

Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2019

Uuringuaruanne

Oktoober 2019



Sisukord

	Uuringu eesmärk	3
	Kokkuvõte ja põhijäreldused	4
1	Hasartmängude mängimise ulatus ja selle võrdlus segmenditi	8
2	Hasartmängude mängimise sagedus ja sage mängimine segmenditi	21
3	Hasartmängusõltuvuse riskirühmade osakaal ning riskirühma kirjeldus	26
4	Hasartmängude mängimise põhjused, teadlikkus blokeeringutest	34
5	Probleemide kogemine seoses hasartmängimisega	42
6	Probleemide kogemine: võrdlus erineval viisil mõõtmise vahel	54
	Metoodika ja valimi kirjeldus. Projekti meeskond	59

Uuringu eesmärk

Uuringu eesmärk on saada ülevaade Eesti elanike mängukäitumisest, kaardistades üldist kokkupuudet hasartmängudega ning hasartmängusõltuvuse riskirühmi. Fikseeritakse hetkeseis ning võimaluse korral ka muutused mängukäitumises võrdlevalt aastatega 2017, 2014, ja 2012.

Uuring analüüsib:

- 1) elanikkonna jagunemist hasartmängudega kokkupuute ulatuse põhjal, sh internetis ja väljaspool interneti mängimist ning erinevat tüüpi hasartmängude mängimise ulatust puudutavalt;
- 2) hasartmängusõltuvuse riskirühmade osakaalu, riskirühmade tausta ja hasartmängimisega seotud probleemide tajumist riskirühmades;
- 3) erineval viisil (sõnastus, skaala) mõõdetud nõustumist probleemsele käitumisele viitavate väidete osas.

Uuringu **sihtrühma** moodustavad Eesti Vabariigi alalised elanikud vanuses 15–74.

Uuringu **küsitlustöö** viisime läbi 15.08.–29.09.2019. Kasutasime kombineeritud uuringumeetodit, kavandades ca 80% intervjuudest veebiintervjuudena ning 20% telefoniintervjuudena.

Uuringu valimi lõplikuks suuruseks kujunes 2935 vastajat, sh 2434 vastajat veebis ning 500 vastajat telefoni teel.

Uuringu **tellij**a on Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus.

Uuringu tulemuste omandiõigus kuulub uuringu tellijale.

Kokkuvõte ja põhijäreldused

Kokkuvõte ja põhijäreldused: mängimise ulatus ja sagedus

Uuringu sihtrühmast (Eesti elanikud vanuses 15–74 aastat) on hasartmängudega kokku puutunud 70%, viimase kahe aasta jooksul 50%.

- Väljaspool interneti on kokkupuuteid olnud rohkem kui internetis, kuid erinevus veebis ja väljaspool seda mängimise vahel on vähenemas.
- Nii internetis kui ka väljaspool interneti on kõige populaarsem loteriides (arv- ja/või kiirloteriid) osalemine.

Varasemalt läbi viidud uuringutega võrreldes ...

- ... on kaheaastase perioodi vältel hasartmängudega kokku puutunute määr samal tasemel kui 2014. aastal, umbes kahe ja poole kordseks on toonasega võrreldes aga kasvanud internetis mängimise ulatus;
- 2017. aastal läbi viidud uuringuga võrreldes näitab käesolev uuring madalamat mängijate osakaalu eeskätt arv- ja/või kiirloteriides.

Hasartmängijate profiilis olulisi muutusi pigem ei ilmne:

- nii internetis kui ka väljaspool interneti domineerivad 30–39aastased, mehed, eestlased, väljaspool interneti ka maa-asulate elanikud.

15–20aastaste seas on hasartmängudega kokkupuude ...

- ... viimase kahe aasta vaates veidi alla elanikkonna keskmise taseme.
- Võrreldes 2017. aasta uuringuga on erinevus vanusepiirangu alla kuuluva grupi ning muus vanuses mängijate mängimise ulatuse vahel vähenenud.
- Noorte puhul on sagedamini tegemist juhuslikku laadi mängimisega.

Iganädalaste mängijate osakaal ulatub veerandini kõigist internetimängijatest ning on püsinud läbi aastate stabiilsena. Väljaspool interneti hasartmänge mänginutest on sagedasi mängijaid ligi viiendik, see näitaja on varasemate aastatega võrreldes veidi kõrgem.

Hasartmängude mängimise intensiivsus kaldub internetikeskkonnas olema suurem kui väljaspool interneti.

2017. aasta uuringuga võrreldes ...

- ... on internetimängude keskmine mängimissagedus pisut madalam;
- väljaspool interneti saab mõnede mängude osas (loterii, pokker, muud mängud) täheldada väikest kasvu.

Kõrgema mängimissagedusega segmendid ...

- ... on nii internetis kui ka väljaspool seda mehed, vanuseliselt 60–74aastased (kelle seas mängimise ulatus on iseenesest kõige madalam) ning 40–49aastased.
- Möödunud uuringuga võrreldes on sagedase mängimise osakaal enim kasvanud 60–74aastaste ja 40–49aastaste segmendis, seda nii internetis kui ka väljaspool.

Kokkuvõte ja põhijäreldused: riskirühmad ja kogetud probleemid

Hasartmängusõltuvuse risk püsib ligilähedasel tasemel eelmise uuringuga, mõningate probleemidega ning tõenäolisi patoloogilisi mängijaid on elanikkonnas ning mängijate seas vastavalt 7% ning 13%.

- Pisut on tõusnud tõenäoliste patoloogiliste mängijate määr mänginute hulgas.

Sotsiaal-demograafiliselt analüüsituna ...

- ... on riskirühma kuulumine kõrgem meeste, noorte inimeste ja muu rahvuse seas, viimasest sõltuvana piirkondlikult Kirde-Eestis ning asulatüübi lõikes suurtes linnades;
- kõrgema riskimääraga segmendid püsivad varasematele uuringutele sarnasena, vanuse lõikes on sõltuvusrisk tõusnud noorimas vanuserühmas.

Riskirühma kuuluvad mängijad on aktiivsemad kasiinomängudes ning spordiennustustes ja kihlvedudes, loteriides on nad osalenud keskmisest vähem. Mõnevõrra enam harrastavad riskirühma kuuluvad mängijad seejuures internetis mängimist.

- Mängimise sagedus on riskirühma kuuluvate mängijate seas probleemideta mängijatega võrreldes kõrgem, seda eriti kasiinomängude ning spordiennustuste-kihlvedude osas.
- Möödunud uuringuga võrreldes jääb erinevate mängude mängimise ulatus riskirühma kuuluvate mängijate seas üldiselt madalamaks, seda nii internetis kui ka väljaspool.

Probleemide kogemist tunnistab otsesõnu 6% kõigist viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest, valdavalt väidetakse probleemid olevat minevikku jäänud.

- Tõenäoliste patoloogiliste mängijate segmendis väidab endal probleeme olnud olevat 81%, ka siin tunnistab vaid 5% probleemide olemasolu hetkel.

Enamasti ei ole probleemide korral abi otsitud. Levinuim abivahend on enesele mängukeelu seadmine, mida on teinud umbes iga neljas probleeme tajuv mängija.

Probleemsele mängimisele viitavatest väidetest nõustuvad riskirühma mängijad enim väidetega:

- olete mänginud suurema summa peale kui alguses kavas oli;
- olete vaielnud Teiega koos elavate inimestega selle üle, kuidas Te oma rahaga ümber käite.

Skaalal mõõdetuna eristuvad riskirühma kuuluvad mängijad keskmisest kõrgema tulemusega:

- tagasipöördumises kaotatud raha tagasi võitmiseks;
- hasartmängude mängimisega seotud süütundes;
- hasartmängimisega seostuvas probleemide tunnetamises üldiselt;
- hasartmängude mängimisest tingitud terviseprobleemides.

Riskirühma mängijatest on enamiku kaotuste järel püüdnud raha tagasi võita üle viiendiku. Mänguvõla tasumiseks on seejuures raha laenanud ligi veerand.

Kokkuvõte ja põhijäreldused: hasartmängude mängimise ajendid, teadlikkus blokeeringutest

Peamiste hasartmängude mängimise ajenditena tajuvad hasartmängudega kokku puutunud inimesed

- soovi võita suur rahasumma;
- hasartmängude meelelahutuslikku olemust.
- Riskirühma kuuluvate mängijate hulgas domineerib raha võitmine, sh majanduslike probleemide lahendamiseks.

69% viimase kahe aasta jooksul hasartmängudega kokku puutunutest on teadlikud võimalusest endale mängukeeld seada.

- Teadlikkus on kõrgem sihtrühmades, kelle seas kokkupuute ulatus hasartmängudega on kõrgem, lisaks vanemaealiste seas.

Kokkupuude Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate veebilehtedele seatud blokeeringutega ulatub nii elanikkonnas kui ka hasartmängimisega kokku puutunud segmendis umbes kümnendikuni.

- Riskirühma kuuluvate mängijate seas on kokkupuude keskmisest kõrgem.

1

Hasartmängude mängimise ulatus ja selle võrdlus segmentiti

Hasartmängude mängimise ulatus

Hasartmängudega kokkupuute ulatus kogu elanikkonnas

Uuringu **sihtrühmast** (Eesti elanikud vanuses 15–74 aastat) on **hasartmängudega**, s.o raha peale mängimisega **kokku puutunud 70%**, viimase kahe aasta jooksul **50%** ehk iga teine vastanu. **Väljaspool internetti** on kokkupuuteid olnud **rohkem kui internetis** (kaheaastase perioodi jooksul on väljaspool internetti hasartmänge mänginud 41%, internetis 31% sihtrühmast), kuid **erinevus veebis ja väljaspool** seda mängimise vahel on **vähene**.

Nii **internetis kui ka väljaspool internetti** on **kõige populaarsem loteriides** (arv- ja/või kiirloteriid) **osalemine**:

- kanalist sõltumata on seda viimase kahe aasta jooksul teinud 43% elanikest; väljaspool internetti 36% ning internetis 25%.

Teiste uuringusse kaasatud mängutüüpide puhul jääb igaüheda **kokku puutunute määr alla kümnendiku**:

- **mänguautomaatidel** on mänginud 7%, sh pigem väljaspool kasiinot (5%) kui kasiinos (3%);
- **kihlvedudes** või **spordiennustustes** on osalenud 6%, sh pigem on osaletud internetis kui väljaspool (5% vs. 3%);
- **pokkerit** on mänginud 4% ning **muid kasiinomänge** 5%, mõlemas osalenute osakaal on veidi kõrgem internetis kui väljaspool;

Muid, **uuringus loetlemata mängu** on raha peale mänginud **pisut üle kümnendiku (11%) sihtrühmast**, sh väljaspool internetti 8% ning internetis 5%.

Muutused kokkupuute ulatuses

Varasemalt läbi viidud uuringutega võrreldes on **kaheaastase perioodi vältel hasartmängudega kokku puutunute määr** käesolevas uuringus **samal tasemel** kui **2014. aastal** (50% ehk iga teine elanik), küll aga on viie aasta tagusega võrreldes 2,5-kordseks kasvanud internetis mängimise ulatus (tõus 12%-lt 31%-le). Väljaspool internetti mängimise ulatus on samal ajal tervikuna veidi langenud (48%-lt 41%-le), peamise mänguliigi – arv- ja kiirloteriid – osas püsib see muutumatuna.

2017. aastal läbi viidud uuringuga võrreldes on **madalamal tasemel eeskätt arv- ja/või kiirloteriide mängimine**, samas kokkupuute ulatus muude mängudega (erinevad kasiinomängud, kihlveod-spordiennustused jne) on toonasega võrreldav. Üldisele mängimise tasemele avaldab suurimat mõju loteriide mängimine, seega tingib madalam loteriide mängimine üldise madalama määra. **Üldine mängimise ulatus võrreldes 2017. aasta näitajatega on madalam**, seda nii internetis (31% vs. 40%), väljaspool internetti (41% vs. 58%) kui ka kokkuvõtvalt (65% vs. 50%).

Veebis mängimise hüppelisele kasvule 2014 vs. 2017. aasta uuringutes on seega tõenäoliselt oma mõju nii kasutatud küsitlusmeetodil – parem sihtrühma katmine ning privaatne keskkond, mis soodustab ausamat ülestunnistust sotsiaalselt vähem aktsepteeritud mängutüüpide osas – kui ka tegelikul muutusel internetis mängimise suunas.

Hasartmängude mängimise ulatuse võrdlus segmenditi

Üldine mängimise ulatus segmenditi

Sotsiaal-demograafiliste segmentide lõikes on nii **üldine** kui ka **viimase kahe aasta jooksul mänginute** määr **keskmisest kõrgem** vanuselisel **30–39aastaste** ning **20–29aastaste** segmendis – kahe aasta jooksul omab siin kokkupuudet vastavalt 64% ning 59% võrreldes keskmise näitajaga 50%. Sissetuleku lõikes on mängimise ulatus kõrgeim **keskmises-kõrgemas**, s.o 800–1300-eurose **sissetulekuga** segmendis, kus kahe aasta jooksul mänginuid on 56%.

Keskmisest mõnevõrra enam on hasartmänge mänginud **mehed** (53%), **eesti rahvusest** inimesed (54%) ja **40–49aastaste** vanuserühm (54%).

Elukohta (piirkonna ja asulatüübi) **lõikes** hasartmängude **mängimine oluliselt ei erine**, siiski, veidi enam on mänginuid **maa-asulate** elanike seas (53%).

Keskmisest oluliselt **väiksema kokkupuutega** hasartmängudega **eristub vanim** ehk 60–74aastaste vanuserühm, kellest kahe aasta jooksul on hasartmängudega kokku puutunud vaid 28%.

Internetis ja väljaspool interneti mängimise ulatus segmenditi

Arvestades internetis ja väljaspool interneti mängimist, **domineerivad mängukohast sõltumata üldiselt eelmainitud segmendid**. Meeste ja naiste vaheline erinevus ilmneb **internetis mängimise puhul** – kahe aasta jooksul mänginuid on vastavalt 36% ja 25% internetis ning 42% ja 40% väljaspool.

Väljaspool interneti mängimist puudutavalt tõusevad enam esile **maa-asulad** (45% vs. keskmine näitaja 41%) ning **piirkondlikult Kesk-, Lääne- ja Lõuna-Eesti** (vastavalt 49%, 46% ning 44%).

Võrreldes **kahe aasta taguse uuringuga** püsib mängimise ulatus kõrgem samades segmentides ehk **hasartmängijate profiilis olulisi muutusi pigem ei ilmne**. Nii internetis, väljaspool interneti kui ka kokkuvõtvalt on sotsiaal-demograafilises vaates tegu **pigem proportsionaalse langusega toonaselt kõrgemalt kokkupuute tasemelt mõnevõrra madalamale** kui märkimisväärse muutusega mängijasegmentide struktuuris.

Hasartmängude mängimise ulatus 15–20-aastaste segmendis

15–20-aastaste seas (seadustest tulenev vanusepiirang hasartmängude mängimisele) on hasartmängudega kokkupuude olnud viimase kahe aasta vaates **alla keskmise taseme**; eraldi internetis ja väljaspool mängimist vaadeldes aga kummaski üsna keskmisel tasemel ehk võrreldav muus vanuses mängijatega, kelle osas seadusepiiranguid ei ole.

Võrreldes 2017. aasta uuringuga on **erinevus piirangute alla kuuluva segmendi ning muus vanuses mängijate mängimise ulatuse vahel vähenenud**.

15–20-aastastest **omab kokkupuuteid** hasartmängudega **60%**, sh **viimase kahe aasta** jooksul **46%**.

Viimase kahe aasta jooksul on **väljaspool interneti** hasartmänge mänginud **40%** ning **internetis 29%** noortest. **2017. aasta uuringuga võrreldes** on mängimise **ulatus madalam**, **2014. aasta** uuringuga võrreldes on noorte **internetikokkupuudete** osas hasartmängudega näha **kasvu**.

Väljaspool interneti on noored viimase kahe aasta jooksul kõige enam mänginud **arv- või kiirloteriid** (27%), eraldi loetlemata (muid) mängu on raha peale mänginud 13%, kihlvedudes-spordiennustustes on osalenud 9%, mänguautomaatidel mänginud 7% sihtrühmast.

Internetis on noortel enim kokkupuuteid **kihlvedude-spordiennustustega** (14%), arvloteriidega (11%), muude mängudega (10%).

Üksikute **mängutüüpide mängimise ulatuse võrdlus 2017. aasta uuringuga** näitab, et **loteriides osalemise** määr on toonasest **madalam**. **Kihlvedudes-spordiennustustes** on aga noored **osalenud enam**.

Iganädalase mängimise ulatus on noorte seas keskmisest madalam: 7% vs. 25% internetis ning 13% vs. 19% väljaspool.

Üldine hasartmängude mängimise ulatus trendina

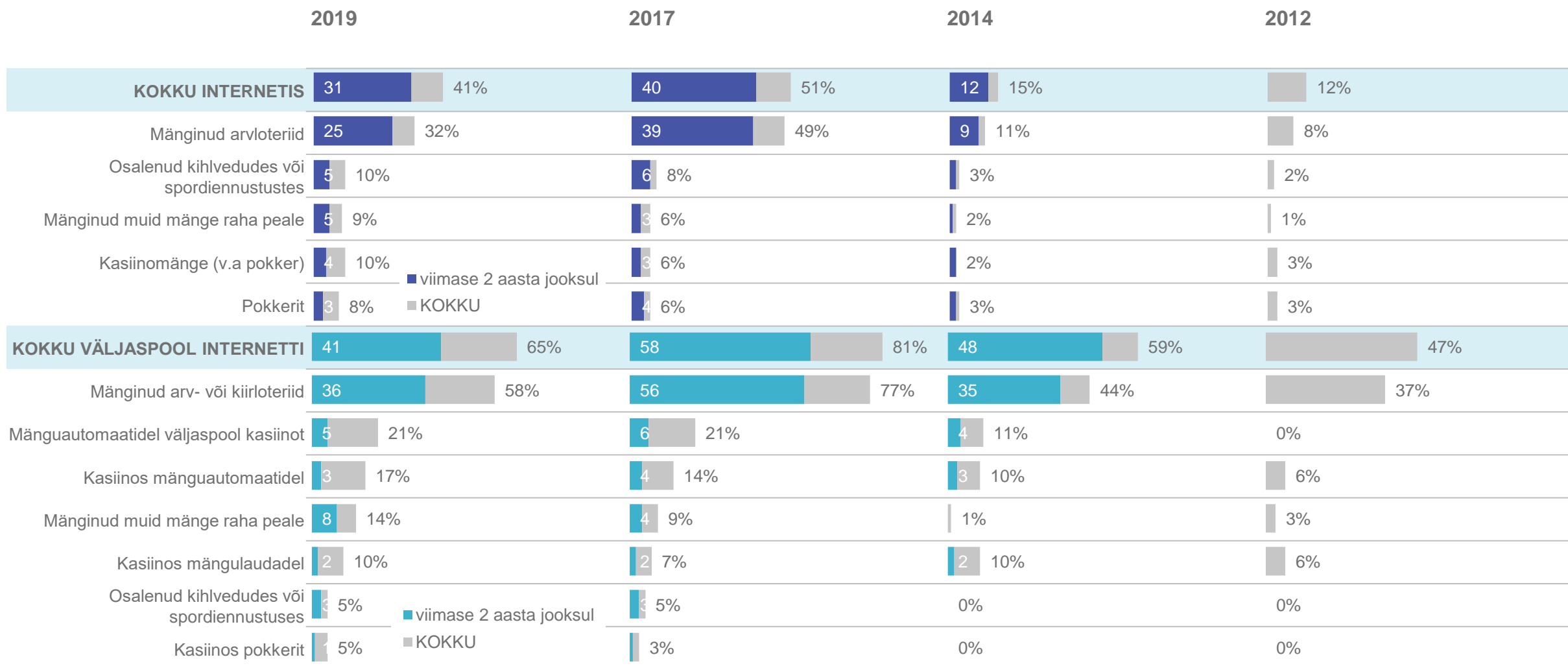
% kõigist vastanutest

n=2935

		2019	2017	2014
Üldine mängimise kogemus (on kunagi hasartmänge mänginud)	KOKKU	70%	84%	60%
	Väljaspool internetti	65%	81%	59%
	Internetis	41%	51%	15%
Mängimine kahe viimase aasta jooksul	KOKKU	50%	66%	50%
	Väljaspool internetti	41%	58%	48%
	Internetis	31%	40%	12%

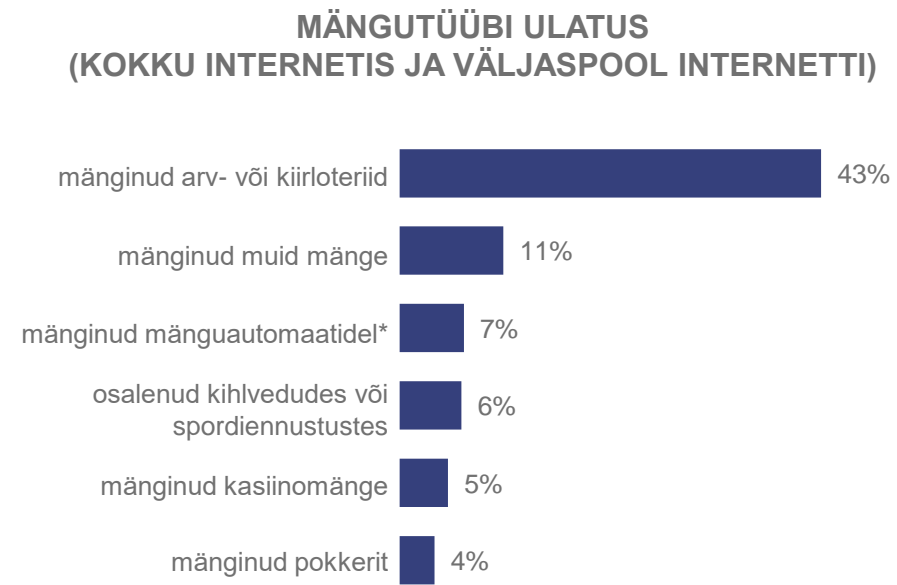
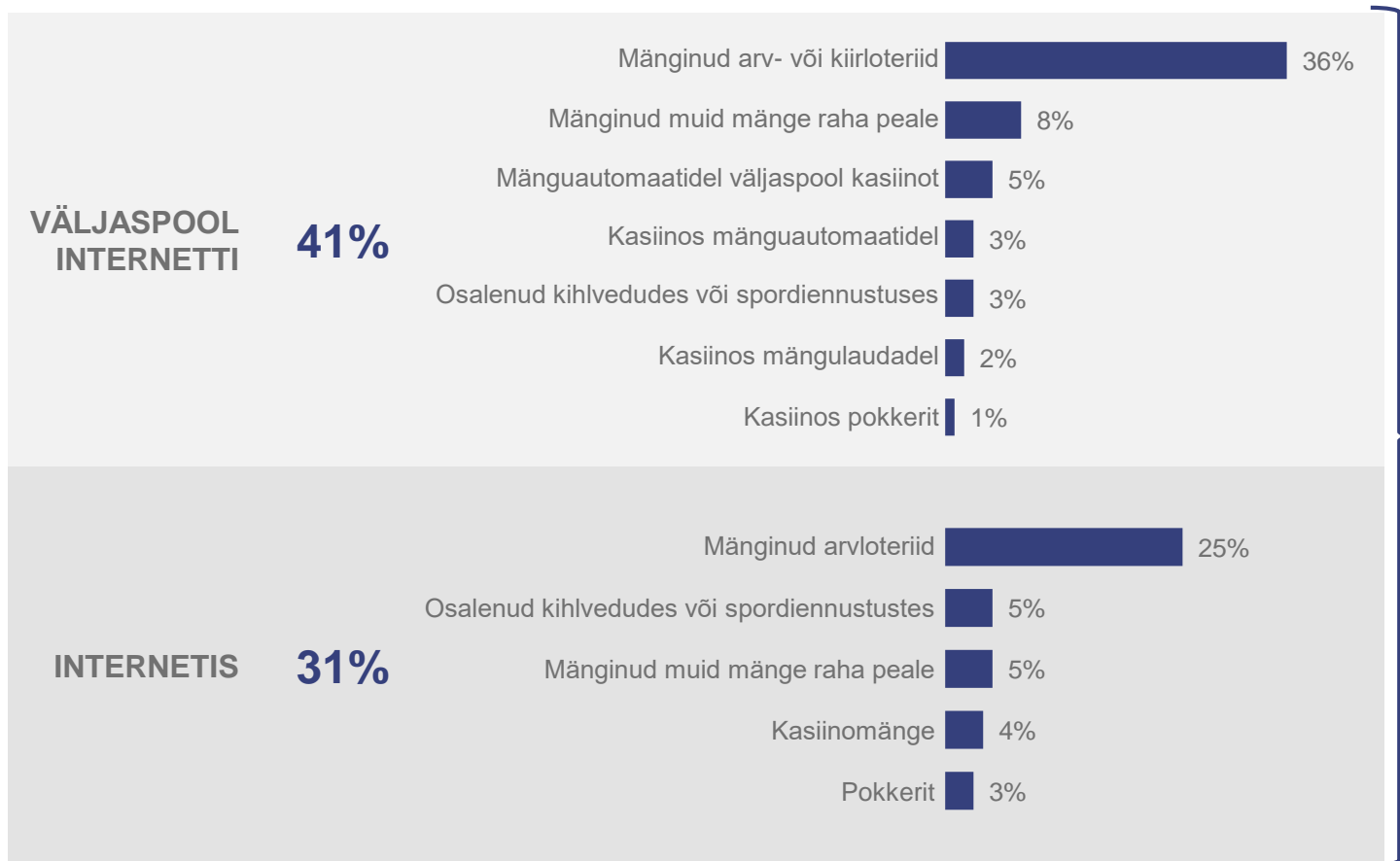
Erinevate hasartmängude mängimise ulatus trendina

