

# KANTAR

Eesti alaealiste  
elanike  
kokkupuuted  
hasart- ja  
videomängudega  
2022

Aruanne



# Sisukord

1	Uuringu eesmärk ja metoodika	3
2	Põhitulemused	10
3	Hasart- ja videomängude mängimise ulatus ja sagedus	12
4	Videomängudes pärisraha eest ostmine või teiste mängijatega kauplemine	23
5	Probleemide kogemine seoses hasart- ja videomängude mängimisega	28
6	Lisad	34

1

# Uuringu eesmärk ja metoodika

# Uuringu eesmärk ja metoodika

**Uuringu eesmärk** oli saada ülevaade Eesti laste mängukäitumistest kaardistades üldist kokkupuudet hasartmängudega internetis ja videomängudega ning mängusõltuvuse riskirühmi. Selline uuring viidi Eestis läbi esimest korda.

## Sihtrühm ja valim

Uuringu üldkogumi moodustasid Eestis elavad lapsed vanuses 11-16 aastat (vastavalt Statistikaameti andmetele seisuga 01.01.2022 kokku 90 354 last).

Kokku küsitleti **280 last** vanuses 11-16 aastat.

## Uuringu küsitlustöö

Küsitlustöö viidi läbi perioodil 21.september – 12. oktoober 2022.

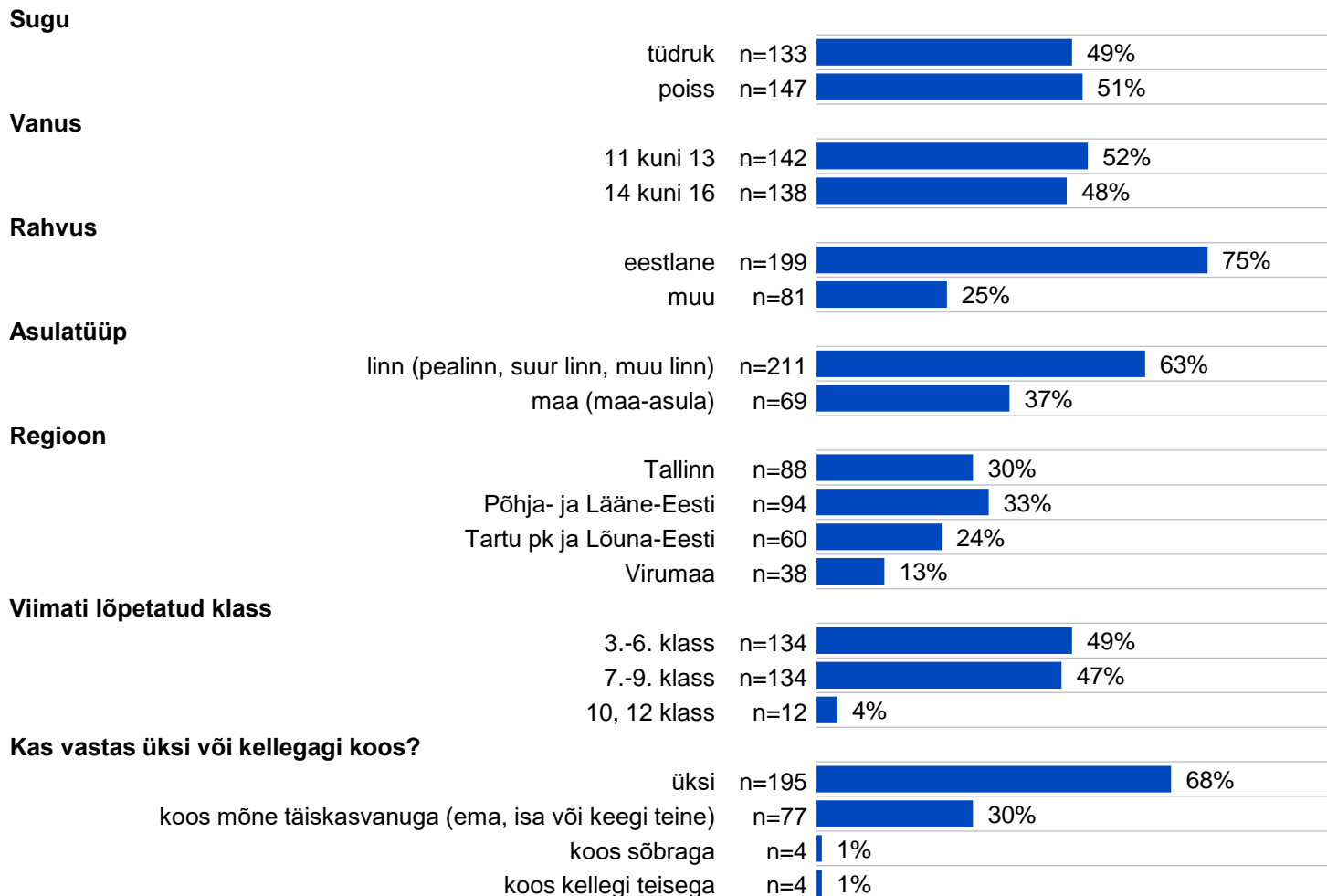
Andmekogumine toimus veebis kasutades nii Emori veebikontaktide Foorum baasi kui ka värbamist Facebook´i vahendusel. Vastamiskutsed saadeti nii lapsevanematele (kes andsid oma nõusoleku lapse osalemiseks küsitluses ning edastasid küsimustiku lapsele vastamiseks) kui ka 15-16 aastastele noortele otse (kes langetasid otsuse osalemiseks iseseisvalt). Põhjalikum ülevaade uuringu metoodikast ja läbiviimisest on toodud aruande lisas (peatükk 6).

## Tulemuste analüüs

Aruandes üksikute sihtühmade puhul väljatoodud erisuses keskmisest baseeruvad hii-ruut statistikule ja on antud usaldusnivool vähemalt 95%. Analüüsi üks eesmärk oli leida hasart- ja videomängusõltuvuse riskirühmade suurused 11-16 aastaste laste seas. Selleks kasutatud metoodikat on kirjeldatud järgnevatel slaididel.

# Vastajate sotsiaaldemograafiline profiil

Kõik vastajad, n=280; kaalutud % ja kaalumata n



# Hasartmängusõltuvuse riskirühma arvutamine kasutades DSM-IV-MR-J testi

Hasartmängusõltuvuse riskirühma suuruse arvutamiseks kasutati DSM-IV-MR-J (Diagnostic Statistical Manual-IV-Multiple Response-Adapted for Juveniles) testi, mis on patoloogilise hasartmängimise test kasutamiseks noorukitel üldpopulatsioonis. See on loodud kasutamiseks noorukitel, kes on mänginud hasartmänge viimase aasta jooksul. Käesolevas uuringus hasartmängude mängimise kogemusele ajalist piirangut ei määratud. Probleemse hasartmängimisega seotud psühholoogiline seisund ja sümptomid on noorukitel ja täiskasvanutel sarnased, kuid leidub ka erinevusi, mida tuleb noorukite küsitlemisel arvesse võtta. Seega on küsimuste sõnastust osaliselt muudetud, et teha neid arusaadavaks või ära jätta detaile, mis on noorukite jaoks vähem asjakohased (Fisher, 2000).

Mõõtevahend sisaldab 9 väidet, mis sisaldavad 9 DSM-IV (American Psychiatric Association, 1994) kriteeriumi täiskasvanute patoloogiliste hasartmängimise diagnoosimiseks:

- (1) valdavad mõtted hasartmängude kohta ehk hõivatus mängimisega,
- (2) sallivus ehk tolerantsus,
- (3) korduvad edutud katsed mängimist kontrollida, vähendada või lõpetada ehk kontrolli kaotamine,
- (4) rahutus või ärrituvus, püüdes mängimiskäitumist kontrollida ehk võõrutusnähud,
- (5) põgenemine negatiivsetest emotsioonidest,
- (6) püüd kaotatud raha tagasi võita,
- (7) varjamine ja valetamine,
- (8) ebaseaduslikud ja ebasotsiaalsed teod ning
- (9) töö, hariduse või suhte ohtu seadmine.

