



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

Noora Nevalainen

Opiskelijanumero: 2305484

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 mittaamaan 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. Alennuksissa 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 alennuskampanjat voivat vaikuttaa pelien näkyvyyteen ja arviointihalukkuuteen. Tuloksista 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 menestykseen. 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 käyttäjäarvioiden lukumäärää, joka kuvaa pelin saamaa näkyvyyttä ja käyttäjäaktiivisuutta, 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 yhteyttä sen saamaan käyttäjäarvioiden 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 aineistona 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 liittyvää materiaalia.

Analyysin tarkoituksena on tarkastella vain pelejä, joten siistin aineistoa ohjelmoidulla Pythonilla `data_cleaning.py`-ohjelman, ja sen ajamisen jälkeen analysoitavaksi jäi 7194 nimikettä. Suodatin aineistosta pois puuttuvia tietoja sisältäviä rivejä, ja muuttujia suodatettiin tarkastelun kannalta keskeisiin kokonaisuuksiin. Tärkeimmät muuttujat ovat hinta (`finalAmount`), alennusstatus (`isDiscounted`), genre (`main_genre`) ja julkaisuvuosi (`release_year`). Suosion mittariksi valitsin käyttäjäarvioiden lukumäärän (`reviewCount`). Todellisuudessa käyttäjäarvioiden 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.

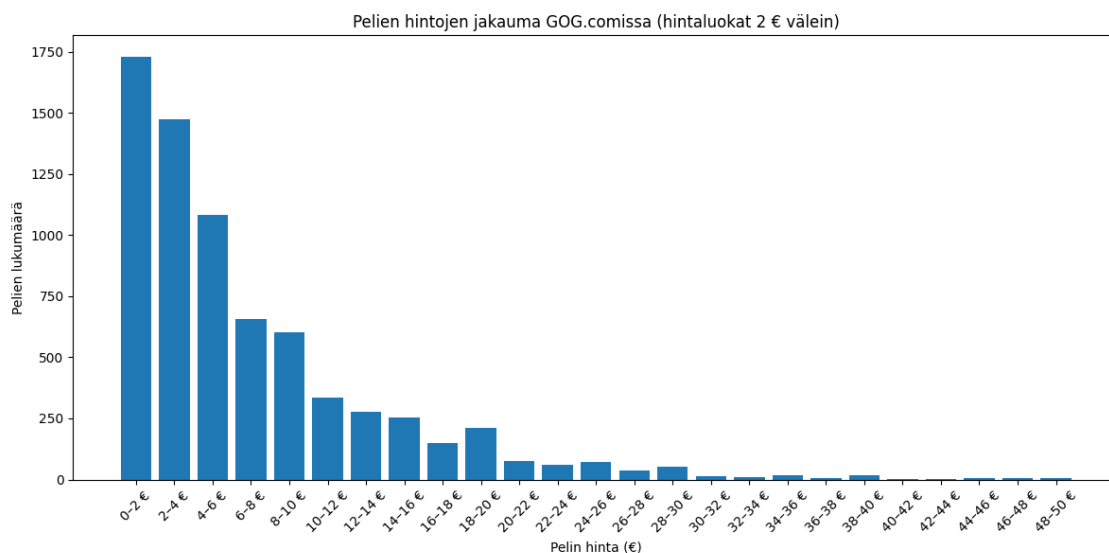
Latasin aineiston .csv-muodossa ja suoritin analyysit Pythonilla hyödyntäen Pandas-, Matplotlib-, Numpy- ja Scipy-kirjastoja. Menetelmät koostuvat pylväs-, ympyrä- ja aluekaavioista, hajontakuviosta (`scatter`) ja ristiintaulukoinnista. Hinnan ja suosion välistä yhteyttä tutkin Pearsonin korrelaation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

Ennako-odotukseni oli, että suurin osa etenkin vanhemmista peleistä on jatkuvien alennusten takia edullisia, joka tekee niistä edullisia muutaman euron pelejä. Poikkeuksellisen kalliit pelit ovat todennäköisesti uusia isojen pelistudioiden AAA-tason pelejä, joiden hinta ei tule laskemaan vielä vuosiin.

