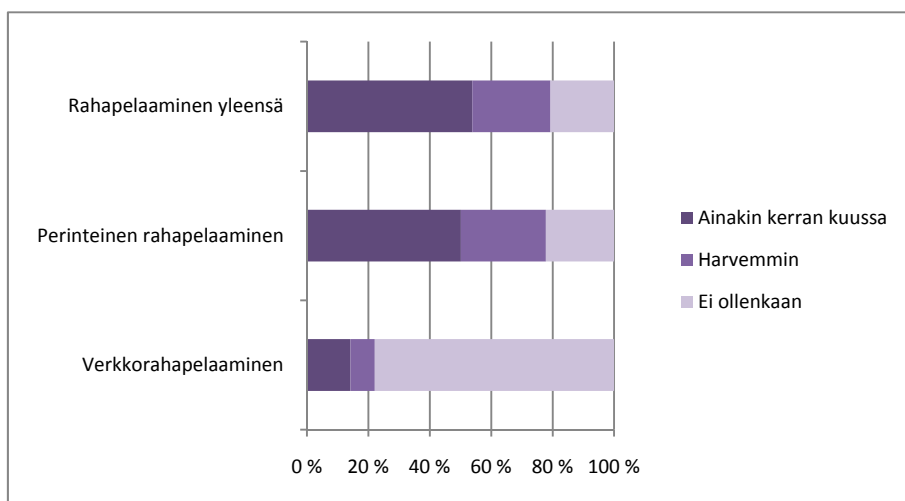
Tarkastelemme vielä rahapelaamista kokonaisuutena, niin että perinteinen ja verkkorahapelaaminen on käsitelty yhdessä.

Rahapelaaminen yleensä ja perinteinen rahapelaaminen ovat hyvin samoilla linjoilla, noin 80 % väestöstä pelaa niitä ja noin puolet pelaa aktiivisesti. Miehet puolestaan pelaavat selvästi naisia enemmän. Verkkorahapelaamisessa 30–39 -vuotiaat miehet ovat selkeästi aktiivisin ryhmä, heistä lähes 60 % pelaa rahapelejä verkossa.

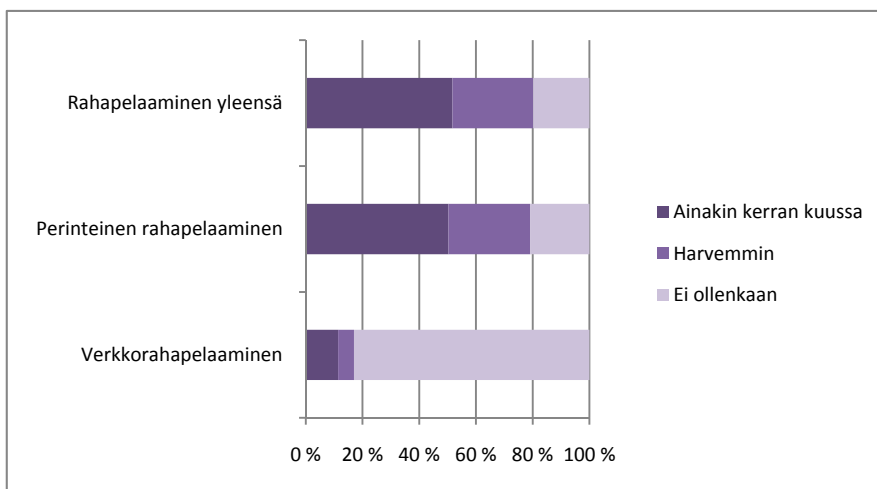


Kuva 6. Rahapelaamisen yleisyys.

Asuinympäristön mukaan tarkasteltuna rahapelaamisen aktiivisuudessa ei ole juuri lainkaan eroja kaupungeissa ja muualla kuin kaupungeissa asuvien kesken. Ainoastaan verkkorahapelaaminen on hieman vähäisempää taajamissa ja haja-asutusalueilla kuin kaupungeissa (pelaajia kaupungeissa 22,1 % vs. haja-asutusalueilla 17 %; aktiivisia pelaajia kaupungeissa 14,2 % vs. haja-asutusalueilla 11,4 %).



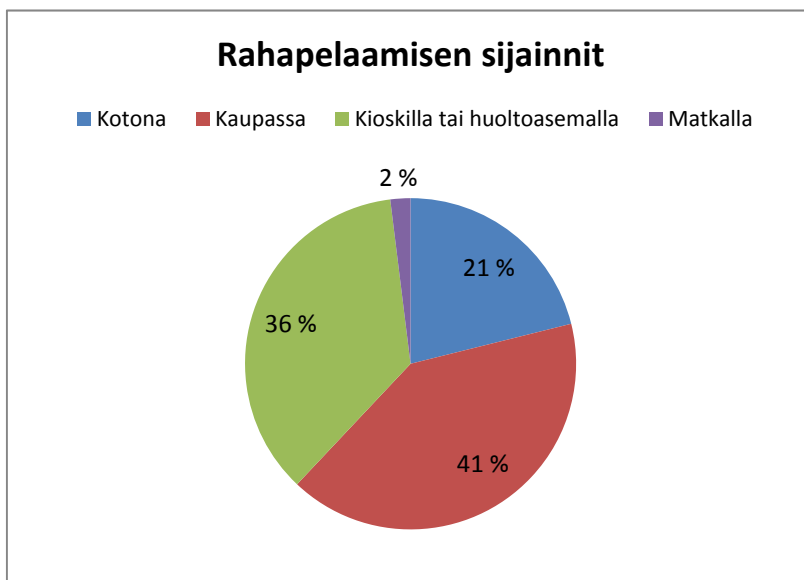
Kuva 6.1. Rahapelaamisen yleisyys kaupungeissa.



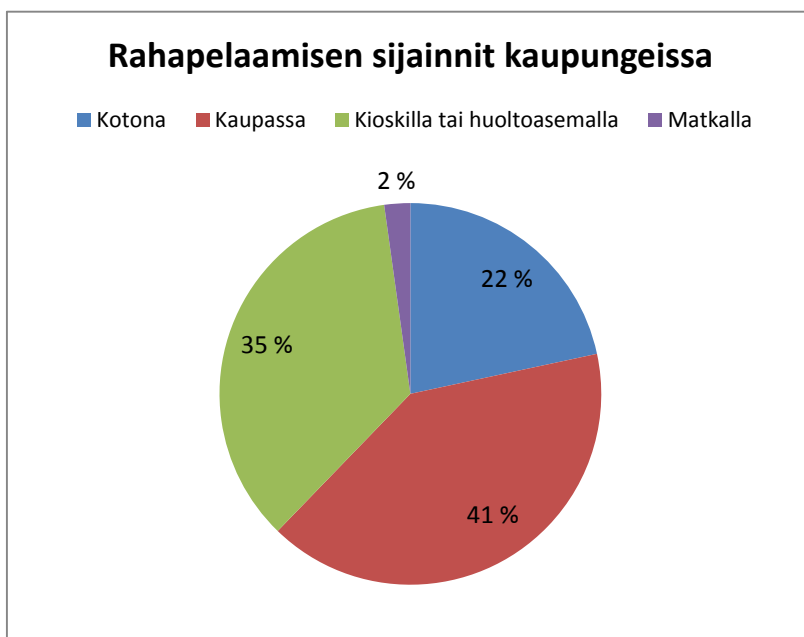
Kuva 6.2. Rahapelaamisen yleisyys haja-asutusalueilla.

Kysyimme myös rahapelaamisen osalta pelaamisen paikkaa. Tavoitteena oli saada selville, missä erilaisissa ympäristöissä rahapelejä pelataan. Mainitsimme esimerkinomaisesti ”kotona”, ”kioskilla”, ”kaupassa” mahdollisina vastausvaihtoehtoina, mutta kysymys oli avoin muodoltaan ja vastaajilla oli mahdollisuus kirjoittaa oma vastauksensa – kyseessä ei siis ollut monivalintatehtävä. Esimerkit kuitenkin ohjasivat vastauksia niin voimakkaasti, että käytännössä vain niitä nimettiin (mukana oli myös edellisessä, digitaalisten pelien pelaamista käsitelleen kysymyksen esimerkkipaikoista ”ystävän luona” ja ”työpaikalla”). Ne vastaukset, jotka eivät olleet suoraan esimerkkeinä annettujen mukaisia, liittyivät ”matkalla”-ympäristöön (yhteensä 24 kpl). Hiukan yllättävää on joka tapauksessa se, että ”pelikasino” mainittiin yhden ainoan kerran.

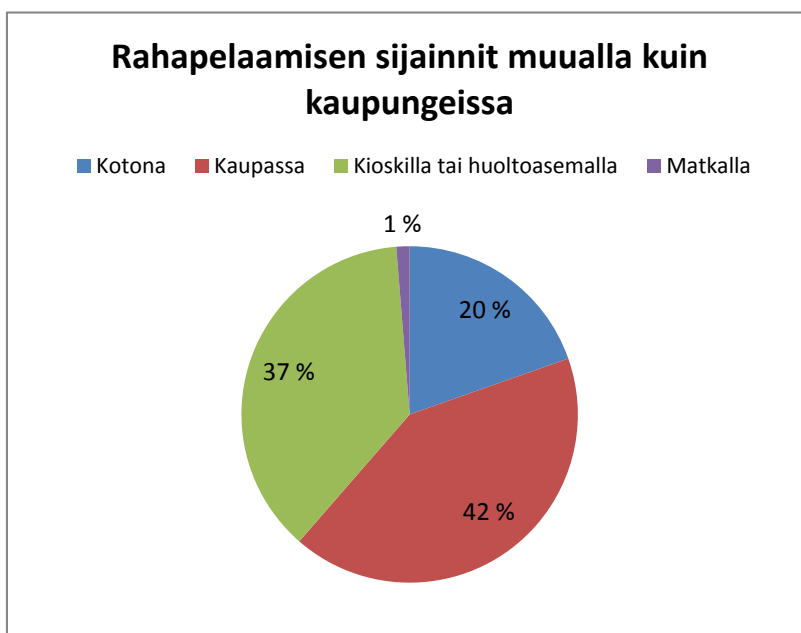
Selvästi yleisintä rahapelaaminen on kaupassa (41 %), seuraavaksi kioskilla tai huoltoasemalla (36 %). Kotona rahapelejä pelaa viidennes väestöstä (21 %) ja matkalla 2 %. Töissä tai jonkun luona rahapelejä ilmoitti pelaavansa vain muutama yksittäinen vastaaja. Asuinympäristölle ei näytä olevan pelaamisen paikkaan käytännössä mitään vaikutusta, jakauma pelipaikkojen suhteen on lähes identtinen (kts. kuvat 7., 7.1. ja 7.2.).



Kuva 7. Rahapelaamisen sijainnit.



Kuva 7.1. Rahapelaamisen sijainnit kaupungeissa.



Kuva 7.2. Rahapelaamisen sijainnit muualla kuin kaupungeissa.