% kõigist vastanutest
n=2935



Hasartmängude mängimise ulatus viimase kahe aasta jooksul mängukoha ja mängutüübi lõikes (2019 uuringu põhjal)

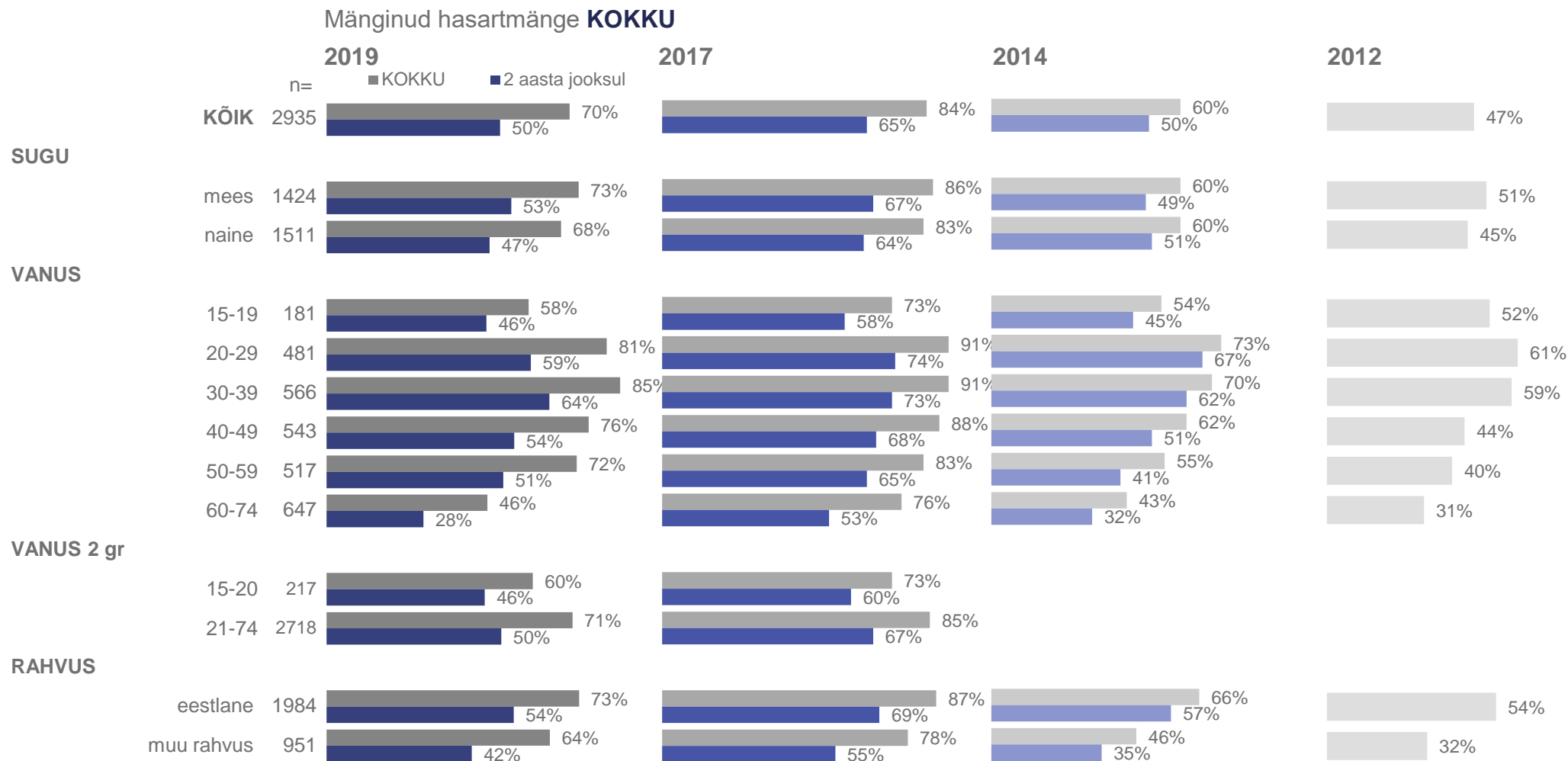
KOKKU 50% elanikkonnast



*olemas vaid väljaspool internetti

Hasartmängude mängimise ulatus segmenditi (1)

% kõigist vastanutest



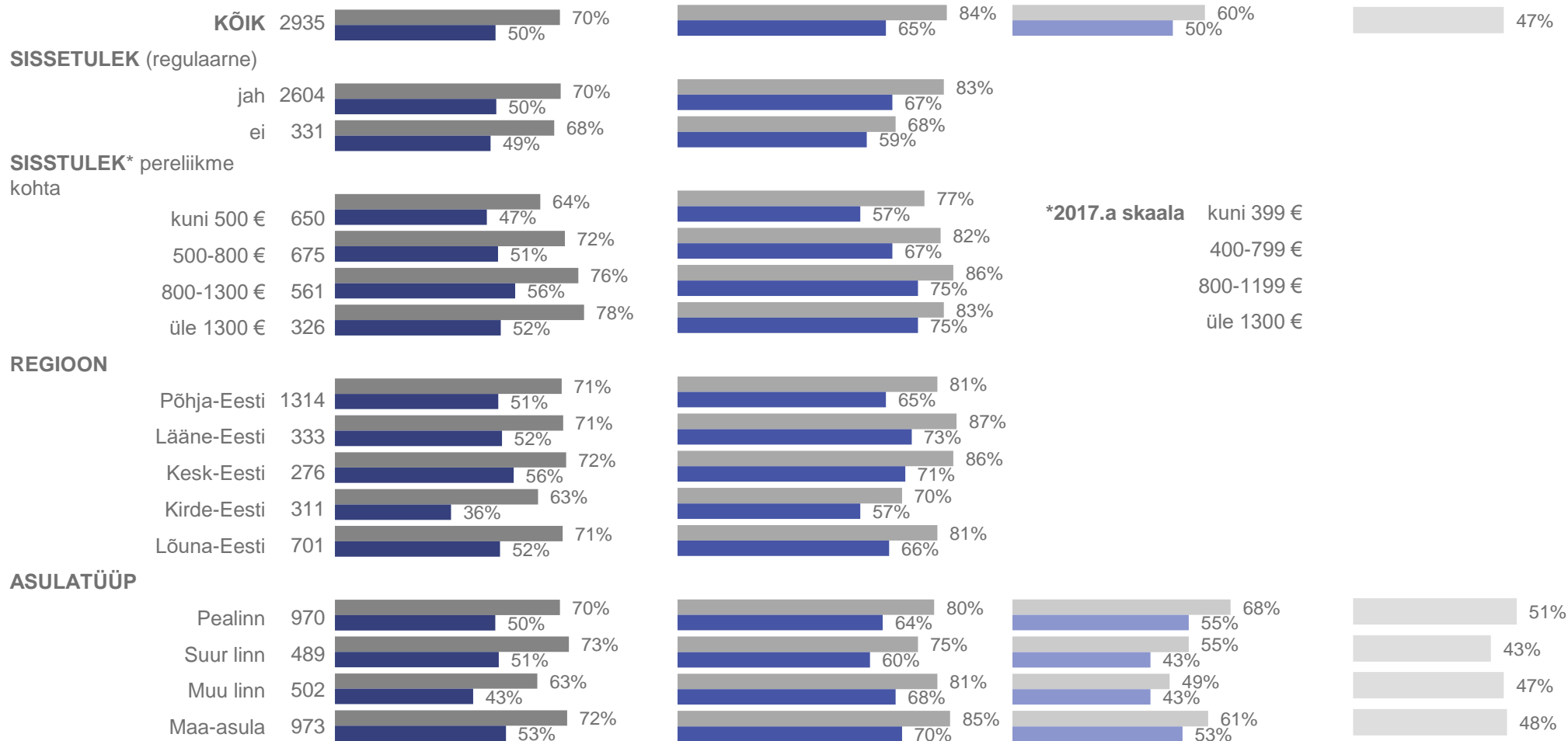
Hasartmängude mängimise ulatus segmenditi (2)

% kõigist vastanutest

Mänginud hasartmänge KOKKU

n= 2019

■ KOKKU ■ 2 aasta jooksul



Hasartmängude mängimise ulatus segmenditi internetis ja väljaspool interneti (1)

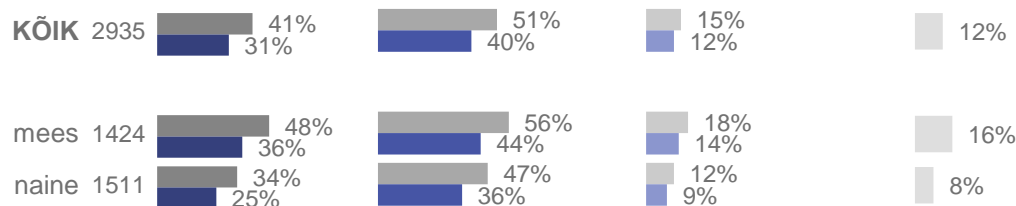
% kõigist vastanutest

Mänginud hasartmänge INTERNETIS

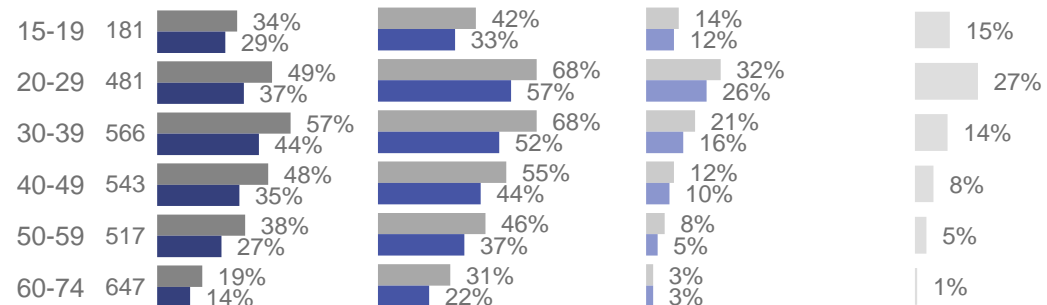
2019 2017 2014 2012

n= ■ KOKKU ■ 2 aasta jooksul

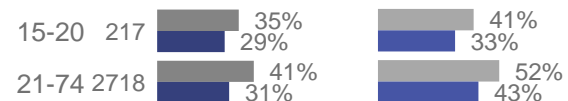
SUGU



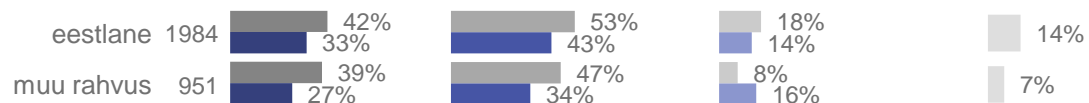
VANUS



VANUS 2 gr

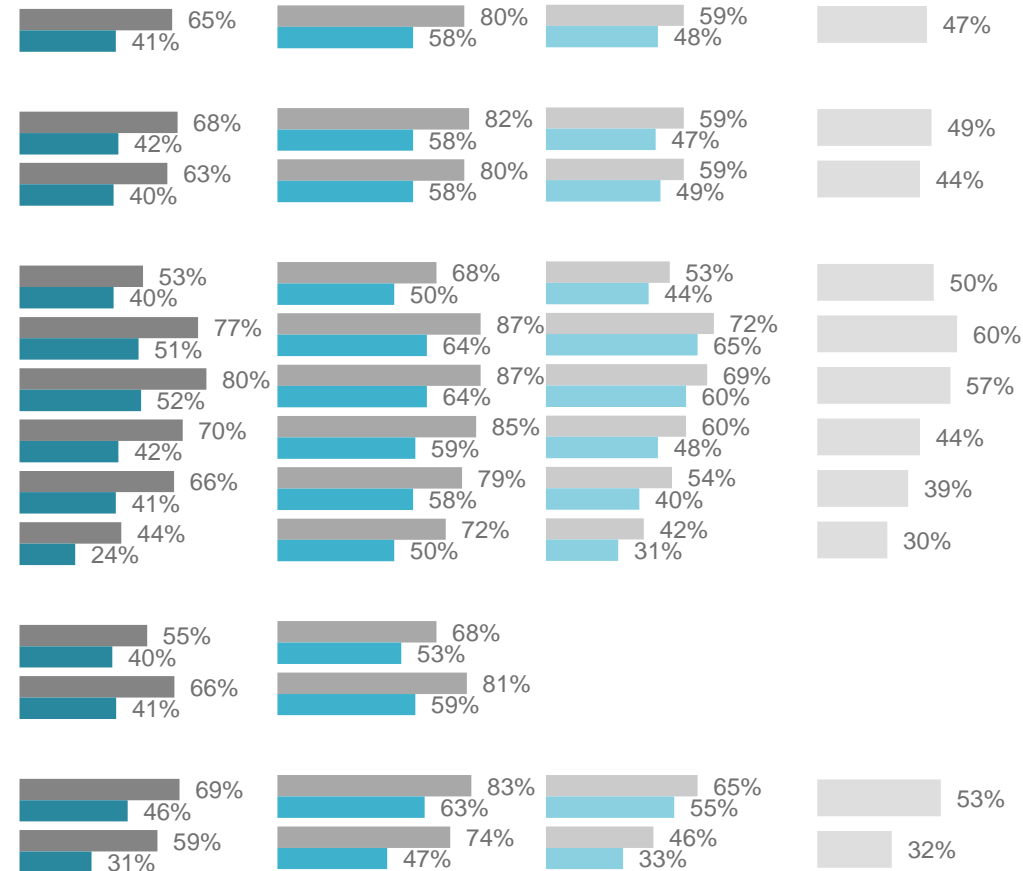


RAHVUS



Mänginud hasartmänge VÄLJASPOOL INTERNETTI

2019 2017 2014 2012



Hasartmängude mängimise ulatus segmenditi internetis ja väljaspool internetti (2)

% kõigist vastanutest

Mänginud **INTERNETIS**

2019

2017

2014

2012

Mänginud **VÄLJASPOOL INTERNETTI**

2019

2017

2014

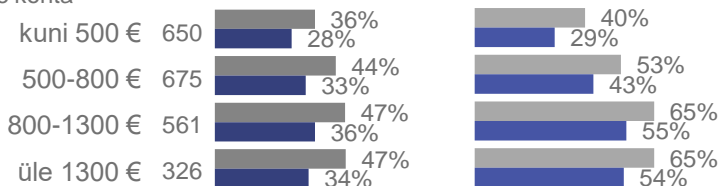
2012

n= ■ KOKKU ■ 2 aasta jooksul

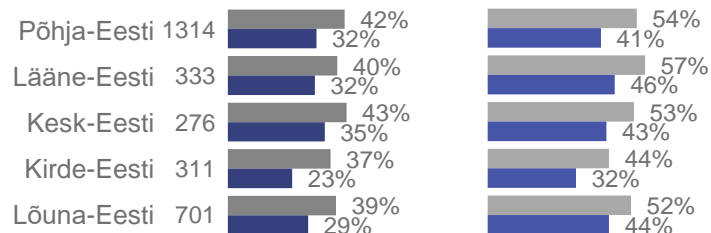
SISSETULEK (regulaarne)



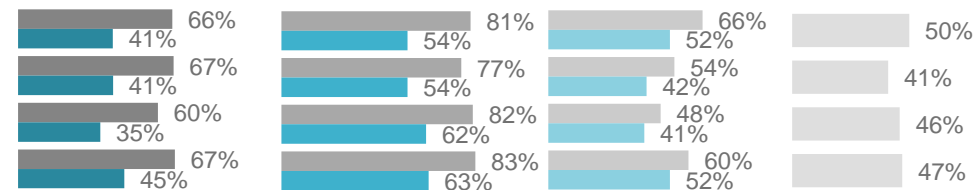
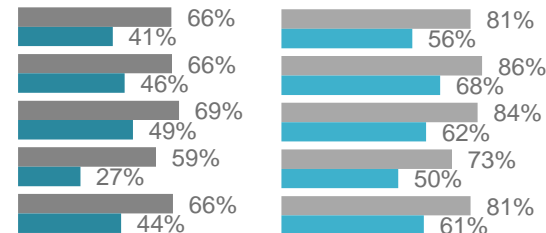
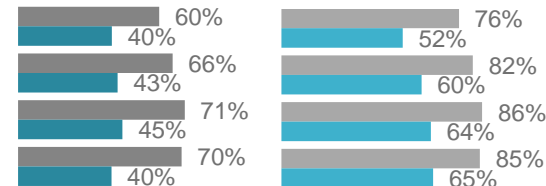
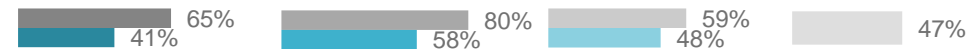
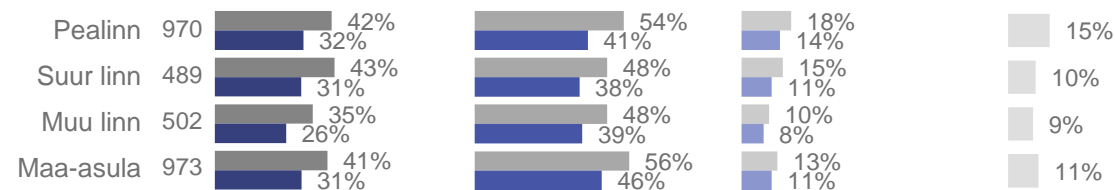
SISSTULEK* pereliikme kohta



REGIOON



ASULATÜÜP

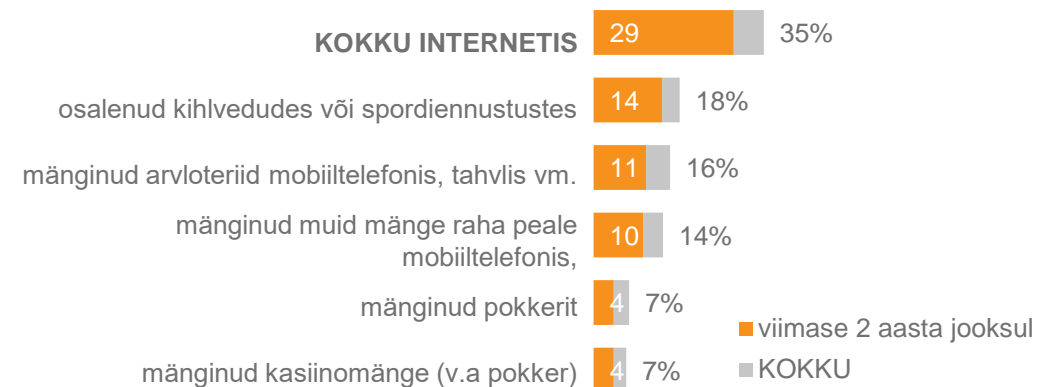
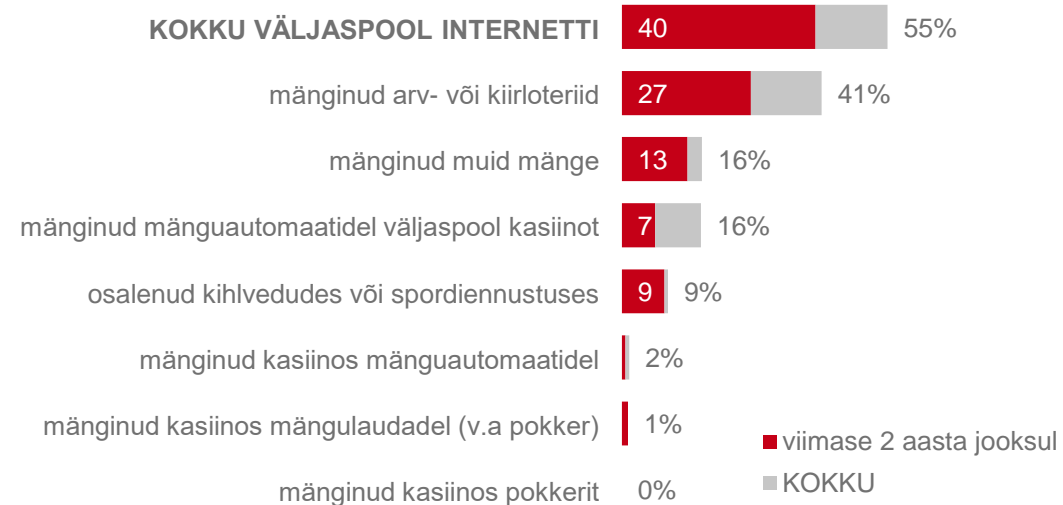


*2017.a skaala kuni 399 €
400-799 €
800-1199 €
üle 1300 €

Hasartmängude mängimise ulatus 15–20-aastaste seas

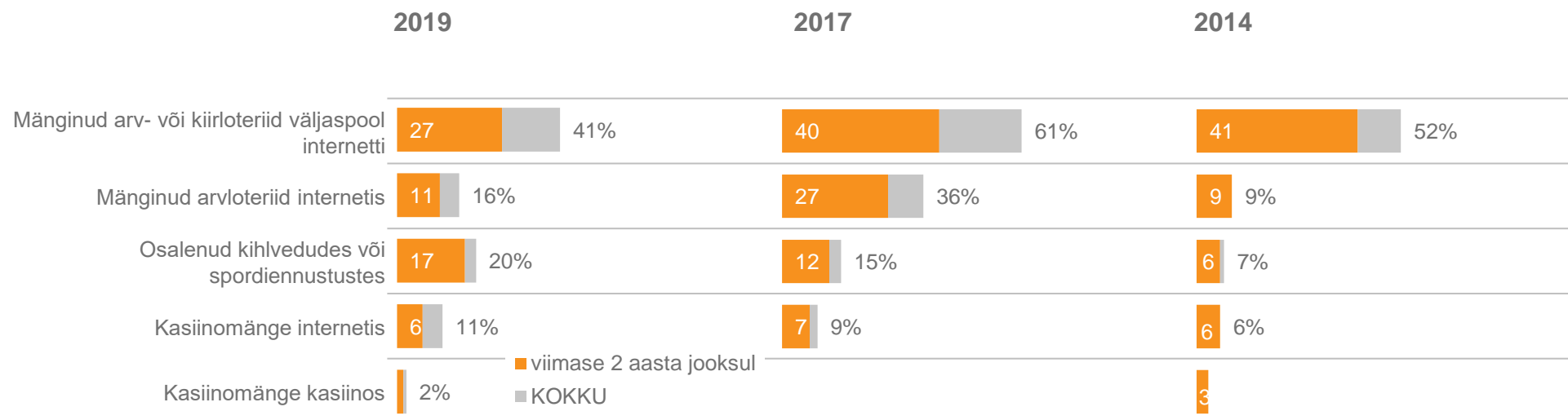
% 15–20-aastasest
n=217

		2019	2017	2014
Üldine mängimise kogemus (on kunagi hasartmänge mänginud)	KOKKU	60%	73%	59%
	Väljaspool internetti	55%	68%	58%
	Internetis	35%	41%	18%
Mängimine kahe viimase aasta jooksul	KOKKU	46%	57%	51%
	Väljaspool internetti	40%	48%	49%
	Internetis	29%	33%	15%



Erinevate hasartmängude mängimise ulatus trendina: 15–20-aastased

% 15–20-aastasest
n=217



2

Hasartmängude mängimise sagedus ja sage mängimine segmenditi

Hasartmängude mängimise sagedus

Hasartmängude mängimise sagedus

Iganädalaste mängijate osakaal kõigist kaheaastase perioodi jooksul internetis hasartmänge mänginutest ulatub veerandini ning on püsinud läbi aastate stabiilsena. Väljaspool interneti hasartmänge mänginute hulgas on sagedasi mängijaid ligi viiendik (19%), see näitaja on varasemate aastatega võrreldes kõrgem (2017. a oli madalaim ehk 14%).

