

Johanna Heikkilä

**SOSIAALISEN MEDIAN
IDENTITEETTIKUPLIIN SITOUTUMISEN
YHTEYS RAHAPELIONGELMAAN
KORONAPANDEMIAN AIKANA**

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Kandidaatintutkielma
Toukokuu 2022

TIIVISTELMÄ

Johanna Heikkilä: ”Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen yhteys rahapeliongelmaan koronapandemian aikana”
Kandidaatintutkielma
Tampereen yliopisto
Yhteiskuntatutkimuksen tutkinto-ohjelma
Toukokuu 2022

Tutkielmani aihe on sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen yhteys rahapeliongelmaan koronapandemian aikana. Aihe on ajankohtainen, koska koronarajoitukset ovat siirtäneet sosiaalista vuorovaikutusta internetiin. Selvitän työssä, selittääkö sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen rahapeliongelmaa, ja onko muuttujien välinen mahdollinen yhteys itsenäinen. Arvioin tutkielmassa myös, onko korona-ajalle tyypillisellä sosiaalisella eristäytymisellä yhteyttä sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumiseen. Tutkielman teoreettinen viitekehys sisältää teorian sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen prosessista sekä sosiaalisen identiteetin lähestymistavan.

Tutkielman aineistona on ”Rahapelaamisen uudet muodot 2021–2023” -kyselyaineisto, joka on kerätty internetpaneeli Norstatin toimesta huhtikuussa 2021. Otos heijastaa alueellisesti ja sosiodemografisesti suomalaista populaatiota, ja sen perusjoukkoa ovat 18–75-vuotiaat suomalaiset. Tutkimusmenetelminä käytin järjestyskorrelaatiokerrointa ja logistista regressioanalyysia. Taustoittavan tutkimuskysymyksen selitettävä muuttuja oli sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen, ja selittävä muuttuja korona-ajan kontaktien rajoittaminen. Varsinaisen tutkimuskysymyksen kohdalla selitettävä muuttuja oli rahapeliongelma, ja selittäviä muuttujia olivat identiteettikupliin sitoutuminen, impulsiivisuus, yksinäisyys, yhteenkuuluvuus perheeseen ja ystäviin, ikä sekä sukupuoli. Käytin tutkimusmenetelmänä vaiheittaista logistista regressioanalyysia.

Ensimmäinen hypoteesini kumoutui korrelaatiotarkastelussa, sillä korona-aikana rajoitetut kohtaamiset eivät olleet yhteydessä sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumiseen. Myöskään rahapeliongelman ja identiteettikupliin sitoutumisen välistä itsenäistä yhteyttä ei löytynyt, kun muut rahapeliongelmaan vaikuttavat tekijät huomioitiin regressioanalyysissa. Yhteyden tilastollinen merkitsevyys heikentyi selvästi, kun lisäsin iän mukaan malliin. Kontrollimuuttujista impulsiivisuus ja naissukupuoli olivat positiivisesti yhteydessä rahapeliongelmaan. Riski rahapeliongelmaan laski hieman ikävuosien myötä, ja silloin, kun koettiin yhteenkuuluvuutta perheeseen ja ystäviin.

Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen ei analyysini kohdalla ollut luotettava ennustaja rahapeliongelmalta. Tutkielmani tuloksista voi kuitenkin päätellä, että ikä välittää kupliin sitoutumisen ja rahapeliongelman välistä heikkoa yhteyttä. Aiemmin havaittu yhteys rahapeliongelman ja kuplien välillä saattaakin osittain selittyä nuorella iällä. Voi myös olla, että kupliin sitoutuminen on yhteydessä ongelmakäyttäytymiseen vain joillakin ryhmillä tai toisena ajankohtana kuin koronakriisin aikaan, ja se ei tästä syystä vaikuta selittävän rahapeliongelmaa. Tutkielman tulokset ovat osin linjassa aikaisempien tutkimustulosten kanssa, jotka käsittelevät sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen ja riippuvuuskäyttäytymisen välistä suhdetta.

Avainsanat: sosiaalisen median identiteettikuplat, rahapeliongelma, sosiaalinen identiteetti, koronapandemia, sosiaalinen eristäytyminen

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

SISÄLLYSLUETTELO

1 Johdanto.....	1
2 Sosiaalisen median ryhmäilmiöt.....	3
2.1 Sosiaalisen identiteetin lähestymistapa	3
2.2 Kuplien taustaa – filtterikuplat ja kaikukammiot	4
2.3 Sosiaalisen median identiteettikuplat.....	6
3 Sosiaalinen media ja rahapelaaminen koronapandemian aikana	9
3.1 Sosiaalisen median käyttö ja hyvinvointi	9
3.2 Rahapeliongelmat ja niihin vaikuttavat tekijät	10
4 Tutkimusasetelma ja menetelmät.....	12
4.1 Tutkimuskysymykset ja hypoteesit	12
4.2 Aineisto	14
4.3 Tutkimusetiikka	15
4.4 Muuttajat ja muuttajamuunnokset	15
4.4.1 Sosiaalisen median käyttö	15
4.4.2 Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen, rahapeliongelma ja korona-aikana rajoitetut kohtaamiset	16
4.4.3 Kontrollimuuttajat	18
4.4.4 Demografiset taustamuuttajat	19
4.5 Menetelmävalinnat.....	20
5 Tulokset.....	23
5.1 Kuvailevat tulokset.....	23
5.2 Logistinen regressioanalyysi.....	24
6 Yhteenveto	27
Lähteet.....	30
Liitteet	33
Liite 1. Sosiaalista mediaa ainakin satunnaisesti ja päivittäin käyttävien osuudet aineistossa.	33
Liite 2. Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumista mittaava IBR-mittari.	34
Liite 3. Rahapeliongelmaa mittaava PGSI-mittari.	34
Liite 4. Kasvokkaisten kontaktien rajoittaminen aineistossa	35
Liite 5. Histogrammi iän jakaumasta aineistossa	35

1 Johdanto

Monen ihmisen arki on muuttunut COVID-19–viruksen levittyä ympäri maailman 2020 vuoden kevästä lähtien. Globaalin koronapandemian muodostama uudenlainen uhka on ollut pelottava ja ahdistava asia itsessään. Pandemia on johtanut myös rajoitus- ja eristämistoimiin, joiden seurauksena ihmiset eivät ole voineet tavata ystäviään, sukulaisiaan tai työkavereitaan enää samaan tapaan kuin ennen. Kontaktien välttelyn vaikutus sosiaaliseen hyvinvointiin on ollut huolenaiheena yli puolella suomalaisista. Huoli on ymmärrettävä, sillä 90 % nuorista aikuisista on kokenut poikkeusaikana vähintään silloin tällöin yksinäisyyttä. (Wilska ym. 2021, 31–32; 81; 12.)

Sosiaalinen vuorovaikutus on tärkeää ihmisille myös poikkeustilanteessa. Korona-ajan kasvokkaisten kontaktien puute on ajanut ihmiset viestimään keskenään sosiaalisen median alustoilla enenevässä määrin. Sosiaalisen median yhteisöistä on pyritty löytämään vastinetta koronarajoitusten vuoksi rajoitetuille kohtaamisille (Latikka ym. 2022). Tämä on saattanut osaltaan vaikuttaa sosiaalisen median käytön laadun ja määrän muutokseen. Sosiaalisen median käytön lisääntyminen ei kuitenkaan ole kehityssuuntana poikkeuksellinen, vaikka koronakriisi on tilanteena uusi. Sosiaalisen median käyttö on lisääntynyt voimakkaasti jo useamman vuosikymmenen ajan (Keipi ym. 2017).

Sosiaalisen median yhteisöt voivat toimia hyvinvointia edistävästi. Ne voivat olla erityisen tärkeitä psyykkisen hyvinvoinnin kannalta koronapandemian aikana, sillä ne ovat auttaneet lieventämään pandemia-ajan yksinäisyyttä ja mahdollistaneet tuen ja tiedon jakamisen omille verkostoille (Latikka ym. 2022). Koronapandemian ajan tutkimustulokset sosiaalisen median käytön vaikutuksista psykososiaaliseen hyvinvointiin ovat kuitenkin ristiriitaisia. Huolestuttavia tutkimustuloksia on esitetty esimerkiksi sosiaalisen median käytön yhteyksistä riippuvuuskäyttäytymiseen ja yksinäisyyteen (Wilska ym. 2021, 24; Østertun ym. 2021; Li ym. 2021, 8–10; Fernandes ym. 2020, 62–63; Oksanen ym. 2021).

Wilskan ja kollegoiden (2021, 54) mukaan kaksi kolmesta suomalaisesta käyttää sosiaalista mediaa koronapandemian tiedonlähteenä. Sosiaalisen median alustoilla on kuitenkin paljon myös heikosti perusteltua tietoa, mikä saattaa johtaa terveystarpeisiin. Kun ihmiset ovat viettäneet enemmän aikaa sosiaalisessa mediassa, on heidän luottonsa sen tarjoamaan informaatioon kasvanut. Heikoin

perustein julkaistu sisältö muodostuu ongelmaksi, kun sosiaalisen median filterit rajaavat informaatiota yksilöllisesti käyttäjien mielenkiinnonkohteiden mukaan. Koska ihmisillä on taipumus kiinnostua sensaatiohakuista uutisista, saattavat ne täyttää sosiaalisen median alustan seinän. Usein tällaiset sisällöt saattavat vääristellä todellista kuvaa esimerkiksi koronapandemiasta (Wiederhold 2020, 275). Myös ongelmakäyttäytymisen rajat saattavat hämärtyä.

Ihmisten keskinäinen toiminta sosiaalisessa mediassa eroaa kasvokkaisten kohtaamisten dynamiikoista. Sosiaalisen median alustoilla algoritmit ohjaavat sisältöä, mitä käyttäjät kohtaavat. Samalla käyttäjät vahvistavat omia identiteettejensä ja etsivät tukea osittaisen tai täyden anonymiteetin turvin (Keipi ym. 2017). Tämän perusteella on selvää, että sosiaalipsykologiset ryhmäilmiöt ovat erilaisia internetissä kuin kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa. Niitä on siksi tarpeen tarkastella varta vasten kehitetyllä teorialla, joka ottaa huomioon verkkovälitteisen vuorovaikutuksen erityispiirteet (em. 121). Keipi ja kollegat (2017) ovat esitelleet tätä tarkoitusta varten sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen prosessin, joka kuvaa ihmisten keskinäistä yhteenliittymistä ja informaation rajoittumista sosiaalisessa mediassa.

Sosiaalinen media voi aiheuttaa terveysriskejä käyttäjilleen silloin, kun he samastuvat haitallisiin yhteisöihin (Keipi ym. 2017, 89–108). Ei ole siis yllättävää, että Oksasen ja kollegoiden (2021) mukaan rahapeliaiheisiin verkkoyhteisöihin identifioituminen on varteenotettava riskitekijä rahapeliongelman kehittymiselle. Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen ja internetin ongelmakäyttäytymiseen kannustava sisältö ovat haitallisia etenkin heikoimmassa asemassa olevien hyvinvoinnille (Latikka ym. 2022; Keipi ym. 2017). Riski vaikuttaa kohdistuvan nuoriin aikuisiin, ongelmapelaajiin, yksinäisiin ja heihin, keillä on jo valmiiksi psykologisia ongelmia (em.; Keipi ym. 2017, 103; Savolainen ym. 2020a; Savolainen ym. 2020b; Latikka ym. 2022; Wilska ym. 2021; Albertella ym. 2021). Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen ja rahapeliongelman yhteydestä tarvitaankin Savolaisen ja kollegoiden (2020b) mukaan lisää tutkimusta.

Teorian perusteella voidaan ajatella, että ihmiset muodostavat verkkovälitteisessä vuorovaikutuksessa sosiaalisen median identiteettikupliiksi kutsuttuja eriytyneitä ryhmiä (Keipi ym. 2017). Tarkoituksenani on selvittää, miten näihin ryhmiin sitoutuminen on yhteydessä rahapeliongelmaan koronapandemian aikana. Tässä tutkielmassa tutkin lisäksi, voimistuuko

identiteettikupliin sitoutuminen sosiaalisen eristäytymisen vaikutuksesta, kun kasvokkaisia kontakteja on vähemmän. Selvitän näitä yhteyksiä tilastollisten menetelmien avulla.

2 Sosiaalisen median ryhmäilmiöt

Sosiaalisen median kanssakäymisessä muodostuu psykososiaalisia kuplia, jotka muuttavat ihmisten käyttäytymistä verkkoalustoilla ja rajaavat heidän kuluttamaansa informaatiota (Kaakinen ym. 2020, 25). Olen valinnut tämän alun perin Keipin ja kollegoiden (2017, 18–38) hahmotteleman identiteettikuplien prosessin tutkielmani teoreettiseksi lähtökohdaksi. Prosessiin kuuluu kolme ulottuvuutta, joita ei voi ymmärtää tuntematta ensin sen perustana toimivaa sosiaalipsykologian klassikkoteoriaa. Valitsin tästä syystä osaksi tutkielman teoreettista viitekehystä myös Tajfelin (1978) ja Turnerin (1982) kehittämän sosiaalisen identiteetin lähestymistavan. Teoria selittää sosiaalisen ryhmäjäsenyyden ja vertailun vaikutusta yksilön käyttäytymiseen ja käsitykseen itsestään.

Aloitan tämän osion Tajfelin (1978) ja Turnerin (1982) sosiaalisen identiteetin lähestymistavan erittelyllä. Seuraavaksi jäsenän sosiaalisen median identiteettikuplien ilmiön taustaa esimerkeillä aikaisemmista kupliin sitoutumisen visioista ja sosiaalisen median käyttäytymisen teorioista. Luvun lopuksi esittelen vielä sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen prosessin erityispiirteitä.

