

Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega

Aruanne

November 2021



Sisukord

	Sissejuhatus	3
	Põhitulemused	6
1	Hasartmängude mängimise ulatus ja selle võrdlus elanikkonna rühmades	10
2	Hasartmängude mängimise sagedus ja sage mängimine elanikkonna rühmades	24
3	Hasartmängusõltuvuse riskirühma osakaal ning kirjeldus	30
4	Probleemide kogemine seoses hasartmängimisega	38
5	Hasartmängude mängimise põhjused, teadlikkus blokeeringutest, <i>loot box</i> ´ide ostmine	45
6	Hasartmängu reklaami mõju	53
7	Metoodika ja valimi kirjeldus. Projekti meeskond	58

Sissejuhatus

Uuringu eesmärk ja metoodika

Uuringu eesmärk on saada ülevaade Eesti elanike mängukäitumisest, kaardistades üldist kokkupuudet hasartmängudega ning hasartmängusõltuvuse riskirühmi. Kaardistatakse nii hetkeseis kui võimaluse korral ka muutused mängukäitumises võrdlevalt 2019., 2017. ja 2014. aastatega.

Uuring analüüsib:

- elanikkonna jagunemist hasartmängudega kokkupuute ulatuse põhjal, sh internetis ja väljaspool interneti mängimist ning erinevat tüüpi hasartmängude mängimise ulatust puudutavalt;
- hasartmängusõltuvuse riskirühmade osakaalu, riskirühmade tausta ja hasartmängimisega seotud probleemide tajumist riskirühmades;
- nõustumist probleemsele käitumisele viitavate väidetega;
- mängimise põhjuseid ja teadlikkust blokeeringutest;
- hasartmängu reklaami märkamist ja selle tajutud mõju.

Hasartmängusõltuvuse riskirühmade suuruse arvutamiseks kasutatakse 2021. aasta uuringus PGSI metoodikat (vt peatükk 3 ja 7). Varasemalt kasutati selleks SOGS metoodikat.

Aruandes toodud võrdlused ja muutused ajas on toodud usaldusnivool vähemalt 95% ning üksikute sihtrühmade puhul väljatoodud erisused keskmisest baseeruvad hii-ruut statistikule.

Uuringu sihtrühm: Eesti Vabariigi alalised elanikud vanuses 15–74 (982 904 elanikku, Statistikaameti andmed seisuga 01.01.2021).

Meetod: uuring viidi läbi kombineerides veebi- ja telefoniküsitlust. Uuringu valimi lõplikuks suuruseks kujunes **2892 vastajat**, sh 2376 vastajat veebis ja 516 vastajat telefoni teel.

Küsitlusperiood: 16.09 – 27.10.2021

Uuringu tellija on Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus. Uuringu tulemuste omandiõigus kuulub uuringu tellijale.

Hasartmängusõltuvuse riskirühmade arvutamine PGSI metoodika alusel

Hasartmängu häire ehk hasartmängusõltuvus on korduv või pidev hasartmängude mängimine (sh online), mida iseloomustab:

- Kontrolli halvenemine hasartmängimise üle (hasartmängu mängimise algus, sagedus, intensiivsus, kestus, lõpetamine, kontekst);
- Hasartmängu tähtsuse suurenemine, mille tagajärjel muud tegevused jäävad tahaplaanile;
- Hasartmängimise jätkamine või suurenemine vaatamata negatiivsetele tagajärgedele (suhete halvenemine, rahaline kahju, raskused tööl/õpingutes, tervis)

Hasartmängimine võib olla pidev või episoodiline ja ilmneb pika aja jooksul (vähemalt 12 kuud)

Hasartmängimine põhjustab olulist distressi ja häireid mitmetes funktsioneerimise valdkondades (isiklik, sotsiaalne, hariduslik, tööalane jms).

Hasartmängusõltuvuse määra arvestamise aluseks käesolevas uuringus on PGSI metoodika (vt tulemusi peatükk 3 ja metoodika kirjeldust peatükk 7).

Uuringus on hasartmängude mängijad jaotatud lähtuvalt hasartmängude mängimisest ja sellega kaasnevatest probleemidest kolme rühma:

- 1. Probleemideta mängija** (testis punktiskoor 0) – inimene mängib või on mänginud hasartmänge, kuid hasartmängimine ei ole probleemne ega toonud kaasa kahjusid.
- 2. Mõningate probleemidega mängija** (testis punktiskoor 1-7) – hasartmängude mängimine on inimesele põhjustanud mõningaid probleeme, hasartmängudega mängimise jätkamine võib viia hasartmängimise süvenemisele ja seega on oht patoloogia väljakujunemiseks.
- 3. Tõenäoline patoloogiline hasartmängija** (testis skoor 8+) - inimene kes kogeb hasartmängimisega seonduvalt probleeme ja häireid mitmetes funktsioneerimise valdkondades (isiklik, majanduslik, sotsiaalne, hariduslik, tööalane jms) ning kes on kaotanud kontrolli hasartmängimise üle.

Uuringus on **hasartmängusõltuvuse riskirühm** moodustatud rühmast 2 ja 3 ehk mõningate probleemidega mängijatest ja tõenäolistest patoloogilistest mängijatest.

Põhitulemused

Põhitulemused: mängimise ulatus ja sagedus

- Eesti 15-74-aastastest elanikest on **hasartmängudega kokku puutunud** 72% (arvestades uuringu vea piire 70-73%); viimase kahe aasta jooksul 49% (48-51%) ehk iga teine elanik. Väljaspool internetti on kokkupuuteid olnud rohkem kui internetis.
- Nii internetis kui ka väljaspool internetti on **kõige populaarsem arv- ja/või kiirloteriides** osalemine, millega on viimase kahe aasta jooksul kokku puutunud 43% elanikest. Kokkupuude muude mängutüüpidega jääb kümnendiku lähedusse või alla selle: **kasiinomänge** on mänginud 7%, **kihlvedudes ja spordiennustuses** osalenud 7%, **pokkerit mänginud** 4% ja muid uuringus täpsustamata mängu 10%.
- Hasartmängudega kokku puutunud elanike osakaal ja kokkupuude eri tüüpi mängudega on võrreldes 2019. aastaga jäänud samaks. Võrreldes 2014. aastaga on vähenenud väljaspool internetti mängimine (10 protsendipunkti) ning kaks ja pool korda suurenenud internetis mängimine.
- **Hasartmängude mängijate profiil** on jäänud suurel määral samaks kui 2019. aastal: nii internetis kui väljaspool seda kahe aasta jooksul mänginuid on keskmisest enam 20-39-aastaste, meeste, eestlaste ning kõrgema sissetulekuga inimeste seas; väljaspool internetti ka maa-asulate elanike seas.
- **15-20aastaste kokkupuude hasartmängudega** üldse kui ka kahe viimase aasta lõikes võrreldav Eesti keskmisega: mänginud on 70% (63-76%) noortest, sh viimase kahe aasta jooksul 53% (46-60%). Viimase kahe aasta jooksul on noored veidi üle keskmise mänginud raha peale väljaspool internetti (47%): kõige sagedamini loteriid, aga ka muid mängu ja mänguautomaatidel väljaspool kasiinot. Kokkupuude mängimisega üldse kui ka mängimisega kahe aasta jooksul on kokkuvõttes samal tasemel nagu 2019. aastal, samuti pole muutunud üksikute mängutüüpidega kokkupuute ulatus.
- Internetis mängijatest 25% on ning väljaspool internetti mängijatest 16% on seda **teinud igapäraselt** (kahe aasta jooksul mänginutest). Enamikke mängu mängitakse siiski harvem kui kord kuus. Internetis mängitakse sagedamini kui väljaspool seda nii loteriid kui kasiinomänge. Spordiennustuste ja kihlvedude puhul on mõlema kanali osakaal praktiliselt võrdne ning väljaspool internetti mängitakse raha peale sagedamini muid uuringus loetlemata mängu.
- **Igapärasel mängijal** nii internetis kui väljaspool seda on keskmisest enam meeste, 50-59aastaste, isikliku sissetulekuga elanike seas.
- Võrreldes 2019. aastaga on **eri tüüpi hasartmängude mängimine** jäänud samale tasemele; vaid kihlvedudes ja spordiennustuses osalemine on kasvanud nii internetis kui väljaspool seda (vastavalt on sellega kokku puutunud 33% ja 35% mängijatest).

Põhitulemused: riskirühm ja kogetud probleemid

- **Hasartmängusõltuvuse riskirühma** (mõningate probleemidega ja tõenäolised patoloogilised mängijad) kuulub **10% (9-11%) elanikest ja 20% (18-22%)** kahe aasta jooksul mänginud elanikest. Näitaja on elanikkonna tasandil samal tasemel nagu 2019. aastal, kuid on kasvanud kahe aasta jooksul mänginute sihtrühmas (2019: 13%). Nii elanikkonnas kui mängijate hulgas on kahekordistunud mõningate probleemidega mängijate osakaal ning see võib olla seotud riskirühma suuruse arvutamise meetodika muutusega.
- Riskirühma kuuluvaid inimesi on enam **meeste** ning **20-29aastaste** elanike seas. Rahvus riskirühma kuulumist erinevalt 2019. aastast ei erista.
- Riskirühma kuuluvatel elanikel on enam kokkupuuteid eri tüüpi mängudega nii internetis kui väljaspool (vaid loterii mängimine väljaspool on mängijate keskmisega samal tasemel).
 - **Võrreldes 2019. aastaga on kasvanud** internetis loterii, kasiinomängude ja pokkeri mängimine ning väljaspool internetti loterii ning kasiinos ja mujal mänguautomaatidel mängimine.
- **Mängimise sagedus** on riskirühmas võrreldes probleemideta mängijatega selgelt **kõrgem**, seda eriti nii internetis kui väljaspool seda spordiennustuste-kihlvedude, pokkeri ja muude kasiinomängude osas; väljaspool internetti ka kasiinos mänguautomaatidel mängimise osas.
- Hasartmängu riskirühmas on **erinevate probleemidega kokkupuude** suurem kui mängijate seas keskmiselt: kõige enam kogetakse seda tagasipöördumist mõnel järgneval päeval, et proovida kaotatud raha tagasi võita, suuremate summade panustamist, kui need, mille kaotamist endale lubada saab ning süütunnet mängimise või selle tagajärgede osas.
- 85% viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest ütleb, et neil pole raha peale mängimisega probleeme. Neist, kel on probleeme olnud, 14% on kasutanud abivõimalusi. Kõige sagedamini on selleks mängukeelu kehtestamine, mida riskirühm on kasutanud keskmisest enam.

Põhitulemused: mängimise põhjused, blokeeringud, reklaami mõju

- Peamisteks hasartmängude **mängimise ajenditeks** on viimase kahe aasta jooksul hasartmängudega kokku puutunud inimeste jaoks soov võita suur rahasumma (48%) ning lõbusalt aega veeta (43%). **Riskirühma** jaoks on võrdselt olulised suure rahasumma võitmine (54%) ja lõbus ajaviide (53%), kolmandal kohal on raha võitmine oma majanduslike probleemide lahendamiseks (26%).
- **59% elanikkonnast** ning **68% viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest** on **teadlikud võimalusest seada endale mängukeeld**.
- **Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate** veebilehtedele seatud **blokeeringutega** on kokku puutunud 13% elanikkonnast ja 12% viimase 2 aasta jooksul mänginutest sh. 6% elanikest ja 7% mängijatest on enda sõnul seetõttu loobunud mõne kasutajakonto loomisest või kasutamisest.
- Teadlikkus blokeeringutest pole võrreldes kahe aasta taguse ajaga muutunud.
- **Hasartmängu reklaami** on vähemalt ühes reklaamikanalis **märganud 69% elanikest**: kõige sagedamini internetis või sotsiaalmeedias, televisioonis või tänavareklaamina. Mida noorema inimesega on tegu, seda suurema tõenäosusega on ta reklaami märganud.
- **6%** hasartmängureklaami märganutest tunnistavad, et see **mõjutas neid**: ennekõike tekkis huvi reklaamitava hasartmängu vastu või mängude vastu üldiselt.

1

Hasartmängude
mängimise ulatus ja selle
võrdlus elanikkonna
rühmades

Hasartmängude mängimise ulatus

HASARTMÄNGUDEGA KOKKUPUUTE ULATUS ELANIKKONNAS

Eesti 15-74-aastastest elanikest on hasartmängudega ehk raha peale mängimisega kokku puutunud 72% (arvestades uuringu vea piire 70-73%) ning viimase kahe aasta jooksul 49% (48-51%) ehk iga teine elanik.

Väljaspool interneti on kokkupuuteid olnud **rohkem kui internetis** nii neil, kes on kunagi mänginud kui viimase kahe aasta jooksul mänginud elanikel. **Kahe viimase aasta jooksul mängijate puhul** on näha, et erinevus internetis ja väljaspool seda mängimise vahel on väiksem kui kunagi mänginute puhul: internetis on mänginud 31% (29-33%) ja väljaspool seda 38% (36-40%) (slaid 1.1).

Nii **internetis kui ka väljaspool interneti** on **kõige populaarsem arv- ja/või kiirloteriides osalemine**:

- kanalist sõltumata on neid viimase kahe aasta jooksul mänginud 43% elanikest; väljaspool interneti 33% ning internetis 26% (slaid 1.3).

Teiste **uuringus kaardistatud mängutüüpide** puhul jääb kokkupuute viimase kahe aasta jooksul kümnendiku lähedusse või alla selle (slaid 1.3):

- muid uuringus loetlemata mängu on raha peale mänginud 10%, sh väljaspool interneti 7% ja internetis 4%;
- kasiinomänge on mänginud 7%, sh. internetis 6% ja kasiinos mängulaudadel 1%;
- kihlvedudes või spordiennustustes on osalenud 7%, sh pigem on osaletud internetis kui väljaspool (6% vs. 3%);
- pokkerit on mänginud 4% (enam internetis kui kasiinos) ning kasiinos mänguautomaatidel 4%

MUUTUSED HASARTMÄNGUDEGA KOKKUPUUTE ULATUSES

Võrreldes 2019. aastal läbi viidud uuringuga on hasartmängudega kunagi kokku puutunud ja neid viimase kahe aasta jooksul mänginud elanike osakaal jäänud samaks. Võrreldes 2014. aastaga on viimase kahe aasta jooksul mängijate seas vähenenud väljaspool interneti mängimine (10 protsendipunkti võrra) ning 2,5 korda suurenenud internetis mängimine (slaid 1.1).

Erinevat tüüpi internetis ja väljaspool seda mängitavate hasartmängudega kokkupuute ulatuses erinevused võrreldes kahe aasta taguste näitajatega puuduvad (slaid 1.2).

Hasartmängude mängimise ulatuse võrdlus elanikkonna rühmades

ÜLDINE MÄNGIMISE ULATUS ELANIKKONNA RÜHMADES

Keskmisest enam on nii hasartmängudega üldse kui viimase kahe aasta jooksul kokku puutunud elanikke **30-39aastaste ja 20-29aastaste seas**: kahe aasta jooksul on kokkupuude olnud vastavalt 64% ja 59% võrreldes keskmise näitajaga 49%. 40-49aastaste vanuserühmas on keskmisest enam neid, kes on mängudega kunagi kokku puutunud (78%), kuid kokkupuude viimase kahe aasta jooksul jääb elanikkonna keskmisele tasemele.

Viimase kahe aasta jooksul on hasartmänge keskmisest (49%) veidi enam mänginud **mehed** (52%), **eestlased** (53%), **maa-asulate elanikud** (53%) ning **kõrgema sissetulekuga inimesed** (55% neist, kelle sissetulek leibkonna liikme kohta on üle 1300 euro).

Keskmisest oluliselt **vähem on** hasartmängudega **kokku puutunud** 60–74aastased elanikud, kellest üldse omab kokkupuudet 53% ning viimase kahe aasta jooksul 30%.

INTERNETIS JA VÄLJASPOOL INTERNETTI MÄNGIMISE ULATUS ELANIKKONNA RÜHMADES

Vanuserühmade lõikes domineerivad nii internetis kui väljaspool interneti hasartmängude mängimise puhul eelmainitud rühmad: kõige enam on üldse ja kahe aasta jooksul mänginud **30-39aastased ja 20-29aastased**. 40-49aastastel on samuti kokkupuuteid keskmisest enam, vaid viimase 2 aasta jooksul väljaspool interneti mängimine on elanikkonna keskmisel tasemel.

Mehed on mänginud enam kui naised nii internetis kui väljaspool seda; erandiks on mängimine väljaspool interneti viimase kahe aasta jooksul, mida mehed ja naised on teinud võrdselt (38%).

Eestlased on enam mänginud nii internetis kui väljaspool seda kui mitte-eestlased ning seda nii üldse kui viimase kahe aasta jooksul.

Maa-asulate elanikud on keskmisest enam mänginud hasartmänge väljaspool interneti (42% viimase kahe aasta jooksul võrreldes 38% keskmiselt).

Lõuna-Eestis on viimase 2 aasta jooksul keskmisest veidi enam mängitud väljaspool interneti (41% vs 38% keskmiselt) ning Põhja-Eestis keskmisest vähem (35%).

Kokkuvõttes, hasartmängudega kokku puutunud elanike profiil ei ole võrreldes kahe aasta taguse ajaga muutunud ning seda nii üldise kokkupuute kui kokkupuutekanalite lõikes.

Hasartmängude mängimise ulatus ja sagedus 15-20aastaste seas

15-20aastaste noorte sihtrühma hasartmängude mängimise kogemust on analüüsitud eraldi, kuna neile kehtib seadusest tulenev piirang hasartmängude mängimisele (slaidid 1.6 – 1.8).