Konkreetsete mängutüüpide kaupa vaadates mängib valdav osa hasartmängudega kokku puutunutest neid harvemini kui kord kuus. Erandiks on vaid arvloterii mängimine internetis, kus vähemalt kord kuus mängijad on harvemini mängivatega võrreldes ülekaalus.

Hasartmängude mängimise intensiivsus kaldubki internetikeskkonnas olema suurem kui väljaspool interneti.

Suurima mängimise ulatuse ning ka sagedusega mängutüübi, s.o loterii puhul ulatub iganädalaste mängijate osakaal internetis veerandini (25%) kõigist internetis loteriid mänginutest; väljaspool interneti on aga 17%.

Spordiennustuste ja kihlvedude puhul on iganädalaste mängijate osakaal mõlemas kanalis kümnendiku ringis, kusjuures internetis on olemas ka väike segment (3%) igapäevaseid mängijaid.

Ka nn kasiinomängude mängimine on internetis sagedasem: iganädalasi pokkerimängijad ning muude kasiinomängude mängijaid on siin vastavalt 11% ning 14%; reaalses kasiinokeskkonnas on iganädalasi mänguautomaatidel mängijaid 3%, pokkeri ja muude mängude osas ei märkinud keegi end iganädalaseks mängijaks; ka igakuise mängimise vaates jääb reaalne kasiinokeskkond virtuaalsele alla.

Ainsana on väljaspool interneti suurema mängimissagedusega uuringunimekirjas loetlemata (muud) raha peale mängitavad mängud, mille puhul on mängimise sagedus väljaspool interneti kõrgem – enam on nii iganädalasi (vastavalt 23% ja 8%) kui ka igakuiseid mängijaid.

Muutused mängimise sageduses

2017. aasta uuringuga võrreldes on internetimängude keskmine mängimissagedus madalam, v.a peamise mängu arvloterii puhul, kus on iganädalase mängimise osakaalus saab täheldada väikest kasvu (25% vs. 23%).

Väljaspool interneti on iganädalaste mängijate määr 2017. aastaga võrreldes kõrgem loteriide (17% vs. 13%), oluliselt kõrgem muude mängude puhul (23% vs. 8%). Ka pokkeri mängimissagedus kasiinos on toonasega võrreldes kõrgem.

Hasartmängude sage mängimine segmenditi

Sage mängimine segmenditi

Sotsiaal-demograafiliselt on **iganädalane internetis mängimise määr meeste seas kõrgem** kui naiste seas (30% vs. 17%); vanuse lõikes on **vähemalt kord nädalas mängijaid keskmisest enam üle 40aastaste seas** – sh 60-74 aastaste seas 37%, 40–49aastaste segmendis 32% ning 50–59aastaste segmendis 27%. Rahvuse lõikes on sagedase mängimise ulatus kõrgem eestlaste hulgas (26% vs. 20%).

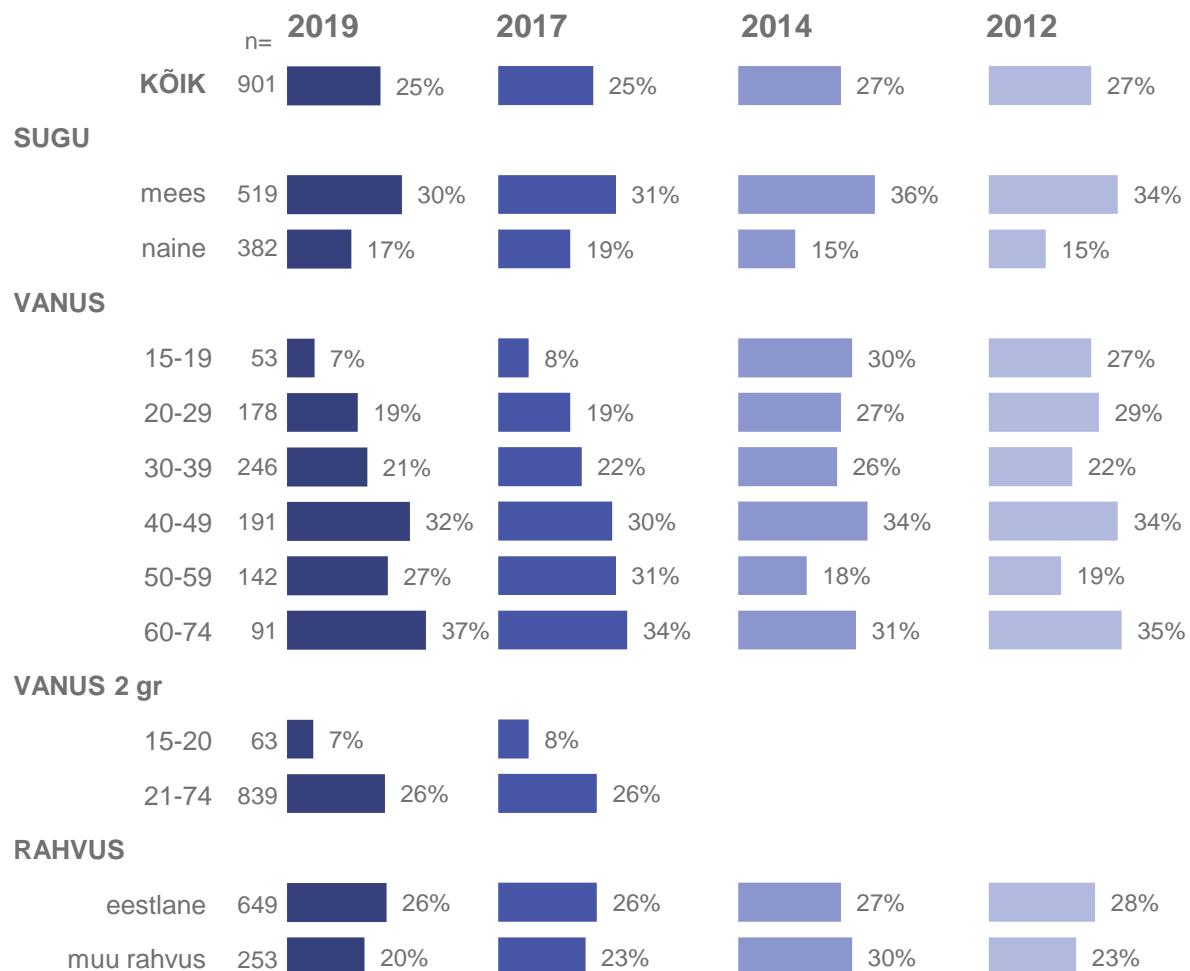
Väljaspool interneti on **aktiivsemad samad sihtrühmad**: meeste ja naiste hulgas on iganädalasi mängijaid vastavalt 23% ja 14%; vanusegrupiti esineb vähemalt kord nädalas mängimist keskmisest enam 40–49aastaste seas (23%). Sarnaselt internetikeskkonnale on ka väljaspool interneti suurim sagedase mängimise määr vanimas ehk 60–74aastaste segmendis (29% vs. keskmine näitaja 19%).

Möödunud uuringuga võrreldes on sagedase mängimise osakaal **enim kasvanud 60–74aastaste ja 40–49aastaste segmendis**, seda nii internetis kui ka väljaspool.

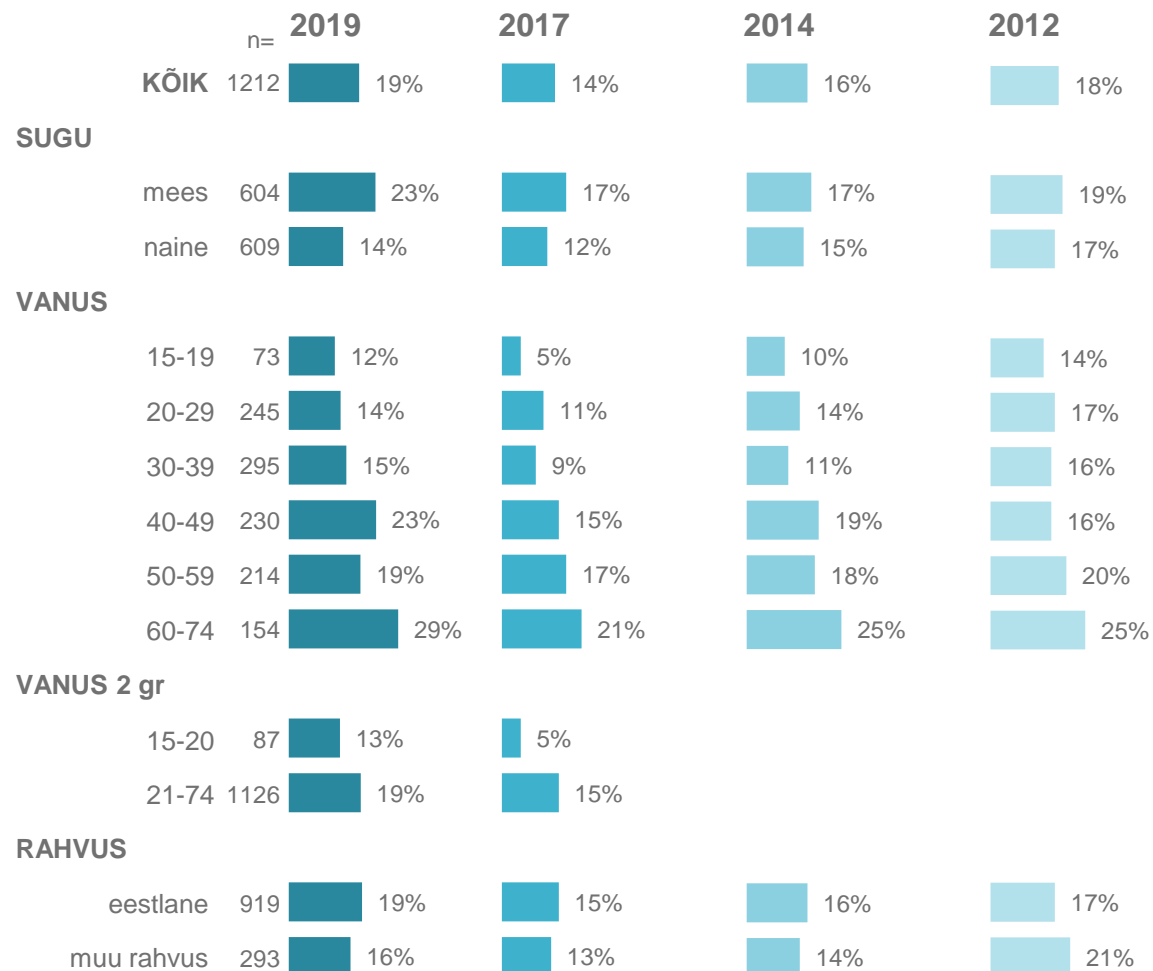
Väljaspool interneti on iganädalase mängimise määr tõusnud **ka noorte (15–20aastaste)** hulgas.

Iganädalased mängijad segmenditi

Mänginud vähemalt kord nädalas **INTERNETIS**
% viimase 2 aasta jooksul internetis mänginutest



Mänginud vähemalt kord nädalas **VÄLJASPOOL INTERNETTI**
% viimase 2 aasta jooksul väljaspool internetti mänginutest

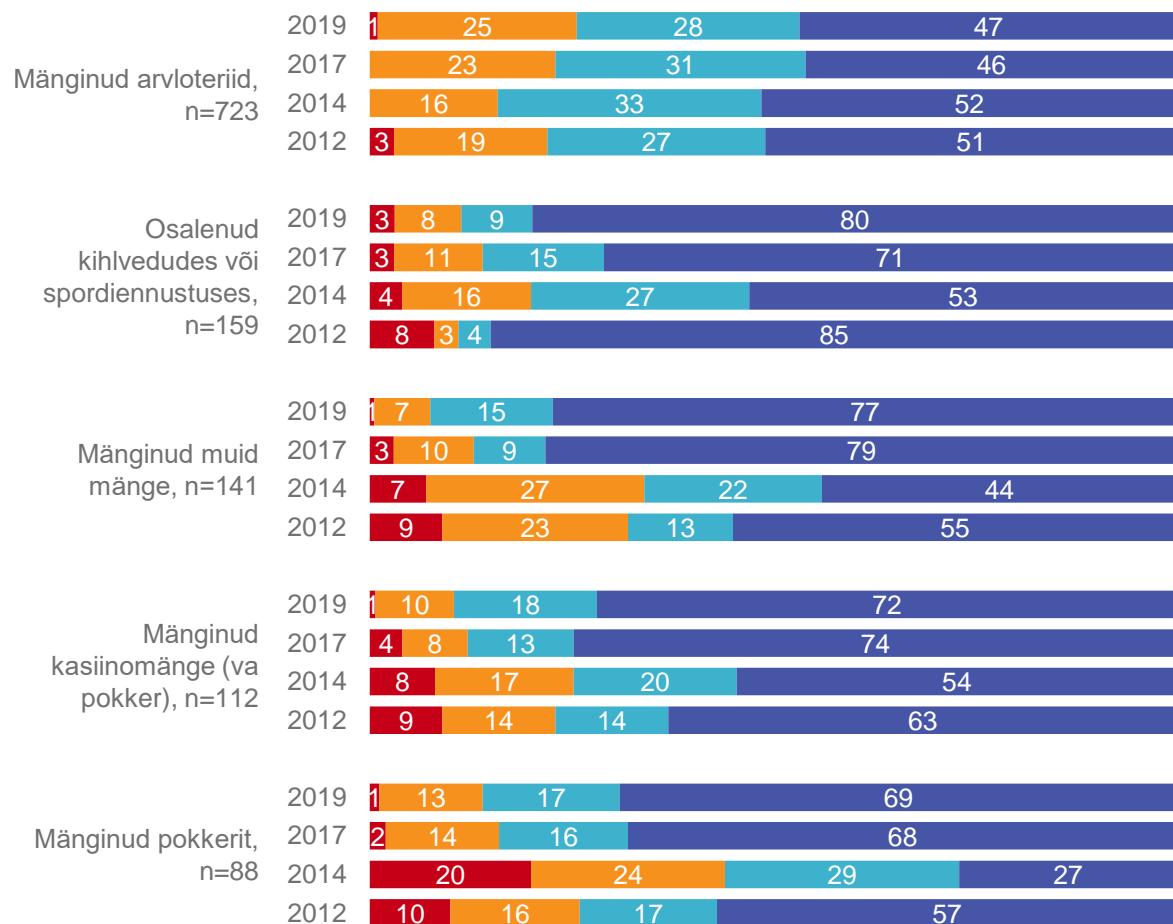


Hasartmängude mängimise sagedus

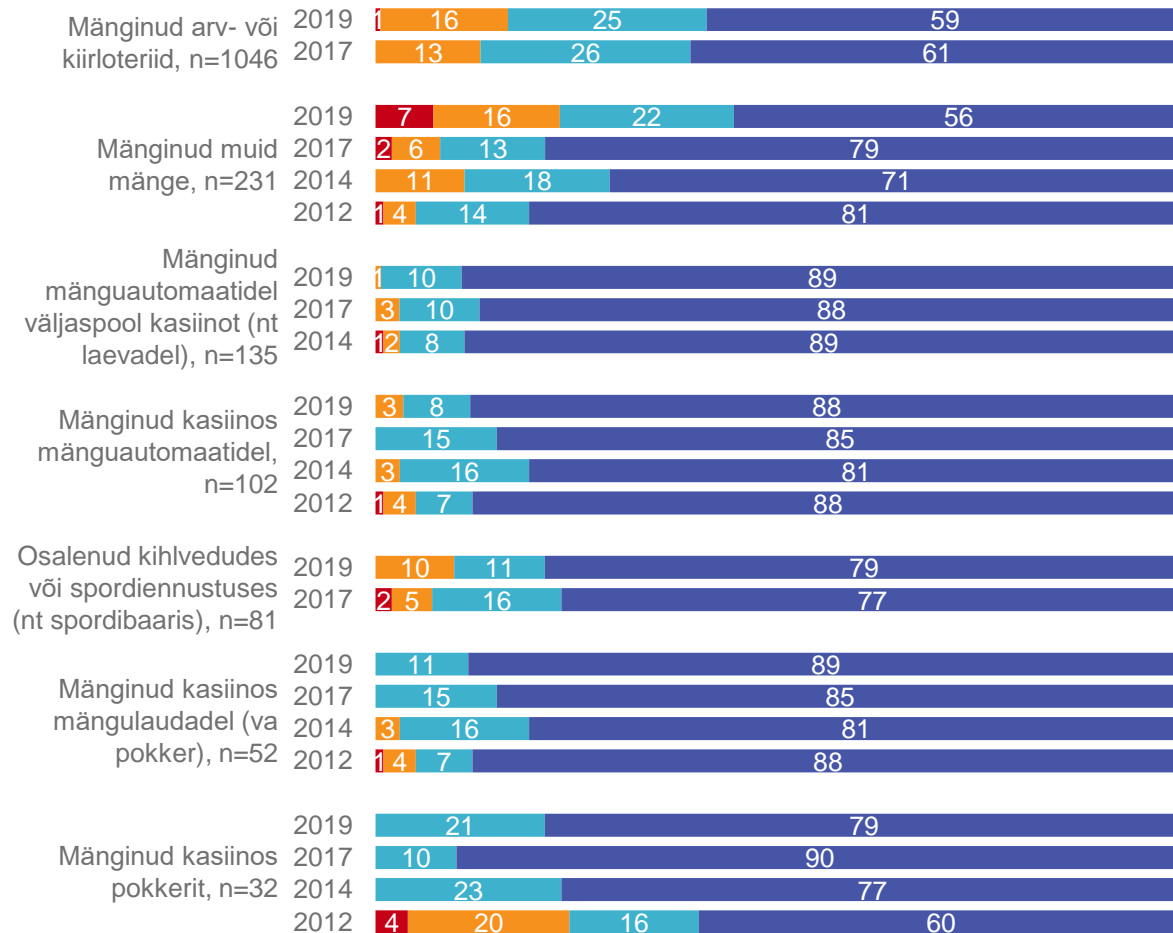
% vastavat mängu viimase 2 aasta jooksul mänginutest

INTERNETIS

■ vähemalt kord päevas ■ vähemalt kord nädalas ■ vähemalt kord kuus ■ harvemini kui kord kuus



VÄLJASPOOL INTERNETTI



3

Hasartmängusõltuvuse riskirühmade osakaal ning riskirühma kirjeldus

Hasartmängusõltuvuse riskirühmade osakaal, kirjeldus ning mängimise ulatus

Riskirühmade osakaal

Hasartmängusõltuvuse risk püsib ligilähedasel tasemel eelmise uuringuga, mõningate probleemidega ning tõenäolisi patoloogilisi mängijaid on **elanikkonnas** ning **mängijate seas** vastavalt **7%** ning **13%**. Tõenäoliste patoloogiliste mängijate määr on mänginute hulgas tõusnud.

Sotsiaal-demograafiliselt analüüsituna on **riskirühma kuulumine meeste** seas **kõrgem** kui naiste seas (20% vs. 7%); **muu rahvuse** seas **kõrgem** kui eestlaste seas (23% vs. 10%) ning viimasest sõltuvana piirkondlikult Kirde-Eestis ning asulatüübi lõikes suurtes linnades.

Vanuse lõikes on **sõltuvusriski määr keskmisest kõrgem** ning ka varasemast kõrgem **noorimas** ehk 15–19aastaste **vanusesegmendis (28%** mängijatest vs. keskmine näitaja 13%), kuid suhteliselt väikese valimi tõttu on siin tegemist ka suure veapiiriga.

Üldiselt aga muutused suured ei ole, **kõrgem riskimäär püsib samades segmentides**, nagu näitasid ka varasemad uuringud

Mängimise ulatus riskirühmades

Hasartmängusõltuvuse riskirühma kuuluvad mängijad on **aktiivsemad mängijad kasiinomängude** ning **spordiennustuste ja kihlvedude** osas, loteriides on nad osalenud keskmisest vähem. Mõnevõrra enam harrastavad riskirühma kuuluvad mängijad seejuures **internetis mängimist**, kuid ka **kasiinos** ning mujal **veebiväliselt mängimine** on keskmisest **kõrgemal** tasemel.

- Nii on internetis **kihlvedude-spordiennustustega** kokku puutunud **25% riskirühma** ning **9% probleemideta** mängijatest, **kasiinomängudega** vastavalt **20%** ning **6%**; kokkupuude **nimekirjas loetlemata raha peale mängitavate mängudega** erineb aga riskirühma ning probleemideta mängijate puhul suuresti (32% vs. 6%).
- Internetiväliselt on riskirühmas mänguautomaatidel mänginud väljaspool kasiinot 23% ning kasiinos 19%, probleemideta mängijate seas on osakaalud vastavalt 9% ja 7%. Kihlvedudes-spordiennustustes osalenuid on riskirühmas 16% võrreldes probleemideta segmendi 4 protsendiga. Muid mängu raha peale mänginuid on vastavalt 28% ja 14%.

Möödunud uuringuga võrreldes jääb erinevate mängude mängimise ulatus riskirühmas **madalamaks**, seda nii internetis kui ka väljaspool. Ainsaks erandiks on muud mängud internetis.

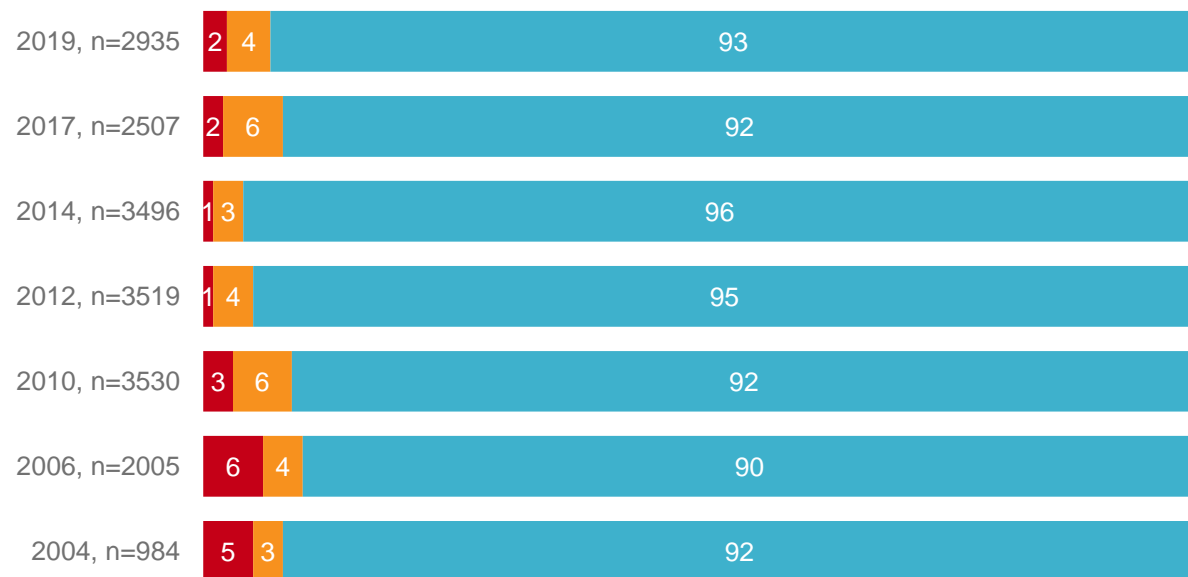
Mängimise sagedus on riskirühmas probleemideta mängijatega võrreldes **kõrgem**, seda eriti **kasiinomängude** ning **spordiennustuste-kihlvedude** osas.

