

Hinnan, genren ja alennuskampanjoiden yhteys pelien suosioon GOG.com-alustalla

Noora Nevalainen

Data-analytiikka, Python-harjoitustyö
8.12.2025

Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma
Ohjelmistotuotanto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma
Ohjelmistotuotanto

NEVALAINEN, NOORA:

Hinnan, genren ja alennuskampanjoiden yhteys pelien suosioon GOG.com-alustalla
Data-analytiikka

8.12.2025

Tässä raportissa tarkastelen GOG.com-alustan pelitarjontaa ja tutkin, miten pelien hinta, niihin liittyvät alennukset ja pääasiallinen genre vaikuttavat käyttäjien suosioon. Suosiota pystyi mittamaan ainoastaan käyttäjien antamien arvioiden lukumäärällä, sillä aineistossa ei ollut mainintaa oikeista pelikohtaisista myyntimääristä. Aineisto on kerätty kesäkuun 2025 aikana, ja siistimisen jälkeen se sisältää 7194 GOG.com-alustalla saatavilla olevaa peliä. Toteutin analyysit pääasiassa Pythonin Pandas- ja Matplotlib-kirjastoilla.

Tulosten perusteella pelien hinnalla ei ollut merkittävää yhteyttä pelien suosioon. Alennuksessa olevilla peleillä oli keskimäärin enemmän käyttäjäarvioita kuin normaalihintaisilla, ja ero oli tilastollisesti merkitsevä. Analysoinnin myötä paljastui, että genrellä on yhteys suosioon; sillä erityisesti roolipelejä oli keskimäärin aktiivisemmin arvioitu pelaajien toimesta.

Pelin menestys, eli tässä tapauksessa osoitus siitä, että pelaajat ovat antaneet sille käyttäjäarvioita ostamalla kyseisen pelin, on monitekijäinen ilmiö. Hinta ja julkaisuvuosi eivät selitä käyttäjien kiinnostusta, mutta GOG.comin toistuvat alennuskampanjet voivat vaikuttaa pelien näkyvyyteen ja arvointihalukkuuteen. Tulosista tuli selväksi se, että suosio pelien välillä on äärimmäisen epätasaista; pieni määrä menestyneitä ja hyvin markkinoituja pelejä kerää valtaosan koko GOG.com-alustan käyttäjäarvioista.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	4
2	AINEISTO	5
3	ANALYYSI JA TULOKSET	6
3.1	Pelien hintajakauma.....	6
3.2	Genrejakauma.....	7
3.3	Julkaisuvuosien jakauma	8
3.4	Hinta verrattuna suosioon	9
3.5	Suosituimmat peligenret.....	10
3.6	Alennuksien vaikutus pelien suosioon.....	11
4	POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET.....	12
	LÄHTEET	14

1 JOHDANTO

Digitaalisten pelialustojen merkitys pelimarkkinoilla on kasvanut nopeasti, ja niiden kautta tapahtuva myynti sekä näkyvyys vaikuttavat merkittävästi pelien mestykseen. GOG.com (lyhenne nimestä Good Old Games) on PC-peleihin keskittyvä verkkokauppa ja jakelualusta, joka tunnetaan erityisesti kopiosuojaamattomista peleistään, vanhojen klassikkopelien säilytysperiaatteesta sekä mittavasta retropelivalikoimasta. (GOG n.d.)

Tarkoitukseni on analysoida, mitkä tekijät ovat yhteydessä pelin suosioon GOG.com-alustalla. Suosion mittarina käytetään käyttäjäarvionien lukumäärää, joka kuvaaa pelin saamaa näkyvyyttä ja käyttäjääktiivisuutta, mutta ei välttämättä suoraan sen myyntimääriä. Tämä valikoitui suosion mittariksi siksi, koska aineistossa ei ole mukana todellisia pelien myyntilukuja.

Valitsin tutkimusongelmiksi seuraavat kysymykset:

- Onko pelin hinnalla yhteystä sen saamaan käyttäjäarvionien määrään?
- Onko alennuksessa olevilla peleillä keskimäärin enemmän arvioita kuin normaalihintaisilla?
- Eroaako pelien suosio peligenrejen mukaan?

