

Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega

Aruanne

November 2021



Содержание

	Введение	3
	Основные результаты	6
1	Популярность азартных игр и сравнительная статистика по группам населения	10
2	Частота участия в азартных играх и статистика по группам населения	24
3	Удельный вес группы риска по зависимости от азартных игр и ее описание	30
4	Проблемы, связанные с азартными играми	38
5	Причины участия в азартных играх, осведомленность о блокировках, покупка лутбоксов	45
6	Влияние рекламы азартных игр	53
7	Описание выборки. Команда проекта	58

Введение

Цель и методика исследования

Целью исследования является получение обзора игрового поведения жителей Эстонии путем установления опыта участия в азартных играх и выявления групп риска по зависимости от азартных игр. Устанавливается как текущее состояние, так и по мере возможности изменения в игровом поведении по сравнению с 2019, 2017 и 2014 годами.

В исследовании анализируются:

- распределение населения по наличию опыта участия в азартных играх, включая онлайн- и офлайн-азартные игры, а также по распространенности различных видов азартных игр;
- удельный вес групп риска по зависимости от азартных игр, восприятие предыстории групп риска и проблем, связанных с азартными играми, в группах риска;
- согласие с утверждениями, указывающими на проблемное поведение;
- причины участия в играх и осведомленность о блокировках;
- обращение внимания на рекламу азартных игр и ее воспринимаемое влияние.

Для расчета размера групп риска по зависимости от азартных игр используется методика PGSI в исследовании 2021 года (см. главы 3 и 7). Ранее для этого использовалась методика SOGS.

Степень достоверности сравнений и изменения во времени, приведенных в отчете, составляет не менее 95%, а отличия от среднего для отдельных целевых групп основаны на статистике хи-квадрат.

Целевая группа исследования: Постоянные жители Эстонской Республики в возрасте от 15 до 74 лет (982 904 жителя, данные Департамента статистики по состоянию на 01.01.2021).

Метод: исследование проводилось путем сочетания онлайн-опросов и опросов по телефону. Окончательный размер выборки опроса составил **2892 респондента**, в т. ч. 2376 респондентов онлайн и 516 респондентов по телефону.

Период опроса: 16.09 – 27.10.2021

Исследование проводилось по заказу Консультационного центра азартно-игровой зависимости. Право собственности на результаты исследования принадлежит заказчику исследования.

Расчет групп риска по зависимости от азартных игр на основе методики PGSI

Игровое расстройство, или зависимость от азартных игр – это повторяющееся или непрерывное участие в азартных играх (в том числе онлайн), которое характеризуют:

- ухудшение контроля над своим участием в азартных играх (начало, частота, интенсивность, продолжительность, окончание, контекст участия в азартных играх);
- повышение значимости азартной игры, в результате чего другие виды деятельности отходят на задний план;
- продолжение или интенсификация участия в азартных играх, несмотря на негативные последствия (ухудшение здоровья, отношений, финансовые потери, трудности в работе или учебе).

Участие в азартных играх может быть непрерывным или эпизодическим и продолжаться в течение длительного периода времени (не менее 12 месяцев).

Азартные игры вызывают значительный дистресс и нарушения в ряде областей жизнедеятельности (личной, социальной, образовательной, профессиональной и т. п.).

Основой для расчета уровня зависимости от азартных игр в этом исследовании является методика PGSI (см. главу 3 результатов и описание методики в главе 7).

В исследовании в зависимости от участия в азартных играх и сопутствующих этому проблем игроки в азартные игры делятся на три группы:

- 1. Игрок без проблем** (0 баллов в тесте): человек играет или играл в азартные игры, но участие в азартных играх не создало проблем и не привело к финансовым потерям.
- 2. Игрок с некоторыми проблемами** (1–7 баллов в тесте): участие в азартных играх вызвало у человека некоторые проблемы, продолжение участия в азартных играх может привести к погружению в эту деятельность, и, следовательно, существует риск развития патологии.
- 3. Вероятный патологический игрок в азартные игры** (количество баллов в тесте 8+): человек, который испытывает проблемы и нарушения, связанные с игрой в азартные игры в ряде областей жизнедеятельности (личной, социальной, образовательной, профессиональной и т. п.) и который утратил контроль над своим участием в азартных играх.

KANTAR

В исследовании группа риска по зависимости от азартных игр сформирована из 2 и 3 групп, то есть из игроков с некоторыми проблемами и вероятных патологических игроков.