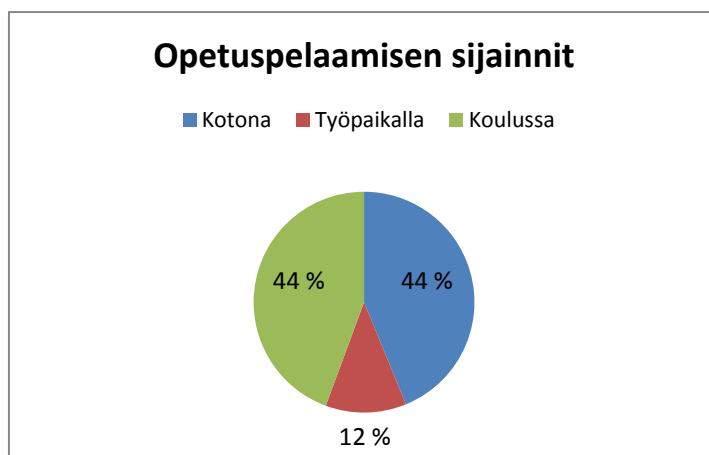
3.4 OPETUSPELAAMINEN

Opetuspelejä pelaa koko väestöstä noin 17 %, kerran kuukaudessa pelaavia on vain 4 %. Kyselyn toteutuksen ajankohta, loppukesä 2010, vaikuttaa tuloksiin jossakin määrin koulujen ollessa kesälomalla. Opetuspelien pelaajat ovat keskimäärin nuorempia kuin opetuspelejä pelaamattomat. Opetuspelejä pelaavat ovat keskimäärin 29-vuotiaita, ei-pelaajien keski-ikä ollessa 45 vuotta ($p = 0,000$). Alle 40-vuotiaista vastaajista opetuspelejä pelaa noin 27 %. Tarkasteltaessa alle 40-vuotiaiden opetuspelaamista sukupuolittain huomaamme että alle 40-vuotiaista naisista opetuspelejä pelaa 31,3 % kun vastaavasti miehistä pelaa 23,5 %. Tämä ero jää kuitenkin tilastollisen merkitsevyyden rajamaille ($p = 0,054$), mutta antaa silti viitteitä opetuspelaamisen jakautumisesta sukupuolittain (taulukko 16). Yli 40-vuotiaiden opetuspelaamista tarkasteltaessa sukupuolittaisia eroja ei synny. 10-19 -vuotiaiden ikäryhmässä opetuspelaaminen oli selvästi yleisempää verrattuna yli 20-vuotiaisiin (47,7 % vs. 11,9 %, $p = 0,000$). 10-19 -vuotiaiden tyttöjen ja poikien opetuspelaamisen yleisyydessä ei kuitenkaan ollut tilastollisesti merkitsevää eroa, vaikka tyttöjen pelaaminen vaikuttikin olevan yleisempää (53,9 % vs. 41,8 %, $p = 0,129$). Tarkemmat ikäryhmäkohtaiset prosenttimäärät löytyvät liitetaulukosta 2.

Taulukko 16. Opetuspelien pelaajien osuus alle 40-vuotiaista naisista ja miehistä.

| | Naiset | Miehet | Yhteensä |
|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| Ei pelaa | 160 68,7 % | 186 76,5 % | 346 72,7 % |
| Pelaa | 73 31,3 % | 57 23,5 % | 130 27,3 % |
| Yhteensä | 233 100,0 % | 243 100,0 % | 476 100,0 % |

Kysyimme opetuspelien pelaamisen sijaintia avoimella kysymyksellä (liite 1, kysymys 7: ”Missä yleisimmin pelaat opetuspelejä?”) ja poimimme vastauksista yleisimmän sijainnin. Vastaukset jakaantuivat kolmeen ryhmään (kuva 8). Näiden vastausten valossa opetuspelien pelaaminen tuntui olevan yhtä yleistä kotona (44 %) ja koulussa (44 %), kolmantena ryhmänä erottui opetuspeleminen työpaikalla (12 %). Huomionarvoista on ettei kysymyksen 7 vastauksesta välttämättä voi tulkita tarkoittaako vastaaja pelaavansa opetuspelejä opettajan, oppilaan vai vanhemman roolissa, myös osassa vastauksia oli mainittu useampi sijainti. Huomioimme tämän koodausvaiheessa jos vastaaja oli kommentoinut pelaavansa osana työtehtäviä. Opetuspelejä eri sijainneissa pelaavien keski-ikä tarkasteltaessa opetuspelien pelaamisen roolit näyttäisivät muodostuvan selkeiksi. Kotona opetuspelejä eniten pelaavien keski-ikä on 36 vuotta keskihajonnalla 15,3. Opetuspelejä työpaikalla pelaavien keskiarvo on samansuuntainen 37 vuotta keskihajonnalla 11,2. Opetuspelejä koulussa pelaavien keski-ikäksi sen sijaan jää 18 vuotta keskihajonnalla 8,6.



Kuva 8. Opetuspelaamisen yleisimmät sijainnit.

3.5 PELITYYPPEJÄ KOSKEVIA TARKEMPIA HAVAINTOJA

Kaikissa ikäryhmissä suurin osa vastaajista pelaa pelejä. 10–39 -vuotiaista pelaajia on 100 %, siitä eteenpäin pelaajien määrä hiukan pienenee iän noustessa, mutta 70–75 -vuotiaistakin vielä yli 90 % pelaa joitain pelejä. Rahapelaamisen osalta tilanne on tietysti toisenlainen, kun pelaamisen ikäraja ja käytettävissä olevan rahan määrä vaikuttavat pelaamismahdollisuuksiin. 10–19 -vuotiaistakin yli puolet (58,7 %) ilmoittaa pelaavansa rahapelejä. Aktiivisinta rahapelaaminen on 40–49 -vuotiailla, joista rahapelejä pelaa lähes yhdeksän kymmenestä (88,8 %). Innokkaimpia rahapelaajia ovat 30–49 -vuotiaat miehet, joista yli 95 % pelaa rahapelejä, saman ikäisistä naisista rahapelejä taas pelaa vajaa 80 %. Toisaalta 50–59 -vuotiaissa naiset (84,9 %) ovat hieman innokkaampia rahapelaajia kuin miehet (80,6 %). Digitaalisten pelien kohdalla löytyy selvä sukupolvikuilu kaikkein iäkkäimpien vastaajien kohdalla. 70–75 -vuotiaista vastaajista vain noin yksi viidestä (21,9 %) pelaa digitaalisia pelejä, kun 60–69 -vuotiaistakin vielä puolet (49,4 %) pelaa niitä. Muutenkin digitaalisten pelien kohdalla pelaamisaktiivisuus on selkeimmin käänteisessä suhteessa ikään, nuorimmasta vastaajaryhmästä (10–19 -vuotiaat) lähes kaikki (97,4 %) pelaavat digitaalisia, mutta siitä ylöspäin pelaajien määrä jatkuvasti ja kohtalaisen vahvasti pienenee (esim. 40–49 -vuotiaista pelaa enää 77,2 %).

Perinteisiä lauta- ja seurapelejä pelaa yli 70 % vastaajista ja aktiivisesti joka neljäs vastaajista (24,4 %). Sukupuolittain tarkasteltuna näiden pelien kohdalla huomataan, että naisilla pelaamisaktiivisuus vähenee tasaisesti iän noustessa (poikkeuksena 30–39 -vuotiaiden ryhmä, jossa on selkeä piikki, 97,4 % tästä ikäryhmästä pelaa perinteisiä lauta- ja seurapelejä), kun taas miehistä on hyppäys alle ja yli 50-vuotiaiden välillä: vielä 40–49 -vuotiaista miehistä tasan 80 % pelaa perinteisiä lauta- ja seurapelejä, kun 50–59 -vuotiaista miehistä enää vain hieman yli puolet on pelaajia.

Paperilla pelattavia pulmapelejä pelaa kolme neljästä vastaajasta (76,9 %) ja aktiivisesti niitä pelaa lähes puolet (46,4 %). Nämä pelit ovat enemmän naisten kuin miesten harrastamia. Paperilla pelattavien pulmapelien pelaajia on jonkin verran enemmän naisissa kuin miehistä (ja kahdessa ikäryhmässä pelaaminen on jopa hieman yleisempää miehillä kuin naisilla), mutta tarkasteltaessa aktiivisia pelaajia, ero on selkeä. Kaikissa ikäryhmissä aktiivisia naispelaajia on suurempi osuus kuin miespelaajia ja kaikkein aktiivisin ryhmä ovat 60–69 -vuotiaat naiset, joista lähes 70 % pelaa aktiivisesti pulmapelejä.

Oikeilla korteilla pelattavia korttipelejä pelaa kolme neljästä (75 %) vastaajasta ja lähes joka kolmas vastaaja (31,4 %) pelaa näitä pelejä aktiivisesti. Korttipelien pelaaminen vähenee iän myötä niin nais- kuin miesten vastaajienkin keskuudessa. Nuorimmassa vastaajaryhmässä (10–19 -vuotiaat) korttipelejä pelaa lähes 95 % ja aktiivisesti niitä pelaa kaksi kolmesta (64,5 %) tämän ikäisestä. Vanhimmassa vastaajaryhmässä (70–75 -vuotta) korttipelejä pelaa vielä 40 %, mutta aktiivisesti enää 10,8 %.

Perinteiset pubipelit (esim. biljardi ja darts) ovat selvästi miesten harrastus. Kaikista miesvastaajista puolet (50,1 %) pelaa pubipelejä, kun naisista osuus on vain yksi viidestä (20,5 %). Eniten pubipelejä pelaavat 20–29 -vuotiaat miehet, joista kolmasosa (32,5 %) pelaa näitä pelejä aktiivisesti.

Veikkauspelejä pelataan varsin tasaisesti kaikissa ikäryhmissä. Ainoastaan nuorimman vastaajaryhmän (10–19 -vuotiaat) tytöt pelaavat selvästi muita ryhmiä vähemmän veikkauspelejä. Rahapelien ikärajasta huolimatta tästäkin ryhmästä enemmän kuin kolmannes (35,5 %) veikkaa joskus. Saman ikäryhmän pojista taas yli puolet (51,9 %) pelaa joskus veikkauspelejä. Vanhemmissa vastaajaryhmissä veikkauspelejä pelaa enimmäkseen 70–80 % vastaajista ja aktiivisia pelaajia on miehistä noin puolet, naisia noin 60 %. Kaikkein aktiivisin veikkauspelien pelaajaryhmä ovat 60–69 -vuotiaat naiset, joista 69,2 % pelaa veikkauspelejä usein

RAY:n raha-automaattipelejä pelaa vastaajista noin 40 % ja aktiivisesti hiukan vajaa 20 %. Raha-automaattipelaaminen vaihtelee huomattavasti sukupuolen mukaan. Miehistä raha-automaattipelien pelaajia on kaksinkertainen määrä naisiin verrattuna (52,2 % / 26,5 %) ja aktiivisia pelaajia miehistä on kolminkertainen määrä (29,3 % / 9,6 %). Innokkain pelaajaryhmä ovat 20–29 -vuotiaat miehet, joista yli puolet (51,8 %) pelaa raha-automaattipelejä aktiivisesti.

Bingon pelaajia on vastaajista vain 6,6 % ja aktiivisia pelaajia alle prosentti. Silmiinpistävää on se, että bingo on selkeästi suosituinta nuorimmassa ikäryhmässä (10–19 -vuotiaat), joista 14,9 % ilmoittaa pelanneensa bingoa viimeisen 12 kuukauden aikana ja vähintään kerran kuussa pelaavia on 2,6 %. Kun 20–39 -vuotiaiden joukossa bingon pelaajia on selvästi alle 5 % ja aktiivisia pelaajia vain aivan yksittäisiä, näyttää että bingo on löytänyt uuden nuoren pelaajakunnan.