Analyysin tavoitteena on tarkastella tilastollisesti, kuinka hinta, alennukset ja genre selittäisivät pelien suosiota, millaisia eroja muuttujien välillä havaitaan ja tunnistaa mahdolliset poikkeavuudet.

2 AINEISTO

Alkuperäisenä aineistonä toimi valmis sekundääriaineisto GOG.com Video Games Dataset, joka on kerätty kesäkuussa 2025 ja julkaistu Kaggle-alustalla. (Kaggle n.d.) Aineisto kattaa 10896 nimikettä GOG.com-alustalta, jotka sisältävät pelejä, lisäosia peleihin sekä muuta niihin liittyväää materiaalia.

Analyysin tarkoituksesta on tarkastella vain pelejä, joten siistin aineistoa ohjelmoimalla Pythonilla `data_cleaning.py`-ohjelman, ja sen ajamisen jälkeen analysoitavaksi jäi 7194 nimikettä. Suodatin aineistosta pois puuttuvia tietoja sisältäviä riivejä, ja muuttujia suodatettiin tarkastelun kannalta keskeisiin kokonaisuuksiin. Tärkeimmät muuttujat ovat hinta (`finalAmount`), alennusstatus (`isDiscounted`), genre (`main_genre`) ja julkaisuvuosi (`release_year`). Suosion mittariksi valitsin käyttäjäarvien lukumäärän (`reviewCount`). Todellisuudessahan käyttäjäarvien lukumäärä ei kerro sitä kuinka iso osa niistä on positiivisia tai negatiivisia, mutta tässä oletan, että peli on joka tapauksessa ostettu käyttäjän toimesta, jotta siitä on voitu antaa käyttäjäarvio.

Aineisto ei perustu otantaan, vaan on kattava näyte, joka kuvaa käytännössä koko GOG.com-alustan pelitarjontaa kesäkuussa 2025.

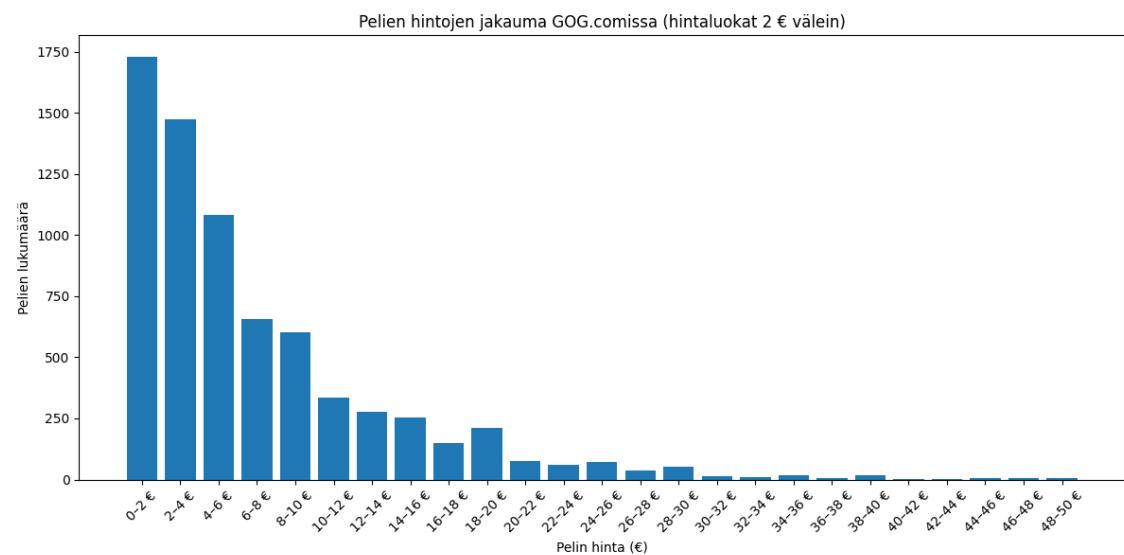
Latasin aineiston `.csv`-muodossa ja suoritin analyysit Pythonilla hyödyntäen Pandas-, Matplotlib-, Numpy- ja Scipy-kirjastoja. Menetelmät koostuvat pylväs-, ympyrä- ja aluekaavioista, hajontakuviosta (`scatter`) ja ristiintaulukoinnista. Hinnan ja suosion välistä yhteyttä tutkin Pearsonin korrelaation avulla. Käyttäjäarvien jakauma osoittautui vinoksi, joten alennettujen ja normaalihintaisten pelien vertailussa käytin Mann-Whitney U-testiä. Genresuhteita tarkastelin ryhmiteltyinä käyttäjäarvien määrästä.