Основные результаты

Основные результаты: распространенность и частота игры

- Из жителей Эстонии в возрасте от 15 до 74 лет 72% **имели дело с азартными играми** (учитывая пределы погрешностей исследования 70–73%); в течение последних двух лет 49% (48–51%), или каждый второй житель. За пределами интернета случаев соприкосновения было больше, чем в интернете.
- **Самым популярным** как онлайн, так и офлайн является **участие в цифровых и (или) экспресс-лотереях**, в которые в течение последних двух лет играли 43% жителей. Участие в играх другого типа остается в пределах десятой части или около того: в **игры казино** играли 7%, 7% делали **ставки и прогнозы на спорт**, 4% **играли в покер** и 10% – в другие игры (в ходе исследования не было уточнено, в какие именно).
- Удельный вес жителей, вовлеченных в азартные игры, и участие в играх различного типа остались неизменными по сравнению с 2019 годом. По сравнению с 2014 годом снизилось участие в офлайн-играх (10 процентных пунктов), а участие в онлайн-играх увеличилось в два с половиной раза.
- **Профиль игроков в азартные игры** в значительной мере остался таким же, как был в 2019 году: больше среднего в онлайн- и офлайн-игры в течение двух лет играли люди в возрасте 20–39 лет, мужчины, эстонцы и имеющие более высокие доходы; в офлайн-игры – также жители сельской местности.
- **Участие 15–20-летних в азартных играх** вообще и за последние два года сопоставимо со средним показателем по Эстонии: играли 70% (63–76%) молодых людей, в т. ч. в течение последних двух лет 53% (46–60%). За последние два года молодые люди чуть выше среднего играли на деньги за пределами интернета (47%): чаще всего в лотереи, а также в другие игры и игровые автоматы вне казино. Участие в играх в целом, как и участие в игре в течение двух лет, находится на том же уровне, что и в 2019 году, неизменной осталась и распространенность среди игроков отдельных типов игр.
- 25% игроков онлайн и 16% игроков офлайн **делают это еженедельно** (из игравших в течение двух лет). В большинство игр, однако, играют реже, чем раз в месяц. В интернете чаще, чем вне его, играют как в лотереи, так и в игры казино. В ставках и прогнозах на спорт удельный вес обоих каналов практически одинаков, вне интернета на деньги чаще играют в другие игры, не перечисленные в исследовании.
- Среди **еженедельных игроков** как онлайн, так и офлайн больше среднего мужчин, 50–59 лет, имеющих личный доход.
- По сравнению с 2019 годом **участие в различных видах азартных игр** осталось на прежнем уровне; увеличилось только участие в ставках и прогнозах на спорт как онлайн, так и офлайн (33% и 35% игроков соответственно).

Основные результаты: группа риска и возникшие проблемы

- В группу риска по зависимости от азартных игр (игроки с некоторыми проблемами и вероятные патологические игроки) входят **10% (9–11%) жителей и 20% (18–22%)**, жителей, которые играли в течение двух лет. Показатель среди населения остался на уровне 2019 года, однако увеличился в целевой группе игроков, игравших в течение двух лет (2019: 13%). Как среди населения, так и среди игроков удвоилась доля игроков с некоторыми проблемами, и это может быть связано с изменением методики расчета размера группы риска.
- Среди людей, входящих в группу риска, больше **мужчин** и людей в **возрасте от 20 до 29 лет**. Различий по национальной принадлежности среди входящих в группу риска по сравнению с 2019 годом не наблюдается.
- Входящие в группу риска жители больше играли в различные типы игр как онлайн, так и офлайн (только игра в лотерею офлайн осталась среди игроков на том же уровне, что и средний показатель).
 - **По сравнению с 2019 годом возросла** игра в интернете в лотереи, игры казино и покер, а за пределами интернета – игра в лотереи и на игровых автоматах как в казино, так и в других местах.
- **Частота игры** в группе риска по сравнению с игроками без проблем явно **выше** как онлайн, так и офлайн, особенно это касается ставок и прогнозов на спорт, покера и других игр казино; за пределами интернета это также касается игры в игровые автоматы в казино.
- В группе риска зависимости от азартных игр **с различными проблемами сталкивались** чаще, чем в среднем среди игроков: в основном это касается возвращения в один из следующих дней в надежде отыграть проигранные деньги, траты больших сумм, чем человек может себе позволить, и чувства вины, испытываемого из-за игры или ее последствий.
- 85% из тех, кто играл в азартные игры в течение двух лет, говорят, что у них нет проблем с игрой на деньги. Среди тех, у кого возникали проблемы, 14% воспользовались каналами получения помощи. Чаще всего это установление запрета на азартные игры, который использовался группой риска больше среднего.