# Hasartmängusõltuvuse riskirühma arvutamine kasutades DSM-IV-MR-J testi

Iga "Jah" vastus skooritakse ühe punktiga. Vastajad, kes saavad punktisumma 0 - 3 = mitteprobleemne hasartmängur; 4 või enam punkti = probleemne hasartmängur (Fisher, 2000).

Sõltuvalt antud vastustest hinnatakse skaala väiteid järgmiselt (Fisher, 2000):

- Vastust "Jah" 1. väite jaoks esindab variant "Jah"
- Vastust "Jah" 2. ja 3. väite jaoks esindab variant "tihti"
- Vastust "Jah" 4. ja 5. ja 6. väite jaoks esindab variant "Mõnikord" või "tihti"
- Vastust "Jah" 7. väite jaoks esindab variant "paaril korral", "Mõnikord" või "tihti".
- Vastust "Jah" 8-10. väite jaoks esindab variant "paaril korral", "Mõnikord" või "tihti". Arvesse läheb üks „jah“ kui kolme väite peale vähemalt üks selline variant.
- Vastust "Jah" 11-12. väite jaoks esindab variant "paaril korral", "Mõnikord" või "tihti". Arvesse läheb üks „jah“ kui kahe väite peale vähemalt üks selline variant.

1) Kas oled tundnud vajadust panustada järjest rohkem raha, et hasartmängimine oleks piisavalt põnev? (skaala jah, ei)

**Kui sageli on ette tulnud, et...** (skaala "mitte kunagi", "paaril korral", "mõnikord" või "tihti")

2) ...oled avastanud, et mõtled hasartmängudele või plaanid mängida?

3) ... oled kulutanud hasartmängimisele oluliselt rohkem raha kui plaanisid?

4) ...oled tundnud end halvasti või tüdinult, kui oled üritanud oma hasartmängimist vähendada või lõpetada?

5) ... oled mänginud hasartmänge, et põgeneda probleemide või ebameeldivate tunnete eest?

6) ... oled peale viimast kaotust üritanud mõnel teisel päeval kaotatud raha tagasi võita?

7) ... hasartmängimine on põhjustanud seda, et oled oma pereliikmetele valetanud?

8) ...oled ilma loata võtnud hasartmängude mängimiseks koolitoidu raha või sõiduraha?

9) ...oled ilma loata võtnud hasartmängude mängimiseks pere ühist raha?

10) ...oled ilma loata võtnud hasartmängude mängimiseks raha kelleltki väljaspool perekonda?

11) ...hasartmängimine on kaasa toonud tülisid perekonna, sõprade või teistega?

12) ...hasartmängimine on kaasa toonud koolist puudumist?

# Videomängusõltuvuse riskirühma arvutamine kasutades IGDS9-SF testi

IGDS9-SF on lühike psühhomeetriline tööriist, mis on kohandatud üheksast põhikriteeriumist (Pontes & Griffiths, 2015), mis määratlevad IGD-d (interneti mängimise häire) vastavalt DSM-5-le (American Psychiatric Association, 2013). Selle mõõtmisvahendi eesmärk on hinnata mängimise häire tõsidust ja selle kahjulikke mõjusid (nii online kui offline).

Mõõtevahend sisaldab väiteid, mis peegeldavad DSM-5es esitatud kriteeriume:

- 1) ülemäärane hõivatus internetimängudega,
- 2) võõrutusnähud mängimise katkestamisel,
- 3) sallivus ehk tolerantsus,
- 4) ebaõnnestunud katsed mängimist kontrollida,
- 5) varasemate hobide ja ajaviide vastu huvi kadumine interneti mängude tõttu,
- 6) interneti mängude üleliigne kasutamine hoolimata psühhosotsiaalsetest probleemidest,
- 7) pereliikme, terapeutide ning teiste petmine seoses interneti mängudele kuulutatud ajaga,
- 8) mängude kasutamine negatiivse meeleolu eest põgenemiseks või selle leevendamiseks,
- 9) tähtsate suhete, töökoha, haridusvõimaluse või karjäärivõimaluse ohtu seadmine või kaotamine interneti mängudes osalemise tõttu.



# Videomängusõltuvuse riskirühma arvutamine kasutades IGDS9-SF testi

Lõppskoor saadakse vastaja vastuste summeerimisel, kusjuures punktide skoor võib olla vahemikus 9 kuni 45. Punkte antakse järgmiselt: mitte kunagi= 1 punkt, harva = 2, mõnikord = 3, sageli = 4, peaaegu alati =5

36 punkti või enam = probleemne videomängur,

alla 36 punkti = mitteprobleemne videomängur

**Kui sageli on ette tulnud, et...**(skaala: mitte kunagi, harva, mõnikord, sageli, peaaegu alati)

- 1) ...tunned, et oled mängimisega ülemäära hõivatud? (Mõned näited: mõtled varasematele mängudele või ootad järgmist mängusessiooni; mängudest on saanud Sinu igapäevaelus põhiline tegevus).
- 2) ...ärritud, tunned ärevust või muutud kurvaks, kui üritad mängimist piirata või lõpetada?
- 3) ...tunned, et pead rahulolu või naudingut saavutamiseks kulutama mängimisele järjest rohkem aega?
- 4) ...Sul on korduvalt olnud raskusi mängimise kontrollimisel või lõpetamisel?
- 5) ...oled mängimise tõttu kaotanud huvi oma varasemate hobide ja muu meelelahutuse vastu?
- 6) ...oled jätkanud mängimisega hoolimata sellest, et teadsid, et see tekitab Sinu ja teiste inimeste vahel probleeme?
- 7) ...oled oma pereliikmetele või kellelegi teisele valetanud selle kohta, kui palju Sa mängid?
- 8) ...mängid selleks, et negatiivsete tunnete eest (nt abituse, süütunde, ärevuse) ajutiselt põgeneda või neid leevendada?
- 9) Kas Sinu mängimise tõttu on kannatada saanud Sinu õppeedukus ja hinded või Sinu jaoks olulised suhted pere ja sõpradega?

2

Põhitulemused

# Kokkuvõte: hasart- ja videomängude mängimise ulatus

- Hasart- ja/või videomängudega on kokku puutunud 96% (uuringu veapiire arvestades 93-98%) lastest vanuses 11-16 aastat. Videomänge on kunagi mänginud 96% (93-98%) ja hasartmänge internetis 20% (15-25%) lastest.
- Ainult videomänge on mänginud 76% (71-81%) lastest ning nii hasart- kui ka videomänge 20% (15-25%) lastest. Selliseid 11-16-aastaseid vastajaid, kes oleksid mänginud ainult hasartmänge, kuid mitte videomänge, ei olnud.
- Hasartmängudest on lastel kõige enam kokkupuuteid olnud kasiinomängude (10%), muude raha peale mängitavate mängude (10%) ja arvloteriiga (9%). Kihlvedude, spordiennustuste ja pokkeriga on kokku puutunud 3-4% lastest.
- Videomängudest on kõige populaarsemad sandbox mängud (87%), muud ankeedis nimetamata videomängud (67%), shooter game (55%), simulations and sports game (53%) ja puzzlers and party games (50%) tüüpi mängud.
- Hasartmänge on vähemalt iganädalaselt mänginud 4% (2-7%) ja vähemalt igakuiselt 7% (4-10%) 11-16-aastastest lastest.
- Videomänge mängib igapäevaselt 58% (51-64%) ja vähemalt iganädalaselt 83% (79-88%) 11-16-aastastest lastest.
- Videomängudes on pärisraha eest ostnud või teiste mängijatega kaubelnud 70% (64-76%) videomängude mängijatest.
- Kõigist 11-16-aastastest lastest 5% (2-8%) ja hasartmängude mängijatest 24% (12-37%) on määratletavad probleemsete hasartmänguritena.
- Kõigist 11-16-aastastest lastest 3% (1-5%) ja videomängude mängijatest 3% (1-6%) on määratletavad probleemsete videomänguritena.