3 ANALYYSI JA TULOKSET

3.1 Pelien hintajakauma

Valtaosa GOG.com-alustan peleistä on matalan hintaluokan pelejä, niiden hintojen asettuessa 0–10 euron välille. Kaaviosta voi huomata, että hintaluokkien kasvaessa pelien määrä vähenee huomattavasti, lukuun ottamatta 18–20 euron hintaluokkaa, jossa on enemmän pelejä kuin 16–18 euron hintaluokassa. Vain hyvin pieni osa peleistä on kalliimpia kuin 50 euroa, joten jätin ne kokonaan pois pylväskäviosta.

Ennakko-odotukseni oli, että suurin osa etenkin vanhemmista peleistä on jatkuvienvalehtien takia edullisia, joka tekee niistä edullisia muutaman euron pelejä. Poikkeuksellisen kalliit pelit ovat todennäköisesti uusia isoja pelistudioita AAA-tason pelejä, joiden hinta ei tule laskemaan vielä vuosiin.

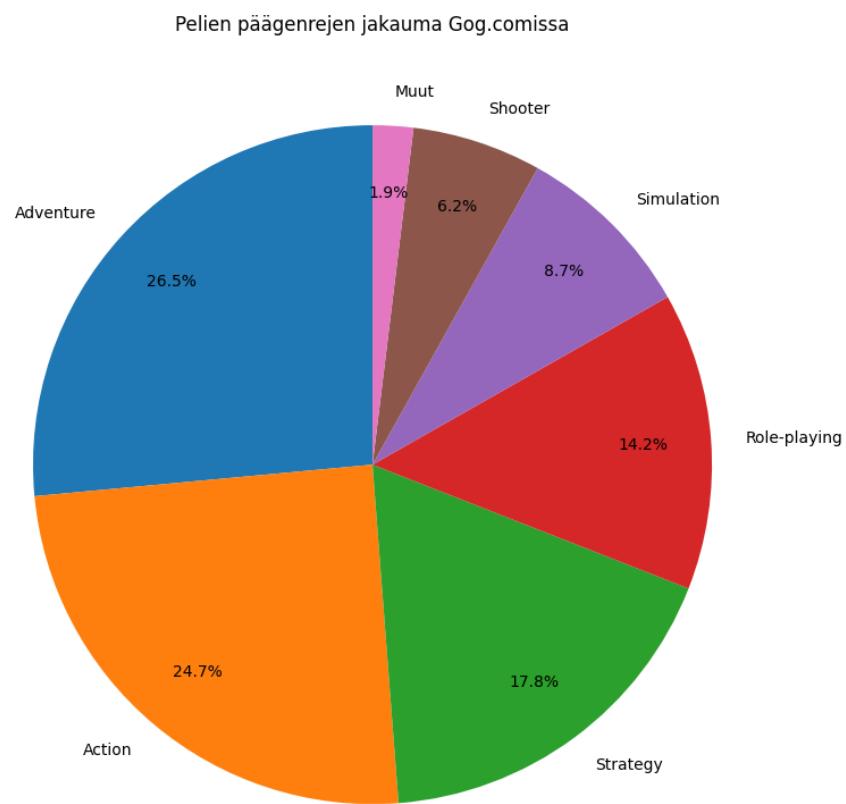


KUVA 1. Pelien hintajakauma GOG.com-alustalla, pylväskäavio.

3.2 Genrejakauma

Pelien genrejakauma osoittaa, että suurimmat pääkategoriat ovat seikkailu- ja toimintapelit, joiden jälkeen tulevat strategia- ja roolipelit. Simulaatio- ja ammun-tapelit muodostavat selvästi pienemmät osuudet kokonaisuudesta. Näistä pie-nemmät kategoriat kuten urheilupelit, nimitin Muut-kategorian alle.