2.1 Sosiaalisen identiteetin lähestymistapa

Tajfelin (1978) ja Turnerin (1982) esittelemä sosiaalisen identiteetin lähestymistapa selittää yksilön käyttäytymistä ja minuutta jaetulla ryhmäjäsenyydellä. Yksilön ryhmäjäsenyydet yhdessä muodostavat sosiaalisen identiteetin, joka on tärkeä osa itseymmärrystä ja tapaamme luokitella maailmaa ympärillämme. Sosiaalinen identiteetti näyttäytyy ryhmäilmiön ohella siis myös yksilön kognitiivisena prosessina.

Sosiaalinen ryhmä muodostuu, kun useampi yksilö kokee kuuluvansa samaan sosiaaliseen kategoriaan. He voivat yhteenkuuluvuuden kokemuksen myötä toimia ryhmänä, vaikka eivät jakaisi muunkaltaisia siteitä keskenään. (Turner 1982, 15–36) Olennaiseksi nouseekin se, miten henkilö kategorisoi itsensä: onko hän esimerkiksi osa tiettyä vähemmistöä, kallistuuko hänen poliittinen ideologiansa kohti vasemmistopuolueiden kantaa tai mieltääkö hän itsensä tietyn urheilulajin

harrastajaksi. Nämä sosiaalsiin kategorioihin perustuvat ryhmät muodostavat kokonaisuudessaan yksilön sosiaalisen identiteetin (em., 17–18).

Identiteetti sosiaalisessa mielessä poikkeaa hieman henkilökohtaisen identiteetin käsityksestä. Sosiaalisen identiteetin teoria ei kuitenkaan sulje pois yksilöön keskittyvän identiteetin olemassaoloa. Sen sijaan lähtökohtana on käsitys identiteetin vaihtelusta henkilökohtaisesta sosiaaliseen kulkevalla skaalalla. Sosiaalisen identiteetin aktivoituessa yksilö ottaa vaikutteita niistä sosiaalisista ryhmistä, joihin hän kokee kuuluvansa. Ryhmäjäsennyksiin samastuminen vaihtelee sen mukaan, mikä kategoria on yksilölle olennainen kussakin kontekstissa (Tajfel 1978, 63–64). Esimerkiksi kansainvälisessä urheilukilpailussa koemme itsemme vahvasti suomalaisiksi, mutta esimerkiksi yliopiston kampuksella omaksumme tieteenalakohtaisen sosiaalisen identiteetin.

Vastakkaisesti yksilö ottaa vähemmän vaikutteita sosiaalisista kategorioista, kun skaala on lähempänä henkilökohtaisen identiteetin ääripäätä. On kuitenkin hyvin harvinaista jollei mahdotonta, ettei mikään ryhmäjäsennys vaikuttaisi yksilön käyttäytymiseen. (Tajfel 1978, 27–45.) Sosiaalinen identiteetti on myös Turnerin (1982, 21) mukaan se kognitiivinen mekanismi, joka tekee ryhmäkäyttämisen – ja näin ollen sosiaalisen toiminnan – mahdolliseksi.

Erilaisiin sosiaalsiin ryhmiin luokittelu on osa kognitiivista prosessia, jolla pyrimme ymmärtämään paremmin itseämme ja ympäröivää maailmaa. Käsitteellistämämme sosiaaliset kategoriat eivät ole kuitenkaan neutraaleja, vaan niihin liittyy tyypillisesti erilaisia arvostuksia (Tajfel 1982, 62). Ihmisillä on taipumus muodostaa positiivinen käsitys itsestään, omista arvoistaan ja ominaisuuksistaan. Tähän käsitykseen liittyy olennaisesti myös ryhmäjäsennytemme. Luommekin aktiivisesti kuvaa niistä ryhmistä, joihin koemme kuuluvamme. Työvälineenä tähän toimii sosiaalinen vertailu oman ryhmämme ja muiden ryhmien välillä. Taipumuksenamme on vertailun tuloksena pitää oman ryhmämme jäsenistä eniten, koska se muuttaa käsitystä itsestämme positiivisempaan suuntaan. Tästä syystä vertailemme ryhmäämme usein samankaltaisiin ryhmiin tai hieman matalamman statuksen ryhmiin. (Turner 1982, 33–35.)

2.2 Kuplien taustaa – filtterikuplat ja kaikukammiot

Tajfelin (1978) ja Turnerin (1982) sosiaalisen identiteetin lähestymistapa on yhtenä lähtökohtana myös Keipin ja kollegojen (2017, 18–38) teoretisoinnissa sosiaalisen median identiteettikuplista. Uusi verkkovälitteiseen vuorovaikutukseen sovitettu teoria on tarpeellinen, sillä vuorovaikutus

internetissä on kasvokkaisista kontakteista poikkeavaa, eikä sitä voi tarkastella samoin keinoin kuin fyysisessä yhteydessä esiintyviä ryhmäilmiöitä. Prosessin ydinajatus on se, että sosiaalisen median kanssakäymisessä syntyy vuorovaikutuksen dynamiikkoja muuttavia psykososiaalisia kuplia, jotka rajaavat käyttäjien kohtaamaa informaatiota sosiaalisen median alustoilla (Kaakinen ym. 2020, 25).

Sosiaalisen median informaatiota kupluttava ominaisuus on ollut puheenaiheena jo ennen sosiaalipsykologista identiteettikuplien teoriaa. Pariserin (2011, 21–46) mukaan sosiaalisen median algoritmien seurauksena syntyy informaatiota muokkaavia ja rajaavia filtterikuplia, joihin sitoutuessaan internetin käyttäjät eivät joudu kyseenalaistamaan maailmankuvaansa. Filtterikuplat ovat seurausta IT-alan suuryritysten voitontavoittelusta. Ne ovat alkaneet kerätä yksilöiviä tietoja nettisivujen käyttäjistä, minkä avulla juuri oikeanlainen mainos tai uutinen osataan kohdistaa yksilölle esimerkiksi hakukoneen hakutuloksena. Kun ihmisistä tiedetään paljon, osataan heille syöttää heitä eniten kiinnostava sosiaalisen median sisältö. Ihmiset elävät sen seurauksena ”filtterikuplissa”, joissa heidän informaatiotulvansa koostuvat yhä yksipuolisemmasta heidän arvojansa vastaavasta sisällöstä ja muuttaa näin dramaattisesti heidän tapaansa ajatella maailmasta. (em. 46.)

Kun ihmisten luottama tieto ei ole enää samoissa määrin professionaalisen lähteen rajaamaa, voivat seuraukset olla arvaamattomia. Pariserin (2011, 62) mukaan huoleksi muodostuu muun muassa tiedon todenperäisyys, jota on mahdoton hallita, kun julkaisuja voi tuottaa laajasti ilman lupia tai kustannuksia. Julkaisuiden kohdentuessa yksilölle tämän mieltymysten mukaan on riskinä, että tärkeä tieto ei saavuta kaikkien henkilökohtaisia filtterikuplia.

Informaation eriytyminen huolettaa myös Zolloa ja hänen tutkimusryhmäänsä (2017). Heidän mukaansa asenteemme polarisoituvat, kun käyttäytymisemme sosiaalisessa mediassa yksipuolistaa siellä kohtaamaamme informaatiota. Yksipuolistumisen myötä syntyy informaatiota kupluttavia kaikukammioita, kun samaa narratiivia tukevat viestit saavat enemmän tiettyjen käyttäjien tykkäyksiä ja kommentteja. Näin some-käyttäytymisemme ja algoritmien yhteisvaikutuksesta syntyvät kuplat eriyttävät meidät samankaltaisen informaation äärelle. (Zollo ym. 2017, 3–4.) Kuplautumista tapahtuu siis algoritmien vaikutuksen lisäksi myös läpinäkyvämmiin, kun sosiaalisen median sisältö muokkautuu omien valintojemme seurauksena (Zuiderveen Borgesius ym. 2016, 3). Ilmiöstä hyvä esimerkki on esimerkiksi ääriasteiden nousu ja salaliittoteorioiden suosion kasvu, mikä on ollut ilmiönä esillä myös COVID-19–pandemian aikana.

Kupliin sitoutumisen ilmiötä kohtaan on kohdistettu hiljakkoin myös kritiikkiä (Bail 2021). Bailin (2021, 1–10) mukaan polarisaatio ei johdu niinkään yksilöllisissä kuplissa tapahtuvasta eriytymisestä vaan siitä, että äärimmäiset puheenvuorot saavat maltillisia kommentteja enemmän huomiota sosiaalisessa mediassa. Se ei tarjoa yksilöille vain heitä impulsiivisesti miellyttävää sisältöä, vaan vastaa heidän syvempiin identiteettien kokeilun ja tutkimisen tarpeisiinsa. Sosiaalisen median fragmentoituneet alustat tarjoavat ympäröivästä maailmasta kuitenkin rajoittuneen kuvan, ja alustalla näkyvät äärimmäiset mielipiteet aiheuttavat polarisaatiota myös muualla yhteiskunnassa. Näin Bailin (2021) mukaan sosiaalinen media ei toimi Pariserin (2011), Zollon (2017) ja Zuiderveen Borgesiuksen (2016) käsityksiä mukailleen kupliin sitouttaen, vaan ennemminkin prisman tavoin.

2.3 Sosiaalisen median identiteettikuplat

Valitsin tutkielmani teoriataustaksi sosiaalisen identiteetin lähestymistavan (Tajfel 1978; Turner 1982) lisäksi Keipin ja kollegoiden (2017) esittelemän sosiaalisen median identiteettikuplien teorian. Sen avulla on mahdollista ymmärtää sosiaalipsykologisten ryhmäilmiöiden toiminta internetiympäristössä. Verkkovälitteisessä vuorovaikutuksessa on kasvokkaisista kontakteista poikkeavia piirteitä. Näistä piirteistä yksi on identiteettien eriytyminen ja vahvistaminen (Keipi 2017, 24, 117). Tämä on seurausta internetin anonymiteetista ja erilaisten yhteisöjen saavutettavuudesta, jotka mahdollistavat äärimmäistenkin asenteiden ja käsitysten jakamisen samanhenkisessä ympäristössä (em. 11). Esimerkiksi ongelmakäyttäytyminen vahvistuu herkästi sitä lietsovissa yhteisöissä, kun taas offline-ympäristössä käyttäytyminen kohtaisi todennäköisemmin vastustusta (em. 116–117). Haitallisissa yhteisöissä käyttäjät vahvistavat toistensa identiteettejä anonymiteetin turvin myös tavoilla, jotka eivät olisi kasvotusten sallittuja tai mahdollisia. Sen seurauksena myös ongelmakäyttäytyminen haitalliseen yhteisöön identifioituvilla lisääntyy (em. 26–34).

Asenteiden vahvistuminen tapahtuu sosiaalisen median vertaisten lisäksi myös algoritmien ohjaamana, kun käyttäjä kohtaa yhä enemmän maailmankuvaansa vastaavaa sisältöä sosiaalisen median alustoilla (Keipi ym. 2017, 125). Äärimmäisiä asenteita edustava sisältö saa sosiaalisessa mediassa erityisen paljon huomiota, ja näkyy käyttäjille usein maltillista sisältöä helpommin (em. 13). Ympäristön vahvistaminen aiheuttaakin helposti harhan siitä, että haitallisetkin toimintamallit ovat sallittuja tai tavallisia. Sosiaalisen median identiteettikuplien prosessilla voidaan kuvata

sosiaalisen median vuorovaikutusta filterikuplan ja kaikukammion käsitteitä laajemmin, kun tarkastelun kohteena on teknologian toiminnan lisäksi myös yksilön sosiaalinen käyttäytyminen. Näkökulmassa keskitytään ihmisten ja ryhmien yhteenliittymisen ja erottautumisen prosesseihin sosiaalisessa mediassa, sekä siihen, miten algoritmit tähän käyttöön reagoivat käyttäjän tietämättä. (em. 7). Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisessa on kolme toisiaan vahvistavaa ulottuvuutta, jotka on johdettu sosiaalisen identiteetin teoriasta: sosiaalinen identifikaatio, yhtenäisyys ja informaatioharha.

Sosiaalisessa mediassa tapahtuvassa kanssakäymisessä muodostuu psykososiaalisia kuplia, jotka muuttavat ihmisten käyttäytymistä verkkoalustoilla ja rajaavat heidän kuluttamaansa informaatiota (Kaakinen ym. 2020, 25). Identiteettikupliin sitoutumiselle on tarjoutunut otollinen tilaisuus sosiaalisen median suosion kasvun seurauksena. Kun yhä useammat pääsevät vuorovaikuttamaan keskenään sosiaalisessa mediassa, muodostuu tämän seurauksena erilaisia samanhenkisiä yhteisöjä. Näissä verkossa muodostuneissa yhteisöissä jaetut sosiaaliset identiteetit vahvistuvat, kun sen jäsenet kokevat kuuluvansa samaan kategoriaan. Esimerkiksi rahapeliaiheisilla sivustoilla säännöllisesti vieraileva ymmärtää olevansa osa rahapelaajayhteisöä. Turnerin (1982, 15) mukaan ryhmä muodostuu, kun sen jäsenet kokevat kuuluvansa samaan sosiaaliseen kategoriaan. Tämä sosiaalisen identiteetin edellyttämä sosiaalinen identifikaatio on myös sosiaalisen median identiteettikuplien ensimmäinen kriteeri (Keipi ym. 2017, 18–38).

Pelkkä kuulumisen kokemus johonkin sosiaaliseen ryhmään ei riitä sitouttamaan sosiaalisen median käyttäjää identiteettikupliin. Sosiaalisen identiteetin teorian mukaan sosiaaliseen ryhmään identifioitumisen seurauksena ryhmän jäsenet muuttuvat entistä samankaltaisemmiksi keskenään. Tämä tapahtuu, kun saman ryhmän jäsenet sisäistävät samat ryhmässä vallitsevat normit. Yhteisesti arvostetut piirteet ja ominaisuudet lisääntyvät ryhmässä, ja tekevät sen jäsenistä samankaltaisempia. Normeihin taipumista selittää se, että lisääntynyt identifikaatio ja ryhmän yhtenäisyys vahvistavat ryhmän positiivista itsetuntoa (Turner 1982, 32–33). Kun identiteettikuplaan sitoutunut ei koe ristiriitaa oman itsensä ja muiden ryhmäläisten välillä, säilyttää hän myös ehjän kuvan itsestään (Turner 1982, 26; Keipi ym. 2017, 18–38).

