

KANTAR

Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2023

Aruanne

September 2023



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 2021., 2019. ja 2017 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 alates 2021. aasta uuringust 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 statistikul.

Uuringu sihtrühm: Eesti Vabariigi alalised elanikud vanuses 15–74 (1 015 410 elanikku, Statistikaameti andmed seisuga 01.01.2023).

Meetod: uuring viidi läbi kombineerides veebi- ja telefoniküsitlust. Uuringu valimi lõplikuks suuruseks kujunes **2925 vastajat**, sh 2425 vastajat veebis ja 500 vastajat telefoni teel.

Küsitlusperiood: 13.07 – 18.08.2023

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** 65% (arvestades uuringu vea piire 63-67%) ja **viimase kahe aasta jooksul** 47% (44-49%) 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 41% elanikest. Teiste **uuringus kaardistatud mängutüüpidega** on viimase kahe aasta jooksul kokku puutunud alla kümnendiku elanikest: **kasiinomänge** on mänginud 7%, **kihlvedudes ja spordiennustuses** osalenud 6%, **pokkerit mänginud** 4% ja muid uuringus täpsustamata mängu 8%.
- Võrreldes 2021. aastaga on hasartmängudega kunagi kokku puutunud elanike osakaal veidi väiksem (72% →65%) olles võrreldav 2014. aasta tasemega. Ennekõike on vähenenud väljaspool internetti mängijate osakaal. Viimase kahe aasta jooksul mänginute hulgas on nende osakaal olnud stabiilses langustrendis juba alates 2014. aastast.
- **Hasartmängude mängijate profiil** on jäänud suurel määral samaks kui varem: nii internetis kui väljaspool seda kahe aasta jooksul mänginuid on keskmisest enam 20-49-aastaste, meeste, eestlaste, keskmise suurusega, väikelinnade ja maa-asulate elanike ning keskmisest veidi kõrgema sissetulekuga inimeste seas.
- **15-20aastaste kokkupuude hasartmängudega** üldse on veidi all Eesti keskmise ning kahe viimase aasta lõikes võrreldav Eesti keskmisega: mänginud on 59% (52-66%) noortest, sh viimase kahe aasta jooksul 47% (40-54%). Viimase kahe aasta jooksul on 38% noortest mänginud raha peale väljaspool internetti ning see näitaja on alla elanikkonna keskmise: kõige sagedamini mängisid nad loteriid, aga ka muid mängu ja mänguautomaatidel väljaspool kasiinot. Kokkupuude mängimisega üldse kui ka mängimisega kahe aasta jooksul on kokkuvõttes samal tasemel nagu 2021. aastal, samuti pole muutunud üksikute mängutüüpidega kokkupuute ulatus.
- Internetis mängijatest 24% on ning väljaspool internetti mängijatest 17% on seda **teinud igapäraselt** (kahe aasta jooksul mänginutest). Enamikke mängu mängitakse siiski harvem kui kord kuus. Internetis mängitakse sagedamini kui väljaspool seda loteriid, kasiinomänge ning spordiennustusi ja kihlvedusid. Väljaspool internetti mängitakse raha peale sagedamini muid uuringus loetlemata mängu.
- **Igapärase mängijaid** on internetis enam meeste, 30-39-aastaste ja madalamasse sissetulekugruppi kuulujate seas. Väljaspool internetti on neid vähem 15-29-aastaste seas ning enam eestlaste ja maaelanike seas.
- Erinevat tüüpi internetis ja väljaspool seda mängitavate hasartmänguga kokkupuute osas on näha, et vähehaaval on langenud viimase kahe aasta jooksul väljaspool internetti arv- või kiirloteriid mängivate elanike osakaal (6 protsendipunkti võrreldes 2019. aastaga) (slaid 1.3).

Põhitulemused: riskirühm ja kogetud probleemid

- **Hasartmängusõltuvuse riskirühma** (mõningate probleemidega ja tõenäolised patoloogilised mängijad) kuulub **11% (10-13%) elanikest ja 24% (21-27%)** kahe aasta jooksul mänginud elanikest. Näitajad on samal tasemel nagu 2021. aastal.
- Riskirühma kuuluvaid inimesi on enam **15-20aastaste noorte ja madalamat sissetulekut saavate** elanike seas. Erinevalt varasemast sugu ja rahvus riskirühma kuulumist ei erista.
- Hasartmängusõltuvuse riskirühma kuuluvad mängijad on võrreldes kõigi 2 aasta jooksul mänginute keskmisega **mänginud enam internetis** (88% vs 73% keskmiselt), kuid **väljaspool interneti mängimise** osas nad ei erine. Väljaspool interneti on nad mänginud arvloteriid sama palju kui teised mängijad ning arvloterii suur osatähtsus mängitavate hasartmängude hulgas määrabki ära kokkupuute ulatuse tervikuna.
 - Võrreldes 2021. aastaga **ei ole eri tüüpi mängude mängimise tase riskirühmas muutunud**
- **Mängimise sagedus** on riskirühmas võrreldes probleemideta mängijatega selgelt **kõrgem**, seda eriti nii internetis kui väljaspool seda spordiennustuste-kihlvedude, pokkeri ja muude kasiinomängude osas; väljaspool interneti ka kasiinos mänguautomaatidel mängimise osas.
- Hasartmängu riskirühmas on **erinevate probleemidega kokkupuude** suurem kui mängijate seas keskmiselt: kõige enam kogetakse suuremate summade panustamist, kui need, mille kaotamist endale lubada saab, tagasipöördumist mõnel järgneval päeval, et proovida kaotatud raha tagasi võita, ning süütunnet mängimise või selle tagajärgede osas.
- 84% viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest ütleb, et neil pole raha peale mängimisega probleeme. Neist, kel on probleeme olnud, 19% on kasutanud abivõimalusi. Kõige sagedamini on selleks mängukeelu kehtestamine (10%), mida riskirühm on kasutanud keskmisest enam (20%). Need näitajad pole paari aastaga muutunud.

Põhitulemused: mängimise põhjused, blokeeringud, reklaami mõju

- Peamisteks hasartmängude **mängimise ajenditeks** on viimase kahe aasta jooksul hasartmängudega kokku puutunud inimeste jaoks soov võita suur rahasumma (50%) ning lõbusalt aega veeta (46%). **Riskirühma** jaoks on võrdselt olulised suure rahasumma võitmine (61%) ja lõbus ajaviide (52%), kolmandal kohal on raha võitmine oma majanduslike probleemide lahendamiseks (29%).
- **61% elanikkonnast** ning **69%** viimase **kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest** on **teadlikud võimalusest seada** endale **mängukeeld**.
- **Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate** veebilehtedele seatud **blokeeringutega** on kokku puutunud 10% elanikkonnast ja 11% viimase 2 aasta jooksul mänginutest sh. 5% elanikest ja 6% mängijatest on enda sõnul seetõttu loobunud mõne kasutajakonto loomisest või kasutamisest.
- Teadlikkus blokeeringutest pole viimase nelja aastaga muutunud.
- **Hasartmängu reklaami** on vähemalt ühes reklaamikanalis **märغانud 76% elanikest**: kõige sagedamini internetis või sotsiaalmeedias, televisioonis või tänavareklaamina. Mida noorema inimesega on tegu, seda suurema tõenäosusega on ta reklaami märغانud. Võrreldes kahe aasta tagusega on inimesed hasartmängu reklaami märغانud veidi enam (+7%).
- **5%** hasartmängureklaami märغانutest 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 65% (arvestades uuringu vea piire 63-67%) ning viimase kahe aasta jooksul 47% (44-49%) ehk pea iga teine elanik (slaid 1.1).

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 35% (33-37%) (slaid 1.1). See vahe on võrreldes 2021. aastaga veelgi vähenenud (siis oli erinevus 7 protsendipunkti).

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

- kanalist sõltumata on neid viimase kahe aasta jooksul mänginud 41% elanikest; väljaspool interneti 33% ning internetis 26% (slaid 1.3).

Teiste **uuringus kaardistatud mängutüüpidega** on viimase kahe aasta jooksul kokku puutunud alla kümnendiku elanikest (slaid 1.3):

- muid uuringus loetlemata mängu on raha peale mänginud 8%, sh väljaspool interneti 7% ja internetis 4%;
- kasiinomänge on mänginud 7%, sh. internetis 6% ja kasiinos mängulaudadel 2%;
- kihlvedudes või spordiennustustes on osalenud 6%, sh pigem on osaletud internetis kui väljaspool (5% vs. 2%);
- pokkerit on mänginud 4% (enam internetis kui kasiinos) ning kasiinos mänguautomaatidel 5%

MUUTUSED HASARTMÄNGUDEGA KOKKUPUUTE ULATUSES

Võrreldes 2021. aastal läbi viidud uuringuga on hasartmängudega kunagi kokku puutunud elanike osakaal väiksem (72% →65%) olles võrreldav 2014. aasta tasemega. Ennekõike on vähenenud väljaspool interneti mängijate osakaal. Viimase kahe aasta jooksul mänginute hulgas on nende osakaal olnud stabiilses langustrendis juba alates 2014. aastast. Võrreldes 2014. aastaga on viimase kahe aasta jooksul mängijate seas vähenenud väljaspool interneti mängimine 13 protsendipunkti võrra ning 2,5 korda suurenenud internetis mängimine (slaid 1.1).

Erinevat tüüpi internetis ja väljaspool seda mängitavate hasartmänguga kokkupuute osas on näha, et vähehaaval on langenud viimase kahe aasta jooksul väljaspool interneti arv- või kiirloteriid mängivate elanike osakaal (6 protsendipunkti võrreldes 2019. aastaga) (slaid 1.3). Samas ei ole kasvanud internetis arvloteriis osalejate hulk.

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, 20-29aastaste ja 40-49aastaste seas**: kahe aasta jooksul on kokkupuude olnud vastavalt 63%, 56% ja 53% võrreldes keskmise näitajaga 47%.

Viimase kahe aasta jooksul on hasartmänge keskmisest (47%) veidi enam mänginud **mehed (50%), eestlased (53%), keskmise suurusega ja väikelinnade (53%) ning maa-asulate elanikud (50%)** ning **keskmisest veidi kõrgema sissetulekuga inimesed (53%** neist, kelle sissetulek leibkonna liikme kohta kuus on 1001-1300 eurot).

Keskmisest oluliselt **vähem on** hasartmängudega **kokku puutunud 60–74aastased** elanikud, kellest üldse omab kokkupuudet 45% ning viimase kahe aasta jooksul 29%. Samuti mängivad vähem naised (kahe aasta jooksul 44%) ja muust rahvusest inimesed (40%) ja tallinlased (42%).

INTERNETIS JA VÄLJASPOOL INTERNETTI MÄNGIMISE ULATUS ELANIKKONNA RÜHMADES

Vanuserühmade lõikes domineerivad nii internetis kui väljaspool internetti hasartmängude mängimise puhul eelmainitud rühmad. Väljaspool internetti on üldse kunagi ja kahe aasta jooksul enam mänginud 20-29 ja 30-39-aastased. Internetis on kahe aasta jooksul enam mänginud 30-39 ja 40-49-aastased; üldse kunagi ka 20-29-aastased.

Mehed on mänginud enam kui naised nii internetis kui väljaspool seda; erandiks on mängimine väljaspool internetti viimase kahe aasta jooksul, mida mehed ja naised on teinud võrdselt (36% ja 34%).

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

Maa-asulate ning väikeste ja keskmise suurusega linnade elanikud on viimase kahe aasta jooksul keskmisest enam mänginud nii internetis (35% vs 28% linnaelanikest) kui väljaspool seda (39% vs 31% linnaelanikest).

Kokkuvõttes, hasartmängudega kokku puutunud elanike profiil ei ole võrreldes 2019. ja 2021. aastaga oluliselt 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 üldse veidi alla Eesti keskmise (59% vs 65%) ja seda ennekõike vähesema kokkupuute tõttu hasartmängudega väljaspool interneti (52% vs 59%). Need erinevused on siiski väikesed. 15-20aastaste noorte kokkupuuted hasartmängudega viimase 2 aasta jooksul ei erine Eesti keskmisest. **Kokkupuuteid hasartmängudega** omab 59% (52-66%) noortest, sh **viimase kahe aasta jooksul** 47% (40-54%). Arvestades uuringu vea piire, ei erine need näitajad 2021. aasta omadest.

Viimase kahe aasta jooksul on 38% (32-45%) noortest mänginud raha peale **väljaspool interneti**. Kõige enam on nad **väljaspool interneti** mänginud **arv- või kiirloteriid** (21%), kuid see näitaja jääb alla elanikkonna keskmise. Keskmisest enam on noored mänginud muid mängu (16%), mänguautomaatidel väljaspool kasiinot (9%) ning osalenud kihlvedudes ja spordiennustustes (8%). Kahe esimese mängutüübi osas ületasid nad elanikkonna keskmist ka kaks aastat tagasi.

Internetis on viimase kahe aasta jooksul mänginud 29% (22-35%) noortest. Umbes kümnendik neist on mänginud **kasiinomänge, osalenud spordiennustustes, mänginud muid mängu** ning **arvloteriid**. Arvloteriid on nad mänginud keskmisest vähem, ülejäänud näitajad ületavad Eesti keskmist. Ka **pokkeriga** on neil keskmisest enam olnud kokkupuuteid (6%).

Kui võrrelda mängimist kokku nii üldse kui viimase kahe aasta jooksul internetis või väljaspool seda, siis võrreldes 2021. aastaga statistiliselt olulisi muutusi pole aset leidnud.

Üksikute **mängutüüpide mängimise ulatuse võrdlus 2021 ja 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 jääb 15-20aastaste noorte seas alla Eesti keskmist: internetis 9% vs. 24% ning väljaspool interneti 9% vs 17% (slaid 2.1). Need näitajad, eriti internetis mängimise osas, on võrreldavad 2017. ja 2019. aasta omadega. 2021. aastal olid need veidi kõrgemad olles Eesti keskmisega samal tasemel (slaid 2.1).

* Noorte sihtrühma valim on 472 vastajat, mistõttu tulemuste veapiirid on laiemad.

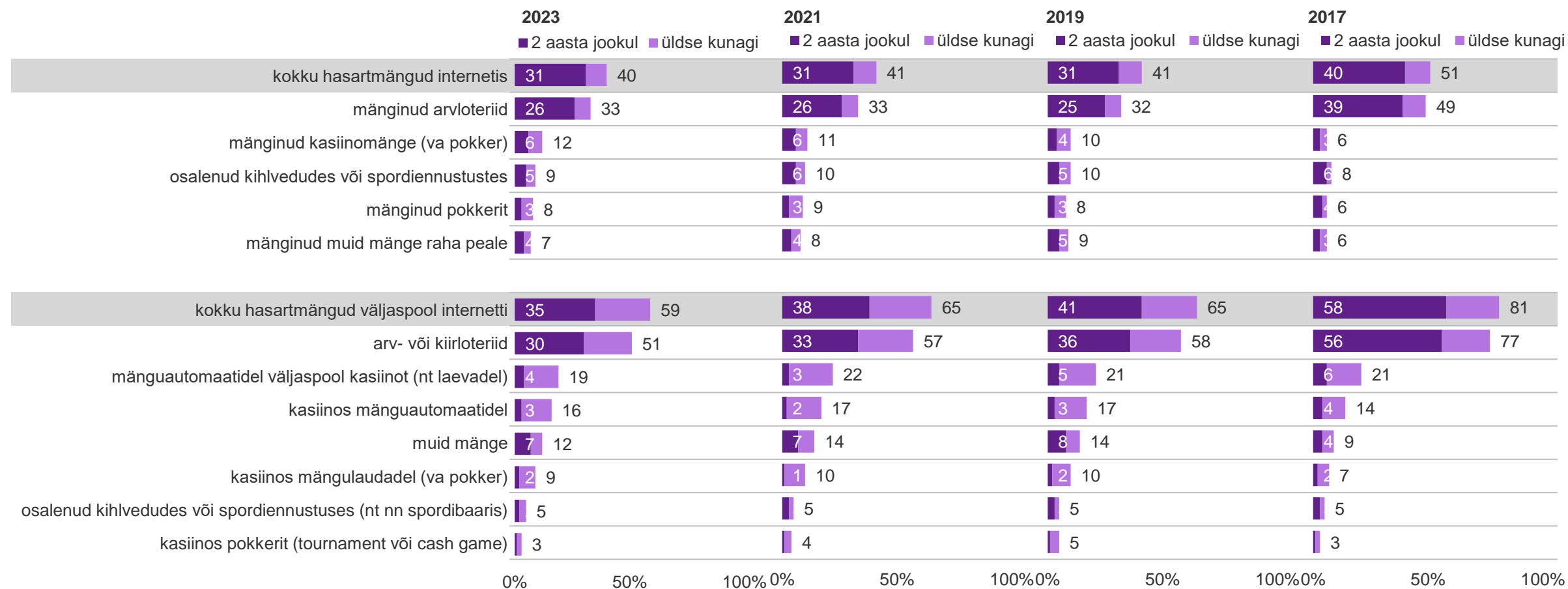
1.1 Hasartmängude mängimise ulatus trendina