Osasin odottaa, että pelitarjonta GOG.com-alustalla painottuu seikkailu- ja rooli-peleihin, sillä niitä on tehty paljon vuosikymmenien aikana ja ne ovat edelleen suosittuja genrejä. Strategiagenren yllättävä suuri osuus kokonaisuudesta muis-tuttaa siitä miten suosittu kyseinen peligenre oli 90-luvulla ja 2000-luvun alussa, mutta pelimarkkinoilla vaihtuvien genretrendien myötä sen suosio on nykyään laskenut.

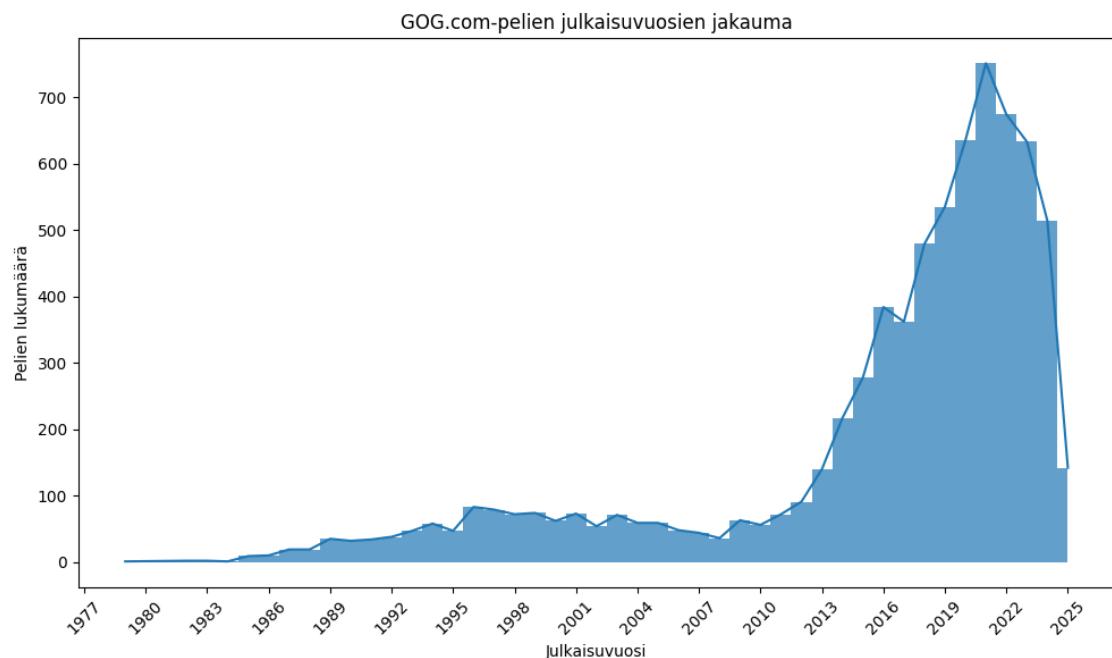


KUVA 2. Peligenrejen jakauma, ympyräkaavio.

3.3 Julkaisuvuosien jakauma

Aluekaavio pelien julkaisuvuosista osoittaa, että vanhimpia retropelejä 1980–1990-luvulta on GOG.com-alustalla suhteellisen vähän. Pelien julkaisumääärä nousee moninkertaiseksi vuoden 2013 jälkeen, ja selvin huippu osuu vuosien 2019–2022 tienoille.

Odotukseni oli, että vanhoja klassikkopelejä olisi huomattavasti enemmän verrattuna moderneihin nykypeleihin, sillä GOG.com on profiloitunut retropelien digitaaliseksi markkina alustaksi. Kaavio osoittaa miten räjähdyksmäisesti peliteollisuus on kasvanut vuoden 2010 jälkeen, ja GOG.com toimii yhtä lailla uusien pienien indie-pelien ja suurten AAA-pelien alustana siinä missä esimerkiksi digitaalinen pelikauppa ja jakelualusta Steam.