Основные результаты: причины участия, блокировки, влияние рекламы

- Главными **побудительными мотивами** людей, игравших в азартные игры в течение последних двух лет, были желание выиграть крупную сумму денег (48%) и весело провести время (43%). Для **группы риска** практически равнозначны выигрыш крупной суммы денег (54%) и веселое времяпрепровождение (53%), на третьем месте – выигрыш денег для решения своих финансовых проблем (26%).
- **59% жителей и 68% игравших в азартные игры в течение последних двух лет знают о возможности** установления для себя запрета на игру.
- В Эстонии 13% жителей и 12% игравших в течение последних двух лет посещали сайты **организаторов азартных игр, не имеющих лицензии на деятельность в Эстонии**, в т. ч. 6% жителей и 7% игроков отказались, по их словам, в силу этой причины от создания или использования аккаунта.
- Осведомленность о блокировках не изменилась по сравнению с показателем двухлетней давности изменений не претерпела.
- **Рекламу азартных игр** как минимум по одному рекламному каналу **замечали 69% жителей**: чаще всего в интернете или в социальных сетях, по телевидению или в форме уличной рекламы. Чем моложе человек, тем больше вероятность того, что он заметит рекламу.
- **6%** заметивших рекламу азартных игр признают, что она **повлияла на них**: прежде всего, появился интерес к рекламируемой азартной игре или к играм в целом.

1

Популярность азартных
игр и сравнительная
статистика по группам
населения

Распространенность участия в азартных играх

РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ УЧАСТИЯ В АЗАРТНЫХ ИГРАХ СРЕДИ НАСЕЛЕНИЯ

Из жителей Эстонии в возрасте от 15 до 74 лет 72% имели дело с азартными играми (учитывая пределы погрешностей исследования 70–73%); в течение последних двух лет 49% (48–51%), или каждый второй житель.

Вне интернета в играх принимало участие больше людей, **чем в интернете**, как среди тех, кто когда-либо играл, так и среди жителей, игравших в течение двух последних лет. **В отношении игравших в течение двух последних лет** видно, что разница между игрой онлайн и офлайн меньше, чем у тех, кто когда-либо играл: 31% (29–33%) играли онлайн и 38% – офлайн (36–40%) (слайд 1.1).

Как **в интернете, так и вне интернета наибольшей популярностью** пользуются **цифровые и экспресс-лотереи**:

- независимо от канала в них в течение последних двух лет принимали участие 43% жителей; 33% офлайн и 26% – онлайн (слайд 1.3).

Что касается других **типов игр, указанных в исследовании**, то участие в них в течение последних двух лет близко к одной десятой или ниже (слайд 1.3):

- в другие игры, не указанные в исследовании, на деньги играли 10%, в т. ч. 7% офлайн и 4% онлайн;
- в игры казино играли 7%, в т. ч. 6% онлайн и 1% за игровыми столами в казино;
- 7% принимали участие в ставках или прогнозах на спорт, при этом чаще онлайн, а не офлайн (6% против 3%);
- в покер играли 4% (больше онлайн, чем в казино) и 4% на игровых автоматах в казино.

ИЗМЕНЕНИЯ В РАСПРОСТРАНЕННОСТИ УЧАСТИЯ В АЗАРТНЫХ ИГРАХ

По сравнению с исследованием, проведенным в 2019 году, удельный вес жителей, когда-либо игравших в азартные игры и игравших в них в течение двух последних лет, не изменился. По сравнению с 2014 годом среди игравших в течение последних двух лет уменьшилось количество игроков офлайн (на 10 процентных пунктов) и в 2,5 раза увеличилось количество играющих онлайн (слайд 1.1).

В распространенности среди игроков азартных игр, в которые играют онлайн и офлайн, различий по сравнению с показателями двухлетней давности не выявлено (слайд 1.2).

Распространенность участия в азартных играх и сравнительная статистика по группам населения

ОБЩАЯ РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ УЧАСТИЯ ПО ГРУППАМ НАСЕЛЕНИЯ

Больше среднего в азартные игры как вообще, так и в течение последних двух лет играло жителей **в возрасте от 30 до 39 лет и от 20 до 29 лет**: в течение двух лет их число составило 64% и 59% соответственно по сравнению со средним показателем 49%. В возрастной группе 40–49 лет больше среднего тех, кто когда-либо играл (78%), однако количество игравших в течение последних двух лет среди населения остается на среднем уровне.

В течение последних двух лет чуть больше среднего (49%) в азартные игры играли **мужчины** (52%), **эстонцы** (53%), **жители сельской местности** (53%) и **люди с более высоким доходом** (55% от тех, чей доход превышает 1300 евро на одного члена домохозяйства).

Значительно меньше среднего **играли** в азартные игры жители в возрасте от 60 до 74 лет, из которых 53% имеют соответствующий опыт, а в течение последних двух лет играли 30%.

РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ УЧАСТИЯ В ОНЛАЙН- И ОФЛАЙН-ИГРАХ ПО ГРУППАМ НАСЕЛЕНИЯ

Среди возрастных групп по участию в играх как онлайн, так и офлайн доминируют вышеупомянутые группы: больше всего в целом и в течение последних двух лет играли люди в возрасте **от 30 до 39 лет и от 20 до 29 лет**. Жители в возрасте 40–49 лет также играют больше среднего, только игра офлайн в течение последних двух лет остается на среднем уровне.

Мужчины играли как онлайн, так и офлайн чаще, чем женщины; исключение составляет игра офлайн в течение последних двух лет, в которой мужчины и женщины принимали одинаковое участие (38%).

