

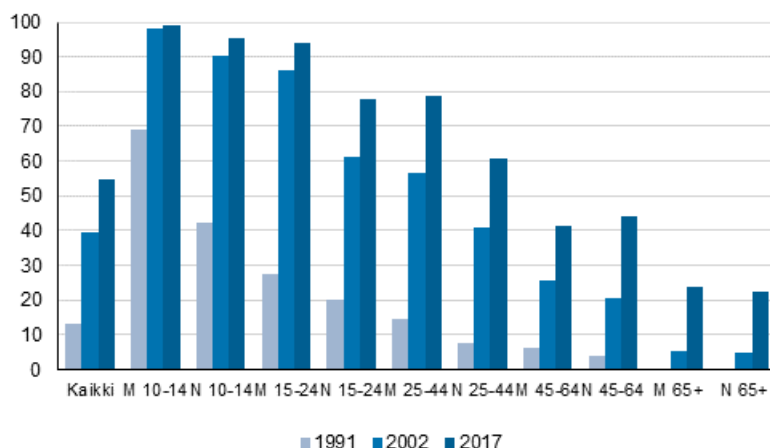
Vapaa-ajan osallistuminen 2017

Digipelaaminen

Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa

Digitaalisten pelien pelaaminen on yleistä koko väestössä. Vaikka 10–14-vuotiaat pojat ovat yhä aktiivisimmat pelaajat, digipelaaminen ei ole enää vain lasten- tai nuorisokulttuuria. Ainakin kerran vuodessa digitaalisia pelejä pelasi yli puolet kymmeneen vuotta täyttäneestä väestöstä. Osuus on nelinkertaistunut 90-luvun alusta. Samaan aikaan vähintään kerran kuussa pelaavien mediaani-ikä on noussut 19 vuodesta 35 vuoteen. Pelaamisen kasvu on ollut suurinta yli 44-vuotiaiden keskuudessa. Tiedot käyvät ilmi Tilastokeskuksen vuoden 2017 vapaa-aikatutkimuksesta.

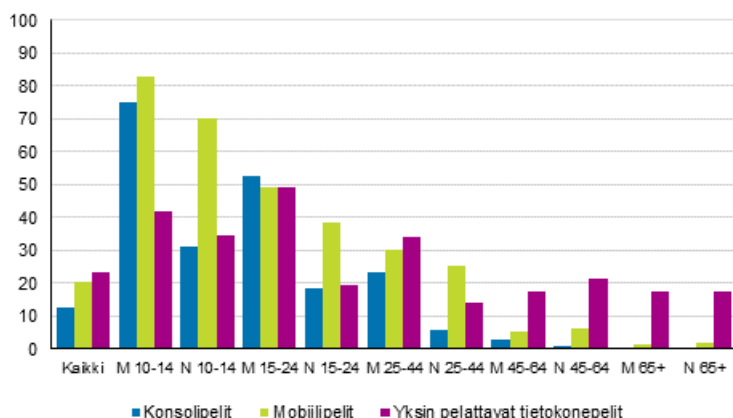
Digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran vuodessa, %



Mobiilipelit suosittuja lasten ja naisten keskuudessa

Mobiilipelit, esimerkiksi Pokémon Go, ovat suosittuja alle 45-vuotiaiden keskuudessa. Mobiilipelit ovat suosituin pelityyppi vähintään kerran kuussa pelaavien alle 45-vuotiaiden naisten sekä tyttöjen ja poikien keskuudessa. Konsolipelien pelaaminen keskittyy alle 30-vuotiaisiin poikiin ja nuoriin miehiin. Yksin pelattavat tietokonepelit, kuten Pasiassi, ovat puolestaan suosituin pelityyppi vanhemmissa ikäryhmissä.

Digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran kuussa pelityypeittäin 2017, %



Miehet pelaavat rahapelejä verkossa kolme kertaa niin paljon kuin naiset

Vähintään kerran kuussa verkkorahapelejä, kuten nettipokeria, pelasi 11 prosenttia 15 vuotta täyttäneestä väestöstä. Miehistä huomattavasti useampi (17 %) pelasi rahapelejä verkossa kuin naisista (6 %). Sosioekonomisista ryhmistä verkkorahapelejä pelasivat eniten työntekijät ja alemmat toimihenkilöt. Säännöllinen pelaaminen oli yleisintä kuitenkin alempien toimihenkilöiden keskuudessa sekä miehillä että naisilla. Alemmista toimihenkilömiehistä noin kolmannes (32 %) pelasi verkkorahapelejä vähintään kerran kuussa. Alemmista toimihenkilönaisista puolestaan noin joka kymmenes (11 %) pelasi säännöllisesti verkkorahapelejä.

Verkkorahapeliä pelaaminen vähintään kerran kuussa 2017, 15 vuotta täyttäneet %



Vapaa-aikatutkimuksen tiedot kerättiin lokakuun 2017 ja tammikuun 2018 välisenä aikana. Tiedot kerättiin 10–14-vuotiailta ja 75 vuotta täyttäneiltä käyntihaastatteluina ja 15–74-vuotiailta joko verkko- tai postikyselyinä. Kaikkiaan tutkimukseen osallistui 7155 henkeä.

Sisällys

1. Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa.....	5
1.1 Yksin pelattavat tietokonepelit ja mobiilipelit suosituimmat pelityypit.....	5
1.2 Mobiilipelit suosittuja lasten ja naisten keskuudessa.....	6
1.3 Lähes kaikki 10–14-vuotiaat pojat pelaavat digitaalisia pelejä säännöllisesti.....	6
1.4 Harva harrastaa kilpapeliamista.....	7
1.5 Miehet pelaavat rahapelejä verkossa kolme kertaa niin paljon kuin naiset.....	7

Taulukot

Liitetaulukot

Liitetaulukko 1. Konsoli-, mobiili- tai tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (1991, 2002, 2017) %	8
Liitetaulukko 2. Konsoli-, mobiili- tai tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (1991, 2002, 2017) %	10
Liitetaulukko 3. Tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (1991, 2002, 2017) %	11
Liitetaulukko 4. Tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (1991, 2002, 2017) %	13
Liitetaulukko 5. Konsolipelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %	14
Liitetaulukko 6. Konsolipelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %	15
Liitetaulukko 7. Mobiilipelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %	16
Liitetaulukko 8. Mobiilipelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %	16
Liitetaulukko 9. Yksin pelattavien tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %	17
Liitetaulukko 10. Yksin pelattavien tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %	17
Liitetaulukko 11. Selainpelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %	18
Liitetaulukko 12. Selainpelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %	18
Liitetaulukko 13. Oppimispelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %	19
Liitetaulukko 14. Oppimispelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %	19
Liitetaulukko 15. Verkkomoninpelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %	20
Liitetaulukko 16. Verkkomoninpelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %	21
Liitetaulukko 17. Verkkoroolipelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %	22
Liitetaulukko 18. Verkkoroolipelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %	22
Liitetaulukko 19. Harrastanut kilpapeliamista (eSports), 10 vuotta täyttäneet (2017) %	23
Liitetaulukko 20. Harrastanut kilpapeliamista (eSports), 15 vuotta täyttäneet (2017) %	23
Liitetaulukko 21. Antanut palautetta tai ollut kehittämässä peliä, 10 vuotta täyttäneet (2017) %	24
Liitetaulukko 22. Antanut palautetta tai ollut kehittämässä peliä, 15 vuotta täyttäneet (2017) %	24
Liitetaulukko 23. Verkkorahapelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %	25