Hasartmängusõltuvuse risk

Kogu elanikkonnas

% kõikidest vastanutest

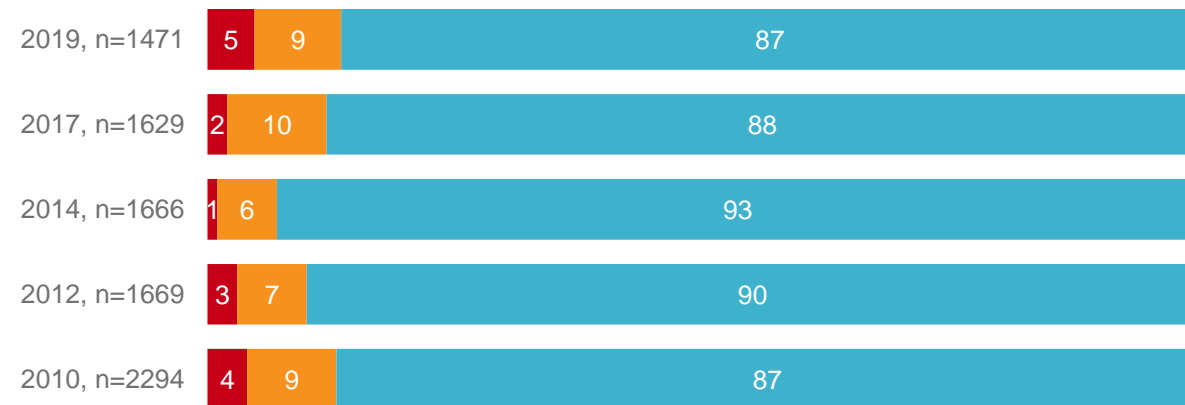
■ Tõenäoline patoloogiline mängija ■ Mõningate probleemidega mängija ■ Probleemideta mängija/mittemängija



Mängijate seas

% viimase kahe aasta jooksul mänginutest

■ Tõenäoline patoloogiline mängija ■ Mõningate probleemidega mängija ■ Probleemideta mängija

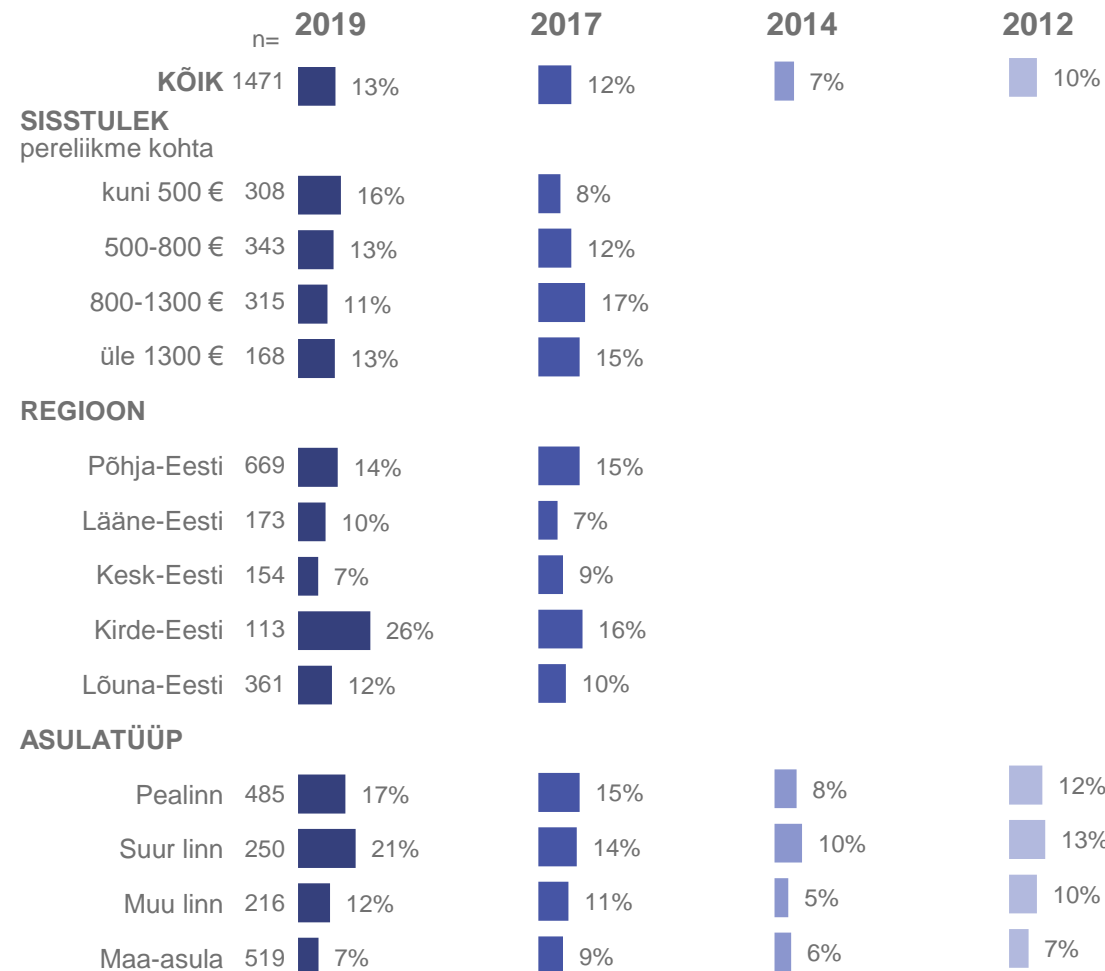
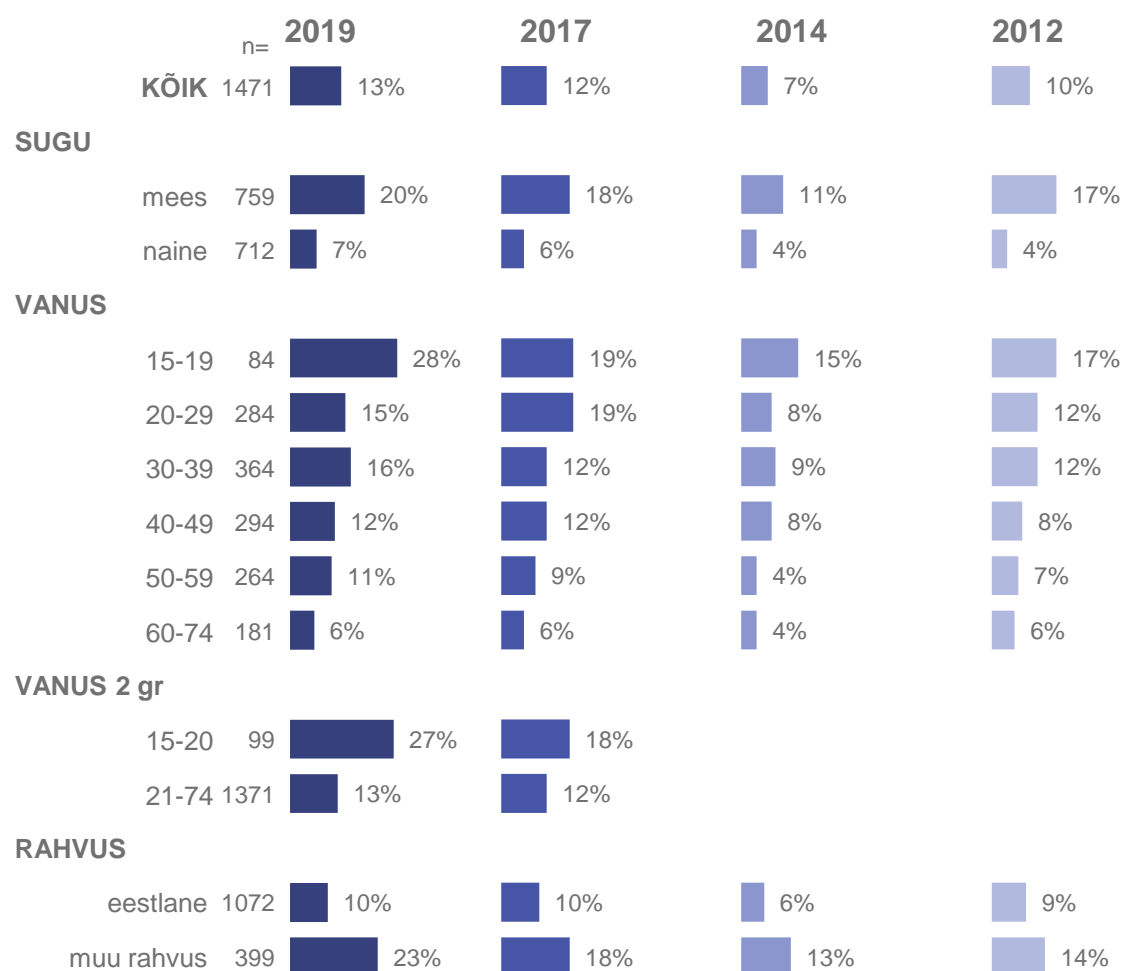


*Mängusõltuvuse määra arvestamise aluseks on SOGS meetodika (vt kirjeldust slaididel 65–66).

Hasartmängusõltuvuse riskirühm ehk probleemidega mängija = tõenäoline patoloogiline mängija + mõningate probleemidega mängija.

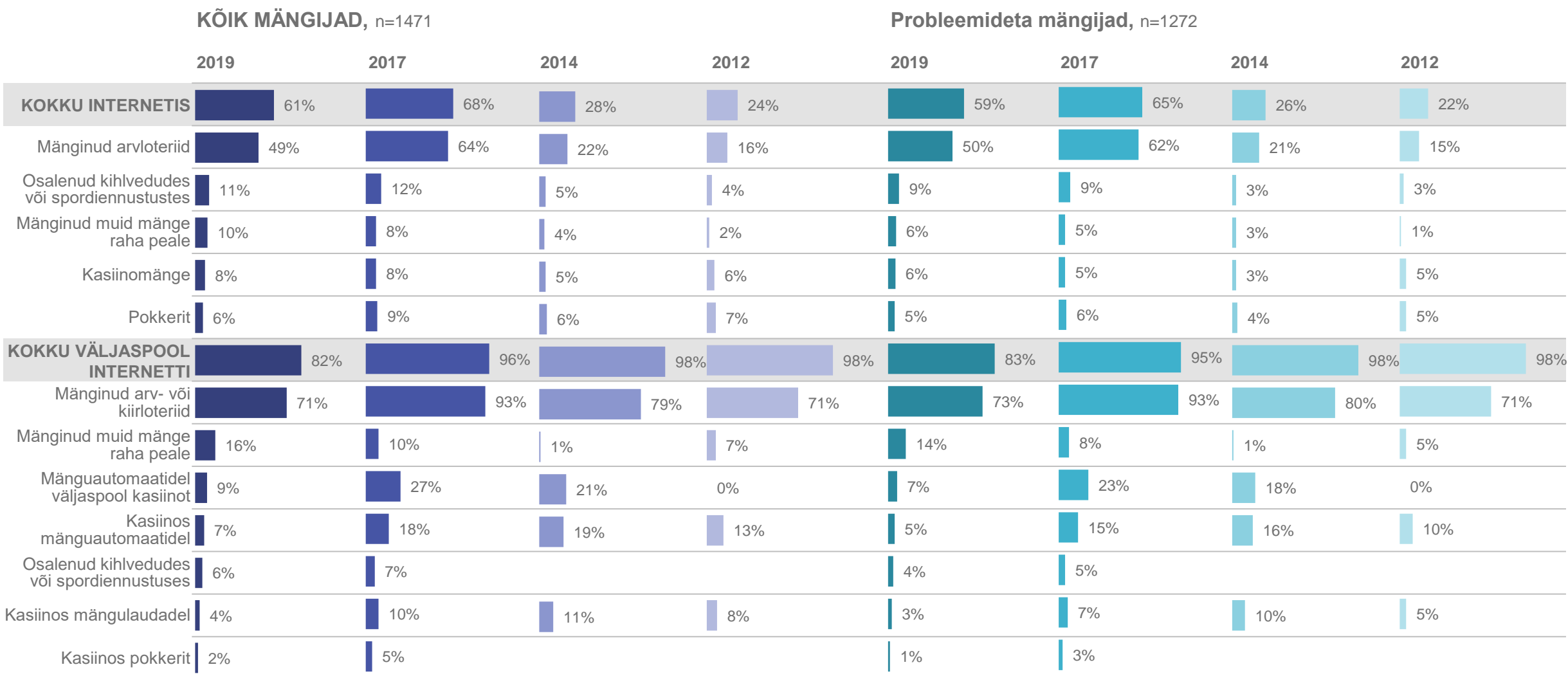
Hasartmängusõltuvuse risk mängijate seas segmenditi

% viimase kahe aasta jooksul mänginutest



Erinevate mängude mängimise ulatus

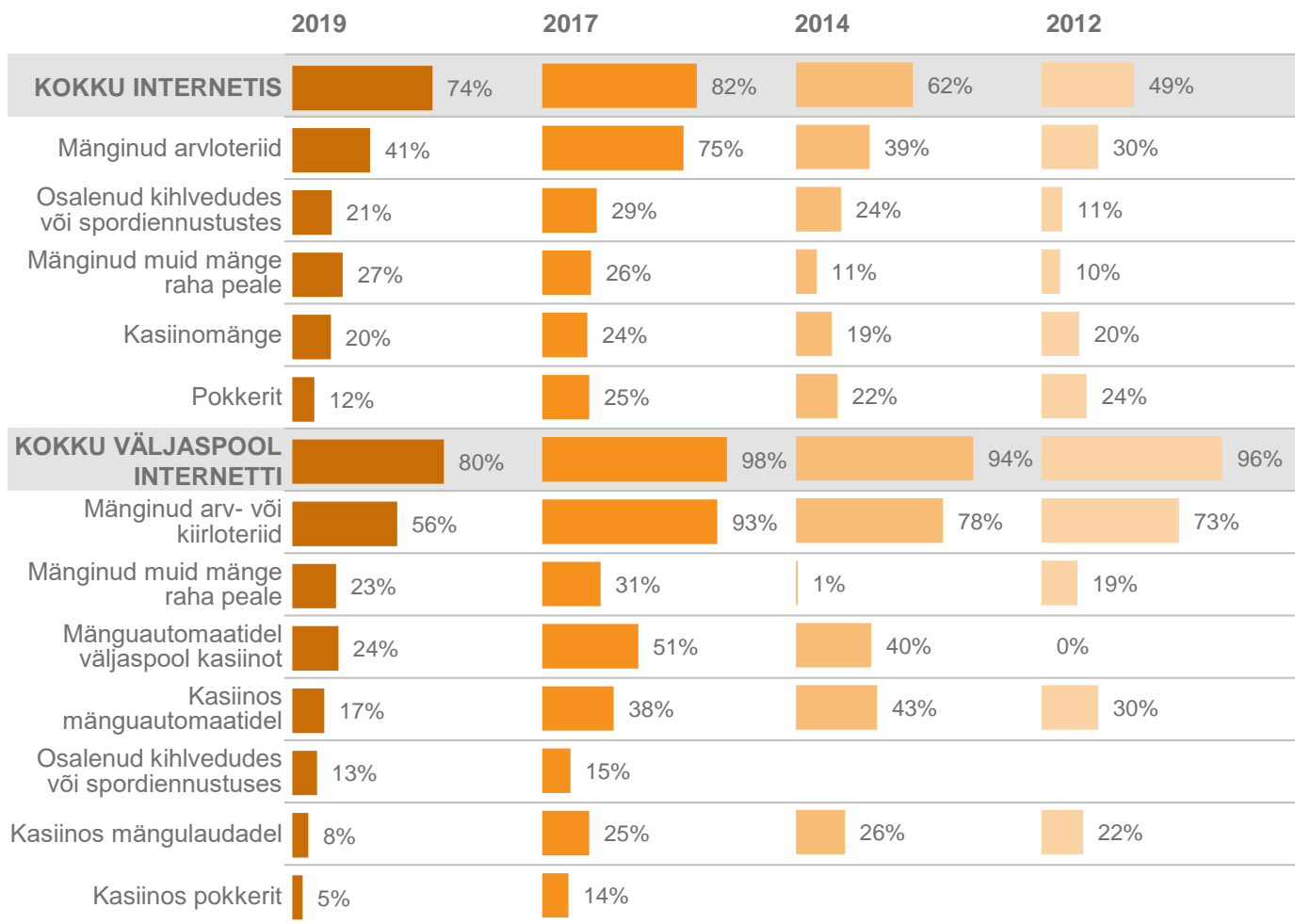
% viimase 2 aasta jooksul mänginutest



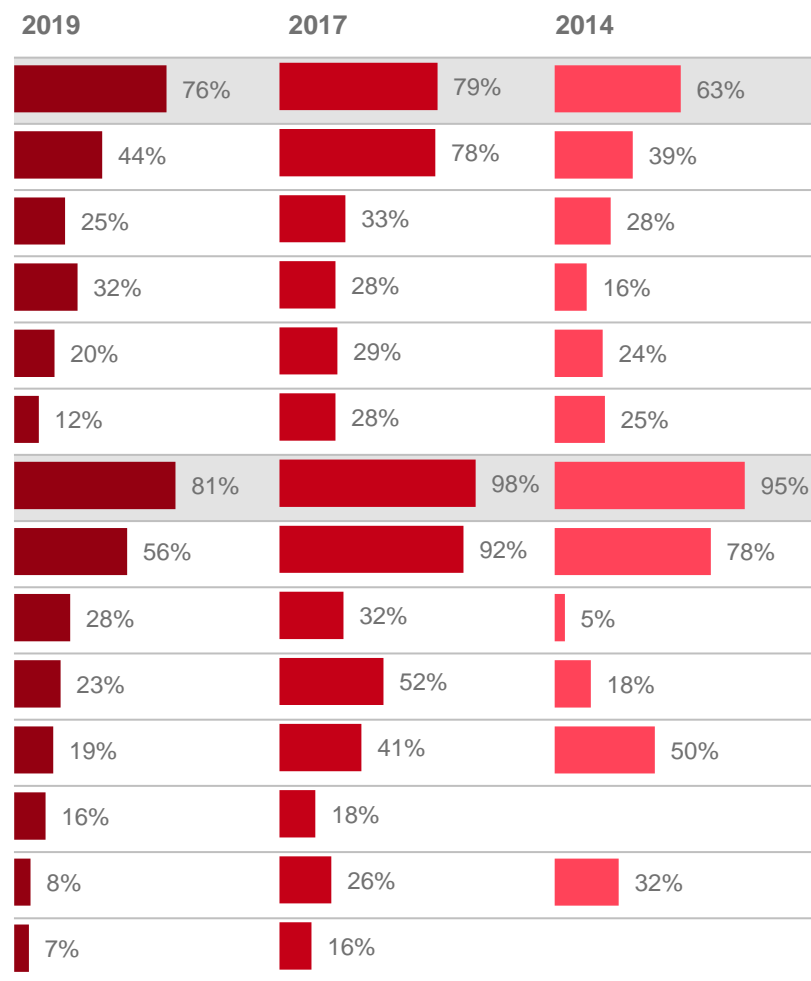
Erinevate mängude mängimise ulatus riskirühmades

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

Mõningate probleemidega mängijad, n=129



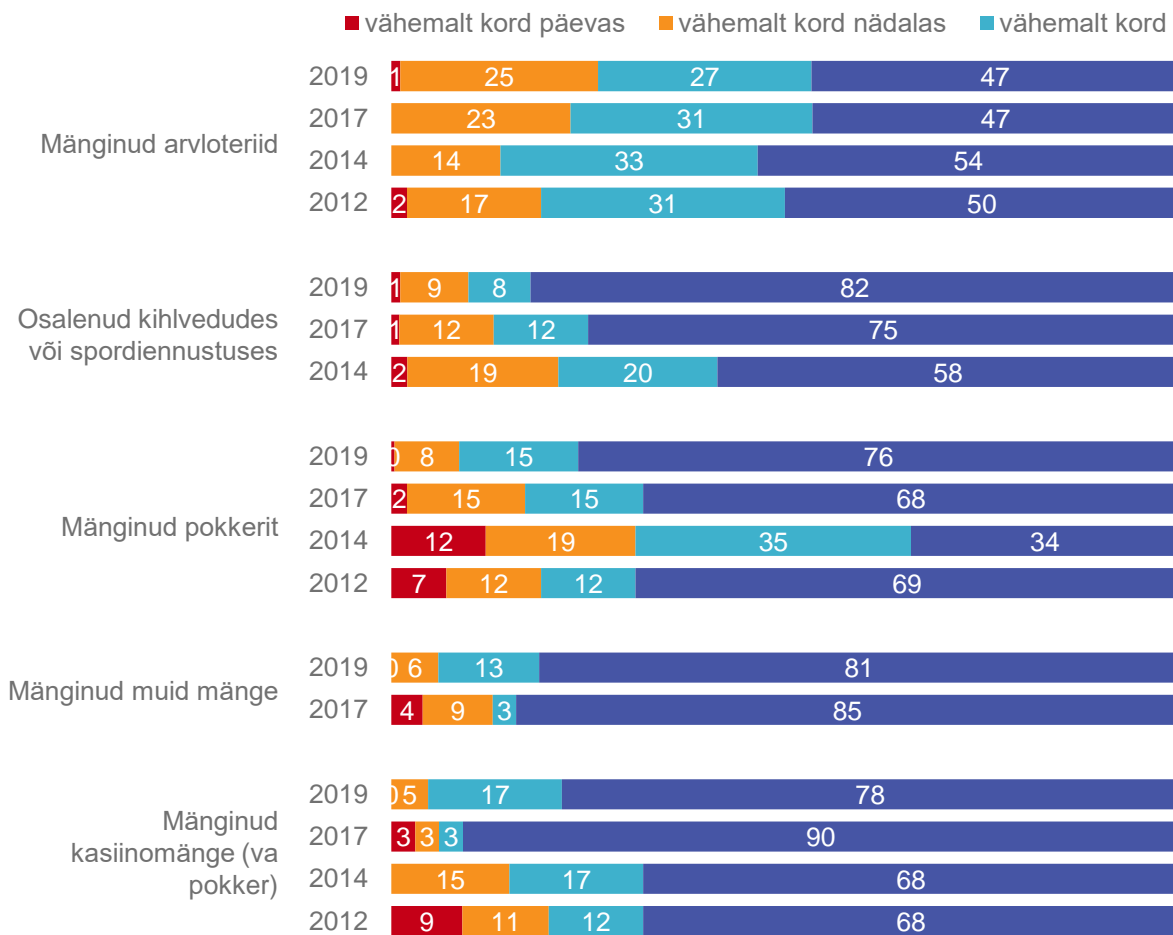
Tõenäolised patoloogilised/mõningate probleemidega mängijad, n=198



