

Työpaperi 19/2024

Rahapelien nettimainonnalle altistuminen ja rahapelihaittojen kokemisen yhteys

THL:n tilaama selvitys Tampereen yliopistolta

Iina Savolainen, Atte Oksanen & Tomi Roukka

Rahapelihaittojen ehkäisy tarkoittaa toimenpiteitä, joilla ehkäistään rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja. Mainonnan ja markkinoinnin rajoittaminen on yksi ennaltaehkäisyn keinoista. Haittoja voidaan ehkäistä haitallisesti pelaavien ja heidän läheistensä keskuudessa sekä ehkäistä pelaamisen haittoja erilaisille yhteisöille ja yhteiskunnalle laajemmin.

Nykyiset markkinoinnin ja mainonnan periaatteet ovat seuraavat:

- markkinointi ei edistä sosiaalisia ja terveydellisiä haittoja aiheuttavaa pelaamista
- markkinoinnilla ohjataan rahapelikysyntää lainmukaiseen rahapelitoimintaan
- markkinointia ei kohdisteta alaikäisiin
- markkinoinnissa ei kuvata runsasta pelaamista myönteisesti eikä pelaamattomuutta tai kottuullista pelaamista kielteisesti.

THL:n Tampereen yliopistolta tilaamassa selvityksessä selvitettiin mainonnalle altistumisen ja rahapelihaittojen kokemisen yhteyttä eri väestöryhmissä. Selvityksen ovat laatineet Iina Savolainen ja Atte Oksanen Tampereen yliopistolta.

Lukijalle

Rahapelien mainostaminen internetissä on yleistynyt merkittävästi viime vuosina. Digitaalisen markkinoinnin kehittyminen ja internetin käytön yleisyys ovat tarjonneet rahapeliyrityksille mahdollisuuden tavoittaa yhä laajempi yleisö verkossa. Aiemmissä tutkimuksissa on todettu, että suomalaiset nuoret kohtaavat merkittävän usein rahapelimainontaa verkossa (Oksanen et al. 2021).

Laajempaa väestötasoista tutkimusta rahapelimainonnan kohtaamisesta ja rahapelihaitoista ei ole kuitenkaan tehty.

Tämä selvitys tarkastelee THL:n toimeksiannosta rahapelien nettimainonnalle altistumisen ja koettujen rahapelihaittojen välistä yhteyttä. Selvitys perustuu Rahapelit digiajassa –tutkimushankkeen pitkittäiskyselyaineistoon, joka on kerätty vuosien 2021–2023 aikana kuuden kuukauden välein (T1: N = 1530; M = 46,67; SD = 16,42; 50,33 % miehiä). Kysely on osa Alkoholitutkimussäätiön rahoittamaa pitkittäistutkimusta, jossa kartoitetaan suomalaisten rahapelaamista internetin kontekstissa.

Hyödynnämme erityisesti pitkittäistutkimuksen vuonna 2023 kerättyjä kyselyaineistoja, joihin on lisätty kysymykset internetin rahapelimainonnasta. Analysoimme eri rahapelien tarjoajien ja pelityyppien välisiä suhteita rahapelimarkkinoinnissa. Lisäksi arvioimme mahdollisia eroja eri pelaajaryhmien välillä, kuten iän, pelaamisen useuden ja muiden tekijöiden suhteen.

Tutkimuskysymyksiämme ovat: 1) Ketkä altistuvat rahapelimainonnalle yli ajan ja 2) miten rahapelimainonnan kohtaaminen on yhteydessä rahapelihaittoihin.

Tiivistelmä

Iina Savolainen Atte Oksanen, Tomi Roukka. Rahapelien nettimainonnalle altistuminen ja rahapelihaittojen kokemisen yhteys. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Työpäperi 19/2024. 15 sivua. Helsinki 2024 ISBN 978-952-408-288-4 (verkkajulkaisu)

Tutkimus tarkastelee rahapelien nettimainonnan ja koettujen rahapelihaittojen yhteyttä suomalaisilla aikuisilla. Tutkimus perustuu pitkittäiskyselyaineistoon vuosilta 2021–2023 (N=1530). Aineistosta selvitettiin, ketkä altistuvat rahapelimainonnalle ja miten altistuminen liittyy rahapelihaittoihin.

Kysely toteutettiin kuuden kuukauden välein, ja se sisälsi kysymyksiä rahapelaamisesta, altistumisesta rahapelimainonnalle, taloudellisista ongelmista ja muista taustatekijöistä. Analyysit keskittyivät erityisesti vuoden 2023 kyselyaineistoon, johon oli lisätty kysymyksiä internetin rahapelimainonnasta.

Suuri osa vastaajista altistui internetissä rahapelimainonnalle, erityisesti nuoret aikuiset ja miehet. Altistuminen oli voimakkaasti yhteydessä kuukausitason pelaamiseen ulkomaisten tarjoajien nettisivuilla (offshore), matalampiin tuloihin, nuorempaan ikään ja miessukupuoleen. Rahapelimainonnalle altistuminen oli yhteydessä suurempiin rahapeliongelmiin ajan kuluessa, erityisesti offshore-pelaajilla.

Tutkimus osoittaa selvän yhteyden rahapelimainonnalle altistumisen ja rahapelihaittojen välillä. Erityisesti offshore pelaaminen ja nuorempi ikä lisäsivät altistumista ja liittyivät suurempiin rahapeliongelmiin. Tulokset korostavat tarvetta tarkastella rahapelien markkinointikäytäntöjä ja niiden vaikutuksia eri pelaajaryhmissä.