Kuulumisen kokemuksen ja yhtenäisyyden ohella identiteettikupliin sitoutumiseen liittyy myös kolmas ulottuvuus, jota on tarkasteltu jo muiden kupluttavien ilmiöiden yhteydessä (ks Pariser 2011; Zuiderveen Borgesius ym. 2016; Zollo ym. 2017). Syötteet ja algoritmit edesauttavat

samankaltaisen informaation välittymistä yksilölle sekä mahdollistavat ohjautumisen mieleisen käyttäjäryhmän pariin, mikä yksipuolistaa sosiaalisten kontaktien kirjoa ja sosiaalisen median tarjoamaa informaatiota. Koska edellistä prosessia ei täysin tiedosteta, sosiaalisen median käyttäjät luottavat yhä kriiikittömämmin oman ryhmän jakamaan tietoon verkkoalustoilla. Myös kuulumisen kokemus ryhmään edistää kritiikitöntä suhtautumista ryhmän jakamaan informaatioon, koska positiivinen kuva ryhmän arvoista ja ulosannista parantaa käyttäjän kokemusta itsestään (Keipi ym. 2017). Kokonaisuutena siis kaikki kolme käsiteltyä identiteettikuplien ulottuvuutta – yhteenkuuluvuus, samankaltaisuus ja informaatioharha – vahvistavat toisiaan. Nämä ulottuvuudet muodostavat yhdessä sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen prosessin, joka voi potentiaalisesti vahvistaa ongelmakäyttäytymistä.

3 Sosiaalinen media ja rahapelaaminen koronapandemian aikana

Edellisessä luvussa käsittelemme tutkielman teoreettista viitekehystä, jonka kautta tarkastelen tutkimusaiheeni. Tässä luvussa esittelen ensin ajankohtaista tutkimusta sosiaalisen median ja identiteettikuuluiin sitoutumisen yhteydestä hyvinvointiin. Käyn läpi seuraavassa alaluvussa kirjallisuuden perusteella rahapeliongelmaan vaikuttavia tekijöitä.

3.1 Sosiaalisen median käyttö ja hyvinvointi

Sosiaalisen median suosio on kasvanut 2000-luvulla (Pariser 2011; Keipi ym. 2017). Siihen liittyvien ilmiöiden tarkastelu on erityisen ajankohtaista, sillä sen verkkoysteöt ovat olleet tärkeitä ihmisten välisen kanssakäymisen mahdollistavia alustoja COVID-19-pandemian aikana. Kasvokkaisten kontaktien vähentyminen ja eristystoimenpiteet ovat vaikuttaneet siihen, että yhteyttä muihin on etsitty lisääntyvässä määrin verkkoympäristössä. Motiivina vuorovaikuttamiselle voi toimia myös se, että kolme neljästä suomalaisesta on kokenut yksinäisyyttä pandemia-aikana (Wilska ym. 2021, 24). Sen vuoksi ei olekaan ihme, että sosiaalisen median käyttö on lisääntynyt voimakkaasti vuoden 2020 alun jälkeen, kun ensimmäiset koronarajoitukset oli otettu käyttöön (Fernandes ym. 2020, 62).

On kiinnostavaa, että koronapandemian ajan tutkimustulokset sosiaalisen median käytön vaikutuksista psykososiaaliseen hyvinvointiin ovat ristiriitaisia. On mahdollista, että sosiaalisen median käyttö voi toimia tärkeänä resurssina ja sosiaalisen tuen lähteenä pandemia-aikana. Sosiaalisen median identiteettikuuluiin sitoutuminen ja internetin käytön lisääminen saattavat ehkäistä stressiä pandemia-ajan olosuhteissa, kun yhteisöllisyys ja ryhmässä toimiminen ei ole mahdollista kasvotusten. (Latikka ym. 2022; Zarco-Alpuente ym. 2021.) On kuitenkin myös viitteitä siitä, että koronapandemiaan liittyvistä rajoitustoimista johtuva sosiaalinen eristäytyminen yhdessä runsaan sosiaalisen median käytön kanssa on yhteydessä erilaisiin psykososiaalisiin riskeihin. Esimerkiksi Kiinassa suosittu WeChat- alustan intensiivinen käyttö sosiaalisen eristämisen aikana on yhdistetty korkeampaan stressiin ja matalampaan tyytyväisyyteen elämässä (Li ym. 2021, 8-10). Myös muissa tutkimuksissa on havaittu pandemia-ajan sosiaalisen median käytön lisäävän riippuvuuskäyttäytymistä ja yksinäisyyttä sekä heikentävän psyykkistä hyvinvointia ja elämänlaatua (Østertun ym. 2021; Li ym. 2021, 8-10; Fernandes ym. 2020, 62-63). Latikan ja kollegoiden (2022) mukaan yksinäisyys saattaa estää sosiaalisen median identiteettikuuluiin sitoutumisen hyvinvointia

tukevia vaikutuksia pandemia-aikana. Tämä saattaa johtua siitä, että yksinäiset kokevat ja tulkitsevat sosiaaliset tilanteet eri tavoin kuin ne, jotka eivät ole yksinäisiä. Aihetta olisi tärkeää tutkia lisää, sillä sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen vaikuttaa olevan ylipäätään houkuttelevampaa yksinäisemmille (Hagfors 2019; Keipi ym. 2017, 103) ja nuoremmille (em. Koivula ym. 2019, 31), joilla on myös suurempi riski yksinäisyyteen koronapandemian aikana (Wilska ym. 2021, 31–32).

Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen voi johtaa joissain tilanteissa riippuvuuskäyttäytymiseen (Keipi ym. 2017). Tästä on ollut viitteitä myös koronapandemian aikana. Vaikka ravintoloiden koronarajoitukset rajoittivat alkoholin saatavuutta, vaikutti sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen lisäävän riskiä ongelmalliseen alkoholinkäyttöön pandemia-aikana (Oksanen ym. 2021). Kyseinen yhteys saattaa olla osittain seurausta siitä, että sosiaalinen media sisältää itsessään riippuvuutta aiheuttavaa sisältöä, ja näin verkkoympäristön ryhmäkäyttäytyminen voisi olla houkuttelevampaa riippuvuuskäyttäytymiseen taipuvaisille ja myös osaltaan lisätä ongelmakäyttäytymistä (Latikka ym. 2022). Sosiaalisen median käytön on havaittu lisäävän riippuvuuskäyttäytymistä etenkin silloin, kun selailu kohdistuu ongelmakäyttäytymiseen keskittyvään verkkoyhteisöön (Curtis ym. 2018). Identiteettikupliin sitoutuminen on yhdistetty lisääntyneeseen riippuvuuskäyttäytymiseen myös ennen pandemiaolosuhteita (Savolainen ym. 2020b; Oksanen ym. 2021). Esimerkiksi Savolainen ja kollegat (2020b) ovat havainneet, että kupliin sitoutuminen saattaa johtaa epäsuorasti lisääntyneeseen riippuvuuskäyttäytymiseen ja rahapelaamiseen nuorilla aikuisilla. Rahapelaaminen ja siihen liittyvä riippuvuuskäyttäytyminen on myös tämän tutkielman aiheena.

3.2 Rahapeliongelmat ja niihin vaikuttavat tekijät

Rahapeliongelma on yläkäsite ongelmallisen pelaamisen jatkumolle, jonka lievemässä päädyssä rahapelaajalle aiheutuu toiminnastaan erilaisia kielteisiä seurauksia kuten terveys- ja taloudellista haittaa. Ilmiön vakavampaan pätyyn sijoittuva rahapeliriippuvuus kuvaa edellistä patologisempaa rahapeliongelman muotoa. (Salonen ym. 2020, 21.) Käsittelen tässä tutkielmassa rahapeliongelman käsitettä, joka pitää sisällään molemmat ongelmallisen pelaamisen muodot.

Rahapelaamiseen on kohdistunut koronapandemian aikana erilaisia rajoituksia, joilla on pyritty estämään koronaviruksen leviäminen. Suomessa Veikkaus on esimerkiksi rajoittanut kivijalkapelaamisen paikkoja ja rahapeliautomaatteja (Wilska ym. 2021, 72). Kun kivijalassa

pelaaminen ei ole ollut mahdollista, on mahdollista, että rahapelaaminen olisi siirtynyt verkkoympäristöön. Toisaalta rahapeliongelmissa koituvat haitat ovat saattaneet vähentyä, kun pelaaminen ei ole ollut enää yhtä lailla saavutettavaa. Black, Swanton, Burgess ja Gainsbury (2021) eivät kuitenkaan havainneet rahapelitarjonnan vähenemisestä aiheutuneen vaikutuksia rahapeliongelmiin määrään tai online-rahapelaamisen määriin. Muissa koronapandemia-ajan tutkimuksissa esitetään vaihtelevia arvioita rahapeliongelmiin määrään tai laadun muutoksesta (Håkansson 2020; Marsden ym. 2020; Fluharty ym. 2020).

Rahapeliongelmat eivät vaikuta olevan tasaisen yleisiä eri väestöryhmissä. Koronapandemian on raportoitu lisänneen etenkin nuorten aikuisten (Wilska ym. 2021, 73–76) ja miesten (em; Albertella ym. 2021) rahapeliongelmiä. He ovat olleet rahapeliongelmiin riskiryhmää myös ennen koronapandemiaa (Dowling ym. 2017; Savolainen ym. 2020a; Savolainen ym. 2021). Sukupuolen ja iän lisäksi myös muut aikaisemmissa tutkimuksissa havaitut rahapeliongelmiin riskitekijät ovat saattaneet edesauttaa korona-ajan ongelmakäyttäytymistä. Yleisintä ongelmallinen rahapelaaminen vaikuttaa olevan impulsiivisten keskuudessa (Oksanen ym. 2021; Dowling ym. 2017; Savolainen ym. 2021). Korona-aikaan usein yhdistyvät sosiaaliset tekijät kuten yksinäisyys ja heikentynyt yhteenkuuluvuus internetin ulkopuolisiin ystäviin saattavat myös lisätä rahapeliongelman todennäköisyyttä (Savolainen ym. 2019; Latikka ym. 2022).

Pandemian aikaisesta ongelmapelaamisesta Suomessa tarvitaan Wilskan ja kollegoiden (2021, 73–76) mukaan vielä lisää tutkimustietoa. Vaikuttaisi kuitenkin siltä, että eniten korona-aikaisia rahapeliongelmiä on esiintynyt heikoimmassa asemassa olevilla rahapelaajilla, kuten nuorimmilla ja vähävaraisemmilla. Tällä joukolla ongelmallinen rahapelaaminen on myös todennäköisimmin lisääntynyt koronapandemian aikana Suomessa. Lisäksi sosiaaliset tekijät, impulsiivisuus ja miessukupuoli voivat lisätä riskiä ongelmakäyttäytymiseen (Hardoon ym. 2004; Savolainen ym. 2018; Savolainen ym. 2019; Savolainen ym. 2020a; Latikka ym. 2022; Oksanen ym. 2022b; Dowling ym. 2020; Savolainen ym. 2021).

4 Tutkimusasetelma ja menetelmät

Selvitän tässä tutkielmassa, miten COVID-19–pandemian aikana rajoitetut kontaktit ovat yhteydessä sosiaalisen median identiteettikupliin, ja miten identiteettikupliin sitoutuminen on yhteydessä rahapeliongelmaan. Aihe on ajankohtainen, sillä sosiaalisen median käytön lisäksi koronapandemia on vaikuttanut myös rahapelaamisen käytäntöihin (Wilska ym. 2021). Aloitan tarkastelemalla taustoittavasti koronapandemian aikaisen eristäytymisen yhteyttä identiteettikupliin sitoutumiseen. Tässä luvussa esittelen ensin tutkimusasetelmani sekä toisen ja kolmannen luvun kirjallisuuskatsauksiin perustuvat hypoteesini. Esittelen seuraavaksi hyödyntämäni aineiston sekä kuvailen sen keskeisiä piirteitä. Luvun lopuksi jäsentelen vielä menetelmävalintojani sekä arvioin niiden sopivuutta tutkimusasetelmaani.

4.1 Tutkimuskysymykset ja hypoteesit

Pidän tutkimuskirjallisuuden perusteella todennäköisenä, että korona-aikana vähennetyt fyysiset kontaktit ja eristäytyminen johtavat sosiaalisen tunnuksen etsimiseen internetistä. Tämä saattaa johtaa sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumiseen. Kirjallisuuteen perustuvan arvion mukaan asetan hypoteesiksi, että kohtaamisten rajoittaminen on yhteydessä identiteettikupliin sitoutumiseen. Arvioin siis, että mitä enemmän sosiaalisia kontakteja on rajoitettu, sitä enemmän on sitouduttu sosiaalisen median yhteisöihin. Tutkimukset pandemia-ajan sosiaalisesta eristäytymisestä tukevat tätä hypoteesia (Li ym. 2021, Latikka ym. 2022). Taustoittava tutkimuskysymykseni ja siihen liittyvä hypoteesini ovat seuraavat:

- I. Korreloivatko korona-aikana rajoitetut kontaktit sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen kanssa?