% kõigist vastanutest, n=2925

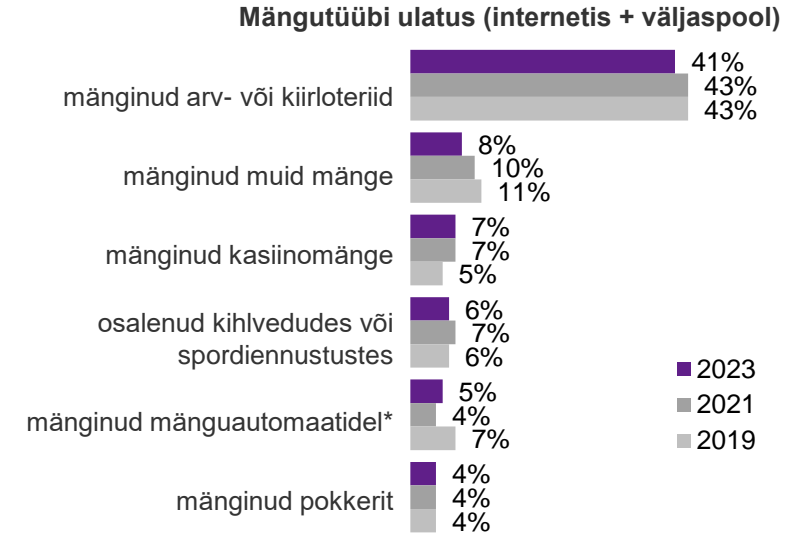
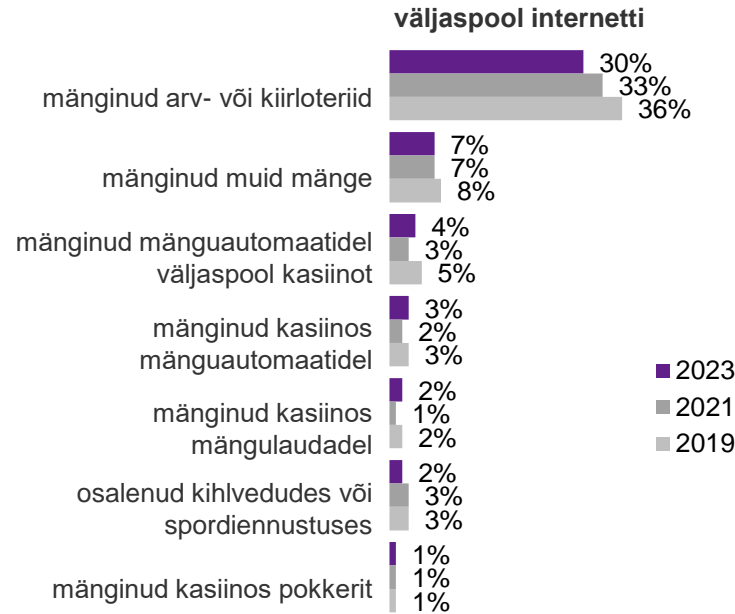
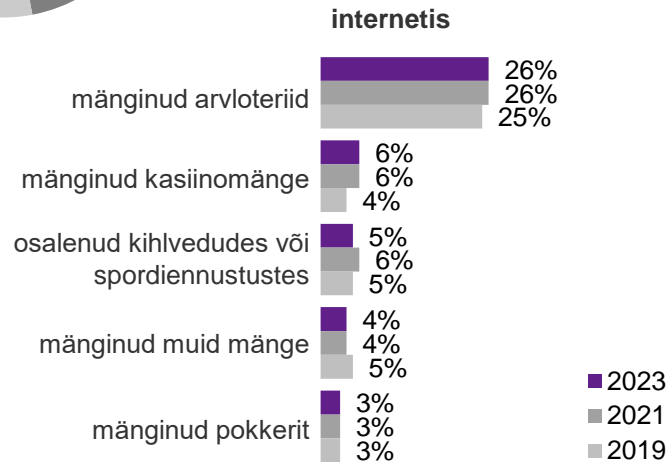
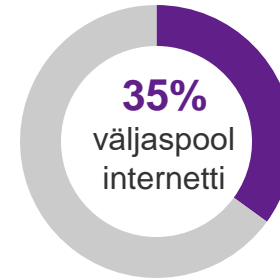
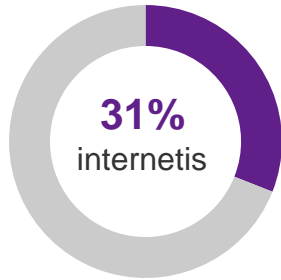
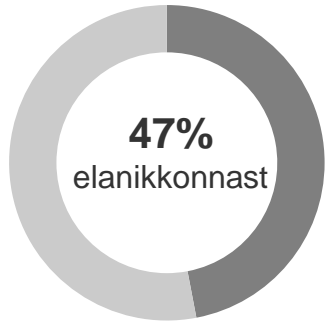
		2023	2021	2019	2017
Üldine mängimise kogemus (on kunagi hasartmänge mänginud)	KOKKU	65%	72%	70%	84%
	Väljaspool interneti	59%	65%	65%	81%
	Internetis	40%	41%	41%	51%
Mängimine kahe viimase aasta jooksul	KOKKU	47%	49%	50%	66%
	Väljaspool interneti	35%	38%	41%	58%
	Internetis	31%	31%	31%	40%

1.2 Erinevate hasartmängude mängimise ulatus trendina

% kõigist vastanutest, n=2925



1.3 Hasartmängude mängimise ulatus viimase kahe aasta jooksul mängukoha ja mängutüübi lõikes % kõigist vastanutest, n=2925

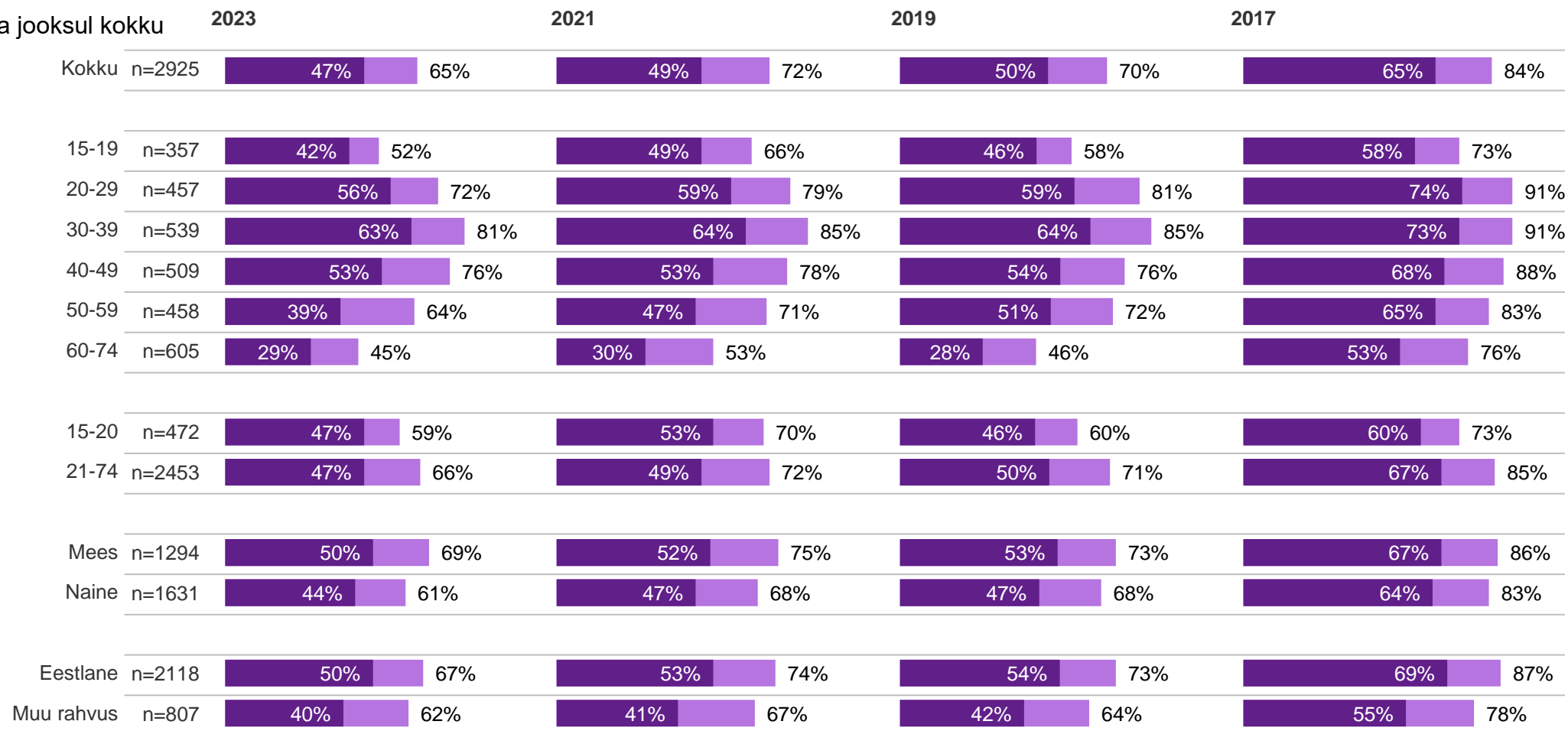


*väljaspool interneti

1.4 Hasartmängudega kokkupuutunute profiil (1) % kõigist vastanutest, n= 2925

■ hasartmängud kokku

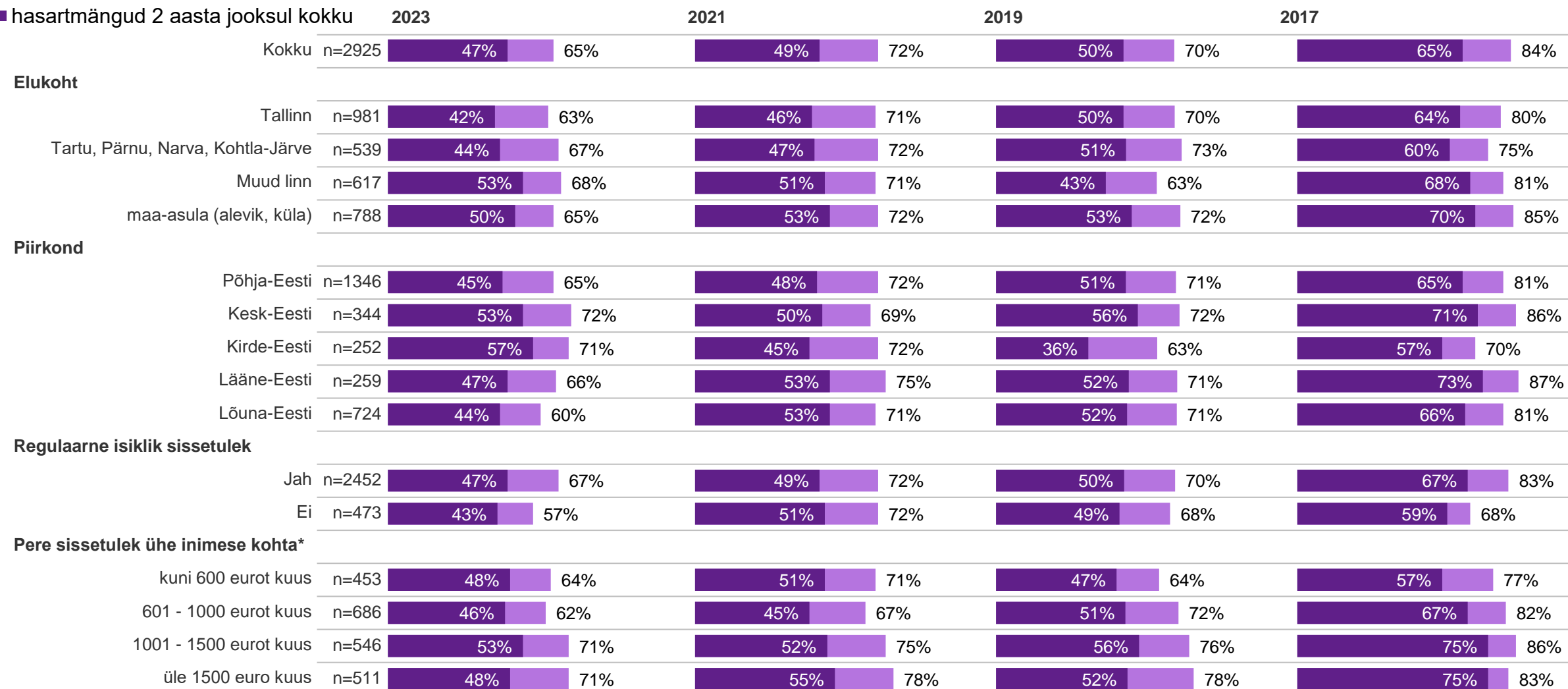
■ hasartmängud 2 aasta jooksul kokku



1.4 Hasartmängudega kokkupuutunute profiil (2) % kõigist vastanutest, n= 2925

■ hasartmängud kokku

■ hasartmängud 2 aasta jooksul kokku



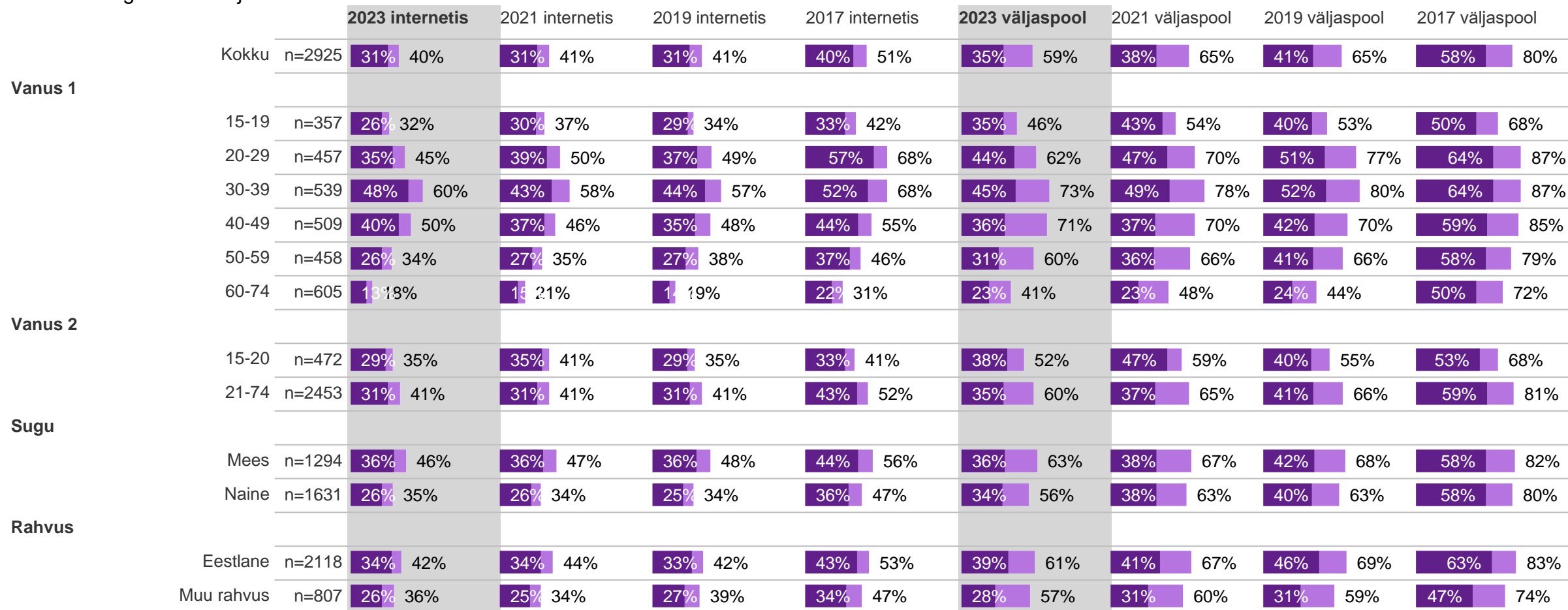
*2021 oli skaala järgmine: kuni 500 eurot, 501-800 eurot, 801-1300 eurot, üle 1300 euro