Avainsanat: Rahapelijärjestelmä, markkinointi, mainonta

Sisällys

Johdanto	5
Aineistot ja menetelmät	6
Muuttujat	6
Tilastolliset menetelmät	7
Tulokset.....	8
Suosituimmat pelityypit ja internetissä rahapelimainonnalle altistumisen yleisyys	8
Rahapelimainonnalle altistuminen internetissä	9
Internetissä rahapelimainonnalle altistumisen haitat ja ajassa tapahtuvien muutosten vaikutukset	12
Yhteenveto	14
Lähteet	15

Johdanto

Rahapeliä mainostaminen internetissä on yleistynyt merkittävästi viime vuosina. Digitaalisen markkinoinnin kehittyminen ja internetin käytön yleisyys ovat tarjonneet rahapeliyrityksille mahdollisuuden tavoittaa yhä laajempi yleisö verkossa. Aiemmissä tutkimuksissa on todettu, että suomalaiset nuoret kohtaavat merkittävän usein rahapelimainontaa verkossa (Oksanen et al. 2021). Laajempaa väestötasolta tutkimusta rahapelimainonnan kohtaamisesta ja rahapelihaitoista ei ole kuitenkaan tehty.

Tämä selvitys tarkastelee THL:n toimeksiannosta rahapeliä nettimainonnalle altistumisen ja koettujen rahapelihaittojen välistä yhteyttä. Selvitys perustuu Rahapelit digiajassa –tutkimushankkeen pitkittäiskyselyaineistoon, joka on kerätty vuosien 2021–2023 aikana kuuden kuukauden välein (T1: N = 1530; M = 46,67; SD = 16,42; 50,33 % miehiä). Kysely on osa Alkoholitutkimussäätiön rahoittamaa pitkittäistutkimusta, jossa kartoitetaan suomalaisten rahapelaamista internetin kontekstissa.

Hyödynnämme erityisesti pitkittäistutkimuksen vuonna 2023 kerättyjä kyselyaineistoja, joihin on lisätty kysymykset internetin rahapelimainonnasta. Analysoimme eri rahapeliä tarjoajien ja pelityyppien välisiä suhteita rahapelimarkkinoinnissa. Lisäksi arvioimme mahdollisia eroja eri pelaajaryhmien välillä, kuten iän, pelaamisen useuden ja muiden tekijöiden suhteen. Tutkimuskysymyksiämme ovat: 1) Ketkä altistuvat rahapelimainonnalle yli ajan ja 2) miten rahapelimainonnan kohtaaminen on yhteydessä rahapelihaittoihin.

Aineistot ja menetelmät

Rahapelit digiajassa -pitkittäiskyselyä on kerätty huhtikuusta 2021 alkaen puolivuositain. Tutkimuksen on suunnitellut sosiaalipsykologian professori Atte Oksasen johtama tutkimusryhmä Tampereen yliopiston Emerging Technologies Labissa. Kyselyn toteutti Norstat Finland. Kohderyhmänä olivat manner-Suomessa asuvat 18–75-vuotiaat. Ensimmäiseen kyselyyn vastasi huhtikuussa 2021 yhteensä 1530 vastaajaa (50,33 % miehiä, iän keskiarvo 46,67 vuotta). Vastausprosentti oli 31,32 %. Jatkokyselyt kohdistettiin samalle joukolle vastaajia syksyllä 2021 (T2, n = 1198, vastausprosentti 79 % (T1 vastauskierrokseen vastanneista)), keväällä 2022 (T3, n = 1095, vastausprosentti 72 % T1 vastanneista), syksyllä 2022 (T4, n = 1004, vastausprosentti 66 % T1 vastanneista), keväällä 2023 (T5, n = 934, vastausprosentti 61 % T1 vastanneista) ja syksyllä 2023 (T6, n = 889, vastausprosentti 58 % T1 vastanneista).

Aineisto on väestörakenteeltaan edustava verrattaessa Tilastokeskuksen tietoihin suomalaisten jakaumasta sukupuolen, iän ja maantieteellisen alueen mukaan (Oksanen et al., 2022). Selvityksen analyysit keskittyvät aineiston aikapisteisiin T5 (huhti-toukokuu 2023; n = 934; KA = 51.91; 50.54 % miehiä) ja T6 (loka-marraskuu 2023; n = 889; KA = 53.06; 50.28 % miehiä), jotka kartoittivat rahapelimainonnalle altistumista internetissä.

Muuttujat

Rahapelaaminen: Vastaajilta kysyttiin, miten usein he ovat pelanneet tai harjoittaneet viimeisen 6 kuukauden aikana tiettyjä rahapelaamisen muotoja. Vastausvaihtoehdot olivat 1) rahapelit Veikkauksen nettisivustoilla 2) rahapelit Pafin nettisivustoilla 3) rahapelit ulkomaisten yhtiöiden (muiden kuin Veikkauksen ja Pafin nettisivustoilla) 4) nettikasinopelit (esim. hedelmäpelit) 5) nettipokeri 6) pöytäpelit pelipaikassa (esim. pokeri, ruletti, blackjack) 7) veikkaus ja vedonlyönti (esim. vakioveikkaus, totopelit) 8) Rahapeliautomaatit (esim. pokeri, hedelmäpelit) 9) lotto ja muut arvontapelit 10) raaputettavat raha-arvat. Rahapelaaminen luokiteltiin analyysia varten pelityypin ja useuden perusteella. Tarkastelun alaisena olevat pelityypit ovat:

- 1) Kivijalkapelaaminen kuukausittain ja viikoittain. Kivijalkapelit sisältävät pöytäpelit pelipaikassa, rahapeliautomaatit, loton ja muut arvontapelit sekä raaputettavat raha-arvat.
- 2) Rahapelaaminen kotimaisen tarjoajan nettisivuilla (onshore) kuukausittain ja viikoittain. Onshore pelaaminen käsittää Veikkauksen nettisivustot.
- 3) Rahapelaaminen ulkomaisten tarjoajien nettisivuilla (offshore) kuukausittain ja viikoittain. Offshore pelaaminen sisältää rahapelit Pafin ja ulkomaisten yhtiöiden nettisivustoilla.