Selles vanusegrupis on kokkupuude hasartmängudega nii üldse kui kahe viimase aasta lõikes võrreldav Eesti keskmisega. **Kokkupuuteid hasartmängudega** omab 70% (63-76%) noortest, sh **viimase kahe aasta jooksul** 53% (46-60%). Viimase kahe aasta jooksul on noored veidi üle keskmise mänginud raha peale **väljaspool interneti**: seda on teinud 47% (40-53%). Kõige enam on nad **väljaspool interneti** mänginud **arv- või kiirloteriid** (38%), üle keskmise taseme aga ka muid mängu (15%) ja mänguautomaatidel väljaspool kasiinot (6%).

Internetis on viimase kahe aasta jooksul mänginud 35% (28-41%) noortest. Kõige sagedamini on nad internetis mänginud **arv- või kiirloteriid** (22%), osalenud **kihivedudes või spordiennustustes** (13%) ning **mänginud kasiinomänge** (10%).

Kui võrrelda mängimist kokku nii üldse kui viimase kahe aasta jooksul internetis või väljaspool seda, siis võrreldes 2019. aastaga statistiliselt olulisi muutusi pole aset leidnud.

Üksikute **mängutüüpide mängimise ulatuse võrdlus 2019. aasta uuringuga** näitab, et olulisi muutusi pole toimunud ei kokkupuutes tervikuna ega ka viimase kahe aasta jooksul aset leidnud kokkupuutes* (slaid 1.8).

Iganädalase mängimise ulatus on 15-20aastaste noorte seas võrreldav elanikkonna keskmisega: 23% (13-32%) vs. 25% (21-28%) internetis ning 17% (10-24%) vs. 16% (14-18%) väljaspool interneti (slaid 2.1). See pole samuti võrreldes 2019. aastaga muutunud. Kui vaadata pikemat trendi alates 2014. aastast, võib märgata noorte hulgas iganädalaste mängijate osakaalu kasvu väljaspool interneti mängitavate hasartmängude osas (slaid 2.1).

* Noorte sihtrühma valim on 244 vastajat, mistõttu tulemuste veapiirid on laiemad.

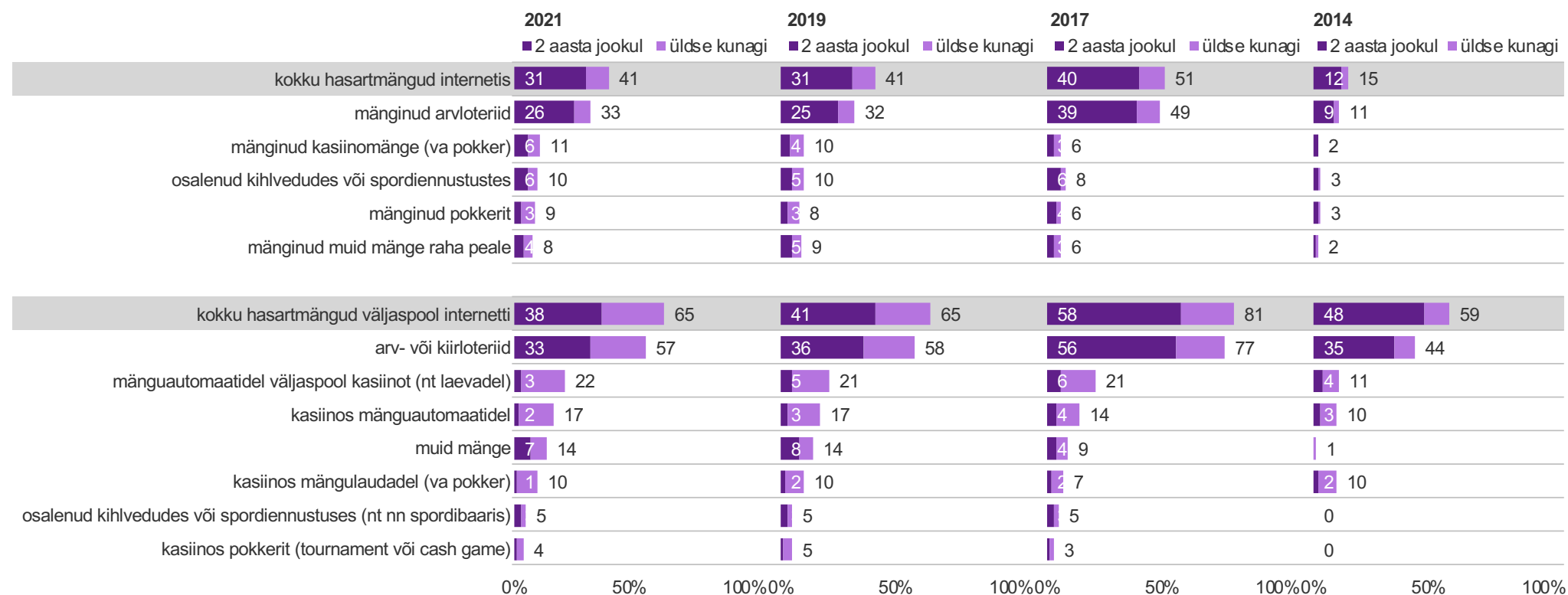
1.1 Hasartmängude mängimise ulatus trendina

% kõigist vastanutest, n=2892

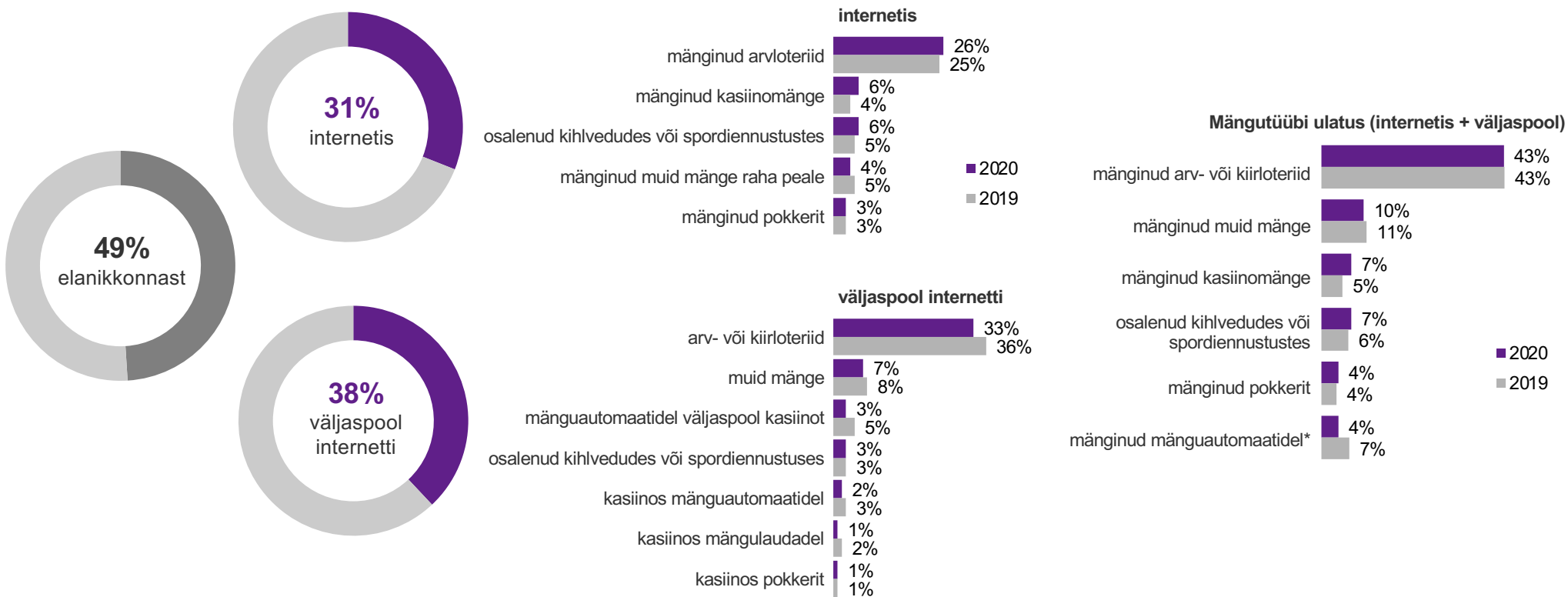
		2021	2019	2017	2014
Üldine mängimise kogemus (on kunagi hasartmänge mänginud)	KOKKU	72%	70%	84%	60%
	Väljaspool internetti	65%	65%	81%	59%
	Internetis	41%	41%	51%	15%
Mängimine kahe viimase aasta jooksul	KOKKU	49%	50%	66%	50%
	Väljaspool internetti	38%	41%	58%	48%
	Internetis	31%	31%	40%	12%

1.2 Erinevate hasartmängude mängimise ulatus trendina

% kõigist vastanutest, n=2892



1.3 Hasartmängude mängimise ulatus viimase kahe aasta jooksul mängukoha ja mängutüübi lõikes % kõigist vastanutest, n=2892

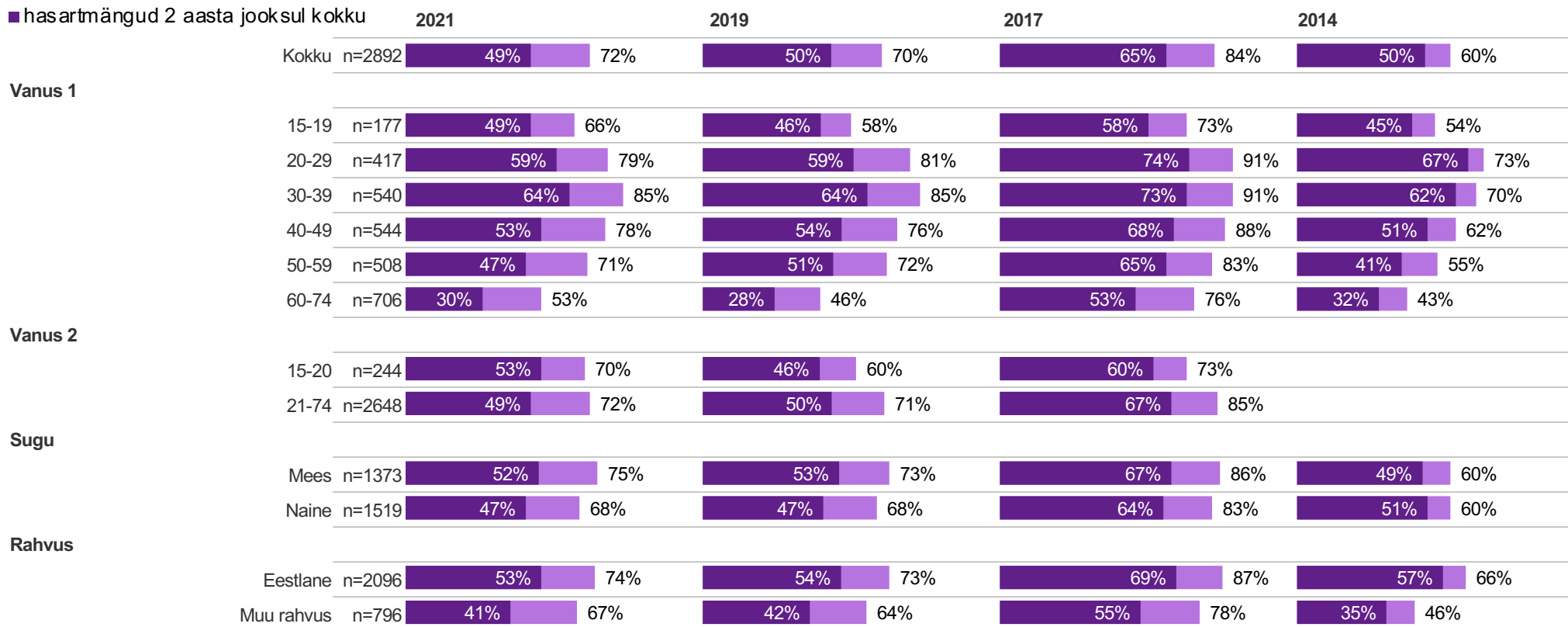


*väljaspool internetti

1.4 Hasartmängudega kokkupuutunute profiil (1) % kõigist vastanutest, n= 2892

■ hasartmängud kokku

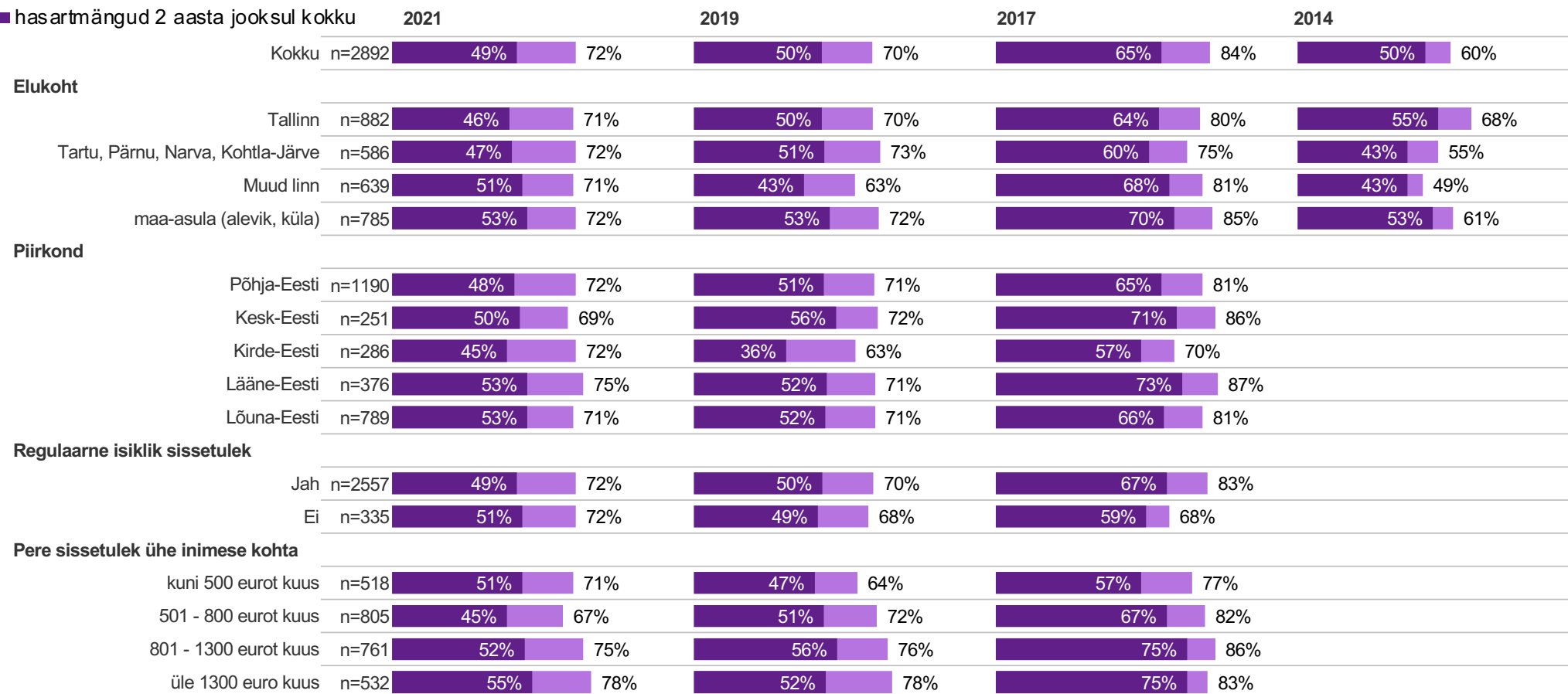
■ hasartmängud 2 aasta jooksul kokku



1.4 Hasartmängudega kokkupuutunute profiil (2) % kõigist vastanutest, n= 2892

■ hasartmängud kokku

■ hasartmängud 2 aasta jooksul kokku



1.5 Hasartmängude mängimise ulatus internetis ja väljaspool interneti: profiil (1)

% kõigist vastanutest

- hasartmängud kokku
- hasartmängud 2 aasta jooksul kokku

		2021 internetis	2019 internetis	2017 internetis	2014 internetis	2021 väljaspool	2019 väljaspool	2017 väljaspool	2014 väljaspool
Kokku	n=2892	31% 41%	31% 41%	40% 51%	11% 15%	38% 65%	41% 65%	58% 80%	48% 59%
Vanus 1									
15-19	n=177	30% 37%	29% 34%	33% 42%	11% 14%	43% 54%	40% 53%	50% 68%	44% 53%
20-29	n=417	39% 50%	37% 49%	57% 68%	26% 32%	47% 70%	51% 77%	64% 87%	65% 72%
30-39	n=540	43% 58%	44% 57%	52% 68%	16% 21%	49% 78%	52% 80%	64% 87%	60% 69%
40-49	n=544	37% 46%	35% 48%	44% 55%	11% 12%	37% 70%	42% 70%	59% 85%	48% 60%
50-59	n=508	27% 35%	27% 38%	37% 46%	11% 8%	36% 66%	41% 66%	58% 79%	40% 54%
60-74	n=706	15% 21%	14% 19%	22% 31%	11% 3%	23% 48%	24% 44%	50% 72%	31% 42%
Vanus 2									
15-20	n=244	35% 41%	29% 35%	33% 41%		47% 59%	40% 55%	53% 68%	
21-74	n=2648	31% 41%	31% 41%	43% 52%		37% 65%	41% 66%	59% 81%	
Sugu									
Mees	n=1373	36% 47%	36% 48%	44% 56%	11% 18%	38% 67%	42% 68%	58% 82%	47% 59%
Naine	n=1519	26% 34%	25% 34%	36% 47%	11% 12%	38% 63%	40% 63%	58% 80%	49% 59%
Rahvus									
Eestlane	n=2096	34% 44%	33% 42%	43% 53%	11% 18%	41% 67%	46% 69%	63% 83%	55% 65%
Muu rahvus	n=796	25% 34%	27% 39%	34% 47%	11% 18%	31% 60%	31% 59%	47% 74%	33% 46%