Perinteisiä urheilupelejä (jalkapallo, jääkiekko, sähly jne.) pelaa vastaajista lähes puolet (46,9 %) ja aktiivisesti reilu neljännes (26,4 %). Iän myötä urheilupelien pelaaminen vähenee ja selkeä rajakohta on 50 vuoden ikä. Kun 40–49 -vuotiaista urheilupelejä harrastaa lähes puolet (45,8 %), on 50–59 -vuotiaissa pelaavien osuus alle neljäsosa (21,9 %). Miehet pelaavat urheilupelejä kaikissa ikäluokissa selvästi naisia enemmän. Ainoa poikkeus tähän on nuorin ikäryhmä (10–19 -vuotiaat), jossa niin tytöistä kuin pojistakin urheilupelejä on pelannut n. 90 %. Tämä selittyy pitkälti koulu- ja liikunnalla. Toisaalta tässäkin ikäryhmässä aktiivisten urheilupelien harrastajien osuus on pojissa (74,7 %) selvästi suurempi kuin tytöissä (55,3 %).

Ulko- ja pihapelit (tikanheitto, rosvo ja poliisi, mölkky jne.) ovat tasaisen suosittuja. Kaikkiaan niitä on pelannut noin kolme neljäsosaa vastaajista (73,3 %) ja aktiivisesti niitä harrastaa vajaa neljännes (22,3 %). Vielä kaikkein vanhimmissa vastaajaryhmissäkin (70–75 -vuotiaat) lähes puolet (46,2 %) on pelannut ulko- ja pihapelejä. Sukupuolittain katsottuna miehet harrastavat näitä pelejä hieman naisia enemmän, mutta selkeämpi ero näkyy siinä, kuinka iällä on naisissa voimakkaampi vaikutus pelaamisharras-

tukseen. Kun naisilla nuorimmassa ikäryhmässä ulko- ja pihapelejä pelaa yli 90 % (93,4 %) ja vanhimmassa enää kolmannes (33,3 %), niin miesten puolella vaihteluväli on poikien 88,6 %:sta 70–75 -vuotiaiden miesten 62,1 %:iin. Miesten puolella huomiota kiinnittää myös notkahdus ulko- ja pihapelien suosiossa ikäryhmässä 50–59 -vuotiaat (58,1 % pelaa, 11,8 % aktiivisesti).

Eläytymispelit (keräilykorttipelit, roolipelit, liveroolipelit ja miniatyyritaistelupelit) ovat selvästi nuorten miesten harrastus. Yli 40-vuotiaissa näitä pelejä pelaavat vain yksittäiset vastaajat. Alle 40-vuotiaista miehistä näitä pelejä sen sijaan pelaa joka viides (20,5 %), nuorten naisten osuuden jäädessä 6,9 %:iin. Toisaalta vanhin roolipeliä pelannut on yli 70-vuotias mies.

Eläytymispeleistä suosituimpia ovat keräilykorttipelit (4,7 % on pelannut) ja roolipelit (3,9 % on pelannut). Liveroolipelejä ja miniatyyritaistelupelejä on pelannut kaikista vastaajista n. 2 %. Keräilykorttipelit ovat suosituimpia nuorimmassa ikäryhmässä (10–19 -vuotiaat), kun taas muut eläytymispelit ovat suosituimpia 20–29 -vuotiaissa.

Digitaalisia pelejä pelaa lähes kolme neljästä vastaajasta (73,0 %) ja aktiivisesti niitä pelaa yli puolet (55,1 %). Miehet pelaavat digitaalisia pelejä naisia enemmän, mutta ero ei ole kovin suuri. Aktiivisesti miehistä pelaa 60,2 %, kun naisistakin hiukan yli puolet (50,2 %) ilmoittaa pelaavansa aktiivisesti digitaalisia pelejä. Naisten kohdalla kiinnittää huomiota se, että vuoteen 2009 verrattuna naisten digitaalinen pelaaminen on hieman vähentynyt (71,9 % → 69,3 %) mutta aktiivisten pelaajien osuus puolestaan kasvanut (46,6 % → 50,2 %).

Yksin pelattavia tietokonepelejä pelaa yli puolet kaikista vastaajista (58,4 %) ja aktiivisesti reilu kolmannes (36,5 %). Miehet harrastavat hieman naisia enemmän näitä pelejä. Jonkinlaisena rajana näyttäisi toimivan 50-vuoden ikä, ainakin miesten kohdalla. 40–49 -vuotiaista miehistä lähes kaksi kolmesta (63,7 %) on pelannut yksinpelattavia tietokonepelejä, kun 50–59 -vuotiaista pelaajien osuus on enää yksi kolmesta (34,4 %). Sukupuolittain merkittävä ero pelaamisaktiivisuudessa on nähtävissä vain vanhimmassa ikäryhmässä (70–75 -vuotiaat), jossa miehistä vielä yli neljännes (27,6 %) mutta naisista vain kymmenesosa (11,1 %) on pelannut yksinpelattavia tietokonepelejä.

Konsolipelien (esim. Guitar Hero, Wii Sports jne.) pelaamista harrastetaan selvästi vähemmän (37,6 % on pelannut, 20,9 % pelaa aktiivisesti) kuin yksinpelattavia tietokonepelejä, ja pelaajista selvästi suurempi osa on miehiä (45 % miehistä on pelannut, 30 % naisista). Myös konsolipelien kohdalla 50-vuoden ikä toimii jakolinjana, huomattavasti selkeämmin kuin yksinpelattavien tietokonepelien kohdalla. Tässä ikäryhmässä selvästi alle 10 % prosenttia on pelannut konsolipelejä.

Käsikonsolipelit puolestaan ovat selvästi nuorempien harrastus. Kaikkiaan vastaajista 14,0 % prosenttia on pelannut käsikonsolipelejä, mutta noin puolet nuorimmassa ikäluokassa (10–19 -vuotiaat) on pelannut

niitä (42,1 % tytöistä, 50,0 % pojista). Tässä ikäluokassa pojissa on aktiivisiakin käsikonsolipelien pelaajia lähes kolmasosa (30,4 %). Yli kolmekymmenvuotiaiden joukossa käsikonsolipelaamista harrastavat vain yksittäiset vastaajat.

Myös monen pelaajan verkkopelit, käsikonsolipelien tapaan, ovat selvästi suosituimpia nuoremmissa ikäryhmissä, mutta painotus on vielä huomattavasti vahvemmin miehissä. 10–29 -vuotiaista miehistä yli 50 % on pelannut monen pelaajan verkkoapelejä ja aktiivisiakin pelaajia on lähes puolet. Yli kolmekymmenvuotiaista vain yksittäiset vastaajat ovat pelanneet monen pelaajan verkkoapelejä, mutta vanhimmastakin ikäryhmästä (70–75 -vuotiaat) löytyy muutama pelaaja.

Internetin ilmaisia selainpelejä on pelannut 41,8 % vastaajista ja aktiivisesti niitä pelaa lähes viidesosa (18,9 %). Sukupuolten välillä ei ole suurta eroa, joskin miehet pelaavat hiukan enemmän. Internetin ilmaisten selainpelien pelaamisaktiivisuus vähenee tasaisesti iän myötä. Kyselyssä oli uutuutena myös erillinen kysymys Facebookin peleistä, jotka toki kuuluvat Internetin ilmaisten selainpelien ryhmään, mutta erityisen kontekstinsa vuoksi ovat mielenkiintoinen tarkastelun kohde. Facebookissa pelit nivoutuvat osaksi sosiaalista kanssakäymistä ja ne saattavat siten houkuttaa mukaansa sellaisiakin käyttäjiä, jotka eivät muuten pelaa digitaalisia pelejä. Facebookin pelejä on pelannut 16,6 % vastaajista ja aktiivisia pelaajia on 10,7 %. Naiset ja miehet pelaavat suunnilleen yhtä paljon Facebookin pelejä, mutta aktiivisia pelaajia on hieman enemmän naisissa. Erityisesti ikäryhmissä 30–39 -vuotta ja 40–49 -vuotta naisissa on selkeästi enemmän aktiivisia pelaajia kuin miehissä.

Netistä ladattavia maksullisia pelejä on pelannut alle 5 % vastaajista. Pääasiassa nämä ovat 10–29 -vuotiaita miehiä. Vain 1,1 % kaikista naisvastaajista on joskus pelannut netistä ladattavia maksullisia pelejä. Toivosen & Sotamaan kyselyssä 80 % vastaajista oli viimeisen 6 kuukauden aikana ladannut pelejä Internetistä (2010, 24–25). Vaikka heidän vastaajaryhmänsä olikin keskimääräistä selvästi aktiivisempia digitaalisen pelaamisen harrastajia, ja vaikka tähän lukuun sisältyy myös ilmaiset ns. freeware-pelit, voi nyt saatua tulosta netistä ladattujen maksullisten pelien osalta pitää yllättävän matalana.

Kännykkäpelejä kertoo pelaavansa 39,2 % vastaajista ja aktiivisia pelaajia on 16,6 % Erityisesti aktiivisia pelaajia on selvästi enemmän miehissä (20,8 %) kuin naisissa (12,5 %). Kännykkäpelien pelaaminen vähenee selkein askelin kun siirrytään ikäryhmästä toiseen. Nuorimmassa ikäryhmässä (10–19 -vuotiaat) aktiivisia kännykkäpelien pelaajia on noin puolet (48,7 % tytöistä, 50,0 % pojista).

Verkkorahapelaaminen on hyvin samalla tasolla kuin vuonna 2009, vastaajista 20,9 % on pelannut niitä ja 13,6 % pelaa aktiivisesti. Kummatkin luvut ovat vajaan prosentin korkeampia kuin 2009. Selkeä muutos on kuitenkin tapahtunut sukupuolijaon kohdalla. Naisten verkkorahapelaami-

nen on vähentynyt (10,2 % on pelannut, 5,3 % aktiivisesti), kun taas miesten lisääntynyt (31,8 % on pelannut, 22,1 % pelaa aktiivisesti).

Verkossa pelattavia veikkauspelejä on pelannut vajaa viidennes vastaajista (19,1 %) ja aktiivisia pelaajia on reilu kymmenesosa (12,1 %). Naiset pelaavat hyvin vähän näitä pelejä, alle kymmenen prosenttia heistä on pelannut ja 4,9 % pelaa aktiivisesti. Miehistä taas lähes viidesosa (19,4 %) pelaa verkossa pelattavia veikkauspelejä aktiivisesti. Selkeästi innokkain ikäryhmä ovat 30–39 -vuotiaat miehet, joista yli puolet (55 %) on pelannut näitä pelejä ja kolmasosa (33,3 %) pelaa niitä aktiivisesti.