Rahapelimainonta. Altistumista rahapelimainonnalle kartoitettiin kysymällä, kuinka usein vastaajat olivat kohdanneet internetissä (esim. nettisivustoja tai sosiaalista mediaa selatessa) mainoksia rahapeleistä. Rahapelimainonnalle altistumisen tiheyttä kuvattiin asteikolla 0–5, jossa 0 = ei koskaan; 1 = harvemmin kuin kerran kuukaudessa; 2 = kuukausittain; 3 = viikoittain; 4 = kerran päivässä; 5 = useita kertoja päivässä. Deskriptiivistä analyysia varten muuttuja kategorisoitiin neliluokkaiseksi, jossa 0 = ei koskaan, 1 = harvoin (harvemmin kuin kerran kuukaudessa tai kuukausittain), 2 = joskus (viikoittain), 3 = usein (kerran päivässä tai useita kertoja päivässä).

Rahapeliongelmat. Rahapeliongelmia kartoitettiin yhdeksästä väittämästä koostuvalla The Problem Gambling Severity Index (PGSI) -mittarilla (Currie et al., 2010; Ferris & Wynne, 2001). Alkuperäinen PGSI mittari tarkastelee kuluneen vuoden aikaista rahapelaamista ja siitä aiheutuvia haittoja (esim., “Kuinka usein olet pelannut rahapelejä suuremmilla summilla kuin sinulla oikeastaan olisi varaa hävitä?”). Rahapelit digiajassa -kysely sovitti mittarin pitkittäistutkimukseen kysymällä, kuinka vastaajat ovat kokeneet rahapelaamisensa ja siihen liittyvät ongelmat viimeisen kuuden kuukauden aikana. Mittari soveltuu hyvin väestötutkimukseen ja sillä oli erinomainen sisäinen yhtenäisyys aineistossa (T1: $\omega = .95$; T2: $\omega = .94$; T3: $\omega = .94$; T4: $\omega = .94$; T5: $\omega = .94$; T6: $\omega = .95$).

Taloudelliset ongelmat. Vastaajien taloudellisia ongelmia selvitettiin kysymällä, ovatko he viimeisen 6 kuukauden aikana joutuneet ulosoton kohteeksi (vastausvaihtoehdoista valittiin “en”, “kyllä”, tai “en halua vastata”). Niiltä, jotka ilmoittivat joutuneensa ulosoton kohteeksi, kysyttiin jatkokysymyksenä mikä seuraavista parhaiten kuvaa heidän tilannettaan: 1) olen jo maksanut velkani pois, 2) ulosotto lyhentää velkaani, 3) velkani on ulosotossa, mutta ei aktiivinen, sillä minut on todettu maksukyvyttömäksi. Analyysia varten muutuja dikotomisoitiin niihin, joilla parhaillaan oli velkaa ulosotossa ja niihin, joilla ei (1 = kyllä, 0 = ei).

Tulot. Vastaajilta kysyttiin, mitkä ovat heidän kuukausittaiset bruttotulonsa (ilman vähennyksiä ja veroja). Vastaus annettiin valitsemalla tuloluokka seuraavista vaihtoehdoista: Alle 1000 euroa; 1000–1999 euroa; 2000–2999 euroa; 3000–3999 euroa; 4000–4999 euroa; 5000–5999 euroa; 6000–6999 euroa; 7000 euroa tai enemmän. Mediaanitulo otoksessa oli 2000–2999 euroa kuussa (T1), mikä vastaa vuoden 2021 koko väestön 2 873 euron mediaanituloa (Tilastokeskus, 2021).

Tilastolliset menetelmät

Analyysin ensimmäisessä osassa kartoitimme ketkä altistuvat rahapelimainonnalle internetissä (tutkimuskysymys 1). Ensin tarkastelimme muuttujien deskriptiivisiä tilastoja, minkä jälkeen laskimme tilastollisen merkitsevyyden (p) keskeisten muuttujien riippuvuuden prosenttijakauksille khiin neliö -testillä. Kuvailevat analyysit perustuvat aineiston aikapisteeseen (T6), edustaen näin ollen viimeisimpiä tuotettuja mittaustuloksia (loka-marraskuu 2023).

Rahapelimainonnalle altistumiselle vaikuttavia tekijöitä yli ajan (T5–T6) analysoimme monitasoregressiomallilla (GEE population-averaged model), jossa riippuvana muuttujana oli rahapelimainonnalle altistuminen ja ennustavina muuttujina kuukausitasolla pelaavien pelityyppi (kivijalka, onshore, offshore), tulot, sukupuoli, ja ikä. Malli sopii pitkittäisanalyysiin, jossa halutaan tehdä päätelmiä yleisistä vaikuttavista tekijöistä yli ajan. Malli huomioi toistuvat mittaukset sekä korrelaation havaintojen välillä samassa ryhmässä (Preisser et al., 2019; Zeger et al., 1988).