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

% kõigist vastanutest, n=2925

■ hasartmängud kokku

■ hasartmängud 2 aasta jooksul kokku



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

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

		2023 internetis				2021 internetis		2019 internetis		2017 internetis		2023 väljaspool		2021 väljaspool		2019 väljaspool		2017 väljaspool	
Elukoht																			
	Kokku	n=2925	31%	40%	31%	41%	31%	41%	40%	51%	35%	59%	38%	65%	41%	65%	58%	80%	
	Tallinn	n=981	26%	36%	30%	41%	32%	42%	41%	54%	31%	58%	34%	64%	41%	66%	54%	81%	
	Tartu, Pärnu, Narva, Kohtla-Järve	n=539	30%	40%	28%	38%	31%	43%	38%	48%	33%	61%	36%	66%	41%	67%	54%	77%	
	Muud linn	n=617	35%	44%	33%	41%	26%	35%	39%	48%	41%	62%	38%	64%	35%	60%	62%	82%	
	maa-asula (alevik, küla)	n=788	35%	42%	33%	42%	31%	41%	46%	56%	38%	59%	42%	65%	45%	67%	63%	83%	
Piirkond																			
	Põhja-Eesti	n=1346	29%	39%	31%	41%	32%	42%	41%	54%	33%	59%	35%	65%	41%	66%	56%	81%	
	Kesk-Eesti	n=344	35%	41%	29%	37%	35%	43%	43%	53%	43%	67%	42%	64%	49%	69%	62%	84%	
	Kirde-Eesti	n=252	40%	44%	28%	41%	23%	37%	32%	44%	43%	64%	37%	64%	27%	59%	50%	73%	
	Lääne-Eesti	n=259	33%	47%	37%	45%	32%	40%	46%	57%	33%	61%	40%	67%	46%	66%	68%	86%	
	Lõuna-Eesti	n=724	29%	37%	31%	40%	29%	39%	44%	52%	34%	55%	41%	64%	44%	66%	61%	81%	
Regulaarne isiklik sissetulek																			
	Jah	n=2452	32%	41%	31%	41%	31%	41%	42%	54%	35%	61%	37%	65%	41%	66%	59%	82%	
	Ei	n=473	29%	36%	30%	40%	27%	38%	36%	44%	33%	50%	42%	62%	41%	63%	50%	72%	
Pere sissetulek ühe inimese kohta*																			
	kuni 600 eurot kuus	n=453	34%	42%	30%	40%	28%	36%	29%	40%	36%	58%	40%	65%	40%	60%	52%	76%	
	601 - 1000 eurot kuus	n=686	30%	37%	28%	37%	33%	44%	43%	53%	35%	57%	34%	60%	43%	66%	60%	82%	
	1001 - 1500 eurot kuus	n=546	36%	44%	33%	42%	36%	47%	55%	65%	37%	64%	40%	69%	45%	71%	64%	86%	
	üle 1500 eurot kuus	n=511	34%	47%	37%	49%	34%	47%	54%	65%	38%	66%	42%	71%	40%	70%	65%	85%	

*2021 oli skaala järgmine: kuni 500 eurot, 501-800 eurot, 801-1300 eurot, üle 1300 euro

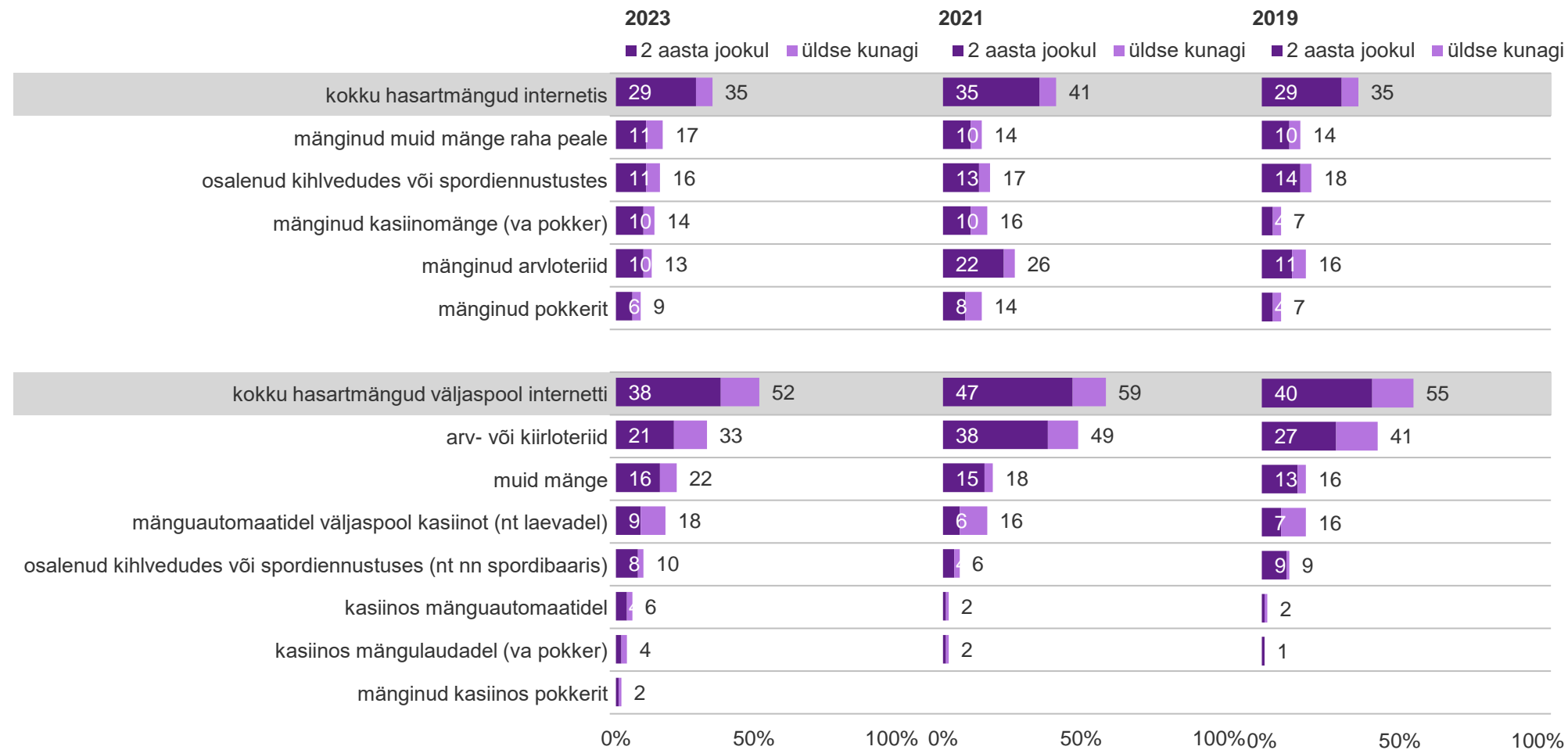
1.6 Hasartmängude mängimise ulatus 15–20aastaste seas

% 15–20aastasest, n=472

		2023	2021	2019	2017
Üldine mängimise kogemus (on kunagi hasartmänge mänginud)	KOKKU	59%	70%	60%	73%
	Väljaspool interneti	52%	59%	55%	68%
	Internetis	35%	41%	35%	41%
Mängimine kahe viimase aasta jooksul	KOKKU	47%	53%	46%	57%
	Väljaspool interneti	38%	47%	40%	48%
	Internetis	29%	35%	29%	33%

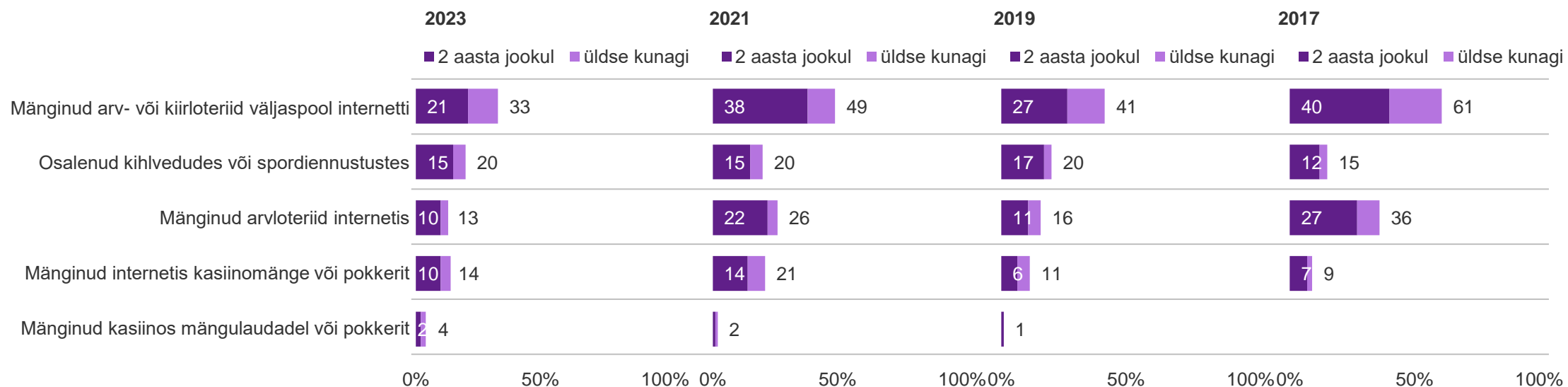
1.7 Erinevate hasartmängude mängimise ulatus 15–20aastaste seas

% 15–20aastasest, n=472



1.8 Erinevate hasartmängude mängimise ulatus trendina: 15–20aastased

% 15–20aastasest, n=472



2

Hasartmängude
mängimise sagedus ja
sage mängimine
elanikkonna rühmades

Hasartmängude mängimise sagedus

HASARTMÄNGUDE MÄNGIMISE SAGEDUS

Neist, kes on viimase kahe aasta jooksul **internetis** hasartmänge mänginud, **ligi veerand** (24%, vea piirides 20-27%) on teinud seda **iganädalaselt**. See näitaja on läbi viimase 5 uuringu püsinud stabiilsena. **Väljaspool interneti kahe aasta jooksul hasartmänge mänginud** inimestest 17% (14-20%) 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 puutunutest neid **harvemini kui kord kuus**. Erandiks on **arvloterii mängimine internetis**, kus vähemalt **kord kuus mängijad** ja need, kes mängivad harvem, jagunevad pooleks (slaidid 2.2 ja 2.3). Teiseks sarnaseks erandiks on muude mängude mängimine väljaspool interneti.

Loterii ehk suurima mängimise ulatuse ja sagedusega mängutüübi puhul on **vähemalt iganädalaste mängijate osakaal internetis 26%** kõigist 2 aasta jooksul internetis mänginutest; **väljaspool interneti** on see **15%**.

Spordiennustuste ja kihlvedude puhul on iganädalaste mängijate osakaal **väljaspool interneti umbes kümnendik (11%) ja internetis ligi viiendik (17%)**. Mõlemas kanalil on olemas ka väike segment (1-2%) igapäevaseid mängijaid.

Kasiinomängude mängimine on internetis oluliselt sagedasem: iganädalasi pokkerimängijad ning muude kasiinomängude mängijaid on vastavalt 23% ning 21%. Reaalses kasiinokeskkonnas on iganädalasi mänguautomaatidel mängijaid 12%, mängulaudadel mängijaid 18% ning pokkerimängijaid 13%. pokkeri ja muude mängude ka igakuise mängimise vaates jääb reaalne kasiinokeskkond virtuaalsele alla.

Väljaspool interneti mängitakse veidi sagedamini kui internetis raha peale muid (uuringus loetlemata) mänge: iganädalaselt internetis 18% ja väljaspool 25%, igakuiselt vastavalt 30% ja 54% vastavat mängu 2 aasta jooksul mänginutest.

MUUTUSED MÄNGIMISE SAGEDUSES

Võrreldes 2021. aasta uuringuga on kasvanud kasiinomängude ja pokkeri mängijate osakaal kui vaadata vähemalt kord kuus või sagedamini mängijaid. Kasiinomängude mängijate osakaalu suurenemine on pikaajalisem trend alates 2017 aastast.

Väljaspool interneti on märgata muude mängude vähemalt igakuiste mängijate osakaalu kasvu. Kasvanud on ka kasiinos pokkerimängijate osakaal, kuid see võib olla ka ühekordne erand (slaidid 2.2 ja 2.3).

Hasartmängude mängimise sagedus elanikkonna rühmades

IGANÄDALANE MÄNGIMINE ELANIKKONNARÜHMAD LÖIKES

Iganädalane internetis mängimise määr on meeste seas tunduvalt kõrgem kui naiste seas (28% vs. 18%). Vanuse lõikes on vähemalt kord nädalas mängijaid keskmisest enam 30-39aastaste seas (29%) ning vähem 20-29aastaste seas (15%). Rahvuse ja elukoha lõikes olulisi erinevusi ei ole. Madalmasse sissetulekugruppi (kuni 600 eurot kuus pereliikme kohta) kuulujate hulgas on sagedasi mängijaid enam (37%).

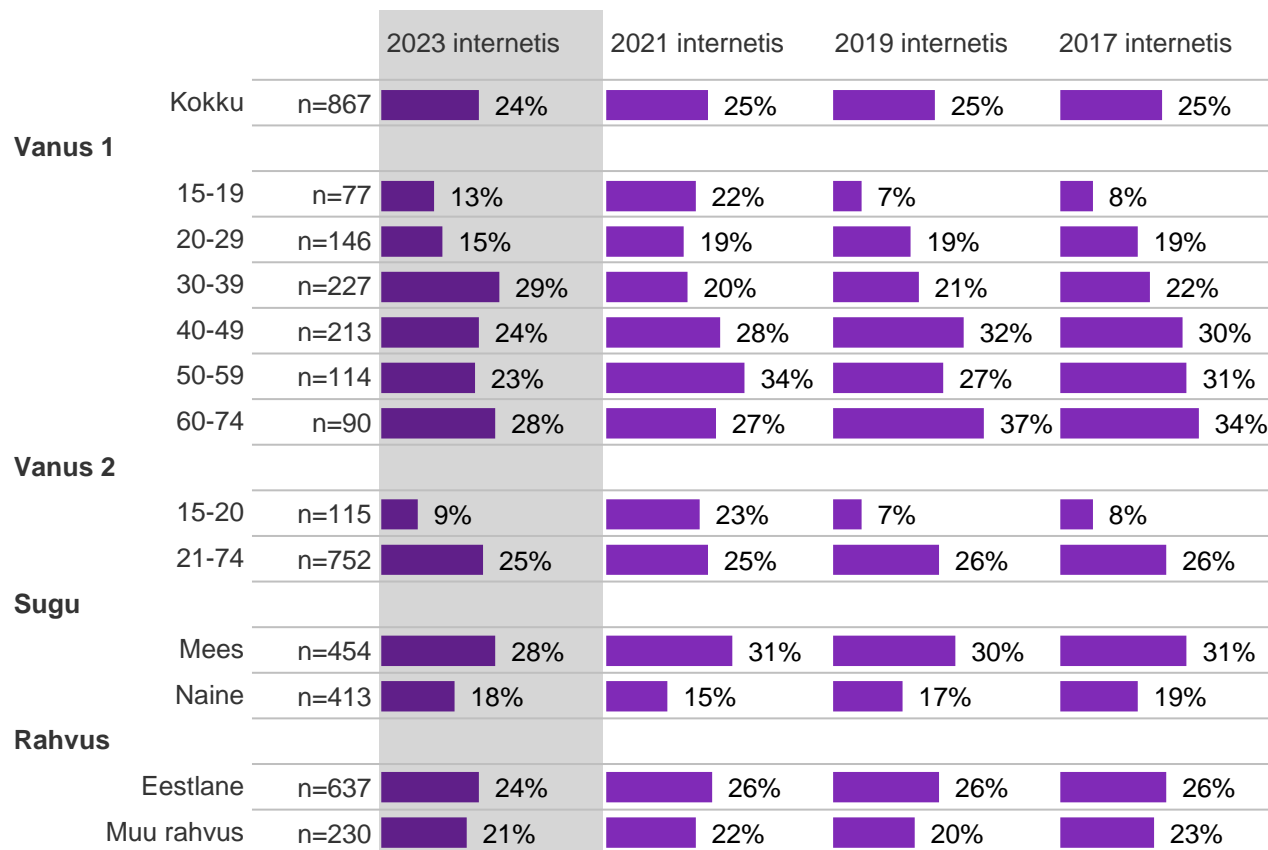
Võrreldes paari aasta tagusega on sagedaste mängijate hulgas enam keskealisi inimesi.

Väljaspool interneti on vähemalt iganädalasi mängijaid meeste ja naiste seas sama palju (19% ja 15%). 15-29-aastaseid on nende hulgas vähem (10%) samas kui vanemates vanuserühmades on see keskmiselt 19%. Eestlased mängivad väljaspool interneti iganädalaselt enam kui muust rahvusest inimesed (20% vs 10%) ning maaelanikud enam kui pealinna ja suuremate linnade elanikud (20% vs 14%).