Kuviot

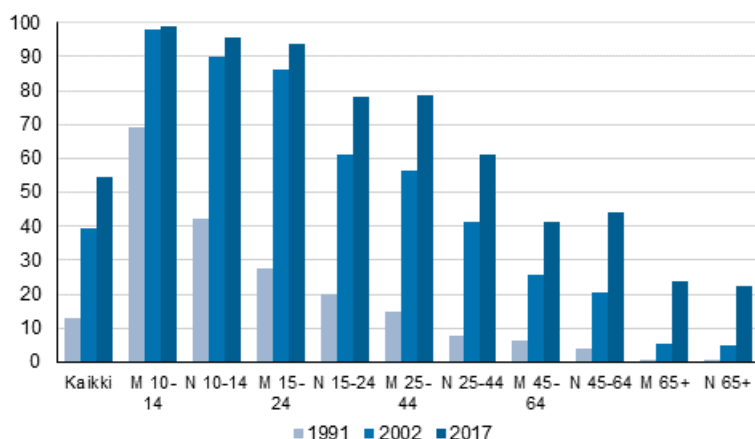
Kuvio 1. Digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran vuodessa, %.....	5
Kuvio 2. Digitaalisten pelien pelaamisen useus 2017, 10 vuotta täyttäneet, %.....	6
Kuvio 3. Digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran kuussa pelityypeittäin 2017, %.....	6
Kuvio 4. Digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran kuussa, %.....	7

Kuvio 5. Verkkorahapeliin pelaaminen vähintään kerran kuussa 2017, 15 vuotta täyttäneet, %.....	7
Laatuseloste: Vapaa-ajan osallistuminen 2017.....	26

1. Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa

Digitaalisten pelien pelaaminen on yleistä koko väestössä. Vaikka 10–14-vuotiaat pojat ovat yhä aktiivisimmat pelaajat, digipelaaminen ei ole enää vain lasten- tai nuorisokulttuuria. Ainakin kerran vuodessa digitaalisia pelejä pelasi yli puolet (55 %) kymmenen vuotta täyttäneestä väestöstä. Osuus on nelinkertaistunut 90-luvun alusta (13 %). Samaan aikaan vähintään kerran kuussa pelaavien mediaani-ikä on noussut 19 vuodesta 35 vuoteen. Pelaamisen kasvu on ollut suurinta yli 44-vuotiaiden keskuudessa.

Kuvio 1. Digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran vuodessa, %

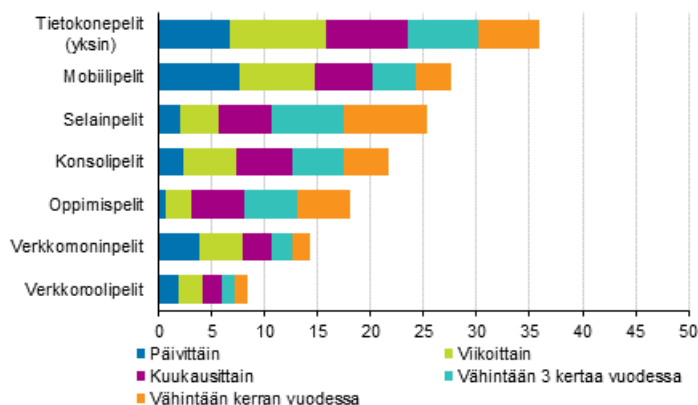


1.1 Yksin pelattavat tietokonepelit ja mobiilipelit suosituimmat pelityypit

Yksin pelattavat tietokonepelit, esimerkiksi Pasiassi, ovat pitäneet pintansa yllättävänkin hyvin, mutta mobiilipelit, kuten Pokémon Go, haastavat perinteisten tietokonepelien asemaa suosituimpana säännöllisesti pelattavana pelityyppinä. Mobiililaitteiden käytön yleistymisen on yksi syy siihen, miksi pelaaminen on laajentunut pelaajien ydinjoukon lisäksi muuhun väestöön. Tietokoneiden yleistymisen vanhemmissa ikäryhmissä on omalta osaltaan ylläpitänyt yksin pelattavien tietokonepelien suosiota.

Yksin pelattavat tietokonepelit, mobiilipelit ja konsolipelit olivat suosituimmat säännöllisesti eli vähintään kerran kuussa pelattavat pelityypit. Päivittäin eniten pelattiin kuitenkin mobiilipelejä. Verkkoroolipelien pelaaminen on suhteellisen harvinaista, vähintään kerran kuussa niitä pelasi kuusi ja vähintään kerran vuodessa kahdeksan prosenttia kymmenen vuotta täyttäneestä väestöstä. Verkkomoninpelien, esimerkiksi World of Warcraft, suosio on pysynyt ennallaan 2000-luvun alusta, vähintään kerran vuodessa niitä pelasi noin 14 prosenttia väestöstä.

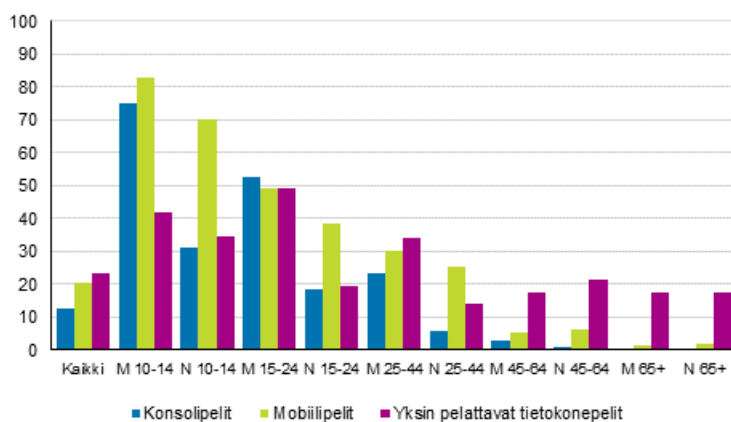
Kuvio 2. Digitaalisten pelien pelaamisen useus 2017, 10 vuotta täyttäneet, %



1.2 Mobiilipelit suosittuja lasten ja naisten keskuudessa

Mobiilipelit ovat suosittuja alle 45-vuotiaiden keskuudessa. Mobiilipelit olivat suosituin pelityyppi vähintään kerran kuussa pelaavien alle 45-vuotiaiden naisten sekä tyttöjen ja poikien keskuudessa. Konsolipelien pelaaminen keskittyy alle 30-vuotiaisiin poikiin ja nuoriin miehiin. Yksin pelattavat tietokonepelit olivat puolestaan suosituin pelityyppi vanhemmissa ikäryhmissä.