# 3

## Hasart- ja videomängude mängimise ulatus ja sagedus

## Kokkuvõte: hasart- ja videomängude mängimise ulatus

- Hasart- ja/või videomängudega on kokku puutunud 96% lastest vanuses 11-16 aastat. Selle näitaja taga on ennekõike kokkupuude videomängude mängimisega: 96% (uuringu veapiire arvestades 93-98%) vastavas vanuses lastest on kunagi mänginud vähemalt ühte tüüpi videomängu. Vähemalt ühte tüüpi hasartmängu on internetis kunagi mänginud 20% (15-25%) lastest.
- Hasartmänge on suurema tõenäosusega mänginud 14-16-aastased (27% vs 13% 11-13-aastastest), linnaelanikud (24% vs 13% maaelanikest) ning Tallinnas elavad lapsed (27%).
- Videomängude mängijaid on võrselt määral erinevates sotsiaaldemograafilistes rühmades.
- Ainult videomänge ja mitte hasartmänge on mänginud 76% (71-81%) lastest ning nii hasart- kui ka videomänge 20% (15-25%) lastest. Selliseid 11-16-aastaseid vastajaid, kes oleksid mänginud ainult hasartmänge, kuid mitte videomänge, ei olnud.
- Ainult videomänge on sagedamini mänginud 11-13-aastased (82%), samas kui nii hasart- kui ka videomänge on enam mänginud 14-16-aastased (27%). Mõlemat tüüpi mängu mänginud lapsi on vähem maal. Nende seas, kes ei ole kummagi mängutüübiga kokku puutunud (4%), on võrdselt eri soost ja vanusest lapsi, samuti maa- ja linnalapsi.
- Hasartmängudest on lastel kõige enam kokkupuuteid olnud kasiinomängude (10%), muude raha peale mängitavate mängude (10%) ja arvloteriiga (9%). Kihlvedude, spordiennustuste ja pokkeriga on kokku puutunud 3-4% lastest.
- Videomängudest on ülekaalukalt kõige populaarsemad sandbox tüüpi mängud (87%). Muid, ankeedis nimetamata videomänge, on mänginud 67% lastest, 55% on mänginud shooter game, 53% simulations and sports game ja 50% puzzlers and party games tüüpi mängu. Ülejäänud tüüpi mängudega on kokkupuude vähem kui pooltel lastest. Muude mängude alla on lapsed võinud kategoriseerida ka mängu, mida nad etteantud kategooriatesse ei osanud paigutada.
- Poistel on enamike mängudega rohkem kokkupuuteid kui tüdrukutel. Võrdselt on mõlemast soost lapsed mänginud puzzlers and party games platformer ja multiplayer online battle arena tüüpi mängu. Tüdrukud on võrreldes poistega enam mänginud muid, ankeedis nimetamata mängu.
- 14-16-aastased on noorematest enam kokku puutunud enamike mängudega. Võrdne kokkupuude on nooremal ja vanemal earühmal sandbox game, platformer and muud tüüpi mängudega.

# Kokkuvõte: hasart- ja videomängude mängimise sagedus

## HASARTMÄNGUD

- Hasartmänge on vähemalt iganädalaselt mänginud 4% (2-7%) ja vähemalt igakuiselt 7% (4-10%) 11-16-aastastest lastest.
  - Vähemalt kord kuus mängivate laste seas on enam 14-16aastaseid (12% vs 4% nooremast earühmast) ja poisse (12% vs 2% tüdrukutest)
- Lapsed, kes on mänginud hasartmänge, on kõige sagedamini mänginud kasiinomänge ja pokkerit: vähemalt kord kuus 42% vastava mängu mängijatest, sh. igapäevaselt 11-14%. Muid hasartmänge on igakuiselt mänginud 30%, arvloteriid 20% ja kihlvedudes või spordiennustustes osalenud 14% vastava mänguga kokku puutunud lastest.

## VIDEOMÄNGUD

- Videomänge mängib igapäevaselt 58% (51-64%) ja vähemalt iganädalaselt 83% (79-88%) 11-16-aastastest lastest.
  - Igapäevaste mängijate seas on enam poisse (65% vs 50% tüdrukutest). Vanuse löikes erinevust ei ilmne.
- Igapäevaselt mängivad lapsed kõige enam sandbox (38%), shooter (36%) ja muid mänge (35%). Need on ka peamised vähemalt iganädalaselt mängitavad mängud, neile lisanduvad veel ka real-time strategy mängud (igapäevaselt 21%, iganädalaselt 63%).

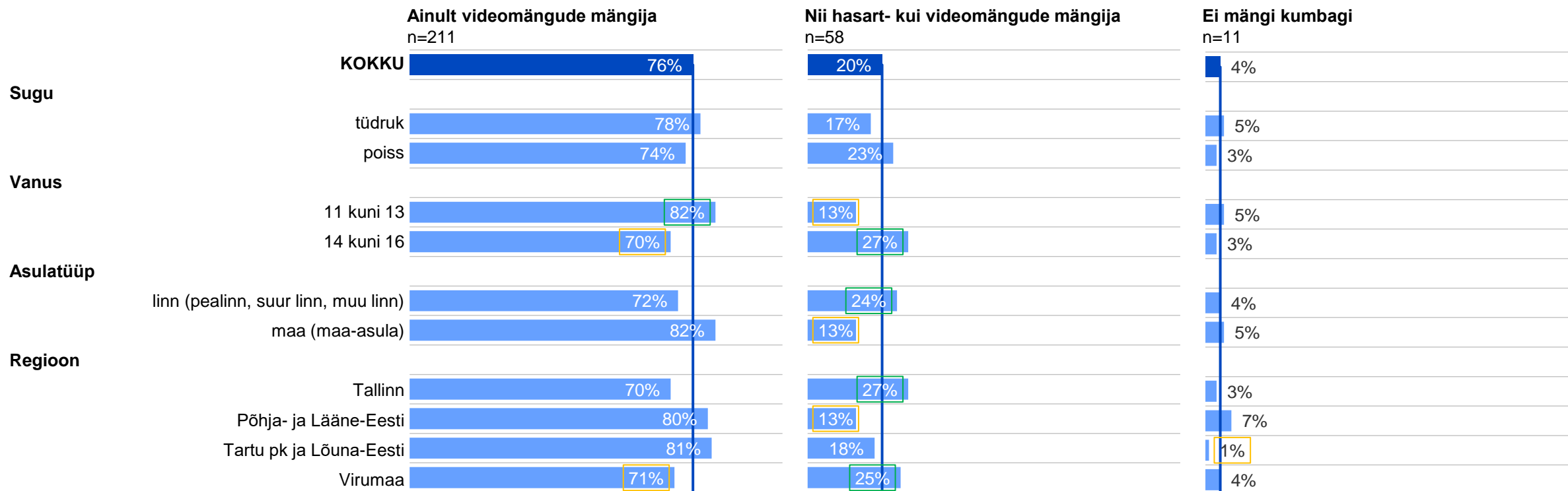
### 3.1 Hasartmängude mängimise ulatus ja sagedus: kokkuvõte

% kõigist vastajatest, n=280

		2022
Üldine mängimise kogemus	On kunagi mänginud hasartmänge internetis ja/või videomänge	96% (93-98%)
	On kunagi mänginud internetis 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%)