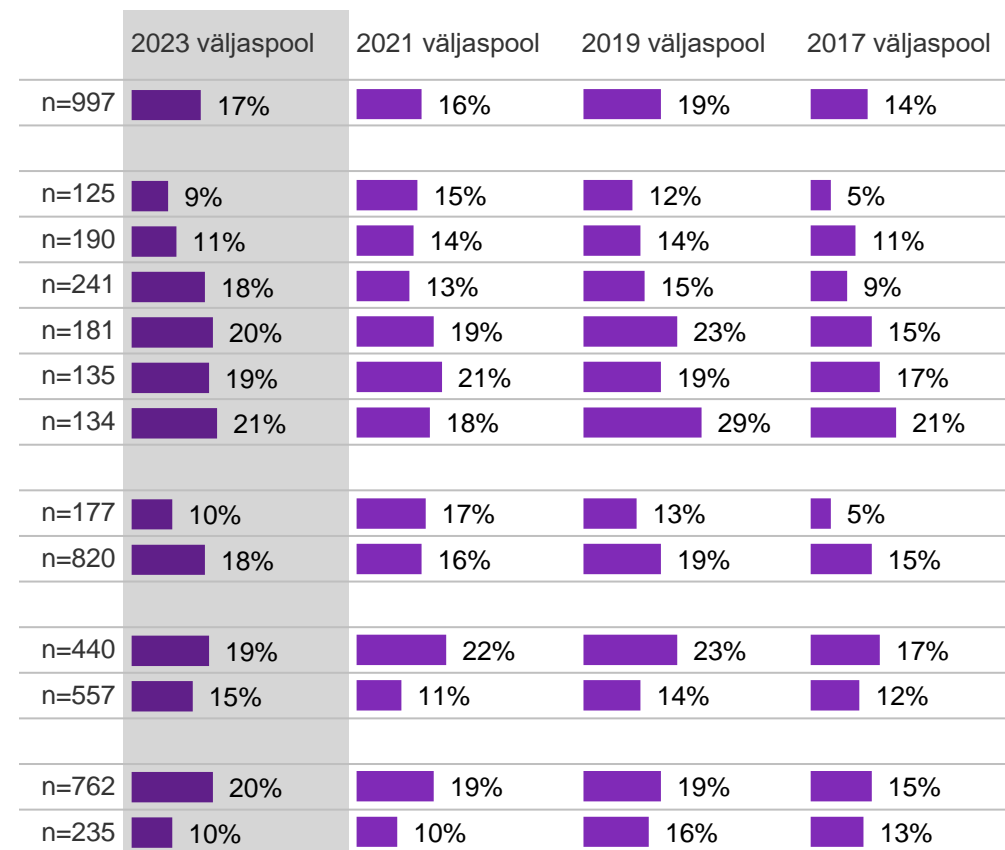
Sagedaste mängijate profiil on võrreldes kahe aasta tagusega veidi muutunud: kadunud on sooline erisus ning ilmnevad erinevused elukoha ja rahvuse lõikes.

2.1 Iganädalased mängijad elanikkonna rühmades

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

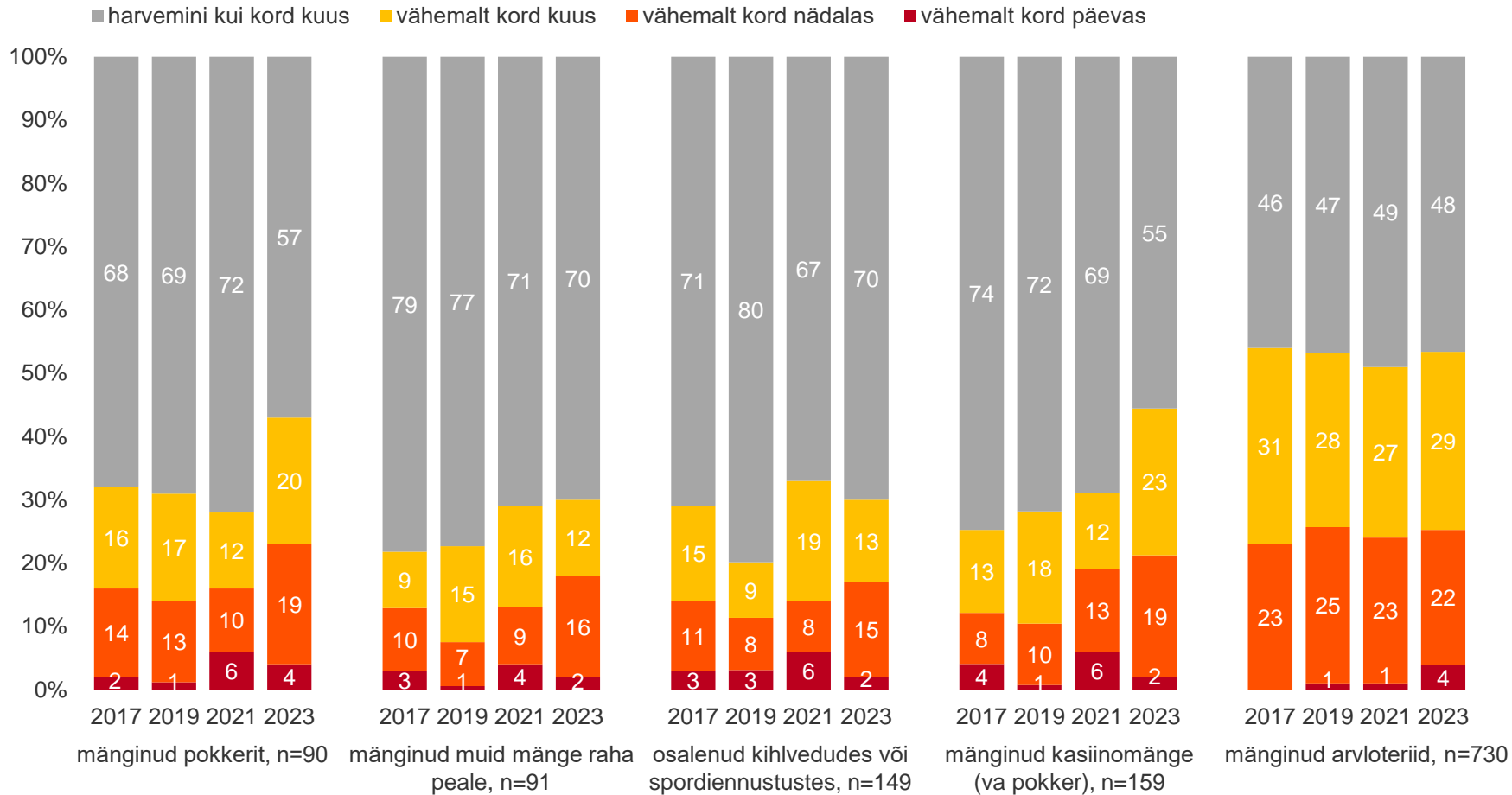


Mänginud vähemalt kord nädalas VÄLJASPOOL INTERNETTI
% viimase 2 aasta jooksul väljaspool internetti mänginutest



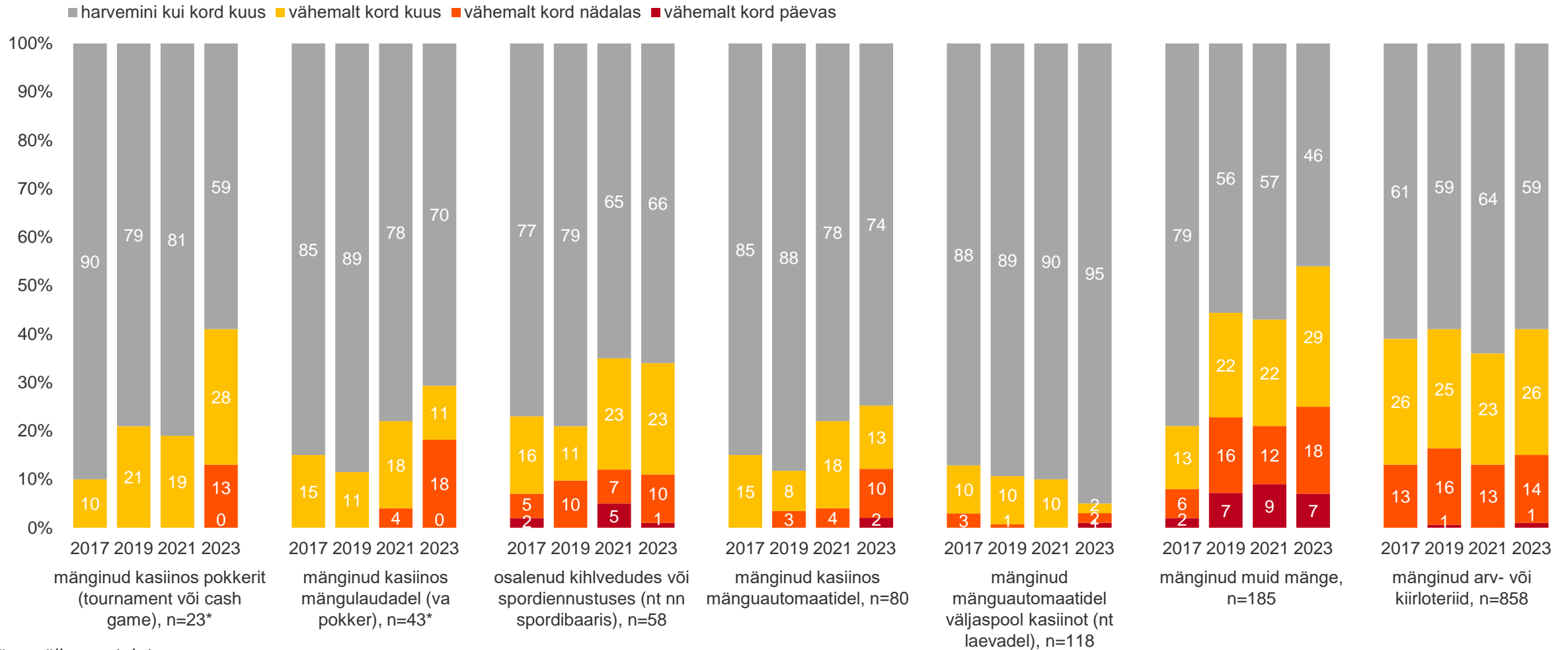
2.2 Hasartmängude mängimise sagedus internetis

% vastavat mängu viimase 2 aasta jooksul internetis mänginutest



2.3 Hasartmängude mängimise sagedus väljaspool internetti

% vastavat mängu viimase 2 aasta jooksul väljaspool internetti mänginutest



* Väga väike vastajate arv

3

Hasartmängusõltuvuse
riskirühma osakaal ning
kirjeldus

Hasartmängusõltuvuse riskirühma osakaal, kirjeldus ning mängimise ulatus

RISKIRÜHMA OSAKAAL

Riskirühma kuulumise määratlemiseks on alates 2021. aasta uuringust kasutatud 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 samal tasemel eelmise uuringuga: **11%** (vea piirides 10-13%). **Viimase kahe aasta jooksul hasartmänge** mänginutest kuulub riskirühma **24%** (21-27%), mis on kahe aasta tagusega samal tasemel (20%) (slaid 3.1).

Riskirühma kuuluvaid inimesi viimase 2 aasta jooksul hasartmänge mänginutest on keskmisest enam **15-20-aastaste** noorte seas ning **madalamas sissetulekurühmas** (kuni 600 eurot kuus pereliikme kohta). Samuti on enam riskirühma kuulujaid Kirde-Eestis, ennekõike sealsetes suuremates linnades (Narva, Kohtla-Järve).

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

Väiksem on riskirühma kuulujate osakaal 40-49 ja 60-74-aastaste ning kõrgemasse sissetulekurühma kuulujate seas.

MÄNGIMISE ULATUS RISKIRÜHMADES

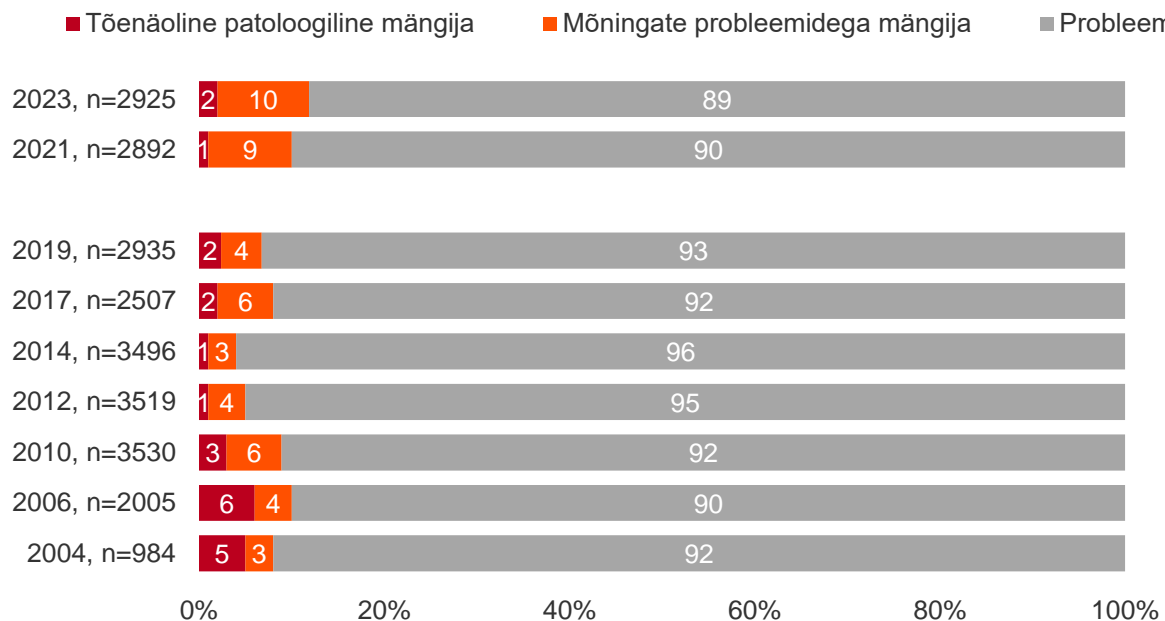
Hasartmängusõltuvuse riskirühma kuuluvad mängijad on võrreldes kõigi 2 aasta jooksul mänginute keskmisega **mänginud enam internetis** (88% vs 73% keskmiselt), kuid **väljaspool interneti mängimise** osas nad ei erine (slaid 3.3.1 ja 3.3.2). Internetis on nad keskmisest enam mänginud kõiki mänge. Väljaspool interneti on nad ainult arvloteriid mänginud keskmisega võrreldaval tasemel (78% vs 80% keskmiselt), kõiki muid mänge on nad mänginud keskmisest mängijast enam. Kuna arvloterii mängimise ulatus on eri tüüpi mängudest kõige suurem, siis see määrabki ära, et väljaspool interneti on kokkupuude tervikuna võrreldav kõigi mängijate keskmisega. Eri tüüpi mängude pingerida mängimise osakaalu alusel järgib riskirühmas keskmise mängija oma: kõige enam on nii internetis kui väljaspool mängitud loteriid (68% ja 83%) ning kõige vähem internetis ja väljaspool seda pokkerit (28% internetis ja 12% väljaspool seda) ja internetis ka muid mänge (28%)

Võrreldes eelmise uuringuga **ei ole eri tüüpi mängude mängimise tase riskirühmas muutunud** (slaid 3.3.1 ja 3.3.2).

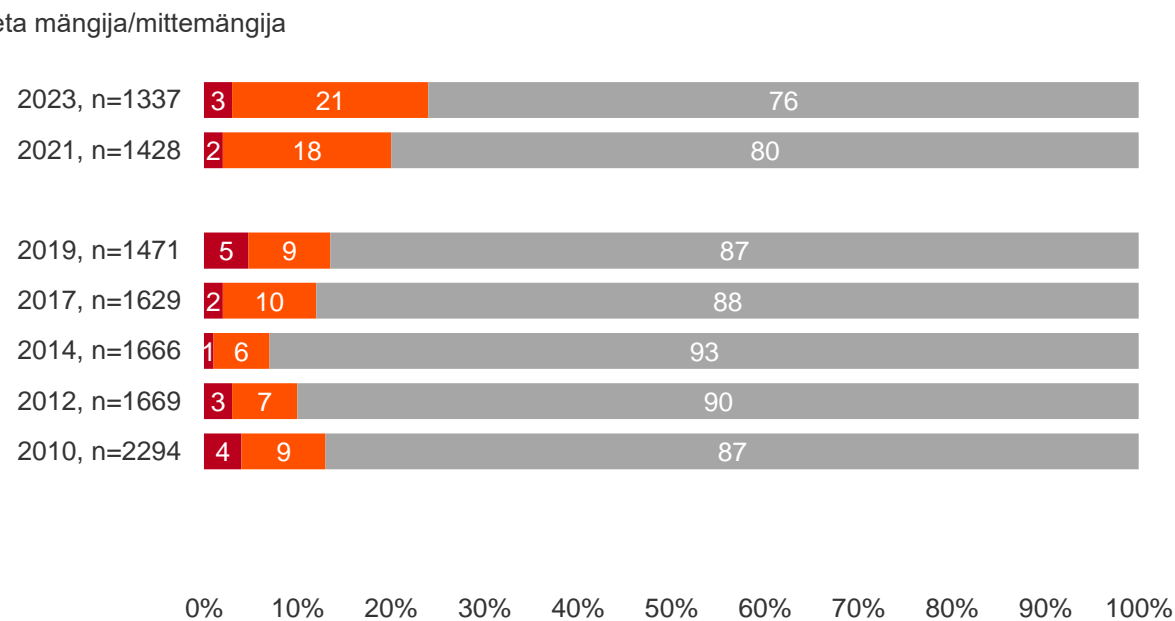
Mängimise sagedus on riskirühmas võrreldes probleemideta mängijatega selgelt **kõrgem**, seda eriti internetis kasiinomängude mängimise, aga ka kihlvedudes ja spordiennustustes osalemise osas ning väljaspool interneti kasiinos mängulaudadel ja mänguautomaatidel mängimise osas (slaidid 3.4 ja 3.5).