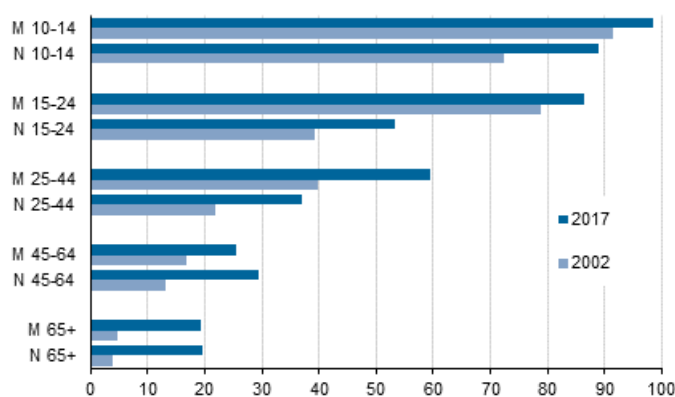
Kuvio 3. Digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran kuussa pelityypeittäin 2017, %



1.3 Lähes kaikki 10–14-vuotiaat pojat pelaavat digitaalisia pelejä säännöllisesti

Vähintään kerran kuussa digitaalisia pelejä pelasi 41 prosenttia kymmenen vuotta täyttäneestä väestöstä. Miehet pelasivat digitaalisia pelejä edelleen enemmän kuin naiset. Vähintään kerran kuussa digitaalisia pelejä pelasi lähes puolet (47 %) miehistä ja reilu kolmannes naisista (35 %). Lähes kaikki (98 %) 10–14-vuotiaat pojat pelasivat digitaalisia pelejä vähintään kerran kuussa.

Kuvio 4. Digitaalisten pelien pelaaminen vähintään kerran kuussa, %



1.4 Harva harrastaa kilpapelaaamista

Kilpapelaaamista (eSports) oli harrastanut vain kolme prosenttia kymmenen vuotta täyttäneestä väestöstä. Miehistä viisi prosenttia ja naisista ainoastaan joka sadas oli harrastanut kilpapelaaamista. Yleisintä kilpapelaaamista oli alle 20-vuotiaiden poikien ja nuorten miesten keskuudessa (16 %).

Melkein joka kymmenes (9 %) oli antanut palautetta pelin toimivuudesta tai ollut muuten kehittämässä jotain peliä. Miehistä näin oli toiminut 14 ja naisista neljä prosenttia. Yleisintä kehittäminen tai palautteen antaminen oli pelaajien ydinjoukon, poikien ja nuorten miesten keskuudessa. Lähes 40 prosenttia (38 %) 15–24-vuotiaista pojista ja miehistä sekä neljännes 10–14-vuotiaista pojista oli antanut palautetta pelin toimivuudesta tai ollut muuten kehittämässä jotain peliä.

1.5 Miehet pelaavat rahapelejä verkossa kolme kertaa niin paljon kuin naiset

Vähintään kerran kuussa verkkorahapelejä, kuten nettipokeria, pelasi 11 prosenttia 15 vuotta täyttäneestä väestöstä. Miehistä huomattavasti useampi (17 %) pelasi rahapelejä verkossa kuin naisista (6 %). Sosioekonomisista ryhmistä verkkorahapelejä pelasivat eniten työntekijät ja alemmat toimihenkilöt. Säännöllinen pelaaminen oli yleisintä kuitenkin alemmien toimihenkilöiden keskuudessa sekä miehillä että naisilla. Alemmista toimihenkilömiehistä noin kolmannes (32 %) pelasi verkkorahapelejä vähintään kerran kuussa. Alemmista toimihenkilönaisista puolestaan noin joka kymmenes (11 %) pelasi säännöllisesti verkkorahapelejä.

Kuvio 5. Verkkorahapelien pelaaminen vähintään kerran kuussa 2017, 15 vuotta täyttäneet, %



Liitetaulukot

Liitetaulukko 1. Konsoli-, mobiili- tai tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (1991, 2002, 2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	1991	13	87	100	4378
	2002	39	61	100	3355
	2017	55	45	100	7155
Miehet	1991	17	83	100	2108
	2002	45	55	100	1629
	2017	59	41	100	3503
Naiset	1991	10	90	100	2270
	2002	34	66	100	1726
	2017	50	50	100	3652
Ikäryhmä I yhteensä	1991	13	87	100	4378
	2002	39	61	100	3355
	2017	55	45	100	7155
10-14 vuotta	1991	56	44	100	324
	2002	93	7	100	204
	2017	97	3	100	440
15-19 vuotta	1991	35	65	100	311
	2002	82	18	100	243
	2017	91	9	100	433
20-24 vuotta	1991	13	87	100	335
	2002	66	34	100	237
	2017	82	18	100	481
25-34 vuotta	1991	10	90	100	760
	2002	55	45	100	471
	2017	75	25	100	1027
35-44 vuotta	1991	13	87	100	842
	2002	43	57	100	551
	2017	65	35	100	990
45-54 vuotta	1991	8	92	100	642
	2002	26	74	100	592
	2017	48	52	100	1025
55-64 vuotta	1991	2	98	100	503
	2002	19	81	100	476
	2017	37	63	100	1072
65-74 vuotta	1991	0	100	100	402
	2002	7	93	100	323
	2017	31	69	100	982
75- vuotta	1991	0 ¹⁾	100	100	259
	2002	3	97	100	258
	2017	11	89	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	1991	1	99	100	1349
	2002	6	94	100	650
	2017	10	90	100	526

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	1991	10	90	100	731
	2002	20	80	100	522
	2017	28	72	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	1991	13	87	100	795
	2002	31	69	100	587
	2017	37	63	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	1991	10	90	100	744
	2002	44	56	100	530
	2017	45	55	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	1991	37	63	100	636
	2002	58	42	100	472
	2017	60	40	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	1991	57	43	100	123
	2002	80	20	100	470
	2017	73	27	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	1991	2)	.	.	.
	2002	93	7	100	124
	2017	82	18	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	1991
	2002
	2017	96	4	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	1991	15	85	100	2444
	2002	40	60	100	2082
	2017	58	42	100	5088
Taajaan asutut kunnat	1991	12	88	100	715
	2002	37	63	100	566
	2017	52	48	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	1991	10	90	100	1219
	2002	38	62	100	707
	2017	43	57	100	979
Pääkaupunkiseutu	1991	16	84	100	724
	2002	44	56	100	623
	2017	61	39	100	1493
Muu Uusimaa	1991	14	86	100	268
	2002	38	62	100	225
	2017	60	40	100	589
Etelä-Suomi (2)	1991	13	87	100	1110
	2002	40	60	100	800
	2017	53	47	100	1585
Länsi-Suomi (3)	1991	13	87	100	1122
	2002	38	62	100	860
	2017	53	47	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	1991	12	88	100	1153
	2002	37	63	100	846
	2017	52	48	100	1685

1) Suure on pienempi kuin puolet käytetystä yksiköstä.

2) Tieto on epälooginen esitettäväksi.

Liitetaulukko 2. Konsoli-, mobiili- tai tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (1991, 2002, 2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	1991	10	90	100	4054
	2002	36	64	100	3151
	2017	52	48	100	6715
Miehet	1991	12	88	100	1948
	2002	42	58	100	1542
	2017	57	43	100	3278
Naiset	1991	7	93	100	2106
	2002	30	70	100	1609
	2017	47	53	100	3436
Yrittäjä (0-1)	1991	9	91	100	380
	2002	31	69	100	222
	2017	47	53	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	1991	18	82	100	384
	2002	41	59	100	382
	2017	62	38	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	1991	9	91	100	713
	2002	41	59	100	536
	2017	61	39	100	1061
Työntekijä (4-5)	1991	8	92	100	775
	2002	41	59	100	515
	2017	58	42	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	1991	1	99	100	1012
	2002	9	91	100	826
	2017	28	72	100	2122
Työtön (7)	1991	7	93	100	191
	2002	40	60	100	175
	2017	59	41	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	1991	28	72	100	455
	2002	75	25	100	400
	2017	85	15	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	1991	9	91	100	144
	2002	37	63	100	95
	2017	51	49	100	210

Liitetaulukko 3. Tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (1991, 2002, 2017)
%