## 3.2 Mängija tüüp

% kõikidest vastajatest, n=280



Ainult hasartmänge mängivaid vastajaid ei olnud



### 3.3 Hasart- ja videomängude mängimise ulatus

% kõikidest vastajatest, n=280

#### HASARTMÄNGUD. Kas oled kunagi internetis raha peale:

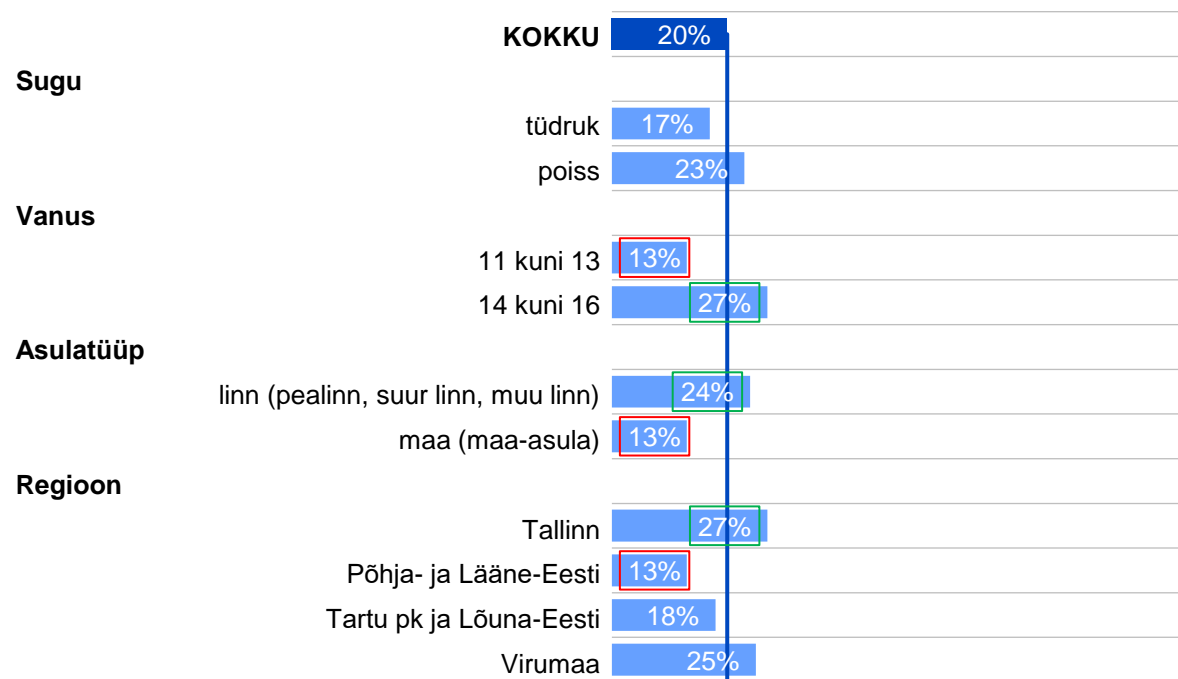
mänginud kasiinomänge (mänguautomaadid, kaardimängud, täringumängud, rulett)	10%	n=32
mänginud muid mängu raha peale	10%	n=26
mänginud arvloteriid (Viking loto, Bingo, Eurojackpot, Keno)	9%	n=25
osalenud kihlvedudes või spordiennustustes (nt jalgpall, korvpall, hoki, poks, e-sport)	4%	n=13
mänginud pokkerit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