1.5 Hasartmängude mängimise ulatus internetis ja väljaspool interneti: profiil (2)

% kõigist vastanutest ■ hasartmängud kokku ■ hasartmängud 2 aasta jooksul kokku

		2021 internetis				2019 internetis				2017 internetis				2014 internetis				2021 väljaspool				2019 väljaspool				2017 väljaspool				2014 väljaspool			
Elukoht	Kokku	n=2892	31%	41%	31%	41%	40%	51%	1	15%	38%	65%	41%	65%	58%	80%	48%	59%															
	Tallinn	n=882	30%	41%	32%	42%	41%	54%	1	18%	34%	64%	41%	66%	54%	81%	52%	66%															
	Tartu, Pärnu, Narva, Kohtla-Järve	n=586	28%	38%	31%	43%	38%	48%	1	15%	36%	66%	41%	67%	54%	77%	42%	54%															
	Muud linn	n=639	33%	41%	26%	35%	39%	48%	1	10%	38%	64%	35%	60%	62%	82%	41%	48%															
	maa-asula (alevik, küla)	n=785	33%	42%	31%	41%	46%	56%	1	13%	42%	65%	45%	67%	63%	83%	52%	60%															
Piirkond	Põhja-Eesti	n=1190	31%	41%	32%	42%	41%	54%			35%	65%	41%	66%	56%	81%																	
	Kesk-Eesti	n=251	29%	37%	35%	43%	43%	53%			42%	64%	49%	69%	62%	84%																	
	Kirde-Eesti	n=286	28%	41%	23%	37%	32%	44%			37%	64%	27%	59%	50%	73%																	
	Lääne-Eesti	n=376	37%	45%	32%	40%	46%	57%			40%	67%	46%	66%	68%	86%																	
	Lõuna-Eesti	n=789	31%	40%	29%	39%	44%	52%			41%	64%	44%	66%	61%	81%																	
	Regulaarne isiklik sissetulek																																
Jah	n=2557	31%	41%	31%	41%	42%	54%			37%	65%	41%	66%	59%	82%																		
Ei	n=335	30%	40%	27%	38%	36%	44%			42%	62%	41%	63%	50%	72%																		
Pere sissetulek ühe inimese kohta	kuni 500 eurot kuus	n=518	30%	40%	28%	36%	29%	40%			40%	65%	40%	60%	52%	76%																	
	501 - 800 eurot kuus	n=805	28%	37%	33%	44%	43%	53%			34%	60%	43%	66%	60%	82%																	
	801 - 1300 eurot kuus	n=761	33%	42%	36%	47%	55%	65%			40%	69%	45%	71%	64%	86%																	
	üle 1300 euro kuus	n=532	37%	49%	34%	47%	54%	65%			42%	71%	40%	70%	65%	85%																	

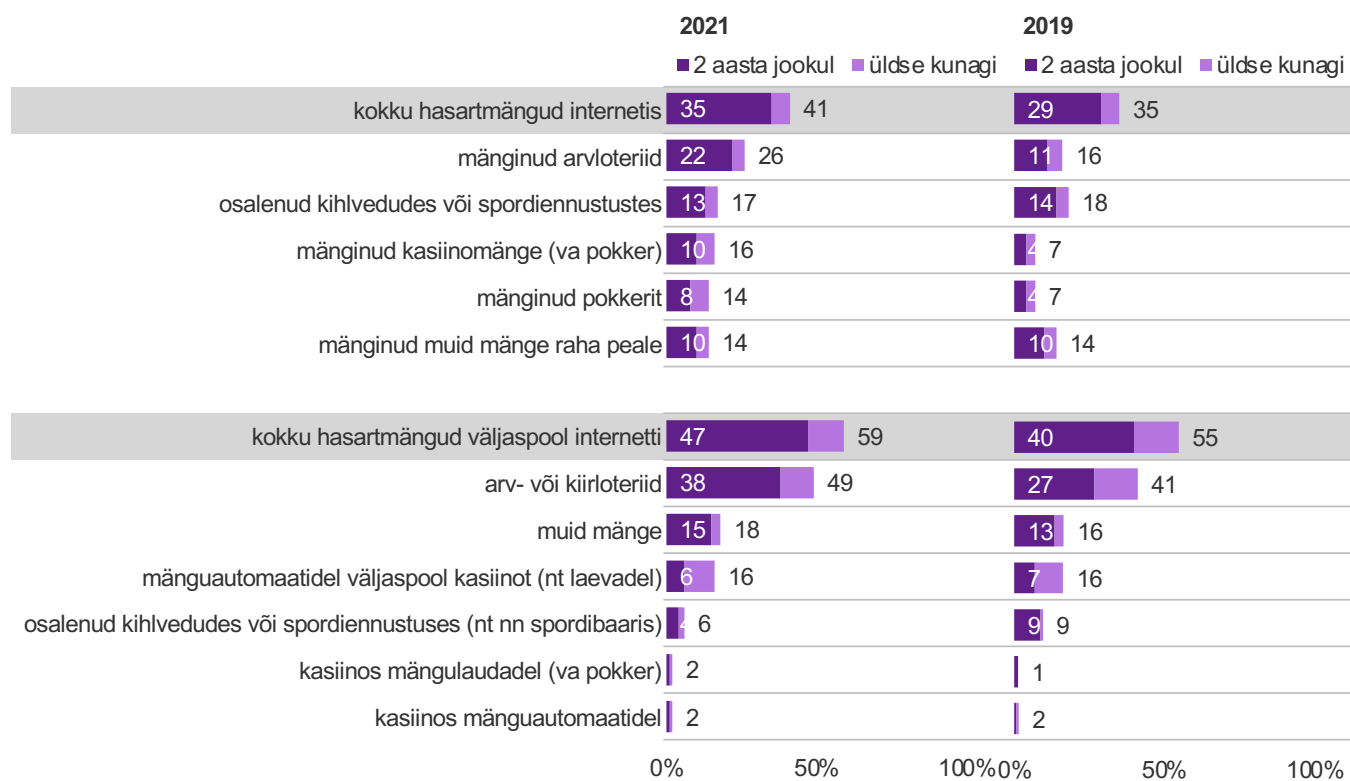
1.6 Hasartmängude mängimise ulatus 15–20aastaste seas

% 15–20aastasest, n=244

		2021	2019	2017	2014
Üldine mängimise kogemus (on kunagi hasartmänge mänginud)	KOKKU	70%	60%	73%	59%
	Väljaspool interneti	59%	55%	68%	58%
	Internetis	41%	35%	41%	18%
Mängimine kahe viimase aasta jooksul	KOKKU	53%	46%	57%	51%
	Väljaspool interneti	47%	40%	48%	49%
	Internetis	35%	29%	33%	15%

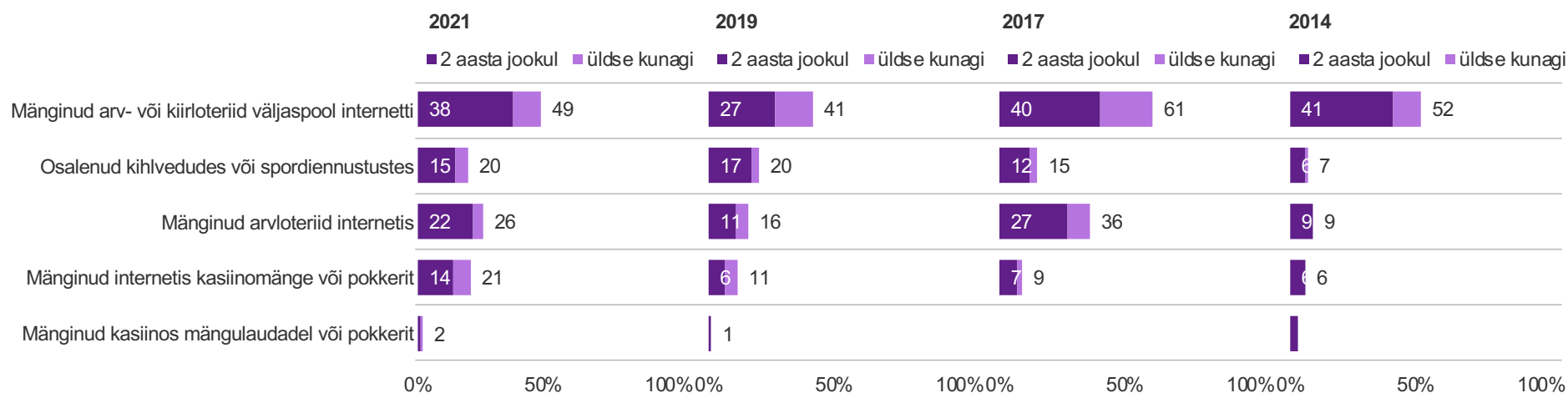
1.7 Erinevate hasartmängude mängimise ulatus 15–20aastaste seas

% 15–20aastasest, n=244



1.8 Erinevate hasartmängude mängimise ulatus trendina: 15–20aastased

% 15–20aastasest, n=244



2

Hasartmängude
mängimise sagedus ja
sage mängimine
elanikkonna rühmades

Hasartmängude mängimise sagedus

HASARTMÄNGUDE MÄNGIMISE SAGEDUS

Veerand (25%, vea piirides 21-28%) neist, kes on viimase kahe aasta jooksul **internetis** hasartmänge mänginud, on teinud seda **iganädalaselt**. See näitaja on läbi viimase 4 uuringu püsinud stabiilsena. **Väljaspool internetti kahe aasta jooksul hasartmänge mänginud** inimestest 16% (14-18%) on seda teinud iganädalaselt. Ka see näitaja on alates 2014. aastast püsinud samal tasemel (väikesed kõikumised jäävad uuringu vea piiresse) (slaid 2.1).

Konkreetsete **mängutüüpide kaupa** vaadates mängib valdav osa hasartmängudega kahe aasta jooksul kokku puutunudest neid **harvemini kui kord kuus**. Erandiks on **arvloterii mängimine internetis**, kus vähemalt **kord kuus mängivad** ja need, kes mängivad harvem, jagunevad pooleks (slaidid 2.2 ja 2.3).

Loterii ehk suurima mängimise ulatuse ja sagedusega mängutüübi puhul on **iganädalaste mängijate osakaal internetis 24%** kõigist internetis mänginutest; **väljaspool internetti** on see **13%**.

Spordiennustuste ja kihlvedude puhul on iganädalaste mängijate osakaal **mõlemas kanalis veidi üle kümnendiku** (12% internetis ja 14% väljaspool). Mõlemas kanalis on olemas ka väike segment (5-6%) igapäevaseid mängijaid.

Kasiinomängude mängimine on internetis oluliselt sagedasem: iganädalasi pokkerimängijad ning muude kasiinomängude mängijaid on vastavalt 16% ning 19%. Reaalses kasiinokeskkonnas on iganädalasi mänguautomaatidel mängijaid 4%, pokkeri ja muude mängude osas ei märkinud keegi end iganädalaseks mängijaks; ka igakuise mängimise vaates jääb reaalne kasiinokeskkond virtuaalsele alla.

Väljaspool internetti mängitakse oluliselt sagedamini kui internetis raha peale muid (uuringus loetlemata) mänge: iganädalaselt internetis 13% ja väljaspool 21%, igakuiselt vastavalt 29% ja 43% vastavat mängu 2 aasta jooksul mänginutest.

MUUTUSED MÄNGIMISE SAGEDUSES

2019. aasta uuringuga võrreldes on internetimängude keskmine mängimissagedus jäänud suuresti samaks kui vaadata vähemalt kord kuus või sagedamini mängijaid. Vaid kihlvedude ja spordiennustuste puhul on igakuiste mängijate osakaal kasvanud 20%lt 33%le.

Väljaspool internetti on samuti märgata kihlvedudes ja spordiennustustes osalejate osakaalu kasvu: vähemalt igakuiste mängijate osakaal on kasvanud 21%lt 35%le

Hasartmängude mängimise sagedus elanikkonna rühmades

IGANÄDALANE MÄNGIMINE ELANIKKONNARÜHMADE LÕIKES

Iganädalane internetis mängimise määr on meeste seas tunduvalt kõrgem kui naiste seas (31% vs. 15%); vanuse lõikes on **vähemalt kord nädalas mängijaid** keskmisest enam 50-59aastaste seas (34%) ning vähem 30-39aastaste seas (20%). Rahvuse ja elukoha lõikes olulisi erinevusi ei ole. Isikliku sissetulekuga elanike hulgas on sagedasi mängijaid enam.

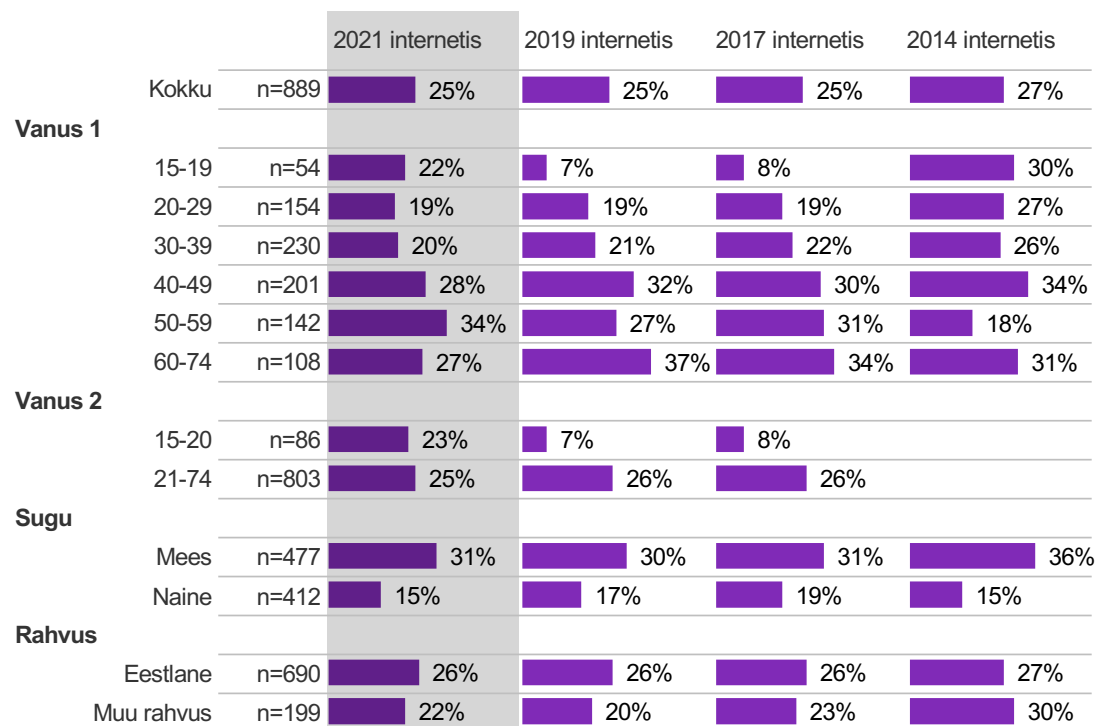
Väljaspool internetti on aktiivsemad samad sihtrühmad: meeste ja naiste hulgas on iganädalasi mängijaid vastavalt 22% ja 11%; vanuserühmadest on sagedasi mängijaid keskmisest enam 50–59aastaste seas (21%).

Sagedaste mängijate profiil on võrreldav kahe aasta tagusega.

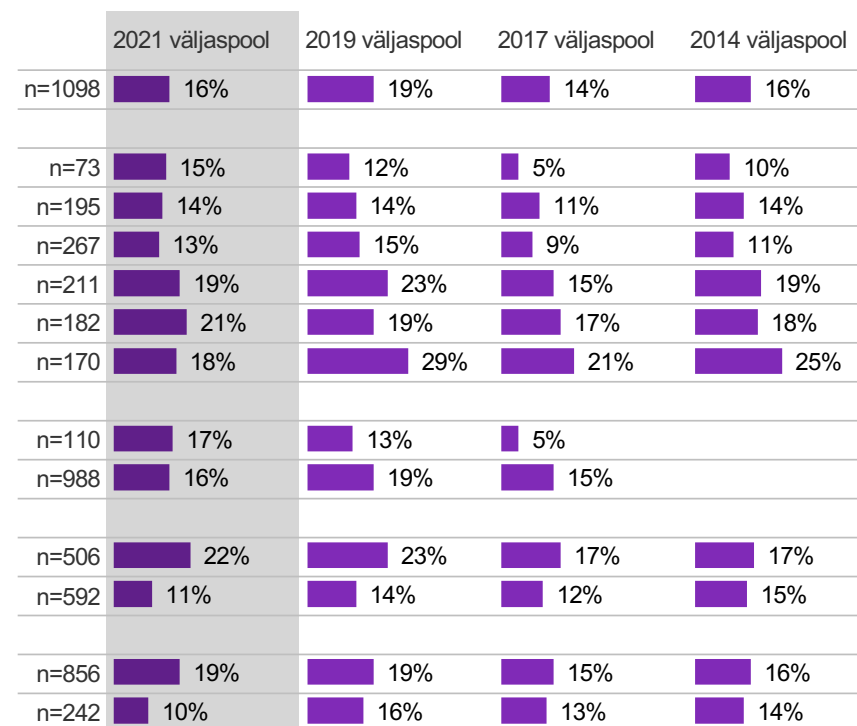
Kui vaadata pikemat trendi alates 2014. aastast, võib märgata noorte hulgas iganädalaste mängijate osakaalu kasvu väljaspool internetti mängitavate hasartmängude osas.