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	1991	13	87	100	4378
	2002	34	66	100	3355
	2017	53	47	100	7155
Miehet	1991	17	83	100	2108
	2002	38	62	100	1629
	2017	58	42	100	3503
Naiset	1991	10	90	100	2270
	2002	31	69	100	1726
	2017	49	51	100	3652
Ikäryhmä I yhteensä	1991	13	87	100	4378
	2002	34	66	100	3355
	2017	53	47	100	7155
10-14 vuotta	1991	56	44	100	324
	2002	84	16	100	204
	2017	96	4	100	440
15-19 vuotta	1991	35	65	100	311
	2002	74	26	100	243
	2017	89	11	100	433
20-24 vuotta	1991	13	87	100	335
	2002	57	43	100	237
	2017	78	22	100	481
25-34 vuotta	1991	10	90	100	760
	2002	44	56	100	471
	2017	72	28	100	1027
35-44 vuotta	1991	13	87	100	842
	2002	36	64	100	551
	2017	63	37	100	990
45-54 vuotta	1991	8	92	100	642
	2002	24	76	100	592
	2017	47	53	100	1025
55-64 vuotta	1991	2	98	100	503
	2002	17	83	100	476
	2017	37	63	100	1072
65-74 vuotta	1991	0 ¹⁾	100	100	402
	2002	7	93	100	323
	2017	31	69	100	982
75- vuotta	1991	0	100	100	259
	2002	2	98	100	258
	2017	11	89	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	1991	1	99	100	1349
	2002	5	95	100	650
	2017	10	90	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	1991	10	90	100	731
	2002	18	82	100	522
	2017	27	73	100	878

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	1991	13	87	100	795
	2002	26	74	100	587
	2017	36	64	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	1991	10	90	100	744
	2002	37	63	100	530
	2017	44	56	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	1991	37	63	100	636
	2002	47	53	100	472
	2017	58	42	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	1991	57	43	100	123
	2002	72	28	100	470
	2017	69	31	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	1991	2)	.	.	.
	2002	83	17	100	124
	2017	79	21	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	1991
	2002
	2017	95	5	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	1991	15	85	100	2444
	2002	35	65	100	2082
	2017	56	44	100	5088
Taaajaan asutut kunnat	1991	12	88	100	715
	2002	31	69	100	566
	2017	51	49	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	1991	10	90	100	1219
	2002	32	68	100	707
	2017	41	59	100	979
Pääkaupunkiseutu	1991	16	84	100	724
	2002	39	61	100	623
	2017	59	41	100	1493
Muu Uusimaa	1991	14	86	100	268
	2002	32	68	100	225
	2017	59	41	100	589
Etelä-Suomi (2)	1991	13	87	100	1110
	2002	35	65	100	800
	2017	51	49	100	1585
Länsi-Suomi (3)	1991	13	87	100	1122
	2002	32	68	100	860
	2017	51	49	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	1991	12	88	100	1153
	2002	33	67	100	846
	2017	50	50	100	1685

1) Suure on pienempi kuin puolet käytetystä yksiköstä.

2) Tieto on epälooginen esitettäväksi.

Liitetaulukko 4. Tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (1991, 2002, 2017)
%

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	1991	10	90	100	4054
	2002	31	69	100	3151
	2017	50	50	100	6715
Miehet	1991	12	88	100	1948
	2002	35	65	100	1542
	2017	55	45	100	3278
Naiset	1991	7	93	100	2106
	2002	27	73	100	1609
	2017	46	54	100	3436
Yrittäjä (0-1)	1991	9	91	100	380
	2002	25	75	100	222
	2017	45	55	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	1991	18	82	100	384
	2002	38	62	100	382
	2017	60	40	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	1991	9	91	100	713
	2002	36	64	100	536
	2017	59	41	100	1061
Työntekijä (4-5)	1991	8	92	100	775
	2002	29	71	100	515
	2017	57	43	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	1991	1	99	100	1012
	2002	8	92	100	826
	2017	27	73	100	2122
Työtön (7)	1991	7	93	100	191
	2002	32	68	100	175
	2017	58	42	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	1991	28	72	100	455
	2002	69	31	100	400
	2017	83	17	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	1991	9	91	100	144
	2002	36	64	100	95
	2017	49	51	100	210

Liitetaulukko 5. Konsolipelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2002	17	83	100	3355
	2017	22	78	100	7155
Miehet	2002	23	77	100	1629
	2017	30	70	100	3503
Naiset	2002	10	90	100	1726
	2017	14	86	100	3652
Ikäryhmä I yhteensä	2002	17	83	100	3355
	2017	22	78	100	7155
10-14 vuotta	2002	58	42	100	204
	2017	69	31	100	440
15-19 vuotta	2002	45	55	100	243
	2017	59	41	100	433
20-24 vuotta	2002	37	63	100	237
	2017	49	51	100	481
25-34 vuotta	2002	22	78	100	471
	2017	38	62	100	1027
35-44 vuotta	2002	17	83	100	551
	2017	26	74	100	990
45-54 vuotta	2002	5	95	100	592
	2017	8	92	100	1025
55-64 vuotta	2002	2	98	100	476
	2017	2	98	100	1072
65-74 vuotta	2002	1	99	100	323
	2017	1	99	100	982
75- vuotta	2002	1	99	100	258
	2017	0 ¹⁾	100	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2002	1	99	100	650
	2017	0	100	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2002	2	98	100	522
	2017	0	100	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2002	7	93	100	587
	2017	2	98	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2002	17	83	100	530
	2017	6	94	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2002	25	75	100	472
	2017	21	79	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2002	46	54	100	470
	2017	34	66	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2002	58	42	100	124
	2017	50	50	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2002	. ²⁾	.	.	.
	2017	66	34	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2002	16	84	100	2082
	2017	23	77	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2002	17	83	100	566
	2017	21	79	100	1087

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Maaseutumaiset kunnat	2002	18	82	100	707
	2017	15	85	100	979
Pääkaupunkiseutu	2002	16	84	100	623
	2017	23	77	100	1493
Muu Uusimaa	2002	15	85	100	225
	2017	25	75	100	589
Etelä-Suomi (2)	2002	17	83	100	800
	2017	21	79	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2002	18	82	100	860
	2017	22	78	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2002	15	85	100	846
	2017	20	80	100	1685

1) Suure on pienempi kuin puolet käytetystä yksiköstä.

2) Tieto on epälooginen esitettäväksi.