Эстонцы играли как онлайн, так и офлайн больше, чем неэстонцы, и это касается как участия в играх вообще, так и деятельности в течение последних двух лет.

Жители сельской местности чаще среднего играли в азартные игры офлайн (42% в течение последних двух лет по сравнению со средним показателем 38%).

В Южной Эстонии в течение последних двух лет несколько больше среднего играли в офлайн-игры (41% против 38% в среднем), тогда как в Северной Эстонии – меньше, чем в среднем (35%).

В заключение отметим, что профиль играющих в азартные игры жителей по сравнению с профилем двухлетней давности не изменился, и это касается как всех игроков вообще, так и игроков, взятых отдельно по каналам игры.

Распространенность и частота участия в азартных играх среди 15–20-летних

Опыт игры в азартные игры целевой группы молодежи в **возрасте 15–20 лет** анализировался отдельно, поскольку на них распространяется вытекающее из закона ограничение на игру в азартные игры (слайды 1.6–1.8).

Участие в азартных играх как в целом, так и за два последних года представителей этой возрастной группы сопоставимо со средним показателем по Эстонии. **Опыт участия в азартных играх** имеет 70% (63–76%) молодых людей, в т. ч. 53% (46–60%) приобрели его **за последние два года**. В течение последних двух лет молодые люди несколько больше среднего играли на деньги **вне интернета**: в таких играх участвовали 47% (40–53%). Больше всего **вне интернета** играли **в цифровые и экспресс-лотереи** (38%), выше среднего также в другие игры (15%) и в игровые автоматы вне казино (6%).

В **интернете** в течение последних двух лет играли 35% (28–41%) молодых людей. Чаще всего в интернете играли **в цифровые и экспресс-лотереи** (22%), участвовали **в ставках или прогнозах на спорт** (13%) или **играли в игры казино** (10%).

Если сравнивать участие в играх онлайн и офлайн как вообще, так и в течение последних двух лет, то статистически значимых изменений по сравнению с 2019 годом не выявлено.

Сравнение распространенности отдельных типов игр с исследованием 2019 года показывает, что существенных изменений не произошло ни в том, что касается участия в играх вообще, ни участия в них в течение последних двух лет (слайд 1.8).

Распространенность еженедельного участия в играх среди молодежи в возрасте 15–20 лет сопоставима со средним показателем среди населения в целом: 23% (13–32%) против 25% (21–28%) онлайн и 17% (10–24%) против 16% (14–18%) офлайн (слайд 2.1). Здесь по сравнению с 2019 годом изменений также не наблюдается. Если рассматривать более длительную тенденцию с 2014 года, можно заметить увеличение среди молодых людей удельного веса еженедельных игроков в азартные игры офлайн (слайд 2.1).

~~* Выборка молодежной целевой группы включает 244 респондента, поэтому результаты имеют более широкие пределы погрешности.~~

2

Частота участия в
азартных играх и
статистика по группам
населения

Частота участия в азартных играх

ЧАСТОТА УЧАСТИЯ В АЗАРТНЫХ ИГРАХ

Четверть (25%, в пределах погрешности 21–28%) тех, кто играл в течение последних двух лет в азартные игры **онлайн**, делали это **еженедельно**. Этот показатель остается стабильным в последних 4 исследованиях. 16% (14–18%) людей, которые **играли в азартные игры офлайн в течение двух лет**, делали это еженедельно. Этот показатель также остается на том же уровне с 2014 года (небольшие колебания остаются в пределах погрешности) (слайд 2.1).

Если брать конкретные **типы игр**, то подавляющее большинство из тех, кто играл в азартные игры в течение двух лет, играют в них **реже, чем один раз в месяц**. Исключение составляет **участие в цифровой лотерее онлайн**, где число тех, кто играл не **реже одного раза в месяц**, и тех, кто делал это реже, одинаковое (слайды 2.2 и 2.3).

Применительно к лотерее, т. е. наиболее распространенному и популярному по частоте участия типу игры, **доля еженедельных игроков в интернете** составляет **24%** от всех онлайн-игроков, **вне интернета** она составляет **13%**.

Что касается **ставок и прогнозов на спорт**, то доля еженедельных игроков **на обоих каналах составляет чуть более одной десятой** (12% онлайн и 14% офлайн). На обоих каналах также есть небольшой сегмент (5–6%) ежедневных игроков.

В игры казино в интернете играют значительно чаще: еженедельные игроки в покер и другие игры казино составляют 16% и 19% соответственно. В реальной среде казино еженедельных игроков в игровые автоматы 4%, что касается покера и других игр, никто из респондентов не отметил себя как еженедельного игрока; если брать ежемесячное участие в играх, то реальная среда казино также уступает виртуальной.

