

KANTAR

Eesti alaealiste elanike kokkupuuted hasart- ja videomängudega 2022

Esitus 09.03.2023

Jaanika Hämmal

Kantar Emori juhtekspert



Uuringu eesmärk ja metoodika



Uuringu eesmärk: saada ülevaade Eesti laste mängukäitumistest kaardistades üldist kokkupuudet hasartmängudega internetis ja videomängudega ning mängusõltuvuse riskirühmade suurust.



Sihtrühm ja valim: 280 last vanuses 11-16 aastat



Meetod: veebiuuring. Esinduslikkuse kriteeriumid: soo-vanusrühm, rahvus, regioon, asula (maa-linn)



Uuringu küsitlustöö: september – oktoober 2022.

Hasartmängude mängimise ulatus ja sagedus

% kõigist vastajatest, n=280

		2022
Üldine mängimise kogemus	On kunagi mänginud hasartmänge internetis ja/või videomänge	96% (93-98%)
	On kunagi mänginud internetis raha peale hasartmänge	20% (15-25%)
	On kunagi mänginud videomänge	96% (93-98%)
Mängimise sagedus	Iganädalane hasartmängude mängija	4% (2-7%)
	Igakuine hasartmängude mängija	7% (4-10%)
	Igapäevane videomängude mängija	58% (51-64%)
	Iganädalane videomängude mängija	83% (79-88%)

Hasart- ja videomängude mängimise ulatus

% kõikidest vastajatest, n=280

HASARTMÄNGUD. Kas oled kunagi internetis raha peale:

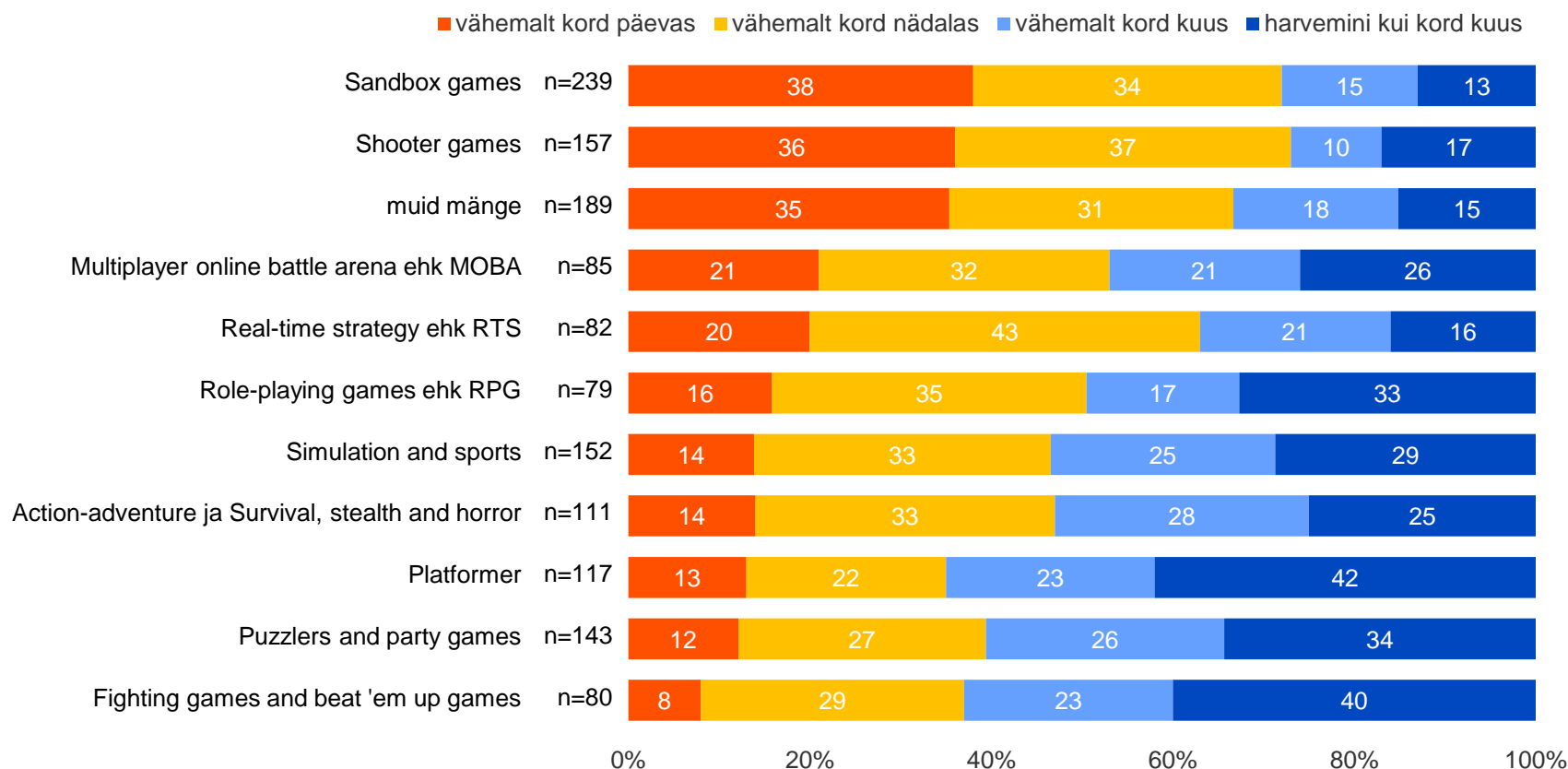
mänginud kasiinomänge (mänguautomaadid, kaardimängud, täringumängud, rulett)	10%	n=32
mänginud muid mängu raha peale	10%	n=26
mänginud arvloteriid (Viking loto, Bingo, Eurojackpot, Keno)	9%	n=25
osalenud kihlvedudes või spordiennustustes (nt jalgpall, korvpall, hoki, poks, e-sport)	4%	n=13
mänginud pokkerit	3%	n=9