Liitetaulukko 6. Konsolipelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2002	14	86	100	3151
	2017	19	81	100	6715
Miehet	2002	20	80	100	1542
	2017	26	74	100	3278
Naiset	2002	8	92	100	1609
	2017	12	88	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2002	10	90	100	222
	2017	17	83	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2002	10	90	100	382
	2017	22	78	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2002	11	89	100	536
	2017	20	80	100	1061
Työntekijä (4-5)	2002	22	78	100	515
	2017	24	76	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2002	2	98	100	826
	2017	2	98	100	2122
Työtön (7)	2002	19	81	100	175
	2017	23	77	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2002	38	62	100	400
	2017	50	50	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2002	11	89	100	95
	2017	17	83	100	210

Liitetaulukko 7. Mobiilipelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	28	72	100	7155
Miehet	2017	31	69	100	3503
Naiset	2017	24	76	100	3652
Ikäryhmä yhteensä	2017	28	72	100	7155
10-14 vuotta	2017	83	17	100	440
15-19 vuotta	2017	71	29	100	433
20-24 vuotta	2017	55	45	100	481
25-34 vuotta	2017	44	56	100	1027
35-44 vuotta	2017	37	63	100	990
45-54 vuotta	2017	13	87	100	1025
55-64 vuotta	2017	5	95	100	1072
65-74 vuotta	2017	3	97	100	982
75- vuotta	2017	1	99	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2017	1	99	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2017	3	97	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2017	5	95	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2017	9	91	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2017	32	68	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2017	43	57	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2017	53	47	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2017	81	19	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2017	29	71	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2017	27	73	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	2017	19	81	100	979
Pääkaupunkiseutu	2017	32	68	100	1493
Muu Uusimaa	2017	31	69	100	589
Etelä-Suomi (2)	2017	25	75	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2017	28	72	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2017	24	76	100	1685

Liitetaulukko 8. Mobiilipelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	24	76	100	6715
Miehet	2017	27	73	100	3278
Naiset	2017	21	79	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2017	22	78	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2017	35	65	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2017	26	74	100	1061
Työntekijä (4-5)	2017	25	75	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2017	4	96	100	2122
Työtön (7)	2017	24	76	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2017	60	40	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2017	25	75	100	210

Liitetaulukko 9. Yksin pelattavien tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	36	64	100	7155
Miehet	2017	41	59	100	3503
Naiset	2017	30	70	100	3652
Ikäryhmä yhteensä	2017	36	64	100	7155
10-14 vuotta	2017	51	49	100	440
15-19 vuotta	2017	57	43	100	433
20-24 vuotta	2017	53	47	100	481
25-34 vuotta	2017	46	54	100	1027
35-44 vuotta	2017	40	60	100	990
45-54 vuotta	2017	32	68	100	1025
55-64 vuotta	2017	29	71	100	1072
65-74 vuotta	2017	26	74	100	982
75- vuotta	2017	11	89	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2017	9	91	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2017	24	76	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2017	30	70	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2017	30	70	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2017	37	63	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2017	43	57	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2017	53	47	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2017	54	46	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2017	37	63	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2017	35	65	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	2017	29	71	100	979
Pääkaupunkiseutu	2017	39	61	100	1493
Muu Uusimaa	2017	37	63	100	589
Etelä-Suomi (2)	2017	35	65	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2017	35	65	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2017	34	66	100	1685

Liitetaulukko 10. Yksin pelattavien tietokonepelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	35	65	100	6715
Miehet	2017	41	59	100	3278
Naiset	2017	29	71	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2017	32	68	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2017	38	62	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2017	38	62	100	1061
Työntekijä (4-5)	2017	38	62	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2017	23	77	100	2122
Työtön (7)	2017	43	57	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2017	55	45	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2017	27	73	100	210

Liitetaulukko 11. Selainpelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	25	75	100	7155
Miehet	2017	28	72	100	3503
Naiset	2017	23	77	100	3652
Ikäryhmä yhteensä	2017	25	75	100	7155
10-14 vuotta	2017	41	59	100	440
15-19 vuotta	2017	43	57	100	433
20-24 vuotta	2017	40	60	100	481
25-34 vuotta	2017	37	63	100	1027
35-44 vuotta	2017	33	67	100	990
45-54 vuotta	2017	26	74	100	1025
55-64 vuotta	2017	16	84	100	1072
65-74 vuotta	2017	11	89	100	982
75- vuotta	2017	2	98	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2017	1	99	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2017	9	91	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2017	14	86	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2017	24	76	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2017	29	71	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2017	37	63	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2017	40	60	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2017	42	58	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2017	27	73	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2017	25	75	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	2017	17	83	100	979
Pääkaupunkiseutu	2017	28	72	100	1493
Muu Uusimaa	2017	27	73	100	589
Etelä-Suomi (2)	2017	24	76	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2017	24	76	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2017	25	75	100	1685

Liitetaulukko 12. Selainpelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	24	76	100	6715
Miehet	2017	26	74	100	3278
Naiset	2017	22	78	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2017	23	77	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2017	30	70	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2017	31	69	100	1061
Työntekijä (4-5)	2017	28	72	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2017	10	90	100	2122
Työtön (7)	2017	31	69	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2017	43	57	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2017	21	79	100	210

Liitetaulukko 13. Oppimispelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	18	82	100	7155
Miehet	2017	20	80	100	3503
Naiset	2017	16	84	100	3652
Ikäryhmä yhteensä	2017	18	82	100	7155
10-14 vuotta	2017	63	37	100	440
15-19 vuotta	2017	37	63	100	433
20-24 vuotta	2017	29	71	100	481
25-34 vuotta	2017	22	78	100	1027
35-44 vuotta	2017	22	78	100	990
45-54 vuotta	2017	14	86	100	1025
55-64 vuotta	2017	9	91	100	1072
65-74 vuotta	2017	4	96	100	982
75- vuotta	2017	1	99	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2017	0 ¹⁾	100	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2017	3	97	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2017	8	92	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2017	13	87	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2017	19	81	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2017	22	78	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2017	28	72	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2017	55	45	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2017	19	81	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2017	15	85	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	2017	15	85	100	979
Pääkaupunkiseutu	2017	22	78	100	1493
Muu Uusimaa	2017	20	80	100	589
Etelä-Suomi (2)	2017	16	84	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2017	17	83	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2017	17	83	100	1685

1) Suure on pienempi kuin puolet käytetystä yksiköstä.

Liitetaulukko 14. Oppimispelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	15	85	100	6715
Miehet	2017	17	83	100	3278
Naiset	2017	13	87	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2017	12	88	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2017	23	77	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2017	18	82	100	1061
Työntekijä (4-5)	2017	15	85	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2017	4	96	100	2122
Työtön (7)	2017	14	86	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2017	33	67	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2017	14	86	100	210

Liitetaulukko 15. Verkkomoninpelien pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2002	15	85	100	3355
	2017	14	86	100	7155
Miehet	2002	17	83	100	1629
	2017	24	76	100	3503
Naiset	2002	13	87	100	1726
	2017	5	95	100	3652
Ikäryhmä I yhteensä	2002	15	85	100	3355
	2017	14	86	100	7155
10-14 vuotta	2002	50	50	100	204
	2017	50	50	100	440
15-19 vuotta	2002	47	53	100	243
	2017	47	53	100	433
20-24 vuotta	2002	29	71	100	237
	2017	37	63	100	481
25-34 vuotta	2002	19	81	100	471
	2017	23	77	100	1027
35-44 vuotta	2002	9	91	100	551
	2017	12	88	100	990
45-54 vuotta	2002	8	92	100	592
	2017	4	96	100	1025
55-64 vuotta	2002	5	95	100	476
	2017	1	99	100	1072
65-74 vuotta	2002	2	98	100	323
	2017	1	99	100	982
75- vuotta	2002	_1)	100	100	258
	2017	0 ²⁾	100	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2002	1	99	100	650
	2017	0	100	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2002	6	94	100	522
	2017	1	99	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2002	8	92	100	587
	2017	1	99	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2002	10	90	100	530
	2017	3	97	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2002	22	78	100	472
	2017	8	92	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2002	43	57	100	470
	2017	20	80	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2002	50	50	100	124
	2017	37	63	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2002	_3)	.	.	.
	2017	49	51	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2002	16	84	100	2082
	2017	16	84	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2002	14	86	100	566
	2017	13	87	100	1087

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Maaseutumaiset kunnat	2002	14	86	100	707
	2017	8	92	100	979
Pääkaupunkiseutu	2002	17	83	100	623
	2017	15	85	100	1493
Muu Uusimaa	2002	15	85	100	225
	2017	14	86	100	589
Etelä-Suomi (2)	2002	13	87	100	800
	2017	14	86	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2002	15	85	100	860
	2017	15	85	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2002	15	85	100	846
	2017	13	87	100	1685

1) Ei yhtään

2) Suure on pienempi kuin puolet käytetystä yksiköstä.