***H1.** Korona-aikana rajoitettujen kontaktien ja sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen välillä on positiivinen korrelaatio.*

Tämän jälkeen siirryn tutkimaan sitä, miten sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen on yhteydessä ongelmalliseen rahapelaamiseen silloin, kun muut yhteyteen vaikuttavat tekijät on huomioitu. Varsinaisessa tutkimuskysymyksessäni selvitän, miten vahvasti kupliin sitoutuminen lisää riskiä rahapeliongelmaan. Jotta tulos antaisi mahdollisimman luotettavan kuvan ilmiöstä, kontrolloin muita kirjallisuuden perusteella rahapeliongelmaan ja identiteettikupliin sitoutumiseen

vaikuttavia muuttujia. Näin voin tarkastella, onko mahdollinen yhteys itsenäinen, vai selittääkö sitä jokin muu tekijä. Tutkimuskysymykseni ja siihen liittyvät hypoteesini ovat seuraavat:

II. Miten sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen on yhteydessä rahapeliongelmaan?

H2a. *Vahva sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen on positiivisesti ja itsenäisesti yhteydessä vastaajan rahapeliongelmaan.*

H2b. *Yksinäisyys ja impulsiivisuus ovat positiivisesti yhteydessä rahapeliongelmaan.*

H2c. *Korkeampi ikä, yhteenkuuluvuus perheeseen ja ystäviin sekä naissukupuoli ovat negatiivisesti yhteydessä rahapeliongelmaan.*

Hypoteesinani tutkimuskysymyksessä on, että korkeampi sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen on itsenäisessä yhteydessä siihen, että vastaajalla on rahapeliongelma. Perustelen asettamaani hypoteesia sosiaalisen identiteetin lähestymistavalla, sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen prosessilla ja kirjallisuudella. Rahapeliongelman voi ajatella kehittyvän ryhmäkäyttäytymisen myötä, kun vertaiset hakevat tunnustusta toisiltaan (Tajfel 1978; Turner 1982). Sosiaalisen median yhteisöissä syntyneet sosiaaliset klikit voivat potentiaalisesti kehittyä näiden haitallisten toimintamallien ympärille, ja ryhmän normit lietsovat osaltaan kupliin sitoutuneiden ongelmakäyttäytymistä (Keipi ym. 2017). Teorian perusteella muodostettu oletus saa tukea tutkimuskirjallisuudesta, sillä rahapeliaiheisiin yhteisöihin kiinnittymisellä on havaittu olevan yhteys rahapeliongelmaan (Oksanen ym. 2021). Rahapelaamisen tai riippuvuuskäyttäytymisen ja kupliin sitoutumisen yhteys on myös löydetty aikaisemmissa tutkimuksissa (em.; Savolainen ym. 2020b).

Kontrolloin lisäksi tutkimuksen taustamuuttujia, joiden oletan olevan yhteydessä rahapeliongelmaan ja sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumiseen. Aikaisemman tutkimuksen perusteella on pääteltävissä, että yksinäisyys, ja impulsiivisuus ovat positiivisesti yhteydessä rahapeliongelmaan. Tämän lisäksi oletan, että naissukupuoli, korkeampi ikä ja kokemus yhteenkuuluvuudesta perheeseen ja ystäviin ovat negatiivisesti yhteydessä rahapeliongelmaan.

On viitteitä siitä, että yksinäisyys olisi riskitekijä rahapeliongelmile. Yhteenkuuluvuus on sen sijaan yhdistetty pienempään rahapeliongelman riskiin nuorilla aikuisilla. (Savolainen ym. 2018; Savolainen ym. 2019.) Myös sosiaalisen median identiteettikuplat ovat todennäköisesti houkuttelevampia yksinäisemmille, jotka etsivät sosiaalisesta mediasta kasvokkaisista

kontakteistaan puuttuvaa tunnustusta (Sirola ym. 2019; Latikka ym. 2022). Aiemman tutkimuksen perusteella on pääteltävissä, että impulsiivisemmilla vastaajilla on todennäköisemmin rahapeliongelma (Oksanen ym. 2021; Dowling ym. 2017; Savolainen ym. 2021). Hypoteeseihini sisältyy lisäksi oletus siitä, että nuorilla ja miehillä on suurempi riski rahapeliongelmaan. Tämäkin olisi linjassa aiempien tutkimusten kanssa (Wilska 2021, 73–76; Albertella ym. 2021; Dowling ym. 2017).

4.2 Aineisto

Käytän aineistonani rahapelaamista ja digipelaamista kartoittavaa kyselyä. ”Rahapelaamisen uudet muodot 2021–2023” -kyselyaineisto (N=1530) on huhtikuussa 2021 kerätty kvantitatiivinen poikkileikkausaineisto. Kokonaan verkossa toteutettu kysely kerättiin Norstat-paneelilla, jonka avulla saatiin alueellisesti ja sosiodemografisesti suomalaista populaatiota heijastava otos. Kyselyn vastausprosentti oli 34,60 %. Aineisto koostuu 18–75-vuotiaista suomenkielisistä ja Suomessa asuvista henkilöistä, joiden keski-ikä on 47 vuotta. Naisten osuus vastaajista on 49 %. Aineistoa on hyödynnetty tähän mennessä yhdessä julkaistussa tutkimusartikkelissa, jossa kuvataan aineiston keräämistapa tarkemmin. (Oksanen ym. 2022.)

Kyselyaineisto on osa monimenetelmällisesti toteutettavaa Tampereen yliopiston Rahapelit digiajassa -hanketta. Hankkeen rahoittajana toimii Alkoholitutkimussäätiö, ja sen muita yhteistyökumppaneita ovat Peliklinikka, THL, A-Klinikka ja STM. Hankkeen päätavoitteena on tehdä pitkittäistutkimusta, jossa kartoitetaan suomalaisten rahapelaamista digiaikana sosiaalipsykologista näkökulmaa hyödyntäen.

Koronapandemia oli vaikuttanut suomalaisten arkielämään jo vuoden ajan, kun otosta on kerätty. Aineisto sopii tutkielmani tutkimusongelmaan keräämisajankohdan lisäksi myös siksi, koska sen kysymysten avulla on selvitetty muun muassa vastaajien itseraportoitua sosiaalisen median identiteettikuuluihin sitoutumista sekä rahapeliongelmia. Lisäksi kyselyssä on kartoitettu muun muassa raha- ja digipelaamisen uusia muotoja ja yleisyyttä, sosiaalisen median käyttöä, hyvinvointia, motiiveja, sosiaalisia suhteita ja riippuvuusikäyttäytymistä. Kyselyssä on selvitetty vastaajien taustatekijöitä kuten tuloja, työllisyystilannetta ja perhetilannetta. Siitä löytyy useampi validoitu mittari, joiden avulla mitataan erilaisia psykososiaalisen hyvinvoinnin alueita.

4.3 Tutkimusetiikka

Tampereen alueen eettinen lautakunta on arvioinut ja hyväksynyt tutkimushankkeen. Aineisto on kerätty tutkimukseen osallistuneilta vapaaehtoisesti, ja he ovat saaneet riittävästi tietoa osallistumisesta. Eettisyys on huomioitu myös siten, että kyselylomakkeeseen on liitetty Peluurin neuvovan puhelimen numero. Näin vastaajat saavat tarvittaessa tukea, jos tutkimukseen osallistumisen herättää huolta omasta tai läheisen rahapelaamisesta.

Aineisto on kerätty EU:n GDPR-tietosuoja-asetukset huomioiden niin, ettei kyselyyn osallistuneita voi tunnistaa vastauksista. Eettisten linjausten vuoksi olen sitoutunut säilyttämään henkilötietoja asianmukaisesti ja huolellisesti. Tästä johtuen säilytän aineistoa vain sen aikaa, kun se on tutkielman tekemisen kannalta välttämätöntä. Hankkeen valmistumisen jälkeen aineisto arkistoidaan Tietoarkistoon myöhempää tutkimuskäyttöä varten.

4.4 Muuttujat ja muuttujamuunnokset

Teen aineiston määrällisen analyysin Stata/MP 16.1 -ohjelmalla. Tilasto-ohjelman valinta perustuu siihen, että käyttämäni aineistoa on tarkasteltu tutkimushankkeen julkaisuissa kyseistä ohjelmaa hyödyntäen, joten aineiston käsittely on sillä mielekkäintä (Oksanen ym. 2022). Sosiaalisen median alustat ovat tutkielmani aiheen keskiössä, joten kuvailen ensin eri sosiaalisen median alustojen käyttöä aineistossa. Kuvailen tämän jälkeen analyysissä keskeiset vastemuuttujat ja riippumattomat muuttujat. Raportoin myös tutkielmassa käyttämäni kontrollimuuttujat ja niiden muunnokset. Luvun lopuksi kuvailen vielä demografiset taustamuuttujat.

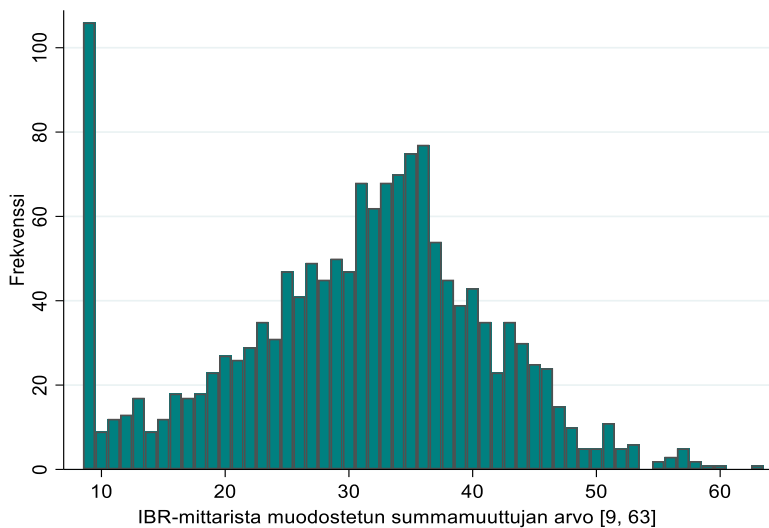
4.4.1 Sosiaalisen median käyttö

Esittelen ensin sosiaalisen median eri alustojen käytön yleisyyttä aineistossa (liite 1.) Sosiaalisen median eri alustojen käytön yleisyyttä kyseltiin aineistossa vastausvaihtoehdoin 0 = en koskaan, 1 = harvemmin kuin kerran kuukaudessa, 2 = kuukausittain, 3 = viikoittain, 4 = kerran päivässä ja 5 = useita kertoja päivässä. Taulukossa näkyvät yhteenlasketut prosenttiosuudet vastausluokista siten, että vaihtoehto 0 on jätetty pois. Lisäksi ilmoitin päivittäisen käytön, joka sisältää arvot 4 ja 5. Näin voin ilmoittaa sosiaalisen median alustaa ainakin joskus ja päivittäin käyttävien määrän. Sosiaalisen median alustoista eniten käyttäjiä oli YouTube. Sitä raportoi käyttävänsä ”harvemmin kuin kerran kuukaudessa”, ”kuukausittain”, ”viikoittain”, ”kerran päivässä” tai ”useita kertoja päivässä” 95 % vastaajista. Anonyymi verkko näkyi toisena ääripäänä, ja sitä raportoi käyttävänsä vähintään

satunnaisesti 8 % vastaajista ja päivittäin 1 % vastaajista. Noin joka kahdeksas vastaaja vieraili rahapeli-aiheisilla keskustelufoorumeilla ja yhteisöissä, mutta vain prosentti käytti alustoja päivittäin. Taulukosta voi päätellä, että sosiaalisen median alustoja käytetään Suomessa paljon, mutta päivittäinen käyttö ei ole monilla alustoilla yleistä. (Liite 1.)

4.4.2 Sosiaalisen median identiteettikuuluihin sitoutuminen, rahapeli-ongelma ja korona-aikana rajoitetut kohtaamiset

Erityisenä kiinnostuksen kohteena tutkielmassani on sosiaalisen median identiteettikuuluihin sitoutumisen prosessi, joten sitä mittaavan muuttujan esittely on tärkeää. Käytin molemmissa tilastollisissa testeissäni sosiaalisen median identiteettikuuluihin sitoutumista mittaavaa Identity Bubble Reinforcement -mittaria (Kaakinen ym. 2020). Mittari sisältää yhdeksän väitettä kyselylomakkeella, joihin vastataan välillä "1=Ei kuvaa minua lainkaan" ja "7=Kuvaa minua täysin". Väitteet koskevat vastaajan sosiaalisen median yhteisöön kuulumiseen liittyvää sisältöä, sosiaalisen median yhtenäisyyttä kuvaavia väitteitä sekä informaatiovinoumaa koskevaa sisältöä. Yhdessä muuttujat mittaavat sosiaalisen median identiteettikuuluihin sitoutumisen ilmiötä. (Liite 2.)



Kuvaaja 1. Histogrammi sosiaalisen median identiteettikuuluihin sitoutumista mittaavan jatkuvan summamuuttujan arvojen frekvensseistä (N=1526). Summamuuttujan Cronbachin alfa-arvo on 0,898. Sen keskiarvo on 30,37 ja keskihajonta 10,75.

Sosiaalisen median identiteettikuuluihin sitoutumista kuvaavien järjestysasteikollisten muuttujien keskinäinen Cronbachin alfa -arvo oli 0,898, joten muuttujat ovat vahvasti sisäisesti yhtenäisiä ja kelvollisia summamuuttujan muodostukseen (Cronbachin alfa >0,6) (Nunnally & Bernstein 1994). Väitteet siis mittaavat myös tämän perusteella samaa ilmiötä, minkä perusteella muodostin muuttujista välimatka-asteikollisen summamuuttujan. Muodostamani identiteettikuuluihin

summamuuttuja saa arvoja välillä 9–63, ja sen voi katsoa noudattavan likimain normaalijakaumaa. Muuttujan arvojen moodi on 9. Tämä viittaa siihen, että kohtalaisen suurella osalla vastaajista ei vaikuta olevan sosiaalisen median identiteettikuupliin sitoutumiseen viittaavia piirteitä. (Kuvaaja 1.)