Analyysin toisessa vaiheessa tarkastelimme mitä haittoja rahapelimainonnalle altistumisesta aiheutuu (tutkimuskysymys 2). Haittoina huomioimme rahapeliongelmat ja talousongelmat (ulosottoon joutuminen). Tarkastelua varten tehtiin kaksi erillistä mallia. Ensimmäisessä mallissa analysoitiin internetissä rahapelimainonnalle altistumisen vaikutusta rahapeliongelmiin. Analyyseissä hyödynnettiin monitasoregressio malleja (lineaariset ja logistiset random effects –mallit), jotka mahdollistivat ryhmien välisten erojen tarkastelun yli ajan. Arvioimme myös yksilön sisäisiä muutoksia fixed effects –mallien avulla. Malleissa oli vastemuuttujana sekä jatkuva muuttuja (PGSI-pistemäärä) että binaarinen muuttuja (ulosottoon joutuminen, ei, kyllä).

Tulokset

Suosituimmat pelityypit ja internetissä rahapelimainonnalle altistumisen yleisyys

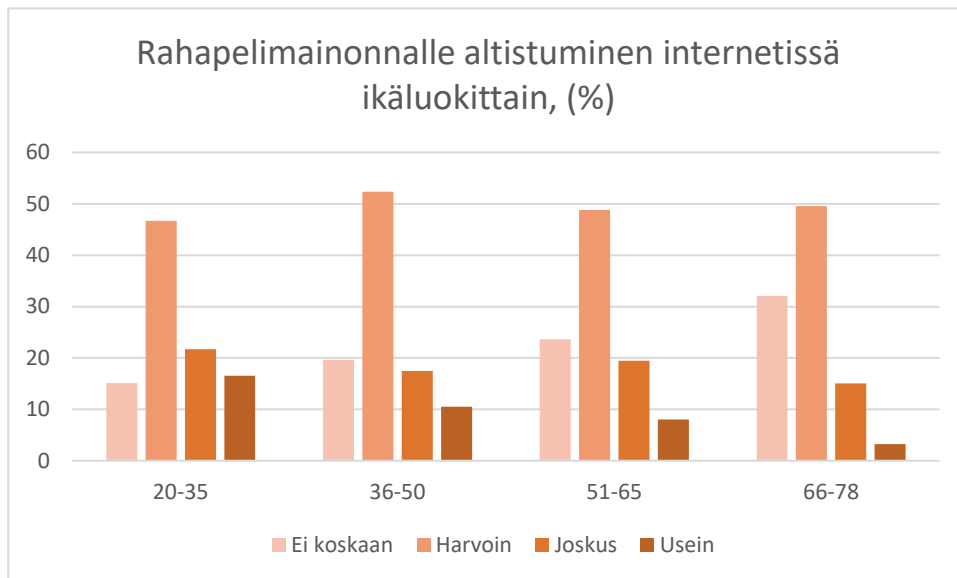
Aineistossa niin sanotut kivijalkapelit (pöytäpelit pelipaikassa, rahapeliautomaatit, lotto ja muut arvontapelit sekä raaputettavat raha-arvat) olivat suosituimpia rahapelaamisen muotoja vuonna 2023. Yli kolmannes oli pelannut jotain kivijalkarahapeliä viimeisen vuoden aikana viikoittain ja yli puolet kuukausittain. Veikkauksen nettisivustojen tarjoamia pelejä oli pelannut viikoittain noin neljäsosa ja ulkomaisten pelintarjoajien pelejä (offshore) noin kolme prosenttia viimeisen vuoden aikana. Kuukausittaisia onshore pelaajia oli noin 40 prosenttia vastaajista ja offshore pelaajia noin kahdeksan prosenttia vastaajista. Huhti-toukokuussa 2023 noin 79 prosenttia oli altistunut rahapelimainonnalle internetissä ainakin joskus. Kuukausittain rahapelimainoksille oli altistunut lähes 19 prosenttia, viikoittain noin 23 prosenttia, kerran päivässä tai useita kertoja päivässä noin seitsemän prosenttia. Loka-marraskuussa 2023 rahapelimainonnalle internetissä oli altistunut noin 77 prosenttia vastaajista; heistä noin 20 prosenttia altistui rahapelimainonnalle kuukausittain, 18 prosenttia viikoittain ja n. 9 prosenttia kerran tai useita kertoja päivässä. Tarkat osuudet on raportoitu Taulukossa 1.

Taulukko 1. Rahapelityyppien, pelaamisen useuden ja mainonnalle altistumisen yleisyys vuoden 2023 aikana

	T5 (huhti-toukokuu 2023, n=934)	T6 (loka-marraskuu 2023, n = 889)
	% (n)	% (n)
Pelityyppi, viikoittain		
Kivijalkarahapelit	36.40 (340)	37.12 (330)
Onshore rahapelit	24.30 (227)	26.77 (238)
Offshore rahapelit	3.43 (32)	3.71 (33)
Pelityyppi, kuukausittain		
Kivijalkarahapelit	53.85 (503)	55.12 (490)
Onshore rahapelit	41.65 (389)	42.86 (381)
Offshore rahapelit	8.35 (78)	8.44 (75)
Rahapelimainonta internetissä		
< kerran kuussa	29.23 (273)	29.81 (265)
Kuukausittain	18.84 (176)	19.80 (176)
Viikoittain	22.91 (214)	18.11 (161)
Päivittäin	6.85 (64)	8.77 (78)