Значительно чаще офлайн, чем онлайн, играют на деньги в другие игры (не перечисленные в исследовании): онлайн еженедельно 13% и 21% офлайн, ежемесячно соответственно 29% и 43% тех, кто играл в соответствующую игру в течение 2 лет.

ИЗМЕНЕНИЯ В ЧАСТОТЕ УЧАСТИЯ В ИГРАХ

По сравнению с исследованием 2019 года средняя частота игры в онлайн-игры осталась в основном такой же, если брать игроков, играющих не реже одного раза в месяц или чаще. Выросла только с 20% до 33% доля тех, кто ежемесячно участвует в ставках и прогнозах на спорт.

За пределами интернета также наблюдается рост удельного веса участников в ставках и прогнозах на спорт: доля тех, кто делал это как минимум ежемесячно, увеличилась с 21% до 35%

Частота участия в азартных играх по группам населения

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ УЧАСТИЕ В ИГРАХ ПО ГРУППАМ НАСЕЛЕНИЯ

Доля мужчин среди еженедельных онлайн-игроков значительно выше, чем женщин (31% против 15%), по возрастным группам **игроков, игравших как минимум раз в неделю**, больше среднего среди 50–59-летних (34%) и меньше среднего среди 30–39-летних (20%). Существенных различий, связанных с национальной принадлежностью и местом жительства, нет. Часто играющих больше среди людей, имеющих личный доход.

За пределами интернета наиболее активны те же целевые группы: еженедельные игроки составляют 22% и 11% среди мужчин и женщин соответственно; среди возрастных групп чаще среднего играют люди 50–59 лет (21%).

Профиль часто играющих игроков сопоставим с профилем двухлетней давности.

Если рассматривать более длительную тенденцию с 2014 года, можно заметить увеличение среди молодых людей удельного веса еженедельных игроков в азартные игры офлайн.

3

Удельный вес группы
риска по зависимости
от азартных игр и ее
описание

Удельный вес группы риска по зависимости от азартных игр и ее

описание

УДЕЛЬНЫЙ ВЕС ГРУППЫ РИСКА

Для определения принадлежности к группе риска в исследовании 2021 года использовалась методика PGSI, которая включает 9 утверждений, указывающих на потенциальные проблемы (более подробную информацию о методике см. во введении и главе 7 отчета). В предыдущих исследованиях использовалась методика SOGS.

Доля жителей, входящих в группу риска по зависимости от азартных игр (игроки с некоторыми проблемами и вероятные патологические игроки), находится на уровне, сопоставимом с предыдущим исследованием, несмотря на изменение методики: **10% (9–11%) против 7%**. В то же время она выше среди тех, кто **играл в азартные игры в течение последних двух лет. 20% (18–22%) против 13%**. Как среди населения, так и среди игроков удвоилась доля игроков с некоторыми проблемами (слайд 3.1).

Из числа игравших в азартные игры в течение последних 2 лет **в группе риска мужчин** (24%) больше, чем женщин (15%). Если брать возрастные группы, то входящих в группу риска больше среднего показателя, т. е. **26% (20–32%)** среди людей в возрасте **от 20 до 29 лет**. Среди 15–20-летних, как и в исследовании, проведенном пару лет назад, количество входящих в группу риска выше среднего показателя (29%, или 20–37%), по всей вероятности, прежде всего из-за доли 20-летних в этой возрастной группе (слайд 3.2).

Если несколько лет назад исследование показывало более высокий удельный вес в группе риска представителей других национальностей, то в настоящем исследовании национальная принадлежность не является отличительным признаком.

Среди входящих в группу риска меньше доля людей с самым высоким уровнем дохода (15% из тех, кто получает более 1300 евро в месяц на члена семьи) и жителей сельской местности (17%).

РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ УЧАСТИЯ В ИГРАХ В ГРУППАХ РИСКА

Входящие в группу риска игроки по сравнению со средним показателем игравших в течение 2 лет **чаще играли как онлайн, так и офлайн** (слайды 3.3 1 и 2). В интернете они играли во все игры больше среднего; вне интернета на уровне, сопоставимом со средним, они играли только в лотереи (83% против 81% в среднем). На основании рейтинга популярности игр различных типов по участию в них можно заключить, что средний игрок больше всего как онлайн, так и офлайн играл в лотереи (68% и 83%), а меньше всего в покер (26% онлайн и 13% офлайн).

По сравнению с предыдущим исследованием **в группе риска увеличилась** игра онлайн в лотереи, игры казино и покер, офлайн – в лотереи и игровые автоматы в казино и других местах. Показатель участия в разных играх находится, скорее, на том же уровне, что и в 2017 году.

Частота участия в группе риска по сравнению с игроками без проблем явно **выше**, особенно это касается **ставок и прогнозов на спорт, покера и других игр казино, как онлайн, так и офлайн; за пределами интернета это также относится к играм в игровые автоматы в казино** (слайды 3.4 и 3.5).