3.1 Hasartmängusõltuvuse risk

Kogu elanikkonnas
% kõikidest vastanutest

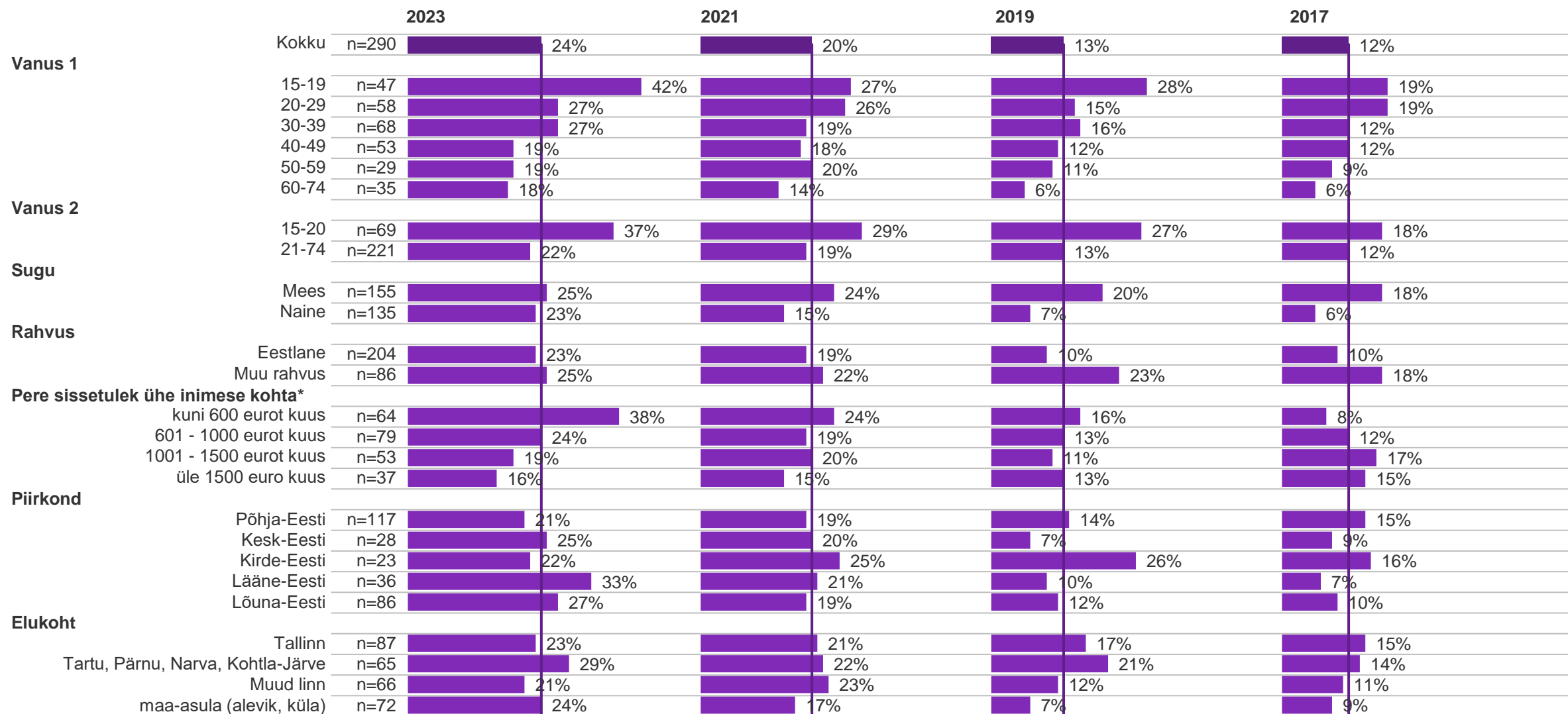


Mängijate seas
% viimase kahe aasta jooksul mänginutest



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.

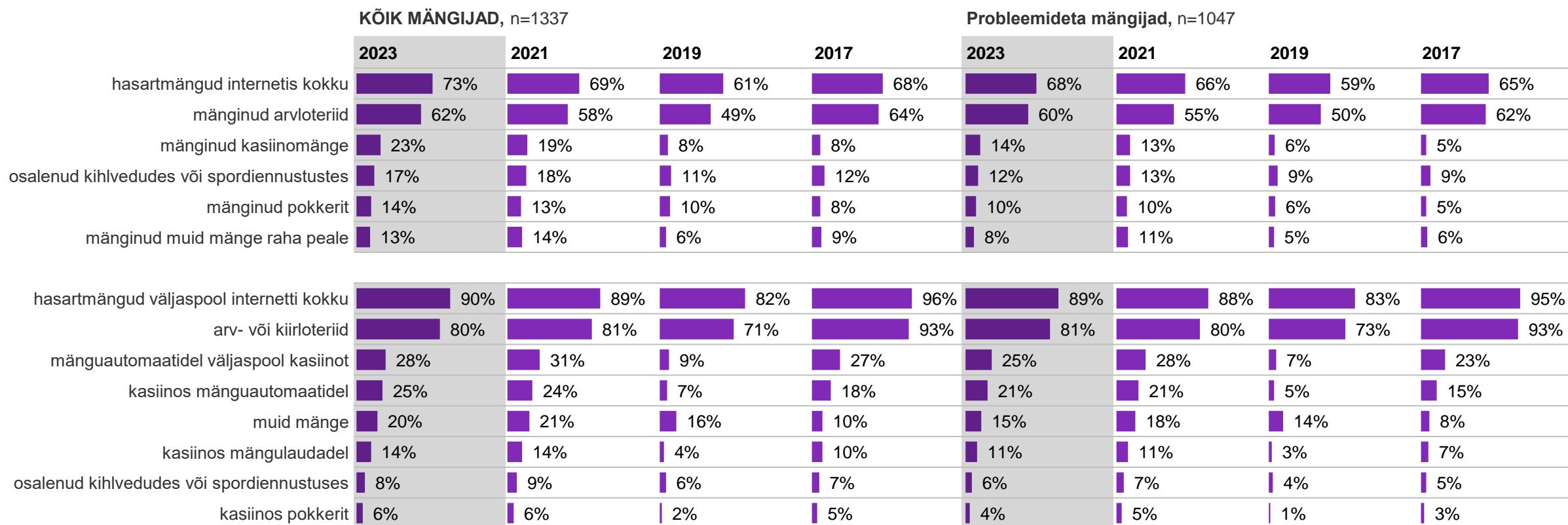
3.2 Hasartmängusõltuvuse riskirühma profiil % viimase kahe aasta jooksul mänginutest



*2021 oli skaala järgmine: kuni 500 eurot, 501-800 eurot, 801-1300 eurot, üle 1300 euro

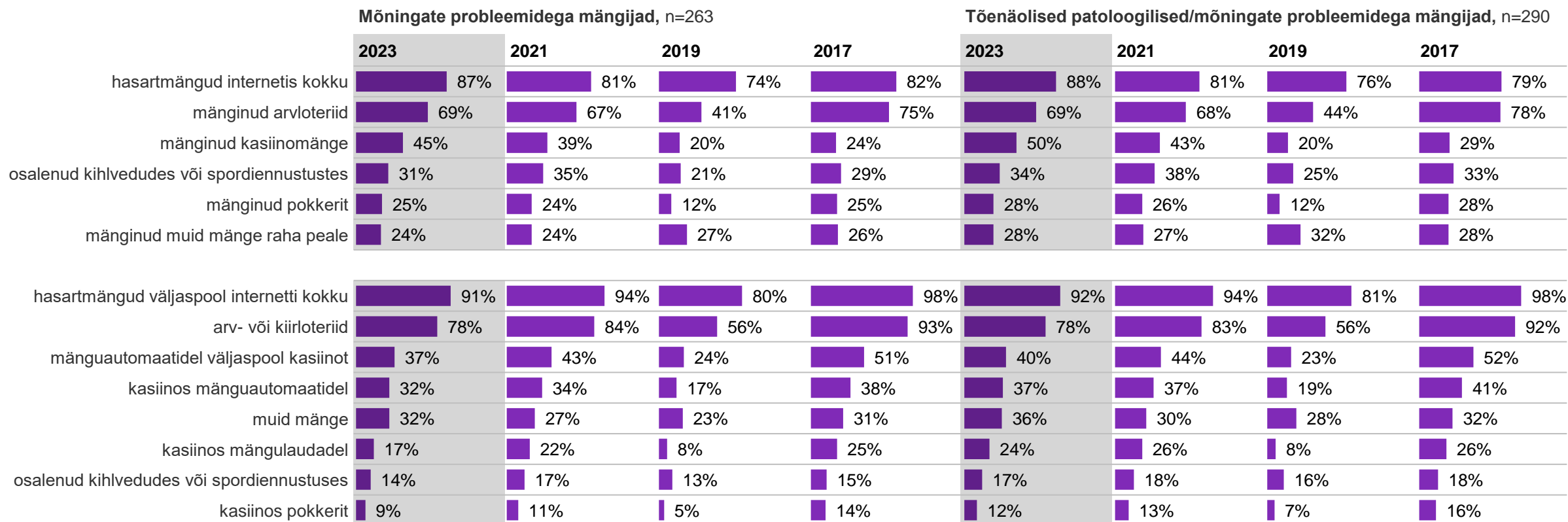
3.3 Erinevate mängude mängimise ulatus mängijate rühmades (1)

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest



3.3 Erinevate mängude mängimise ulatus mängijate rühmades (2)

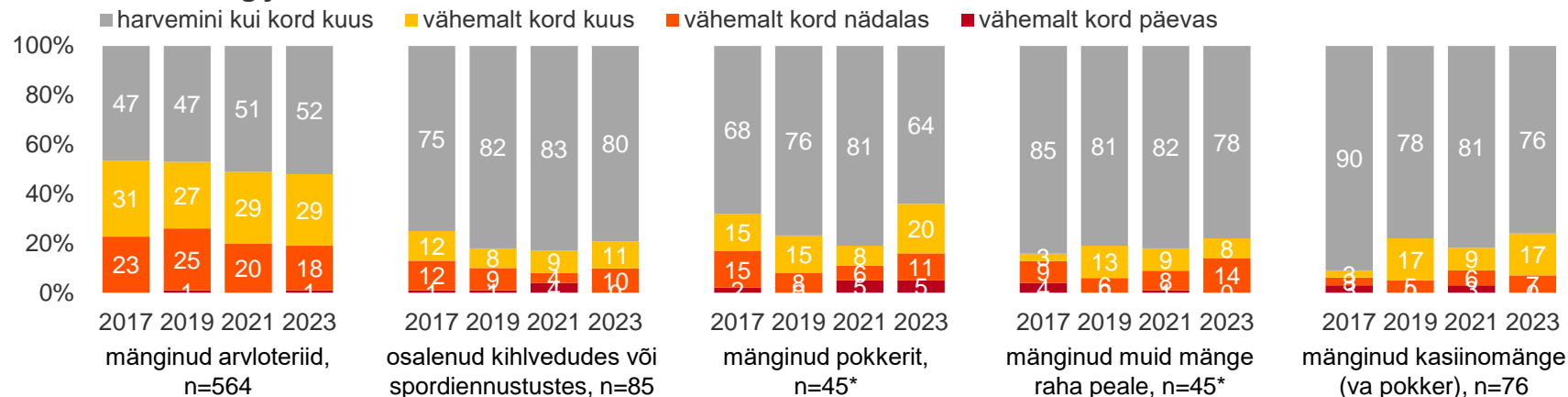
% viimase 2 aasta jooksul mänginutest



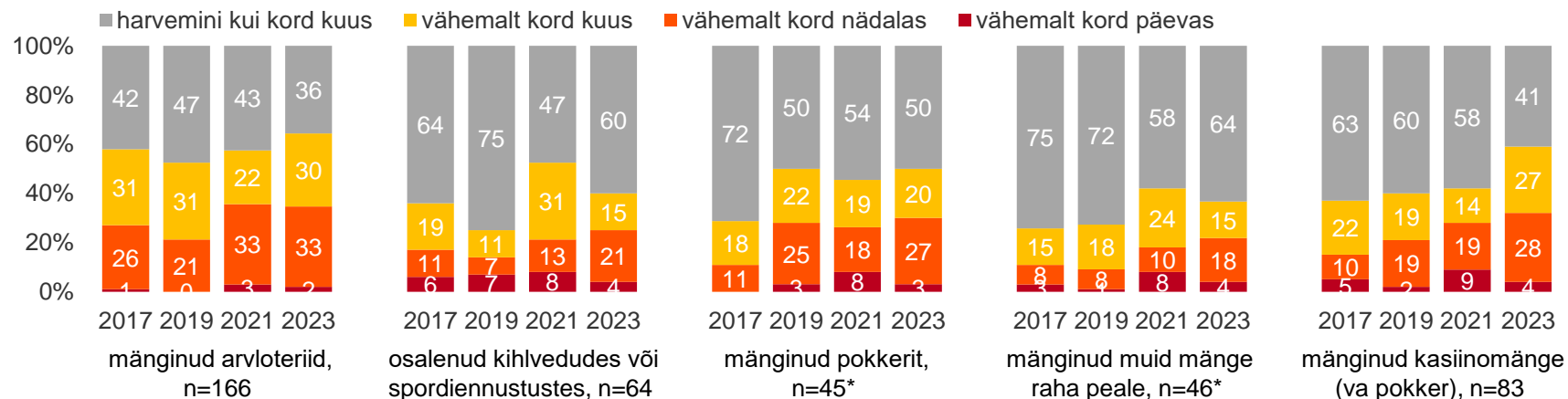
3.4 Mängimise sagedus internetis mängijate rühmade lõikes

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

Probleemideta mängijad, n=1047



Tõenäolised patoloogilised/mõningate probleemidega mängijad, n=290



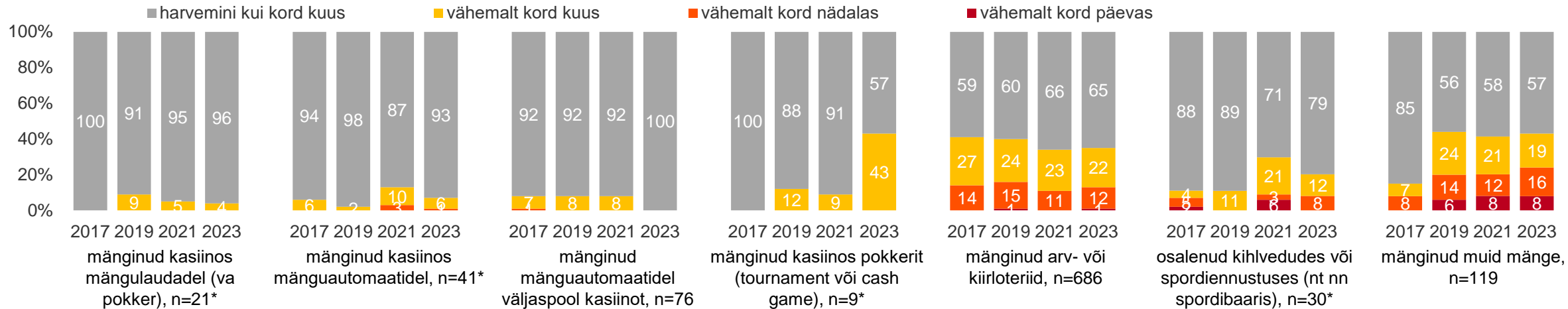
* Väga väike vastajate arv

3.5 Mängimise sagedus väljaspool interneti mängijate rühmade lõikes

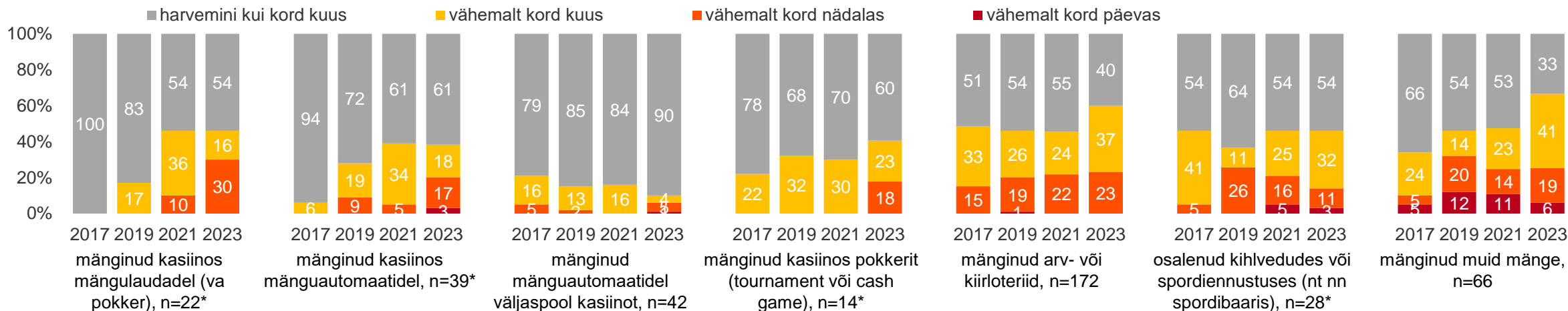
% viimase 2 aasta jooksul mänginutest

Probleemideta mängijad, n=1047

* Väga väike vastajate arv



Tõenäolised patoloogilised/mõningate probleemidega mängijad, n=290



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 kõige rohkem 2–8% (slaid 4.1). Siiski, on probleeme, millega kokkupuude on mõnevõrra suurem: 13% on viimase kahe aasta jooksul panustanud mängu rohkem raha kui see, mille kaotamist ta saab endale lubada ning 10% on kokku puutunud sellega, et püüab järgneval päeval kaotatud raha tagasi võita või tunneb mängimise tõttu süütunnet.