3) Tieto on epälooginen esitettäväksi.

Liitetaulukko 16. Verkkomoninpelien pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2002, 2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2002	13	87	100	3151
	2017	12	88	100	6715
Miehet	2002	15	85	100	1542
	2017	20	80	100	3278
Naiset	2002	11	89	100	1609
	2017	4	96	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2002	6	94	100	222
	2017	5	95	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2002	12	88	100	382
	2017	12	88	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2002	13	87	100	536
	2017	9	91	100	1061
Työntekijä (4-5)	2002	11	89	100	515
	2017	16	84	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2002	2	98	100	826
	2017	2	98	100	2122
Työtön (7)	2002	11	89	100	175
	2017	18	82	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2002	41	59	100	400
	2017	37	63	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2002	15	85	100	95
	2017	10	90	100	210

Liitetaulukko 17. Verkkoroolipelin pelaaminen 12 kk aikana, 10 vuotta täyttäneet (2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	8	92	100	7155
Miehet	2017	14	86	100	3503
Naiset	2017	3	97	100	3652
Ikäryhmä yhteensä	2017	8	92	100	7155
10-14 vuotta	2017	27	73	100	440
15-19 vuotta	2017	26	74	100	433
20-24 vuotta	2017	22	78	100	481
25-34 vuotta	2017	17	83	100	1027
35-44 vuotta	2017	6	94	100	990
45-54 vuotta	2017	2	98	100	1025
55-64 vuotta	2017	0 ¹⁾	100	100	1072
65-74 vuotta	2017	1	99	100	982
75- vuotta	2017	0	100	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2017	0	100	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2017	1	99	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2017	1	99	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2017	1	99	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2017	4	96	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2017	12	88	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2017	25	75	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2017	26	74	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2017	9	91	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2017	7	93	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	2017	5	95	100	979
Pääkaupunkiseutu	2017	8	92	100	1493
Muu Uusimaa	2017	7	93	100	589
Etelä-Suomi (2)	2017	8	92	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2017	9	91	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2017	8	92	100	1685

1) Suure on pienempi kuin puolet käytetystä yksiköstä.

Liitetaulukko 18. Verkkoroolipelin pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	7	93	100	6715
Miehet	2017	12	88	100	3278
Naiset	2017	3	97	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2017	3	97	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2017	6	94	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2017	6	94	100	1061
Työntekijä (4-5)	2017	8	92	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2017	1	99	100	2122
Työtön (7)	2017	15	85	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2017	23	77	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2017	6	94	100	210

Liitetaulukko 19. Harrastanut kilpapelamista (eSports), 10 vuotta täyttäneet (2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	3	97	100	7155
Miehet	2017	5	95	100	3503
Naiset	2017	1	99	100	3652
Ikäryhmä yhteensä	2017	3	97	100	7155
10-14 vuotta	2017	11	89	100	440
15-19 vuotta	2017	10	90	100	433
20-24 vuotta	2017	5	95	100	481
25-34 vuotta	2017	5	95	100	1027
35-44 vuotta	2017	3	97	100	990
45-54 vuotta	2017	1	99	100	1025
55-64 vuotta	2017	1	99	100	1072
65-74 vuotta	2017	1	99	100	982
75- vuotta	2017	1	99	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2017	1	99	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2017	1	99	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2017	1	99	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2017	1	99	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2017	2	98	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2017	4	96	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2017	6	94	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2017	11	89	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2017	4	96	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2017	2	98	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	2017	2	98	100	979
Pääkaupunkiseutu	2017	4	96	100	1493
Muu Uusimaa	2017	2	98	100	589
Etelä-Suomi (2)	2017	3	97	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2017	4	96	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2017	3	97	100	1685

Liitetaulukko 20. Harrastanut kilpapelamista (eSports), 15 vuotta täyttäneet (2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	3	97	100	6715
Miehet	2017	4	96	100	3278
Naiset	2017	1	99	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2017	1	99	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2017	2	98	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2017	2	98	100	1061
Työntekijä (4-5)	2017	2	98	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2017	1	99	100	2122
Työtön (7)	2017	5	95	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2017	7	93	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2017	4	96	100	210

Liitetaulukko 21. Antanut palautetta tai ollut kehittämässä peliä, 10 vuotta täyttäneet (2017) %

10 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	9	91	100	7155
Miehet	2017	14	86	100	3503
Naiset	2017	4	96	100	3652
Ikäryhmä yhteensä	2017	9	91	100	7155
10-14 vuotta	2017	20	80	100	440
15-19 vuotta	2017	27	73	100	433
20-24 vuotta	2017	21	79	100	481
25-34 vuotta	2017	17	83	100	1027
35-44 vuotta	2017	10	90	100	990
45-54 vuotta	2017	2	98	100	1025
55-64 vuotta	2017	0 ¹⁾	100	100	1072
65-74 vuotta	2017	1	99	100	982
75- vuotta	2017	2 ²⁾	100	100	705
Sotien ja pulan sukupolvi (s. -1939)	2017	-	100	100	526
Suuren murroksen sukupolvi (s. 1940-1949)	2017	0	100	100	878
Lähiösukupolvi (s. 1950-1959)	2017	0	100	100	1098
Hyvinvoinnin sukupolvi (s. 1960-1969)	2017	1	99	100	1055
Mediasukupolvi (s. 1970-1979)	2017	7	93	100	961
Nettisukupolvi (s. 1980-1989)	2017	16	84	100	1004
Uuden murroksen sukupolvi (s. 1990-1999)	2017	21	79	100	921
Uusi sukupolvi (s. 2000-)	2017	24	76	100	711
Kaupunkimaiset kunnat	2017	10	90	100	5088
Taajaan asutut kunnat	2017	6	94	100	1087
Maaseutumaiset kunnat	2017	4	96	100	979
Pääkaupunkiseutu	2017	11	89	100	1493
Muu Uusimaa	2017	7	93	100	589
Etelä-Suomi (2)	2017	8	92	100	1585
Länsi-Suomi (3)	2017	9	91	100	1804
Pohjois- ja Itä-Suomi (4)	2017	7	93	100	1685

1) Suure on pienempi kuin puolet käytetystä yksiköstä.

2) Ei yhtään.