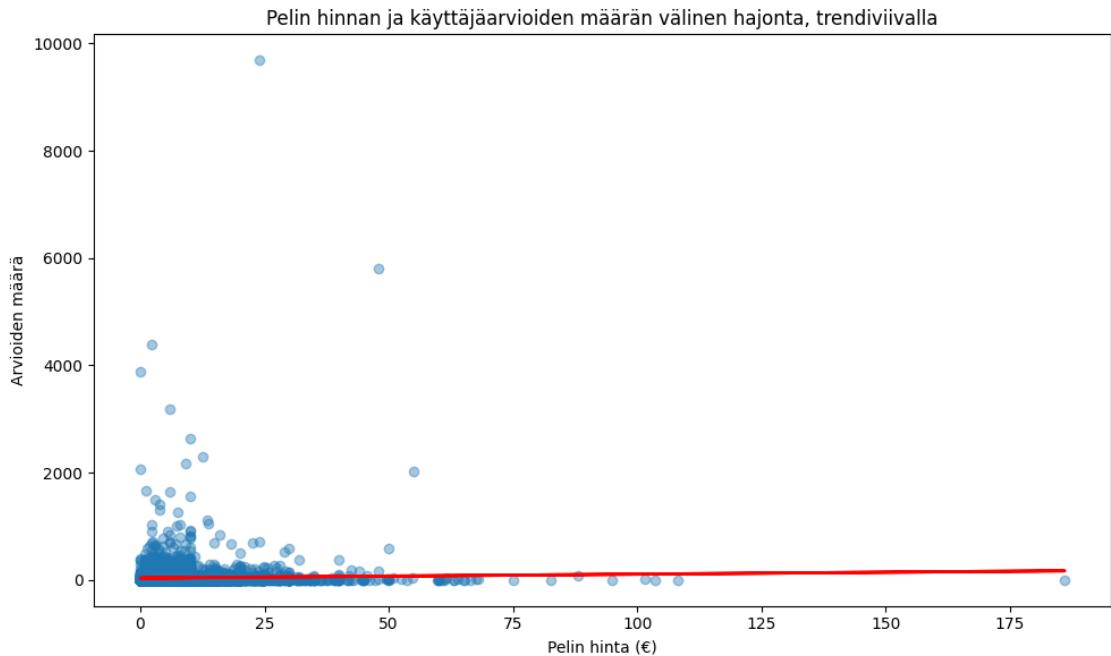
KUVA 3. Pelien julkaisuvuosien jakauma, aluekaavio.

3.4 Hinta verrattuna suosioon

Suurimalla osalla GOG.com-alustan peleistä on hyvin vähän käyttäjäarvioita. On nähtävissä, että alle 10 euron pelit ovat saaneet enemmän arvioita kuin niitä kalliimmat. Hajontakaaviosta on selkeästi huomattavissa poikkeavuudet, jotka ovat saaneet tuhansia käyttäjäarvioita. Nämä poikkeavuudet ovat erittäin menestyneitä pelejä, luultavammin isojen pelitalojen tekemiä hyvin markkinoituja pelejä. Yli kahden tuhannen käyttäjäarvion omaavia pelejä on vain kymmenen kappaletta. Suurimpia näistä ovat Cyberpunk 2077 (9686 arviota), Baldur's Gate 3 (5799 arviota) ja Heroes of Might and Magic 3: Complete (4387 arviota). Poikkeavia näistä ylivoimaisesti eniten käyttäjäarvioita keränneistä peleistä tekee myös se, että Cyberpunk 2077 ja Baldur's Gate 3 eivät ole matalan hintaluokan pelejä, vaan ne maksavat 23,99 euroa (Cyberpunk 2077) ja 47,99 euroa (Baldur's Gate 3). Tämä johtunee siitä, että kumpikin peli on julkaistu vuoden 2020 jälkeen, kun taas Heroes of Might and Magic 3 on vanha klassikko 1999-luvulta, ja hinnaltaan sen takia edullinen (2,29 euroa).

Pearsonin korrelaatiokerroin hinnan ja käyttäjäarviontien määrän välillä on $r = 0.033$ ($p = 0.00571$), eli yhteys on tilastollisesti merkitsevä, mutta käytännössä silti lähes olematon.

Ajattelin ennakkoon, että vanhemmat, nykyään edulliset klassikkopelit olisivat keränneet enemmän käyttäjäarvointeja, koska matala hinta voi edelleen houkutella uusia pelaajia niiden pariin. En odottanut, että viime vuosien isot hittipelit dominovat käyttäjäarvointeja näin poikkeavalla tavalla. Tulokset eivät tue ajatusta siitä, että hinta selittäisi pelin suosiota. Korrelaatio on hyvin pieni, ja voidaan huomioida, että pelin suosio liittyy usein jo menestyneeseen brändiin, markkinointiin ja näkyvyyteen enemmän kuin hintaeroihin. Tässä on hyvä muistaa myös se, että käytetty muuttuja arvioden määrästä mittaa suosiota, eikä todellista pelien myyntimäärästä.