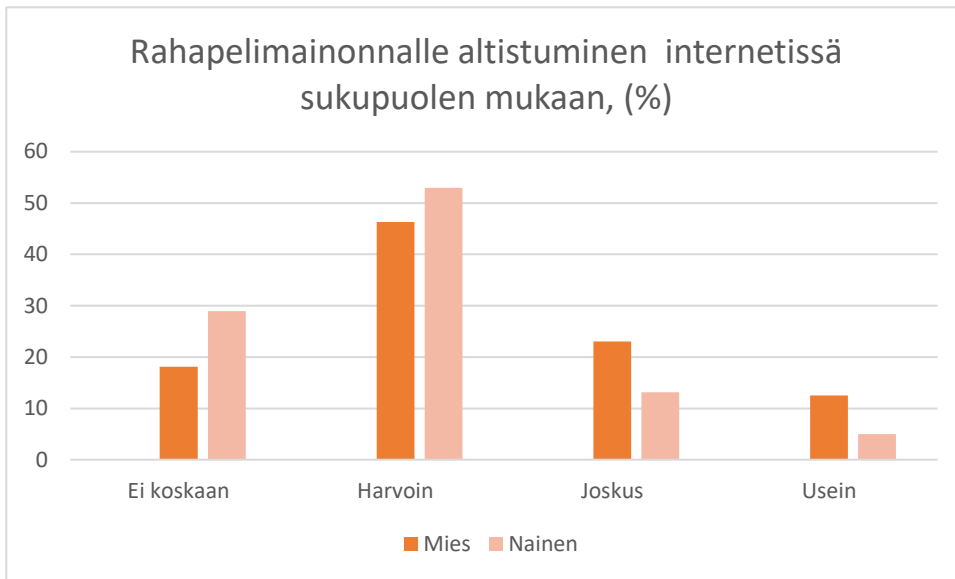
Rahapelimainonnalle altistuminen internetissä

Ensimmäisessä tutkimuskysymyksessä selvitimme, ketkä altistuvat todennäköisimmin rahapelimainonnalle internetissä. Ikäryhmän mukaan tarkasteltuna (kuvio 1), yleisimmin rahapelimainonnalle internetissä altistuivat 20–35-vuotiaat nuoret aikuiset (n. 17 %) sekä 36–50-vuotiaat aikuiset (10 %). Joskus internetissä rahapelimainonnalle altistui todennäköisimmin 20–35-vuotiaat (n. 22 %) ja 51–65-vuotiaat; (n. 20 %). Tyypillisimmin jokaisessa ikäluokassa kuitenkin altistuttiin rahapelimainonnalle harvoin; noin puolet vastaajista raportoi kohtaavansa harvoin internetissä rahapelimainontaa. 66–78-vuotiaiden ikäluokka sisälsi suurimman osuuden (32 %) henkilöitä, jotka eivät koskaan olleet nähneet rahapelimainontaa internetissä. 20–35-vuotiaista nuorista aikuisista 15 prosenttia ei ollut koskaan kohdannut internetissä rahapelimainontaa, vastaavan osuuden ollessa lähes 20 prosenttia 36–50-vuotiailla ja lähes 24 prosenttia 51–65-vuotiailla. Erot luokkien välillä olivat tilastollisesti merkitseviä ($X^2(9) = 36.753$; $p < 0,001$).



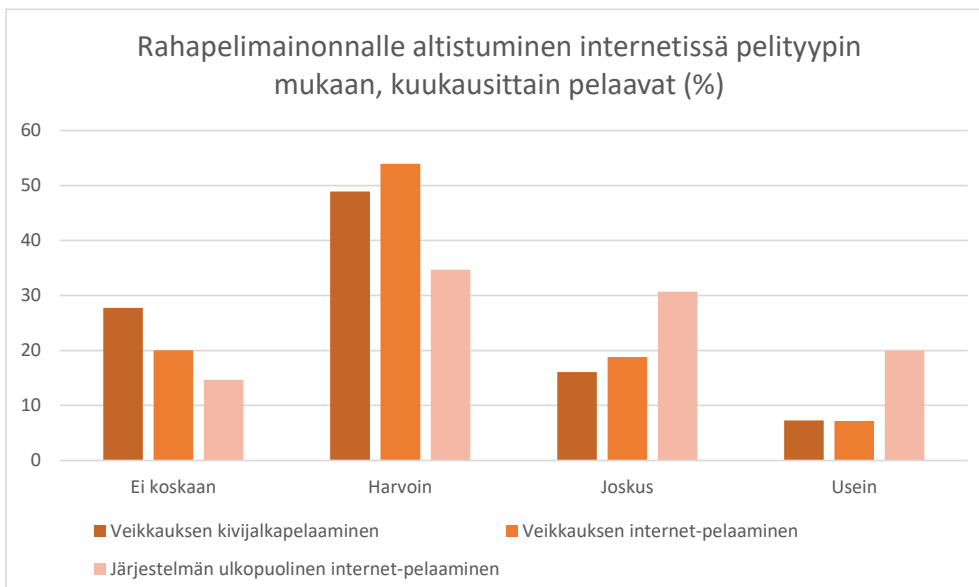
Kuvio 1. Internetissä rahapelimainonnalle altistuneiden prosenttiosuudet ikäluokittain. Mittausajankohta T6 loka-marraskuu 2023 (n=889).