Liitetaulukko 22. Antanut palautetta tai ollut kehittämässä peliä, 15 vuotta täyttäneet (2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	8	92	100	6715
Miehet	2017	13	87	100	3278
Naiset	2017	3	97	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2017	4	96	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2017	9	91	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2017	7	93	100	1061
Työntekijä (4-5)	2017	6	94	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2017	1	99	100	2122
Työtön (7)	2017	13	87	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2017	26	74	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2017	8	92	100	210

Liitetaulukko 23. Verkkorahapeliin pelaaminen 12 kk aikana, 15 vuotta täyttäneet (2017) %

15 vuotta täyttäneet		Kyllä	Ei tai puuttuva tieto	Yhteensä	N(painot.)
Sukupuolet yhteensä	2017	18	82	100	6715
Miehet	2017	27	73	100	3278
Naiset	2017	10	90	100	3436
Yrittäjä (0-1)	2017	22	78	100	325
Ylempi toimihenkilö (2)	2017	24	76	100	844
Alempi toimihenkilö (3)	2017	27	73	100	1061
Työntekijä (4-5)	2017	32	68	100	731
Eläkkeellä tai pitkäaikaissairas (6)	2017	6	94	100	2122
Työtön (7)	2017	22	78	100	393
Opiskelija tai koululainen (8)	2017	19	81	100	863
Omaa kotitaloutta hoitava tai muu (9)	2017	14	86	100	210

Laatuseloste: Vapaa-ajan osallistuminen 2017

1. Tilastotietojen relevanssi

Vapaa-aikatutkimus on Suomessa vakituisesti asuvaa 10 vuotta täyttäneitä väestöä edustava otostutkimus. Tutkimuksessa selvitetään väestön vapaa-ajan toimintaa, harrastuksia ja yhteiskunnallista ja muuta osallistumista sekä näiden kehitystä. Tutkimuksella saadaan lisäksi tietoa mm. työn ja vapaa-ajan suhteesta, sosiaalisista suhteista ja eri elämänpiirien tärkeydestä. Tutkimuksen kohteena on ansiotyön ja muodollisen koulutuksen ulkopuolinen arki: miten ihmiset kokevat arkensa ja miten arki on mahdollisesti muuttunut.

Vapaa-aikatutkimus kuuluu Tilastokeskuksen omiin elinoloja eri näkökulmista kartoittaviin tutkimuksiin. Osarahoittajina vuoden 2017 tutkimuksessa ovat olleet opetus- ja kulttuuriministeriö sekä Espoon kaupunki. Vapaa-aikatutkimuksia on tehty vuosina 1977, 1981, 1991, 2002 ja 2017.

Vuoden 2017 tiedot on kerätty 15–74-vuotiaiden osalta verkko- ja postikyselyn yhdistelmällä. 10–14-vuotiailla ja 75 vuotta täyttäneillä menetelmänä on ollut käyntihaastattelu. Aiemmin vuosina tiedonkeruumenetelmänä on ollut kaikissa ikäryhmissä käyntihaastattelu. Tiedot kerätään vapaaehtoisuuteen perustuen.

2. Tilastotutkimuksen menetelmäkuvaus

2.1. Otanta-asetelman määrittely ja ositus

Tutkimuksen tavoiteperusjoukkoon kuuluivat kaikki 10 vuotta täyttäneet Suomessa asuvat pois lukien laitosväestö.

Tiedonkeruun otanta-asetelma oli ikäryhmän ja asuinalueen suhteen ositettu systemaattinen satunnaisotanta. Alueosituksen tarve perustui Espoon kaupungille toimitettavan 1000 hengen lisäotoksen tilaukseen, joka leikkaa tiedonkeruumenetelmän suhteen tehdyn ikäosituksen. Perusjoukko jaettiin kahteen alue- ja kolmeen ikäositteeseen, joiden leikkauksesta syntyy tiedonkeruun kuusi ositetta seuraavasti:

- Osite 1: 10–14-vuotiaat, kotikunta Espoo
- Osite 2: 10–14-vuotiaat, kotikunta muu Suomi
- Osite 3: 15–74-vuotiaat, kotikunta Espoo
- Osite 4: 15–74-vuotiaat, muu Suomi
- Osite 5: 75 vuotta täyttäneet, kotikunta Espoo
- Osite 6: 75 vuotta täyttäneet, muu Suomi

Otos poimittiin satunnaisotantana Tilastokeskuksen Suomen väestöä koskevasta tietokannasta. Tutkimuksen otoskoko oli yhteensä 15 998 henkilöä, joista 1000 kuului Espoon lisäotokseen.

Otos poimittiin ositteittain käyttäen systemaattista satunnaisotantaa pysyvän asuinpaikkatunnuksen mukaan lajitellusta perusjoukosta. Menetelmä tuottaa tarkasti väestön aluejakaumaa noudattavan otoksen. Lisäksi tarkistettiin, ettei samasta asutokunnasta ole osunut useampia kohdehenkilöitä otokseen.

2.2. Tiedonkeruumenetelmät

Tiedonkeruu toteutettiin pääotokselle (ositteet 3 ja 4) verkko- ja postikyselyn yhdistelmänä. Vanhimpien ikäositteiden (nk. senioriositteet 5 ja 6) sekä alle 15-vuotiaiden lasten (ositteet 1 ja 2) tiedonkeruu toteutettiin käyntihaastatteluna, johon pyydettiin lisäksi tutkittavien lasten vanhempien suostumus. Kaikille otokseen valituille (lasten kohdalla heidän vanhemmilleen) lähetettiin kirje (suomeksi tai ruotsiksi), jossa kerrottiin tutkimuksesta ja annettiin ohjeet verkkokyselyyn vastaamiseen sekä henkilökohtaiset tunnuksot lomakkeelle pääsyä varten. Mukana oli myös esite, jossa kerrottiin tarkemmin tutkittavasta ilmiöalueesta ja vastaamisen tärkeydestä. Lisämotivointina käytettiin tutkimuksesta kertovia motivointivideoita. Neljä viikkoa myöhemmin vielä vastaamattomille tarjottiin verkkovastaamisen ohella mahdollisuutta täyttää kyselylomake paperisena. Vastaamisaika päättyi tammikuun lopussa. 10–14-vuotiaille ja 75 vuotta täyttäneille toteutetut

käyntihaastattelut ajoittuivat lokakuusta 2017 tammikuun 2018 loppuun. Käyntihaastattelut toteutettiin suomeksi, ruotsiksi ja tarvittaessa englanniksi. Myös verkossa oli mahdollista vastata suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi. Sen sijaan paperilomakkeella saattoi vastata vain suomeksi ja ruotsiksi.

3. Tietojen luotettavuus ja tarkkuus

Otantatutkimuksissa ilmenee aina satunnaisvaihtelua, jota kutsutaan otantavirheeksi ja joka aiheutuu otoskokoan liittyvistä rajoituksista. Tilaston luotettavuuden arviointiin käytettäviä keskeisiä mittareita ovat keskivirhe ja siitä johdettu luottamusväli eli virhemarginaali. Otantatutkimusten tuloksien edustavuutta heikentää myös vastauskato. Vastauskadon vaikutusta korjataan painokertoimilla, jolloin pyritään siihen, että estimaatit olisivat mahdollisimman virheettömiä.

Taulukko 1. Esimerkkejä vapaa-aikatutkimuksen 2017 keskivirheistä ja luottamusväleistä: Antanut palautetta tai ollut kehittämässä peliä

	Estimaatti, prosenttia	Keskivirhe, %-yksikköä	95 % luottamusvälin alaraja, prosenttia	95 % luottamusvälin yläraja, prosenttia
Kaikki yhteensä	8,6	0,4	7,8	9,3
Miehet	13,6	0,7	12,2	15,0
Naiset	3,8	0,4	3,1	4,4
Ikä				
10-14	20,2	1,8	16,7	23,8
15-24	23,8	1,7	20,3	27,2
25-44	13,6	1,0	11,7	15,6
45-64	1,2	0,3	0,7	1,8
65+	0,3	0,1	0,1	0,5

Taulukko 2. Esimerkkejä vapaa-aikatutkimuksen 2017 keskivirheistä ja luottamusväleistä: Harrastanut kilpapelaaamista (eSports)

	Estimaatti, prosenttia	Keskivirhe, %-yksikköä	95 % luottamusvälin alaraja, prosenttia	95 % luottamusvälin yläraja, prosenttia
Kaikki yhteensä	3,1	0,2	2,6	3,6
Miehet	5,2	0,4	4,3	6,1
Naiset	1,1	0,2	0,7	1,4
Ikä				
10-14	11,0	1,4	8,2	13,8
15-24	7,2	1,1	5,1	9,2
25-44	3,9	0,6	2,8	5,0
45-64	0,8	0,2	0,3	1,3
65+	0,8	0,2	0,4	1,1

Vapaa-aikatutkimuksen vastausosuus oli tiedonkeruun aikana havaitun ylipeiton poistamisen jälkeen 45,2 prosenttia. Vastausosuus ositteittain on esitetty taulukossa 3. Taulukko osoittaa selvästi, että haastattelutiedonkeruun vastausosuus oli suurempi kuin päätöksessä käytetyn yhdistelmätiedonkeruun: 59 vs. 42 prosenttia.