Nettipokeria on vastaajista pelannut 6,2 % ja aktiivisia pelaajia on 2,4 %. Näitä voitaneen pitää kohtuullisen pieninä lukuina suhteessa nettipokerin saamaan medianäkyvyyteen. Pokeri ja nettirahapelaaminen ovat aivan viime aikoina nousseet myös tutkimuksellisen mielenkiinnon kohteiksi (kts. esim. Suominen & al., 2010, Pelitutkimuksen vuosikirja). Voidaankin ajatella, että nettipokeri on (osana laajempaa pokeriammattilaisuuden kenttää) tavallaan yleisölaji, jossa muutamia menestyneitä pelaajia seurataan eri medioiden välityksellä. Naisissa on vain yksittäisiä nettipokerin pelaajia, kun taas 30–39 -vuotiaista miehistä lähes neljäsosa (23,5 %) on pelannut nettipokeria ja aktiivisia pelaajia on 9,9 %.

Muita ulkomaisia rahapelejä on pelannut alle 5 % vastaajista. Nettipokerin tapaan tämäkin keskittyy alle 40-vuotiaisiin miehiin. 30–39 -vuotiaista miehistä 6,3 % pelaa aktiivisesti ulkomaisia rahapelejä.

Opetuspelejä (esim. matematiikka tai lukutaitopelit) on pelannut vastaajista vajaa viidennes (17,2 %) ja aktiivisia pelaajia on vain 3,8 %. Naiset pelaavat opetuspelejä hieman miehiä enemmän ja painotus on varsin luonnollisesti nuorimmassa, vielä koulua käyvässä ikäryhmässä (10–19 -vuotiaat). Tässä ryhmässä noin puolet (47,7 %) on pelannut opetuspelejä ja reilu kymmenesosa (11,6 %) pelaa niitä aktiivisesti.

4 PÄÄTELMIÄ

Pelaajabarometri kysely on nyt toteutettu toiseen kertaan. Tämä ei vielä anna mahdollisuutta tehdä päätelmiä pelaamisen muutoksista, vaan aineistojen vertailu lähinnä auttaa havaintojen paikkansapitävyyden arvioinnissa. Nyt käsillä olevassa Pelaajabarometrissa on lisäksi käsitelty joitain sellaisia pelaamisen alueita, joita vuoden 2009 barometrissa ei ollut mukana.

Tämänkin kyselyn mukaan lähes kaikki suomalaiset (98 %) ovat viimeisen 12 kuukauden aikana pelanneet jotain peliä. Perinteisiä, ei-digitaalisia pelejä pelaavat myös lähes kaikki suomalaiset. Digitaalisia pelejä on pelannut kolme neljästä suomalaisesta (73,0 %) ja aktiivisia pelaajia on hiukan yli puolet (55,1 %). Nuoret harrastavat enemmän digitaalisten pelien pelaamista kuin iäkkäämmät ja aktiivisuus laskee tasaisesti ikäryhmittäin, mutta vielä 60–69 -vuotiaistakin puolet (49,4 %) on pelannut näitä pelejä. Rahapelejä on pelannut neljä viidestä (79,6 %) suomalaisesta eikä pelaamisaktiivisuudessa ole suuria eroja ikäryhmittäin, ainoana poikkeuksena nuorin ikäryhmä (10–19 -vuotiaat) joka pelaa muita vähemmän rahapelejä.

Asuinympäristöllä ei näyttäisi olevan kovin selkeää vaikutusta pelaamisaktiivisuuteen, mutta joitain seikkoja nousee esiin. Kaupungeissa asuvat harrastavat pelaamista yleensä hieman enemmän kuin haja-asutusalueilla asuvat. Selkein tämä ero on alle 40-vuotiaiden vastaajien digitaalisten pelien aktiivisen pelaamisen kohdalla. Kaupunkimaisessa ympäristössä asuvista, alle 40-vuotiaista 78,8 % pelaa aktiivisesti, kun taa-jamassa tai maaseudulla elävistä aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaa 69,2 %. Yli neljäkymmentävuotiaiden välillä vastaavaa eroa ei ole (38,0 % pelaa kummassakin ryhmässä aktiivisesti digitaalisia pelejä). Yhtenä mahdollisena syynä siihen, että digitaalisten pelien aktiivinen pelaaminen on vähäisempää haja-asutusalueilla kuin kaupungeissa, saattaa olla laajakais-tayhteyskien puutteet. Vastaavansuuntainen ilmiö on nähtävissä verkko-rahapelaamisessa, jota haja-asutusalueilla harrastetaan jonkin verran vähemmän kuin kaupungeissa (perinteisen rahapelaamisen kohdalla tällaista eroa ei). Ero on kuitenkin pieni, ja kun tarkastellaan kaiken rahapelaamisen paikkoja, niin jakaumat ovat lähes identtiset kaupunkien ja haja-asutusalueiden välillä (kotona rahapelejä pelaa n. 20 %, kaupassa n. 40 % ja kioskillä/huoltoasemalla n. 35 %).

Opetuspelien pelaaminen oli kyselyssä mukana nyt ensimmäistä kertaa. Koko väestöä tarkasteltaessa opetuspelejä on pelannut vain noin 17 %, mutta kouluikäisten ryhmässä pelaajia on lähes puolet. Aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa opetuspelejä pelaa 10–19 -vuotiaista hiukan yli 10 %. Lukua voidaan pitää yllättävän pienenä, ottaen huomioon että suomalaisissa kouluissa yleisesti ottaen on hyvät teknologiset valmiudet opetuspelien käyttöön. Toisaalta, opetuspelien ei välttämättä tarvitse olla digi-

taalisia pelejä vaan lautapelejä tai roolipelejä voidaan myös käyttää pedagogisiin tarkoituksiin. Kyselyajankohdalla (heinä-elokuu) saattaa olla pieni vääristävä vaikutus, kesälomailevan nuoren mieleen ei välttämättä tule kaikki kuluneen vuoden koulukokemukset samalla tavalla kuin keskellä lukukautta. Jatkossa kyselyä olisi syytä tarkentaa ottamalla mukaan vastaajan rooli opetuspeleissä joko opettajana/kouluttajana tai opiskelijana/koulutettavana.

Kesällä 2010 Suomessa oli lähes 1,9 miljoonaa Facebook-käyttäjää ja pääkaupunkiseudulla asuvista sitä käytti lähes 75 % (Flo Apps - selvitys, lainattu *digitodayn* 1.9.2010 mukaan). Facebookin suuren suosion vuoksi katsoimme tarpeelliseksi kysyä erikseen myös Facebookin pelien pelaamisesta. Näitä pelejä kertoi pelaavansa kuitenkin vain 16,6 % vastaajista ja aktiivisia pelaajia oli n. 10 %. Nuorimmassa ikäryhmässä (10-19 -vuotiaat) pelaajien määrä oli hieman yli puolet, 20-29 -vuotiaista vielä vajaa kolmannes, mutta sitä vanhempien keskuudessa huomattavasti harvinaisempaa. Facebookin pelit ovat siis ainakin tällä hetkellä selvästi enemmän nuorten harrastus kuin muut Internetin ilmaiset selainpelit, joita vielä 50-59 -vuotiaidenkin ryhmästä pelaa joka viides. Toisaalta suosituimpien pelien listalle on noussut Facebook-peli *Farmville*, sijalle 5.

Suosituin peli, vuoden 2009 tapaan, oli pasianssi ja toisena veikkaukset (joista Lotto useimmin mainittu). Suosituimpien pelien listaaminen on haasteellisempaa kuin esimerkiksi musiikkilevyjen. Useat suositut pelit kuuluvat tuoteperheisiin, joissa vuosien varrella on voitu julkaista useita jatko-osia alkuperäiseen peliin ja toisaalta kullekin jaksolle voi olla tarjolla useita erilaisia täydennysosia. Esimerkiksi listan sijalla neljä oleva *The Sims* on itse asiassa nimike, joka sisältää kaikki maininnat tämän pelisarjan eri osiin (tosin vastaajat eivät aina edes yksilöi tarkemmin vaan ovat vastanneet yksinkertaisesti *The Sims*) ja samalla tavalla "pasianssi" tietysti sisältää lukuisia erilaisia pasianssipelejä. Tällainen käsittelytapa tuottaa suosikkipeleihin tietynlaista jatkuvuutta (vaikkapa *The Sims* voi olla vuosia suosikkilistalla), joka ei ole niin herkkä muotivaihteluille kuin myyntitilastojen kautta saatavat täsmällisesti nimikekohtaiset luvut (jotka paremmin vastaavat levymyyntitilastoja). Silti suosikkipelilistauksissa voidaan nähdä muutoksia lyhyemmälläkin aikavälillä ja esimerkiksi musiikkipelien putoaminen suosikkilistalla (vuoden 2009 listalla kymmenentenä olleen *SingStar* - pelin putoaminen listalta kokonaan ja *The Guitar Hero* - pelin saamien mainintojen väheneminen alle puoleen vuodesta 2009) voitaisiin tulkita niin, että musiikkipelit ovat, ainakin toistaiseksi 'menneet pois muodista'. Vastaavasti uusia muotipelejä olisivat Wii-pelikonsolin fyysiseen liikkumiseen perustuvat *Wii Sport* ja *Wii Fit* sekä toisaalta Facebook-peli *Farmville*. Toisaalta pelisuosikkienkin toisinaan nopeasta vaihtumisesta kertoo omalla tavallaan se, että syksyllä 2010 suureen suosioon ja julkisuuteen noussut kännykkäpeli *Angry Birds* ei vielä heinä-elokuussa tehdyssä kyselyssämme noussut suosikkipelien listalle.

Digitaalisten pelien pelaamista tarkastellessa on ilmeistä, että nuoret pelaavat enemmän kuin vanhemmat. Toisaalta pelaamisen väheneminen ikäryhmissä ylöspäin mentäessä ei ole kovinkaan dramaattista. Jakolinja näyttäisi olevan 50-vuoden kohdalla, josta ylöspäin digitaalisten pelien pelaaminen selvästi vähenee (mutta 50–59 -vuotiaista 56,5 % on pelannut digitaalisia pelejä ja 60–69 -vuotiaistakin vielä lähes puolet). 70 vuoden kohdalla on vielä toinen porras, jonka jälkeen digitaalinen pelaaminen on hyvin vähäistä ja joidenkin pelityyppien kohdalla sitä ei ole raportoitu lainkaan. Poikkeuksen tähän muodostavat yksin pelattavat tietokonepelit, joita pelaa 18,5 % 70–75 -vuotiaista. Ainoastaan käsikonsolipelit ja monen pelaajan verkkopelit sekä Facebook-pelit ovat selkeästi nuorten (miesten) harrastus ja yli 30-vuotiaissa pelaaminen romahtaa hyvin matalalle tasolle.

Barometrissä 2009 uumoiltu keski-ikäisten ja vanhempien naisten orastava mielenkiinto verkkomoninpelejä ja verkosta ladattavia maksullisia pelejä kohtaan ei saa tukea tästä kyselystä. Kummastakin pelityypistä löytyy muutama 70–75 -vuotias naispelaaja, mutta 40–60 -vuotiaista naisvastaajista yksikään ei ole ilmoittanut pelaavansa verkkomoninpelejä tai verkosta ladattavia maksullisia pelejä.

