

Kuinka suomalaiset pelaavat nyt? Pelaajabarometri 2024

Janna Laiho, Azerion Finland

Aleksi Ylitalo, RTL AdAlliance



Pelaajabarometrin taustaa

- Viime vuonna julkaistu pelaajabarometri on järjestyksessä yhdeksäs. Aikaisemmat tutkimukset on toteutettu vuosina 2009, 2010, 2011, 2013, 2015, 2018, 2020 ja 2022.
- Toteutettiin Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä. Mukana Tampereen yliopiston lisäksi mm. Turun ja Jyväskylän yliopistot.
- Pelaajabarometrin tutkimuskohteena ovat 10–75-vuotiaiden mannersuomalaisten pelaaminen (n 958).
- Pelaajabarometri piirtää kuvan suomalaisten pelaamisesta ja tuo esille keskeisiä muutoksia erityisesti mobiilipelaamisen, digitaalisen ja ei-digitaalisen pelaamisen sekä rahapelien pelaamisen osa-alueilla.

Pelaamisen yleisyys väestössä

- 82% 10-75 vuotiaista pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus.
- 64% pelaa aktiivisesti (pelaa noin kerran kuukaudessa tai useammin)
- Keskimääräinen aika pelaamiseen on 6,2h viikossa

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Pelaaminen ylipäätään	97,7 %	88,7 %	98,5 %	88,7 %	96,9 %	88,8 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	96,6 %	78,8 %	98,3 %	79,7 %	95,0 %	78,0 %
Digitaalinen pelaaminen	81,1 %	64,2 %	79,2 %	56,3 %	82,8 %	71,8 %

Muutokset vuodesta 2022

- Kasvua viikottain tai useammin pelaavien ryhmässä lähes kaikissa ikäryhmissä
- Miesten ja naisten digitaalisten viihdepelien pelaamisessa ei ole tapahtunut merkittäviä muutoksia vuosien 2022 ja 2024 välillä
- Miehet pelaavat tilastollisesti merkitsevästi enemmän sekä päivittäin että viikoittain.
- Miehistä 24% ja naisista 16,5% pelaa digitaalisia viihdepelejä päivittäin, viikottain pelaa 48,8% miehistä ja 36% naisista

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

Pelialustat ja pelityypit

- Suosituimmat pelialustat ovat: mobiili, tietokone ja pelikonsoli.
- Aktiivisesti pelaavat suosivat mobiilipäätelaitetta (47%). Tietokoneella pelaa aktiivisesti 32% ja pelikonsolilla 26%.
- Suosituin pelien lajityyppi on pulma- ja korttipelit (20% pelaa viikoittain tai useammin, 57% pelaa ainakin joskus).
- Seuraavaksi suosituimmat pelityypit: seikkailu-, strategia-, ammuskelu-, urheilu- ja toiminta-, ajo- ja simultaatiopelit.

10-19 v	20-29 v	30-39 v	40-49 v	50-59 v	60-69 v	yli 70 v
1. Ammuskelupelit 57,3 %	1. Seikkailupelit 45,5 %	1. Seikkailupelit 30,9 %	1. Pulma- ja korttipelit 28,6 %	1. Pulma- ja korttipelit 21 %	1. Pulma- ja korttipelit 24,8 %	1. Pulma- ja korttipelit 17 %
2. Pulma- ja korttipelit 55,8 %	2. Ammuskelupelit 37,8 %	2. Pulma- ja korttipelit 29,1 %	2. Simulaatiopelit 14,6 %	2. Oppimispelit 5,9 %	2. Oppimispelit 3,9 %	
3. Toimintapelit 50 %	3. Toimintapelit 34,5 %	3. Ammuskelupelit 28,9 %	3. Strategiapelit 13,7 %	3. Urheilupelit 3,8 %		
4. Seikkailupelit 46,8 %	4. Pulma- ja korttipelit 29,7 %	4. Simulaatiopelit 25,1 %	4. Urheilupelit 12,6 %	4. Simulaatiopelit 3,6 %		
5. Simulaatiopelit 44,3 %	5. Simulaatiopelit 29,5 %	5. Roolipelit 24,8 %	5. Seikkailupelit 12 %	5. Strategiapelit 3,3 %		
6. Strategiapelit 41,1 %	6. Strategiapelit 28,9 %	6. Toimintapelit 23,5 %	6. Ajopelit 10,9 %	6. Ammuskelupelit 2,5 % ja roolipelit 2,5 %		
7. Urheilupelit 40,3 %	7. Urheilupelit 27,4 %	7. Strategiapelit 21 %	7. Ammuskelupelit 9,2 %	7. Seikkailupelit 2,3 %		
8. Ajopelit 39 %	8. Roolipelit 24,2 %	8. Ajopelit 18,2 %	8. Toimintapelit 7,3 %			
9. Muut monen pelaajan verkkopelit 26,3 %	9. Muut monen pelaajan verkkopelit 22,6 %	9. Urheilupelit 17,8 %	9. Roolipelit 6,7 %			
10. Musiikki- ja seurapelit 18,4 %	10. Ajopelit 17,7 %	10. Muut monen pelaajan verkkopelit 14,5 %	10. Muut monen pelaajan verkkopelit 6,6 %			
11. Oppimispelit 14,9 %	11. Nettiroolipelit 9,2 %	11. Musiikki- ja seurapelit 8,9 %	11. Musiikki- ja seurapelit 3,9 %			
12. Roolipelit 14,6 %	12. Oppimispelit 4,6 %	12. Oppimispelit 7,9 %	12. Oppimispelit 3,8 %			
13. Nettiroolipelit 7 %	13. Musiikki- ja seurapelit 4,1 %	13. Nettiroolipelit 6,7 %	13. Nettiroolipelit 2,1 %			