Taulukko 3. Vapaa-aikatutkimuksen 2017 vastausosuudet ositteittain, %

Osite	Vastannut	Otoskoko
Espoo, 10-14-vuotiaat	50	123
Muu maa, 10-14-vuotiaat	58	866
Espoo, 15-74-vuotiaat	42	1 468
Muu maa, 15-74-vuotiaat	42	11 712
Espoo, 75 vuotta täyttäneet	64	110
Muu maa, 75 vuotta täyttäneet	61	1 555
Kaikki	45	15 834

Naiset vastasivat selvästi aktiivisemmin kuin miehet vanhimpia ikäryhmiä lukuun ottamatta. Päätöksessä miesten vastausaktiivisuus vaihteli lisäksi voimakkaammin koulutusasteen suhteen kuin naisten. Erityisesti nuorimpien ikäryhmien naisten ja miesten välillä oli hyvin suuri ero vastausaktiivisuudessa kaikissa koulutusasteen luokissa. Myös lapsiotoksessa tytöt osallistuvat tutkimukseen poikia aktiivisemmin. Ainoastaan senioriotoksessa miehet osallistuivat tutkimukseen naisia aktiivisemmin.

Kyselyyn vastattiin joko suomeksi, ruotsiksi tai englanniksi. Suomen- ja ruotsinkielisten välillä ei ollut nähtävissä eroja vastausasteissa, mutta muun kieliset vastaajat osallistuivat tutkimukseen selvästi muita heikommin. Äidinkieli ei sen sijaan juuri selittänyt verkkovastaamisen suosiota.

Asuntokunnan koon mukaan tarkasteltuna kahden hengen kotitaloudet vastasivat selvästi muita paremmin, joskin ikään ja lapsilukuun liittyviä sekoittavia tekijöitä on tässä tarkastelussa varmasti paljon. Asuntokunnan koon itsenäistä vaikutusta vastausaktiivisuuteen tulisikin siten arvioida ensisijaisesti malliperusteisesti.

Alueellisesti tarkasteltuna maaseutumaisissa kunnissa osallistuttiin muita hieman ahkerimmin kaikissa tiedonkeruuositteissa.

Koulutustaustaa voidaan tarkastella tutkintorekisterin tietojen perusteella. Tutkijakoulutuksen ja ylemmän korkeakoulututkimuksen suorittaneet näyttäisivät vastanneen tutkimukseen vähemmän koulutetumpia huomattavasti innokkaammin. Koulutusaste selittää vastausaktiivisuuden lisäksi myös verkkovastaamisen suosiota vastanneiden osajoukon sisällä. Luonnontieteiden alojen tutkinnon suorittaneet vastasivat netissä ahkerimmin, ja humanististen, yhteiskuntatieteellisten ja kaupallisten tutkintojen haltijat toiseksi eniten.

Tutkimusaineiston painotus jakautuu kahteen osaan. Ensimmäisen vaihteen painotus huomioi tutkimuksen otanta-asetelman ja toinen puolestaan vastauskadon kunkin ositteen sisällä. Ositekohtainen vastauskadon painotus perustuu kalibrointimenetelmään. Painojen kalibroinnissa tutkimusaineistosta estimoidut valittujen muuttujien jakaumat pakotetaan vastaamaan perusjoukon jakaumia. Menetelmällä pyritään pienentämään vastauskadon aiheuttamaa harhaa sekä tehostamaan estimointia.

4. Tietojen ajantasaisuus ja oikea-aikaisuus

Vapaa-aikatutkimus tehdään noin 10 vuoden välein. Vuoden 2017 tiedot on kerätty 2.10.2017–31.1.2018.

5. Tietojen saatavuus ja läpinäkyvyys

Vapaa-aikatutkimuksen tietoja julkaistaan Tilastokeskuksen internet-sivuilla julkistusjärjestelmässä, tietokantataulukkoina ja artikkeleina.

Vapaa-aikatutkimuksen tietoja ei luovuteta tunnistettavassa muodossa Tilastokeskuksen ulkopuolelle (Tilastolaki 280/2004, Henkilötietolaki 523/1999). Tilastokeskuksen Tutkijapalvelut tarjoaa yksikötason aineistoja (eli mikroaineistoja) tieteellisiin tutkimuksiin ja tilastollisiin selvityksiin ainoastaan erillisen käyttöluvapäätöksen perusteella ja tunnistetiedot poistettuna.

6. Tilastojen vertailukelpoisuus

Vapaa-aikatutkimuksen tiedoista on olemassa vertailukelpoiset aikasarja-aineistot vuosilta 1981–2017. Lisäksi tietoja on verrattu soveltuvien osin ajankäyttötutkimuksen tietoihin. Tietoja verratessa on otettava huomioon erot tiedonkeruumenetelmissä ja kysymyksenasetteluissa.

7. Selkeys ja yhtenäisyys

Verrattaessa vapaa-aikatutkimuksen tietoja muihin vastaaviin tietoihin on otettava huomioon erot tietojen keruissa. Puhtaita vertailuasetelmia kyetään tekemään harvoin. Kysymysten sanamuotoja koskevaa tutkimusta on olemassa kohtalaisen runsaasti. Tutkimuksissa on tehty havaintoja surveyn herkästä luonteesta: pienetkin muutokset sanamuodoissa ja vastausluokissa saavat aikaan joskus huomattaviakin eroja vastausjakaumissa. Tämä tulee ottaa huomioon tulosten raportoinnissa ja tiedon käytössä. Tasoja koskevia tietoja tulkitessa eri tutkimukset voivat haarukoida tutkimuksen kohteena olevan ilmiön tasoa, mutta faktamaista tiedon käyttöä tulisi välttää.

Lisätietoja

Juha Haaramo 029 551 3666

Riitta Hanifi 029 551 2946

Hannu Pääkkönen 029 551 3229

Vastaava tilastojohtaja:

Jari Tarkoma

vapaa-aika@tilastokeskus.fi

www.tilastokeskus.fi

Lähde: Vapaa-ajan osallistuminen, Tilastokeskus

Asiakaspalaute: www.tilastokeskus.fi/palaute

Tietopalvelu ja viestintä, Tilastokeskus
puh. 029 551 2220
www.tilastokeskus.fi

Julkaisutilaukset, Edita Publishing Oy
puh. 020 450 05
asiakaspalvelu.publishing@edita.fi
www.editapublishing.fi

ISSN 1796-0479
= Suomen virallinen tilasto
ISBN ISBN
978-952-244-643-5 (pdf)