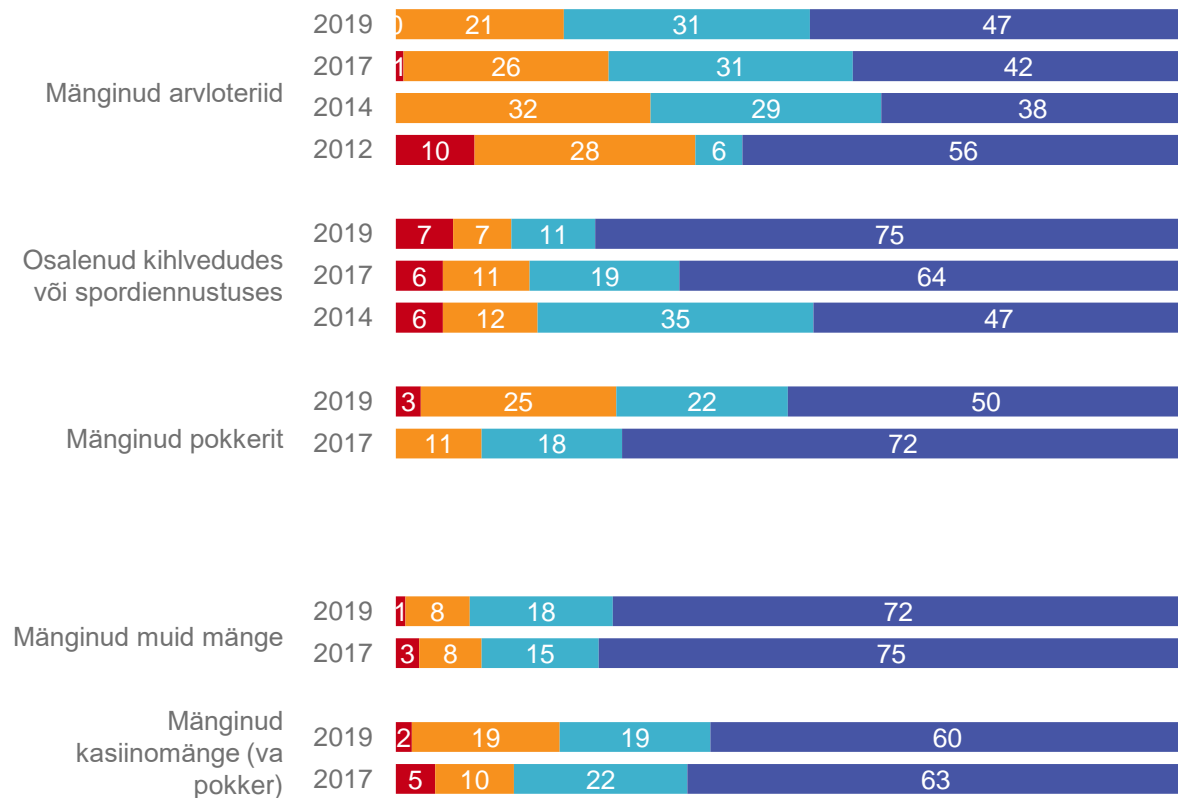
Mängimise sagedus internetis

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

Probleemideta mängijad, n=1272



Tõenäolised patoloogilised/mõningate probleemidega mängijad, n=198

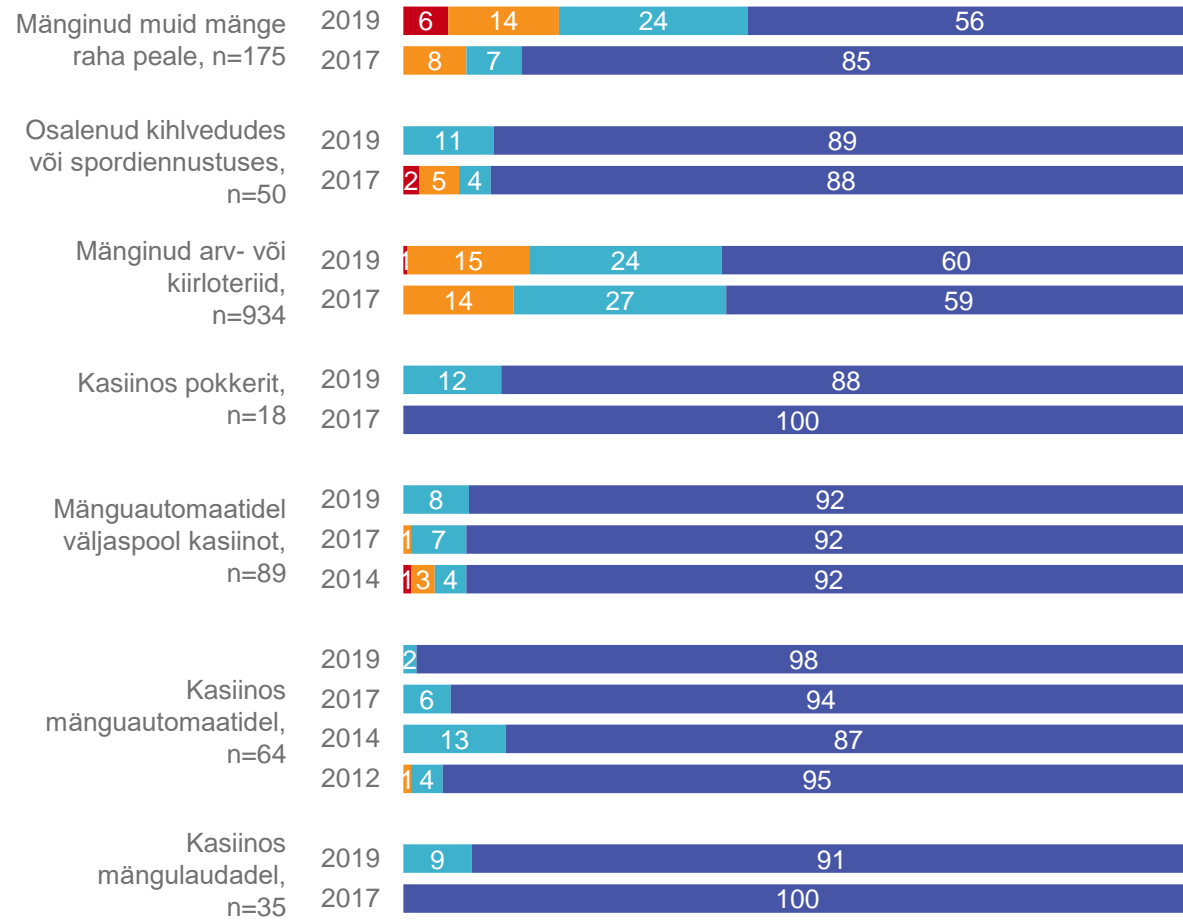


Mängimise sagedus väljaspool internetti

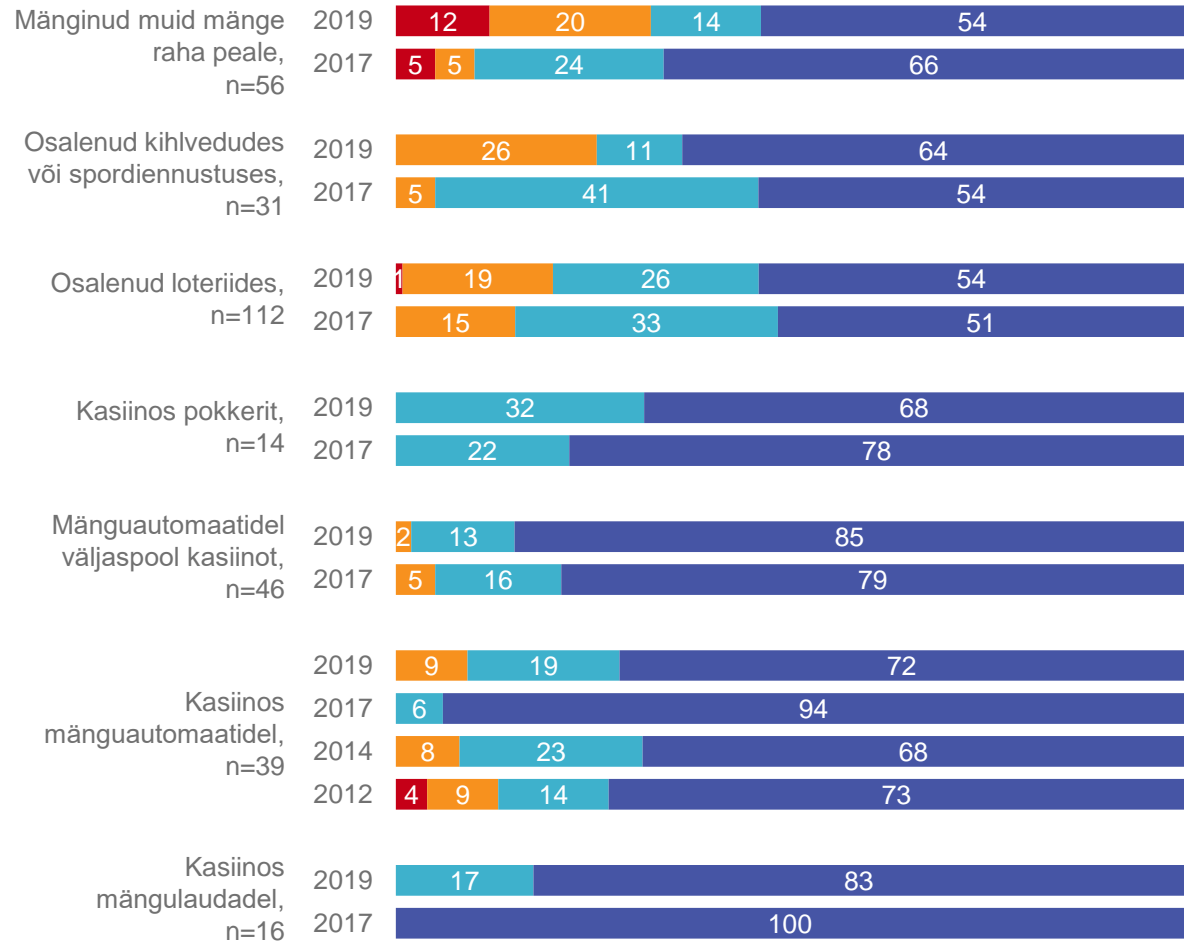
% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

Probleemideta mängijad, n=1272

■ vähemalt kord päevas ■ vähemalt kord nädalas ■ vähemalt kord kuus ■ harvemini kui kord kuus



Tõenäolised patoloogilised/mõningate probleemidega mängijad, n=198



4

Hasartmängude mängimise põhjused, teadlikkus blokeeringutest

Hasartmängude mängimise põhjused, teadlikkus blokeeringutest

Ajendid hasartmängude mängimiseks

Peamiste hasartmängude mängimise **ajenditena** tajuvad hasartmängudega kokku puutunud inimesed ühelt poolt **soovi võita suur rahasumma**, mida märkis **46%** kõigist viimase kahe aasta jooksul mänginutest; teiselt poolt aga hasartmängude **meelelahutuslikku olemust** (lõbus ajaviide), mida märkis **43%**.

Soovi **lahendada** võimaliku hasartmänguvõidu abil oma **majanduslikke probleeme** tõi välja 16% sihtrühmast, umbes kümnendiku jaoks hasartmänge mänginutest on oluliseks ajendiks ka kellegi teise võidust kuulmine (11%) ning soov hasartmängumaksu kaudu ühiskonnale olulisi valdkondi toetada (9%).

Vabade vastuste võimalusest ilmnas, et suur osa neist, kes on mänginud vaid arv- ja/või kiirloteriid ning teinud seda harva/üksikjuhtudel, ei pea seda hasartmängimiseks.

Kui **mõningate probleemidega segment** tajub hasartmängimist peamiselt kui **lõbusat ajaviidet** ning rahalise võidu ootust tuuakse välja keskmisest vaid veidi enam, siis **tõenäoliste patoloogiliste mängijate** jaoks on **raha võitmine**, sh **majanduslike probleemide lahendamiseks**, üsna domineeriv. Samuti märgitakse ajendina sagedamini ära **kellegi teise võitu**.

Väljakujunenud harjumuseks peab hasartmängimist **14% mõningate probleemidaga** mängijatest ning **veerand tõenäolistest patoloogilistest** mängijatest.

Teadlikkus hasartmängu valdkonna blokeeringutest

60% elanikkonnast ning **69% viimase kahe aasta jooksul hasartmängudega kokku puutunutest** on **teadlikud võimalusest** endale **mängukeeld seada**.

Teadlikkus on **kõrgem sihtrühmades**, kelle seas **kokkupuute ulatus** hasartmängudega on **kõrgem**: mehed, eestlased, keskmised earühmad. Siiski, vanuse lõikes on teadlikkus kõrgem ka **vanemates vanusesegmentides**, kus isiklik kokkupuude mängimisega on väiksem.

Teadlikkus hasartmängu valdkonna blokeeringutest on ligilähedane nii probleemideta kui ka tõenäoliste patoloogiliste mängijate seas (vastavalt 69% ja 70%) ning veidi madalam mõningate probleemidega segmendis (61%).

Kokkupuude **Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate** veebilehtedele seatud **blokeeringutega** ulatub nii elanikkonnas kui ka hasartmängimisega kokku puutunud segmendis **umbes kümnendikuni**, sh umbes pooled sellega kokku puutunud mänginutest (kõigist mänginutest 6%) väidavad end olevat seetõttu mängimisest loobunud ja pooled (kõigist mänginutest 5%) blokeeringust mööda läinud.

Hasartmängusõltuvuse riskirühmas on kokkupuude **keskmisest kõrgem**: mõningaid probleeme omavas segmendis 19% ning tõenäoliste patoloogiliste mängijate seas 43%. Valdavalt mõjutas blokeering mängimisest loobuma; siiski tunnistab kümnendik riskirühma mängijatest blokeeringu eiramist.

Kokkupuuted *loot box*´ide ostmisega

Loot box´ide ostmise ulatus ja sagedus

Nn *loot box*´ide ostmisega arvutimängudes on kokku puutunud **kümnendik** kõigist vastanutest, s.o **12% hasartmänge mänginutest**. Viimase kahe aasta jooksul on *loot box*´ide ostmise kogemus 8 protsendil hasartmänge mänginutest.

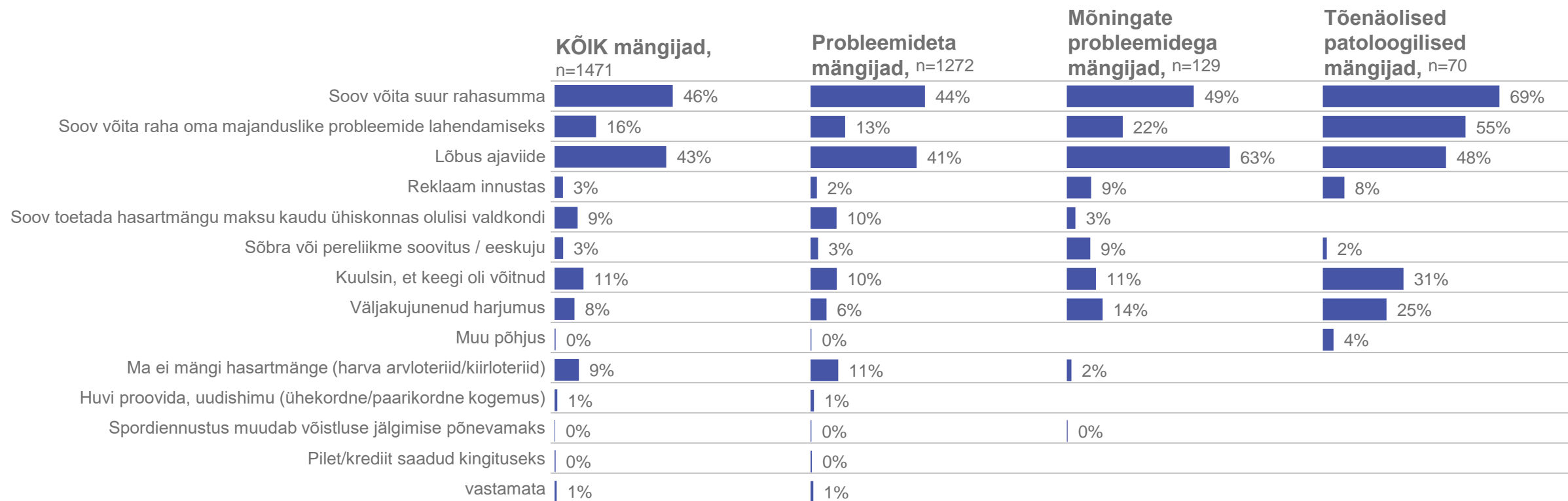
Riskirühmades on *loot box*´idega **kokkupuuteid enam**, viimase kahe aasta jooksul on neid ostnud 15% mõningate probleemidega ning veerand (25%) tõenäolistest patoloogilistest mängijatest.

Loot box´e ostnud on seda valdavalt teinud harvem kui kord kuus, igakuised ostjad on neist olnud 30%. Probleemsest segmendist on aga viiendik olnud väga sagedased ehk igapäevased ostjad.

Sotsiaal-demograafiliselt on *loot box*´e enam ostnud **mehed** (14%); **mitte-estlased, suuremate linnade** elanikud ning **nooremad vanusesegmendid** (alla 40aastased): mida noorem vanusegrupp, seda laiem kokkupuude. 15–20aastastest on *loot box*´e ostnud **umbes viiendik** (19%).

Peamised ajendid hasartmängude mängimiseks

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

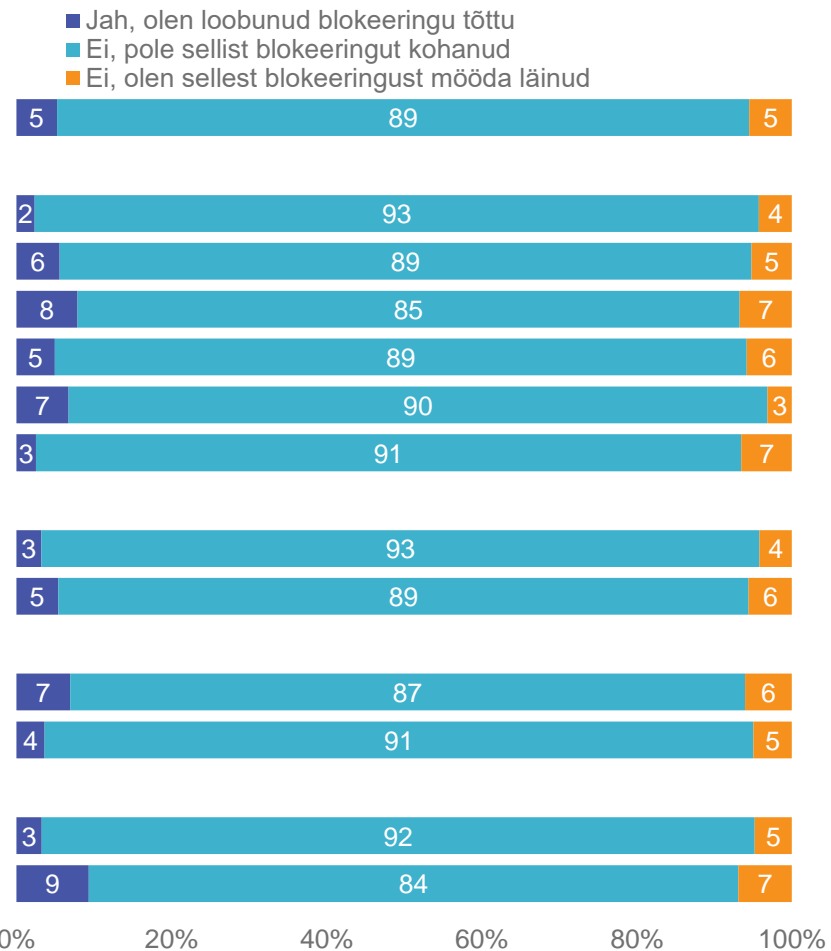
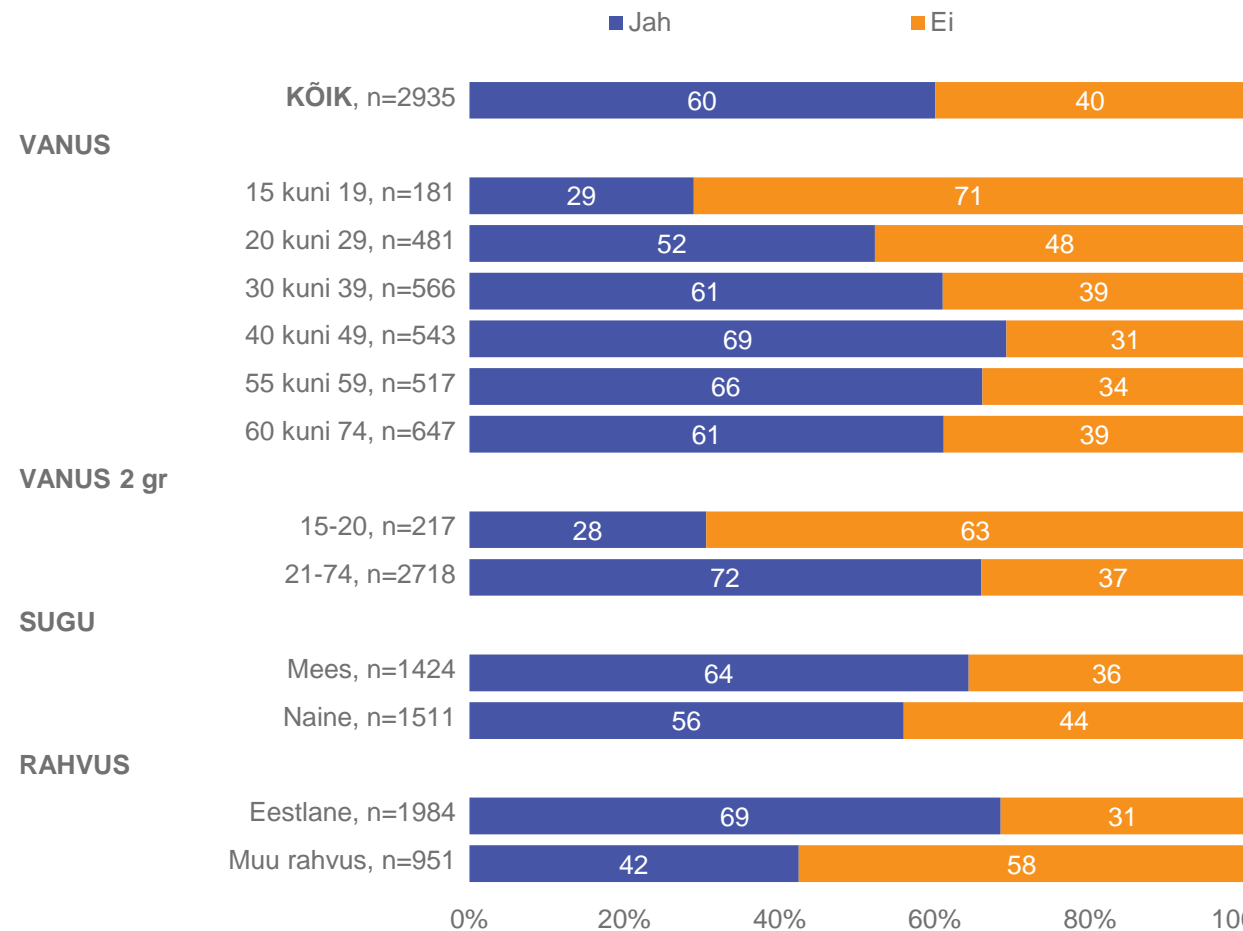


Teadlikkus hasartmängu valdkonna blokeeringutest

% kõigist vastanutest

Kas olete teadlik, et mängijal on soovi korral võimalus seada endale mängukeeld kõigi Eestis tegevusluba omavate hasartmängukorraldajate juures?

Maksu- ja Tolliamet blokeerib juurdepääsu Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate veebilehtedele. Kas olete selle blokeeringu tõttu loobunud mõne kasutajakonto loomisest või kasutamisest?



Teadlikkus hasartmängu valdkonna blokeeringutest riskirühmades

% kõigist vastanutest

Kas olete teadlik, et mängijal on soovi korral võimalus seada endale mängukeeld kõigi Eestis tegevusluba omavate hasartmängukorraldajate juures?



Mänginud 2 aasta jooksul hasartmänge, n=1471



MÄNGUSÕLTUVUSE TASE

(2 aasta jooksul hasartmänge mänginute seas)

Probleemideta mängijad, n=1272



Mõningate probleemidega mängijad, n=129



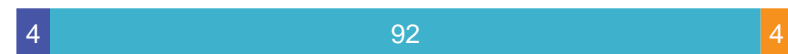
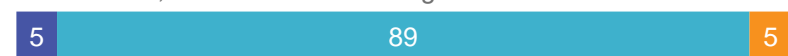
Tõenäolised patoloogilised mängijad, n=70



0% 20% 40% 60% 80% 100%

Maksu- ja Tolliamet blokeerib juurdepääsu Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate veebilehtedele. Kas olete selle blokeeringu tõttu loobunud mõne kasutajakonto loomisest või kasutamisest?

- Jah, olen loobunud blokeeringu tõttu
- Ei, pole sellist blokeeringut kohanud
- Ei, olen sellest blokeeringust mööda läinud



0% 20% 40% 60% 80% 100%

Loot box'ide ostmise ulatus ja sagedus

% kõigist vastanutest

Kas olete kunagi mõnes arvutimängus ostnud pärisraha eest nn *loot box*'e?

■ jah, kuid mitte viimase kahe aasta jooksul ■ jah, sh viimase kahe aasta jooksul ■ mitte kunagi



MÄNGUSÕLTUVUSE TASE

(2 aasta jooksul hasartmänge mänginute seas)



0% 20% 40% 60% 80% 100%

Kui sageli Te olete seda teinud?

% *loot box*'e ostnutest

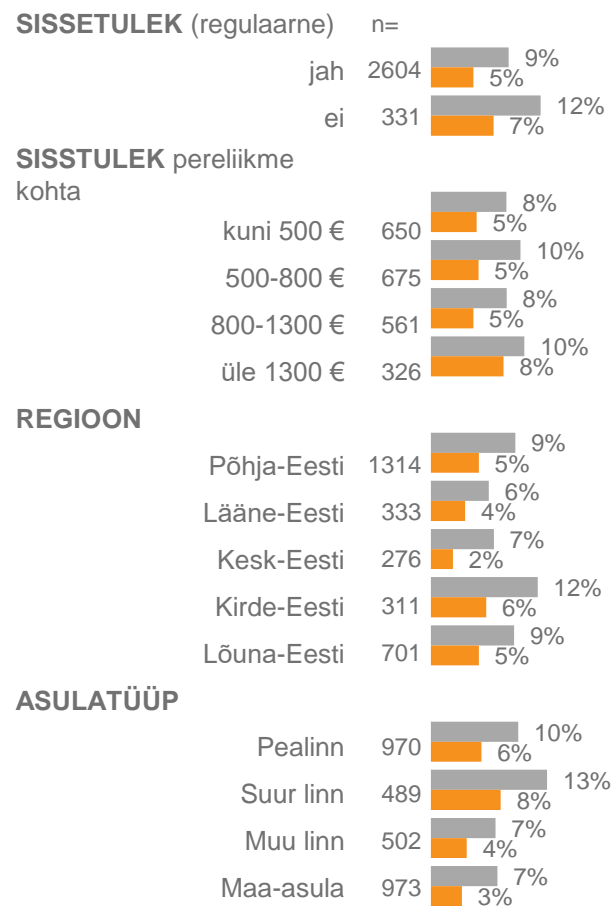
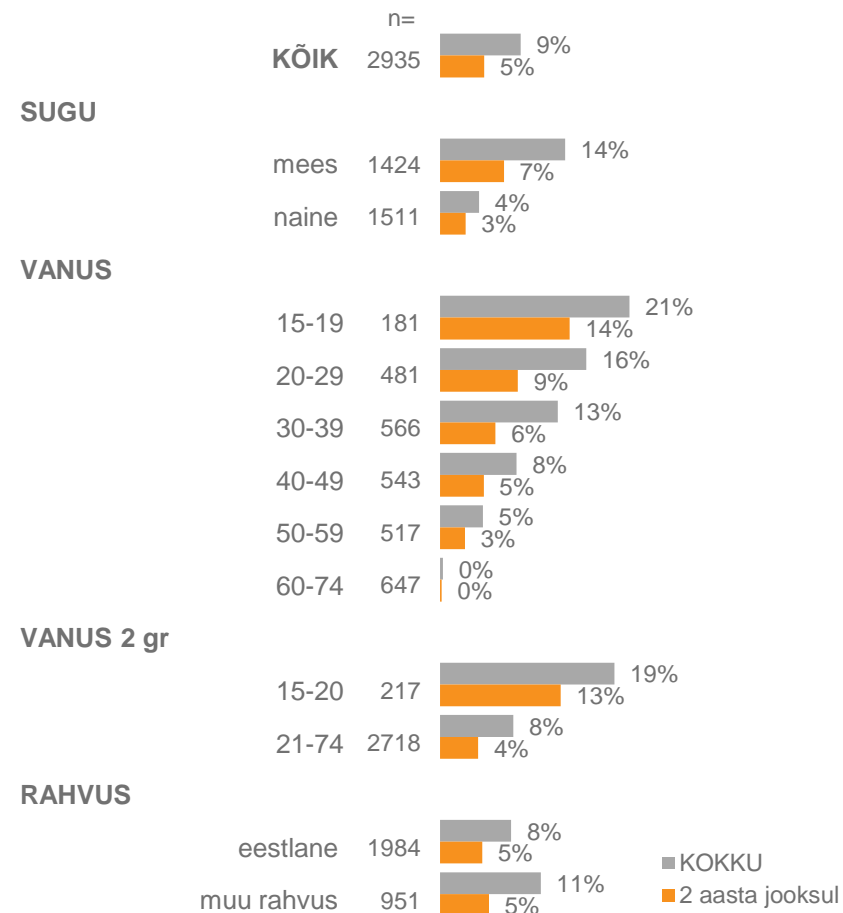
■ vähemalt kord päevas ■ vähemalt kord nädalas ■ vähemalt kord kuus ■ harvemini kui kord kuus



0% 20% 40% 60% 80% 100%

Loot box'ide ostmise ulatus segmenditi

% kõigist vastanutest



5

Probleemide kogemine seoses hasartmängimisega

Probleemide kogemine seoses hasartmängimisega

Probleemide tunnistamine

Probleemide kogemist tunnistab **otsesõnu 6%** kõigist viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest, sh 5% väidab, et probleeme on esinenud varasemalt, kuid enam mitte.