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

- mängu on panustatud rohkem raha kui see, mille kaotamist endale lubada saab (56%)
- pöördumine mõnel järgneval päeval tagasi, et proovida kaotatud raha tagasi võita (43%);
- süütunne selle tõttu, kuidas hasartmänge mängitakse või selle tõttu, mis juhtub, kui mängitakse (40%);
- tunne, et on probleeme hasartmängimisega (37%);
- Vajadus samasuguse erutustaseme saavutamiseks mängida üha suuremate summadega (35%)

Riskirühmast nõustub 10- 21% ka kõigi teiste väidetega. Kõigi väidete puhul on kõige sagedamini valitud vastusevariant „mõnikord“; probleemide kogemine tasemel „sageli“ või „peaaegu alati“ jääb riskirühmas vahemikku 1–10%.

Abivõimaluste kasutamine ja mängukeeld

ABIVÕIMALUSTE KASUTAMINE

84% viimase 2 aasta jooksul hasartmänge mänginutest ütlevad, et neil **pole probleeme raha peale mängimise ja panuste tegemisega**. Ülejäänutest **3% on kasutanud mingeid abivõimalusi** ning **12% mitte**.

Neist, kes on raha peale mängimise või panuste tegemisega **probleeme kogenud**, **19% on mingeid abivõimalusi kasutanud** ja 81% mitte. Kõige sagedamini on lastud endale kehtestada mängukeeld (10%). Psühholoogi/psühhiaatri või võlanõustaja abi on kasutanud 2-3% ning pere, sõprade, tuttavatega on rääkinud 3% (slaid 4.2).

Riskirühm on võrreldes keskmise mängijaga kasutanud enam mängukeelu võimalust (20%) või pöördunud abi saamiseks psühholoogi või nõustaja poole. Nende seas on vähem neid, kes pole mingeid abivõimalusi kasutanud (66%).

Võrreldes 2021. aastaga ei ole eeltoodud näitajad muutunud.

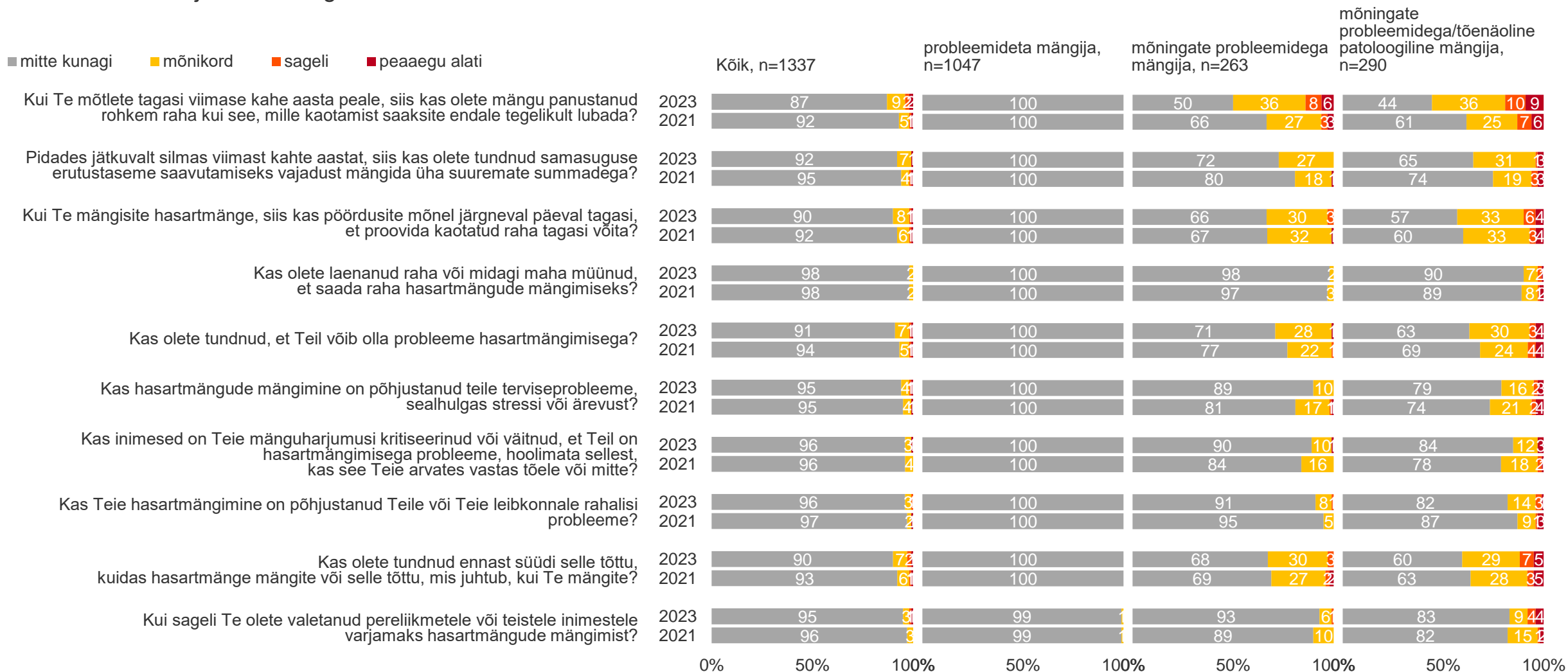
MÄNGUKEELD

Uuringus oli vaid 16 vastajat, kes on lasknud endale kehtestada mängukeelu, mistõttu nende kogemuste analüüsimisel tuleb silmas pidada, et need ei ole kergesti laiendatavad kogu sihtrühmale. Pooled neist ütlesid, et mängukeelul on olnud positiivne ja mängimist peatav mõju ja pooled, et see ei ole nende hasartmängude mängimist mõjutanud (slaid 4.4). Samuti pooled peavad vajalikuks seada mängukeeld ka mõnes teises (naaber)riigis, kui selleks oleks võimalus.

Seitsmest vastajast, kes hoolimata mängukeelu kehtestamisest edasi mängisid, 5 kasutasid internetis erinevaid hasartmängimise võimalusi, 1 tegi seda naaberriigis ning 1 kasutas muid võimalusi.

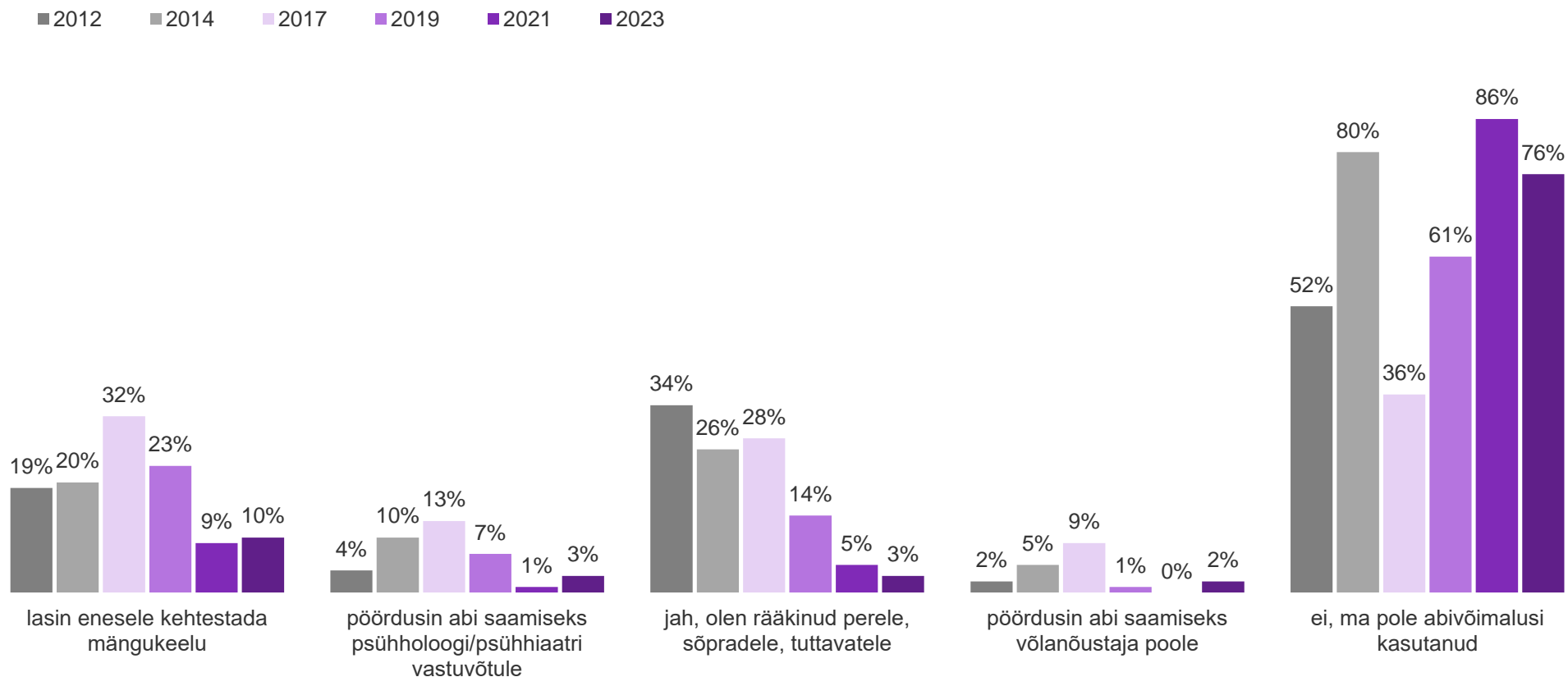
4.1 Probleemsele mängimisele viitavate väidetega nõustumine

% viimase 2 aasta jooksul mänginutest



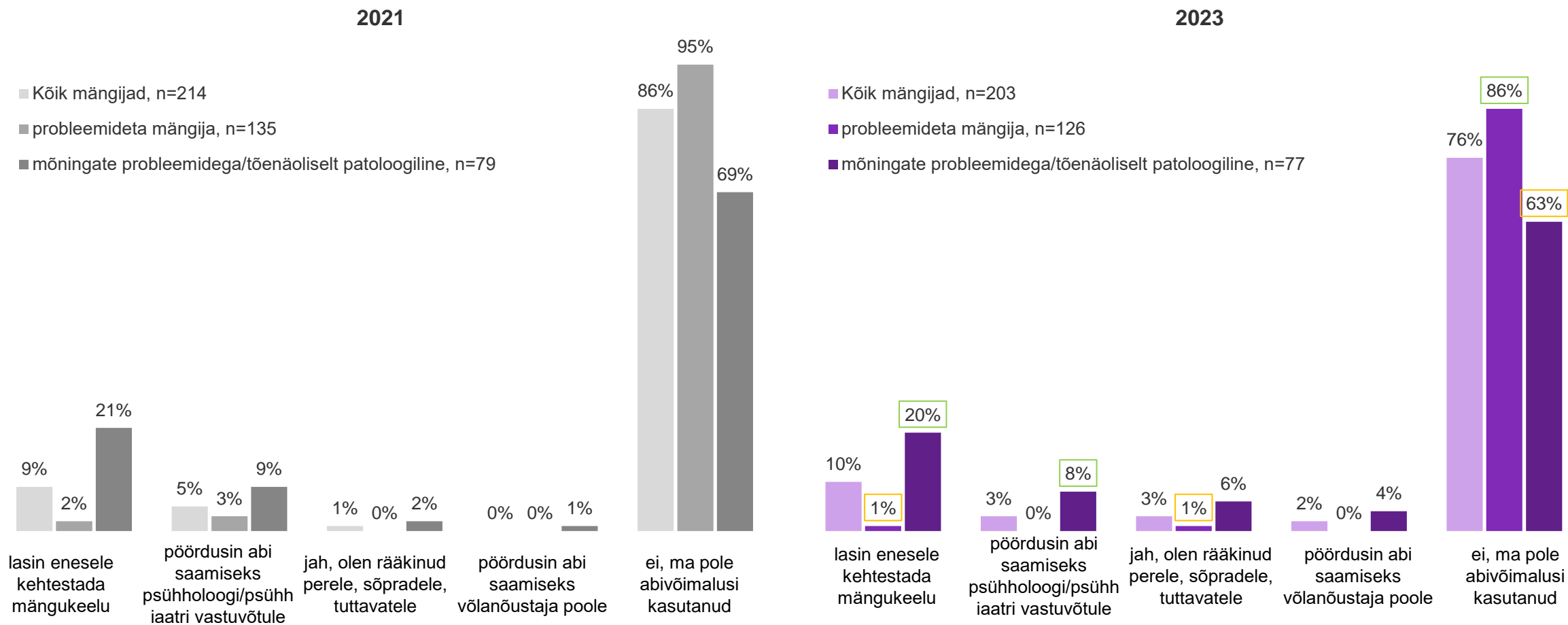
4.2 Abivõimaluste kasutamine probleemide esinemise korral

% neist, kes on kogunud probleeme raha peale mängimise või panuste tegemisega seoses, n=203



4.3 Abivõimaluste kasutamine probleemide esinemise korral

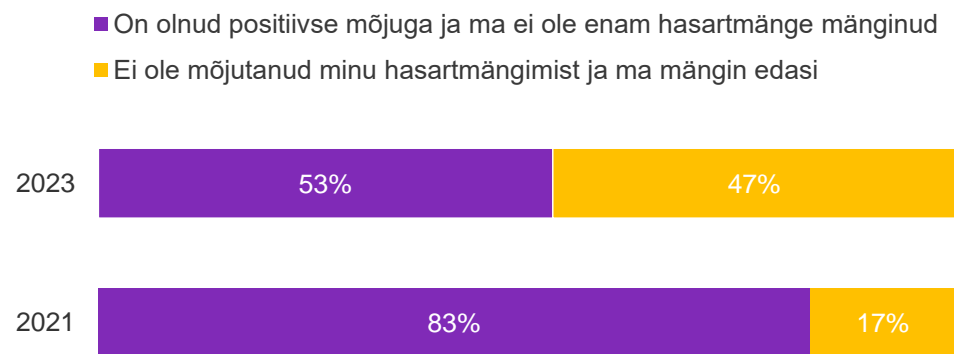
% neist, kes on kogenud probleeme raha peale mängimise või panuste tegemisega seoses, n=203



4.4 Mängukeelu mõju ja vajadus seada see endale mõnes teises riigis

% neist, kes on lasknud selle kehtestada, n=16*

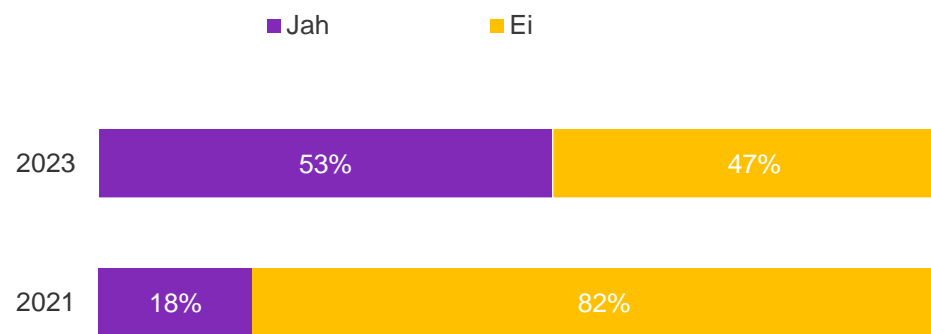
Enesele kehtestatud mängukeeld ...