Verkkorahapelien pelaaminen kokonaisuudessaan on hyvin samalla tasolla kuin vuonna 2009. Kun pelaamista tarkastellaan sukupuolittain, selviää, että naisten pelaamisharrastus on heikentynyt ja miesten vastavasti kasvanut (vuonna 2009 n. 26 % miehistä pelasi rahapelejä verkossa ja n. 18 % pelasi vähintään kerran kuussa, vuonna 2010 pelasi n. 32 % ja vähintään kuukausittain n. 22 %). Lisääntynyttä miesten verkkorahapelaamista voi mahdollisesti selittää kesä-heinäkuussa 2010 järjestettyjen jalkapallon MM-kilpailujen vedonlyönti. Nähtäväksi jää, missä määrin RAY:n oman nettikasinoon avaaminen vuoden 2010 lopulla mahdollisesti vaikuttaa suomalaisten verkkorahapelaamiseen.

Kännykkäpelien kohdalla pelaaminen kokonaisuudessaan on jonkin verran lisääntynyt, mutta lisäys on tullut yksinomaan miesten pelaamisesta, naisten pelatessa kännykkäpelejä saman verran kuin vuonna 2009. Älypuhelimien ja 3G-yhteyksien yleistymisen voi hyvin johtaa kännykkäpelaamiseen lisääntymiseen. Toisaalta tämän kehityksen myötä ero kännykkä- ja muiden digitaalisten pelien välillä tulee hämärtyämään. Vanha kännykkäsuosikki, Matopeli, ei näy tämänkertaisella suosikkipelilistalla lainkaan.

Tässä raportissa on tarkasteltu Pelaajabarometri 2010 - aineistoa lähinnä keskeisten frekvenssien, jakaumien ja ristiintaulukoinnin osalta. Aineisto (ja varsinkin yhdistettynä vuoden 2009 barometrin aineiston kanssa) tarjoaisi mahdollisuuden myös huomattavasti syvällisempään suomalaisen pelaamisen tilastolliseen tutkimiseen. Toivottavasti näistä aineistoista tullaan jatkossa tekemään esimerkiksi opinnäytetöitä, jotka valottaisivat pelaamisen erilaisia ulottuvuuksia. Mainoksen iskulause 'kaikki pelaa'

näyttää pitävän huomattavan hyvin paikkansa ja siksi pelaamista on syytä myös kunnolla tutkia.

LÄHTEET

"Facebookkaajia eniten pääkaupunkiseudulla", *digitoday* 1.9.2010, <http://www.digitoday.fi/viihde/2010/09/01/facebookkaajia-eniten-paakaupunkiseudulla/201012053/66>

Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2009) *Pelaajabarometri 2009*. Pelaaminen Suomessa. Interaktiivisen media tutkimuksia 3. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkkojulkaisu: <http://tampub.uta.fi/tulos.php?tiedot=303>

Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (eds.)(2010) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Online publication. Tampere: University of Tampere. [Http://www.pelitutkimus.fi](http://www.pelitutkimus.fi)

Tilastokeskus (2002) *Vapaa-aikatutkimus 2002*. Helsinki: Tilastokeskus.

Toivonen, Saara & Sotamaa, Olli (2010) "Digital Distribution of Games. The Player's Perspective", teoksessa Sotamaa, Olli & Karppi, Tero (toim.) *Games as Services. Final Report*. TRIM Research Reports 2. Tampere: Tampereen yliopisto, 22-33. Verkkojulkaisu: <http://tampub.uta.fi/tulos.php?tiedot=360>

LIITE 1: PELAAJABAROMETRI 2010 – KYSELYLOMAKKEET

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 oheessa. Lisäksi **yhteystietonsa jättäneiden vastaajien kesken arvotaan pieni palkinto**, Finnkinon sarjalippu. Kysely on osa Suomen Akatemian rahoittamaa *Pelikulttuurien synty Suomessa* -tutkimusta ja kyselystä vastaa professori Raine Koskimaa Jyväskylän yliopistosta. (osoite: TAIKU, PL 35 (JT), 40014 Jyväskylän yliopisto. Sähköposti: raine.koskimaa@jyu.fi).

Jos haluat osallistua arvontaan, jätä myös nimesi ja osoitteesi.

Nimi: _____

Postiosoite: _____

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

Tutkimuksen osoitelähde:

Väestötietojärjestelmä

Väestötietokeskus

PL 70

00581 HELSINKI

1. Vastaajan ikä _____ vuotta.

2. Sukupuoli nainen mies

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

| <i>Pelityyppi</i> | <i>päivittäin</i> | <i>viikoittain</i> | <i>noin kerran kuussa</i> | <i>harvemmin</i> | <i>en lainkaan</i> |
|--|--------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Lauta- ja seurapelit (esim. Afrikan Tähti, Monopoli...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Paperilla pelattavat pulmapelit (esim. sanaristikot, sudokut, lehtien visailut...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Oikeilla korteilla pelattavat korttipelit (esim. bridge, UNO, pasianssit...) | <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"/> |
| Veikkauspisteistä hankittavat veikkospelit (esim. lotto, raaputusarvat...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| RAY:n rahapelit (esim. raha-automaattipelit, ruletti, pokeri...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Bingo (erilaiset bingo-pelit) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Urheilupelit (esim. jalkapallo, jääkiekko, sähly...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ulko- ja pihapelit (esim. tikanheitto, rosvo ja poliisi, mölkky...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Keräilykorttipelit (esim. Magic the Gathering...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Roolipelit (esim. Dungeons & Dragons...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Liveroolipelit, larp (esim. Vampire...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Miniatyyritaistelupelit (esim. Warhammer 40.000...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Kysely jatkuu kääntöpuolella

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

| <i>Pelityyppi</i> | <i>päivittäin</i> | <i>viikoittain</i> | <i>noin kerran kuussa</i> | <i>harvemmin</i> | <i>en lainkaan</i> |
|---|--------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a) Yksin pelattavat tietokonepelit (esim. tietokonepasianssit, The Sims, ...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Konsolipelit (esim. Guitar Hero, Wii Sports, LittleBigPlanet...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Käsikonsolipelit (esim. Nintendogs, Wiipeout Pure...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Monen pelaajan verkkopelit (esim. Travian, World of Warcraft, Runescape...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Internetin ilmaiset selainpelit (esim. Älypää, Zuma, Sudoku...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) Facebookin pelit (esim. Farmville) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) Netistä ladattavat maksulliset pelit (esim. Zuma Deluxe, Wii Tetris Party...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Kännykkäpelit (esim. Nokian matopeli, ladattavat ja maksulliset mobiilipelit...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i) Verkossa pelattavat Veikkauspelit (Veikkaus.fi-nettipelit) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| j) Nettipokeri (Betsson, Unibet, Ladbrokes, PAF...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| k) Muut ulkomaiset verkkorahapelit (esim. vedonlyönti Internetissä...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| l) Opetuspelit (esim. matematiikka tai lukutaitopelit) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

5. Missä yleisimmin pelaat digitaalisia pelejä? (esim. kotona, ystävän luona, työpaikalla) _____

6. Missä yleisimmin pelaat rahapelejä? (esim. kotona, kioskillä, kaupassa) _____

7. Missä yleisimmin pelaat opetuspelejä? (esim. koulussa/oppilaitoksessa, työpaikalla, kotona) _____

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

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

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

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

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

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

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

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

Tähän voit kirjoittaa vapaamuotoisia kommentteja pelaamisestasi tai täsmentää vastauksiasi.

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |

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

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 lapsesi pelaa tai ei pelaa. Olemme erittäin kiitollisia jos voisitte osallistua tutkimukseen täyttämällä oheisen lyhyen kyselyn yhdessä lapsenne kanssa. Valmiiksi maksettu palautuskuori on myös oheessa. Lisäksi **yhteystietonsa jättäneiden vastaajien kesken arvotaan pieni palkinto**, Finnkinon sarjalippu. Kysely on osa Suomen Akatemian rahoittamaa *Pelikulttuurien synty Suomessa* -tutkimusta ja kyselystä vastaa professori Raine Koskimaa Jyväskylän yliopistosta. (osoite: TAIKU, PL 35 (JT), 40014 Jyväskylän yliopisto. Sähköposti: raine.koskimaa@jyu.fi).

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

Nimi: _____

Postiosoite: _____

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

Tutkimuksen osoitelähde:

Väestötietojärjestelmä

Väestörekisterikeskus

PL 70

00581 HELSINKI

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

Annan täten suostumukseni lapseni kyselytutkimukseen osallistumiselle:

Nimen selvennys: _____

1. Vastaja ikä _____ vuotta.

2. Sukupuoli tyttö poika

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

| Pelityyppi | päivittäin | viikoittain | noin kerran kuussa | harvemmin | en lainkaan |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Lauta- ja seurapelit (esim. Afrikan Tähti, Monopoli...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Paperilla pelattavat pulmapelit (esim. sanaristikot, sudokut, lehtien visailut...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Oikeilla korteilla pelattavat korttipelit (esim. bridge, UNO, pasianssit...) | <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"/> |
| Veikkauspisteistä hankittavat veikkauspelit (esim. lotto, raaputusarvat...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| RAY:n rahapelit (esim. raha-automaattipelit, ruletti, pokeri...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Bingo (erilaiset bingo-pelit) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Urheilupelit (esim. jalkapallo, jääkiekko, sähly...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ulko- ja pihapelit (esim. tikanheitto, rosvo ja poliisi, mölkky...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Keräilykorttipelit (esim. Magic the Gathering...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Roolipelit (esim. Dungeons & Dragons...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Liveroolipelit, larp (esim. Vampire...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Miniatyyriastelupelit (esim. Warhammer 40.000...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Kysely jatkuu kääntöpuolella

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

| <i>Pelityyppi</i> | <i>päivittäin</i> | <i>viikoittain</i> | <i>noin kerran kuussa</i> | <i>harvemmin</i> | <i>en lainkaan</i> |
|---|--------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a) Yksin pelattavat tietokonepelit (esim. tietokonepasienssit, The Sims, ...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Konsolipelit (esim. Guitar Hero, Wii Sports, LittleBigPlanet...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Käsikonsolipelit (esim. Nintendogs, Wipeout Pure...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Monen pelaajan verkkopelit (esim. Travian, World of Warcraft, Runescape...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Internetin ilmaiset selaimet (esim. Älypää, Zuma, Sudoku...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) Facebookin pelit (esim. Farmville) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) Netistä ladattavat maksulliset pelit (esim. Zuma Deluxe, Wii Tetris Party...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Kännykkäpelit (esim. Nokian matopeli, ladattavat ja maksulliset mobiilipelit...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i) Verkossa pelattavat Veikkauspelit (Veikkaus.fi nettipelit) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| j) Nettipokeri (Bettson, Unibet, Ladbrokes, PAF...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| k) Muut ulkomaiset verkkorahapelit (esim. vedonlyönti Internetissä...) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| l) Opetuspelit (esim. matematiikka tai lukutaitopelit) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

5. Missä yleisimmin pelaat digitaalisia pelejä? (esim. kotona, ystävän luona, työpaikalla) _____

6. Missä yleisimmin pelaat rahapelejä? (esim. kotona, kioskillä, kaupassa) _____

7. Missä yleisimmin pelaat opetuspelejä? (esim. koulussa/oppilaitoksessa, työpaikalla, kotona) _____

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

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

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

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

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

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

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

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

Tähän voit kirjoittaa vapaamuotoisia kommentteja pelaamisestasi tai täsmentää vastauksiasi.