2.1 Iganädalased mängijad elanikkonna rühmades

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

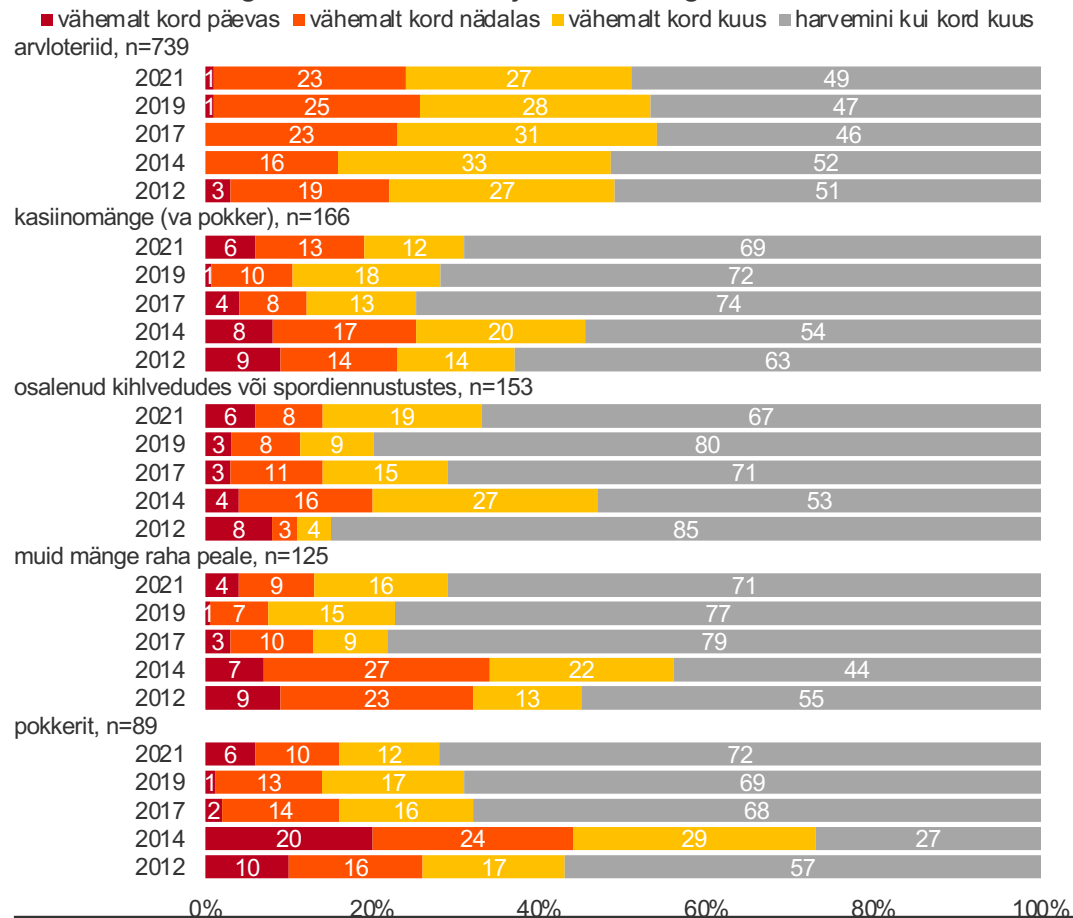


Mänginud vähemalt kord nädalas VÄLJASPOOL INTERNETTI
% viimase 2 aasta jooksul väljaspool internetti mänginutest



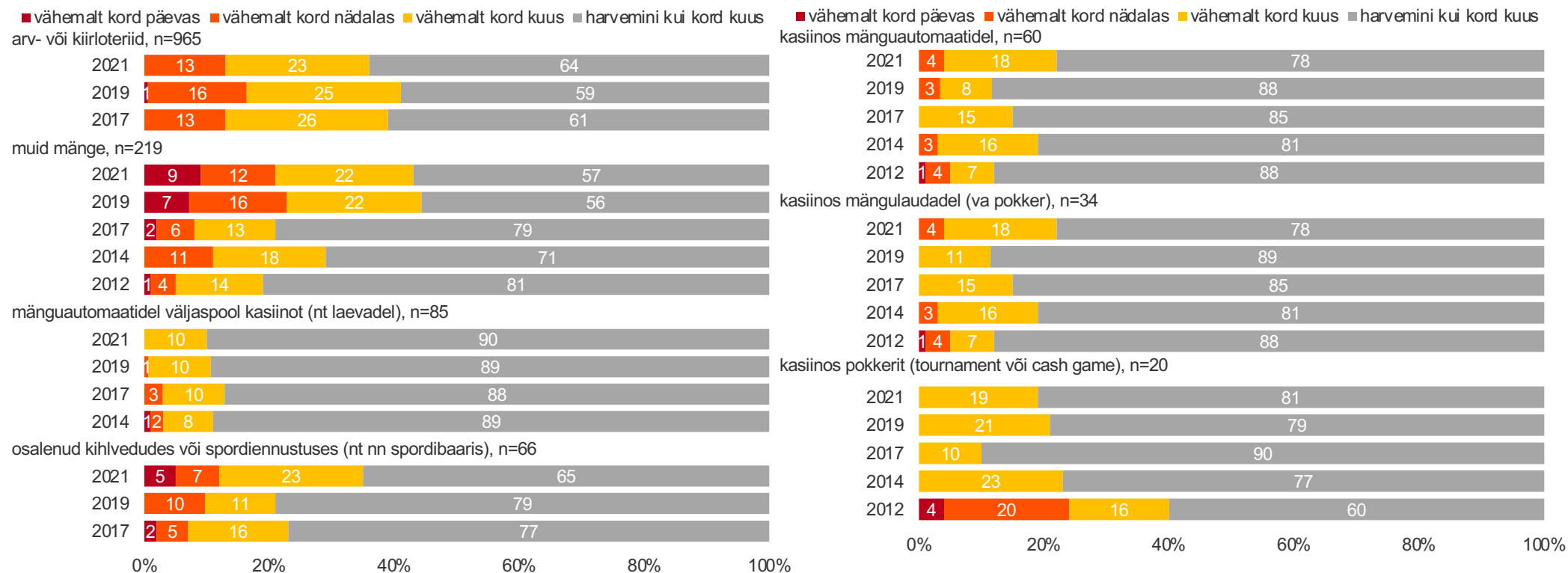
2.2 Hasartmängude mängimise sagedus internetis

% vastavat mängu viimase 2 aasta jooksul mänginutest



2.3 Hasartmängude mängimise sagedus väljaspool internetti

% vastavat mängu viimase 2 aasta jooksul mänginutest



3

Hasartmängusõltuvuse
riskirühma osakaal ning
kirjeldus

Hasartmängusõltuvuse riskirühma osakaal, kirjeldus ning mängimise ulatus

RISKIRÜHMA OSAKAAL

Riskirühma kuulumise määratlemiseks kasutati 2021.aasta uuringus PGSI metoodikat, mis hõlmab 9 võimalikele probleemidele viitavat väidet (vt. metoodika kohta täpsemalt aruande sissejuhatust ja peatükki 7). Varasemates uuringutes on kasutatud SOGS metoodikat.

Hasartmängusõltuvuse riskirühma kuuluvate elanike (mõningate probleemidega ja tõenäolised patoloogilised mängijad) **osakaal** on hoolimata metoodika vahetusest võrreldaval tasemel eelmise uuringuga: **10% (9-11%) vs 7%**. Samas on see suurem **viimase kahe aasta jooksul hasartmänge** mänginute hulgas: **20% (18-22%) vs 13%**. Nii elanikkonnas kui mängijate hulgas on kahekordistunud mõningate probleemidega mängijate osakaal (slaid 3.1).

Riskirühma kuuluvaid inimesi viimase 2 aasta jooksul hasartmänge mänginutest on keskmisest enam **meeste** hulgas (24%) võrreldes naistega (15%). Vanusrühmade võrdluses on riskirühma kuulujaid keskmisest enam **20-29aastaste** seas ehk 26% (20-32%). 15-20aastased hulgas on sarnaselt paari aasta tagusele uuringule riskirühma kuulujaid keskmisest enam (29% ehk 20-37%) ja seda tõenäoliselt ennekõike 20aastaste osakaalu tõttu selles vanusrühmas (slaid 3.2).

Kui paar aastat tagasi näitas uuring muu rahvuse esindajate seas suuremat riskirühma kuulujate osakaalu, siis käesolevas uuringus rahvus eristavaks tunnuseks ei ole.

Väiksem on riskirühma kuulujate osakaal kõrgeima sissetulekutasemega inimeste seas (15% neist, kes saavad üle 1300 euro kuus pereliikme kohta) ning maa-asulate elanike seas (17%).

MÄNGIMISE ULATUS RISKIRÜHMADES

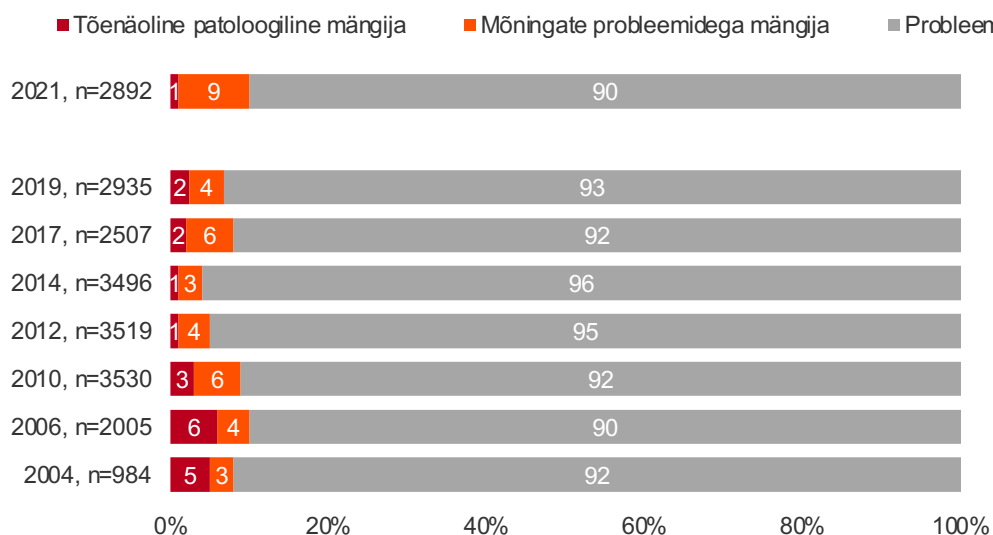
Hasartmängusõltuvuse riskirühma kuuluvad mängijad on võrreldes 2 aasta jooksul mänginute keskmisega **mänginud enam nii internetis kui väljaspool seda** (slaid 3.3 1 ja 2). Internetis on nad keskmisest enam mänginud kõiki mänge; väljaspool interneti on nad ainult loteriid mänginud keskmisega võrreldaval tasemel (83% vs 81% keskmiselt). Eri tüüpi mängude pingerida mängimise osakaalu alusel järgib aga keskmise mängija oma: kõige enam on nii internetis kui väljaspool mängitud loteriid (68% ja 83%) ja kõige vähem pokkerit (26% internetis ja 13% väljaspool seda).

Võrreldes eelmise uuringuga **on riskirühmas kasvanud** internetis loterii, kasiinomängude ja pokkeri mängimine ning väljaspool interneti loterii ning kasiinos ja mujal mänguautomaatidel mängimine. Erinevate mängude mängimise tase on pigem samal tasemel 2017. aastaga.

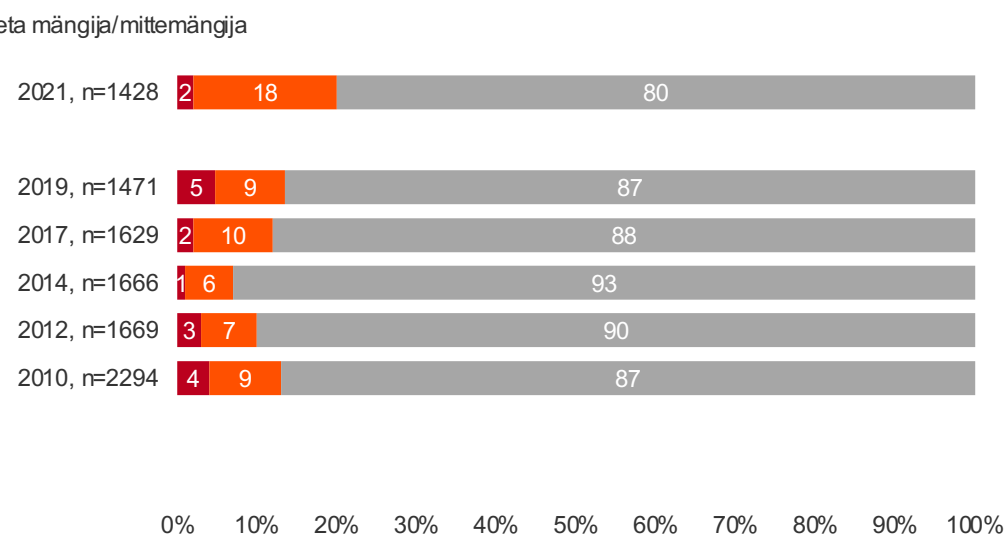
Mängimise sagedus on riskirühmas võrreldes probleemideta mängijatega selgelt **kõrgem**, seda eriti internetis ja väljaspool **spordiennustuste-kihlvedude, pokkeri ja muude kasiinomängude; väljaspool interneti ka kasiinos mänguautomaatidel mängimise** osas (slaidid 3.4 ja 3.5).

3.1 Hasartmängusõltuvuse risk

Kogu elanikkonnas
% kõikidest vastanutest



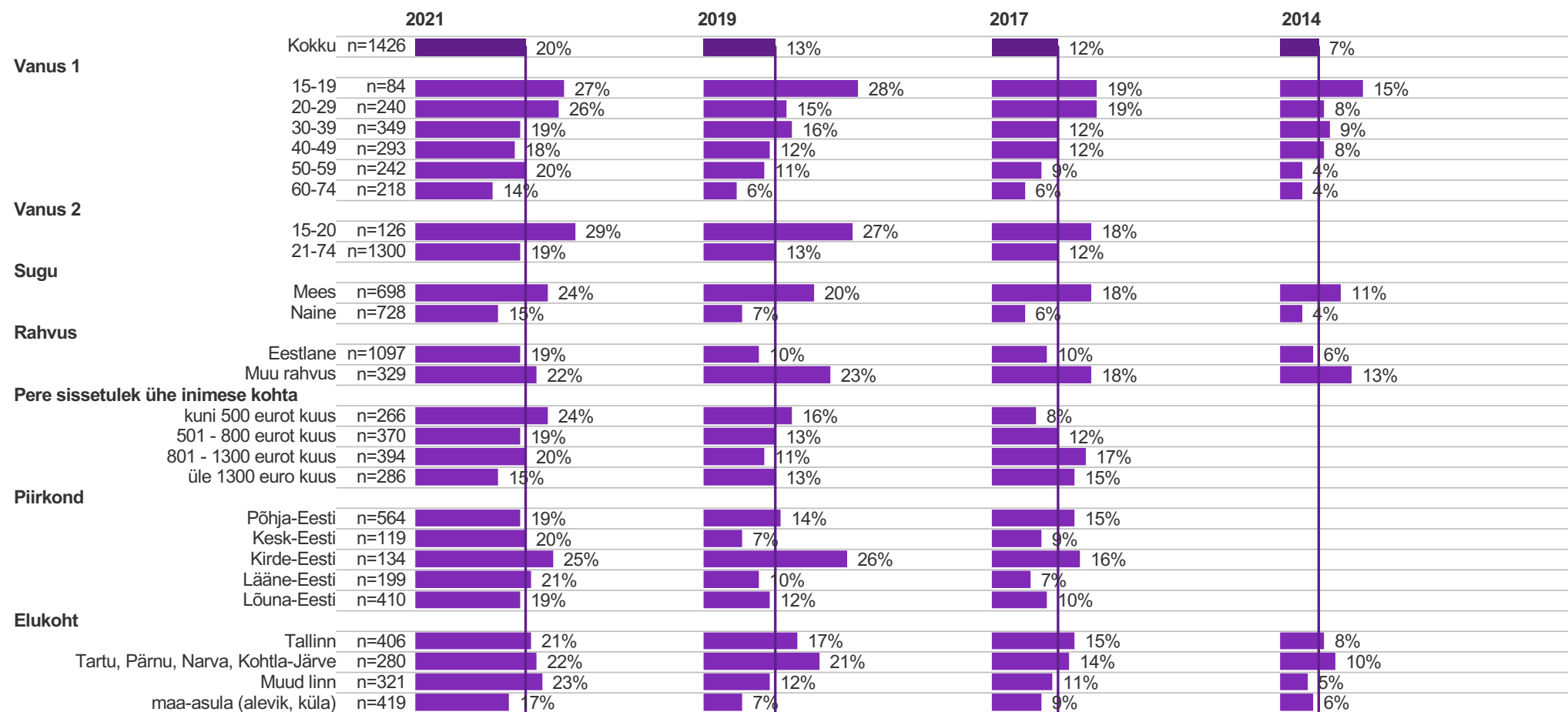
Mängijate seas
% viimase kahe aasta jooksul mänginutest



Mängusõltuvuse määra arvestamise aluseks 2004-2019. aastal on SOGS meetodika ning 2021. aastal PGSI meetodika.