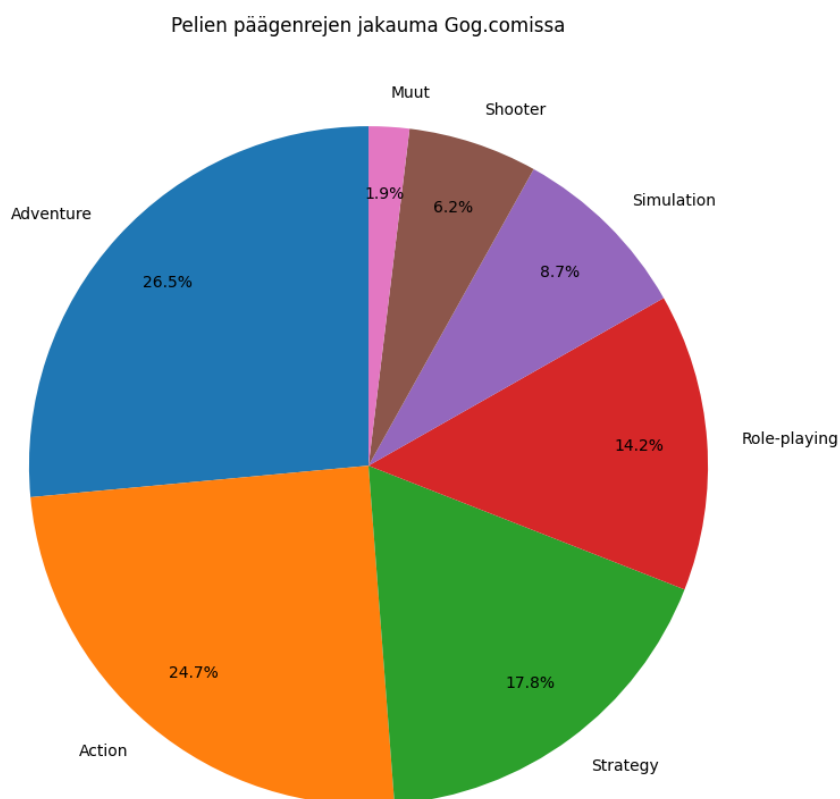


KUVA 1. Pelien hintajakauma GOG.com-alustalla, pylväskaavio.

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-
nemät kategoriat kuten urheilupelit, niputin 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 yllättävän 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.