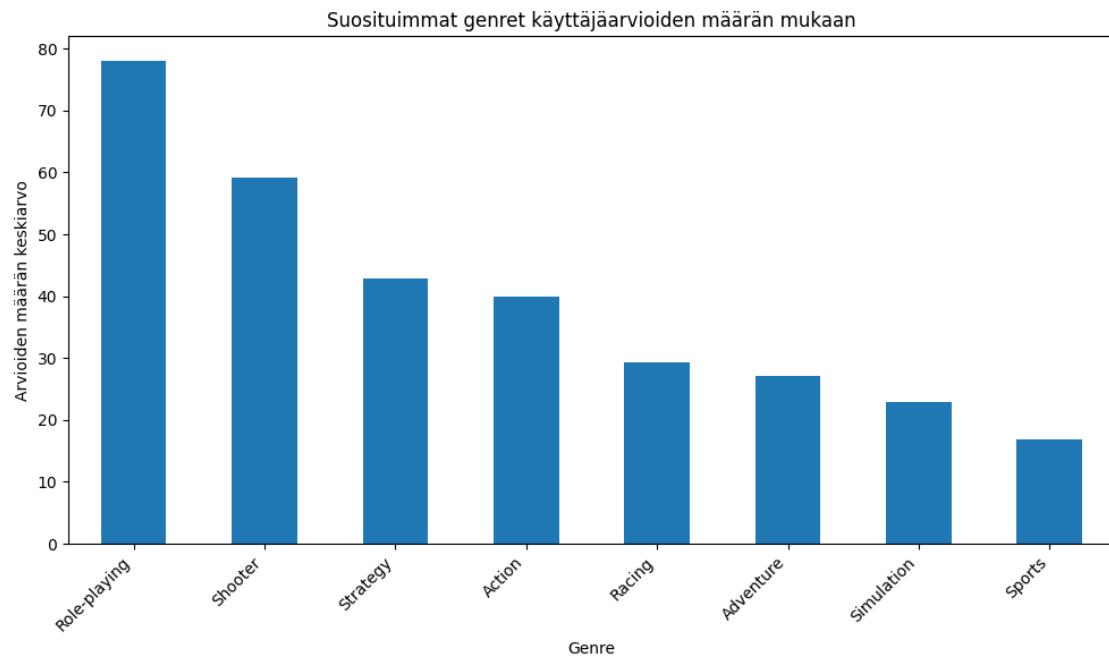
KUVA 4. Pelin hinnan ja käyttäjäarvien määrän välinen hajonta.

3.5 Suosituimmat peligenret

Pylväskaaviosta on huomattavissa, että roolipeleillä on keskimäärin eniten käyttäjäarvioita per peli (noin 78). Sen jälkeen tulevat ammuskelu- ja strategiagenret. Kaikista vähiten käyttäjäarvioita on urheilupeleillä.

Minulle on ennalta tuttua se, että roolipelien pelaajat ovat innokkaita kirjoittamaan käyttäjäarvosteluita, joten tämä tulos ei yllättänyt. Sen sijaan odottamatonta oli se, että keskimäärin ammuskelugenren pelit ovat saaneet toiseksi eniten käyttäjäarvioita. Luulisi että GOG.com-alustan suurimmat peligenret olisivat myös keskimääräisesti eniten arvostelluimpia, kuten juuri seikkailu- ja toimintapelit, mutta näin ei ole.

Keskiarvoon voi vaikuttaa se, että ainakin yksi edellisessä osiossa huomatuista poikkeavuuksista on roolipeli (*Baldur's Gate 3*, 5799 arviota) ja se voi yksinään nostaa roolipeligenren keskiarvoa. Tällöin jakauma on todennäköisesti vino. Siitä huolimatta eroja genrejien välillä voi pitää informatiivisenä.



KUVA 5. Suosituimmat genret käyttäjäarvion määrän mukaan.