Neist, kes edasi mängivad:

- 5 kasutasid internetis erinevaid hasartmängimise võimalusi
- 1 tegi seda naaberriigis
- 1 kasutas muid võimalusi

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



* Väga väike vastajate arv

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 kokku puutunud inimeste jaoks **soov võita suur rahasumma** (50%) ning **lõbus ajaviide** (46%). Oluliselt harvem suunab mängima soov võita raha oma majanduslike probleemide lahendamiseks (16%) ning muid põhjuseid tõi välja kümnendik või vähem mängijatest. 5% ei pidanud ennast hasartmängude mängijaks; enamasti olid need inimesed, kes olid mänginud muid mängu raha peale. Mängimise põhjused on viimases kolmes uuringus jäänud samaks (slaid 5.1).

Mõningate probleemidega mängijad tõid keskmisest mängijast enam välja pea kõiki probleeme. **Tõenäoliselt patoloogiliste mängijate** jaoks on lisaks **soovile võita suur rahasumma (71%)** teisel kohal soov **võita raha oma majanduslike probleemide lahendamiseks (58%)**. Enam kui veerand neist (28%) mainib väljakujunenud harjumust (keskmine näitaja 7%, probleemideta mängijatel 5%, mõningate probleemidega mängijatel 11%). **Riskirühma** jaoks tervikuna on võrdselt olulised suure rahasumma võitmine (61%) ja lõbus ajaviide (52%), kolmandal kohal on raha võitmine majanduslike probleemide lahendamiseks (29%). Keskmisest enam mainitakse ka kõiki muid põhjuseid välja arvatud soovi toetada hasartmängumaksu kaudu ühiskonnas olulisi valdkondi.

Mängimise ajendid ei ole võrreldes paari aasta tagusega oluliselt muutunud.

TEADLIKKUS HASARTMÄNGU VALDKONNA BLOKEERINGUTEST

61% elanikkonnast ning **69% viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest** on **teadlikud võimalusest** endale **mängukeeld seada**. **Teadlikkus on kõrgem** sihtrühmades: **meeste, eestlaslaste, 30-39 ja 50-59-aastaste seas** (slaid 5.2). Nooremates sihtrühmades, 15-29-aastaste seas, on teadlikkus keskmisest madalam ja kõige vanemate seas (65-74aastased) keskmisel tasemel.

Riskirühma teadlikkus (sh mõningate probleemidega mängijate oma) ei erine mängijate keskmisest.

Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate veebilehtedele seatud **blokeeringutega** on kokku puutunud 10% elanikkonnast ja 11% viimase 2 aasta jooksul mänginutest sh. 5% elanikest ja 6% mängijatest on enda sõnul seetõttu loobunud mõne kasutajakonto loomisest või kasutamisest. Ülejäänud blokeeringuga kokku puutunud inimesed on sellest mööda läinud (90% elanikest ja 89% 2 aasta jooksul mänginutest).

Hasartmängusõltuvuse riskirühmas on kokkupuude **keskmisest kõrgem**: 22% neist on blokeeringutega kokku puutunud (sh mõningaid probleeme omavas segmendis 19% ning tõenäoliste patoloogiliste mängijate seas 39%). Valdavalt pani blokeering riskirühma mängimisest loobuma (15%); siiski tunnistab 7% neist blokeeringu eiramist.

Teadlikkus pole võrreldes 2019. ja 2021. aastaga oluliselt muutunud kummagi vaadeldud näitaja osas.

Kokkupuuted *loot box*ide ostmisega

*Loot box*ide ostmisega arvutimängudes päris raha eest on kokku puutunud **13% elanikest** ning **17% viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginutest**. Viimase kahe aasta jooksul on *loot box*ide ostmise kogemus 7 protsendil elanikest ja 10 protsendil hasartmänge mänginutest (slaid 5.4).

Riskirühmas on kokkupuuteid *loot box*idega **enam: neid on ostnud 28%**, sh viimase kahe aasta jooksul 17%. Mõningate probleemidega mängijate hulgas on need näitajad 25% ja 16% ning tõenäoliselt patoloogiliste mängijate seas* 46% (vea piirides 26-67%) ja 19% (3-35%). Seega on *loot box*e ostnud ennekõike mõningate probleemidega ja tõenäoliselt patoloogilise käitumisega mängijad.

Võrreldes 2021. aastaga ei ole kokkupuude *loot box*idega oluliselt muutunud.

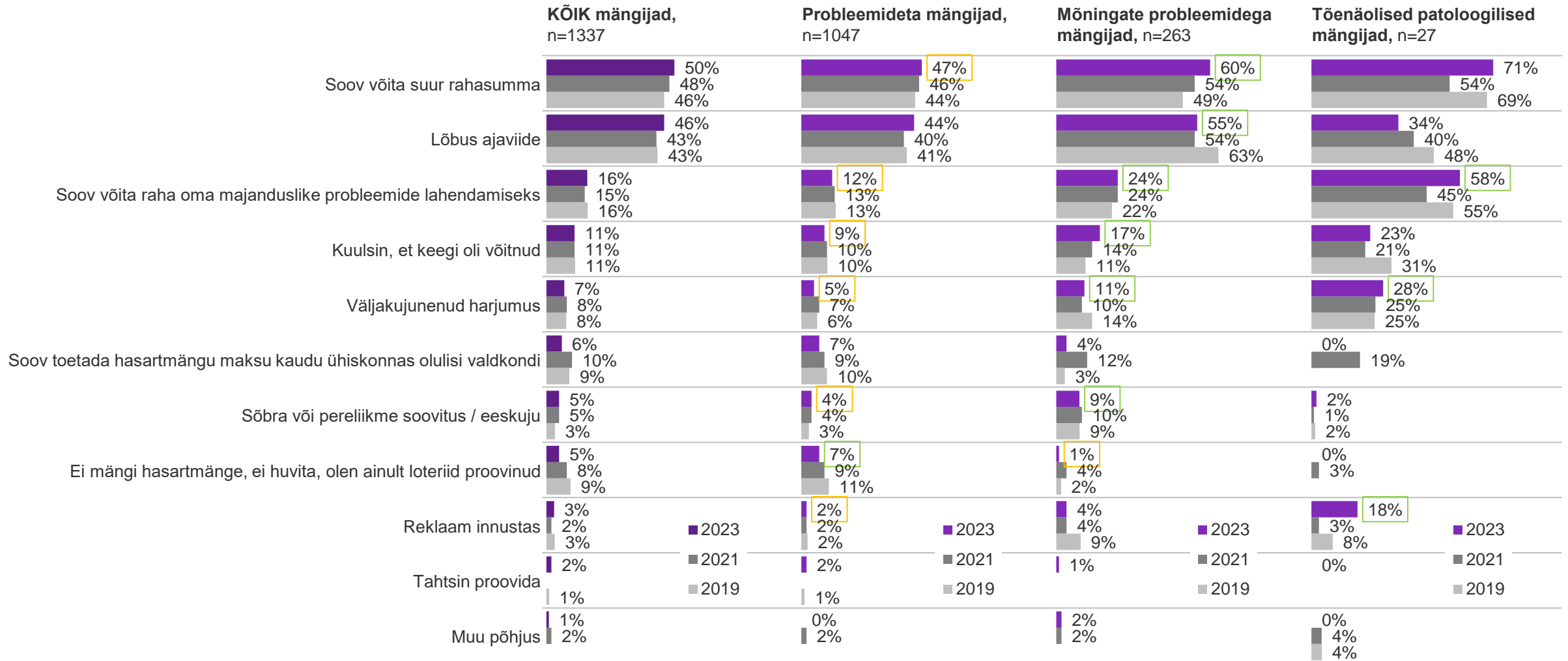
*Loot box*e on enam ostnud **mehed** (22%) ja **15-39aastased** (mida vanem mängija, seda väiksema tõenäosusega). 15–20aastastest on *loot box*e ostnud **ligi pooled** (45%), mida on enam kui 2021. aastal.

*Loot box*e viimase kahe aasta jooksul ostnud mängijad on seda **valdavalt teinud vähemalt kord kuus**, vähemalt igakuised ostjad on 28%. Riskirühma käitumine ei erine keskmisest: *loot box*e on vähemalt kord kuus ostnud 35% (slaid 5.5). *Loot box*idega kokku puutunud mängijate valimid on väga väiksed ning tulemuste laiendamisel sihtrühmale tuleb olla ettevaatlik.

**hinnang baseerub 27 vastajale ehk vea piirid on laiad*

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, n=2925



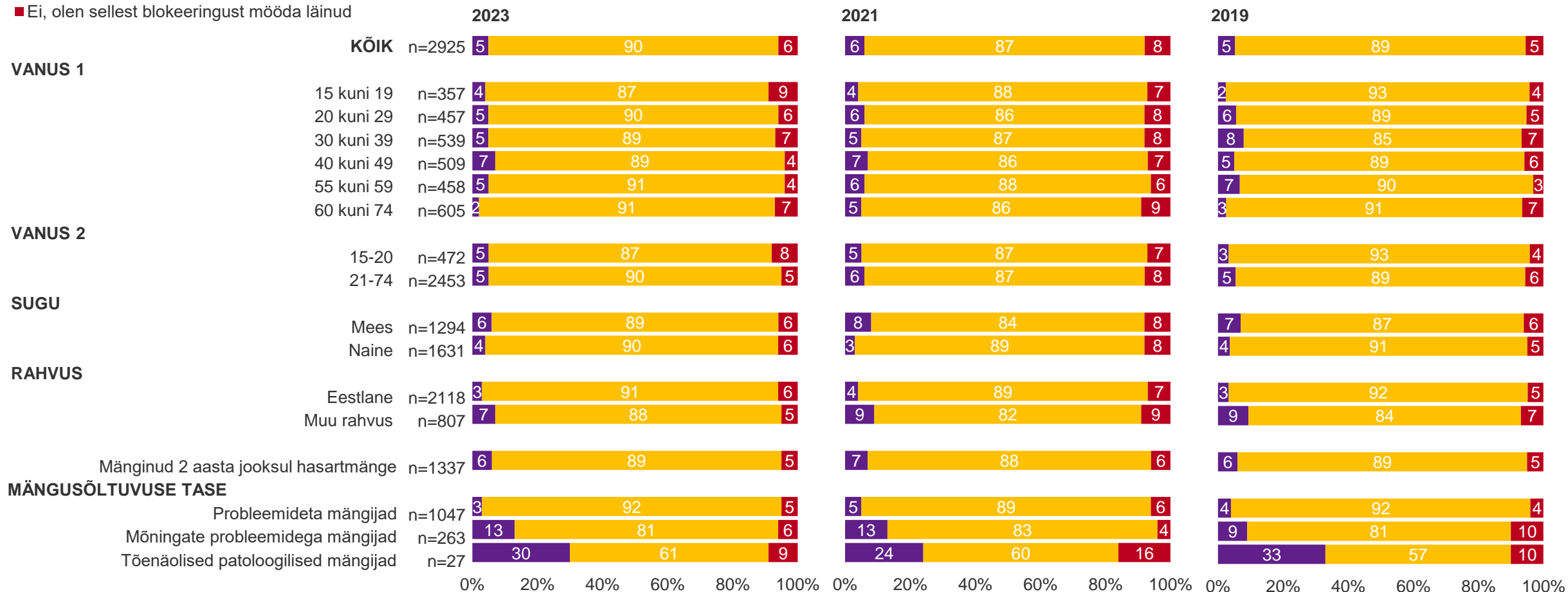
5.3 Teadlikkus hasartmängu valdkonna blokeeringutest

Maksu- ja Tolliamet blokeerib juurdepääsu Eestis tegevusluba mitteomavate hasartmängukorraldajate veebilehtedele. Kas olete selle blokeeringu tõttu loobunud mõne kasutajakonto loomisest või kasutamisest? % kõikidest vastanutest, n=2925

■ Jah, olen loobunud blokeeringu tõttu

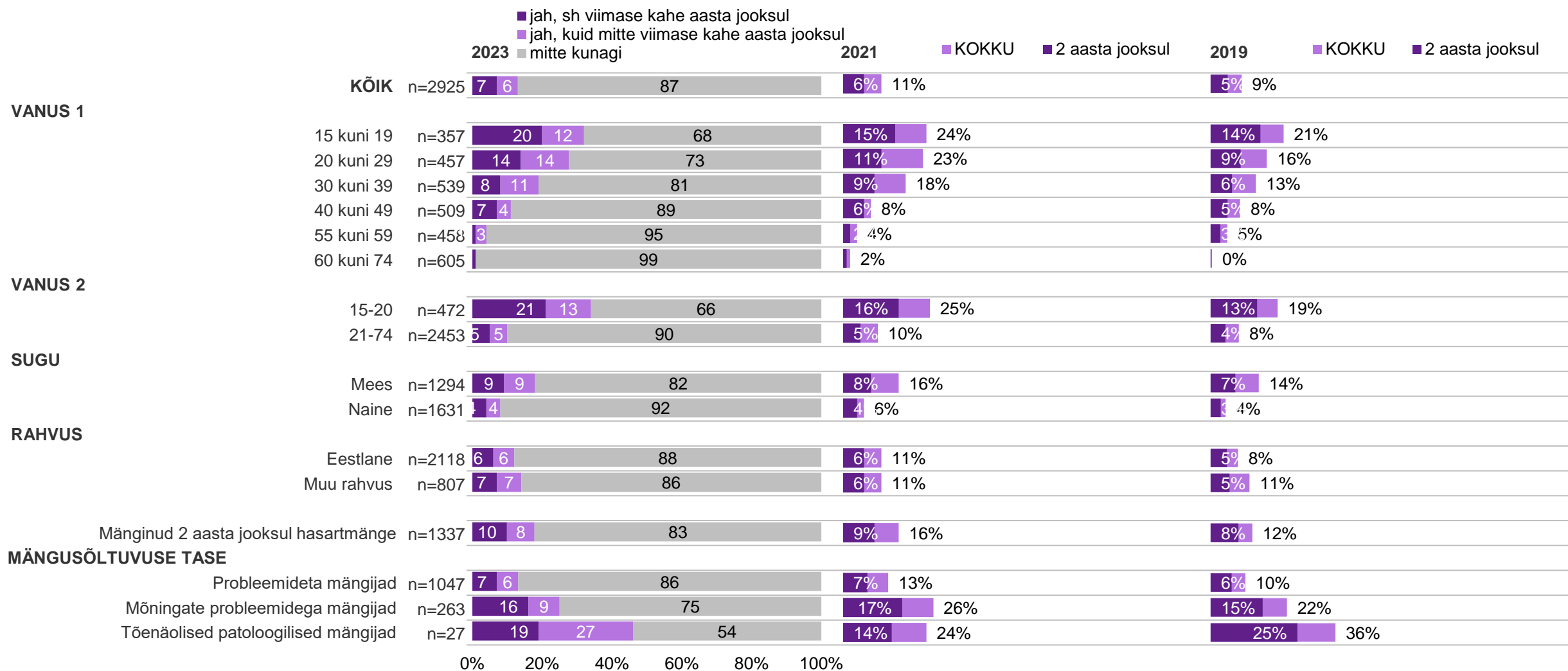
■ Ei, pole sellist blokeeringut kohanud

■ Ei, olen sellest blokeeringust mööda läinud



5.4. Loot box'ide ostjate profiil % vastavast elanikkonnarühmast

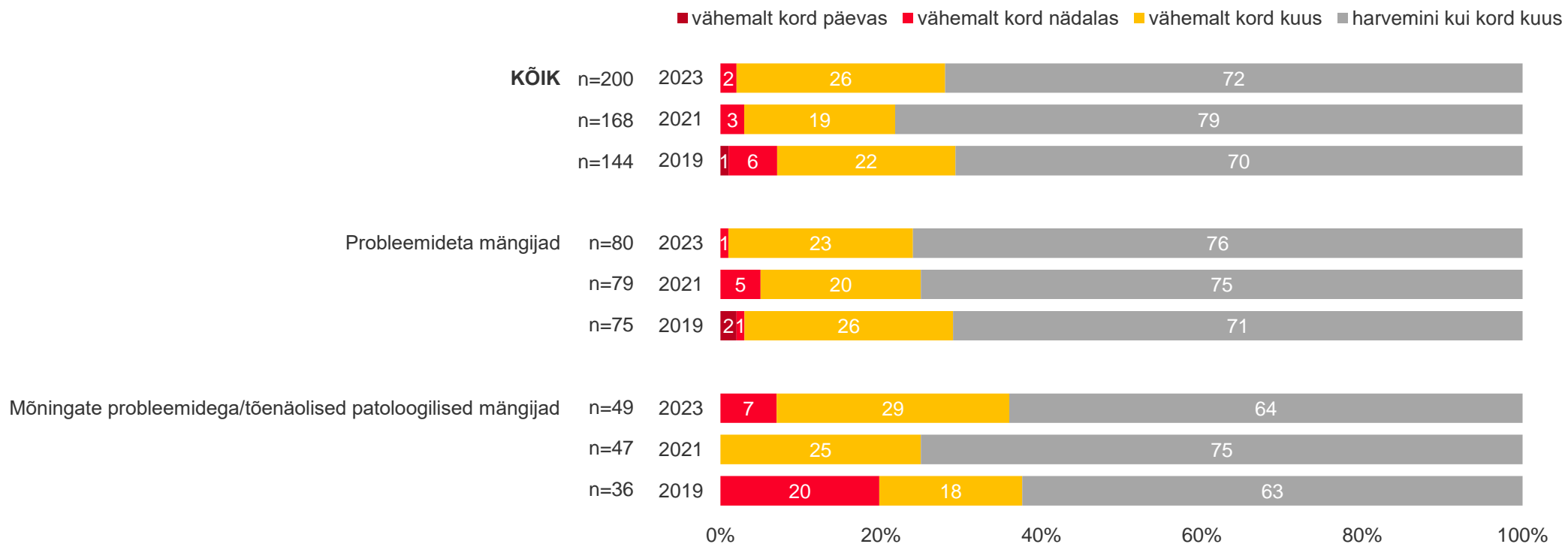
Kas olete kunagi mõnes arvutimängus ostnud pärisraha eest nn *loot box*'e?