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

3.2 Hasartmängusõltuvuse riskirühma profiil % viimase kahe aasta jooksul mänginutest



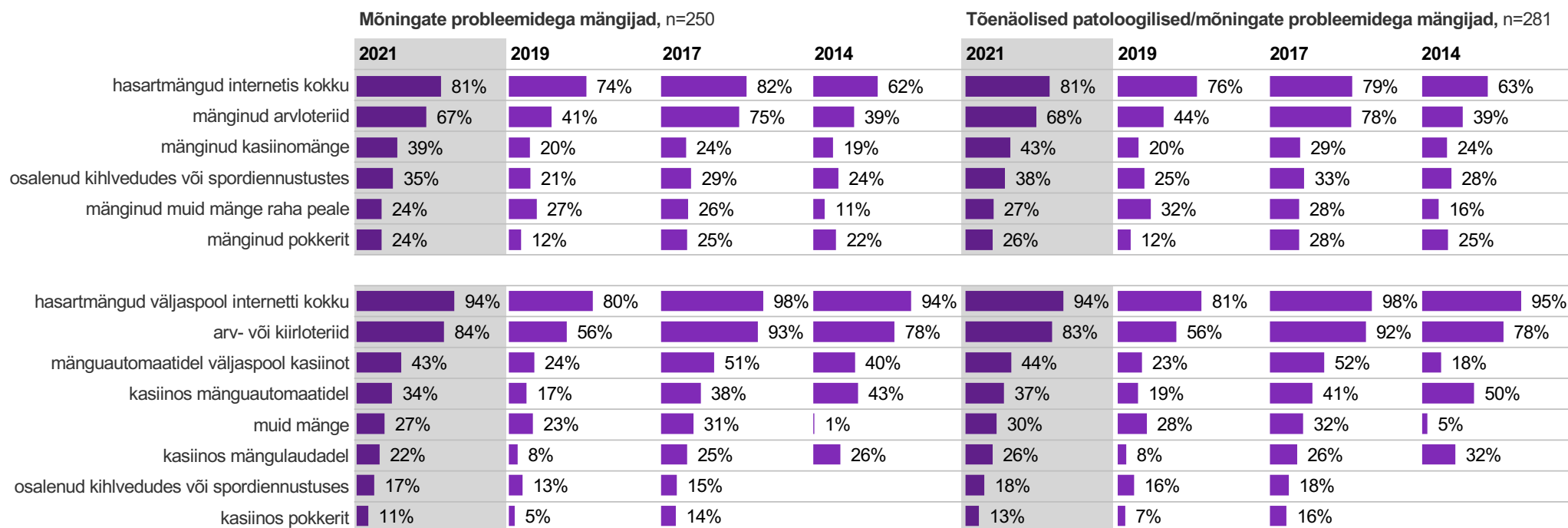
3.3 Erinevate mängude mängimise ulatus mängijate rühmades (1)

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

	KÕIK MÄNGIJAD, n=1426				Probleemideta mängijad, n=1145			
	2021	2019	2017	2014	2021	2019	2017	2014
hasartmängud internetis kokku	69%	61%	68%	28%	66%	59%	65%	26%
mänginud arvloteriid	58%	49%	64%	22%	55%	50%	62%	21%
mänginud kasiinomänge	19%	8%	8%	5%	13%	6%	5%	3%
osalenud kihlvedudes või spordiennustustes	18%	11%	12%	5%	13%	9%	9%	3%
mänginud muid mängu raha peale	13%	10%	8%	4%	10%	6%	5%	3%
mänginud pokkerit	14%	6%	9%	6%	11%	5%	6%	4%
hasartmängud väljaspool interneti kokku	89%	82%	96%	98%	88%	83%	95%	98%
arv- või kiirloteriid	81%	71%	93%	79%	80%	73%	93%	80%
mänguautomaatidel väljaspool kasiinot	31%	9%	27%	21%	28%	7%	23%	18%
kasiinos mänguautomaatidel	24%	7%	18%	19%	21%	5%	15%	16%
muid mängu	21%	16%	10%	1%	18%	14%	8%	1%
kasiinos mängulaudadel	14%	4%	10%	11%	11%	3%	7%	10%
osalenud kihlvedudes või spordiennustustes	9%	6%	7%		7%	4%	5%	
kasiinos pokkerit	6%	2%	5%		5%	1%	3%	

3.3 Erinevate mängude mängimise ulatus mängijate rühmades (2)

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest



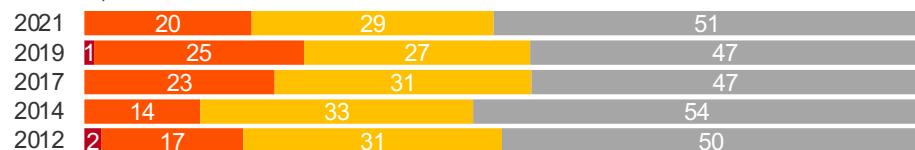
3.4 Mängimise sagedus internetis mängijate rühmade lõikes

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

Probleemideta mängijad, n=1145

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

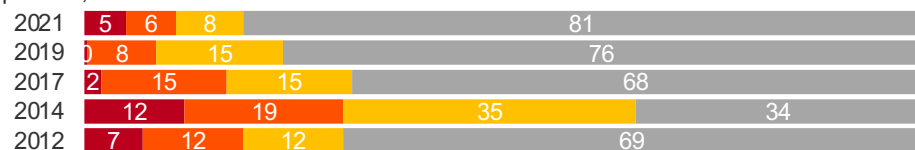
mänginud arvloteriid, n=576



osalenud kihlvedudes või spordiennustustes, n=84



mänginud pokkerit, n=56



mänginud muid mängu raha peale, n=68



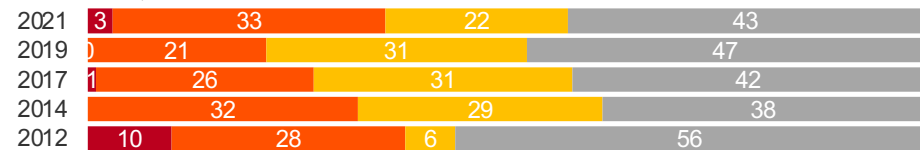
mänginud kasiinomänge (va pokker), n=83



Tõenäolised patoloogilised/mõningate probleemidega mängijad, n=281

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

mänginud arvloteriid, n=163



osalenud kihlvedudes või spordiennustustes, n=69



mänginud pokkerit, n=33



mänginud muid mängu raha peale, n=57



mänginud kasiinomänge (va pokker), n=83

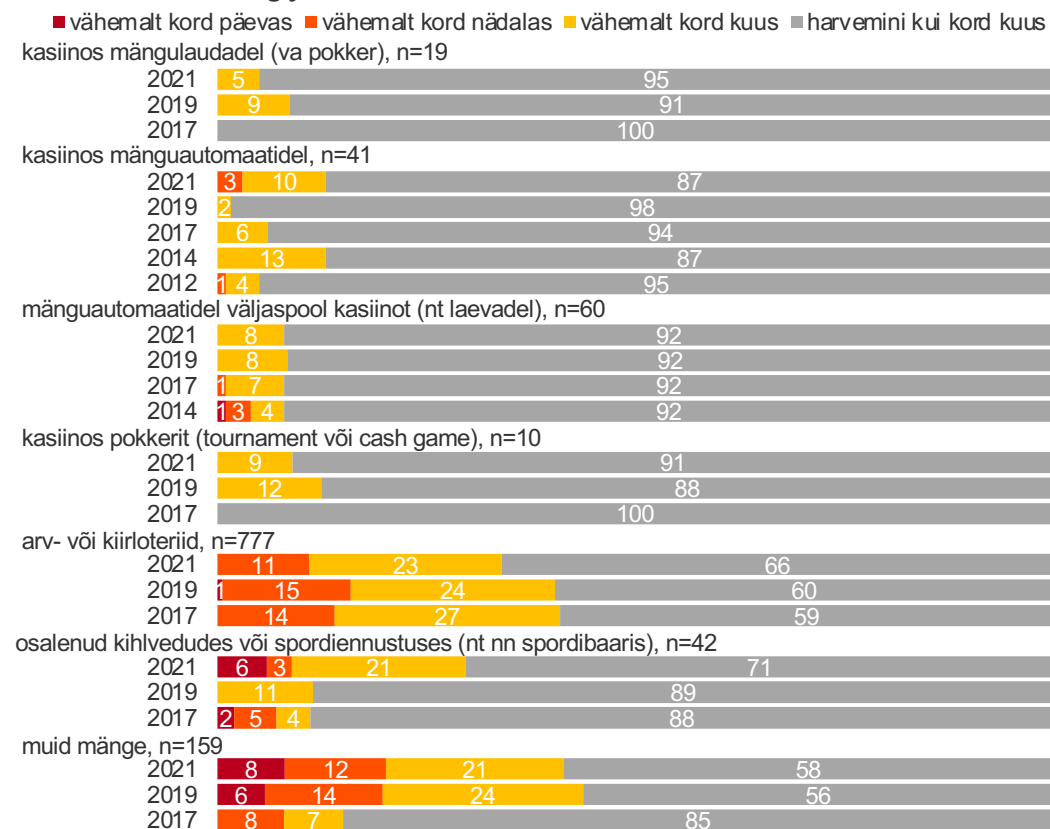


0% 20% 40% 60% 80% 100%

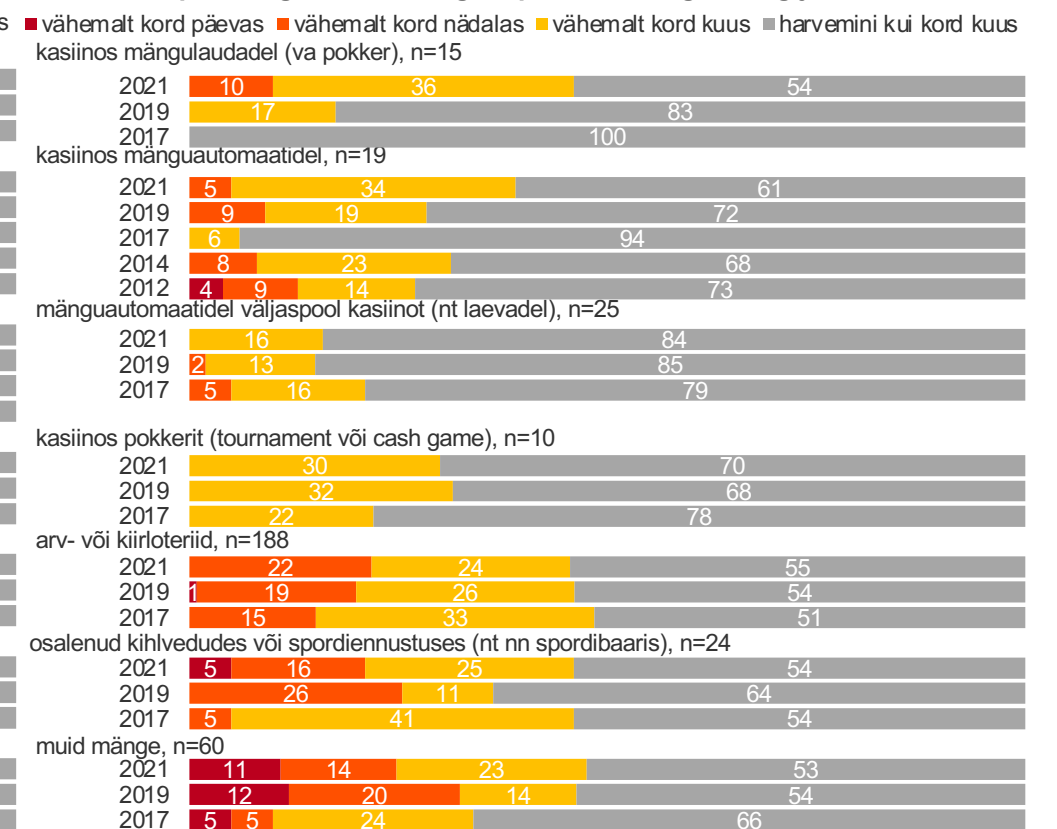
3.5 Mängimise sagedus väljaspool interneti mängijate rühmade lõikes

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

Probleemideta mängijad, n=1145



Tõenäolised patoloogilised/mõningate probleemidega mängijad, n=281



4

Probleemide kogemine
seoses hasartmängimisega

Probleemide kogemine seoses hasartmängimisega

HASARMÄNGUSÖLTUVUSE RISKILE VIITAVATE VÄIDETEGA NÕUSTUMINE

Kõigi kahe aasta jooksul hasartmänge mänginute hulgas jääb **enamiku väidetega nõustumise määr üsna madalaks**: neid, kes on vähemalt mõnikord mõne probleemiga kokku puutunud, on sõltuvalt probleemist 2–8% (slaid 4.1). Kõige sagedamini on ette tulnud panustamist suuremate summadega kui need, mille kaotamist endale lubada saab.

Hasartmängusõltuvuse riskirühmas on kõikide probleemide puhul nendega kokku puutunud mängijate osakaal suurem kui probleemidega mängijate puhul. Kõige enam on kogetud järgnevat:

- pöördumine mõnel järgneval päeval tagasi, et proovida kaotatud raha tagasi võita (40%);
- mängu on panustatud rohkem raha kui see, mille kaotamist endale lubada saab (39%)
- süütunne selle tõttu, kuidas hasartmänge mängitakse või selle tõttu, mis juhtub, kui mängitakse (37%);
- tunne, et on probleeme hasartmängimisega (31%);

Riskirühmast nõustub 11- 26% ka kõigi teiste väidetega. Kõigi väidete puhul on kõige sagedamini valitud vastusevariant „mõnikord“; probleemide kogemine tasemel „sageli“ või „peaaegu alati“ jääb riskirühmas vahemikku 1–7%. Seda on ligi kaks korda vähem kui 2019. aastal ilmnis SOGS metoodika puhul.

Abivõimaluste kasutamine ja mängukeeld

ABIVÕIMALUSTE KASUTAMINE

85% viimase 2 aasta jooksul hasartmänge mänginutest ütlevad, et neil **pole probleeme raha peale mängimise ja panuste tegemisega**. Ülejäänutest **2% on kasutanud mingeid abivõimalusi** ning **13% mitte**.

Neist, kes on raha peale mängimise või panuste tegemisega **probleeme kogunud**, **14% on mingeid abivõimalusi kasutanud** ja 86% mitte. Kõige sagedamini on lastud endale kehtestada mängukeeld (9%) või räägitud pere, sõprade, tuttavatega (5%). Psühholoogi/psühhiaatri või võlanõustaja on on kasutanud 1% või alla selle (slaid 4.2).

Riskirühm on mängukeelu võimalust kasutanud võrreldes keskmise mängijaga enam (21%) ning nende seas on vähem neid, kes pole mingeid abivõimalusi kasutanud (69%)

Võrreldes 2019. aastaga on nende osakaal, kes pole abivõimalusi kasutanud, suurem. See võib olla tingitud küsimuse esitamise viisi muutusest.

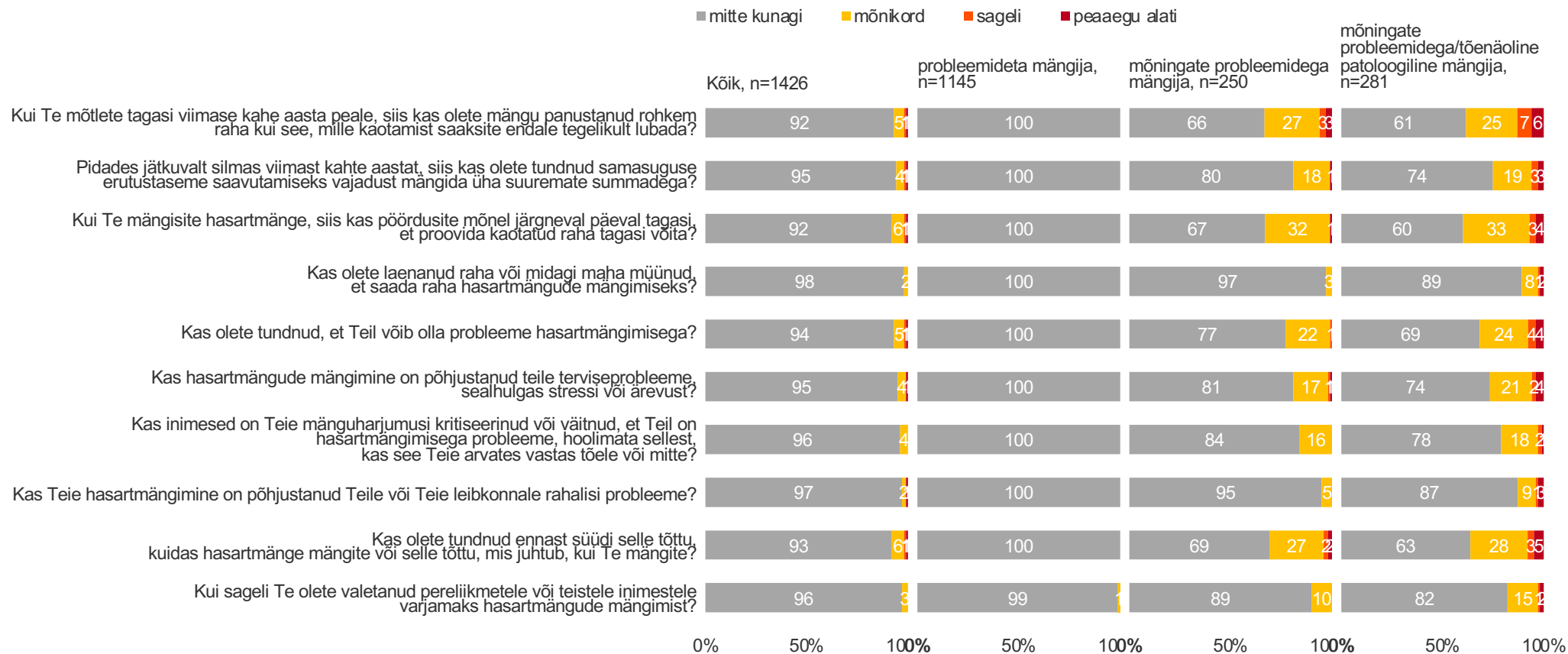
MÄNGUKEELD

Neist, kes on lasknud endale **mängukeelu kehtestada**, 83% (62-100%) tunnistavad selle positiivset mõju ehk nad ei ole enam edasi mänginud ning 18% (0-40%) peavad vajalikuks kehtestada endale mängukeeld ka mõnes teises (naaber)riigis, kui selleks oleks võimalus (slaid 4.3). Mängukeelu saanute valim on väike (22 vastajat), mistõttu vea piirid on laiad ning tulemuste laiendamisel kogu sihtrühmale tuleb olla ettevaatlik.