Suosituimmat pelityypit ikäryhmittäin

- Eri ikäryhmät suosivat eri tyyppisiä pelejä
- Nuoremmat pelaavat eniten ja useamman eri kategorian pelejä
- Nelikymppiset pelaavat nyt monipuolisemmin kuin aiemmin
- Viisikymppisten listalla oli 2020 viisi pelityyppiä, nyt seitsemän

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

Muutokset vuodesta 2020

- Naiset pelaavat enemmän toiminta-, seikkailu- ja urheilupelejä
- Miehet pelaavat enemmän pulma-, kortti-, simulaatio ja urheilupelejä

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

Suosituimmat pelit

- Viimeisen kuukauden sisällä pelanneita pyydettiin nimeämään kaksi eniten pelaamaansa peliä.
- Kysymykseen vastasi hieman alle puolet (43,6 %) kaikista kyselyyn osallistuneista
- Sinertävällä pohjavärillä on merkitty ne pelit ja pelisarjat, jotka eivät olleet kärkilistalla edellisessä Pelaajabarometrissä 2022. M= + tarkoittaa nousua vuoden 2022 sijoituksesta, - laskua ja =, että sijoitus on pysynyt samana.

Suosituimmat pelit, naiset ja miehet

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

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

- Vihreät molempien listalla
- erityisesti toiminta-, ammuskelu- ja urheilupelit ovat miesten listan kärkipäässä.
- Naisten listalta löytyy ajanvieteelliseen pelaamiseen soveltuvia mobiili- ja selainpelejä, kielteneppimispelisiä sekä vanha suosikki *The Sims* -simulaatiopeli.

Yhteenveto

- Digitaalisen pelaamisen kokonaisaktiivisuus on edelleen nousussa, 81,1% pelaa edes joskus digitaalisia pelejä
- Mobiilipelaaminen selvästi suosituinta
- Suomalaiset pelaavat monipuolisemmin: minkään pelityypin suosio ei ole laskenut, mutta muutamien (esim simulaatio, urheilu) on noussut merkittävästi. Pelaaminen on pysynyt koronavuosina kasvaneella tasolla

- Myös ikäryhmissä pelityyppien määrä kasvanut
- Pelityyppien suosio on kuitenkin edelleen sukupuolittunutta
- Ajankäyttö pelaamiseen edelleen korkealla, yli 6h viikossa

Kuinka hyödyntää peliympäristöä mainonnassa

- Tavoitat yli 3 miljoonaa suomalaista pelimainonnalla
- Pelimainonta ei häiritse! Mainokset ajetaan yksi kerrallaan ja rewarded-mainosmuoto silloin, kun pelaaja itse valitsee sen katsoa.
- Voit tehdä video-, display- ja audiomainontaa ja kohdentaa haluamallesi kohderyhmälle
- Voit räätälöidä viestisi sopimaan peliympäristöön tai hyödyntää samoja videoita kuin muussakin videomainonnassasi, formaatit on samat
- Gaming tavoittaa pitkin päivää, silloin, kun on hetki aikaa; bussissa, TVn mainoskatkolla, nukkumaan mennessä, ruokatauolla töissä. Silloin pelillä on kohderyhmäsi jakamaton huomio ja viestisi huomioarvo on erittäin korkea..
- Gaming on hyvänmielen ympäristö jossa yleisö viihtyy! Tutkitusti, kun mainosviesti kohdataan positiivisessa mielentilassa, liitetään myös mainostajaan positiivisia mielikuvia ja mainontaa ei pidetä häiritsevänä.
- Tulokset: erittäin korkea attention, VTR sekä CTR .

A young woman with blonde hair tied back, wearing black-rimmed glasses and a beige scarf, is smiling broadly while looking at her smartphone. She is sitting on a bus or tram, with a blurred city street and other passengers in the background. The scene is brightly lit, suggesting daytime.

Kiitos!

Janna Laiho, Azerion Finland

Aleksi Ylitalo, RTL AdAlliance