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |

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

LIITE 2: TULOSTAULUKOITA

Tämän liitteen taulukoissa on esitetty pelaajien ja aktiivisten pelaajien **painotetut osuudet** vastaajista ikäryhmittäin ja sukupuolittain. Ikäryhmän ja sukupuolen mukaan aineistoa tarkasteltaessa yksittäiset ryhmät jäävät varsin pieniksi, useissa tapauksissa alle sataan henkilöön. Tällöin yksittäinen vastaaja näkyy yli prosentin osuutena taulukossa. Lisäksi painoker-toimilla ristiintaulukoidessa vastaajamäärä pyöristetään kokonaislukuun, mikä voi aiheuttaa pieniä virheitä. Tämän vuoksi yksittäiset prosent-tiosuudet tulee ottaa vain suuntaa antavina. Näin erityisesti silloin, kun ikäryhmien sisällä tarkastellaan vielä sukupuolia erikseen. Taulukko kan-nattaakin tarkastella kokonaisuutena ja etsiä selkeitä trendejä (esim. pe-laamisaktiivisuuden lisääntyminen tai väheneminen iän noustessa), jotka ovat suhteellisen luotettavia. Ryhmien painotetut vastaajamäärät näkyvät taulukossa 17 alla.

Taulukko 17. Vastaajien painotetut määrät ikä- ja sukupuoliryhmittäin.

| | Naisia | Miehiä | Yhteensä |
|-----------------|--------|--------|----------|
| 10-19 | 76 | 79 | 155 |
| 20-29 | 79 | 83 | 162 |
| 30-39 | 77 | 81 | 158 |
| 40-49 | 89 | 91 | 180 |
| 50-59 | 94 | 93 | 187 |
| 60-69 | 82 | 77 | 159 |
| 70-75 | 36 | 29 | 65 |
| Yhteensä | 533 | 533 | 1066 |

Taulukko 18. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien määrät painotetussa aineistossa pääkategorioiden mukaisesti.

| Kaikista | | Naisista | | Miehistä | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---|
| Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | |
| 97,6 % | 88,1 % | 97,2 % | 87,4 % | 97,9 % | 88,9 % | Pelaaminen yleensä |
| 100,0 % | 98,1 % | 100,0 % | 98,7 % | 100,0 % | 97,5 % | 10-19 |
| 100,0 % | 93,9 % | 100,0 % | 92,4 % | 100,0 % | 95,2 % | 20-29 |
| 100,0 % | 88,6 % | 100,0 % | 88,3 % | 100,0 % | 88,8 % | 30-39 |
| 98,9 % | 81,6 % | 97,8 % | 77,3 % | 100,0 % | 85,7 % | 40-49 |
| 95,7 % | 84,5 % | 96,8 % | 86,2 % | 94,6 % | 82,8 % | 50-59 |
| 93,7 % | 87,5 % | 91,6 % | 86,6 % | 94,8 % | 89,6 % | 60-69 |
| 90,8 % | 78,1 % | 91,7 % | 80,6 % | 92,9 % | 75,9 % | 70-75 |
| 97,5 % | 83,0 % | 97,2 % | 81,9 % | 97,7 % | 84,2 % | Ei-digitaalinen pelaaminen yleensä |
| 100,0 % | 92,3 % | 100,0 % | 90,8 % | 100,0 % | 93,7 % | 10-19 |
| 99,4 % | 81,6 % | 100,0 % | 78,8 % | 98,8 % | 84,3 % | 20-29 |
| 100,0 % | 82,9 % | 100,0 % | 86,8 % | 100,0 % | 80,2 % | 30-39 |
| 98,9 % | 78,2 % | 97,8 % | 73,9 % | 100,0 % | 82,4 % | 40-49 |
| 95,7 % | 82,3 % | 96,8 % | 83,9 % | 94,6 % | 80,6 % | 50-59 |
| 93,7 % | 85,5 % | 91,6 % | 82,9 % | 94,8 % | 88,3 % | 60-69 |
| 90,8 % | 73,8 % | 91,7 % | 72,2 % | 92,9 % | 75,9 % | 70-75 |
| 73,0 % | 55,1 % | 69,3 % | 50,2 % | 76,9 % | 60,2 % | Digitaalinen pelaaminen yleensä |
| 97,4 % | 90,3 % | 98,7 % | 88,2 % | 96,2 % | 92,4 % | 10-19 |
| 96,3 % | 79,8 % | 93,8 % | 65,8 % | 98,8 % | 92,9 % | 20-29 |
| 84,2 % | 59,9 % | 77,9 % | 54,5 % | 90,1 % | 65,4 % | 30-39 |
| 77,2 % | 51,4 % | 71,9 % | 44,9 % | 82,4 % | 58,2 % | 40-49 |
| 56,5 % | 34,9 % | 55,3 % | 34,4 % | 58,1 % | 35,5 % | 50-59 |
| 49,4 % | 34,6 % | 47,6 % | 35,4 % | 51,9 % | 33,8 % | 60-69 |
| 21,9 % | 15,6 % | 13,9 % | 13,9 % | 32,1 % | 17,9 % | 70-75 |
| 79,6 % | 53,4 % | 75,0 % | 43,4 % | 84,1 % | 63,4 % | Rahapelaaminen yleensä |
| 58,7 % | 25,2 % | 55,3 % | 17,1 % | 62,0 % | 32,9 % | 10-19 |
| 76,5 % | 49,1 % | 72,2 % | 35,4 % | 81,0 % | 61,9 % | 20-29 |
| 86,1 % | 59,2 % | 76,6 % | 44,2 % | 95,1 % | 72,8 % | 30-39 |
| 88,8 % | 58,7 % | 79,8 % | 46,1 % | 96,7 % | 71,1 % | 40-49 |
| 82,8 % | 60,2 % | 84,9 % | 57,0 % | 80,6 % | 63,4 % | 50-59 |
| 83,8 % | 64,4 % | 78,0 % | 53,7 % | 89,7 % | 76,6 % | 60-69 |
| 76,6 % | 56,9 % | 75,0 % | 50,0 % | 78,6 % | 65,5 % | 70-75 |

Taulukko 19. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa vuoden 2009 pelaajabarometrin pelityyppikategorioiden mukaisesti.

| Kaikista | | Naisista | | Miehistä | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------------------------|
| Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | |
| 94,2 % | 70,6 % | 94,6 % | 71,8 % | 93,8 % | 69,4 % | Perinteinen pelaaminen |
| 100,0 % | 89,7 % | 100,0 % | 89,5 % | 100,0 % | 89,9 % | 10-19 |
| 99,4 % | 77,3 % | 100,0 % | 73,4 % | 98,8 % | 81,0 % | 20-29 |
| 99,4 % | 69,0 % | 100,0 % | 71,4 % | 98,8 % | 66,7 % | 30-39 |
| 95,6 % | 64,8 % | 95,5 % | 64,8 % | 95,6 % | 64,8 % | 40-49 |
| 90,4 % | 63,4 % | 94,7 % | 68,8 % | 86,0 % | 58,1 % | 50-59 |
| 87,4 % | 67,3 % | 86,6 % | 72,0 % | 88,3 % | 62,3 % | 60-69 |
| 78,1 % | 56,9 % | 75,0 % | 55,6 % | 82,1 % | 57,1 % | 70-75 |
| 6,8 % | 3,2 % | 3,2 % | 2,1 % | 10,5 % | 4,5 % | Eläytymispelaaminen |
| 20,0 % | 8,4 % | 10,5 % | 5,3 % | 29,1 % | 11,4 % | 10-19 |
| 16,0 % | 9,8 % | 7,6 % | 6,3 % | 24,1 % | 14,3 % | 20-29 |
| 5,7 % | 3,2 % | 2,6 % | 2,6 % | 8,6 % | 3,7 % | 30-39 |
| 1,7 % | | | | 3,3 % | | 40-49 |
| 1,6 % | | 1,1 % | | 2,2 % | | 50-59 |
| | | | | | | 60-69 |
| 1,5 % | | | | 3,4 % | | 70-75 |
| 69,1 % | 48,6 % | 66,4 % | 45,2 % | 71,7 % | 52,0 % | Digitaalinen pelaaminen |
| 97,4 % | 88,4 % | 98,7 % | 84,2 % | 96,2 % | 92,4 % | 10-19 |
| 93,9 % | 73,6 % | 89,9 % | 58,2 % | 98,8 % | 88,0 % | 20-29 |
| 82,2 % | 51,3 % | 75,3 % | 49,4 % | 88,8 % | 53,1 % | 30-39 |
| 72,1 % | 42,5 % | 69,7 % | 38,6 % | 73,6 % | 46,2 % | 40-49 |
| 47,8 % | 24,7 % | 48,9 % | 26,9 % | 46,2 % | 22,6 % | 50-59 |
| 44,4 % | 30,0 % | 45,1 % | 34,1 % | 43,6 % | 26,0 % | 60-69 |
| 20,3 % | 15,4 % | 13,9 % | 13,9 % | 31,0 % | 17,2 % | 70-75 |
| 78,3 % | 50,4 % | 74,3 % | 41,8 % | 82,1 % | 58,8 % | Perinteinen rahapelaaminen |
| 58,7 % | 25,2 % | 55,3 % | 17,1 % | 62,0 % | 32,9 % | 10-19 |
| 74,8 % | 46,0 % | 70,0 % | 34,2 % | 79,5 % | 56,6 % | 20-29 |
| 84,2 % | 54,4 % | 76,6 % | 42,9 % | 91,4 % | 65,4 % | 30-39 |
| 88,3 % | 54,2 % | 79,8 % | 46,1 % | 95,6 % | 62,6 % | 40-49 |
| 80,1 % | 56,7 % | 83,9 % | 54,3 % | 76,3 % | 59,1 % | 50-59 |
| 82,4 % | 61,0 % | 76,8 % | 48,8 % | 88,3 % | 73,1 % | 60-69 |
| 76,6 % | 56,9 % | 75,0 % | 50,0 % | 78,6 % | 65,5 % | 70-75 |
| 20,9 % | 13,6 % | 10,2 % | 5,3 % | 31,8 % | 22,1 % | Verkkorahapelaaminen |
| 9,0 % | 5,8 % | | | 17,7 % | 11,4 % | 10-19 |
| 28,2 % | 17,8 % | 16,5 % | 8,9 % | 39,8 % | 26,2 % | 20-29 |
| 39,5 % | 22,8 % | 19,5 % | 6,5 % | 58,0 % | 38,3 % | 30-39 |
| 23,5 % | 17,3 % | 6,7 % | 4,5 % | 40,7 % | 30,8 % | 40-49 |
| 19,4 % | 12,9 % | 15,1 % | 7,5 % | 23,7 % | 18,3 % | 50-59 |
| 12,5 % | 9,4 % | 7,3 % | 6,0 % | 18,2 % | 13,0 % | 60-69 |
| 3,1 % | 1,5 % | | | 7,1 % | 3,4 % | 70-75 |

Taulukko 20. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa pelityypeittäin.