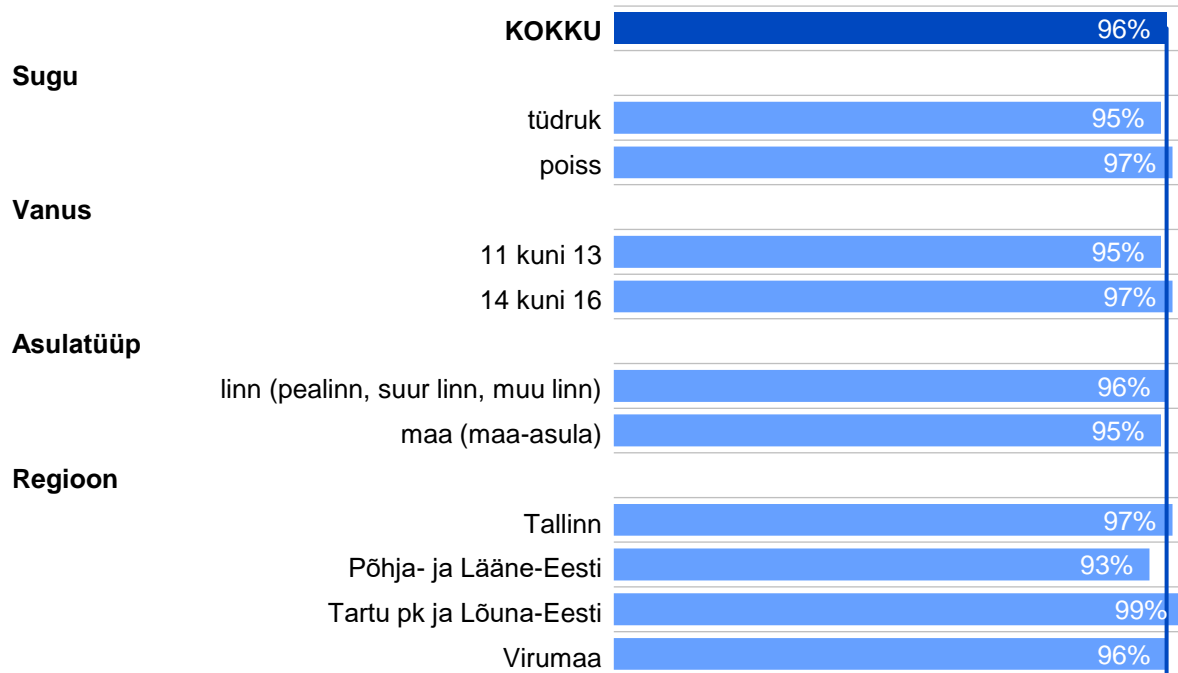
### 3.4 Hasartmängude mängija profiil

On kunagi mänginud vähemalt ühte hasartmängu, n=58



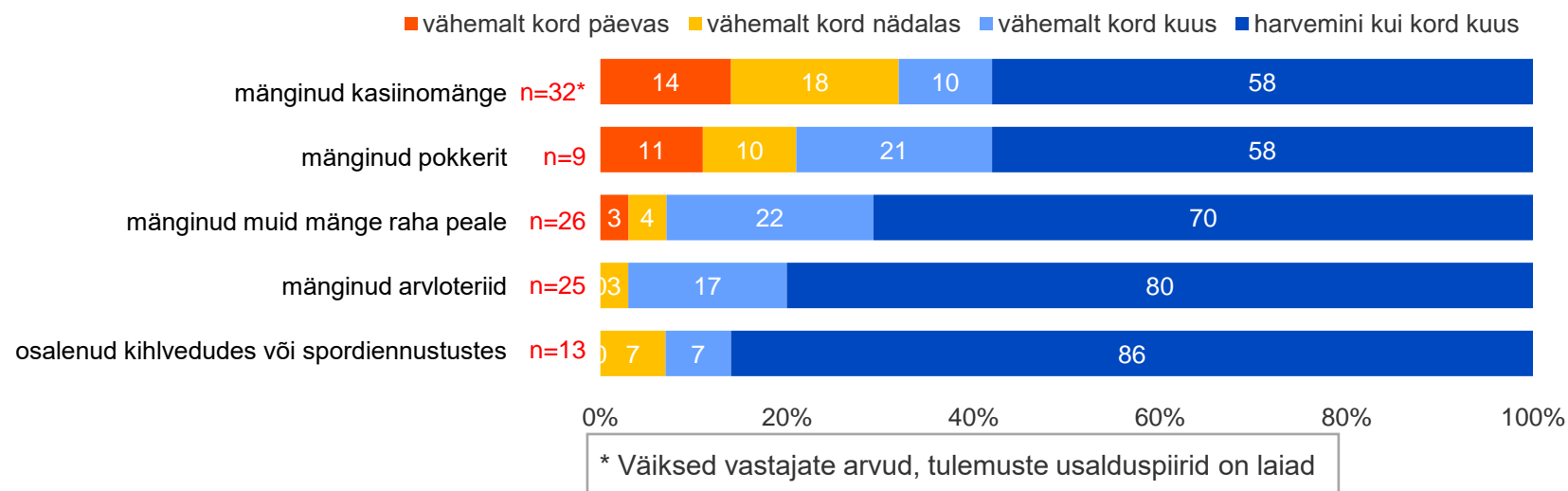
## 3.5 Videomängude mängija profiil

On kunagi mänginud vähemalt ühte videomängu, n=269



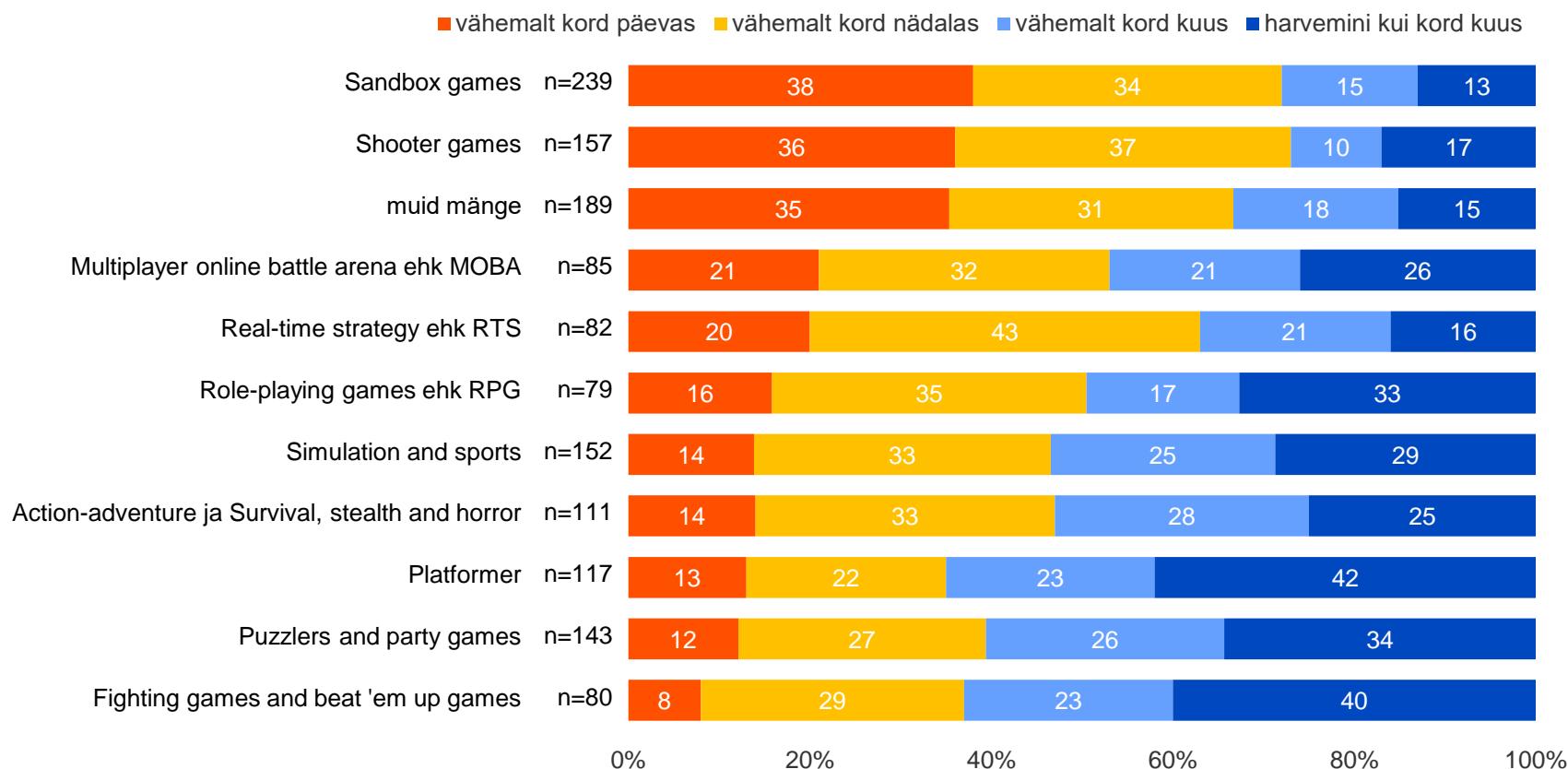
### 3.6 Hasartmängude mängimise sagedus mänguliikide kaupa

% vastajatest, kes on kunagi mänginud konkreetset tüüpi hasartmängu



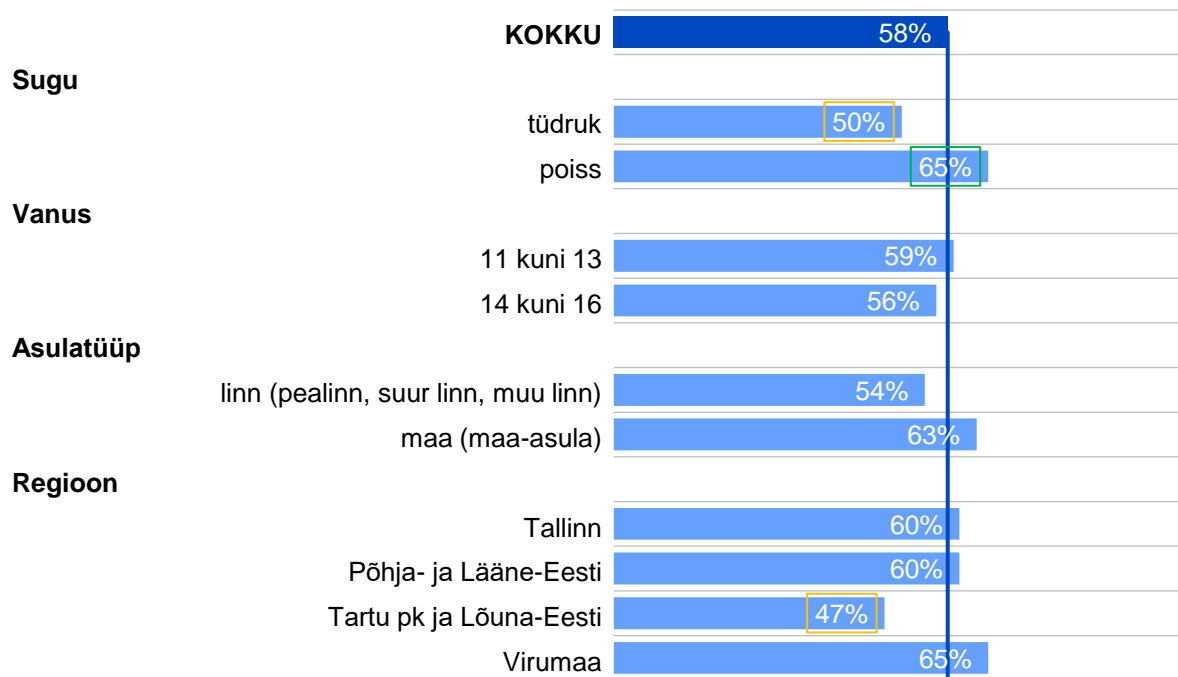
## 3.7 Videomängude mängimise sagedus mänguliikide kaupa

% vastajatest, kes on kunagi mänginud konkreetset tüüpi videomängu



## 3.8 Igapäevase videomängude mängija profiil

mängib vähemalt ühte videomängu igapäevaselt, n=153



4

Videomängudes pärisraha eest  
ostmine või teiste mängijatega  
kauplemine

# Kokkuvõte: videomängudes pärisraha eest ostmine või teistega kauplemine

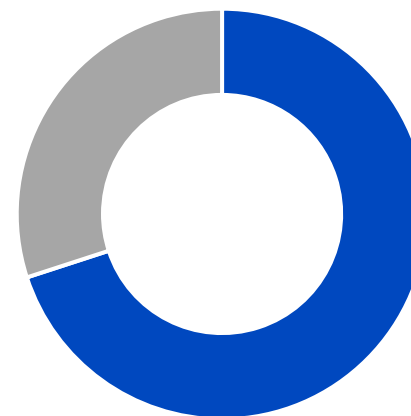
- Videomängudes on pärisraha eest ostnud või teiste mängijatega kaubelnud 70% (64-76%) videomängude mängijatest. Kõige rohkem on see puudutanud mänguraha (53%), mõnevõrra vähem täiendusi, uuendusi ja lisasid (43%) või panustamist oma punktide, mänguraha või muude hüvedega mõnes hasartmängule põhinevas vaheetapis (35%).
  - Poisid ostavad videomängudes pärisraha eest või kauplevad teiste mängijatega sagedamini kui tüdrukud (78% vs 61%).
- Pärisraha eest ostmist või teistega kauplemist puudutavatest tegevustest kõige sagedamini panustatakse oma punktide, mänguraha või muude hüvedega mõnes hasartmängule põhinevas vaheetapis: igapäevaselt 9% ja iganädalaselt 33% neist, kes seda tegevust harrastavad. Mänguraha ostavad või sellega kauplevad igapäevaselt 3% ja iganädalaselt 13% seda kunagi teinutest. Täiendusi, uuendusi, lisasid või aardelaekaid ostab igapäevaselt 1% ja vähemalt iganädalaselt ca 8-10%.