Mõningate probleemidega mängijateks klassifitseerunute seas tunnistab probleemide kogemist **umbes iga neljas** (24%), ka siin on **valdavalt tegemist arvamusega, et probleeme oli varem** (21%). Varasemaid probleeme kinnitavate mängijate osakaal on 2017. aasta uuringuga võrreldes aga **oluliselt kasvanud** (toona oli 5%).

Tõenäoliste patoloogiliste mängijate segmendis väidab endal probleeme olnud olevat **81%**, kuid ka siin **väidetakse probleemid olevat minevikku jäänud** – vaid 5% tunnistab probleemide olemasolu ka hetkel.

Mängijatest, kes otsesõnu probleeme tunnistavad, **ei ole enamik (61%) abi otsinud**. Umbes **iga neljas** (23%) on **lasknud enesele kehtestada mängukeelu**, 14% on rääkinud probleemist lähedastele (pere, sõbrad-tuttavad), 7% on pöördunud psühhiaatri ning 1% võlanõustaja poole. 2017. aasta uuringuga võrreldes on **abivõimaluste kasutamise nimetamine oluliselt madalam**.

Probleemne käitumine

Riskirühma mängijatest kokku on kaotuse järel **püüdnud tihti raha tagasi võita enam kui viiendik** (21%), sh tõenäolistest patoloogilistest mängijatest peaaegu iga teine (48%). Paari varasema uuringuga võrreldes on see näitaja jäänud suhteliselt stabiilseks.

39% riskirühmast on mõnikord **väitnud, et võidab raha, kui tegelikult on olukord vastupidine**; tõenäolistest patoloogilistest mängijatest on seda teinud 57%. Paari viimase uuringu lõikes on selle väitega nõustumine liikunud kerges langustrendis.

Hasartmängusõltuvuse riskile viitavate väidetega nõustuvad riskirühma mängijad enim sellega, et nad on **mänginud suurema summa peale kui alguses kavas oli ning vaielnud** endaga koos elavate inimestega **rahaga ümberkäimise üle**. Kummagi väitega nõustus ligi kaks kolmandikku (64%) riskirühmast. Ligi pooled (vastavalt 45% ning 44%) on **tundnud end oma mänguharjumuste / raha peale mängimise pärast süüdlaslikult ning soovi raha peale mängimist lõpetada**.

Kolmandik (34%) riskirühma mängijatest tunnistas, et teised inimesed **on nende mänguharjumusi kritiseerinud**, ligi veerand (23%) tunnistas, et on **varjanud mängimisele viitavaid tõendeid lähedaste eest**.

Probleemide kogemine seoses hasartmängimisega

Eelnenud uuringutega võrreldes on oluliselt enam välja toodud lähedastega **vaidlemist rahaga ümberkäimise üle** (64% vs. 46%), samuti **soovi raha peale mängimist lõpetada** (45% vs. 32%) ning teiste **inimeste kriitikat mänguharjumuste suhtes** (34% vs. 20%).

Raha on mänguvõla tasumiseks laenanud 3% kõigist viimase kahe aasta jooksul mänginutest (2017. aastal 2%).

Hasartmängusõltuvuse riskirühmas tunnistab mänguvõla tasumiseks raha laenamist **ligi veerand** (23%), varasemates uuringutes oli laenanuid vähem – 11–12%. Valdavalt on raha laenamist ette tulnud **tõenäoliste patoloogiliste mängijate segmendis**, kus seda on teinud **enam kui pooled** (55%). Mõningate probleemidega mängijate segmendis jääb raha laenanute osakaal oluliselt madalamaks – 5% tasemele (2017. aastal 4%).

Iga teine raha laenanu (50%) on raha laenuks võtnud **sugulastelt-tuttavatelt**, ligi **kolmandik** (32%) **laenukontoritest** (kiir- ja SMS-laenud), **29%** on raha võtnud **jooksvatest elamiskuludest**. Võrdselt umbes viiendik (18–20%) on mänguvõla tasumiseks raha hankimisel kasutanud järgmisi võimalusi: pangast laenamine, krediitkaardiga tasumine, abikaasalt/elukaaslaselt raha laenamine.

Möödunud uuringuga võrreldes on veidi **kasvanud laenukontorite ja krediitkaardi kasutamine** (vastavalt 25%-lt 32%-le ning 12%-lt 18%-le). Üsna **oluliselt on vähenenud jooksvatest elamiskuludest** raha võtmine (47%-lt 29%-le), mõnevõrra ka abikaasalt/elukaaslaselt raha laenamine (25%).

Probleemidele viitavate väidetega nõustumine skaalal

Hasartmängusõltuvuse riskile viitavate väidetega nõustumine

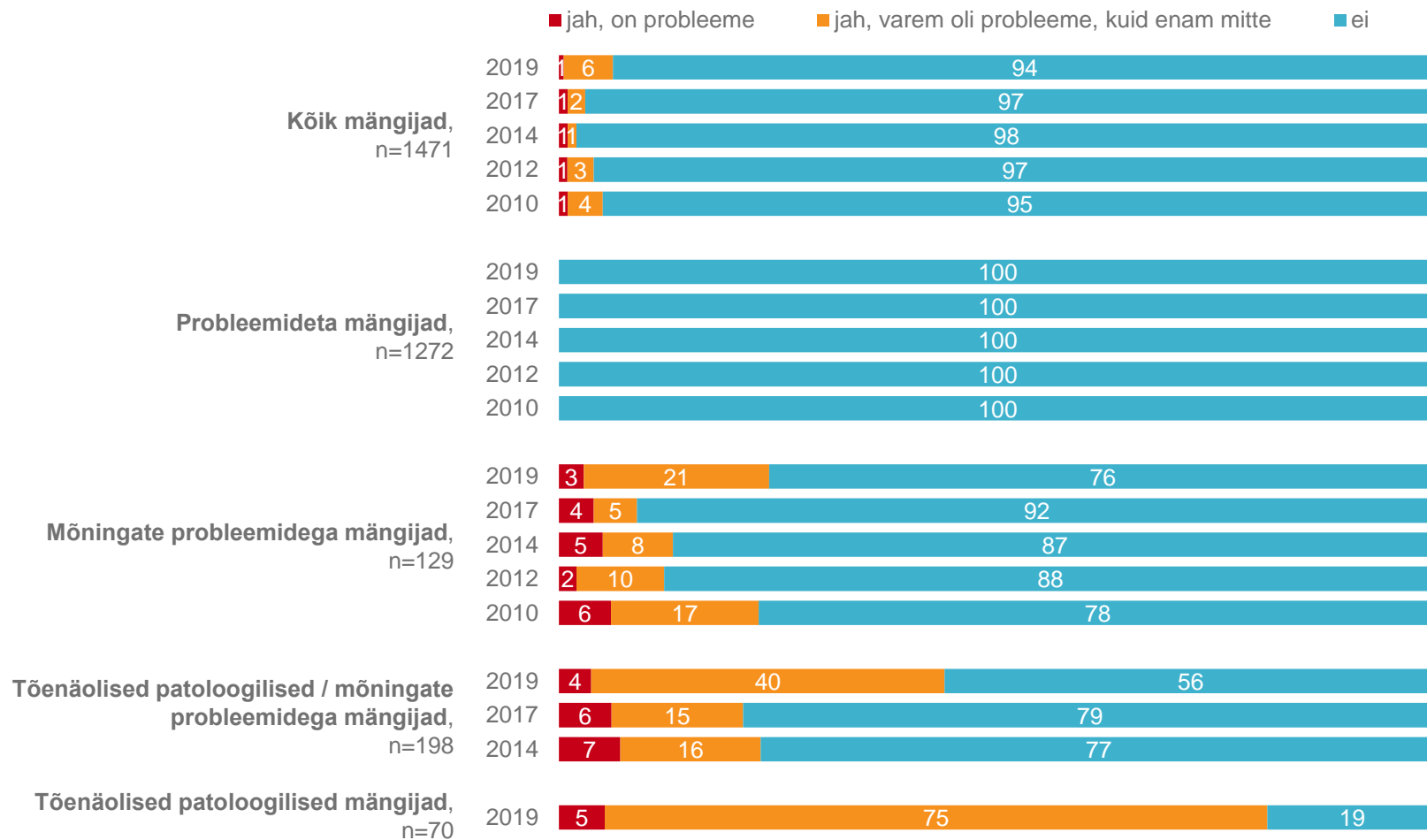
Kogu sihtrühmas ehk elanikkonnas jääb **enamiku väidetega nõustumise määr üsna madalaks** – neid, kes väidavad end vähemalt mõnikord probleemiga kokku puutunud olevat, on sõltuvalt probleemist 3–8%. Hasartmängusõltuvuse riskirühmas on nõustujaid oluliselt enam, seejuures eristuvad järgmised väited üsna selgelt **keskmisest kõrgema nõustumise** osakaaluga:

- **pöördusite** mõnel järgneval päeval **tagasi**, et proovida **kaotatud raha tagasi võita** (43%);
- olete **tundnud ennast süüdi** selle tõttu, kuidas hasartmänge mängite, või selle tõttu, mis juhtub, kui Te mängite (42%);
- olete tundnud, et Teil võib olla **probleeme hasartmängimisega** (40%);
- hasartmängude mängimine on põhjustanud Teile **tervisprobleeme**, sealhulgas stressi või ärevust (40%).

Riskirühmast nõustub viiendik kuni kolmandik ka kõigi teiste väidetega. Valdavalt on siiski valitud vastusevariant „mõnikord“; kaardistatud probleemide kogemine „sageli“ või „peaaegu alati“ jääb riskirühmas vahemikku 7–15%.

Probleemide kogemine seoses raha peale mängimisega

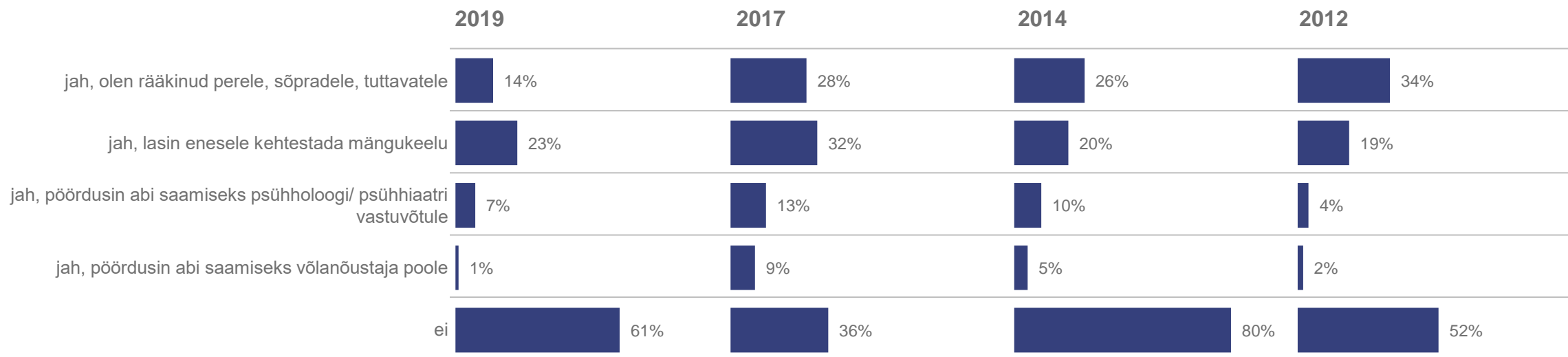
% viimase 2 aasta jooksul mänginutest
n=1471



Abivõimaluste kasutamine probleemide esinemise korral

% neist, kes on kogunud probleeme raha peale mängimise või panuste tegemisega seoses

n=91

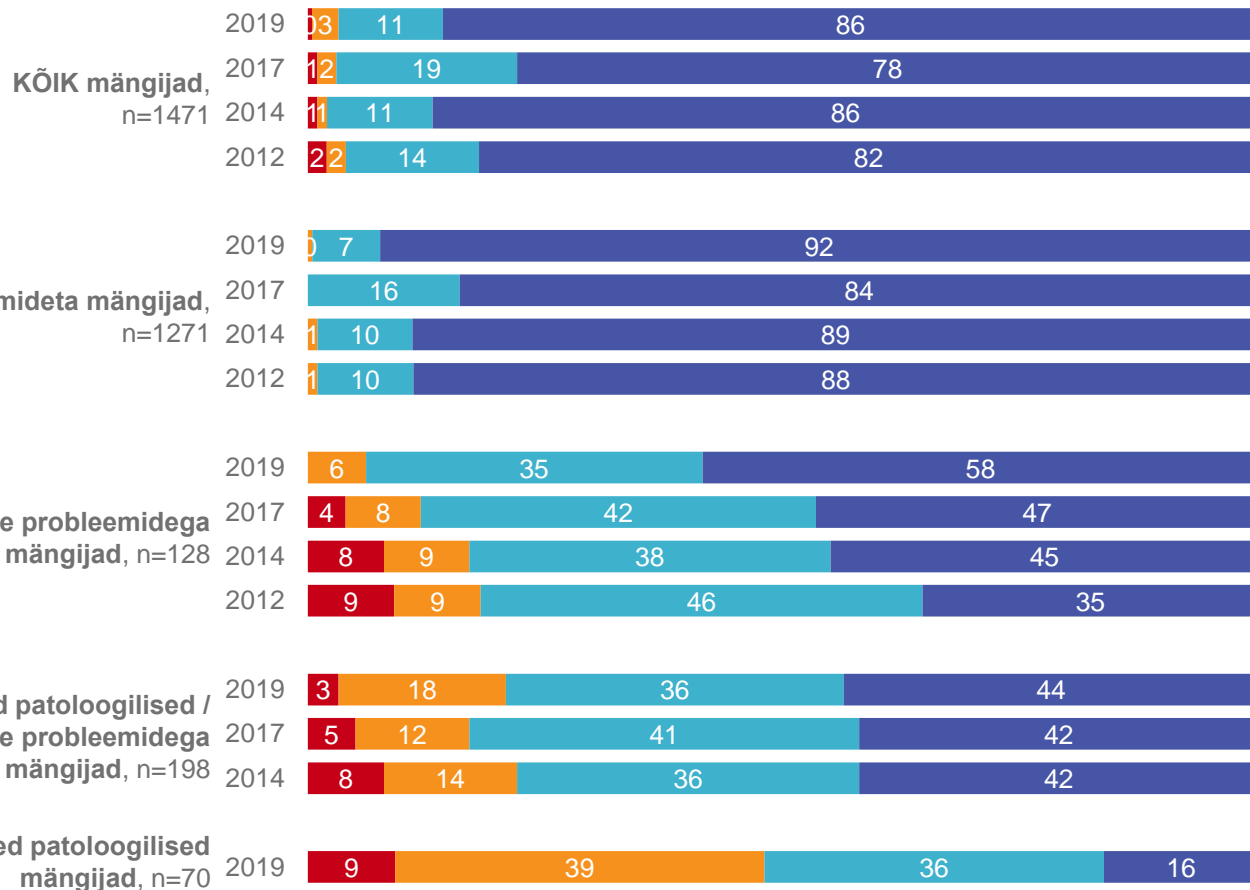


Püüd raha tagasi võita ja kaotuse eitamine

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

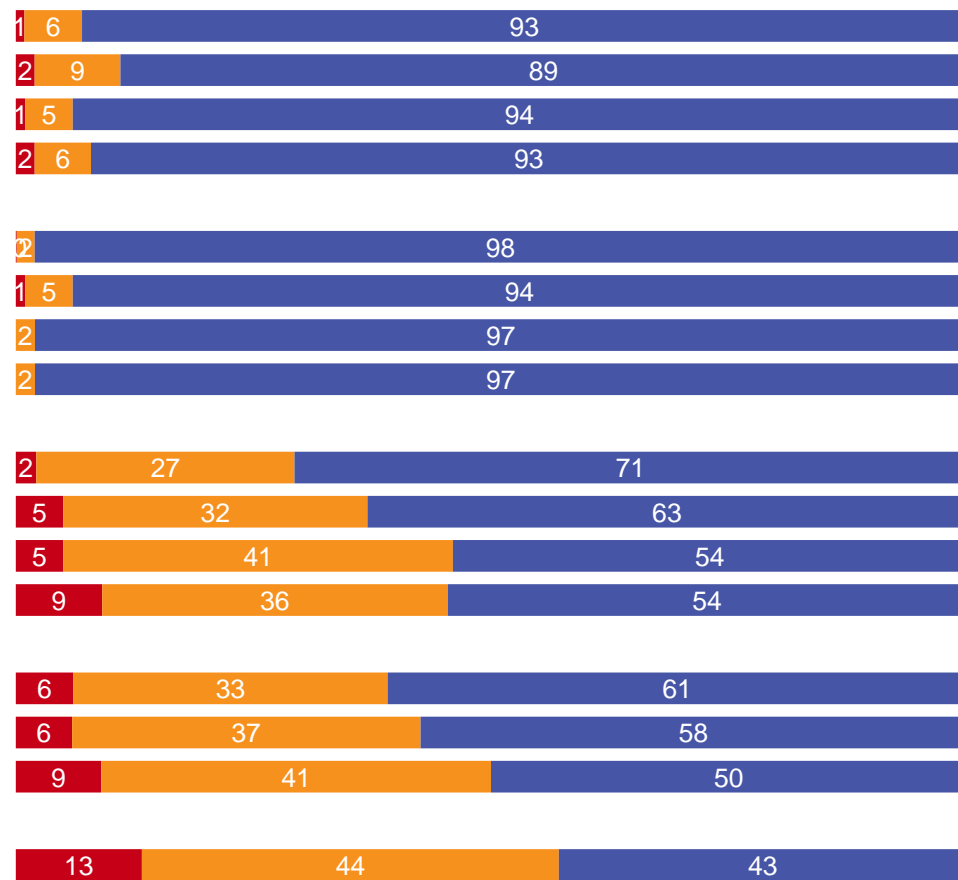
Juhul kui Te olete oma raha mängu pannud ja kaotanud, kui tihti püüate seda järgmistel päevadel tagasi võita?

■ pärast iga kaotust ■ tihti, enamasti ■ mõnikord, harva ■ mitte kunagi



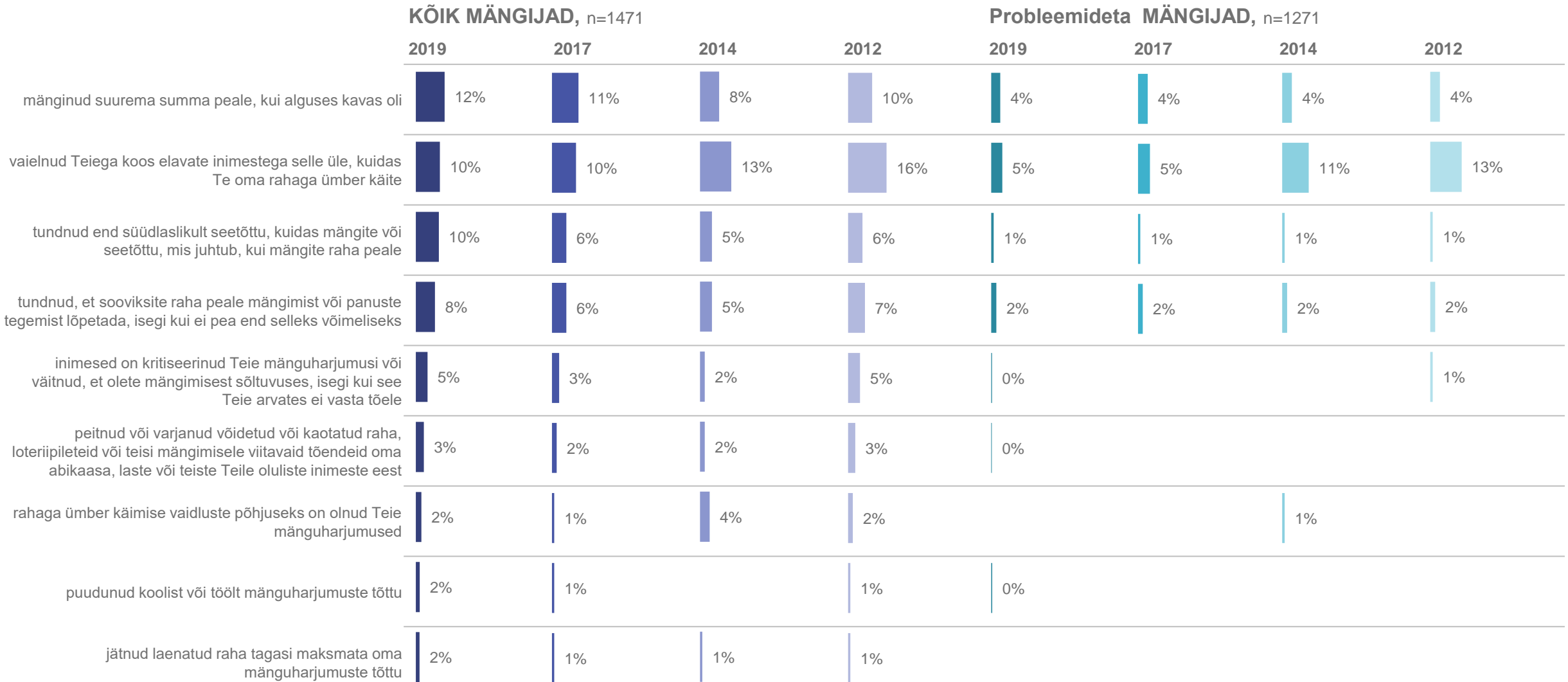
Kas olete kunagi väitnud, et võidate mängides raha, kuid tegelikult on olukord vastupidine?