| Kaikista | | Naisista | | Miehistä | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|--|
| Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | |
| 72,5 % | 24,4 % | 74,2 % | 28,9 % | 70,5 % | 19,4 % | Lauta- ja seurapelit |
| 91,6 % | 47,7 % | 94,7 % | 51,3 % | 88,6 % | 44,3 % | 10-19 |
| 87,1 % | 30,7 % | 88,6 % | 27,8 % | 85,7 % | 32,5 % | 20-29 |
| 88,6 % | 32,9 % | 97,4 % | 44,2 % | 80,2 % | 22,2 % | 30-39 |
| 77,1 % | 22,2 % | 73,9 % | 34,1 % | 80,0 % | 9,9 % | 40-49 |
| 60,8 % | 13,4 % | 65,6 % | 17,0 % | 55,9 % | 9,7 % | 50-59 |
| 46,5 % | 8,8 % | 48,8 % | 13,4 % | 44,2 % | 3,9 % | 60-69 |
| 34,4 % | 7,7 % | 30,6 % | 5,6 % | 37,9 % | 7,1 % | 70-75 |
| 76,9 % | 46,4 % | 81,6 % | 53,1 % | 72,4 % | 39,6 % | Paperilla pelattavat pulmapelit |
| 83,2 % | 41,3 % | 88,2 % | 47,4 % | 78,5 % | 34,2 % | 10-19 |
| 82,2 % | 42,6 % | 82,3 % | 49,4 % | 83,1 % | 36,1 % | 20-29 |
| 73,2 % | 33,5 % | 76,6 % | 40,3 % | 70,4 % | 27,2 % | 30-39 |
| 78,9 % | 45,3 % | 80,9 % | 48,9 % | 76,9 % | 41,8 % | 40-49 |
| 73,1 % | 52,7 % | 86,0 % | 61,3 % | 60,2 % | 44,1 % | 50-59 |
| 74,8 % | 59,4 % | 81,7 % | 68,3 % | 67,5 % | 49,4 % | 60-69 |
| 67,7 % | 53,1 % | 66,7 % | 55,6 % | 69,0 % | 51,7 % | 70-75 |
| 75,0 % | 31,4 % | 73,6 % | 30,1 % | 76,3 % | 32,3 % | Oikeilla kortteilla pelattavat korttipelit |
| 94,8 % | 64,5 % | 97,4 % | 65,8 % | 92,4 % | 63,3 % | 10-19 |
| 88,3 % | 36,2 % | 83,5 % | 26,6 % | 92,9 % | 44,6 % | 20-29 |
| 86,7 % | 28,5 % | 89,6 % | 36,8 % | 83,8 % | 19,8 % | 30-39 |
| 78,8 % | 29,6 % | 76,1 % | 27,0 % | 81,3 % | 31,9 % | 40-49 |
| 60,2 % | 20,4 % | 64,5 % | 19,4 % | 55,9 % | 21,5 % | 50-59 |
| 57,5 % | 20,6 % | 53,7 % | 20,7 % | 61,0 % | 19,5 % | 60-69 |
| 40,0 % | 10,8 % | 30,6 % | 5,6 % | 53,6 % | 17,2 % | 70-75 |
| 35,4 % | 6,8 % | 20,5 % | 2,2 % | 50,1 % | 11,6 % | Perinteiset pubipelit |
| 58,1 % | 9,7 % | 39,5 % | 6,6 % | 74,7 % | 13,9 % | 10-19 |
| 65,0 % | 19,0 % | 46,3 % | 5,0 % | 83,1 % | 32,5 % | 20-29 |
| 42,7 % | 7,0 % | 20,8 % | | 63,0 % | 13,6 % | 30-39 |
| 37,2 % | 4,5 % | 21,6 % | 2,2 % | 52,2 % | 7,7 % | 40-49 |
| 13,4 % | 2,7 % | 5,3 % | 1,1 % | 21,5 % | 4,3 % | 50-59 |
| 11,9 % | 1,3 % | 1,2 % | | 23,4 % | 2,6 % | 60-69 |
| 4,7 % | | 2,8 % | | 7,1 % | | 70-75 |
| 73,7 % | 45,1 % | 69,9 % | 38,6 % | 77,7 % | 51,3 % | Veikkauspisteistä hankittavat veikkauspelit |
| 43,9 % | 12,9 % | 35,5 % | 7,9 % | 51,9 % | 17,7 % | 10-19 |
| 67,5 % | 34,0 % | 65,8 % | 30,0 % | 69,0 % | 38,1 % | 20-29 |
| 81,5 % | 51,9 % | 74,0 % | 39,0 % | 88,8 % | 63,0 % | 30-39 |
| 86,1 % | 50,3 % | 78,4 % | 43,8 % | 94,5 % | 56,7 % | 40-49 |
| 78,6 % | 55,4 % | 81,9 % | 52,7 % | 75,3 % | 58,1 % | 50-59 |
| 81,1 % | 59,1 % | 76,8 % | 48,8 % | 85,9 % | 69,2 % | 60-69 |
| 75,4 % | 55,4 % | 75,0 % | 50,0 % | 75,9 % | 62,1 % | 70-75 |

| Kaikista | | Naisista | | Miehistä | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------------------------|
| Pelaaja | Aktiivisia | Pelaaja | Aktiivisia | Pelaaja | Aktiivisia | |
| 39,3 % | 19,4 % | 26,5 % | 9,6 % | 52,2 % | 29,3 % | RAY:n raha-automaattipelit |
| 45,8 % | 22,6 % | 35,5 % | 11,8 % | 55,7 % | 32,9 % | 10-19 |
| 54,6 % | 35,2 % | 41,8 % | 17,7 % | 67,5 % | 51,8 % | 20-29 |
| 53,2 % | 23,6 % | 36,4 % | 13,2 % | 70,4 % | 33,3 % | 30-39 |
| 44,1 % | 20,7 % | 28,1 % | 9,1 % | 59,3 % | 31,9 % | 40-49 |
| 22,5 % | 10,2 % | 18,1 % | 6,4 % | 26,9 % | 14,0 % | 50-59 |
| 25,8 % | 11,9 % | 8,5 % | 3,6 % | 43,6 % | 20,8 % | 60-69 |
| 20,0 % | 3,1 % | 11,1 % | 2,8 % | 31,0 % | 6,9 % | 70-75 |
| 6,6 % | 0,9 % | 6,0 % | 0,8 % | 7,1 % | 1,1 % | Bingo |
| 14,9 % | 2,6 % | 17,1 % | 1,3 % | 13,9 % | 3,8 % | 10-19 |
| 4,3 % | | 2,5 % | | 4,8 % | | 20-29 |
| 3,2 % | 0,6 % | 2,6 % | 1,3 % | 3,7 % | | 30-39 |
| 7,8 % | 0,6 % | 6,8 % | | 8,8 % | 1,1 % | 40-49 |
| 3,8 % | | 3,2 % | | 4,3 % | | 50-59 |
| 5,7 % | 1,9 % | 3,7 % | 1,2 % | 7,8 % | 2,6 % | 60-69 |
| 7,7 % | 1,5 % | 8,3 % | 2,8 % | 6,9 % | | 70-75 |
| 46,9 % | 26,4 % | 36,0 % | 16,3 % | 57,4 % | 36,1 % | Urheilupelit |
| 89,7 % | 65,2 % | 89,5 % | 55,3 % | 89,9 % | 74,7 % | 10-19 |
| 68,1 % | 36,8 % | 59,5 % | 21,3 % | 75,9 % | 51,8 % | 20-29 |
| 58,9 % | 36,1 % | 46,8 % | 20,8 % | 70,4 % | 50,0 % | 30-39 |
| 45,8 % | 20,6 % | 27,0 % | 6,8 % | 63,7 % | 33,0 % | 40-49 |
| 21,9 % | 8,6 % | 13,8 % | 4,3 % | 30,1 % | 12,9 % | 50-59 |
| 18,1 % | 3,8 % | 3,7 % | 1,2 % | 32,5 % | 6,5 % | 60-69 |
| 7,7 % | 6,2 % | 2,8 % | 2,8 % | 13,8 % | 10,3 % | 70-75 |
| 73,3 % | 22,3 % | 70,5 % | 20,3 % | 76,2 % | 24,2 % | Ulko- ja pihapelit |
| 91,0 % | 51,6 % | 93,4 % | 48,7 % | 88,6 % | 54,4 % | 10-19 |
| 82,2 % | 21,5 % | 75,9 % | 16,5 % | 88,0 % | 26,2 % | 20-29 |
| 83,5 % | 22,2 % | 84,4 % | 26,0 % | 83,8 % | 18,5 % | 30-39 |
| 76,5 % | 23,3 % | 71,9 % | 21,6 % | 81,3 % | 24,4 % | 40-49 |
| 62,6 % | 10,7 % | 67,0 % | 9,6 % | 58,1 % | 11,8 % | 50-59 |
| 56,9 % | 11,3 % | 50,0 % | 8,4 % | 64,1 % | 14,3 % | 60-69 |
| 46,2 % | 12,3 % | 33,3 % | 8,3 % | 62,1 % | 17,2 % | 70-75 |
| 4,7 % | 1,8 % | 1,5 % | 0,9 % | 7,7 % | 2,6 % | Keräilykorttipelit |
| 14,2 % | 5,2 % | 5,3 % | 2,6 % | 22,8 % | 7,6 % | 10-19 |
| 9,8 % | 4,9 % | 1,3 % | 1,3 % | 16,9 % | 8,4 % | 20-29 |
| 4,5 % | 1,9 % | 2,6 % | 2,6 % | 6,3 % | 1,2 % | 30-39 |
| 1,7 % | | | | 3,3 % | | 40-49 |
| 1,1 % | | 1,1 % | | 1,1 % | | 50-59 |
| | | | | | | 60-69 |
| | | | | | | 70-75 |
| 3,9 % | 1,7 % | 2,4 % | 1,3 % | 5,4 % | 2,2 % | Rooolipelit |
| 7,7 % | 3,2 % | 9,2 % | 2,6 % | 6,3 % | 3,8 % | 10-19 |
| 13,5 % | 6,2 % | 7,6 % | 6,3 % | 19,0 % | 7,1 % | 20-29 |
| 2,5 % | 1,9 % | | | 4,9 % | 3,7 % | 30-39 |
| 0,6 % | | | | 1,1 % | | 40-49 |
| 1,1 % | | | | 2,2 % | | 50-59 |
| | | | | | | 60-69 |
| 1,5 % | | | | 3,4 % | | 70-75 |

| Kaikista | | Naisista | | Miehistä | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-----------------------|
| Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | |
| 2,0 % | 0,8 % | 1,9 % | 0,6 % | 2,3 % | 0,9 % | Liveroolipelit |
| 3,2 % | 1,9 % | 5,3 % | 1,3 % | 2,5 % | 2,5 % | 10-19 |
| 8,0 % | 3,1 % | 7,6 % | 2,5 % | 8,4 % | 3,6 % | 20-29 |
| 0,6 % | | | | 1,2 % | | 30-39 |
| 0,6 % | | | | 1,1 % | | 40-49 |
| 0,5 % | | | | 1,1 % | | 50-59 |
| | | | | | | 60-69 |
| | | | | | | 70-75 |
| 2,3 % | 0,8 % | | | 4,5 % | 1,7 % | Miniatyyri- |
| 3,9 % | 1,3 % | | | 7,6 % | 2,5 % | taistelupelit |
| 8,0 % | 4,3 % | | | 15,7 % | 8,4 % | 10-19 |
| 1,9 % | | | | 3,7 % | | 20-29 |
| 0,6 % | | | | 1,1 % | | 30-39 |
| 0,5 % | | | | 1,1 % | | 40-49 |
| | | | | | | 50-59 |
| | | | | | | 60-69 |
| | | | | | | 70-75 |