VIDEOMÄNGUD. Kas oled kunagi mänginud sellist tüüpi mängu:

Sandbox games (nt Minecraft, Grand Theft Auto, The Sims)	87%	n=239
muid mängu	67%	n=189
Shooter games (nt Call of Duty, Counter-Strike, Halo, Gears of War, Doom)	55%	n=157
Simulation and sports (nt Need for Speed; RollerCoaster Tycoon, FIFA, NBA, NHL)	53%	n=152
Puzzlers and party games (nt Jackbox Party Pack, Portal 2, Tetris)	50%	n=143
Platformer (nt Super Mario Bros., Crash Bandicoot, Alto's Adventure)	42%	n=117
Action-adventure ja Survival, stealth and horror (nt Assassin's Creed, Star Wars Jedi, Don't Starve, The Long Dark, Metal Gear 2)	40%	n=111
Multiplayer online battle arena ehk MOBA (nt Dota 2, League of Legends, Smite)	33%	n=85
Real-time strategy ehk RTS (nt Warcraft, Red Alert, Age of Empires, Command & Conquer)	30%	n=82
Fighting games and beat 'em up games (nt Mortal Combat, Tekken, Sifu, Castle Crashers, Midnight Fight Express, One Finger Death Punch)	30%	n=80
Role-playing games ehk RPG (nt Skyrim, The Witcher 3, Fallout 4)	28%	n=79

Videomängude mängimise sagedus mänguliikide kaupa

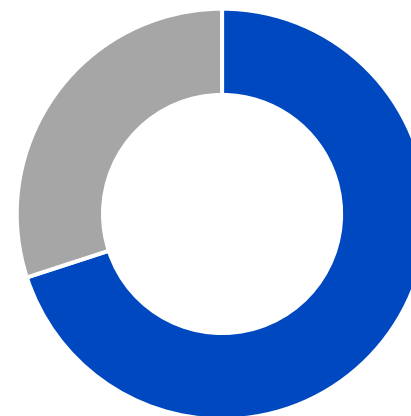
% vastajatest, kes on kunagi mänginud konkreetset tüüpi videomängu



Videomängudes pärisraha eest ostmine või teiste mängijatega kauplemine

Kas oled kunagi mõnes videomängus ostnud pärisraha eest või kaubelnud teiste mängijatega järgneva?