■ jah, enamasti ■ jah, mõnikord ■ mitte kunagi



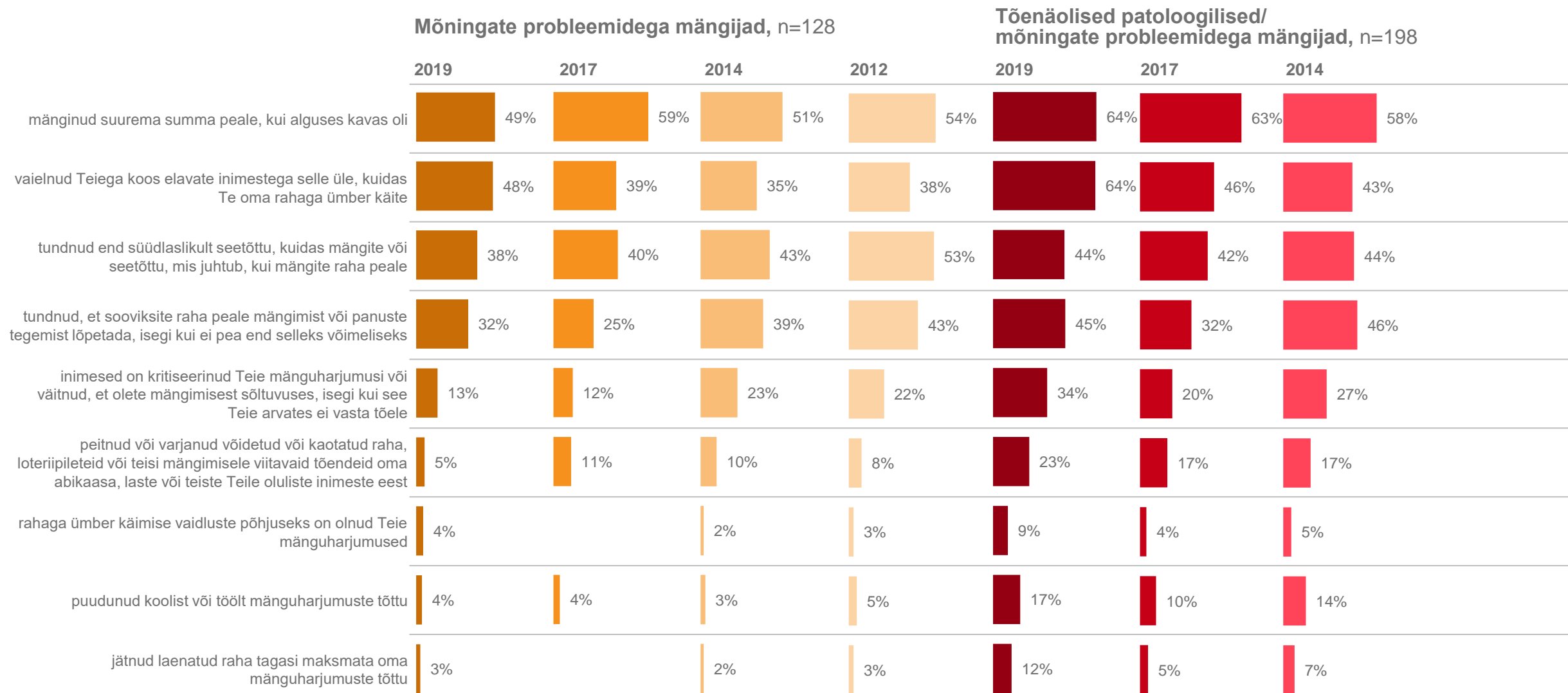
Probleemsele mängimisele viitavate väidetega nõustumine

„jah“ vastuste osakaal viimase kahe aasta jooksul mänginutest



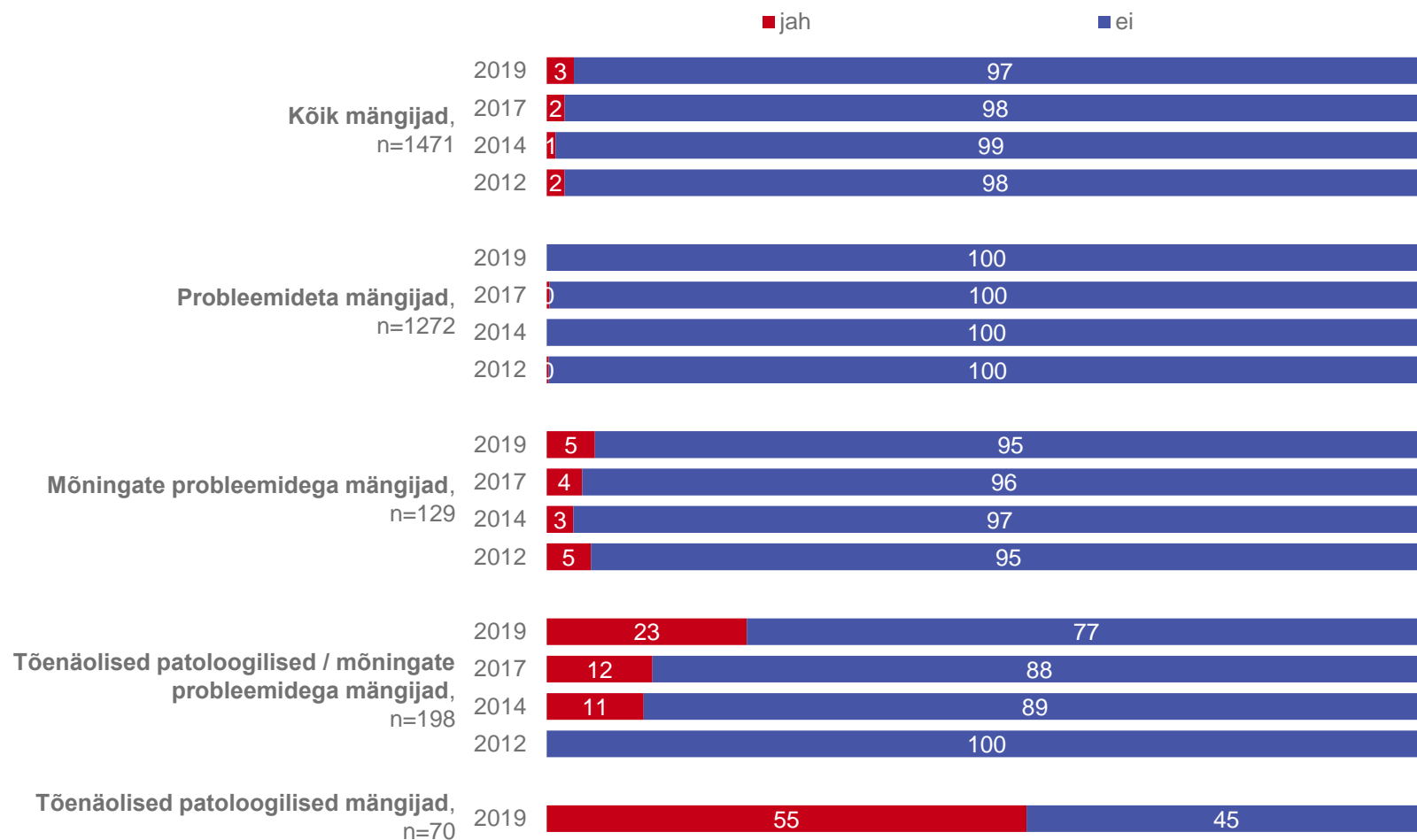
Probleemsele mängimisele viitavate väidetega nõustumine

„jah“ vastuste osakaal viimase kahe aasta jooksul mänginutest



Hasartmängimiseks või -mänguvõla tasumiseks raha laenamine või võtmine

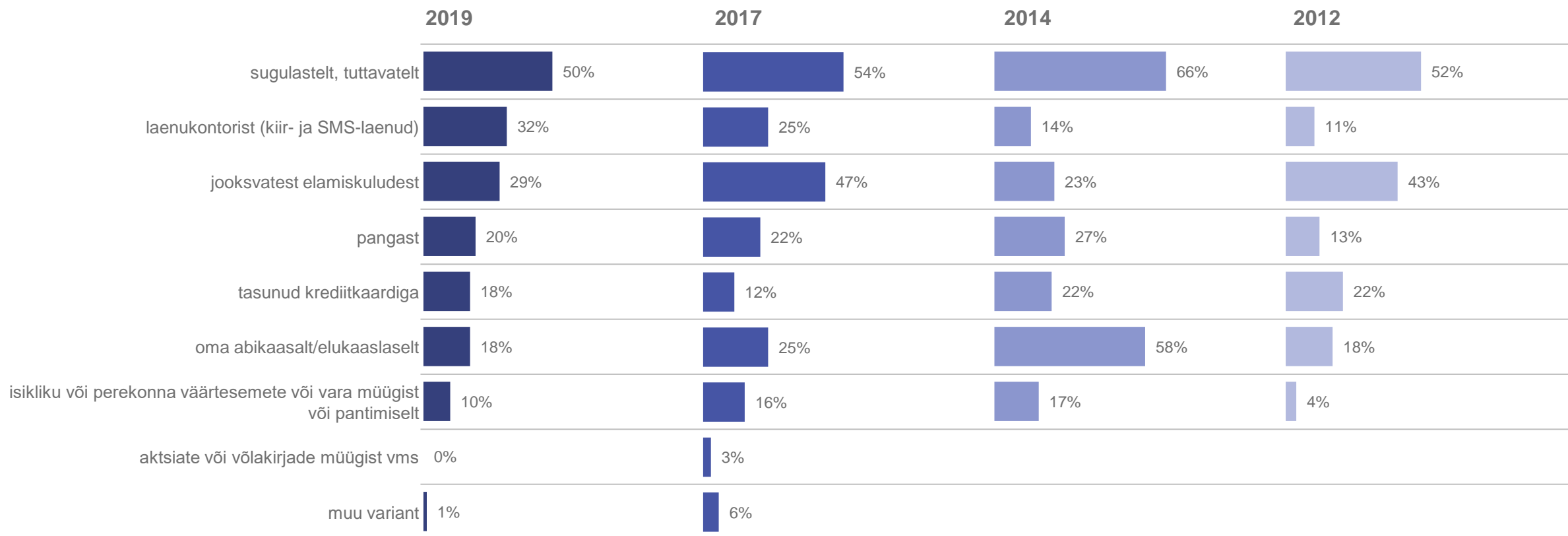
% viimase kahe aasta jooksul mänginutest



Kust/kellelt on raha laenatud või võetud

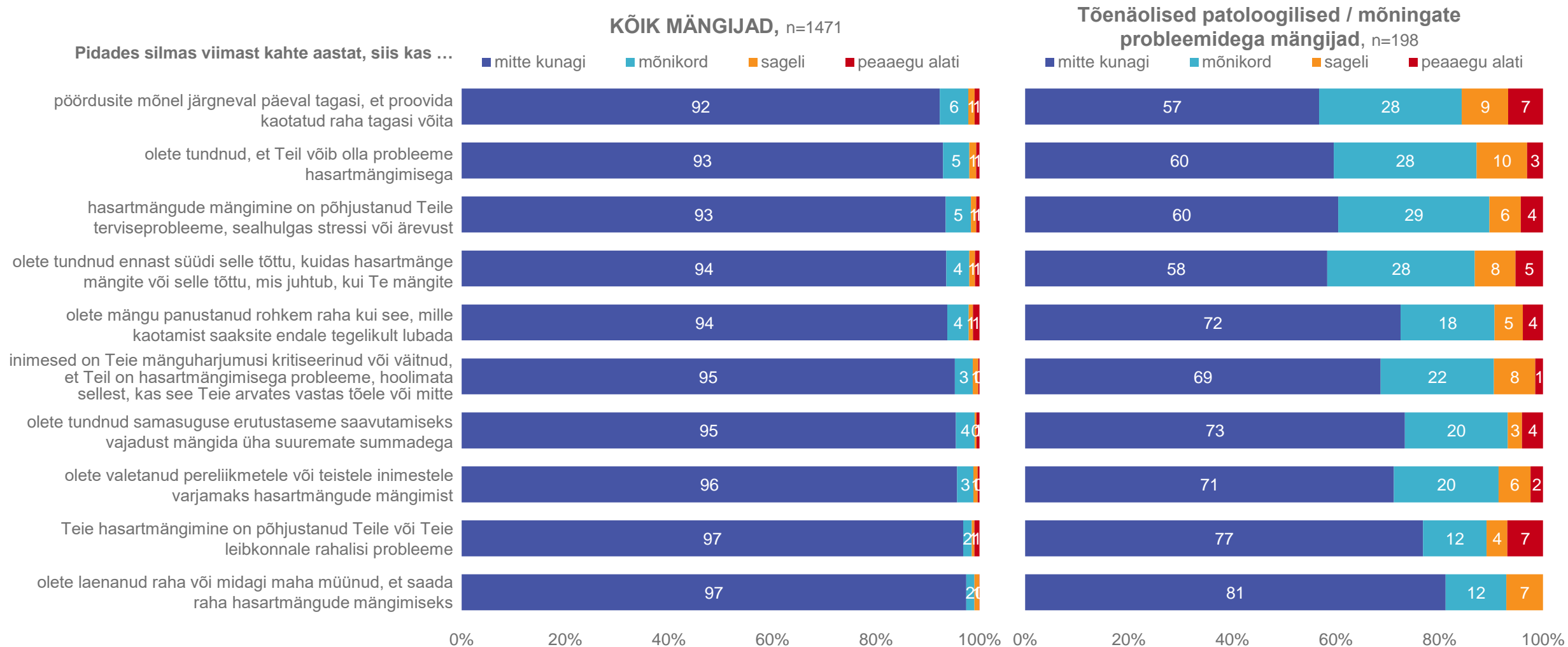
% nendest, kes on raha laenanud või võtnud

n=91



Probleemsele mängimisele viitavate väidetega nõustumine skaalal

hasartmängud kahe a jooksul kokku, n=1471



6

Probleemide kogemine: võrdlus erineval viisil mõõtmise vahel

Probleemide kogemine: võrdlus erineval viisil mõõtmise vahel

Probleemidele viitavate väidetega nõustumine erinevas sõnastuses ja erineval skaalal mõõdetuna

Hasartmängimisega kaasnevatele probleemidele viitavate väidetega nõustumine jääb **sõltumata skaala tüübist** (jah/ei, 4-punktiline, 3-punktiline) nii **kõigi mängijate seas** kui ka **erineva tasemega riskirühmades võrreldavasse suurusjärku**. Skaalast ja sõnastuse varieeruvusest sõltumata **kasvab nõustumise määr koos riskirühma taseme tõusuga**.

Siiski, **mõningate probleemidega** mängijate **segmentis** kaldub nõustumine **jääma madalamaks n-ö positiivselt negatiivsele liikuva skaala puhul** (sotsiaalselt kõige aktsepteeritavamast kõige mitteaktsepteeritavama vastusevariandi suunas liikuv skaala): mitte kunagi / mõnikord / sageli / peaaegu alati. Samuti võib siin mõjutada asjaolu, üksikjuhul ette tulnud probleemi puhul on võimalikuks vastusevariandiks „mõnikord“, mis võib tunduda viitavat juba regulaarsusele.

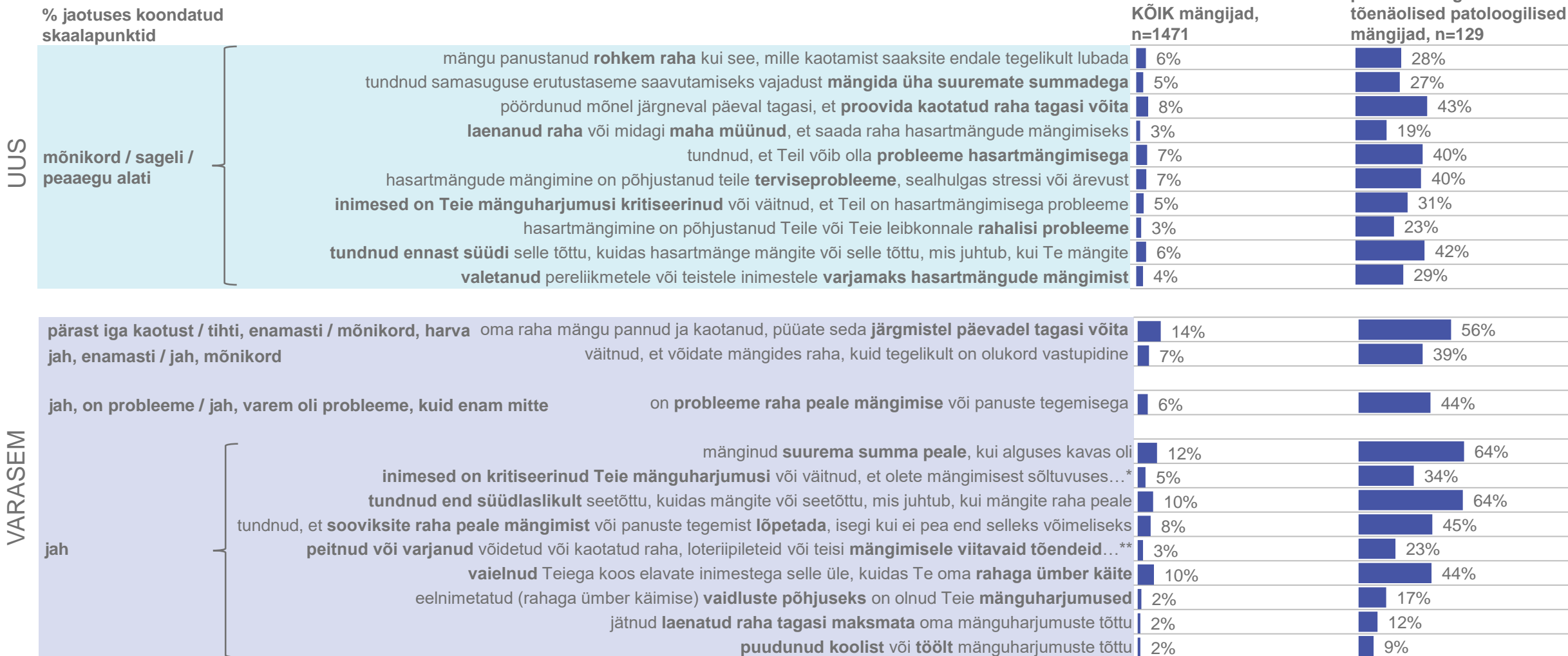
Sama probleemi erinevas sõnastuses käsitlevate üksikväidetega nõustumise ulatuse võrdlus (slaid 59) näitab, et **kaotatud raha tagasi võitmiseks uuesti mängimisele** viitav väide annab tulemuseks kõrgema nõustumise määra varasema, negatiivselt positiivsele ja mõnevõrra tundlikuma skaalaga (pärast iga kaotust / tihti, enamasti / mõnikord, harva /mitte kunagi).

Süütundele viitav väide annab tulemuseks veidi kõrgema nõustumise jah/ei skaalaga (eriti just probleemsete mängijate segmentis).

Hasartmängimise kohta **valetamise/tõendite varjamisega** seotud väide kasvatas 4-punktilise skaalaga mõõdetuna (vs. jah/ei) nõustumist riskirühmas.

Probleemsele mängimisele viitavate väidetega nõustumine: võrdlus

% viimase kahe aasta jooksul mänginutest



*... isegi kui see Teie arvates ei vasta tõele

**...(sh kustutanud veebilehitseja ajalugu) oma abikaasa, laste või teiste Teile oluliste inimeste eest

Probleemsele mängimisele viitavate väidetega nõustumine

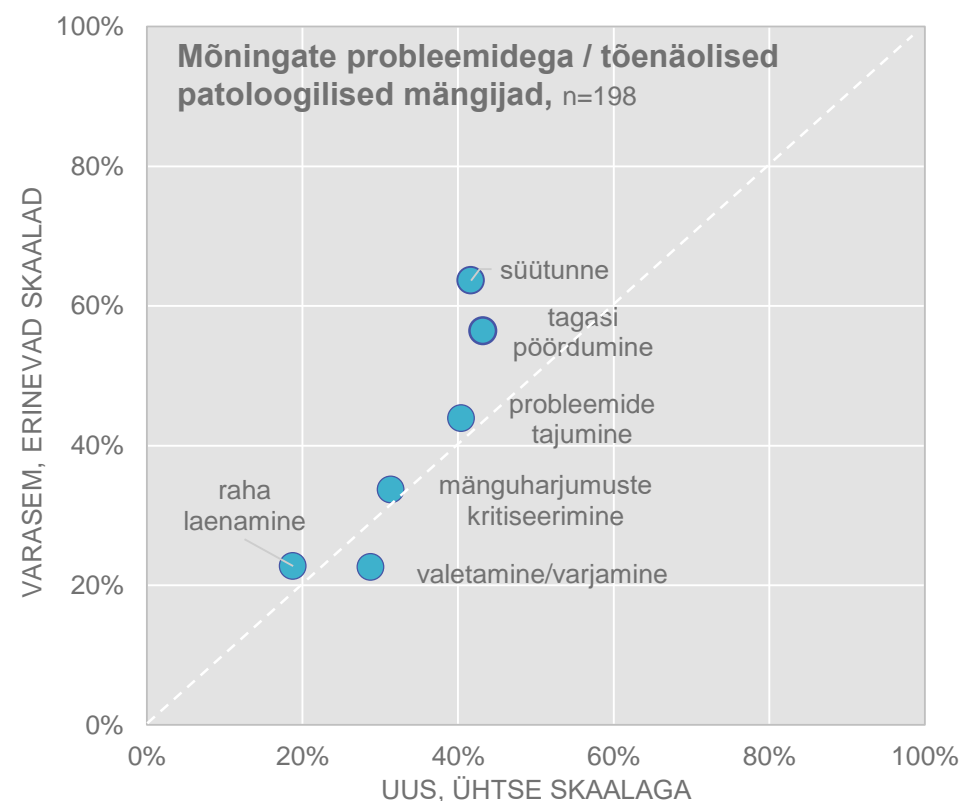
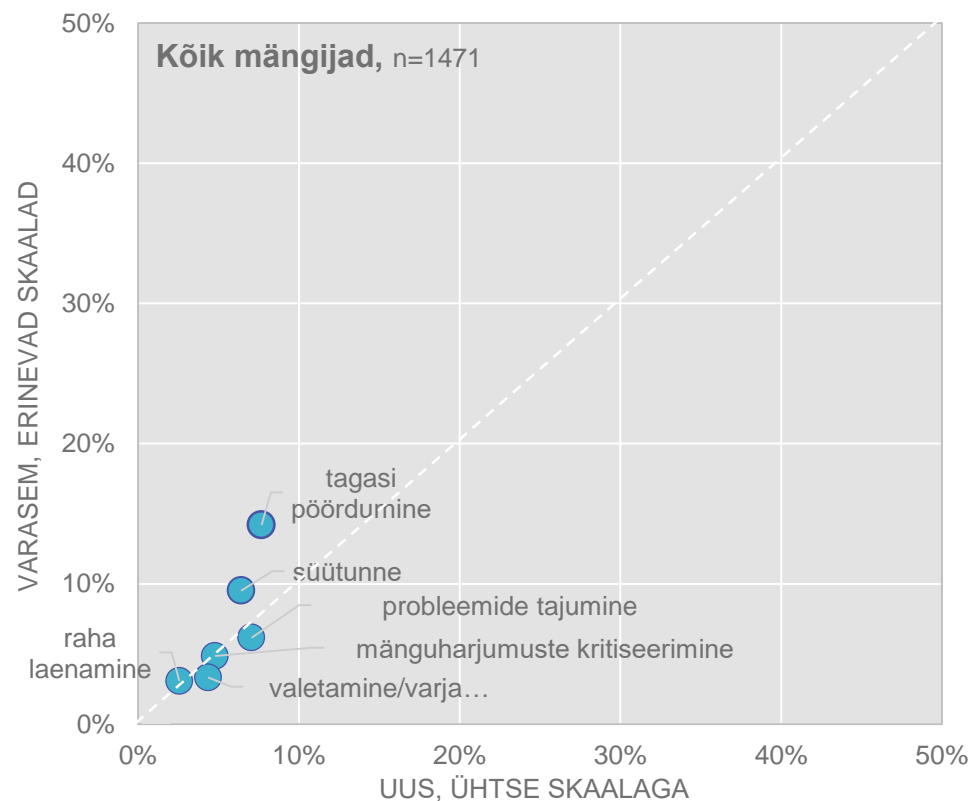
* sõnastust on lühendatud, vt täpne sõnastus eelneval slaidil

	KÕIK mängijad, n=1471	Probleemideta mängijad, n=1272	Mõningate probleemidega mängijad, n=129	Tõenäolised patoloogilised mängijad, n=70
mängu panustanud rohkem raha*	6%	3%	9%	61%
tundnud* vajadust mängida üha suuremate summadega	5%	1%	11%	55%
pöördunud mõnel järgneval päeval tagasi*	8%	2%	21%	84%
laenanud raha või midagi maha müünud*	3%	0%	3%	48%
tundnud, et Teil võib olla probleeme*	7%	2%	15%	86%
hasartmängude mängimine on põhjustanud teile terviseprobleeme*	7%	1%	18%	78%
inimesed on Teie mänguharjumusi kritiseerinud *	5%	1%	13%	64%
Teie hasartmängimine on põhjustanud* rahalisi probleeme	3%	0%	3%	61%
tundnud ennast süüdi selle tõttu, kuidas hasartmänge mängite*	6%	1%	17%	87%
valetanud pereliikmetele või teistele inimestele*	4%	1%	8%	68%
raha mängu pannud ja kaotanud, püüate seda järgmistel päevadel tagasi võita	14%	8%	42%	84%
väitnud, et võidate mängides raha, kuid tegelikult on olukord vastupidine	7%	2%	29%	57%
on probleeme raha peale mängimise või panuste tegemisega	6%	0%	24%	81%
mänginud suurema summa peale, kui alguses kavas oli	12%	4%	49%	93%
inimesed on kritiseerinud Teie mänguharjumusi*	5%	0%	13%	71%
tundnud end süüdlaslikult seetõttu, kuidas mängite*	10%	1%	48%	93%
tundnud, et sooviksite raha peale mängimist lõpetada*	8%	2%	32%	68%
olete peitnud või varjanud mängimisele viitavaid tõendeid teiste eest*	3%	0%	5%	54%
vaielnud Teiega koos elavate inimestega selle üle, kuidas rahaga ümber käite*	10%	5%	38%	56%
rahaga ümber käimise vaidluste põhjuseks on olnud Teie mänguharjumused*	2%	0%	4%	42%
jätanud laenatud raha tagasi maksmata oma mänguharjumuste tõttu	2%	0%	3%	28%
puudunud koolist või töölt mänguharjumuste tõttu	2%	0%	4%	18%

Probleemide tajumise võrdlus

Graafikutel on toodud kahe skaala võrdlus probleemidele viitavate väidetega nõustumisest:

	ERINEV SKAALA	UUS, ÜHTNE SKAALA (mitte kunagi / mõnikord / sageli / peaaegu alati)
tagasi pöördumine	oma raha mängu pannud ja kaotanud, püüate seda järgmistel päevadel tagasi võita (pärast iga kaotust / tihti, enamasti / mõnikord, harva / mitte kunagi)	pöördunud mõnel järgneval päeval tagasi, et proovida kaotatud raha tagasi võita
süütunne	tundnud end süüdlaslikult seetõttu, kuidas mängite või seetõttu, mis juhtub, kui mängite raha peale (jah /ei)	tundnud ennast süüdi selle tõttu, kuidas hasartmänge mängite või selle tõttu, mis juhtub, kui Te mängite
probleemide tajumine	on probleeme raha peale mängimise või panuste tegemisega (jah, on probleeme / jah, varem oli probleeme, kuid enam mitte / ei)	tundnud, et Teil võib olla probleeme hasartmängimisega
mänguharjumuste kritiseerimine	inimesed on kritiseerinud Teie mänguharjumusi või väitnud, et olete mängimisest sõltuvuses isegi kui see Teie arvates ei vasta tõe (jah /ei)	inimesed on Teie mänguharjumusi kritiseerinud või väitnud, et Teil on hasartmängimisega probleeme
valetamine/ varjamine	peitnud või varjanud võidetud või kaotatud raha, loteriipileteid või teisi mängimisele viitavaid tõendeid (sh kustutanud veebilehitseja ajalugu) oma abikaasa, laste või teiste Teile oluliste inimeste eest (jah /ei)	valetanud pereliikmetele või teistele inimestele varjamaks hasartmängude mängimist
raha laenamine	olete kunagi mängimiseks või oma mänguvõla tasumiseks raha laenanud või võtnud (jah /ei)	laenanud raha või midagi maha müünud, et saada raha hasartmängude mängimiseks



Metoodika ja valimi kirjeldus. Projekti meeskond

Uuringu üldkogum, valim ja meetod

Uuringu üldkogumi moodustavad **Eesti Vabariigi alalised elanikud vanuses 15–74** (Statistikaameti andmetel seisuga 01.01.2018. a kokku 975 653 inimest). Uuringu valimi proportsionaalse mudeli koostamisel arvestasime üldkogumi struktuuri vastaja **elukoha (regioon, asula tüüp), vanuse, hariduse, soo ja rahvuse lõikes**. Kasutasime üldkogumi proportsionaalset mudelit. Uuringu valimi suuruseks oli **2935 vastajat**. Üldkogumi ja planeeritud valimijaotuse tabelid on ära toodud lk 62 ja 63.