Neljast vastajast, kes hoolimata mängukeelu kehtestamisest edasi mängisid, 2 tegid seda naaberriigis, 1 kasutas selleks teise inimese isikutunnistust või kontot ning 1 muid võimalusi

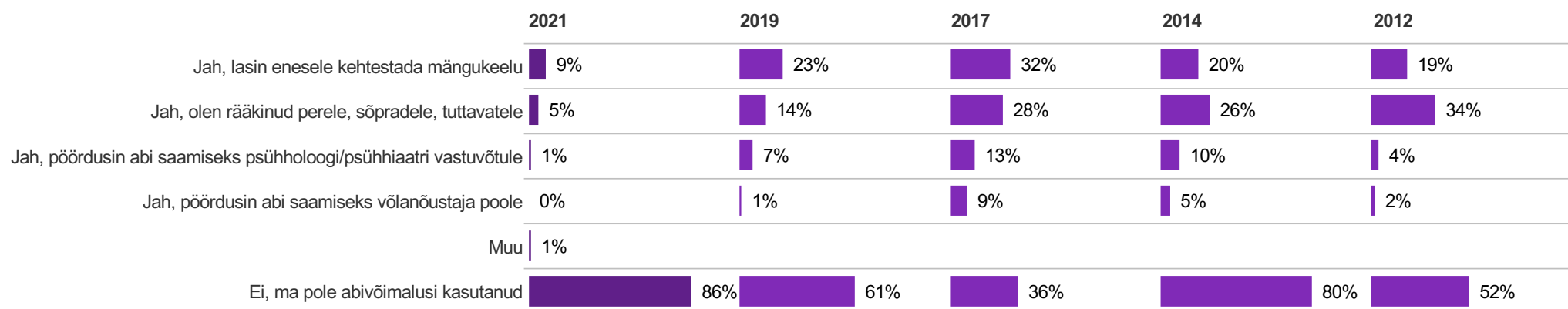
4.1 Probleemsele mängimisele viitavate väidetega nõustumine

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest



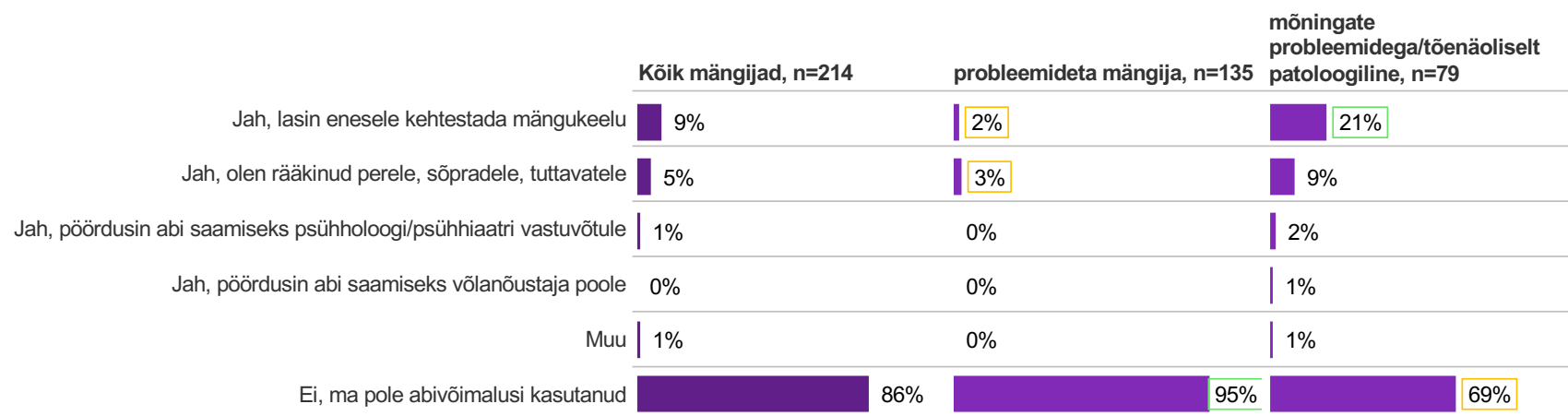
4.2 Abivõimaluste kasutamine probleemide esinemise korral

% neist, kes on kogenud probleeme raha peale mängimise või panuste tegemisega seoses, n=214



4.3 Abivõimaluste kasutamine probleemide esinemise korral

% neist, kes on kogunud probleeme raha peale mängimise või panuste tegemisega seoses, n=214

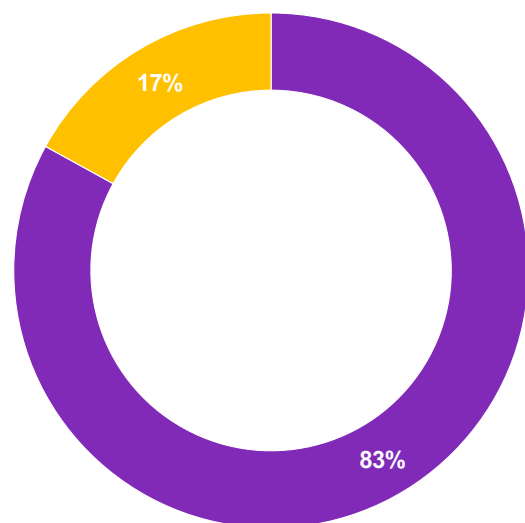


4.4 Mängukeelu mõju ja vajadus seada see endale mõnes teises riigis

% neist, kes on lasknud selle kehtestada, n=22

Enesele kehtestatud mängukeeld ...

- On olnud positiivse mõjuga ja ma ei ole enam hasartmänge mänginud
- Ei ole mõjutanud minu hasartmängimist ja ma mängin edasi



Neist, kes edasi mängivad:

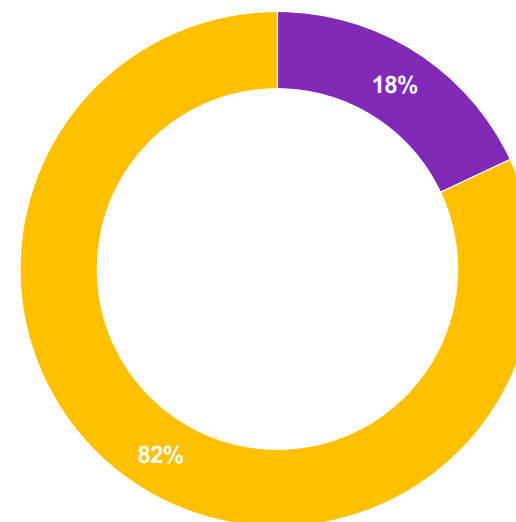
2 teevad seda naaberriigis

1 kasutades teise inimese isikutunnistust või kontot

1 kasutab muid võimalusi

Kas peaksite vajalikuks seada endale mängukeeld ka mõnes teises (naaber)riigis, kui selleks oleks võimalus?

- Jah
- Ei



5

Hasartmängude mängimise
põhjused, teadlikkus
blokeeringutest, *loot box*´ide
ostmine

Hasartmängude mängimise põhjused, teadlikkus blokeeringutest

HASARTMÄNGUDE MÄNGIMISE AJENDID

Peamisteks hasartmängude mängimise ajenditeks on viimase kahe aasta jooksul hasartmängudega kokkupuutunud inimeste jaoks **soov võita suur rahasumma** (48%) ning **lõbus ajaviide** (43%). Oluliselt harvem suunab mängima soov võita raha oma majanduslike probleemide lahendamiseks (15%) ning muid põhjuseid tõi välja kümnendik või vähem mängijatest. 8% ei pidanud ennast hasartmängude mängijaks; enamasti olid need inimesed, kes olid mänginud vaid arv- ja/või kiirloteriid ning teinud seda harva.

Mõningate probleemidega mängijate jaoks on oluline **soov võita suur rahasumma**, aga võrdväärselt ka **lõbus ajaviide** (seda mainitakse keskmisest enam). 10% neist toovad välja ka sõbra või pereliikme soovitus/eeskuju (keskmine näitaja 5%). **Tõenäoliselt patoloogiliste mängijate** jaoks on lisaks **soovile võita suur rahasumma (54%)** teisel kohal soov **võita raha oma majanduslike probleemide lahendamiseks** (45%). Veerand neist mainib väljakujunenud harjumust (keskmine näitaja 8%, probleemideta mängijatel 7%, mõningate probleemidega mängijatel 10%). **Riskirühma** jaoks tervikuna on võrdselt olulised suure rahasumma võitmine (54%) ja lõbus ajaviide (53%), kolmandal kohal on raha võitmine majanduslike probleemide lahendamiseks (26%). Keskmisest enam mainitakse ka kõiki muid põhjuseid.

Mängimise ajendid ei ole võrreldes paari aasta tagusega oluliselt muutunud.

TEADLIKKUS HASARTMÄNGU VALDKONNA BLOKEERINGUTEST

59% elanikkonnast ning **68%** viimase **kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest** on **teadlikud võimalusest** endale **mängukeeld seada**. **Teadlikkus on kõrgem** sihtrühmades, kelle kokkupuude hasartmängudega on suurem: **mehed, eestlased, vanus 30-59** (slaid 5.2). Nooremates sihtrühmades, sh 20-29aastaste seas, kelle seas mängijaid on keskmisest enam, on teadlikkus keskmisest madalam ja kõige vanemate seas (65-74aastased) keskmisel tasemel.

Teadlikkus on üle keskmise nii probleemideta mängijate kui ka riskirühma puhul (sh. eraldi vaadatuna ka mõningate probleemidega mängijatel).

Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate veebilehtedele seatud **blokeeringutega** on kokku puutunud 13% elanikkonnast ja 12% viimase 2 aasta jooksul mänginutest sh. 6% elanikest ja 7% mängijatest on enda sõnul seetõttu loobunud mõne kasutajakonto loomisest või kasutamisest. Ülejäänud blokeeringuga kokkupuutunud inimesed on sellest mööda läinud.

Hasartmängusõltuvuse riskirühmas on kokkupuude **keskmisest kõrgem**: 19% neist on blokeeringutega kokku puutunud (sh mõningaid probleeme omavas segmendis 17% ning tõenäoliste patoloogiliste mängijate seas 40%). Valdavalt pani blokeering riskirühma mängimisest loobuma (14%); siiski tunnistab 6% neist blokeeringu eiramist.

Teadlikkus pole võrreldes 2019. aastaga oluliselt muutunud kummagi vaadeldud näitaja osas.

Kokkupuuted *loot box*´ide ostmisega

Loot box´ide ostmisega arvutimängudes päris raha eest on kokku puutunud **11% elanikest** ning **16% viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest**. Viimase kahe aasta jooksul on *loot box*´ide ostmise kogemus 6 protsendil elanikest ja 9 protsendil hasartmänge mänginutest (slaid 5.5).

Riskirühmas on kokkupuuteid *loot box*´idega **enam: neid on ostnud 26%**, sh viimase kahe aasta jooksul 17%. Mõningate probleemidega mängijate hulgas on need näitajad 26% ja 17% ning tõenäoliselt patoloogiliste mängijate seas 24% ja 14%. Seega on *loot box*´e ostnud ennekõike mõningate probleemidega mängijad ja tõenäoliselt patoloogilise käitumisega mängijate kogemus ei erine keskmise mängija omast.

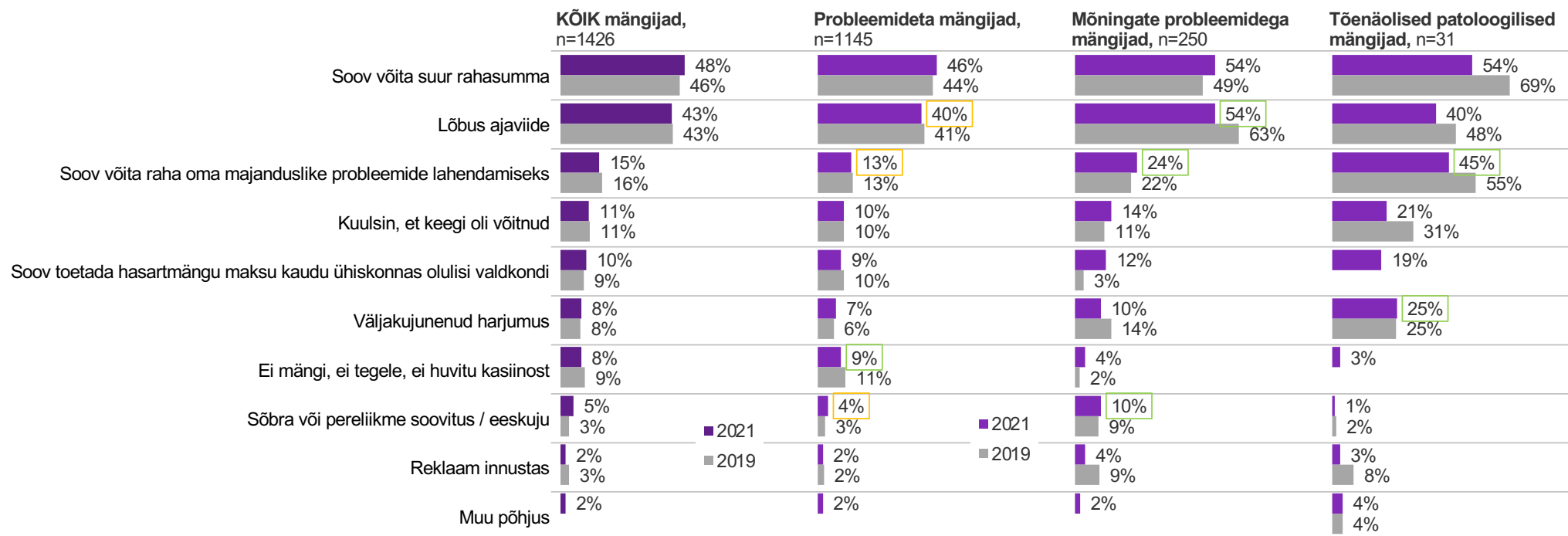
Võrreldes 2019. aastaga ei ole kokkupuude *loot box*´idega muutunud välja arvatud see, et toona omasid kokkupuudet *loot box*´idega kõige rohkem tõenäoliselt patoloogilised mängijad.

Loot box´e on enam ostnud **mehed** (16%) ja **15-39aastased** (21%). 15–20aastastest on *loot box*´e ostnud **neljandik** (25%).

Loot box´e viimase kahe aasta jooksul ostnud mängijad on seda **valdavalt teinud harvem kui kord kuus**, igakuised ostjad on 21%. Riskirühma käitumine ei erine keskmisest: *loot box*´e on ostnud 25%. *Loot box*´idega kokku puutunud mängijate valimid on väga väiksed ning tulemuste laiendamisel sihtrühmale tuleb olla ettevaatlik.