% videomängude mängijatest, n=269

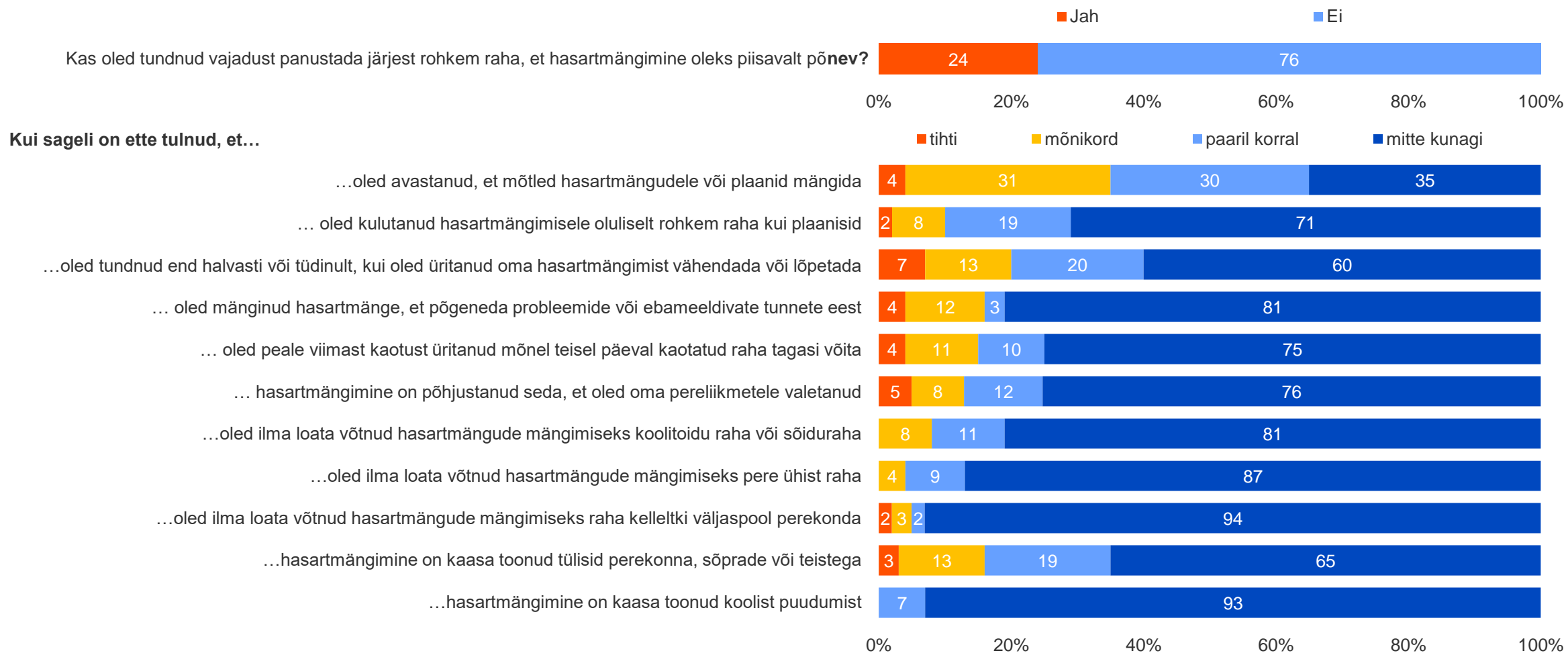


70%
on videomängus
pärisraha eest ostnud
või kaubelnud teiste
mängijatega

mänguraha (mündid, teemandid, punktid vms)	53%	n=136
täiendused, uuendused ja lisad (nt avatari välimus või parem varustus - uued relvad, lisakaitse, turbo vms)	43%	n=114
panustanud oma punktide, mänguraha või muude hüvedega mõnes hasartmängule põhinevas vaheetapis (nt keerutanud õnneratast või mänginud pokkerit, et juurde saada mängupunkte, mänguraha vms)	35%	n=94
aardelaekad (loot box, loot crate, mystery box vms), mille sisu on ostmise hetkel varjatud ja võib sisaldada erinevaid juhuslikke hüvesid või täiendusi	25%	n=62
avatarid või kasutajakontod	13%	n=32

Probleemide kogemine seoses hasartmängude mängimisega

% hasartmängude mängijatest, n=58*



* Väike vastajate arv, tulemuste usalduspiirid on laiad

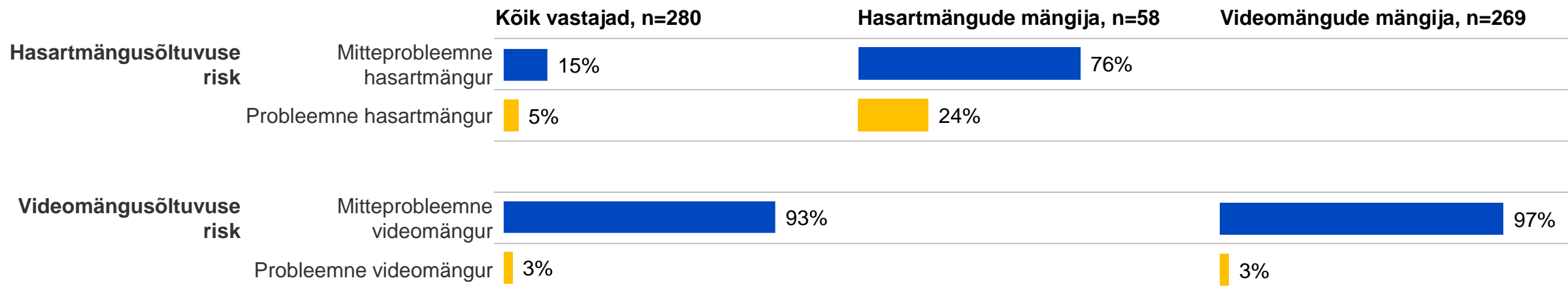
Probleemide kogemine seoses videomängude mängimisega

% videomängude mängijatest, n=269

Kui sageli on ette tulnud, et...



Hasart- ja videomängusõltuvuse risk



Hasartmängusõltuvuse riskirühma suuruse arvutamine: DSM-IV-MR-J (Diagnostic Statistical Manual-IV-Multiple Response-Adapted for Juveniles) test, mis on patoloogilise hasartmängimise test kasutamiseks noorukitel üldpopulatsioonis.

Videomängusõltuvuse riskirühma suuruse arvutamine: psühhomeetriline tööriist IGDS9-SF mis määratleb internetis mängimise häire tõsiduse ja selle kahjulikud mõjud (nii online kui offline).

Tänan!