4

Проблемы, связанные с азартными играми

Проблемы, связанные с азартными играми

СОГЛАСИЕ С УТВЕРЖДЕНИЯМИ, УКАЗЫВАЮЩИМИ НА РИСК ЗАВИСИМОСТИ ОТ АЗАРТНЫХ ИГР

Среди всех тех, кто играл в азартные игры в течение двух лет, **уровень согласия с большинством утверждений остается довольно низким**: процент тех, кто хотя бы иногда сталкивался с некоторыми проблемами, составляет 2–8% в зависимости от проблемы (слайд 4.1). Чаще всего в качестве проблемы указывалось то, что игрок делает ставки на более крупные суммы, чем те, которые может себе позволить проиграть.

В группе риска по зависимости от азартных игр по всем проблемам доля игроков, сталкивавшихся с ними, выше, чем у игроков с проблемами. Чаще всего указывались следующие:

- возвращение через несколько дней, чтобы попытаться отыграть проигранные деньги (40%);
- на игру тратится больше денег, чем та сумма, которую человек может позволить себе проиграть (39%)
- чувство вины из-за того, как играют в азартные игры, или из-за того, что происходит во время игры (37%);
- ощущение, что есть проблемы с азартными играми (31%);

В группе риска 11–26% согласны и со всеми остальными утверждениями. Относительно всех утверждений чаще всего выбирается вариант ответа «иногда»; признание проблем на уровне «часто» или «почти всегда» колеблется в группе риска от 1 до 7%. Это почти в два раза меньше, чем было выявлено в 2019 году по методике SOGS.

Использование каналов помощи и запрет на игры

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАНАЛОВ ПОМОЩИ

85% из числа игравших в азартные игры в течение последних 2 лет говорят, что у НИХ нет проблем с игрой на деньги и размещением ставок. Из оставшихся 2% воспользовались какими-либо каналами помощи, а 13% – нет.

Из тех, у кого **возникли проблемы** с игрой на деньги или ставками, **14% воспользовались какими-либо каналами помощи**, а 86% – нет. Чаще всего прибегали к установлению запрета на игры (9%) или разговаривали с семьей, друзьями, знакомыми (5%). К психологу, психиатру или долговому консультанту обращались 1% или меньше (слайд 4.2).

Группа риска использовала возможность установления запрета на игры чаще, чем средний игрок (21%), и среди них меньше тех, кто не воспользовался каким-нибудь каналом помощи (69%)

По сравнению с 2019 годом доля тех, кто не воспользовался каким-нибудь каналом помощи, выше. Это может быть обусловлено изменением способа задавания вопроса.

ЗАПРЕТ НА ИГРЫ

Из тех, кто прибег к **установлению** для себя **запрета на игры**, 83% (62–100%) признают его положительное влияние, то есть они в дальнейшем не играли, а 18% (0–40%) считают необходимым установить для себя запрет на игры также в другой (соседней) стране, если бы такая возможность имелась (слайд 4.3). Выборка лиц, установивших запрет на игры, небольшая (22 респондента), поэтому пределы погрешности велики и следует проявлять осторожность при экстраполяции результатов на всю целевую группу.

Из четырех респондентов, которые, несмотря на установление запрета на игры, 2 делали это в соседней стране, 1 воспользовался удостоверением личности или аккаунтом другого лица и 1 – другим вариантом.

5

Причины участия в азартных играх, осведомленность о блокировках, покупка лутбоксов

Причины участия в азартных играх, осведомленность о блокировках

ПРИЧИНЫ, ПОБУЖДАЮЩИЕ ЛЮДЕЙ ИГРАТЬ В АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Главными причинами, побуждающими играть в азартные игры, для людей, игравших в азартные игры в течение последних двух лет, были **желание выиграть крупную сумму денег** (48%) и **весело провести время** (43%). Значительно реже побуждало к игре желание выиграть деньги для решения своих финансовых проблем (15%), на другие причины указала десятая часть игроков или менее того. 8% не считали себя игроками в азартные игры; в основном это были люди, которые играли только в цифровые и (или) экспресс-лотереи и делали это редко.

Для **игроков с некоторыми проблемами** важно **желание выиграть крупную сумму денег**, равноценным которому является и **увлекательное времяпрепровождение** (об этой причине упоминали больше среднего). 10% из них также ссылаются рекомендацию или пример друга или члена семьи (средний показатель 5%). Для **вероятных патологических игроков**, помимо **желания выиграть крупную сумму денег (54%)**, на втором месте стоит **желание выиграть деньги для решения своих финансовых проблем (45%)**. Четверть из них упоминают устоявшуюся привычку (средний показатель 8%, у игроков без проблем – 7%, у игроков с некоторыми проблемами – 10%). Для **группы риска** в целом равнозначны выигрыш крупной суммы денег (54%) и веселое времяпрепровождение (53%), на третьем месте – выигрыш денег для решения своих финансовых проблем (26%). Чаще среднего упоминались и все другие причины.