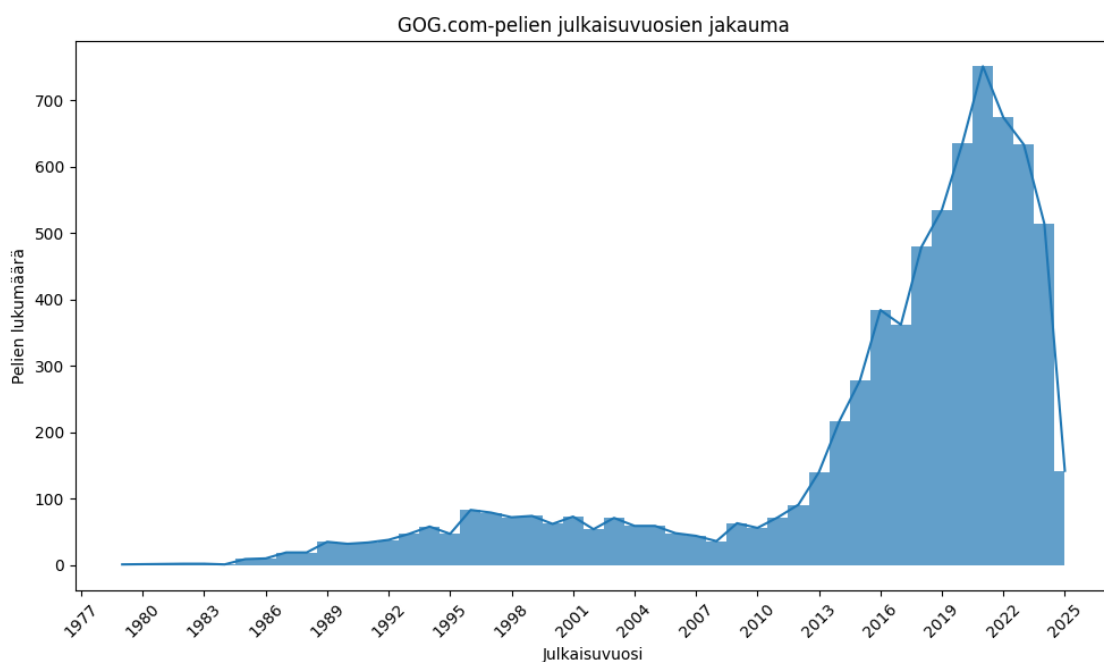


KUVA 2. Peligenrejen jakauma, ympyräkaavio.

3.3 Julkaisuvuosien jakauma

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

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



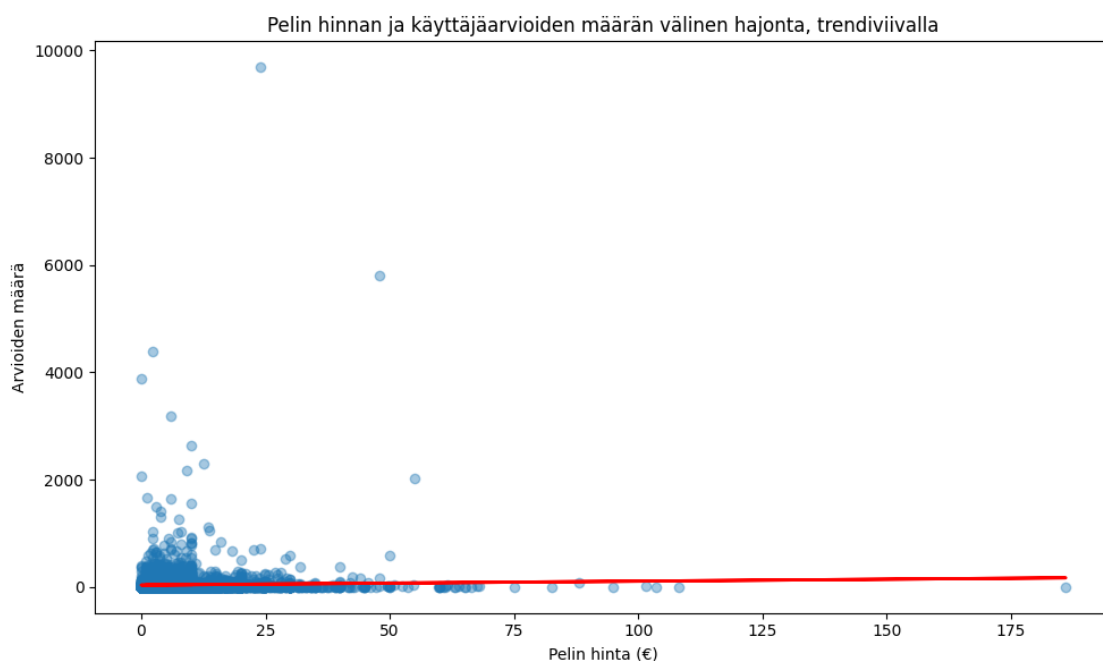
KUVA 3. Peliin julkaisuvuosien jakauma, aluekaavio.