Arvestades uuringu teema teatavat tundlikkust (risk, et hasartmängusõltuvuse riskis olev vastaja on motiveeritud vastama sotsiaalselt soovital viisil, st varjab tegelikku käitumist), kasutasime **peasjalikult veebiküsitluse meetodit**, mis võimaldab vastaja jaoks tunnetuslikult kõige suuremat anonüümsust. Samas ei ole puhtalt veebiuuringule toetumine parim lahendus, sest internetiteenuste (antud juhul hasartmängud internetis) kasutamise mõõtmine ainult veebikasutajate seas kipub andma ülepaistatud tulemusi. Seepärast **kombineerisime veebiküsitlust telefoniküsitlusega** ning tulemuste esitamisel kasutame kombineeritud ehk kokkupandud tulemusi.

Veebiküsitlus ehk CAWI-meetod (*Computer Assisted Web Interviewing*) on üldiselt head esinduslikkust tagav meetod. Samuti on veebiküsitluse käigus võimalus tabada muidu suhteliselt raskesti kättesaadavat nooremat sihtrühma. Veebiuuringu valimi moodustamisel toetusime Emori veebikontaktide baasile Foorum, kus on 30 000 vastajakontakti. Foorumi kontaktid oleme kogunud mitmeastmelise juhuvalikuga kodudes personaalintervjuude käigus ja telefoniküsitlustega. Foorumi baas on valideeritud ja sobiv esinduslike uuringute valikväljavõtteks.

Telefoniküsitlus ehk CATI-meetod (*Computer Assisted Telephone Interviewing*) annab võimaluse tabada vanemaealist elanikkonda, kelle hulgas on e-posti kasutamine vähem levinud (nt Kantar Emori esindusliku uuringu TNS Atlase andmete põhjal kasutab vanusegrupis 60–74 nädala jooksul internetti või e-posti umbes 62% inimestest; samas näiteks 15–49-aastaste seas on vastav näitaja 95%), ja teisi veebi teel raskemini kättesaadavaid gruppe (nt muu rahvus). Samuti aitab see mõõta internetis kasutatavate teenuste tarbimist elanikkonnas.

Arvestasime, et umbes 20% küsitlustööst ehk 500 intervjuud tehakse telefoni teel ning 80% ehk 2000 intervjuud veebi teel. Uuringu valimi lõplikuks suuruseks kujunes 2935 vastajat, sh 2434 vastajat veebis ning 500 vastajat telefoni teel.

Uuringu metoodika ja andmeanalüüs

CAWI-uuring. Küsimustiku programmeerimisel kasutasime professionaalset tarkvaraplatvormi **Nfield**, mis on loodud spetsiaalselt veebipõhiste küsitluste läbiviimiseks ning tagab **kvaliteetse ja vastajasõbraliku andmekogumise**. Nfield on seadmesõbralik ja võimaldab vastata nii arvutist kui ka nutiseadmelt. Nii saavad vastajad vastata ka väljaspool kodu ja vastamishetk ei ole seotud vaid ühe kohaga.

Nfieldi andmekogumise platvorm võimaldab ankeedi programmeerida nii, et küsimustikku on sisse programmeeritud **suunamised, filtrid, roteerimised ja vastuste loogilise kontrolli**, mis kõik tagavad küsitluse vigadeta toimumise. Sellised protseduurid aitavad ära hoida vastajate eksimusi (nt ei ole võimalik valida mitut vastusevarianti, kui see ei ole ette nähtud) ning välja filtreerida just need küsimused, mida on konkreetsele vastajale tema poolt eelnevalt antud vastuse põhjal vajalik esitada. Programm välistab ka olukorra, kus sama vastaja saaks korduvalt küsimustikku täita. Vastajatel on **võimalus küsimustiku täitmine vahepeal katkestada** ja hiljem poolelijäänud kohast jätkata (sama lingi kaudu sisenedes). Ankeedi täitmisel on tagatud SSL-turvaühendus, mis kindlustab vastuste konfidentsiaalsuse.

CAWI-uuringu läbiviimise tarbeks moodustasime kõigepealt teoreetilise valimijaotuse, mille alusel panime kokku vastamiskutsete saajate baasi ehk valimi Emori vastajate paneelist. Selleks et kutsuda vastajat küsitluses osalema, saatsime talle e-posti teel vastamiskutse koos lingiga Emori veebiküsitluste serveris asuvale küsimustikule. Andmekogumise käigus jälgis Emori küsitlusjuht jooksvalt vastatud küsimustike hulka. Valimi täituvuse tagamiseks saatsime 1–2 meeldetuletuskirja.

CATI-uuring. CATI-uuring võimaldab vastajaid teatud sihtrühmades ja regioonides efektiivsemalt kätte saada ja valimi täitmist kontrollida. See on ennekõike oluline veebiuuringutes raskemini kättesaadavate ning internetti mitte kasutavate sihtrühmade puhul. Vastajate leidmiseks kasutasime **juhuslikult genereeritud mobiiltelefoninumbreid**, luues nii kõikidele mobiilikasutajatele võrdse võimaluse uuringus osaleda. Helistasime ainult mobiiltelefonidele, sest 98% Eesti elanikest vanuses 15 või enam aastat kasutab mobiiltelefone ja koguni 68% elanikkonnast on kättesaadav ainult mobiililt.

Emoril on Tallinnas kaasaegne telefoniküsitluskeskus. Meie keskuses on 40 intervjueri töökohta. Oma küsitluskeskus võimaldab uuringu kujundada täpselt eesmärgist lähtudes – korrektselt rakendada erinevaid valimitüüpe, programmeerida keerukaid intervjuusid ja tagada nende vigadeta läbiviimine, jälgida igapäevaselt uuringu kulgu ning probleemide ilmnemisel reageerida operatiivselt ja paindlikult. Telefoni teel toimuvat küsitlust on võimalik ka katkestada ning vastajale sobivamal hetkel samast kohast jätkata.

Telefoniküsitlusel kasutasime firma NIPO Software professionaalset tarkvaraplatvormi NIPO Fieldwork System for CATI Interviewing, mis on loodud spetsiaalselt uuringuteks ja elanikkonna küsitlusteks ning tagab **kvaliteetse andmekogumise**. Intervjuu ajal ilmuvad küsimused intervjueri jaoks koos vajalike juhistega ekraanile ning vastused sisestatakse otse arvutisse.

Andmeanalüüs. Küsitluse lõppedes kontrollis, korrastas ja kirjeldas andmeanalüütik andmebaasi. Moodustati küsitlusankeedi täpsusega uuringutulemuste **üksikkirjete andmebaas SPSS-is**. Küsitlustöö käigus kujunenud valimi struktuuri võrreldi vastavate statistiliste näitajatega üldkogumi kohta ning andmed kaaluti üldkogumile vastavaks.

Andmeanalüüsis kasutasime professionaalseid andmeanalüüsi pakette **SPSS ja Galileo**. Kantar Emori andmeanalüütikud valdavad statistilise andmeanalüüsi (sh tulemuste veapiiride arvutamine, kaalude arvutamine ja andmete kaalumise ning kogu sihtrühmale üldistamine) ja avatud vastustega küsimuste kodeerimise meetodeid.

Planeeritud ja tegelik valimijaotus

Üldkogum		Põhja-Eesti	Kesk-Eesti	Kirde-Eesti	Lääne-Eesti	Lõuna-Eesti	KOKKU
SUGU x VANUS	15-19a mees	12770	3214	3362	3581	7973	30900
	20-29a mees	36376	8225	6794	9718	21811	82924
	30-39a mees	47691	8432	9044	10124	22116	97407
	40-49a mees	41261	8774	9352	10420	21435	91242
	50-59a mees	32401	8621	9965	10479	20456	81922
	60-74a mees	34727	9541	11372	11232	22107	88979
15-19a naine	12333	2936	2995	3385	7608	29257	
	20-29a naine	37959	6350	5259	8092	19322	76982
	30-39a naine	48992	6685	7553	8267	19243	90740
	40-49a naine	41936	7800	9112	9681	20688	89217
	50-59a naine	37672	8802	11595	10860	21142	90071
	60-74a naine	52558	12522	17078	14737	29117	126012
RAHVUS	eestlane	254465	82748	17598	100933	203656	659400
	muu	182211	9154	85883	9643	29362	316253
ASULA-TÜÜP	1 pealinn	322452					322452
	2 suur linn			67723	27999	66938	162660
	3 muu linn	29478	32174	23935	24364	57044	166995
	4 maa-asula	84746	59728	11823	58213	109036	323546
KOKKU:		436676	91902	103481	110576	233018	975653

Planeeritud valimijaotus		Põhja-Eesti	Kesk-Eesti	Kirde-Eesti	Lääne-Eesti	Lõuna-Eesti	KOKKU
SUGU x VANUS	15-19a mees	33	8	9	9	20	79
	20-29a mees	93	21	17	25	56	212
	30-39a mees	121	22	23	26	57	249
	40-49a mees	106	23	24	27	55	235
	50-59a mees	83	22	26	27	52	210
	60-74a mees	89	24	29	29	57	228
15-19a naine	32	8	8	9	20	77	
	20-29a naine	97	16	14	21	50	198
	30-39a naine	124	17	19	21	49	230
	40-49a naine	108	20	23	25	53	229
	50-59a naine	97	23	29	28	54	231
	60-74a naine	135	31	44	37	75	322
RAHVUS	eestlane	652	211	45	259	523	1690
	muu	466	24	220	25	75	810
ASULA-TÜÜP	1 pealinn	826					826
	2 suur linn			174	71	172	417
	3 muu linn	75	82	61	62	146	426
	4 maa-asula	217	153	30	151	280	831
KOKKU:		1118	235	265	284	598	2500

Tegelik (kaalutud) valimijaotus		Põhja-Eesti	Kesk-Eesti	Kirde-Eesti	Lääne-Eesti	Lõuna-Eesti	KOKKU
SUGU x VANUS	15-19a mees	38	11	10	10	24	93
	20-29a mees	109	29	25	20	66	249
	30-39a mees	143	30	25	27	67	293
	40-49a mees	124	31	26	28	64	274
	50-59a mees	97	32	26	30	62	246
	60-74a mees	104	34	29	34	67	268
15-19a naine	37	10	9	9	23	88	
	20-29a naine	114	24	19	16	58	232
	30-39a naine	147	25	20	23	58	273
	40-49a naine	126	29	23	27	62	268
	50-59a naine	113	33	26	35	64	271
	60-74a naine	158	44	38	51	88	379
RAHVUS	eestlane	765	304	249	53	613	1984
	muu	548	29	28	258	88	951
ASULA-TÜÜP	1 pealinn	970	0	0	0	0	970
	2 suur linn	0	84	0	204	201	489
	3 muu linn	89	73	97	72	172	502
	4 maa-asula	255	175	180	36	328	973
KOKKU:		1314	333	276	311	701	2935

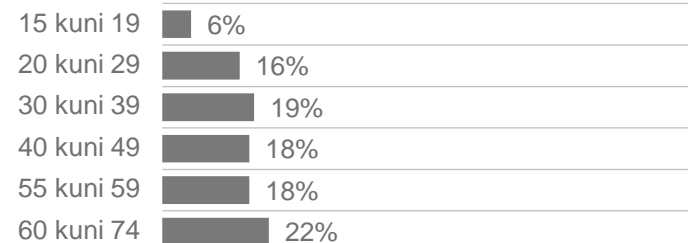
Vastanute profiil

KÕIK VASTANUD, n=2935

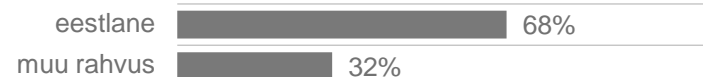
SUGU



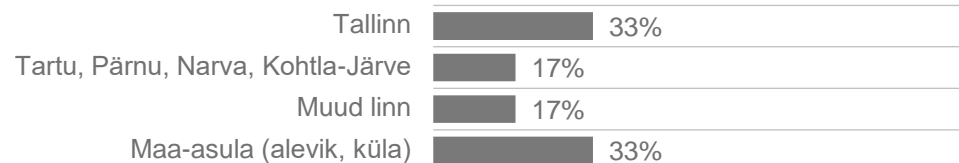
VANUS



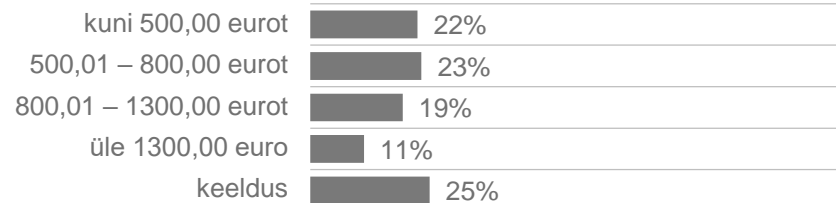
RAHVUS



ELUKOHT



SISSETULEK pereliikme kohta kuus



Tulemuste usalduspiirid

Tabeli kasutamise näide: 50% vastanutest (2935 inimest) on viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginud. Juhuvalikust tulenev statistiline viga on selle tulemuse puhul maksimaalselt 1,79% usaldusnivool 95%.

Valimi suurus	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	3%	2%
	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	97%	98%
25	20,60%	20,50%	20,18%	19,65%	18,88%	17,84%	16,48%	14,71%	12,36%	8,98%	7,03%	5,77%
30	18,44%	18,35%	18,07%	17,59%	16,90%	15,97%	14,75%	13,17%	11,06%	8,04%	6,29%	5,16%
50	14,28%	14,21%	13,99%	13,63%	13,09%	12,37%	11,43%	10,20%	8,57%	6,23%	4,87%	4,00%
75	11,55%	11,49%	11,31%	11,01%	10,58%	10,00%	9,24%	8,25%	6,93%	5,03%	3,94%	3,23%
100	10,00%	9,95%	9,80%	9,54%	9,16%	8,66%	8,00%	7,14%	6,00%	4,36%	3,41%	2,80%
200	7,00%	6,96%	6,86%	6,68%	6,42%	6,06%	5,60%	5,00%	4,20%	3,05%	2,39%	1,96%
300	5,66%	5,63%	5,54%	5,40%	5,18%	4,90%	4,53%	4,04%	3,39%	2,47%	1,93%	1,58%
400	4,90%	4,87%	4,80%	4,67%	4,49%	4,24%	3,92%	3,50%	2,94%	2,14%	1,67%	1,37%
500	4,38%	4,36%	4,29%	4,18%	4,02%	3,79%	3,51%	3,13%	2,63%	1,91%	1,49%	1,23%
600	4,00%	3,98%	3,92%	3,82%	3,67%	3,46%	3,20%	2,86%	2,40%	1,74%	1,36%	1,12%
700	3,70%	3,68%	3,63%	3,53%	3,39%	3,21%	2,96%	2,64%	2,22%	1,61%	1,26%	1,04%
800	3,46%	3,45%	3,39%	3,30%	3,17%	3,00%	2,77%	2,47%	2,08%	1,51%	1,18%	0,97%
900	3,27%	3,25%	3,20%	3,11%	2,99%	2,83%	2,61%	2,33%	1,96%	1,42%	1,11%	0,91%
1000	3,10%	3,08%	3,03%	2,95%	2,84%	2,68%	2,48%	2,21%	1,86%	1,35%	1,06%	0,87%
1200	2,83%	2,81%	2,77%	2,70%	2,59%	2,45%	2,26%	2,02%	1,70%	1,23%	0,96%	0,79%
1500	2,53%	2,52%	2,48%	2,41%	2,32%	2,19%	2,02%	1,81%	1,52%	1,10%	0,86%	0,71%
2000	2,19%	2,18%	2,14%	2,09%	2,01%	1,90%	1,75%	1,56%	1,31%	0,95%	0,75%	0,61%
2500	1,96%	1,95%	1,92%	1,87%	1,79%	1,70%	1,57%	1,40%	1,17%	0,85%	0,67%	0,55%
3000	1,79%	1,78%	1,75%	1,70%	1,64%	1,55%	1,43%	1,28%	1,07%	0,78%	0,61%	0,50%

Metoodilised selgitused hasartmängusõltuvuse riskirühmade määratlemise kohta

SOGS-i metoodika mängusõltuvuse taseme arvutamiseks

South Oaks Gambling Screen (SOGS; Lesieur & Blume, 1987, Laansoo, 2005*) on sõeltest, mis mõõdab üldist hasartmängimisega seotud käitumist ning eristab hasartmängimisest tingitud probleemidega mängijaid probleemideta mängijatest. Küsimused hõlmavad patoloogilise hasartmängimise markereid, nagu kaotuste tagasivõtmine, mängimine plaanitust kauem, hasartmängimisega kaasnev süütunne, teiste negatiivsed reaktsioonid seoses indiviidi mängimisega, võitmise väitmine tegelike kaotuste asemel, raha laenamine mängimiseks jne.

Vastajad jaotatakse rühmadesse vastavalt mänguharjumustele ja seeläbi küsimuste eest kogutud punktisummadele. Võimalik punktide arv on 0 kuni 20. Hasartmängusõltuvuse riskirühma moodustavad probleemidega mängijad, kes omakorda jagunevad kaheks lähtuvalt probleemi tõsidusest: (1) 5 või enam punkti viitab tõenäolisele patoloogilisele mängijale; (2) 2–4 punkti viitab mõningate probleemidega mängijale, kellel probleemide süvenemine võib viia patoloogia väljakujunemisele.

0–1 punkti*: probleemideta mängija;

2–4 punkti: mõningate probleemidega mängija;

5 ja enam punkti: tõenäoline patoloogiline mängija.

* Lesieur, H. R., & Blume, S.B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (The SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
Laansoo, S. (2005). Patoloogiline hasartmängimine: ulatus Eestis ning seosed käitumuslike ja isiksuslike riskifaktoritega. Magistritöö. Tallinna Ülikool.

Metoodilised selgitused hasartmängusõltuvuse riskirühmade määratlemise kohta

Skoorimise aluseks olevad küsimused:

- *Juhul kui Te olete oma raha mängu pannud ja kaotanud, kui tihti püüate seda järgmistel päevadel tagasi võita?*, vastused 1 või 2 („pärasit iga kaotust“, „tihti, enamasti“) – 1 punkt.
- *Kas olete kunagi väitnud, et võidate mängides raha, kuid tegelikult on olukord vastupidine?*, vastused 1 või 2 („jah, enamasti“, „jah, mõnikord“) – 1 punkt.
- *Kas Teie arvates on Teil praegu või on varem olnud probleeme raha peale mängimise või panuste tegemisega?*, vastused 1 või 2 („jah, on probleeme“, „jah, varem oli probleeme, kuid enam mitte“) – 1 punkt.
Järgmiste küsimuste puhul iga „jah“ vastus 1 punkt:
- *Kas olete mänginud suurema summa peale, kui alguses kavas oli?*
- *Kas inimesed on kritiseerinud Teie mänguharjumusi või väitnud, et olete mängimisest sõltuvuses, isegi kui see Teie arvates ei vasta tõele?*
- *Kas olete tundnud end süüdlaslikult seetõttu, kuidas mängite, või seetõttu, mis juhtub, kui mängite raha peale?*
- *Kas olete tundnud, et sooviksite raha peale mängimist või panuste tegemist lõpetada, isegi kui ei pea end selleks võimeliseks?*
- *Kas olete peitnud või varjanud võidetud või kaotatud raha, loteriipileteid või teisi mängimisele viitavaid tõendeid oma abikaasa, laste või teiste Teile oluliste inimeste eest?*
- *Kas olete vaielnud Teiega koos elavate inimestega selle üle, kuidas Te oma rahaga ümber käite?*
- *Kas eelnimetatud (rahaga ümber käimise) vaidluste põhjuseks on olnud Teie mänguharjumused?*
- *Kas olete jätnud laenatud raha tagasi maksmata oma mänguharjumuste tõttu?*
- *Kas olete puudunud koolist või töölt mänguharjumuste tõttu?*
- *Kellelt (kust) olete mängimiseks või oma mänguvõla tasumiseks raha laenanud või võtnud?* iga märgitud vastus järgmistest võimalustest – 1 punkt: jooksvatest elamiskuludest; oma abikaasalt/elukaaslaselt; sugulastelt, tuttavatelt; pangast; tasunud krediitkaardiga; laenukontorist (kiir- ja SMS- laenud); aktsiate või võlakirjade müügist vms; isikliku või perekonna väärtesemete või vara müügist või pantimiselt; muu variant.

Projekti meeskond

Uuringu eri etappides osalesid ja olid vastutavad:

Tellijapoolne kontaktisik:	Pille-Riin Kaare
Uuringu kava ja aruande koostaja:	Jaanika Hämmal, Katrin Männaste
Küsitlusprogrammi koostaja:	Anna Zahharova
Ankeedi tõlge vene keelde:	Jelena Schmidt
Küsitlustöö koordineerija:	Kaja Ruuben, Kaja Nebel, Margit Vaik
Andmetöötlus:	Olga Kosolapova
Graafilised tööd:	Katrin Männaste, Maire Nõmmik

Kontaktinfo

Katrin Männaste
Kantar Emori uuringuekspert
Telefon: 626 8539
E-mail: katrin.mannaste@emor.ee

Kantar Emor

Telefon: 626 8500
Faks: 626 8501
E-mail: emor@emor.ee
Aadress: Maakri 21, 10415 Tallinn