Sukupuolen mukaan tarkasteltaessa (kuvio 2), internetissä rahapelimainonnalle altistuivat useimmiten miehet, joista noin 13 prosenttia raportoi kohtaavansa rahapelimainontaa netissä usein, 23 prosenttia joskus ja 46 prosenttia harvoin. Naisista noin 5 prosenttia altistui rahapelimainonnalle internetissä usein, 13 prosenttia joskus ja lähes 53 prosenttia harvoin. Miehistä 18 prosenttia ei ollut koskaan nähnyt rahapelimainontaa internetissä, naisten vastaavan osuuden ollessa lähes 29 prosenttia. Erot luokkien välillä olivat tilastollisesti merkitseviä ($X^2(3) = 39.594$; $p < 0,001$).



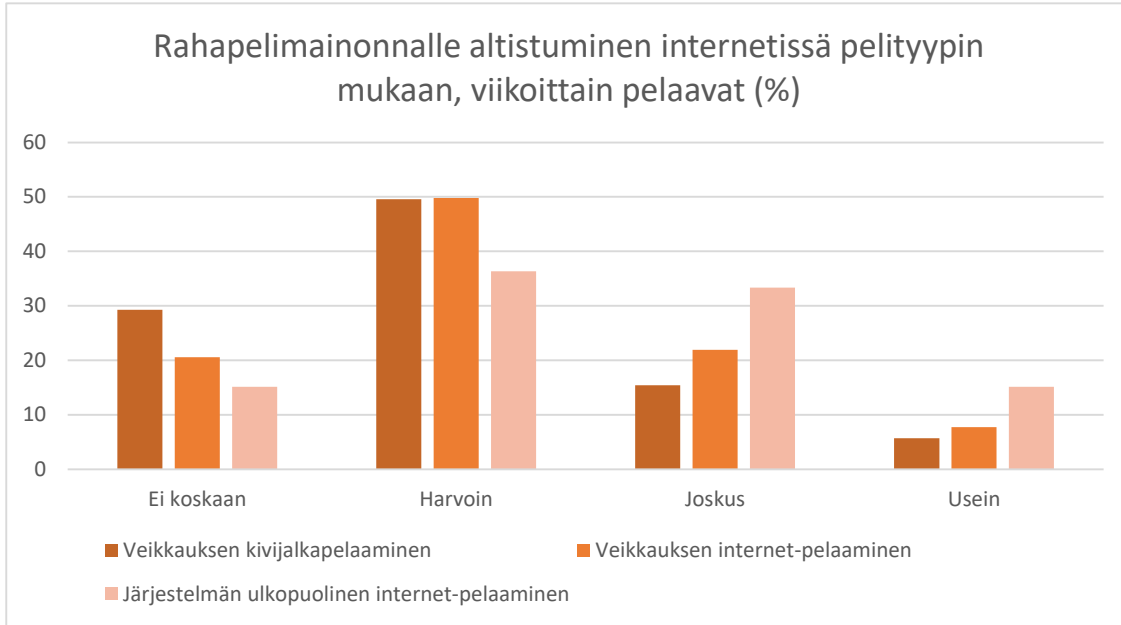
Kuvio 2. Internetissä rahapelimainonnalle altistuneiden prosenttiosuudet sukupuolen mukaan. Mittausajankohta loka-marraskuu T6 2023 (n=889).

Pelityypin ja rahapelaamisen useuden mukaan tarkasteltuna, kuukausitasolla pelaavat offshore pelaajat altistuivat eniten internetin rahapelimainonnalle (kuvio 3). Heistä 20 prosenttia oli kohdannut mainontaa usein, noin 31 prosenttia joskus ja noin 35 prosenttia harvoin. Viisitoista prosenttia offshore pelaajista ei ollut koskaan nähnyt rahapelimainontaa internetissä, vastaavan osuuden ollessa lähes 28 prosenttia kivijalkapelaajilla ja 20 prosenttia onshore pelaajilla. Kuukausittaisista kivijalka- ja onshorepelaajista noin puolet (49 % ja 54 %) altistui rahapelimainonnalle harvoin. Joskus rahapelimainonnalle altistui 16 prosenttia kivijalkapelaajista ja lähes 19 prosenttia onshore pelaajista. Heistä noin 7 prosenttia altistui rahapelimainonnalle usein. Erot luokkien välillä olivat tilastollisesti merkitseviä ($X^2(9) = 31.613; p < 0,001$).



Kuvio 3. Internetissä rahapelimainonnalle altistuneiden prosenttiosuudet pelityypin ja useuden mukaan (kuukausittain pelaavat). Mittausajankohta T6 loka-marraskuu 2023 (n=889).

Viikkotason rahapelaajista rahapelimainonnalle altistuivat etenkin offshore-pelaajat, joista 15 prosenttia kohtasi mainontaa usein, kivijalkapelaajien osuuden ollessa noin 6 prosenttia ja onshore-pelaajien noin 8 prosenttia. Vähiten rahapelimainonnalle internetissä altistuivat kivijalka- ja onshore-pelaajat. Kivijalkapelaajista lähes 29 prosenttia ei ollut altistunut rahapelimainonnalle internetissä, onshore-pelaajien vastaavan osuuden ollessa noin 21 prosenttia. Lähes puolet kivijalka- ja onshore-pelaajista altistui rahapelimainonnalle internetissä harvoin, joskus rahapelimainonnalle altistui 15 prosenttia kivijalkapelaajista ja noin 22 prosenttia onshore-pelaajista (kuvio 4). Erot luokkien välillä eivät olleet tilastollisesti merkitseviä ($X^2(9) = 15.808$, $p = 0,071$).