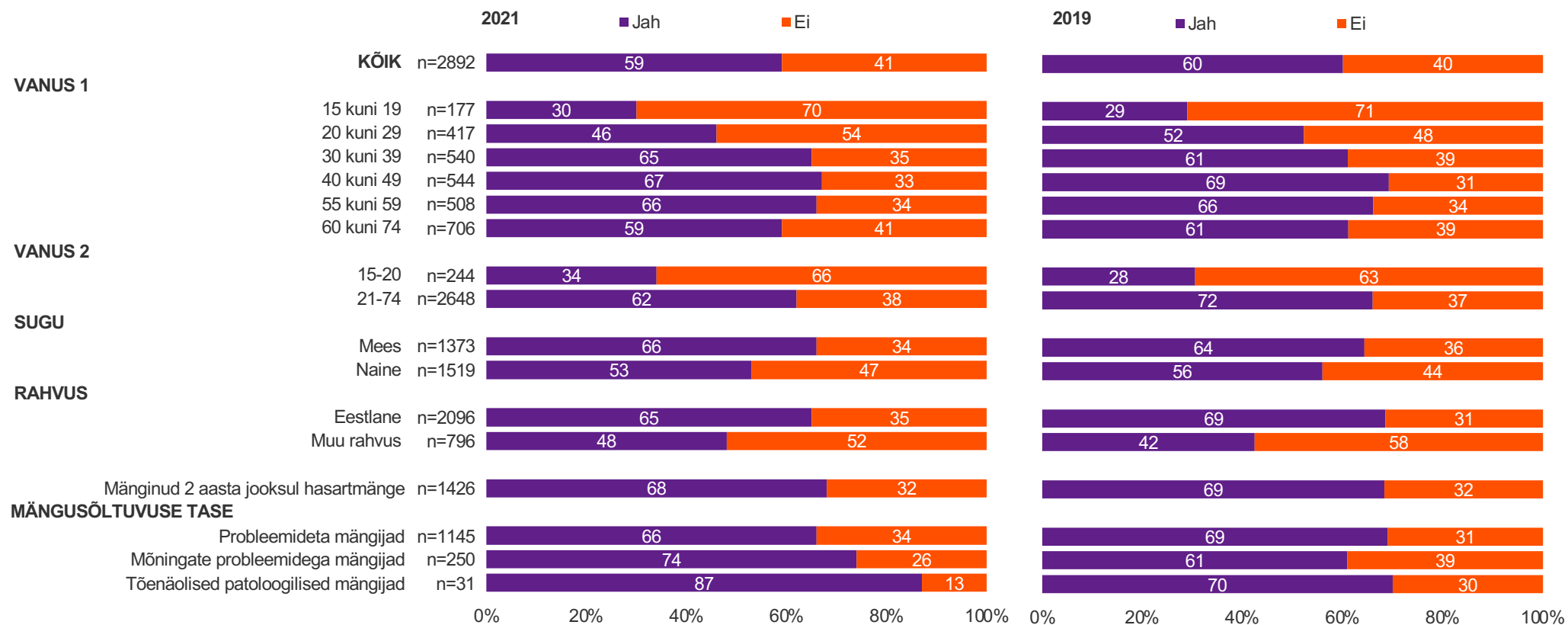
5.1 Peamised ajendid hasartmängude mängimiseks

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest



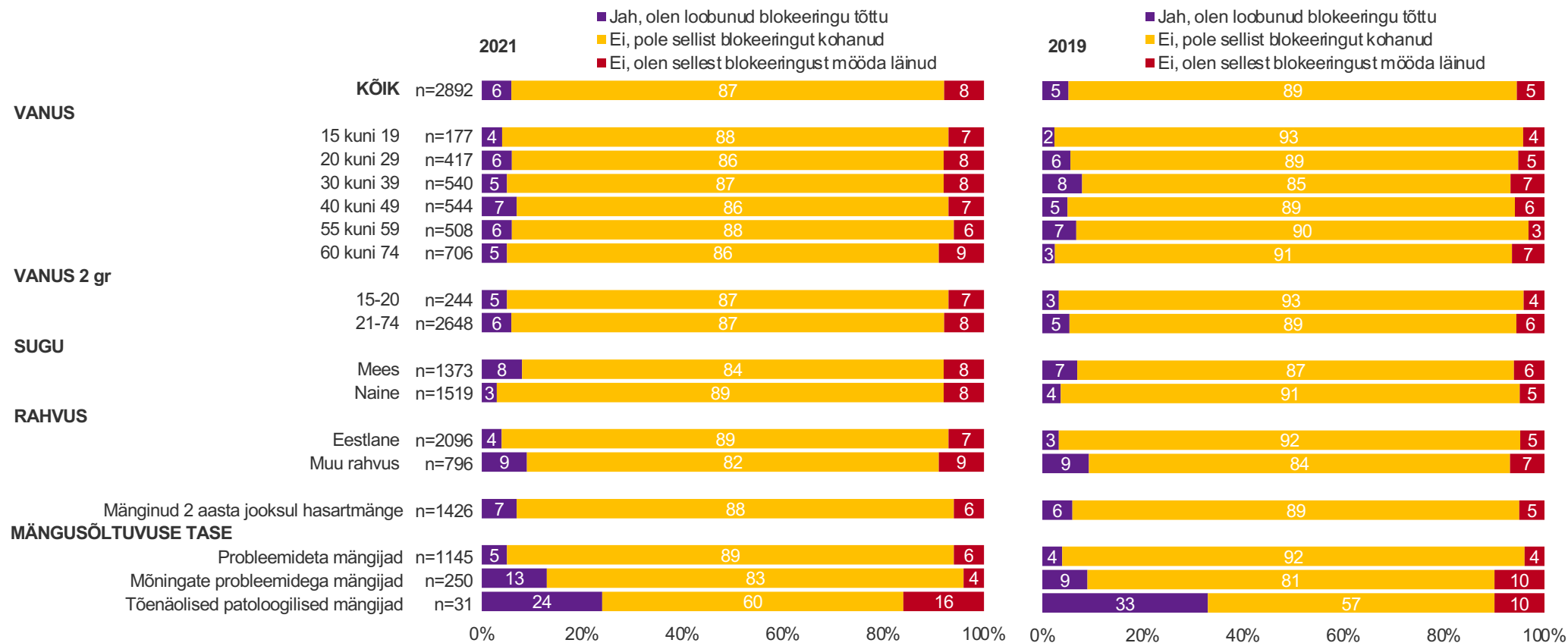
5.2 Teadlikkus hasartmängu valdkonna blokeeringutest

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



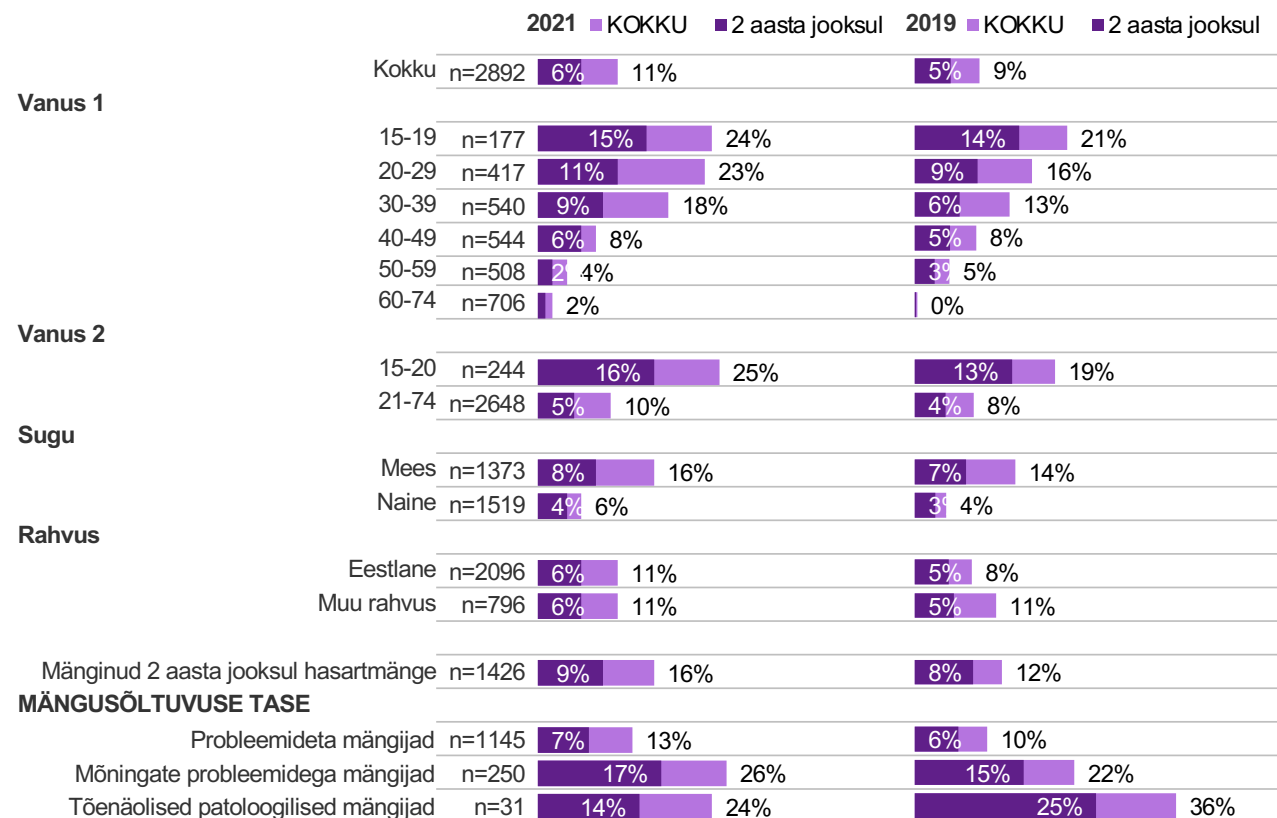
5.3 Teadlikkus hasartmängu valdkonna blokeeringutest

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



5.5. Loot box'ide ostjate profiil % vastavast elanikkonnarühmast

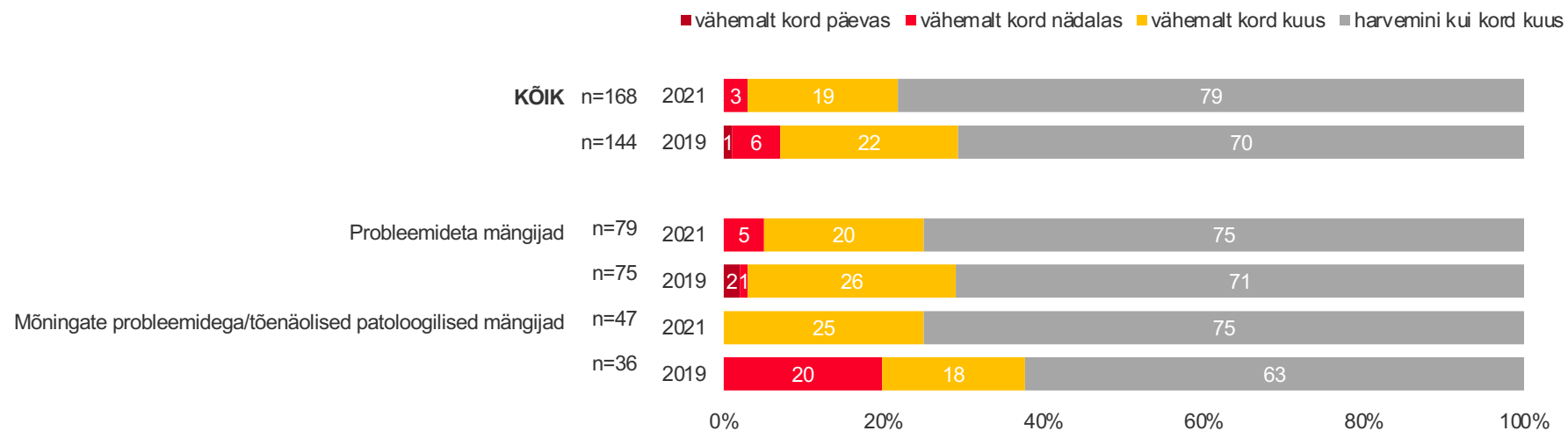
Kas olete kunagi mõnes arvutimängus ostnud pärisraha eest nn *loot box'e*?



5.4 Loot box´ide ostmise sagedus

% lootbox´e ostnutest

Kui sageli Te olete seda teinud?



6

Hasartmängu reklaami
mõju

Hasartmängu reklaami märkamine ja mõju

REKLAAMI MÄRKAMINE

Hasartmängu reklaami on vähemalt ühes reklaamikanalis **märkanud 69% elanikest**. Pooled elanikest on seda märkanud **internetis või sotsiaalmeedias** (52%), üle kolmandiku **televisioonis** (39%) ja umbes viiendik **tänavareklaamina** (22%). Muude kanalite osakaal jääb alla viiendiku (slaid 6.1).

Mida noorema inimesega on tegu, seda suurema tõenäosusega on ta hasartmängu reklaami märkanud: märkamine on üle keskmise 15-19aastaste (90%), 20-20aastaste (84%) ja 30-39aastaste (77%) seas. 50aastased ja vanemad on seda märkanud keskmisest vähem. Mehed on võrreldes naistega reklaami märkanud enam (75% vs 64%) ning eestlased enam kui muu rahvuse esindajad (73% vs 63%). Viimase kahe aasta jooksul mänginud inimesed on reklaami märkanud keskmisest enam (77%), sh tõenäoliselt patoloogilistest mängijatest on seda märkanud 87%.

Viimase kahe aasta jooksul mänginud inimesed on võrreldes keskmisega reklaami näinud enam kõigis kanalitest. Tõenäolised patoloogilised mängijad on seda märkanud samades allikates nagu viimase kahe aasta jooksul mänginud keskmiselt, kuid keskmisest enam ka avalikel üritustel (39%) (slaid 6.2).

REKLAAMI TAJUTUD MÕJU

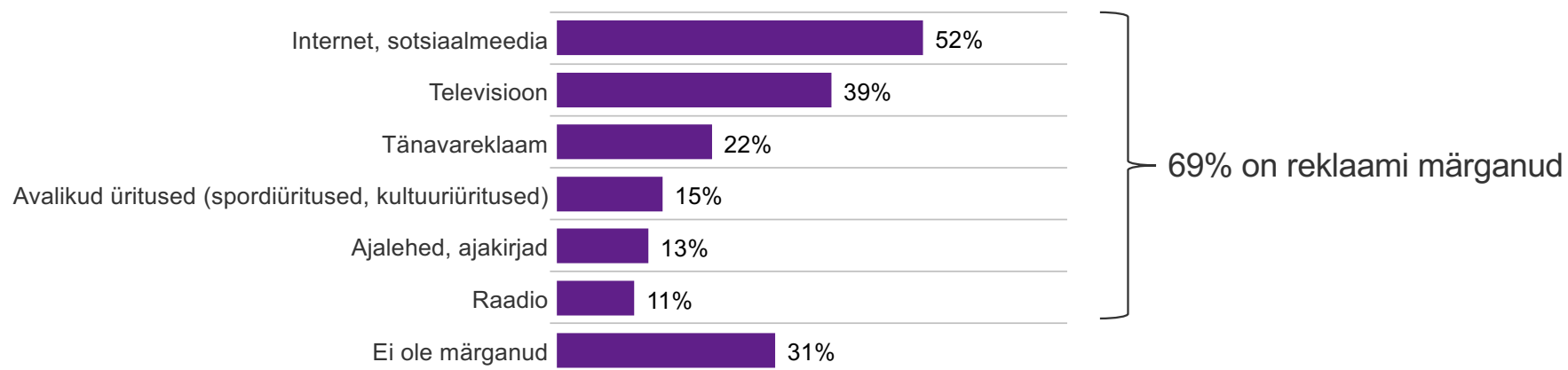
Neist, kes hasartmängu reklaami on märkanud, **6% tunnistavad, et see mõjutas neid**. Sealhulgas 4% ütlevad, et selle tagajärjel tekkis huvi reklaamitava hasartmängu vastu ning 2%, et tekkis huvi hasartmängude vastu üldiselt. Muid mõjusid tunnistab alla 1% reklaami märkanutest. Reklaam on enda sõnul keskmisest enam mõjutanud 15-29aastasi (12%) ja eestlasi (7%) (slaid 6.3).

Mõningate probleemidega ja tõenäolised patoloogilised mängijad tunnistavad reklaami mõju keskmisest sagedamini. **Mõningate probleemidega mängijad** tunnistavad sagedamini kui viimase 2 aasta jooksul mänginud keskmiselt, et reklaami tagajärjel tekkis huvi reklaamitava mängu vastu (10%), et nad hakkasid hasartmänge mängima (2%) või mängisid hasartmänge tavapärasest enam (2%). **Tõenäolised patoloogilised mängijad** tunnistavad sagedamini kui viimase 2 aasta jooksul mänginud keskmiselt, et reklaami tagajärjel tõusis huvi mängude vastu üldiselt (31%), et nad mängisid hasartmänge tavapärasest enam (7%) ja tegid hasartmänge mängides suuremaid panuseid (5%).

Kokkuvõttes tunnistab riskirühm probleemideta mängijatest enam kõiki reklaami mõjusid välja arvatud reklaami mõju panuste suurusele.