Tutkin seuraavaksi rahapeliongelman esiintyvyyttä kyselyyn vastanneilla. Sitä arvioitiin aineiston yhdeksän väitettä sisältävällä Problem Gambling Severity Index (PGSI) -mittarilla (Currie ym. 2010; Ferris & Wynne 2001). Mittarin väitteet selvittävät vastaajan itseraportoimia rahapeliongelmaan viittaavia toimintoja tiettyinä ajanjaksona. Rahapeliongelmaan liittyvien toimintojen esiintymisen yleisyyttä arvioidaan neliportaisella asteikolla (0=en koskaan, 1=joskus, 2=useimmiten, 3=aina) (liite 3.) Rahapeliongelma-mittarin väitteistä on mahdollista muodostaa jatkuva summamuuttuja Cronbachin alfan ollessa 0,942 (>0,6) (Nunnally & Bernstein 1994). Summamuuttujan arvoista 72 % on asettunut muuttujan minimiarvolle 0. Tämä kuvaa sitä, että suurimmalla osalla kyselyyn vastanneista ei ole viitteitä rahapeliongelmaasta. Muuttuja on jakaumaltaan vino, koska vain harvalla vastaajalla esiintyi vahvaa näyttöä rahapeliongelmaasta (taulukko 1.)

Taulukko 1. Analyysissa käytettyjen summamuuttujien kuvailevia tunnuskuja.

N=1526	Keskiarvo	Keskihajonta	Minimi	Maksimi	Cronbachin alfa
Yhteenkuuluvuus	43,02	10,76	8	56	0,886
Impulsiivisuus	18,15	4,44	5	35	0,823
Yksinäisyys	1,76	1,77	0	6	0,857
Rahapeliongelma	1,31	3,33	0	25	0,942

Tarkastelen toisessa tutkimuskysymyksessäni, miten erilaiset tekijät ennustavat rahapeliongelmaa tai sitä, ettei rahapeliongelmaa ole. Muodostin tätä varten rahapeliongelma-summamuuttujasta kaksiluokkaisen dikotomisen muuttujan, joka saa arvoja 0 = ei rahapeliongelma ja 1 = rahapeliongelma (Tabachnick & Fidell 2014, 38). Jaoin muuttujan arvot kahteen luokkaan PGSI-mittarin luokittelun mukaan (Ferris & Wynne 2001), jonka perusteella väitteistä 8 tai enemmän pisteitä saaneella on todennäköinen rahapeliongelma. Muuttujan moodi on 0, sillä ”ei rahapeliongelmaa” -arvon sai 94 % vastaajista. (Taulukko 1.)

Taulukko 2. Rahapeliongelman esiintyvyys aineistossa. PGSI-summamuuttuja uudelleenluokiteltuna arvoille 0 (< 8) ja 1 (= > 8).

Rahapeliongelma	Frekvenssi	%
Ei rahapeliongelmaa (0)	1 433	94 %
Rahapeliongelma (1)	93	6 %
Yhteensä	1 526	100 %

4.4.3 Kontrollimuuttujat

Kuvailen vielä analyysissä hyödyntämiäni selittäviä muuttujia. Esittelen ensin taustoittavan tutkimuskysymyksen selittävän muuttujan, ja sitten regressioanalyysissä hyödyntämäni kontrollimuuttujat sekä niiden muunnokset. Käytin analyysissä selittävinä muuttujina jo aiemmin kuvailtujen demografisten taustamuuttujien lisäksi korona-aikana rajoitettuja kontakteja, yksinäisyyttä ja kuulumista perheeseen ja ystäviin.

Korona-ajan kasvokkaisten kohtaamisten rajoittamista selvittävä muuttuja on seitsemänluokkainen ja mitta-asteikoltaan järjestysasteikollinen. Kysymys on esitetty lomakkeella muodossa ”Kuinka paljon olet rajoittanut kohtaamisia korona-aikana?” ja muuttujan arvot vaihtelevat välillä ”1 = en ole rajoittanut” ja ”7 = olen rajoittanut kohtaamisia erittäin paljon”. Vain hieman yli 5 % vastaajista oli raportoinut rajoittaneensa kohtaamisia vain vähän tai ei ollenkaan. Jakauma on oikealle vino ja muuttujan arvojen mediaani 5, joten suurin osa vastaajista on rajoittanut korona-aikana muiden ihmisten kohtaamista enemmän paljon kuin vähän (Liite 3.)

Impulsiivisuutta mitattiin aineistossa Eysenck Impulsivity Scale -mittarilla (Dussault ym. 2011). Mittarissa on viisi väitettä, jotka kuvaavat impulsiivista toimintaa. Kyselylomakkeella vastaajan ohjeistettiin arvioimaan omaa toimintaansa useimmissa tilanteissa. Väitteisiin vastattiin seitsenportaisella asteikolla skaalalla 1 = ei kuvaa minua lainkaan / 7 = kuvaa minua täysin. Väitteet olivat yhtä lukuun ottamatta samansuuntaisia, ja korkea pistemäärä mittasi impulsiivisuutta. Yksi kysymyksistä on esimerkiksi ”Joudutko ongelmiin, koska teet asioita harkitsemattomasti?”. Neljäs väite, ”Harkitsetko usein etukäteen tarkkaan tekemisiäsi?”, ei ollut kuitenkaan muiden kanssa samansuuntainen. Koska väitteestä ”1=ei kuvaa minua lainkaan” -vastaus olisi merkinnyt vastaajan korkeampaa impulsiivisuutta, käänsin neljännen väitteen skaalan niin, että koodasin arvon 1

koodille 7, arvon 2 koodille 6, arvon 3 koodille 5, arvon 5 koodille 3, arvon 6 koodille 2 ja vaihtoehdon "7=kuvaa minua täysin" koodille 1. Uudelleenluokittelun jälkeen kaikkien muuttujien suuremmat arvot kuvasivat suurempaa itsearvioitua impulsiivisuutta, ja niistä oli mahdollista muodostaa välimatka-asteikollinen summamuuttuja (Cronbachin $\alpha = 0,823$) (Nunnally & Bernstein 1994). Muodostamani summamuuttujan arvot löytyvät taulukosta 1. (Taulukko 1.)

Yksinäisyyttä mitattiin aineistossa LONE-mittarilla (Hughes ym. 2004), josta muodostamani summamuuttujan kuvailevat tunnusluvut löytyvät taulukosta 1. Yksinäisyyden tunnetta operationalisoivat järjestysasteikolliset väitteet olivat seuraavat: *"Kuinka usein tunnet itsesi yksinäiseksi?"*, *"Kuinka usein tunnet itsesi ulkopuolelle jätetyksi?"* ja *"Kuinka usein tunnet itsesi eristäytyneeksi muista ihmisistä?"*. Väitteisiin vastattiin vaihtoehdoin 0 = En juuri koskaan, 1 = Silloin tällöin ja 2 = Usein. Suuremmat arvot kuvasivat suurempaa koettua yksinäisyyttä. Väitteet olivat yhdensuuntaisia ja niiden sisäistä yhtenäisyyttä mittaava Cronbachin α -arvo oli 0,857, joten muodostin myös yksinäisyydestä tulevaan analyysiini sopivan jatkuvan summamuuttujan (Nunnally & Bernstein 1994).

Impulsiivisuuden ja yksinäisyyden ohella halusin tarkastella myös koetun yhteenkuuluvuuden vaikutuksia rahapeliongelmaan. Yhteenkuuluvuutta mitattiin kyselylomakkeella sekä online- että offline-kontakteja selvittävän SELSA-mittarin avulla (DiTommaso & Spinner 1993). Kysymykset olivat seuraavan kaltaisia: *"Kuulun todella perheeseeni"* ja *"Minulla on ystäviä, joille voin puhua paineista elämässäni"*. Halusin tarkastella nimenomaan yhteenkuuluvuutta kasvokkaisten kontaktien osalta, joten jätin muodostamastani summamuuttujasta pois erityisesti verkkoyhteisöön kuulumista mittaavat kysymykset, kuten *"Olen osa verkkoyhteisöä, joka välittää minusta"*. Valitsemani 9 järjestysasteikollista väitettä olivat samansuuntaisia, ja niiden suuremmat arvot kuvasivat suurempaa yhteenkuuluvuutta. Muuttujien Cronbachin α arvo oli 0,89, joten niistä oli mielekästä muodostaa yhteenkuuluvuutta perheeseen ja ystäviin mittaava summamuuttuja (Nunnally & Bernstein 1994). (Taulukko 1.)

4.4.4 Demografiset taustamuuttujat

Käytin analyysini taustamuuttujina sukupuolta ja ikää, jotka oli kerätty vastaajilta Norstatin tietokannasta. Sukupuoli-muuttuja on kolmeluokkainen laatueroasteikollinen muuttuja, joka saa arvoja mies, nainen ja muu. Miehiä (50 %) ja naisia (49 %) oli aineistossa lähes yhtä paljon, mutta muuksi sukupuolensa oli raportoinut vain neljä vastaajaa. Koska neljä havaintoa on liian vähän

tilastollista testaamista varten, merkitsin arvon 3 puuttuvaksi aineistossa, jonka seurauksena 4 havaintoyksikköä pudotettiin pois myös jatkoanalyysistäni. Päädyin ”muu”-vaihtoehdon valinneiden havaintoyksiköiden poistamiseen myös muista tutkielmani vaiheista ja tilastollisista testauksista siitä syystä, koska neljän havainnon ero ei aiheuta merkittävää muutosta testeihin ja yksinkertaistaa analyysiani (Tabachnick & Fidell, 105). Tämän lisäksi uudelleenluokittelin dikotomisen sukupuoli-muuttujan arvoille 0=mies ja 1=nainen, jotta voisin käyttää sitä myöhemmässä analyysissä. Toinen tilastollisessa testauksessa käyttämäni demografinen taustamuuttuja on ikä. Hyödynsin analyysissä suhdeasteikollista muuttujaa, joka sai arvoja välillä 18–75. Vastajat olivat keskimäärin 47-vuotiaita. (Liite 4.)

4.5 Menetelmävalinnat

Tarkastelen ensimmäisessä tutkimuskysymyksessäni rajoitettujen kontaktien yhteyttä sosiaalisen median identiteettikupliin. Valitsin menetelmäksi korrelaatiotarkastelun Spearmanin järjestyskorrelaatiokertoimella, jota hyödyntämällä voin arvioida muuttujien välistä riippuvuutta. Järjestyskorrelaatiokerroin sopii menetelmäksi tilanteessa, jossa analyysin muuttujat ovat vähintään järjestysasteikollisia, ja ehdot luotettavampaan parametriseen testiin eivät täyty. Rajoitettujen kontaktien muuttuja on järjestysasteikollinen ja identiteettikuplamuuttuja välimatka-asteikollinen, joten menetelmän vaatima ehto täyttyy. (Metsämuuronen 2006, 353–361.)

Korrelaatiokertoimen avulla voin arvioida, miten kontaktien rajoittamisen määrän muutos selittää identiteettikupliin sitoutumisen muutosta. Korrelaation arvo voi olla -1 ja 1 välillä, ja sen selittämisvoima vähenee luvun ollessa lähempänä nollaa. Positiivinen korrelaatio (> 0) kuvaa sitä, että toisen muuttujan arvon kasvaessa toisen arvot kasvavat. Negatiivinen korrelaatiokerroin (< 0) taas tarkoittaa sitä, että toisen muuttujan arvojen kasvaessa toisen muuttujan arvot pienenevät. Korrelaatiokertoimen lisäksi tulosten tulkinnassa kiinnitetään huomiota tilastollisen merkitsevyyden p-arvoon. Sen pienentyessä voidaan tehdä tilastollisia päätelmiä korkeammalla luottamuksella ja pienemmällä riskillä. Tässä tutkielmassa käytän vakiintuneen tulkinnan mukaisesti 95 % luottamustasoa, joten tilastollisen merkitsevyyden p-arvon raja on 0,05. Tilastollisesti merkitsevällä tuloksella pystymme sanomaan siis jo 95 % luottamuksella, onko muuttujien välillä yhteyttä. (Metsämuuronen 2006, 353–361; Kestilä-Kekkonen 2022.) Spearmanin korrelaatiokertoimen tarkastelu ei ole riittävä tilastollinen menetelmä, jos haluamme tehdä luotettavia päätelmiä muuttujien välisistä suhteista. Vahvastakaan korrelaatiosta ei voida tehdä

vielä johtopäätöksiä siitä, että muuttujat selittävät toistensa vaihtelua. Tämä johtuu siitä, että näennäisen yhteisvaihtelun taustalla voi vaikuttaa useita muitakin muuttujia (Metsämuuronen 2006).

Käytän toisessa tutkimuskysymyksessäni korrelaatiotarkastelua monipuolisempaa selittävää tutkimusmenetelmää. Kun korrelaation avulla voidaan tarkastella kahden muuttujan yhteyden kokoa ja suuntaa, logistisen regressioanalyysin tarkoituksena on ennustaa selitettävän muuttujan arvoa aineistossa (Tabachnick & Fidell 2014, 89). Regressioanalyysi sopii tutkimuskysymykseeni, koska pyrin selvittämään identiteettikupliin sitoutumisen ja rahapeliongelman välistä itsenäistä yhteyttä. (Nummenmaa 2021, 439–445; Tabachnick & Fidell 2014, 483.) Itsenäisen yhteyden arviointi perustuu muiden tekijöiden kontrollointiin. Se tarkoittaa käytännössä sitä, että pyrin valitsemaan analyysiin mukaan muita muuttujia, joiden voi olettaa vaikuttavan sekä selitettävään että kiinnostuksen kohteena olevaan selittävään muuttujaan. Tämä sulkee pois toisten rahapeliongelmaan vaikuttavien muuttujien vaikutuksia, jotka voivat mahdollisesti vaikuttaa identiteettikuplien ja rahapeliongelman väliseen yhteyteen. Vakioinnin avulla on mahdollista arvioida, välittääkö jokin kolmas muuttuja havaittua yhteyttä, vai onko kiinnostuksen kohteina olevien ilmiöiden välillä itsenäinen yhteys. (em. 172–197.)