Kuvio 4. Internetissä rahapelimainonnalle altistuneiden prosenttiosuudet pelityypin ja useuden mukaan (viikoittain pelaavat). Mittausajankohta T6 loka-marraskuu 2023 (n=889).

Rahapelimainonnalle altistuminen ei kasvanut yli ajan verrattaessa kevättä syksyyn 2023. Rahapelimainonta on voimakkaasti yhteydessä myös internetissä kohdattuun pikavippimainontaan ($r = 0,66$, $p < 0,001$) ja kryptovaluuttamainontaan ($r = 0,57$, $p < 0,001$).

Taulukko 2 tiivistää monitasoregressioanalyysin tulokset rahapelimainonnalle altistumisesta. Analyysin perusteella pelityypeistä kuukausitason offshore-pelaaminen on voimakkaasti yhteydessä rahapelimainonnalle altistumiseen ($p < 0,001$). Matalammat tulot ($p = 0,027$), miessukupuoli ($p < 0,001$) sekä nuorempi ikä ($p < 0,001$) olivat yhteydessä rahapelimainonnalle altistumiseen yli ajan.

Taulukko 2. Pitkittäisanalyysi kuukausitason pelityypin yhteydestä rahapelimainonnalle altistumiselle (GEE population averaged –monitasomalli)

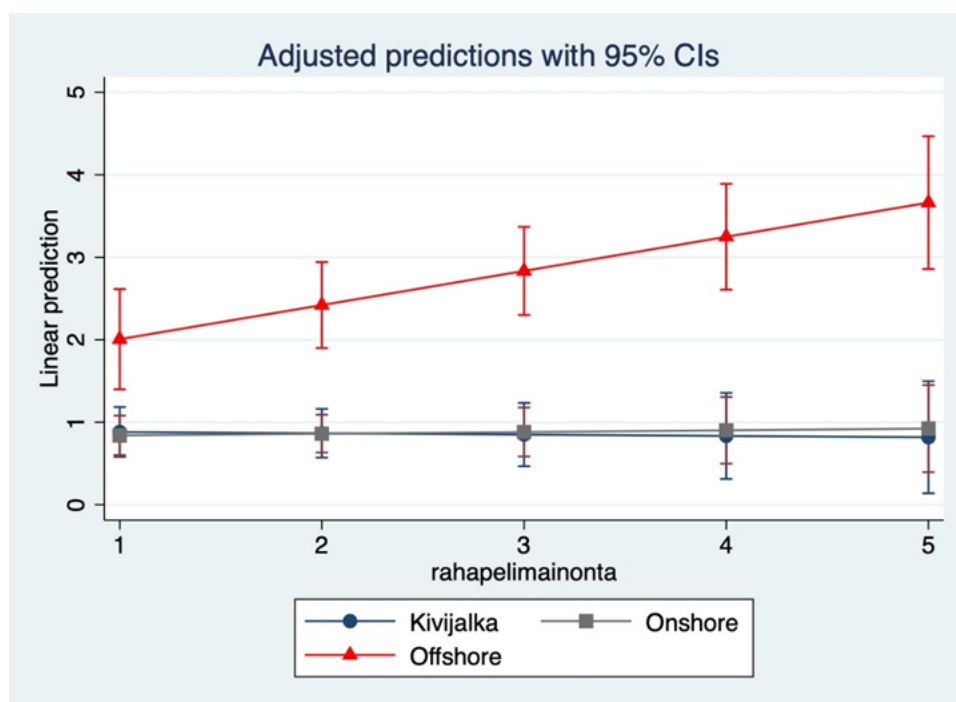
	B	SE	95 % CI	z	p
Pelityyppi					
Kivijalka	0.02	0.09	-0.167, 0.205	0.20	0.840
Onshore	0.09	0.08	-0.069, 0.239	1.09	0.277
Offshore	0.64	0.12	0.398, 0.886	5.16	<0.001
Tulot	-0.05	0.00	-0.092, -0.005	-2.21	0.027
Ikä	-0.01	0.00	-0.02, -0.010	-5.27	<0.001
Sukupuoli	-0.50	0.08	-0.639, -0.341	-6.48	<0.001

Internetissä rahapelimainonnalle altistumisen haitat ja ajassa tapahtuvien muutosten vaikutukset

Analyysin toisessa osassa selvitimme, mitä haittoja rahapelimainonnalle altistumisella on ja millaisia mahdollisia muutoksia näissä yhteyksissä havaitaan. Random effects monitasoregressiomallinnuksen (Taulukko 3) mukaan rahapelimainonnalle altistuminen internetissä on tilastollisesti merkitsevästi yhteydessä suurempiin rahapeliongelmiin ($p = 0,004$). Myös pelityyppi ennustaa rahapeliongelmiä, kivijalka- ($p = 0,015$) ja onshorepelaamisen ($p = 0,001$) ollessa tilastollisesti merkitsevästi ja offshore pelaamisen ollessa erittäin merkitsevästi yhteydessä kasvaviin rahapeliongelmiin ($p < 0,001$). Nuorempi ikä ennustaa suurempia rahapeliongelmiä yli ajan ($p < 0,001$). Arvioimme lisäksi yksilön sisäisiä vaikutuksia yli ajan fixed effects –regressio malleilla ja pystyimme osoittamaan, että erityisesti offshore pelaajien kohdatessa lisää rahapelimainontaa, heidän rahapeliongelmansa kasvavat (kuvio 5).