Причины, побуждающие людей к игре, по сравнению с теми, что назывались пару лет назад, существенно не изменились.

ОСВЕДОМЛЕННОСТЬ О БЛОКИРОВКАХ В СФЕРЕ АЗАРТНЫХ ИГР

59% жителей и **68% игравших в азартные игры в течение последних двух лет** знают о возможности установления для себя запрета на игру. **Осведомленность выше** в целевых группах, которые больше подвержены азартным играм: **мужчины, эстонцы, люди в возрасте 30–59 лет** (слайд 5.2). В более молодых целевых группах, в том числе в группе 20–29-летних, среди которых больше игроков, чем в среднем, осведомленность ниже среднего, а среди самых старших (от 65 до 74 лет) – на среднем уровне.

Выше среднего осведомленность игроков без проблем, а также групп риска (в т. ч. если брать игроков с некоторыми проблемами отдельно).

В Эстонии 13% жителей и 12% игравших в течение последних двух лет посещали сайты **организаторов азартных игр, не имеющих лицензии на деятельность в Эстонии**, в т. ч. 6% жителей и 7% игроков отказались, по их словам, в силу этой причины от создания или использования аккаунта. Остальные люди, столкнувшиеся с блокировкой, обошли ее.

В группе риска по зависимости от азартных игр с блокировкой сталкивались **чаще среднего**: 19% из них столкнулись с блокировками (в т. ч. 17% в сегменте ~~игроков с некоторыми проблемами и 40% среди вероятных патологических игроков~~). В подавляющем большинстве блокировка заставила ~~входящих в группу~~ **риска** отказаться от игры (14%), однако 6% из них признают, что игнорируют блокировку.

Опыт покупки лутбоксов

Покупали лутбоксы в компьютерных играх за реальные деньги **11% жителей** и **16% игравших в азартные игры в течение последних двух лет**. За последние два года покупали лутбоксы 6 процентов жителей и 9 процентов игроков в азартные игры (слайд 5.5).

В группе риска лутбоксы покупали **больше: их покупали 26%**, в т. ч. 17% в течение последних двух лет. Среди игроков с некоторыми проблемами эти показатели составляют 26% и 17%, а среди вероятных патологических игроков – 24% и 14%. Таким образом, лутбоксы покупали прежде всего игроки с некоторыми проблемами, и игроки с вероятным патологическим поведением в этом отношении не отличаются от обычных игроков.

По сравнению с 2019 годом положение с покупкой лутбоксов не изменилось, за исключением того, что тогда больше всего лутбоксы покупали вероятные патологические игроки.

Лутбоксы чаще покупают **мужчины** (16%) и люди в возрасте **от 15 до 39 лет** (21%). Среди 15–20-летних лутбоксы приобрели **четверть** (25%) респондентов.

Игроки, покупавшие лутбоксы в течение последних двух лет, в **основном делали это реже, чем раз в месяц**, ежемесячные покупатели составляют 21%. Поведение группы риска не отличается от среднего: лутбоксы покупали 25%. Выборки игроков, покупавших лутбоксы, очень малы, и следует проявлять осторожность при экстраполяции результатов на целевую группу.

6

Влияние рекламы азартных игр

Обращение внимания на рекламу азартных игр и ее влияние

ОБРАЩЕНИЕ ВНИМАНИЯ НА РЕКЛАМУ

Рекламу азартных игр как минимум по одному каналу рекламы **заметили 69% жителей**. Половина жителей заметили ее **в интернете или в социальных сетях** (52%), более трети – **на телевидении** (39%) и примерно **пятая часть – в форме уличной рекламы** (22%). Доля других каналов составляет менее одной пятой (слайд 6.1).

Чем моложе человек, тем больше вероятность, что он заметит рекламу азартных игр: чаще среднего ее замечают 15–19-летние (90%), 20–29-летние (84%) и 30–39-летние (77%). Респонденты в возрасте 50 лет и старше замечали рекламу меньше среднего. Мужчины по сравнению с женщинами чаще замечали рекламу (75% против 64%), а эстонцы – чаще, чем представители других национальностей (73% против 63%). Люди, которые играли в течение последних двух лет, замечали рекламу больше среднего (77%), в т. ч. ее замечали 87% вероятных патологических игроков.

Люди, которые играли в течение последних двух лет, больше среднего замечали рекламу по всем каналам. Вероятные патологические игроки замечали ее по тем же каналам, что люди, которые играли в течение последних двух лет средним тем, кто играл в последние два года, на уровне среднего показателя, но чаще среднего на публичных мероприятиях (39%) (слайд 6.2).

ВОСПРИНИМАЕМОЕ ВЛИЯНИЕ РЕКЛАМЫ

Из тех, кто заметил рекламу азартных игр, **6% признают, что она оказала на них влияние**. В том числе 4% говорят, что в результате возник интерес к рекламируемой азартной игре, а 2% – что возник интерес к азартным играм в целом. Влияние иного рода признали менее 1% замечавших рекламу. По их собственным словам, больше среднего реклама повлияла на 15–29-летних (12%) и на эстонцев (7%) (слайд 6.3).