Logistisessa regressioanalyysissä selitettävänä muuttujana käytetään kaksiluokkaista muuttujaa. Se sopii tutkimuskysymykseeni, sillä sen avulla on mahdollista tarkastella rahapeliongelman esiintymistä ja vastaavasti sen puuttumista. Logistisen mallin käyttäminen on näin ollen mielekästä, kun haluan saada selville, onko vastaajan riski rahapeliongelmaan sitä suurempi, mitä sitoutuneempi hän on sosiaalisen median identiteettikupliin (Tabachnick & Fidell 2014, 483–485.) Kaksiluokkaista mallia arvioidessa on otettava huomioon se, että luotettavuudessa saattaa ilmetä ongelmia, jos jakauma on hyvin epätasainen (em. 38).

Logistisessa mallissa selittävän muuttujan vaikutuksen voimakkuutta selitettävään muuttujaan tulkitaan OR-arvoilla eli todennäköisyyksien vetosuhteilla, jotka ovat muunnoksia log-odds-kertoimista. Vetosuhteet ovat todennäköisyyksien todennäköisyyksiä, ja usein tulkinnoissa puhutaankin jonkin tapahtuman toteutumisen riskistä. Selittävien muuttujien vetosuhteiden arvot kertovat tapahtuman toteutumisen riskin muutoksesta, kun selittävän muuttujan arvo kasvaa yhdellä. (Tabachnick & Fidell 2014, 507–508.) Esimerkiksi kaksiluokkaisen selittävän muuttujan kohdalla tarkastellaan, miten riski tapahtuman toteutumiselle muuttuu selittävän muuttujan

korkeamman arvon luokassa suhteessa vertailuryhmänä käytettyyn ensimmäiseen luokkaan (Jokivuori & Hietala 2007). Voin näin tutkielmani kohdalla tarkastella, miten naisten riski rahapeliongelmaan eroaa miehen rahapeliongelman riskiin verraten. Yhtä suuremmat veto- eli OR-arvot kuvaavat tapahtuman toteutumisen vetosuhteiden kasvusta, kun taas yhtä pienemmät arvot kuvaavat sitä, että todennäköisyys tapahtumaan laskee. Korrelaatiotarkastelun tavoin olennaista tulkinnan kannalta on myös tulosten tilastollisten merkitsevyyksien arvioiminen. (Tabachnick & Fidell 2014, 507–508.)

Logistisen regressiomallin luotettavuutta lisää se, jos malliin on valittu riittävästi asetelmaan olennaisesti vaikuttavia muuttujia. Jotta tämä toteutuisi, on mallin onnistumista hyvä arvioida tilastollisin testein. Logistisen regressiomallin tulkinnassa tarkastellaan esimerkiksi mallin näennäisselitystasetta, joka kuvaa mallin selitysvoimaa. Käytännössä näennäisselitystaseta kuvaa siis sitä, miten suuren osuuden kontrollimuuttujat kuvaavat kiinnostuksen kohteena olevien selittävän ja selitettävän muuttujan yhteisvaihtelusta. (Kaakinen & Ellonen 2022.) Selittävyden ohella mallin sopivuutta aineistoon arvioidaan Hosmer-Lemeshow-testillä ja χ^2 -riippumattomuustestillä. Ne kertovat, kuinka hyvin mallin avulla on mahdollista ennustaa rahapeliongelmaa. (Tabachnick & Fidell 2014, 513–514.) Jotta mallia voisi pitää sopivana, tulisi Hosmer-Lemeshow – testistä saada tulos, joka ei ole tilastollisesti merkitsevä ($p > 0,05$) ja χ^2 -testistä taas tilastollisesti merkitsevä arvo ($p < 0,05$) (em. 504–505).

Tässä tutkielmassa raportoin logistisen regressioanalyysin tulokset vaiheittain kuudessa eri mallissa, joihin lisään yhden selittävän muuttujan kerrallaan. Siten on mahdollista arvioida muuttujien malliin tuomaa selitysvoimaa tapauskohtaisesti. Rakennan mallin niin, että valitsen siihen mukaan ensin teorian perusteella vahvasti rahapeliongelmaan yhteydessä olevat selittävät muuttujat, ja tämän jälkeen demografiset taustamuuttujat. (Tabachnick & Fidell 2014, 500.) Esitän jokaisen mallin kohdalla näennäisselitystasteen (Nagelkerke R^2), joka kuvaa, miten suuren määrän kontrollimuuttujat selittävät rahapeliongelman ja sosiaalisen median identiteettikuuliin sitoutumisen välisestä yhteisvaihtelusta (Kaakinen & Ellonen 2020). Tämä mahdollistaa muuttujien välisen selitysvoiman vertailun.

5 Tulokset

Tulos-osiossa esittelen ensin taustoittavan tutkimuskysymyksen tulokset. Tarkastelen myös varsinaisessa tutkimuskysymyksessäni keskeisten muuttujien välisiä korrelaatioita, jotta saan paremman kuvan niiden soveltuvuudesta analyysiin ennen regressiomallin rakentamista. Kuvailevan analyysin jälkeen käyn läpi varsinaisen tutkimuskysymyksen tulokset ja esittelen sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen ja rahapeliongelman yhteyttä mallintavan logistisen regressiomallin.

5.1 Kuvailevat tulokset

Taulukossa 3 ja 4 löytyvät Spearmanin korrelaatioanalyysin tulokset (taulukko 3.; taulukko 4.) Tarkastelen ensin, mitä tulokset kertovat korona-aikana rajoitettujen kohtaamisten ja sosiaalisen median identiteettikuplien välisestä yhteydestä. Korrelaatiotarkastelun perusteella sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen ei korreloi korona-aikana rajoitettujen kohtaamisten kanssa 5 % riskitasolla ($p = 0,77$). P-arvon suuruus kertoo, että yhteyden voi katsoa eroavan nolosta vain 23 % luottamuksella. Analyysin perusteella taustoittavan tutkimuskysymyksen hypoteesini kumoutuu, sillä yhteyttä ilmiöiden välillä ei tässä analyysissä löydy. (Taulukko 3.)

Taulukko 3. Korona-aikana rajoitettujen kohtaamisten määrän ja identiteettikupliin sitoutumisen välinen korrelaatio ($p=0,77$).

Muuttuja (N=1526)	1 Spearman rho (ρ)	2 Spearman rho (ρ)
1. Rajoitettujen kohtaamisten määrä	1	-,01
2. Identiteettikupliin sitoutuminen	-,01	1

Tarkastelin varsinaiseen tutkimuskysymykseeni liittyviä määrällisiä muuttujia kuvailevasti korrelaatiomatriisissa. Tulosten perusteella malliin kaavailemani jatkuvat muuttujat korreloivat kaikki tilastollisesti erittäin merkittävästi jatkuvan rahapeliongelma-muuttujan kanssa ($p < 0,001$). Identiteettikupliin sitoutuminen vaikuttaa korrelaatiotarkastelun perusteella riippuvan heikosti rahapeliongelmosta ($\rho = 0,11$). Voi siis varovaisesti sanoa, että identiteettikupliin sitoutumisen voimistuessa myös rahapeliongelmaan viittaavat piirteet voimistuvat hieman. Korkeampi impulsiivisuus ($\rho = 0,21$) ja yksinäisyys ($\rho = 0,20$), vaikuttivat olevan muuttujista vahvimmin

yhteydessä lisääntyneeseen ongelmapelaamiseen (Taulukko 4.) Heikot korrelaatiot eivät ole yllättäviä, sillä yhteiskuntatieteelliset ilmiöt ovat monimutkaisia, eikä niiden toimintaa ole helppo havaita yksiolotteisella korrelaatiotarkastelulla. Tästä johtuen muuttujien yhteyttä rahapeliongelmaan on syytä arvioida tarkemmin regressioanalyysissä.

Korrelaatiotarkastelun tuloksista voi havaita myös, että yhteenkuuluvuus perheeseen ja ystäviin ei ollut yhteydessä sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen kanssa. Alustavassa tarkastelussa on viitteitä siitä, että ikävuosien lisääntyessä identiteettikupliin sitoutuminen vähenisi ($\rho=-0,22$). Sen lisäksi impulsiivisuuden ja identiteettikupliin sitoutumisen välillä oli havaittavissa heikko positiivinen riippuvuus ($\rho=0,10$). Korrelaatiomatriisin vahvimman korrelaation ollessa ($\rho=-0,5$), ei muuttujien välillä esiinny todennäköisesti häiritsevää kollineaarisuutta, joka voisi estää regressiomallin rakentamisen (Tabachnick & Fidell 2014, 122–124). (Taulukko 4.)

Taulukko 4. Kontrollimuuttujien ja selitettävän muuttujan keskinäisiä korrelaatioita. Spearmanin korrelaatiokertoimet (ρ). (N=1526)

Spearmanin järjestyskorrelaatiomatriisi	1	2	3	4	5	6
Muuttuja	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ
1. Rahapeliongelma	1					
2. Identiteettikupliin sitoutuminen	,11***	1				
3. Impulsiivisuus	,21***	,10***	1			
4. Yhteenkuuluvuus perheeseen ja ystäviin	-,15***	,04	-,14***	1		
5. Yksinäisyys	,20***	,06*	,22***	-,50***	1	
6. Ikä	-,18***	-,22***	-,13***	,03	-,23***	1

* $p < 0,05$ %. ** $p < 0,01$ %. *** $p < 0,001$ %.

5.2 Logistinen regressioanalyysi

Alustavan korrelaatiotarkastelun jälkeen tarkastelen tässä osiossa sitä, miten sosiaalisen median identiteettikuplat ovat yhteydessä rahapeliongelmaan silloin, kun muut teorian ja kirjallisuuden perusteella olennaiset muuttujat on vakioitu. Valitsin toisen tutkimuskysymykseni menetelmäksi logistisen regressioanalyysin. Päädyin epäparametriseen testiin muuttujien residuaalien

heteroskedastisuuden ja vastemuuttujan vinon jakauman vuoksi, joiden seurauksena luotettavamman parametrinen testin ehdot eivät täyttyneet (Tabachnick & Fidell 2014, 113–120).

Taulukossa 5 on logistinen regressiomalli kaksiluokkaisen rahapeliongelma-muuttujan (0= muut arvot ja 1=pistemäärä 8 tai yli) ja sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumista mittaavan summamuuttujan välisestä yhteydestä. Otin malliin mukaan demografisiksi taustamuuttujiksi iän ja sukupuolen. Lopuiksi kontrollimuuttujiksi valitsin aiemmin muodostamani välimatka-asteikolliset summamuuttujat. Muuttujat olivat impulsiivisuus, yhteenkuuluvuus perheeseen ja ystäviin sekä yksinäisyys. Suoritin analyysin vaiheittain, jotta saisin mahdollisimman paljon lisätietoa muuttujien välisestä yhteydestä ja siihen vaikuttavista tekijöistä. Lisäsin selittävät muuttujat yksitellen kuudessa eri vaiheessa. Ensin tarkastelin kirjallisuuden perusteella rahapeliongelmaan yhteydessä olevien kontrollimuuttujien vaikutusta rahapeliongelman ja kupliin sitoutumisen väliseen dynamiikkaan lisäämällä ne vaiheittain malliin. Viidennessä ja kuudennessa mallissa otin yksitellen mukaan myös kontrolloivat taustamuuttujat, sukupuolen ja iän.

Ensimmäisessä mallissa tarkastelin rahapeliongelman ja identiteettikupliin sitoutumisen yhteyttä ilman kontrollimuuttujia. Yhteys oli tilastollisesti merkitsevä ($p=0,048$), mutta selitysaste matala (0,01). Mallin sopivuus oli χ^2 -testisuuren perusteella vielä asettamaani 95 % luottamustasoon nähden kelvollinen ($p=0,045$), vaikka se ei ennustanut kovinkaan hyvin havaintojen jakautumista aineistossa ja erosi vain hieman yli 95 % luottamuksella vakiotermistä (Tabachnick & Fidell 2014, 504). Identiteettikupliin sitoutumisen ja rahapeliongelman välinen vetosuhde ($OR=1,02$) viittasi varovaisesti siihen, että identiteettikupliin sitoutumisen lisääntyessä todennäköisyys rahapeliongelmaan kasvaa. Yhteyden tilastollinen merkitsevyys vaihteli mallien välillä, mutta lopullisessa mallissa ei voinut enää luotettavasti sanoa, että identiteettikupliin sitoutumisen ja rahapeliongelman välillä olisi 95 % luottamustasolla edes heikkoa yhteyttä. (Taulukko 5.)

Malli 6, jossa kaikki kontrollimuuttujat on vakioitu, vaikuttaa aineiston koon ja tutkielman aiheen huomioon ottaen kohtalaisen kuvaavalta mallilta. Malli selittää näennäselitysasteen mukaan noin 15 % rahapeliongelman arvojen vaihtelusta aineistossa (Nagelkerke $R^2= 0,151$). Malli vaikuttaa myös sopivan aineistoon, sillä mallin sopivuutta mittaava Hosmer-Lemeshow-testitulokset ei ollut tilastollisesti merkitsevä ($p=0,533$) ja χ^2 -testisuuren arvo oli tilastollisesti erittäin merkitsevä ($p=0,000$). (Taulukko 5.)

Lopullisessa mallissa ikä, sukupuoli, impulsiivisuus ja yhteenkuuluvuus perheeseen ja ystäviin olivat tilastollisesti merkitsevästi yhteydessä rahapeliongelmaan, mutta identiteettikupliin sitoutuminen ja yksinäisyys eivät. Sosiaalisen median identiteettikuplien ja rahapeliongelman välinen yhteys ei siis ollut voimassa, kun vakioivien muuttajien vaikutukset vähennettiin. Iän vakioiminen vaikutti yksinäisyyden ja rahapeliongelman väliseen vetosuhteeseen. Iästä riippui myös yksinäisyyden ja rahapeliongelman sekä identiteettikupliin sitoutumisen ja rahapeliongelman välisten yhteyksien luotettavuudet, jotka putosivat selvästi Mallista 5. Ikävuosien kertyminen ennusti hieman pienempää vetoa rahapeliongelmaan (OR=0,98). Miehillä sen sijaan oli naisiin verrattuna yli kaksinkertainen riski rahapeliongelmaan (OR=0,44). Rahapeliongelman esiintyvyyden vaihtelua aineistossa selittivät kontrollimuuttajista parhaiten impulsiivisuus ja yhteenkuuluvuus perheeseen ja ystäviin. Logistisen mallin selitysaste nousikin sekä kolmannessa että neljännessä mallissa noin viisi prosenttiyksikköä. (Taulukko 5.)