## 4.1 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

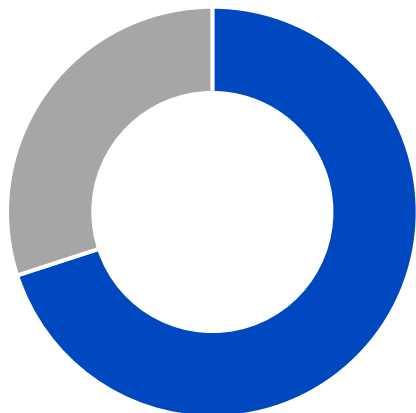


on videomängus  
pärisraha eest ostnud  
või kaubelnud teiste  
mängijatega  
**70%**

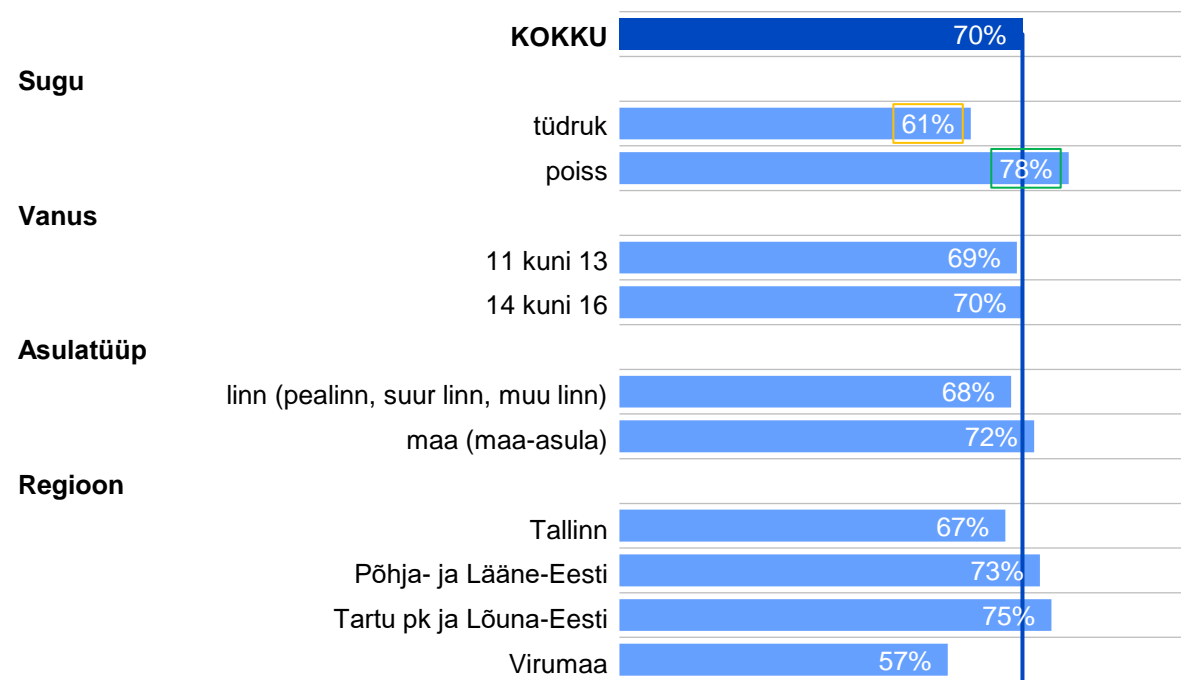
mänguraha (mündid, teemantid, punktid vms)	53%	n=136
täiendused, uuendused ja lisad (nt avatari välimus või parem varustus - uued relvad, lisakaitse, turbo vms)	43%	n=114
panustanud oma punktide, mänguraha või muude hüvedega mõnes hasartmängule põhinevas vaheetapis (nt keerutanud õnneratast või mänginud 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

## 5.2 Videomängudes pärisraha eest ostnute või teistega kaubelnute profiil

% videomängude mängijatest, n=269

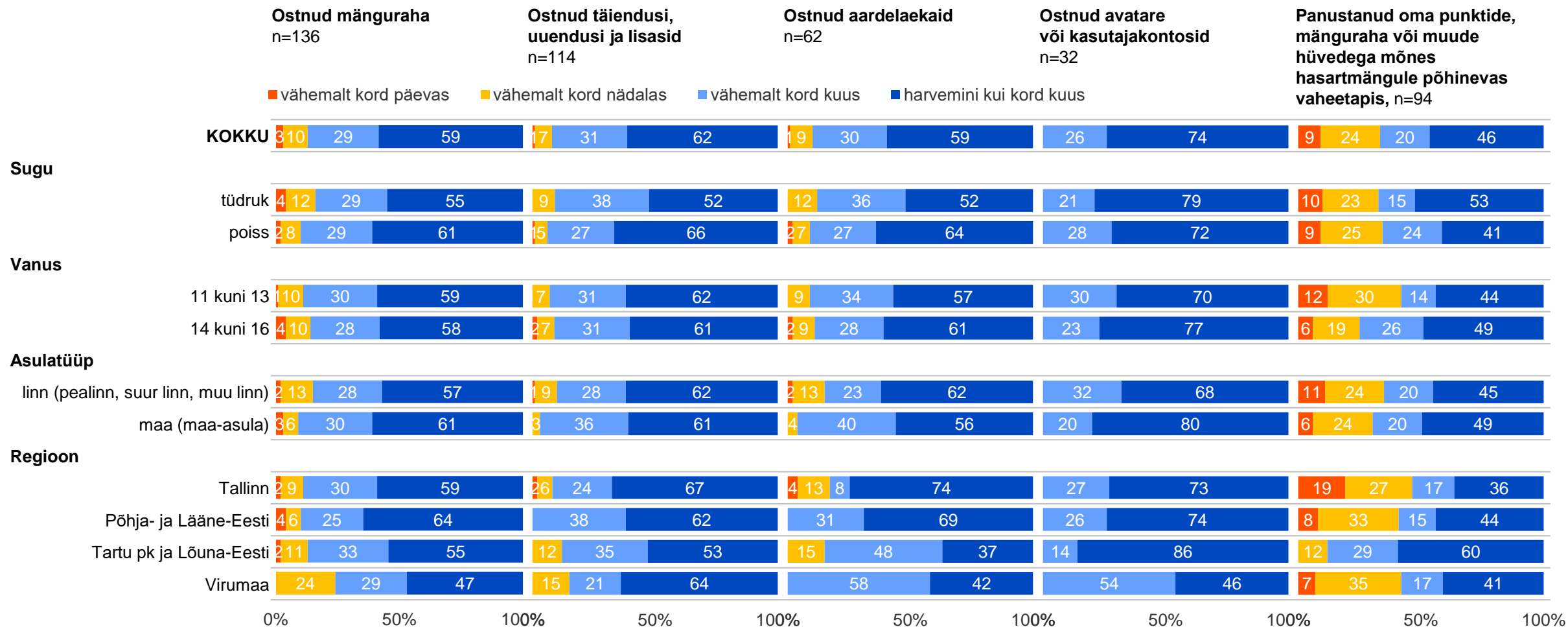


on videomängus  
pärisraha eest ostnud  
või kaubelnud teiste  
mängijatega  
**70%**