Taulukko 3. Pitkittäisanalyysi rahapelimainonnalle altistumisen ja kuukausitason pelityypin yhteydestä rahapeliongelmiin (PGSI; Random effects regressiomalli)

	B	SE	95 % CI	p
Rahapelimainonta	0.11	0.04	0.034, 0.185	0.004
Pelityyppi				
Kivijalka	0.40	0.16	0.074, 0.703	0.015
Onshore	0.45	0.14	0.172, 0.724	0.001
Offshore	3.46	0.22	3.033, 3.895	<0.001
Tulot	0.01	0.04	-0.073, 0.090	0.836
Ikä	-0.02	0.01	-0.032, -0.011	<0.001
Sukupuoli	-0.19	0.16	-0.500, -0.124	<0.238



Kuvio 5. Rahapelimainonnan vaikutus rahapeliongelmiin pelityypeittäin, yksilön sisäiset vaikutukset yli ajan.

Taloudellisia haittoja selvittävä pitkittäisanalyysi (Taulukko 4) osoittaa internetissä rahapelimainonnalle altistumisen olevan tilastollisesti merkitsevä riskitekijä ulosoton kohteeksi joutumiselle ($p = 0,036$). Pelityypeistä etenkin kuukausitason offshore-pelaaminen lisää merkitsevästi riskiä ulosoton kohteeksi joutumiselle ($p = 0,008$). Myös suuremmat tulot lisäävät ulosoton riskiä ($p < 0,001$).

Taulukko 4. Pitkittäisanalyysi rahapelimainonnalle altistumisen ja kuukausitason pelityypin yhteydestä ulosoton riskiin (logistinen random effects -malli)

	OR	SE	95 % CI	<i>p</i>
Rahapelimainonta	1.40	0.22	1.021, 1.910	0.036
Pelityyppi				
Kivijalka	2.83	1.84	0.790, 10.126	0.110
Onshore	1.60	0.92	0.500, 4.965	0.440
Offshore	6.56	4.63	1.644, 26.160	0.008
Tulot	0.40	0.08	0.260, 0.594	<0.001
Ikä	0.99	0.02	0.955, 1.020	0.418
Sukupuoli	0.50	0.25	0.184, 1.353	0.172

Yhteenveto

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin internetissä rahapelimainonnalle altistumista eri ryhmätekiäjöiden mukaan sekä sen yhteyttä rahapeliongelmiin ja taloudellisiin haittoihin. Yleisimmin rahapelimainonnalle internetissä altistui 20–35-vuotiaat nuoret aikuiset sekä 36–50-vuotiaat aikuiset. Miehet altistuivat rahapelimainonnalle internetissä naisia useammin. Kuukausittain offshore-pelejä pelaavat altistuivat eniten rahapelimainonnalle internetissä, ja tämä liittyi tilastollisesti merkitsevästi myös pelaajien rahapeliongelmiin sekä ulosoton riskiin. Analyysin tulokset osoittavat, että ryhmien välillä on havaittavissa selkeitä eroja internetin rahapelimainonnalle altistumisessa. Nuoremmilla ikäluokilla sekä offshore-pelaajilla altistuminen oli yleisempää, kun taas vanhemmat ikäryhmät ja muut pelityypit (kivijalka ja onshore) altistuivat internet mainonnalle huomattavasti vähemmän. Tuloksissa korostuvat mainonnalle altistumisen yhteys suurempiin rahapeliongelmiin ja kasvavaan ulosoton riskiin erityisesti kuukausittain offshore-pelejä pelaavilla ja nuorilla aikuisilla.

Rahapelimainonnalle netissä altistuvat henkilöt kohtaavat myös muunlaista taloudellisiin päätöksiin liittyvää mainontaa, kuten mainokset kryptovaluutoista, pikavipeistä ja sijoitusmahdollisuuksista. Lisenssijärjestelmässä koko internetissä tapahtuvan mainonnan kokonaisuus on tärkeää arvioida kriittisesti. Kiistatta jo nyt näkyy, että rahapelimainonnan kohtaaminen on merkittävä riskitekijä rahapeliongelmiin ja vakaville talousongelmille. Etenkin offshore-pelejä pelaavat saattavat hakea aktiivisesti tietoa tai erilaisia taloudellisia mahdollisuuksia verkosta.

Lähteet

- 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.
- Ferris J., & Wynne H. (2001). The Canadian Problem Gambling Index: Final Report. Ottawa, Canada: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Oksanen, A., Sirola, A., Savolainen, I., Koivula, A., Kaakinen, M., Vuorinen, 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(6), 3220.
- Oksanen, A., Mantere, E., Vuorinen, I., & Savolainen, I. (2022). Gambling and online trading: emerging risks of real-time stock and cryptocurrency trading platforms. *Public Health*, 205, 72–78.
- Preisser, J. S., Inan, G., Powers, J. M., & Chu, H. (2019). A population-averaged approach to diagnostic test meta-analysis. *Biometrical Journal*, 61(1), 126–137.
- Tilastokeskus. (2021, Maaliskuu). StatFin-tilastotietokanta. https://www.stat.fi/tup/kokeelliset/tilastot/tulorekisterin_palkat_ja_palkkiot/index.html
- Zeger, S. L., Liang, K. Y., & Albert, P. S. (1988). Methods for longitudinal data: a generalized estimating equation approach. *Biometrics*, 1049-1060.