Игроки с некоторыми проблемами и вероятные патологические игроки признают влияние рекламы чаще среднего. **Игроки с некоторыми проблемами признают чаще, чем игравшие в течение последних 2 лет, в среднем, что в результате рекламы возник интерес к рекламируемой игре** (10%), что они начали играть в азартные игры (2%) или играли в азартные игры больше, чем обычно (2%). **Вероятные патологические игроки признают, чем игравшие в течение последних 2 лет, в среднем, что в результате рекламы возник интерес к играм в целом** (31%), что они играли в азартные игры чаще, чем обычно (7%), и делали в азартных играх более высокие ставки (5%).

Резюмируя, можно сказать, что группа риска признает влияние рекламы больше, чем игроки без проблем, за исключением влияния рекламы на размер ставок.

7

Описание выборки.

Команда проекта

Методика исследования: Опрос CAWI (*Computer Aided Web Interviewing*)

- Сбор данных исследования проводился в комбинированной форме телефонного и онлайн-опроса (т. н. смешанный метод) с целью проведения не менее 2500 интервью, в т. ч. 500 по телефону. Ввиду большего, чем было запланировано, количества заполненных анкет в онлайн-опросе фактическое соотношение методов опроса составило 18% CATI и 82% CAWI.
- 2376 интервью было проведено в форме онлайн-опроса. Опрос проводился в рамках ежемесячного омнибуса Kantar Emor, проводимого онлайн, и ответы можно было давать как на эстонском, так и на русском языке.
- Выборка онлайн-интервью была сформирована путем случайного извлечения из базы данных предварительно набранных AS Emor людей с использованием пропорциональной модели общего набора. При случайном извлечении учитывался предсказуемый уровень готовности к ответу социально-демографических групп. База данных предварительно набранных AS Emor людей содержит 30 000 контактов респондентов, собранных случайным образом по телефону или во время посещения на дому. База проверена и подходит для извлечения выборки для репрезентативных исследований.
- Опросник был запрограммирован с использованием программного обеспечения платформы программного обеспечения NIPO Nfield Online фирмы NIPO Software. Объем интервью контролировался посредством специального программного обеспечения nField Web Manager.
- Для приглашения респондента принять участие в опросе ему по эл. почте отправлялась ссылка на анкету, размещенную на сервере онлайн-опросов Kantar Emor. После заполнения формы было обеспечено защищенное соединение SSL (для обеспечения конфиденциальности). Программа также не допускает повторного заполнения анкеты одним и тем же респондентом. Не ответившим на письмо отправлялось одно письмо с напоминанием с учетом занятости конкретных социально-демографических групп.
- В рамках исследования связь осуществлялась по 12 069 адресам эл. почты.
- Средняя продолжительность онлайн-интервью составила 5,7 минуты.

Методика исследования: Опрос CATI (*Computer Aided Telephone Interviewing*)

- В виде опроса по телефону было проведено 516 интервью. Ответить на опрос можно было как на эстонском, так и на русском языке.
- Метод CATI (телефонные интервью при помощи компьютера): вопросы анкеты находятся на экране компьютера, а ответы интервьюер сразу вводит в компьютер. Для уменьшения ошибок при опросе запрограммированы фильтры и ротации. Опрос проводился в центре опросов Kantar Emor с 40 рабочими местами. Ход интервью и пропорции выборки контролировались специальным программным обеспечением NIPO.
- Для телефонного опроса мы использовали случайно сгенерированные номера мобильных телефонов и базу данных предварительно набранных Kantar Emor людей.
- Все наши интервьюеры прошли программу обучения.
- В проведении опроса приняли участие 26 интервьюеров AS Emor, прошедших соответствующую подготовку.
- В общей сложности интервьюеры установили 7163 контакта.
- Средняя продолжительность телефонного интервью составила 5,5 минуты.

Команда проекта

На различных этапах в исследовании участвовали и несли ответственность:

Контактное лицо со стороны заказчика:	Пилле-Рийн Индермитте
Составитель отчета об исследовании:	Яаника Хяммал
Составитель программы опроса:	Ольга Косолапова, Калев Митт
Перевод анкеты на русский язык:	Анастасия Лесмент
Координатор опроса:	Кая Руубен, Кая Небель
Обработка данных:	Ольга Косолапова, Калев Митт
Графические работы:	Майре Ныммик

Контактная информация

Яаника Хяммал
Эксперт по исследованиям Kantar Emor
Телефон: 626 8531
Эл. почта: jaanika.hammal@kantar.com

Kantar Emor

Телефон: 626 8500
Факс: 626 8501
Эл. почта: emor@emor.ee
Адрес: Маакри, 21, 10415, Таллин