## 5.3 Videomängudes ostmise või kauplemise sagedus

% vastavat tegevust teinud lastest



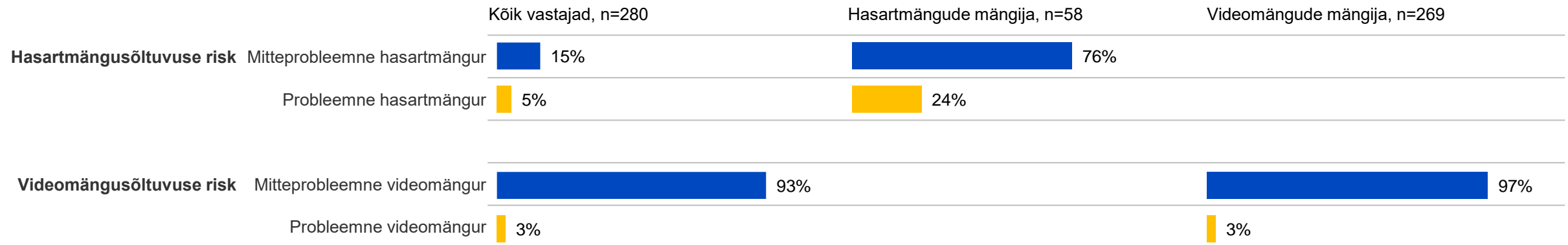
5

Probleemide kogemine seoses  
hasart- ja videomängude  
mängimisega

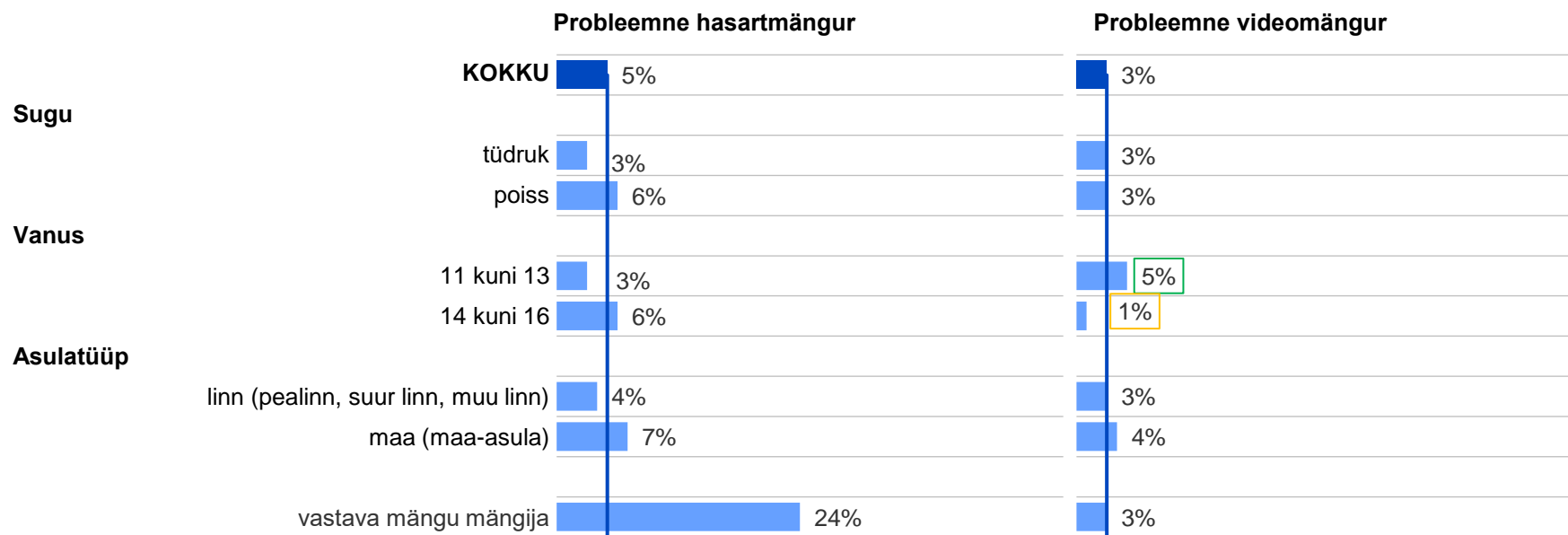
# Kokkuvõte: hasart- ja videomängusõltuvuse riskirühmad

- Kõigist 11-16-aastastest lastest 5% (2-8%) ja hasartmängude mängijatest 24% (12-37%) on määratletavad probleemsete hasartmänguritena.
  - Sugu ja vanus ei ole riskirühma kuulumisega seotud.
- 24% hasartmängude mängijatest on tundnud vajadust panustada järjest rohkem raha, et hasartmängimine oleks piisavalt põnev. 4% on tihti avastanud, et mõtleb hasartmängudele või plaanib mängida ja 2% on tihti kulutanud hasartmängudele oluliselt rohkem raha kui plaanis. Mõnikord või tihti on 20% hasartmänguritest tundnud end halvasti või tüdinult, kui on üritanud oma hasartmängimist vähendada või lõpetada, 16% on mänginud hasartmänge, et põgeneda probleemide või ebameeldivate tunnete eest ning 15% on üritanud peale viimast kaotust mõnel teisel päeval kaotatud raha tagasi võita. Valetamist pereliikmetele hasartmängu tagajärjel on ette tulnud 25%-l hasartmänguritest, loata koolitoidu või sõiduraha on võtnud 19%, pere ühist raha 13% ja raha kelleltki väljaspool perekonda 5%. Hasartmängud on põhjustanud tülisid pere, sõprade või teistega 35%-l ning koolist puudumist 7%-l hasartmänguritest.
- Kõigist 11-16-aastastest lastest 3% (1-5%) ja videomängude mängijatest 3% (1-6%) on määratletavad probleemsete videomänguritena.
  - Enam on probleemseid videomängureid 11-13-aastaste laste seas (5% vs 1% 14-16-aastastest lastest).
- Videomängude mängijatest on peaaegu alati või sageli ülemäärast hõivatust mängimisega tundnud 22%; raskusi mängimise kontrollimisel või lõpetamisel 18%; ärritust, ärevust, kurbust üritades mängimist piirata või lõpetada 15%. Kõige vähem tuleb ette seda, et mängimise tõttu kaob huvi oma varasemate hobide või meelelahutuse vastu: seda on kogunud 46% videomänguritest, sh. peaaegu alati või sageli 9%. Seda, et kannatada on saanud õppeedukus, hinded või olulised suhted pere ja sõpradega, ütleb 52% lastest, sh. 6%, et seda on ette tulnud peaaegu alati või sageli.