3.6 Alennuksien vaikutus pelien suosioon

Ristiintaulukoinnissa ja ryhmävertailussa alennuksessa olevilla peleillä oli keskimäärin noin 44.6 käyttäjäarviota, kun taas normaalihintaisilla peleillä keskimäärin noin 33.4 arviota. Alennuksessa olevia pelejä oli 5452 kpl, kun taas normaalihintaisia 1742 kpl. Tein Mann-Whitney U -testin, jonka p-arvoksi tuli 0.0000, joten erot ryhmien välillä oli tilastollisesti merkitseviä.

Ennakko-odotukseni oli, että alennuskampanjet lisäävät pelien näkyvyyttä ja siten myös käyttäjien antamien arvion määrää, koska alennuksessa olevat peilit ovat paremmin esillä GOG.com-kauppapaikalla. Tulokset myötäilevät ennako-odotusta, sillä alennuksessa olevilla peleillä on keskimäärin enemmän arvioita. Tulos on mielestäni uskottava ja tilastollisesti myös pätevä p-arvon ollessa hyvin pieni. En voi tosin tietää millä perusteella pelejä valitaan alennuskampanjoihin ja kuinka usein samat pelit ovat alennuksessa, joten syy-seuraussuhde ei ole pakosti näin yksiselitteinen.

4 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän data-analyysin tavoitteena oli selvittää, miten pelin hinta, genre ja alennusstatus ovat yhteydessä sen suosioon GOG.com-alustalla. Suosion mittarina käytin käyttäjäarvien määrää, joka heijastaa pelin näkyvyyttä sekä pelaajayhteisön aktiivisuutta, mutta ei kerro suoraan pelin oikeita myyntimääriä.

Tulosten perusteella hinnalla ei ollut juurikaan vaikutusta pelin saamiin käyttäjäarvioihin. Korrelaatio oli heikko, mikä kumosi ennakkodoituksen siitä, että helpommin ostettavat edullisemmat pelit keräisivät automaattisesti enemmän käyttäjäarvioita. Uskon että pelaajien kiinnostus liittyy enemmän pelin brändiin, markinoinnin tuomaan mielikuvaan pelistä sekä "laatutakuuseen" mitä voi odottaa tietyiltä isoilta pelistudioilta, kuin pieneen hintaeroon pelien välillä.

Peligenrejen välisissä suhteissa havaitsin selkeitä eroja. Roolipelit ovat keskimäärin selvästi suositumpia, mikä vastasi oletusta siitä, että roolipelien kuluttajat ovat yleensä aktiivisempia kirjoittamaan käyttäjäarvosteluita. Monet roolipelit ovat myös pelin pituudelta pitkäkestoisempia muihin genreihin verrattuna, mikä sitoo pelaajaa paremmin peliin ja edesauttaa mielipiteiden jakamista pelistä.

Julkaisuvuosien jakauma osoitti, että GOG.com-alustalla myytävät pelit edustavat laajasti pelejä eri aikakausilta, mutta hyvin suuri osa niistä painottuu viimeisen vuosikymmenen ajalle. Tämä muutti mielikuvaaa GOG.com-alustasta pelkkänä retropelien verkkokauppana, sillä hämmästyttävän suuri osa siellä myytävistä peleistä on julkaistu ihan viime vuosina.

Alennuksessa olevien pelien analysointi osoitti odotetusti, että alepeleillä oli merkitsevästi enemmän arvioita verrattuna normaalihintaisiin peleihin. On kuitenkin muistettava, että samat pelit voivat toistuvasti olla alennuskampanjoissa ja uudemmat pelit jäävät niistä pois.

Loppupäätelmänä voin todeta, että yksittäisen pelin suosioon GOG.com-alustalla vaikuttavat useat tekijät yhdessä. Pelkkä hinta tai pelin retrostatus ei näytä määrittävän suosiota, mutta genre sekä näkyvyyttä edesauttavat tekijät kuten alennukset, ovat merkittävämmässä roolissa.

LÄHTEET

GOG. n.d. About GOG. Verkkosivu. Luettu 5.12.2025.
https://www.gog.com/en/about_gog

Kaggle. n.d. GOG.com Video Games Dataset. Verkkosivu. Luettu 15.11.2025.
<https://www.kaggle.com/datasets/lunthu/gog-com-video-games-dataset>