Taulukko 5. Logistinen regressioanalyysi sosiaalisen median identiteettikuplien ja kontrollimuuttajien yhteydestä rahapeliongelmaan. Malliin on lisätty ensin vaiheittain kontrollimuuttajia ja viimeisissä vaiheissa vielä demografiset taustamuuttajat.

Selittävä muuttaja	Malli 1 OR	Malli 2 OR	Malli 3 OR	Malli 4 OR	Malli 5 OR	Malli 6 OR
Identiteettikupliin sitoutuminen	1,02*	1,02	1,02*	1,02	1,02*	1,01
Impulsiivisuus		1,12***	1,11***	1,11***	1,11***	1,11***
Yhteenkuuluvuus perheeseen ja ystäviin			0,95***	0,96***	0,97***	0,96***
Yksinäisyys				1,16*	1,19*	1,14
Mies					1	1
Nainen					0,43***	0,44**
Ikä						0,98***
χ² p-arvo	0,045	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
Pseudo R²	0,01	0,06	0,11	0,12	0,13	0,15

*p<0,05. **p<0,01. ***p<0,001.

6 Yhteenveto

Tutkielmani tarkoituksena oli selvittää, selittääkö sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuminen rahapeliongelmaa koronapandemian aikana. Halusin myös ymmärtää pandemia-ajalle tyypillisen kasvokkaisten kontaktien rajoittamisen vaikutuksesta identiteettikupliin sitoutumiseen. Tilastollisten testien tulosten perusteella aluksi asettamani hypoteesit eivät saaneet juurikaan tukea.

Selvitin ensin, miten kasvokkaisten kontaktien rajoittaminen on yhteydessä identiteettikupliin sitoutumiseen. Korrelaatiotarkastelun perusteella näiden kahden muuttujan välillä ei kuitenkaan ollut havaittavissa riippuvuutta vastoin asettamaani hypoteesia (H1). Yhteyden puuttuminen saattaa selittyä sillä, että korrelaatiotarkastelu ei ollut menetelmänä riittävä kuvaamaan kontaktien rajoittamisen ja identiteettikupliin sitoutumisen välistä dynamiikkaa. Tuloksessa saattaa esimerkiksi vaikuttaa taustalla se, että kontakteja on rajoitettu enemmän vanhemmissa ikäryhmissä, joille koronaan sairastuminen on vakavampaa. Iäkkäämmät taas eivät ole kirjallisuuden perusteella yhtä vahvasti sitoutuneita sosiaalisen median identiteettikupliin kuin nuoret (Keipi ym. 2017; Koivula ym. 2019, 31), ja näin ollen tuloksessa näkyvä yhteyden epävarmuus saattaisikin selittyä osittain vastaajien iällä. Kohtaamisten rajoittaminen korona-aikana saattaa myös keskittyä tietyille ryhmille yhteiskunnassa, jotka voivat jo muutenkin paremmin. Esimerkiksi asiantuntijatehtävissä on helpompi tehdä etätöitä ja välttää näin ylimääräisiä kohtaamisia kuin useilla matalapalkkaisilla aloilla. Voimakkaimmin identiteettikupliin sitoutuminen kiinnostaa Latikan ja kollegoiden (2022) mukaan juuri yksinäisiä, jotka eivät välttämättä ole rajoittaneet aktiivisesti kontaktejaan. He voivat olla esimerkiksi syrjäytyneitä, joiden kasvokkaiset kohtaamiset ovat jo muutenkin minimissään.

Toisen tutkimuskysymyksen hypoteeseista ensimmäinen oli se, että vahvasti sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutuneilla vastaajilla olisi myös muita todennäköisemmin rahapeliongelma. Arvioin myös, että tämä yhteys olisi voimassa myös silloin, kun muita rahapeliongelmaan vaikuttavia tekijöitä olisi huomioitu. Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumista mittaavasta mittarista saatu pistemäärä ei kuitenkaan ollut tässä analyysissä luotettava ennustaja rahapeliongelmalta, ja tutkimuskysymyksen ensimmäisen hypoteesi (H2a) kumoutui.

Kontrollimuuttujien yhteyksiä ennustavat hypoteesini saivat sen sijaan laajemmin tukea analyysin tuloksista (H2, H2c). Impulsiivisemmilla vastaajilla oli suurempi riski rahapeliongelmaan. Impulsiivisuus myös selitti kontrollimuuttujista parhaiten rahapeliongelman esiintyvyyden vaihtelua aineistossa, ja sen vaikutus rahapeliongelmaan oli riippumaton muista mallissa olevista muuttujista. Tulos on yhtenevä aikaisempien tutkimustulosten kanssa (Oksanen ym. 2021; Dowling ym. 2017; Savolainen ym. 2021). Aikaisempi tutkimus tuki myös miessukupuolen erottumista ennustajana rahapeliongelmiin (Wilska ym. 2021; Savolainen ym. 2020a; Savolainen ym. 2021). Miehillä oli analyysini perusteella yli kaksinkertainen riski rahapeliongelmaan naisiin verrattuna. Tulokset tukevat myös hypoteesiani korkeamman yhteenkuuluvuuden matalammasta rahapeliongelman riskistä. Verkkoympäristön ulkopuoliset ihmissuhteet suojaavat myös aikaisemman tutkimuksen mukaan rahapeliongelmilta (Sirola ym. 2019; Savolainen ym. 2019). Yksinäisyys ei sen sijaan tässä analyysissä ennustanut rahapeliongelmaa aiemmista tutkimustuloksista poiketen (esim. Savolainen ym. 2020a). Ikävuosien kasvaessa riski rahapeliongelmaan laski myös vain hyvin maltillisesti, vaikka rahapeliongelmiin on havaittu tyypillisesti keskittyvän nuoremmille (Wilska ym. 2021).

Vaiheittaiset regressioanalyysit osoittivat, että identiteettikupliin sitoutumisen ja yksinäisyyden yhteydet rahapeliongelmaan ja niiden luotettavuudet heikkenivät etenkin silloin, kun vastaajan iän vaikutus suljettiin pois. Voi siis olla, että osa muuttujien aiemmassa analyysissä havaitusta yhteisvaihtelusta selittyikin sillä, että identiteettikupliin sitoutuneet, yksinäiset ja rahapelejä ongelmallisesti pelaavat ovat tutkimustiedon perusteella todennäköisimmin nuoria aikuisia (Wilska ym. 2021, 74; Dowling ym. 2017; Savolainen ym. 2020a) Toisin kuin Wilska ja kollegat (2021) raportoivat, ei ikävuosien lisääntyessä riski rahapeliongelmaan vaikuttanut juurikaan kasvavan analyysini perusteella, vaikka iän ottaminen mukaan malliin lisäsi mallin selitysvoimaa. Voikin olla, että osa korona-ajan rahapeliongelmiin jää piiloon nuorimmilla, jotka eivät ole tottuneet reflektoimaan ongelmakäyttäytymistään vähäisestä elämäkokemuksestaan johtuen. Sen vuoksi rahapelaamisesta aiheutuneita ongelmia ei välttämättä tunnisteta, tai niitä saatetaan vähätellä.

Analyysini tulokset antavat viitteitä siitä, ettei identiteettikupliin sitoutuminen ole välttämättä aiemmissä tutkimuksissa havaitun kaltaisesti (Savolainen 2020b; Savolainen ym. 2021) yhteydessä rahapeliongelmaan, kun on kyse koronakriisiolosuhteista. On mahdollista, että kollektiivinen sosiaalinen eristäytyminen lisää sosiaalisen tuen jakamista, ja näin edistää myös Latikan ja

kollegoiden (2022) havaitsemia identiteettikupliin sitoutumisen psyykkistä hyvinvointia suojelevia vaikutuksia (ks. Zarco-Alpuente ym. 2021).

Hypoteesien kumoutumisesta huolimatta ei tulosten perusteella voida sanoa, ettei identiteettikupliin sitoutuminen vaikuttaisi rahapeliongelmaan. On mahdollista, että toisenlaisella regressiomallilla tai aineistolla yhteys muuttujien välillä olisi löytynyt. Esimerkiksi kaksiluokkainen rahapeliongelma-muuttujan arvojen epätasainen jakautuminen saattoi heikentää muuttujien välillä havaittavia yhteyksiä (Tabachnick & Fidell 2014, 38.) Toinen tuloksiin mahdollisesti vaikuttanut tekijä on se, että vain pieni osa vastaajista vieraili säännöllisesti rahapelaajille suunnatuissa verkkoyhteisöissä. Voikin olla, että identiteettikupliin sitoutuneet rahapelaajat olivat sattumalta aliedustettuina aineistossa, ja tämä on saattanut vaikuttaa tuloksiin. Tuloksiin on myös mahdollisesti vaikuttanut se, että tutkielman analyysit perustuvat itseraportoituihin vastauksiin, ja on todennäköistä, etteivät vastaajat ole tunnistaneeet sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumiseen viittaavia piirteitä itsessään.

Tutkimustulosten yleistettävyyteen liittyy myös rajoitteita. Aineiston keränneen paneelin jäsenten ei voi ajatella olevan täysin satunnaisesti valikoitunut joukko, eikä otosta siksi voi pitää edustavana. Poikkileikkausaineistosta ei voi muodostaa perusjoukkoon yleistäviä päätelmiä, vaikka otos on ominaisuuksiltaan suomen väestörakennetta heijastava. Selittävässä tutkimusasetelmassani on kuitenkin mahdollista tarkastella sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumisen ja rahapeliongelman välisen yhteyden itsenäisyyttä, jolla päästään lähemmäksi tämän suhteen ymmärtämistä.

Riippuvuuskäyttäytyminen ei tapahdu sosiaalisessa tyhjiössä, ja sitä on siksi tärkeää tutkia myös sosiaalipsykologisesta näkökulmasta. Tämän tutkielman tulokset viittaavat siihen, ettei identiteettikupliin sitoutumisen voi sanoa lisäävän rahapeliongelman riskiä koronakriisin aikana. Jatkossa tarvitaankin lisää tutkimusta sosiaalisten yhteisöjen ja rahapeliongelmien välisestä suhteesta. Koronakriisin aikana identiteettikupliin sitoutuneet kokivat yleisesti vähemmän psyykkistä pahoinvointia Latikan ja kollegoiden (2022) mukaan. Olisi tärkeää tutkia lisää koronapandemian aikana ilmenneitä identiteettikupliin sitoutumisen hyvinvointia edistäviä vaikutuksia, ja mille ryhmille nämä vaikutukset erityisesti keskittyvät.

Lähteet

- Albertella, L., Rotaru, K., Christensen, E., Lowe, A., Brierley, M. E., Richardson, K., Chamberlain, S. R., Lee, R. S. C., Kayayan, E., Grant, J. E., Schluter-Hughes, S., Ince, C., Fontenelle, L. F., Segrave, R. and Yücel, M. (2021) The Influence of Trait Compulsivity and Impulsivity on Addictive and Compulsive Behaviors During COVID-19. *Front. Psychiatry*, 12:634583.
- Bail, C. (2021) *Breaking the Social Media Prism. How to make our platforms less polarizing*. New Jersey: Princeton University Press.
- Black, N., Darke, S., Hall, W., Hickman, Matt., Holmes, John., Humphreys, K., Neale, J., Tucker, J., West, R. (2021) Impact of Gambling Supply Reduction During COVID-19 Shutdowns on Gambling Problems and Gambling Behaviour in Australia: A National Longitudinal Study. *Journal of gambling studies* n. pag.
- Currie S.R., Casey D.M., & Hodgins D.C. (2010) Improving the psychometric properties of the Problem Gambling Severity Index. Canadian Consortium for Gambling Research.
- Curtis, B.L., Lookatch, S.J., Ramo, D.E., McKay, J.R., Feinn, R.S., Kranzler, H.R. (2018) Meta-analysis of the association of alcohol-related social media use with alcohol consumption and alcohol-related problems in adolescents and young adults. *Alcohol Clin*, 42(6), 978–986.
- DiTommaso, E., & Spinner, B. (1993). The development and initial validation of the Social and Emotional Loneliness Scale for Adults (SELSA). *Personality and Individual Differences*, 14(1), 127–134.
- Dowling, N.A.; Merkouris, S.S.; Greenwood, C.J.; Oldenhof, E.; Toumbourou, J.W.; Youssef, G.J. (2017) Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical Psychology Rev*, 51, 109–124.
- Dussault, F., Brendgen, M., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2011). Longitudinal links between impulsivity, gambling problems and depressive symptoms: a transactional model from adolescence to early adulthood. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 52(2), 130–138.
- Fernandes, B., Nanda Biswas, U., Tan-Mansukhani, R. A., Vallejo, A. & Essau, C. A. (2020) The Impact of COVID-19 Lockdown on Internet Use and Escapism in Adolescents. *Revista de psicología clínica con niños y adolescentes*, 7(3), 59–65.
- Ferris J., & Wynne H. (2001) *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fluharty, M., Paul, E. & Fancourt, D. (2022) Predictors and patterns of gambling behaviour across the COVID-19 lockdown: findings from a UK cohort study. *Journal of affective disorders*, 298, 1–8.
- Hagfors, H. (2019) Sosiaalisen median identiteettikuplat: miten itsetunto ja yksinäisyys ovat yhteydessä identiteettikupliin sitoutumiseen? Pro Gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.
- Håkansson, A. (2020) Impact of COVID-19 on Online Gambling – A General Population Survey During the Pandemic. *Frontiers in Psychology*, 11:568543.
- Hughes, M. E., Waite, L. J., Hawkey, L. C., & Cacioppo, J. T. (2004) A short scale for measuring loneliness in large surveys: Results from two population-based studies. *Research on Aging*, 26(6), 655–672.
- Jokivuori, P. & Hietala R. (2007) *Määrällisiä tarinoita. Monimuuttujamenetelmien käyttö ja tulkinta*. Helsinki: WSOY.