Taulukko 21. Pelaajien ja aktiivisten pelaajien prosenttimäärät painotetussa aineistossa pelityypeittäin (perinteiset pelit).

| Kaikista | | Naisista | | Miehistä | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|--|
| Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | |
| 58,4 % | 36,5 % | 55,9 % | 33,3 % | 60,7 % | 39,5 % | Yksin pelattavat tietokonepelit |
| 87,1 % | 63,2 % | 92,1 % | 57,9 % | 82,3 % | 67,1 % | 10-19 |
| 84,7 % | 54,0 % | 78,8 % | 41,8 % | 89,3 % | 65,5 % | 20-29 |
| 62,0 % | 32,5 % | 57,1 % | 28,6 % | 66,7 % | 37,0 % | 30-39 |
| 59,2 % | 34,1 % | 53,9 % | 30,3 % | 63,7 % | 37,4 % | 40-49 |
| 37,1 % | 19,4 % | 39,8 % | 23,7 % | 34,4 % | 15,1 % | 50-59 |
| 40,3 % | 28,3 % | 39,0 % | 30,5 % | 41,6 % | 26,0 % | 60-69 |
| 18,5 % | 13,8 % | 11,1 % | 11,1 % | 27,6 % | 17,2 % | 70-75 |
| 37,6 % | 20,9 % | 30,1 % | 14,1 % | 45,0 % | 27,9 % | Konsolipelit |
| 87,1 % | 61,9 % | 81,6 % | 52,6 % | 92,4 % | 70,9 % | 10-19 |
| 72,8 % | 38,7 % | 57,0 % | 17,7 % | 88,0 % | 58,3 % | 20-29 |
| 47,1 % | 27,4 % | 36,8 % | 15,6 % | 56,8 % | 38,3 % | 30-39 |
| 30,2 % | 8,9 % | 20,5 % | 6,7 % | 39,6 % | 12,1 % | 40-49 |
| 7,5 % | 2,1 % | 6,4 % | 2,1 % | 8,6 % | 2,2 % | 50-59 |
| 3,1 % | 0,6 % | 1,2 % | 1,2 % | 5,2 % | | 60-69 |
| | | | | | | 70-75 |
| 14,0 % | 5,1 % | 11,4 % | 3,4 % | 16,6 % | 6,8 % | Käsikonsolipelit |
| 45,8 % | 23,2 % | 42,1 % | 15,8 % | 50,0 % | 30,4 % | 10-19 |
| 23,3 % | 8,6 % | 22,5 % | 5,0 % | 24,1 % | 12,0 % | 20-29 |
| 6,3 % | 0,6 % | 3,9 % | | 8,6 % | 1,2 % | 30-39 |
| 12,3 % | 1,7 % | 6,8 % | 2,2 % | 17,6 % | 1,1 % | 40-49 |
| 2,7 % | | 2,1 % | | 3,2 % | | 50-59 |
| 1,3 % | | | | 2,6 % | | 60-69 |
| 1,5 % | | | | 3,4 % | | 70-75 |

| Kaikista | | Naisista | | Miehistä | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---|
| Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | |
| 13,6 % | 9,3 % | 5,1 % | 2,6 % | 21,8 % | 16,1 % | Monen pelaajan verkkopelit |
| 45,2 % | 31,6 % | 21,1 % | 10,5 % | 67,1 % | 51,9 % | 10-19 |
| 34,4 % | 22,2 % | 11,4 % | 6,3 % | 55,4 % | 38,1 % | 20-29 |
| 8,9 % | 7,0 % | 1,3 % | | 16,3 % | 13,6 % | 30-39 |
| 1,7 % | 0,6 % | | | 3,3 % | 1,1 % | 40-49 |
| | | | | | | 50-59 |
| | | | | | | 60-69 |
| 3,1 % | 3,1 % | 2,8 % | 2,8 % | 3,4 % | 3,4 % | 70-75 |
| 41,8 % | 18,9 % | 40,7 % | 18,8 % | 42,7 % | 18,8 % | Internetin ilmaiset selainpelit |
| 80,6 % | 45,2 % | 85,5 % | 47,4 % | 74,7 % | 41,8 % | 10-19 |
| 67,5 % | 28,2 % | 64,6 % | 27,8 % | 71,1 % | 27,7 % | 20-29 |
| 47,5 % | 20,3 % | 44,2 % | 18,2 % | 50,0 % | 22,2 % | 30-39 |
| 38,9 % | 15,6 % | 35,2 % | 15,7 % | 41,8 % | 15,6 % | 40-49 |
| 20,4 % | 8,6 % | 22,6 % | 6,4 % | 18,3 % | 10,8 % | 50-59 |
| 15,1 % | 5,6 % | 14,6 % | 8,5 % | 15,6 % | 2,6 % | 60-69 |
| 6,2 % | 1,5 % | 5,6 % | 2,8 % | 6,9 % | | 70-75 |
| 16,6 % | 10,7 % | 16,4 % | 11,3 % | 17,0 % | 9,8 % | Facebookin pelit |
| 52,9 % | 32,9 % | 46,1 % | 30,3 % | 59,5 % | 34,2 % | 10-19 |
| 29,6 % | 17,8 % | 27,8 % | 17,7 % | 31,0 % | 16,9 % | 20-29 |
| 15,2 % | 12,0 % | 20,8 % | 15,6 % | 9,9 % | 8,6 % | 30-39 |
| 7,8 % | 5,6 % | 10,2 % | 8,0 % | 5,5 % | 3,3 % | 40-49 |
| 3,8 % | 2,2 % | 4,3 % | 3,2 % | 3,2 % | 1,1 % | 50-59 |
| 1,3 % | 0,6 % | 1,2 % | 1,2 % | 2,6 % | | 60-69 |
| | | | | | | 70-75 |
| 3,9 % | 1,6 % | 1,1 % | 0,4 % | 6,7 % | 2,8 % | Netistä ladattavat maksulliset pelit |
| 6,5 % | 3,9 % | 1,3 % | 1,3 % | 11,4 % | 6,3 % | 10-19 |
| 10,4 % | 4,9 % | 2,5 % | 1,3 % | 16,9 % | 8,4 % | 20-29 |
| 5,7 % | 0,6 % | 2,6 % | | 8,6 % | 1,2 % | 30-39 |
| 1,7 % | 0,6 % | | | 3,3 % | 1,1 % | 40-49 |
| 0,5 % | | | | 1,1 % | | 50-59 |
| 1,3 % | 0,6 % | 1,2 % | | 2,6 % | 1,3 % | 60-69 |
| | | | | | | 70-75 |
| 39,2 % | 16,6 % | 35,3 % | 12,5 % | 42,9 % | 20,8 % | Kännykkäpelit |
| 87,1 % | 49,7 % | 89,5 % | 48,7 % | 84,8 % | 50,0 % | 10-19 |
| 61,3 % | 27,0 % | 55,0 % | 13,8 % | 67,5 % | 39,8 % | 20-29 |
| 50,0 % | 19,6 % | 44,2 % | 16,9 % | 55,0 % | 22,2 % | 30-39 |
| 31,3 % | 10,6 % | 22,7 % | 3,4 % | 39,6 % | 17,6 % | 40-49 |
| 16,1 % | 2,7 % | 15,1 % | 2,1 % | 17,2 % | 3,2 % | 50-59 |
| 10,1 % | 0,6 % | 9,8 % | 1,2 % | 10,4 % | 1,3 % | 60-69 |
| 1,5 % | | | | 3,4 % | | 70-75 |

| Kaikista | | Naisista | | Miehistä | | |
|---------------|---------------|---------------|--------------|---------------|---------------|--|
| Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | Pelaajia | Aktiivisia | |
| 19,1 % | 12,1 % | 9,2 % | 4,9 % | 28,8 % | 19,4 % | Verkossa pe- lattavat veik- kauspelit |
| 7,1 % | 3,9 % | | | 13,9 % | 7,6 % | 10-19 |
| 23,9 % | 14,8 % | 15,2 % | 8,9 % | 32,5 % | 20,5 % | 20-29 |
| 37,3 % | 20,3 % | 18,2 % | 6,5 % | 55,0 % | 33,3 % | 30-39 |
| 21,8 % | 16,2 % | 5,6 % | 3,4 % | 37,4 % | 28,9 % | 40-49 |
| 18,3 % | 12,9 % | 14,0 % | 7,5 % | 22,6 % | 18,3 % | 50-59 |
| 11,9 % | 8,2 % | 6,1 % | 4,9 % | 18,2 % | 11,7 % | 60-69 |
| 3,1 % | 1,5 % | | | 7,1 % | 3,4 % | 70-75 |
| 6,2 % | 2,4 % | 1,7 % | 0,8 % | 10,7 % | 4,1 % | Nettipokeri |
| 7,7 % | 3,9 % | | | 15,2 % | 7,6 % | 10-19 |
| 11,0 % | 4,9 % | 5,0 % | 1,3 % | 16,9 % | 8,4 % | 20-29 |
| 13,9 % | 5,7 % | 3,9 % | 1,3 % | 23,5 % | 9,9 % | 30-39 |
| 5,6 % | 1,1 % | 1,1 % | 1,1 % | 9,9 % | 1,1 % | 40-49 |
| 1,6 % | | | | 3,2 % | | 50-59 |
| 0,6 % | 0,6 % | 1,2 % | 1,2 % | | | 60-69 |
| | | | | | | 70-75 |
| 3,5 % | 1,8 % | 0,6 % | 0,4 % | 6,4 % | 3,2 % | Muut ulko- maisset rahape- lit |
| 3,2 % | 1,3 % | | | 6,3 % | 2,5 % | 10-19 |
| 6,7 % | 2,5 % | 1,3 % | 1,3 % | 12,0 % | 3,6 % | 20-29 |
| 5,1 % | 3,2 % | | | 9,9 % | 6,3 % | 30-39 |
| 4,4 % | 2,8 % | 1,1 % | 1,1 % | 7,7 % | 4,4 % | 40-49 |
| 1,6 % | 0,5 % | 1,1 % | | 2,2 % | 1,1 % | 50-59 |
| 1,3 % | 1,3 % | | | 2,6 % | 2,6 % | 60-69 |
| | | | | | | 70-75 |
| 17,2 % | 3,8 % | 18,4 % | 5,1 % | 15,9 % | 2,4 % | Opetuspelit |
| 47,7 % | 11,6 % | 53,9 % | 15,8 % | 41,8 % | 7,6 % | 10-19 |
| 20,9 % | 2,5 % | 26,6 % | 2,5 % | 15,7 % | 1,2 % | 20-29 |
| 13,3 % | 2,5 % | 13,2 % | 3,9 % | 13,6 % | 1,2 % | 30-39 |
| 15,1 % | 5,0 % | 15,7 % | 5,6 % | 14,3 % | 4,4 % | 40-49 |
| 8,6 % | 1,6 % | 8,5 % | 3,2 % | 8,6 % | | 50-59 |
| 5,6 % | 1,3 % | 4,9 % | 2,4 % | 6,4 % | | 60-69 |
| 3,1 % | 1,5 % | | | 6,9 % | 3,4 % | 70-75 |

ISBN 978-951-39-4235-9 (nid.)
ISBN 978-951-39-4236-6 (pdf)

Jyväskylän yliopistopaino 2011