## 5.1 Hasart- ja videomängusõltuvuse risk

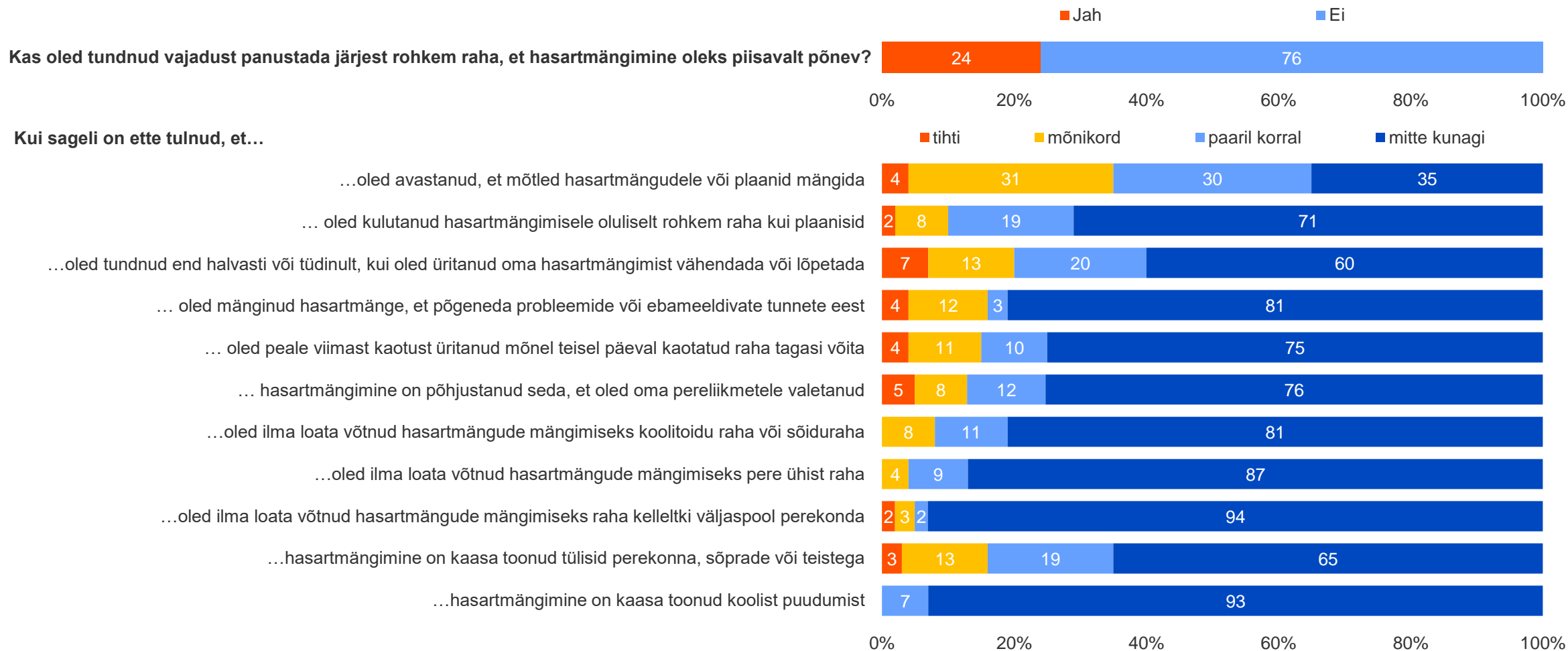


## 5.2 Hasartmängu ja videomängusõltuvuse riskirühma profiil: probleemne hasartmängur ja probleemne videomängur



## 5.3 Probleemide kogemine seoses hasartmängude mängimisega

% hasartmängude mängijatest, n=58\*



\* Väike vastajate arv, tulemuste usalduspiirid on laiad



## 5.4 Probleemide kogemine seoses videomängude mängimisega

% videomängude mängijatest, n=269

Kui sageli on ette tulnud, et...



6

Lisad

# Ülevaade küsitlustööst

Uuringu viidi läbi veebiküsitlusena ehk CAWI-meetodil (*Computer Assisted Web Interviewing*). Veebiuuringu valimi moodustamisel toetuti ennekõike Emori veebikontaktide Foorum baasile, kus on 30 000 vastajakontakti. Foorumi kontaktid on kogutud mitmeastmelise juhuvalikuga kodudes personaalintervjuude käigus ja telefoniküsitlustega. Foorumi baas on valideeritud ja sobiv esinduslike uuringute valikväljavõttudeks.

Kuna kontaktibaasis ei olnud lapsevanemaks olemise tunnust, siis saadeti vastamiskutse koos infoga uuringu kohta sobivas vanusevahemikus elanikele ning juhul, kui neil oli sobivas vanuses laps(i), paluti neil anda oma nõusolek lapse osalemiseks küsitluses sisenedes personaalse lingi kaudu küsitlusprogrammi ning vastates vajalikule nõusoleku küsimusele. Seejärel edastas lapsevanem ankeedi täitmiseks lapsele või kutsus lapse kohe vastama. Kui peres oli mitu sobivas vanuses last, siis paluti vastajaks see, kelle sünnipäev oli kõige lähem (sünnipäeva reegel).

Lisaks pöörduiti Emori Foorumi baasis olevate 15-16-aastaste noorte poole otse ning värvati seda vanuserühma *Facebook*'is.

Uuringus osalemise kutse saadeti e-meili teel 9064-le Kantar Emori eelvärvatute baasis olevale inimesele :

- 258 juhul viidi intervjuu läbi;
- 300 juhul intervjuu katkestati (sh. lapsevanema nõusoleku saanud intervjuud, mida laps ei jätkanud)
- 178 juhul oli objekt vale;
- 104 juhul ei kuulunud inimene sihtrühma;
- 18 juhul keelduti kontaktist;
- 8404 juhul kontakt puudus

Lisaks vastas 22 15-16-aastast noort *Facebook*'is levitatud kutse peale. Lapsevanematele *Facebook*'is vastamiskutset ei levitatud.

Ankeedi täitis üksi 68% lastest, 30% koos vanemaga ning 2% koos kellegi teisega. Veebiintervjuu keskmine pikkus oli 8,9 minutit, mediaanpikkus 8 minutit.

# Üldkogumi jaotus, planeeritud ja tegelik valim

ESA 01.01.2022 Üldkogum		Tallinn	Põhja- ja Lääne- Eesti	Tartu pk ja Lõuna- Eesti	Virumaa	Kokku
<b>vanus-sugu</b>	11-13 mees	7181	8000	5793	3002	23976
	14-16 mees	6814	7250	5246	3159	22469
	11-13 naine	7140	7597	5425	2759	22921
	14-16 naine	6327	6732	4993	2936	20988
<b>asulatüüp</b>	linn	27462	9023	11597	8804	56886
	maa	0	20556	9860	3052	33468
<b>rahvus</b>	eestlane					67340
	muu					23014
	Kokku	27462	29579	21457	11856	90354

Planeeritud valim		Tallinn	Põhja- ja Lääne- Eesti	Tartu pk ja Lõuna- Eesti	Virumaa	Kokku
<b>vanus-sugu</b>	11-13 mees	26%	27%	27%	25%	27%
	14-16 mees	25%	25%	24%	27%	25%
	11-13 naine	26%	26%	25%	23%	25%
	14-16 naine	23%	23%	23%	25%	23%
<b>asulatüüp</b>	linn	100%	31%	54%	74%	63%
	maa	0%	69%	46%	26%	37%
<b>rahvus</b>	eestlane	0%	0%	0%	0%	75%
	muu	0%	0%	0%	0%	25%
	Kokku	100%	100%	100%	100%	100%

Kaalumata valim, %		Piirkond 4-ne jaotus				Kokku
		Tallinn	Põhja- ja Lääne- Eesti	Tartu pk ja Lõuna- Eesti	Virumaa	
<b>vanus-sugu</b>	11-13 mees	26	31	27	13	26
	14-16 mees	28	20	32	29	26
	11-13 naine	23	31	15	29	25
	14-16 naine	23	18	27	29	23
<b>Asulatüüp</b>	linn	100	56	63	84	75
	maa	0	44	37	16	25
<b>Rahvus</b>	eestlane					71
	muu					29
Kokku		100	100	100	100	100

Kaalutud valim, %		Piirkond 4-ne jaotus				Kokku
		Tallinn	Põhja- ja Lääne- Eesti	Tartu pk ja Lõuna- Eesti	Virumaa	
<b>vanus-sugu</b>	11-13 mees	26	27	27	25	27
	14-16 mees	25	25	24	27	25
	11-13 naine	26	26	25	23	25
	14-16 naine	23	23	23	25	23
<b>Asulatüüp</b>	linn	100	31	54	74	63
	maa	0	69	46	26	37
<b>Rahvus</b>	eestlane					75
	muu					25
Kokku		100	100	100	100	100

# Projekti meeskond

## Uuringu eri etappides osalesid ja olid vastutavad:

Tellijapoolsed kontaktisikud: Pille-Riin Indermitte, Silver Sternfeldt

Uuringu aruande koostaja: Jaanika Hämmal

Programmeerimine ja andmetöötlus: Olga Kosolapova

Küsitlustöö koordineerijad: Kaja Ruuben, Margit Vaik

Graafilised tööd: Maire Nõmmik

## Kontaktinfo

Jaanika Hämmal

Uuringu projektijuht

Telefon: 626 8531

E-mail: jaanika.hammal@kantar.com

## Kantar Emor

Telefon: 626 8500

Faks: 626 8501

E-mail: emor@emor.ee

Address: Maakri 21, Tallinn