3.4 Hinta verrattuna suosioon

Suurimmalla 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 käyttäjäarvioita, koska matala hinta voi edelleen houkutella uusia pelaajia niiden pariin. En odottanut, että viime vuosien isot hittipelit dominoivat käyttäjäarvioita näin poikkeavalla tavalla. Tulokset eivät tue ajatusta siitä, että hinta selittäisi pelin suosiota. Korrelaatio on hyvin pieni, ja voidaan huomioda, että pelin suosio liittyy usein jo menestyneeseen brändiin, markkinointiin ja näkyvyyteen enemmän kuin hintaeroihin. Tässä on hyvä muistaa myös se, että käytetty muuttuja arvioiden määrästä mittaa suosiota, eikä todellista pelien myyntimäärää.



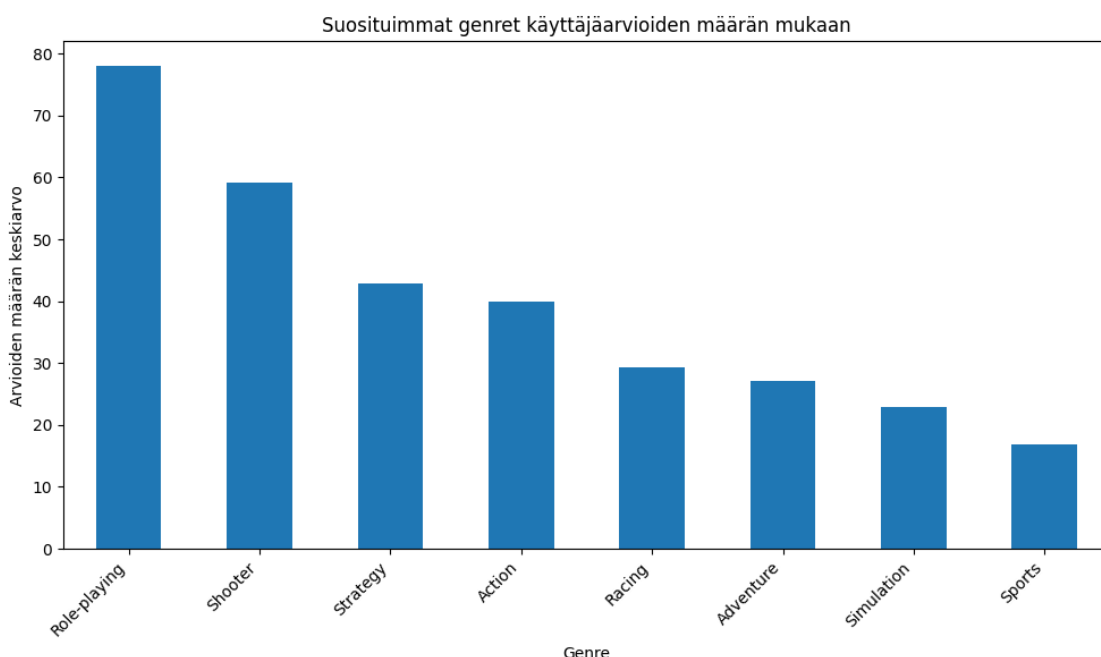
KUVA 4. Pelin hinnan ja käyttäjäarvioiden määrän välinen hajonta.

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 genren välillä voi pitää informatiivisena.



KUVA 5. Suosituimmat genret käyttäjäarvioiden 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-odotuksenani oli, että alennuskampanjat lisäävät pelien näkyvyyttä ja siten myös käyttäjien antamien arvioiden määrää, koska alennuksessa olevat pelit ovat paremmin esillä GOG.com-kauppapaikalla. Tulokset myötäilevät ennakko-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 käyttäjäarvioiden 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 ennakko-odotuksen siitä, että helpommin ostettavat edullisemmat pelit keräisivät automaattisesti enemmän käyttäjäarvioita. Uskon että pelaajien kiinnostus liittyy enemmän pelin brändiin, markkinoinnin 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 mielikuvaa 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 merkittävästi 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>