- Kaakinen, M. & Ellonen, N. Logistinen regressio. Uusittu vesio Mattila, M. (2003) artikkelista. Teoksessa Kvantitatiivisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. <<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>>. [Viitattu 19.04.2022.]
- Kaakinen, M., Sirola, A., Savolainen, I., & Oksanen, A. (2018) Shared identity and shared information in social media: development and validation of the identity bubble reinforcement scale. *Media Psychology*, 23(1), 25–51.
- Keipi, T., Näsi, M., Oksanen, A., Räsänen, P. (2017) Online hate and harmful content: Cross-national perspectives. 1st ed. Vol. 1. London: Taylor & Francis
- Kestilä-Kekkonen, E. Kovarianssi ja korrelaatio. Teoksessa Kvantitatiivisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. <<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>>. [Viitattu 18.05.2022.]
- Latikka, R., Koivula, A., Oksa, R., Savela, N., Oksanen, A. (2022) Loneliness and psychological distress before and during the COVID-19 pandemic: Relationships with social media identity bubbles, *Social Science & Medicine*, 293:114674.
- Li, J., Zhou, L., Van Der Heijden, B., Li, S., Tao, H. & Guo, Z. (2021) Social isolation, loneliness and well-being: The impact of WeChat use intensity during the COVID-19 pandemic in China. *Front. Psychol.* 12:707667.
- Marsden, J., Darke, S., Hall, W., Hickman, M., Holmes, J., Humphreys, K., Neale, J., Tucker, J. & West, R. (2020) Mitigating and Learning from the Impact of COVID-19 Infection on Addictive Disorders. *Addiction: Abingdon, England*, 115(6), 1007–1010.
- Metsämuuronen, J. (2006) Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä (2. laitos). Helsinki: International Methelp.
- Nunnally J. & Bernstein I. H. (1994) *Psychometric Theory* (3. painos). New York: McGraw-Hill.
- Oksanen, A., Mantere, E., Vuorinen, I., Savolainen, I. (2022) Gambling and online trading: Emerging risks of real-time stock and cryptocurrency trading platforms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 205, 72–78.
- Oksanen, A., Sirola, A., Savolainen, I., Koivula, A., Kaakinen, M., Vuorinen, I., Zych, I., Paek, H.-J. (2021) Social ecological model of problem gambling: A cross-national survey study of young people in the United States, South Korea, Spain, and Finland. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 3220.
- Pariser, E. (2011) *The filter bubble. What the internet is hiding from you*. United Kingdom: Penguin Books.
- Salonen, A., Hagfors, H., Lind, K., & Kontto, J. (2020) Rahapelaaminen ja peliongelmat – Suomalaisten rahapelaaminen 2019: Rahapelien pelaaminen riskitasolla on vähentynyt. Tilastoraportti 8/2020, terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Haettu osoitteesta: https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/139636/Suomalaisten%20rahapelaaminen%20ja%20peliongelmat%202019_tilastoraportti%2017.4.20.._pdf?sequence=1
- Savolainen, I., Kaakinen, M., Sirola, S., & Oksanen, A. (2018). Addictive behaviors and psychological distress among adolescents and emerging adults: A mediating role of peer group identification. *Addictive Behaviors Reports*, 7, 75–81.
- Savolainen, I., Sirola, S., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2019). Peer group identification as determinant of youth behavior and the role of perceived social support in problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 35(1), 15–30.

- Savolainen, I., Oksanen, A., Kaakinen, M., Sirola, A., & Paek, H. (2020a). The role of perceived loneliness in youth addictive behaviors: Cross-national survey study. *JMIR Mental Health*, 7(1), e14035.
- Savolainen I., Oksanen A., Kaakinen M., Sirola A., Zych I. & Paek H. (2021) The role of online group norms and social identity in youth problem gambling. *Computers in Human Behavior*; 122, 106828.
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I. & Oksanen, A. (2019) Loneliness and online gambling-community participation of young social media users. *Computers in Human Behavior*, 95, 136–145.
- Tajfel, H. (1978) *Differentiation between social groups*, London: Academic Press.
- Turner, J. C. (1982) Towards a cognitive redefinition of the social group. Teoksessa Tajfel, H. (1982) *Social identity and intergroup relations*. Cambridge: Cambridge University Press, 15–40.
- Tabachnick, & Fidell, L. S. (2013). *Using Multivariate Statistics*. UK: Pearson Education.
- Wiederhold, B. K. (2020) Social Media Use During Social Distancing. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 23(5), 275–276.
- Wilska, T-A., Sirola, A., Nuckols, J. & Nyrhinen, J. (2021) Koronavuosi kolmessa maassa – Tutkimus COVID-19 – pandemian vaikutuksista arkeen, kulutukseen ja digikäyttäytymiseen Suomessa, Ruotsissa ja Iso-Britanniassa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Zarco-Alpuente, A., Ciudad-Fernández, V., Ballester-Arnal, R., Billieux, J., Gil-Llario, M.D., King, D.L., MontoyaCastilla, I., Samper, P., & Castro-Calvo, J. (2021) Problematic internet use prior to and during the COVID-19 pandemic. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 15(4), Artikkel 1.
- Zollo, F., Bessi, A., Del Vicario, M., Scala, A., Caldarelli, G., et al. (2017) Debunking in a world of tribes. *Plos One*, 12(7), e0181821.
- Zuiderveen Borgesius, F. J., Trilling, D., Moeller, J., Bodó, B., De Vreese, C. H., & Helberger, N. (2016) Should we worry about filter bubbles? *Internet Policy Review*, 5(1), 1–16.
- Østertun Geirdal, A., Ruffolo, M., Leung, J., Thygesen, H., Price, D., Bonsaksen, T. & Schoultz, M. (2021) Mental health, quality of life, wellbeing, loneliness and use of social media in a time of social distancing during the COVID-19 outbreak. A cross-country comparative study. *Journal of Mental Health*, 30(2), 148–155.

Liitteet

Liite 1. Sosiaalista mediaa ainakin satunnaisesti ja päivittäin käyttävien osuudet aineistossa.

Käytetyt sosiaalisen median palvelut (N=1530)	Vähintään satunnaisesti (%)	Päivittäin (%)
Facebook	83	63
YouTube	95	30
Twitter	35	8
Instagram	63	37
TikTok	22	8
Deittipalvelut (esim. Tinder)	13	3
Anonyymi verkko (esim. Tor-verkko)	8	1
Digipelii aiheiset yhteisöt ^f	24	4
Sijoittamiseen keskittyvät verkkoyhteisöt ^r	20	3
Reaaliaikaiseen sijoittamiseen tarkoitetut palvelut ^g	8	2
Rahapeliai aiheiset keskustelufoorumit tai yhteisöt	12	1

f. esim. Steam, Pelikone, Reddit r/Games

r. esim. Sijoitustieto, Shareville, Inderes

g. esim. EToro, Plus500

Liite 1. Aineiston osuudet vähintään harvemmin kuin kerran kuussa kutakin sosiaalisen median alustaa käyttävistä ja kerran päivässä tai useita kertoja päivässä alustoja käyttävistä.

Liite 2. Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumista mittaava IBR-mittari.

Sosiaalisen median identiteettikupliin sitoutumiseen liittyviä väitteitä arvioidaan seitsemänportaisella asteikolla (1=vahvasti eri mieltä - 7=vahvasti samaa mieltä). Väittämät ovat seuraavat:

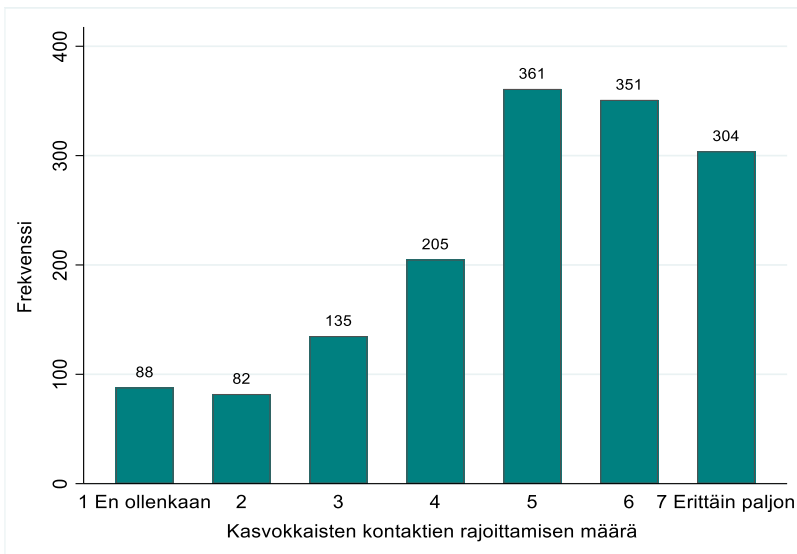
- ”Kuulun sosiaalisessa mediassa yhteisöön tai yhteisöihin, jotka ovat tärkeä osa minua.”*
- ”Kuulun sosiaalisessa mediassa yhteisöön tai yhteisöihin, joista olen ylpeä.”*
- ”Olen sosiaalisessa mediassa tekemisissä vain itseni kaltaisten ihmisten kanssa.”*
- ”Olen sosiaalisessa mediassa tekemisissä vain toisten samat kiinnostuksen kohteet jakavien ihmisten kanssa.”*
- ”Luotan tietoihin, joita minulle jaetaan sosiaalisessa mediassa.”*
- ”Koen, että sosiaalisessa mediassa ihmiset ajattelevat samoin kuin minä.”*
- ”Kuulun sosiaalisessa mediassa yhteisöön tai yhteisöihin, joihin voin sitoutua.”*
- ”Olen sosiaalisessa mediassa tekemisissä omat arvoni jakavien ihmisten kanssa.” sekä*
- ”Pystyn pitämään itseni perillä asioista sosiaalisessa mediassa.”.*

Liite 3. Rahapeliongelmaa mittaava PGSI-mittari.

Rahapeliongelmaan liittyvien toimintojen esiintymistä arvioidaan neljäportaisella asteikolla (0=en koskaan, 1=joskus, 2=useimmiten, 3=aina). Kysymykset ovat seuraavat:

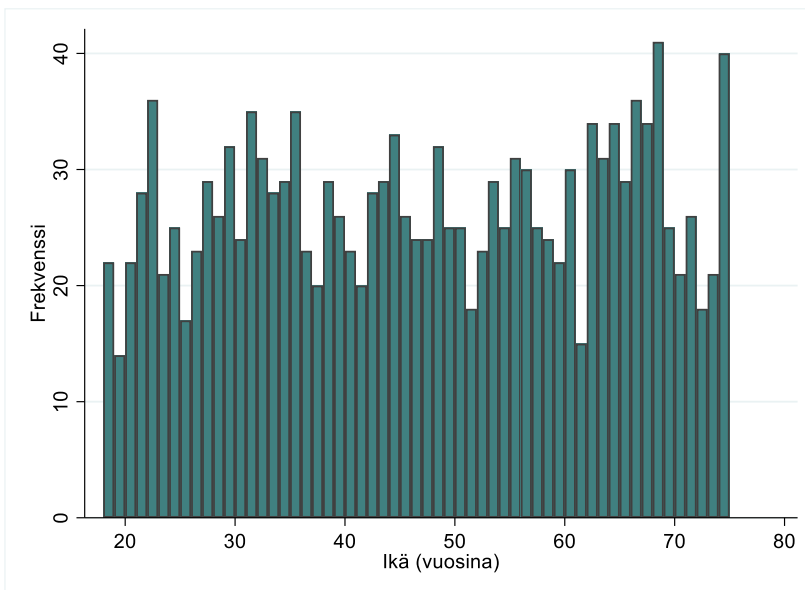
- ”Kuinka usein olet pelannut rahapelejä suuremmilla summilla kuin sinulla oikeastaan olisi varaa hävitä?”*
- ”Kuinka usein sinun on pitänyt pelata rahapelejä aikaisempaa suuremmilla summilla saadaksesi pelaamisesta saman jännityksen tunteen?”*
- ”Kun pelaat, kuinka usein palaat jonain toisena päivänä pelaamaan yrittääksesi voittaa häviämäsi rahat takaisin?”*
- ”Kuinka usein olet lainannut rahaa tai myynyt jotakin saadaksesi rahaa pelaamista varten?”*
- ”Kuinka usein sinusta on tuntunut, että rahapelaaminen saattaa olla sinulle ongelma?”*
- ”Kuinka usein rahapelaaminen on aiheuttanut sinulle terveysongelmia, mukaan lukien stressiä tai ahdistusta?”*
- ”Kuinka usein sinua on arvosteltu rahapelaamisestasi, tai sinulle on sanottu, että rahapelaaminen on sinulle ongelma, riippumatta siitä, mitä mieltä itse olet asiasta?”*
- ”Kuinka usein rahapelaamisesi on aiheuttanut taloudellisia ongelmia sinulle tai kotitaloudellesi?” sekä*
- ”Kuinka usein olet tuntenut syyllisyyttä tavastasi pelata rahapelejä tai siitä, mitä tapahtuu, kun pelaat?”.*

Liite 4. Kasvokkaisten kontaktien rajoittaminen aineistossa



Liite 4. Kasvokkaisten kontaktien rajoittaminen aineistossa (N=1526). Muuttujan mediaani on 5. Kyselylomakkeella: "Kuinka paljon olet rajoittanut kohtaamisia korona-aikana?"

Liite 5. Histogrammi iän jakaumasta aineistossa.



Liite 5. Histogrammi iän jakaumasta aineistossa (N=1526) (Min 18 - Max 75)