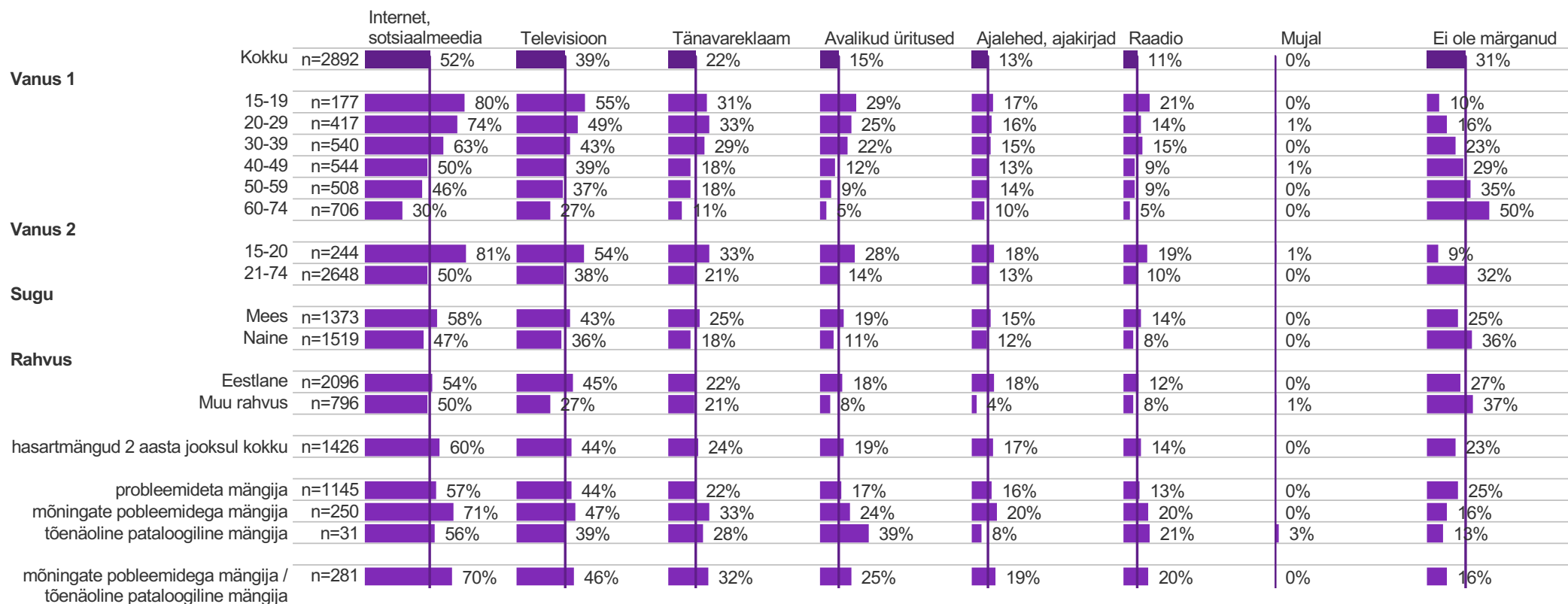
6.1 Hasartmängu reklaami märkamine

% kõigist vastanutest, n=2892



6.2 Hasartmängu reklaami märkamine meedias

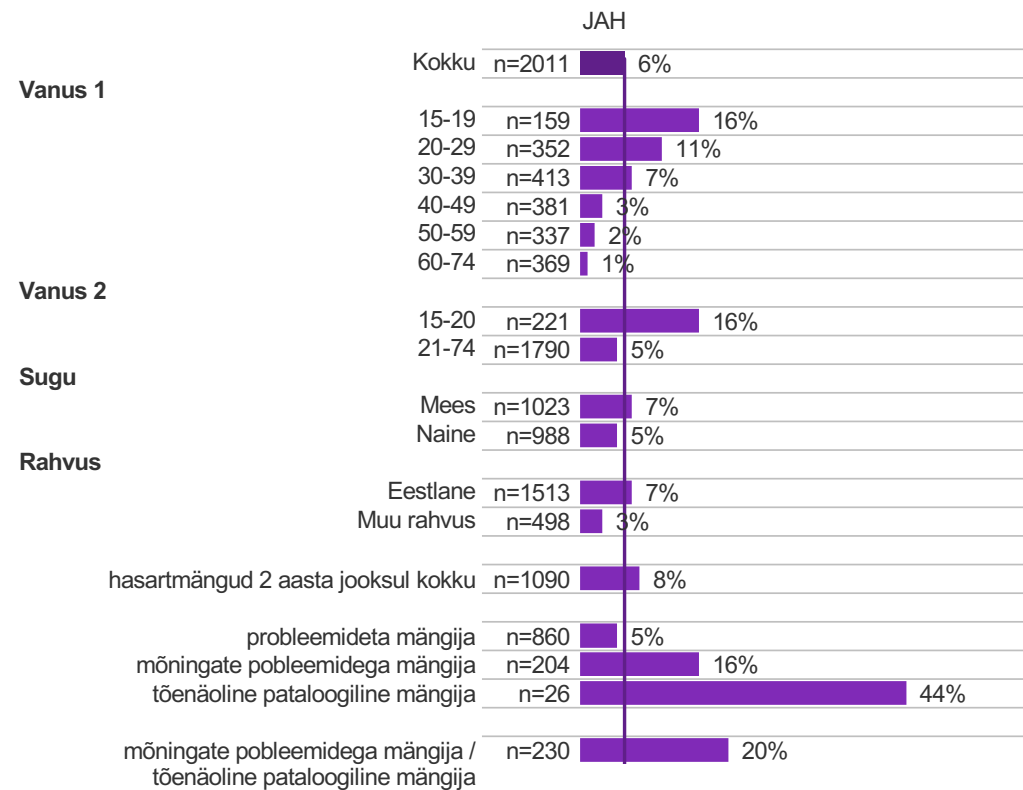
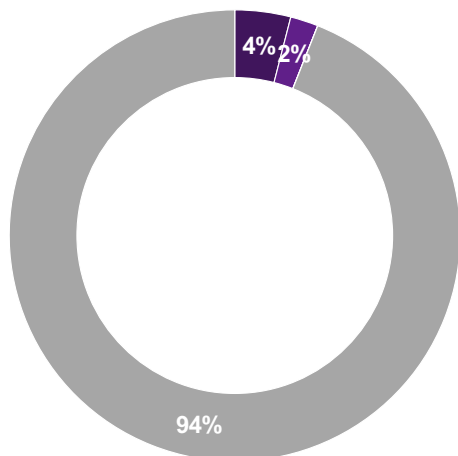
% vastavast elanikkonnarühmast



Hasartmängu reklaami tajutud mõju

Kas Te olete tundud, et hasartmängude reklaam on Teid mõjutanud

- Jah, tekkis huvi reklaamitava hasartmängu vastu
- Jah, tõusis huvi hasartmängude vastu üldiselt
- Jah, hakkasin hasartmänge mängima
- Jah, mängisin hasartmänge tavapärasest enam
- Jah, hasartmänge mängides tegin tavapärasest suuremaid panuseid
- Ei ole mõjutanud



7

Metoodika ja valimi
kirjeldus.

Projekti meeskond

Üldkogum, planeeritud ja tegelik valimijaotus

Uuringu üldkogumi moodustavad Eesti Vabariigi alalised elanikud vanuses 15–74 (Statistikaameti andmetel seisuga 01.01.2021. a kokku 982 904 inimest). Uuringu valimi proportsionaalse mudeli koostamisel arvestasime üldkogumi struktuuri vastaja elukoha (regioon NUTS III tasemel, asula tüüp), soo-vanusrühmade ja rahvuse lõikes. Uuringu valimi suuruseks kujunes 2892 vastajat. Üldkogumi, planeeritud ja tegeliku valimi jaotused on toodud alljärgnevatel tabelitel.

Üldkogum (ESA 01.01.2021)		Põhja-Eesti	Kesk-Eesti	Kirde-Eesti	Lääne-Eesti	Lõuna-Eesti	KOKKU	Planeeritud valimijaotus		Põhja-Eesti	Kesk-Eesti	Kirde-Eesti	Lääne-Eesti	Lõuna-Eesti	KOKKU	Tegelik kaalutud valimijaotus		Põhja-Eesti	Kesk-Eesti	Kirde-Eesti	Lääne-Eesti	Lõuna-Eesti	KOKKU
SUGU x VANUS	15-19a mees	14534	3175	3318	3575	8290	32892	SUGU x VANUS	15-19a mees	37	9	8	9	21	84	SUGU x VANUS	15-19a mees	43	9	10	11	24	97
	20-29a mees	33216	6611	5294	7917	18296	71334		20-29a mees	84	17	13	20	47	181		20-29a mees	98	19	16	23	54	210
	30-39a mees	51632	8718	8811	10749	23523	103433		30-39a mees	131	22	23	27	60	263		30-39a mees	152	26	26	32	69	304
	40-49a mees	44925	8411	8948	10009	21004	93297		40-49a mees	114	21	23	26	53	237		40-49a mees	132	25	26	29	62	275
	50-59a mees	33730	8578	8901	10591	20800	82600		50-59a mees	85	22	23	27	53	210		50-59a mees	99	25	26	31	61	243
	60-74a mees	38033	10242	12902	12166	23333	96676		60-74a mees	97	26	33	31	59	246		60-74a mees	112	30	38	36	69	284
	15-19a naine	14214	2945	3232	3377	7631	31399		15-19a naine	36	7	8	9	20	80		15-19a naine	42	9	10	10	22	92
	20-29a naine	34021	5175	4110	6709	16339	66354		20-29a naine	87	13	10	17	42	169		20-29a naine	100	15	12	20	48	195
	30-39a naine	51398	6747	6979	8827	20220	94171		30-39a naine	131	17	18	22	52	240		30-39a naine	151	20	21	26	59	277
	40-49a naine	44653	7196	8533	8951	19513	88846		40-49a naine	114	18	22	23	49	226		40-49a naine	131	21	25	26	57	261
	50-59a naine	37193	8501	10064	11012	21115	87885		50-59a naine	95	22	26	28	53	224		50-59a naine	109	25	30	32	62	259
	60-74a naine	56456	12932	19046	15433	30150	134017		60-74a naine	144	33	48	39	76	340		60-74a naine	166	38	56	45	89	394
RAHVUS	eestlane	263793	80502	17107	99712	201325	662439	RAHVUS	eestlane	671	205	44	254	511	1685	RAHVUS	eestlane	776	237	50	293	592	1 949
	muu	190212	8729	83031	9604	28889	320465		muu	484	22	211	24	74	815		muu	560	26	244	28	85	943
ASULA-TÜÜP	1 pealinn	331135	0	0	0	0	331135	ASULA-TÜÜP	1 pealinn	842	0	0	0	0	842	ASULA-TÜÜP	1 pealinn	974	0	0	0	0	974
	2 suur linn	0	0	65395	27203	65359	157957		2 suur linn	0	0	167	69	166	402		2 suur linn	0	0	192	80	192	465
	3 muu linn	29680	30899	23156	23073	54409	161217		3 muu linn	75	79	59	59	138	410		3 muu linn	87	91	68	68	160	474
	4 maa-asula	93190	58332	11587	59040	110446	332595		4 maa-asula	238	148	29	150	281	846		4 maa-asula	274	172	34	174	325	979
KOKKU:		454005	89231	100138	109316	230214	982904	KOKKU:		1155	227	255	278	585	2500	KOKKU:	1 336	263	295	322	677	2 892	

Vastajate profiil

kaalutud % ja kaalumata n

Vanus 1

15-19	7%	n=177
20-29	14%	n=417
30-39	20%	n=540
40-49	19%	n=544
50-59	17%	n=508
60-74	23%	n=706

Vanus 2

15-20	9%	n=244
21-74	91%	n=2648

Sugu

Mees	49%	n=1373
Naine	51%	n=1519

Rahvus

Eestlane	67%	n=2096
Muu rahvus	33%	n=796

Elukoht

Tallinn	34%	n=882
Tartu, Pärnu, Narva, Kohtla-Järve	16%	n=586
Muud linn	16%	n=639
maa-asula (alevik, küla)	34%	n=785

Piirkond

Põhja-Eesti	46%	n=1190
Kesk-Eesti	9%	n=251
Kirde-Eesti	10%	n=286
Lääne-Eesti	11%	n=376
Lõuna-Eesti	23%	n=789

Regulaarne isiklik sisetulek

Jah	88%	n=2557
Ei	12%	n=335

Pere sissetulek ühe inimese kohta

kuni 500 eurot kuus	17%	n=518
501 - 800 eurot kuus	27%	n=805
801 - 1300 eurot kuus	27%	n=761
üle 1300 eurot kuus	19%	n=532
puudus/keeldus	10%	n=276

Uuringu metoodika: CAWI (*Computer Aided Web Interviewing*) küsitlus

- Uuringu andmekogumine viidi läbi telefoni- ja veebiküsitluse kombineeritud vormis (nn omnimeetodil) eesmärgiga viia läbi vähemalt 2500 intervjuud sh. 500 telefoni teel. Veebiküsitluses planeeritud suuremaks kujunenud täidetud ankeetide arvu tõttu kujunes tegelikuks küsitlusmeetodi proportsiooniks 18% CATI ja 82% CAWI.
- Veebiküsitlusena viidi läbi 2376 intervjuud. Küsitlus viidi läbi Kantar Emori igakuise veebi teel tehtava omnibussi raames ning sellele oli võimalik vastata nii eesti kui ka vene keeles.
- Veebiintervjuude valim moodustati juhuväljavõtuna AS Emori eelvärvatute andmebaasist, kasutades proportsionaalset üldkogumi mudelit. Juhuväljavõtu tegemisel arvestati sotsiaal-demograafiliste rühmade prognoositava vastamismääraga. AS Emori eelvärvatute andmebaas sisaldab 30 000 vastajakontakti, mis on juhuvaliku teel telefonitsi või kodukülastuse käigus kogutud. Baas on valideeritud ja sobiv esinduslike uuringute valikväljavõttudeks.
- Küsimustik programmeeriti firma NIPO Software tarkvaraplatvormi NIPO Nfield Online tarkvara abil. Intervjuude mahtu jälgiti spetsiaalse tarkvara nField Web Manager'i vahendusel.
- Selleks, et kutsuda vastajat osalema küsitluses, saadeti talle e-posti teel link Kantar Emori veebiküsitluste serveris asuvale ankeedile. Ankeedi täitmisel oli tagatud SSL-turvaühendus (konfidentsiaalsuse tagamiseks). Programm ei lase ka samal vastajal korduvalt ankeeti täita. Mittevastanud inimestele saadeti üks meeldetuletuskiri, arvestades konkreetsete sotsiaal-demograafiliste rühmade täituvust.
- Uuringu raames võeti ühendust 12 069 meiliaadressil.
- Läbiviidud veebiintervjuu keskmine pikkus oli 5,7 minutit.

Uuringu metoodika: CATI (*Computer Aided Telephone Interviewing*) küsitlus

- Telefoniküsitlusena viidi läbi 516 intervjuud. Küsitlusele oli võimalik vastata nii eesti kui ka vene keeles.
- CATI-meetod (arvuti abil tehtavad telefoniintervjuud) - ankeedi küsimused on arvuti ekraanil ja vastused sisestab küsitleja kohe arvutisse. Filtrid ja roteerimised on programmeeritud, vähendades nii vigu küsitlemisel. Küsitlus toimus Kantar Emori 40 töökohaga küsitluskeskuses. Intervjuu käiku ja valimi proportsioone kontrollis spetsiaalne tarkvara NIPO.
- Telefoniküsitluseks kasutasime juhuslikult genereeritud mobiiltelefonide numbreid ning Kantar Emori eelvärvatute andmebaasi.
- Kõik meie küsitlejad on läbinud koolitusprogrammi.
- Küsitlustöös osales 26 vastava ettevalmistuse saanud ASi Emor küsitlejat.
- Kokku tegid küsitlejad 7163 kontaktivõttu
- Läbiviidud telefoniintervjuu keskmine pikkus oli 5,5 minutit.

PGSI metoodika hasartmängimise taseme arvutamiseks

PGSI (*Problem Gambling Severity Index*) (Ferris & Wynne, 2001; Vetik, 2016) on üldpopulatsioonis kasutamiseks mõeldud sõeltest, mis mõõdab üldist hasartmängimisega seotud käitumist ning eristab hasartmängimisest tingitud probleemidega mängijaid probleemideta mängijatest. PGSI koosneb 9-st küsimusest ning mõõdab probleemset mängukäitumist (5 küsimust) ja mängimise negatiivseid tagajärgi (4 küsimust). Küsimused hõlmavad hasartmängimise häire 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.

Küsimused skooritakse Likert-tüüpi 4-palli skaalal. Vastajad jaotatakse rühmadesse vastavalt mänguharjumustele ja seeläbi küsimuste eest kogutud punktisummadele. Võimalik punktide arv on 0 kuni 27. Hasartmängu häire riskirühma moodustavad probleemidega mängijad, kes omakorda on uuringus jaotatud kaheks rühmaks probleemi tõsiduse alusel: (1) 8 või enam punkti viitab tõenäolisele patoloogilisele mängijale; (2) 1-7 punkti viitab mõningate probleemidega mängijale, kellel probleemide süvenemine võib viia patoloogia väljakujunemisele. (3) 0 punkti: probleemideta mängija;

Skoorimise aluseks olevad küsimused skaalal: mitte kunagi (0 punkti), mõnikord (1 punkt), sageli (2 punkti), peaaegu alati (3 punkti):

- Kui Te mõtlete tagasi viimase kahe aasta peale, siis kas olete mängu panustanud rohkem raha kui see, mille kaotamist saaksite endale tegelikult lubada?
- Pidades jätkuvalt silmas viimast kahte aastat, siis kas olete tundnud samasuguse erutustaseme saavutamiseks vajadust mängida üha suuremate summadega?
- Kui Te mängisite hasartmänge, siis kas pöördusite mõnel järgneval päeval tagasi, et proovida kaotatud raha tagasi võita?
- Kas olete laenanud raha või midagi maha müünud, et saada raha hasartmängude mängimiseks?
- Kas olete tundnud, et Teil võib olla probleeme hasartmängimisega?
- Kas hasartmängude mängimine on põhjustanud teile terviseprobleeme, sealhulgas stressi või ärevust?
- Kas inimesed on Teie mänguharjumusi kritiseerinud või väitnud, et Teil on hasartmängimisega probleeme, hoolimata sellest, kas see Teie arvates vastas tõele või mitte?
- Kas Teie hasartmängimine on põhjustanud Teile või Teie leibkonnale rahalisi probleeme?
- Kas olete tundnud ennast süüdi selle tõttu, kuidas hasartmänge mängite või selle tõttu, mis juhtub, kui Te mängite?

Projekti meeskond

Uuringu eri etappides osalesid ja olid vastutavad:

Tellijapoolne kontaktisik:	Pille-Riin Indermitte
Uuringu aruande koostaja:	Jaanika Hämmal
Küsitlusprogrammi koostaja:	Olga Kosolapova, Kalev Mitt
Ankeedi tõlge vene keelde:	Anastasia Lesment
Küsitlustöö koordineerija:	Kaja Ruuben, Kaja Nebel
Andmetöötlus:	Olga Kosolapova, Kalev Mitt
Graafilised tööd:	Maire Nõmmik

Kontaktinfo

Jaanika Hämmal
Kantar Emori uuringuekspert
Telefon: 626 8531
E-mail: jaanika.hammal@kantar.com

Kantar Emor

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