5.5 Loot box´ide ostmise sagedus

% viimase 2 aasta jooksul 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 76% elanikest**. Võrreldes kahe aasta tagusega on inimesed hasartmängu reklaami märkanud veidi enam (+7%).

Enam kui pooled elanikest on seda märkanud **internetis või sotsiaalmeedias** (58%), üle kolmandiku **televisioonis** (39%) ja enam kui veerand **tänavareklaamina** (28%). 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 (91%), 20-20aastaste (92%) ja 30-39aastaste (88%) seas. 50aastased ja vanemad on seda märkanud keskmisest vähem (61%). Mehed on võrreldes naistega reklaami märkanud veidi enam (79% vs 73%) ning eestlased veidi enam kui muu rahvuse esindajad (77% vs 73%). Viimase kahe aasta jooksul mänginud inimesed on reklaami märkanud keskmisest enam (83%). Tõenäoliselt patoloogilistest mängijatest on seda märkanud 100%.

Viimase kahe aasta jooksul mänginud inimesed on võrreldes keskmisega reklaami näinud enam suuremas osas kanalitest välja arvatud tänavareklaam. Tõenäolised patoloogilised mängijad on reklaami keskmisest enam märkanud internetis ja sotsiaalmeedias (81%), aga ka raadios (26%) (slaid 6.2).

REKLAAMI TAJUTUD MÕJU

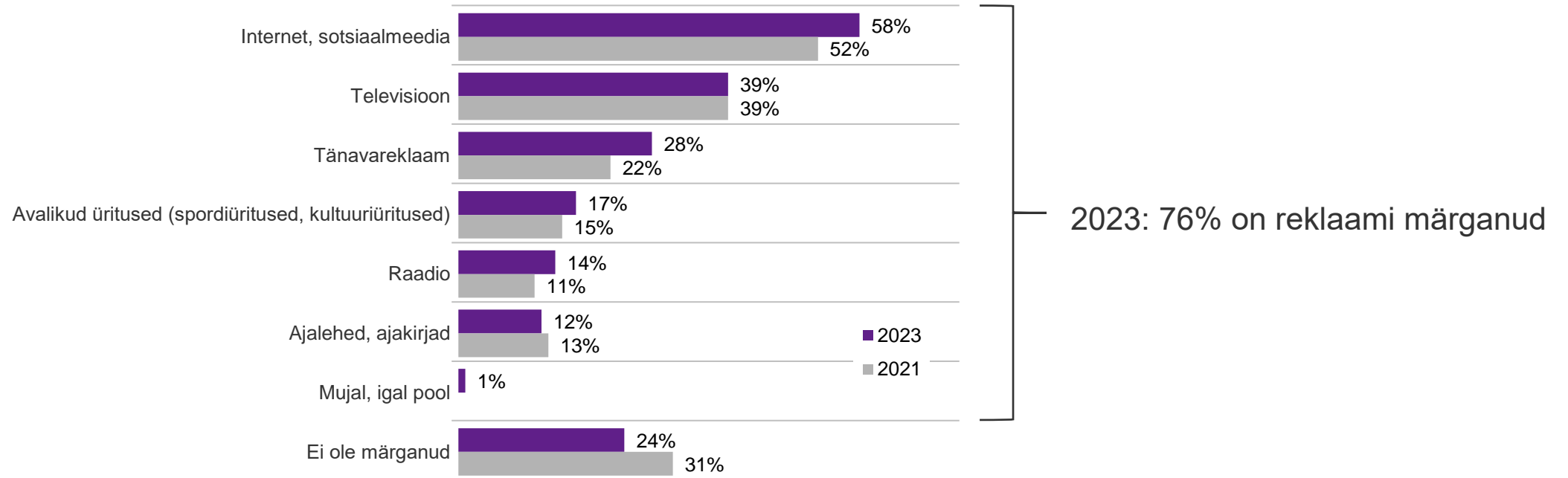
Neist, kes hasartmängu reklaami on märkanud, **5% tunnistavad, et see mõjutas neid**. Sealhulgas 3% ütlevad, et selle tagajärjel tekkis huvi reklaamitava hasartmängu vastu ning 2%, et tekkis huvi hasartmängude vastu üldiselt. Muid mõjusid tunnistab 1% reklaami märkanutest. Reklaam on enda sõnul keskmisest enam mõjutanud 15-29aastasi (11%), aga ka 30-39aastasi (7%) (slaid 6.3). Viimase kahe aasta jooksul mänginutest tunnistab mõju 8%.

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%) või et tõusis huvi hasartmängude vastu üldiselt (6%). **Tõenäolised patoloogilised mängijad** tunnistavad sagedamini kui viimase 2 aasta jooksul mänginud keskmiselt, et reklaami tagajärjel tõusis huvi reklaamitava mängu suhtes (17%), mängude vastu üldiselt (36%), et nad hakkasid hasartmänge mängima (14%) ja mängisid hasartmänge tavapärasest enam (8%).

Kokkuvõttes tunnistab riskirühm probleemideta mängijatest enam kõiki reklaami mõjusid välja arvatud reklaami mõju tavapärasest sagedasemale mängimisele ja suuremate panuste tegemisele.

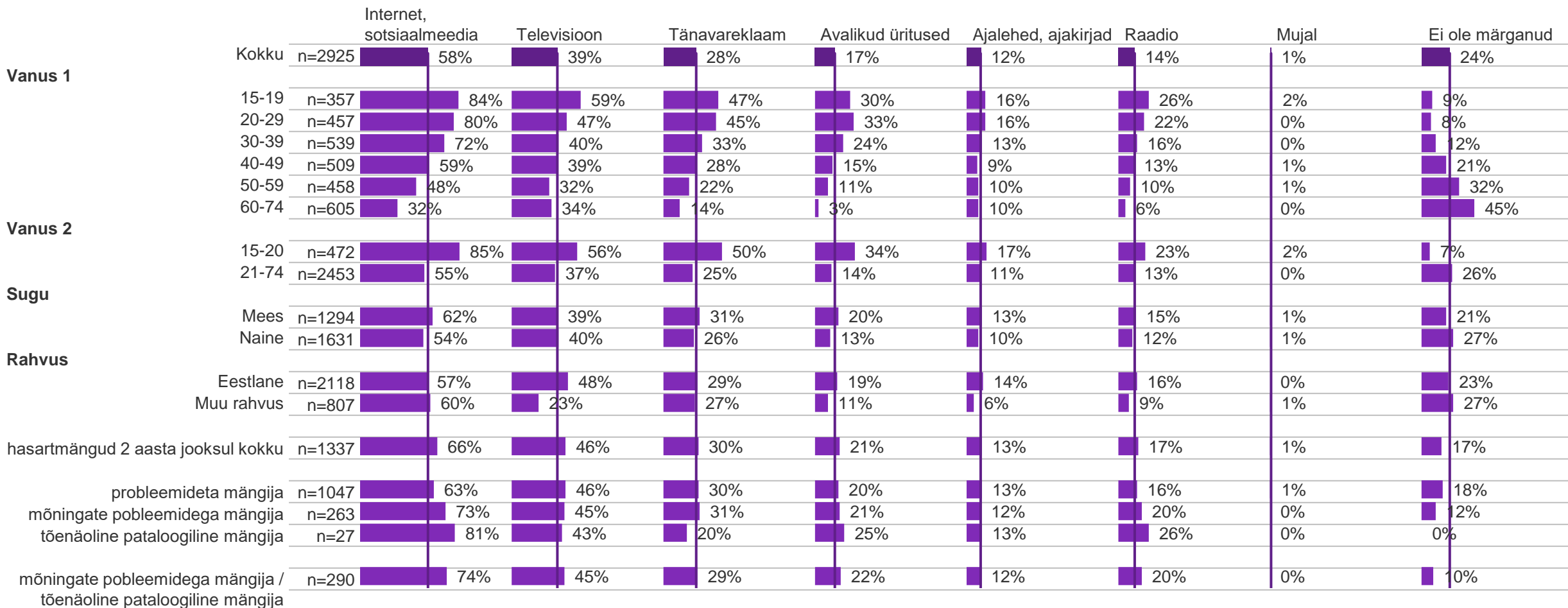
6.1 Hasartmängu reklaami märkamine

% kõigist vastanutest, n=2925



6.2 Hasartmängu reklaami märkamine meedias

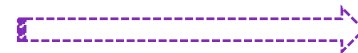
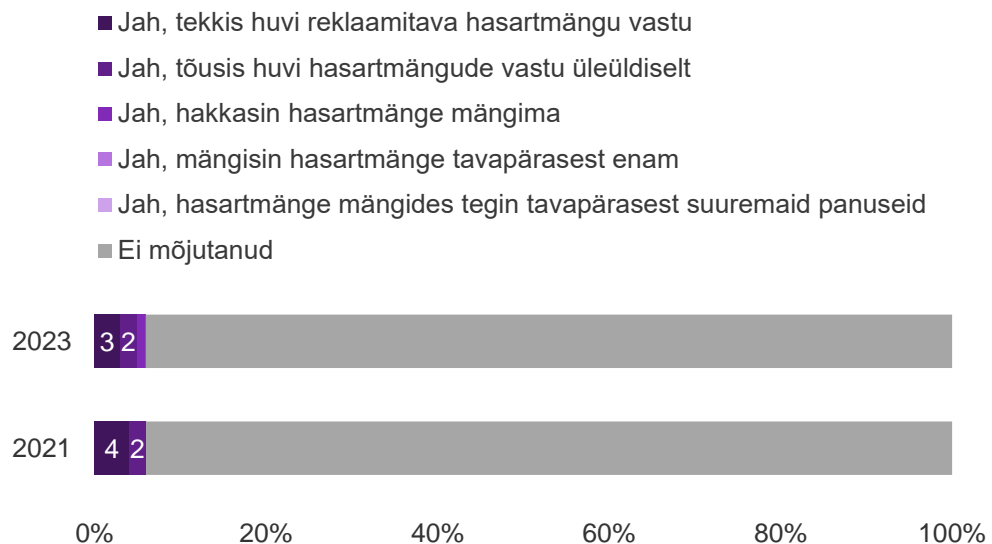
% vastavast elanikkonnarühmast



Hasartmängu reklaami tajutud mõju

Kas Te olete tundud, et hasartmängude reklaam on Teid mõjutanud?

Võis valida mitu vastust

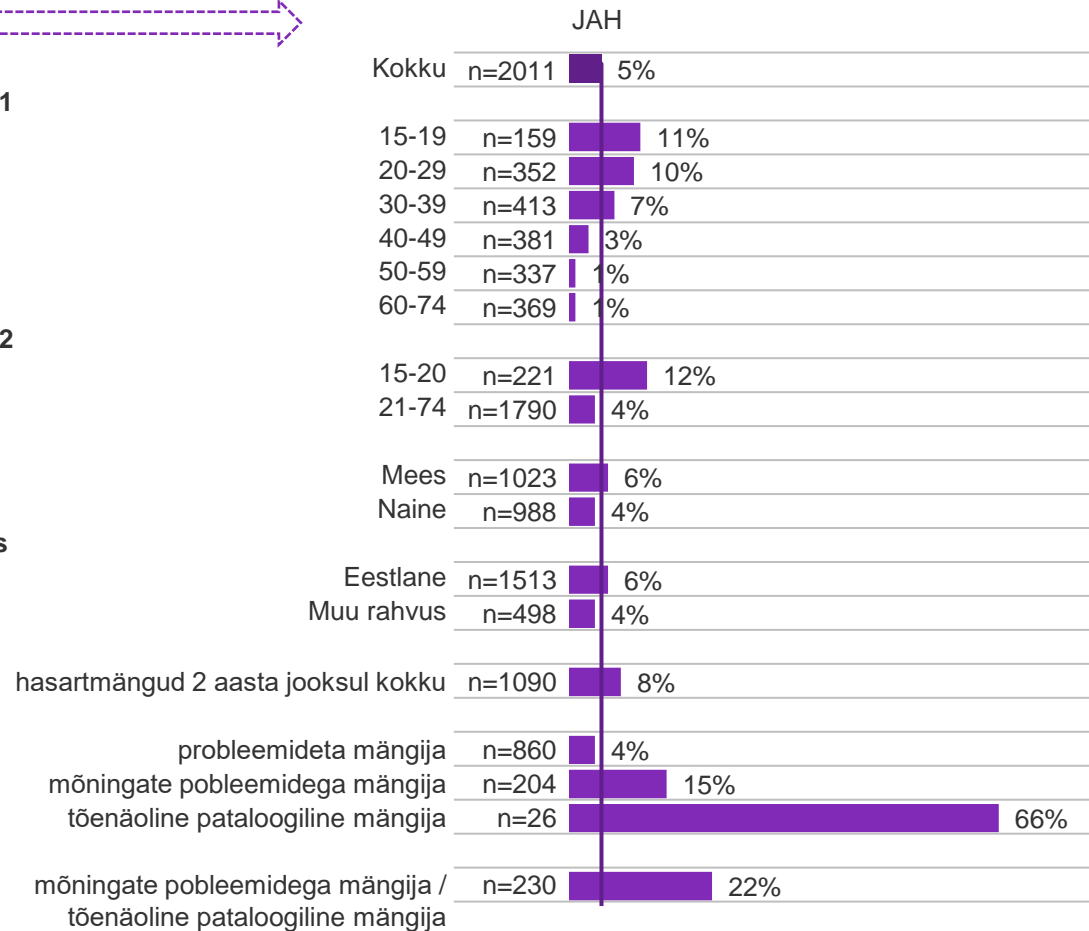


Vanus 1

Vanus 2

Sugu

Rahvus



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 01.01.2023. a kokku 1 015 410 inimest). Uuringu valimi proportsionaalse mudeli koostamisel arvestasime üldkogumi struktuuri vastaja elukoha (region NUTS III tasemel, asula tüüp), soo-vanusrühmade ja rahvuse lõikes. Uuringu valimi suuruseks kujunes 2925 vastajat. Üldkogumi, planeeritud ja tegeliku valimi jaotused on toodud alljärgnevatel tabelitel.

Üldkogum (ESA 01.01.2023)		Põhja- Eesti	Lääne- Eesti	Kesk- Eesti	Kirde- Eesti	Lõuna- Eesti	KOKKU
SUGU x VANUS	15-19a mees	17111	4009	3485	3519	8804	36928
	20-29a mees	31753	7446	6474	5791	17831	69295
	30-39a mees	55544	10248	8520	8433	24442	107187
	40-49a mees	49464	9306	8118	8791	21172	96851
	50-59a mees	36957	10102	8381	8852	20961	85253
	60-74a mees	39889	12307	10525	13352	24084	100157
	15-19a naine	16253	3755	3375	3434	8380	35197
	20-29a naine	31805	6967	5736	5075	16975	66558
	30-39a naine	54155	9043	7151	6882	21411	98642
	40-49a naine	48161	8776	7252	8333	19736	92258
	50-59a naine	38687	10945	8541	9773	21584	89530
	60-74a naine	57670	15946	13431	19470	31037	137554
RAHVUS	eestlane	274234	96915	80351	18364	202662	672526
	muu	203215	11935	10638	83341	33755	342884
ASULA- TÜÜP	1 pealinn	343533	0	0	0	0	343533
	2 suur linn	0	29918	0	66889	72019	168826
	3 muu linn	32289	23861	33072	24092	56962	170276
	4 maa-asula	101627	55071	57917	10724	107436	332775
KOKKU:		477449	108850	90989	101705	236417	1015410

Planeeritud valimijaotus		Põhja- Eesti	Lääne- Eesti	Kesk- Eesti	Kirde- Eesti	Lõuna- Eesti	KOKKU
SUGU x VANUS	15-19a mees	42	10	8	9	22	91
	20-29a mees	78	18	16	14	44	170
	30-39a mees	137	25	21	21	60	264
	40-49a mees	122	23	20	21	52	238
	50-59a mees	91	24	21	22	52	210
	60-74a mees	99	30	26	33	59	247
	15-19a naine	40	10	8	8	21	87
	20-29a naine	78	18	14	12	42	164
	30-39a naine	133	22	18	17	53	243
	40-49a naine	119	22	18	21	47	227
	50-59a naine	95	27	21	24	53	220
	60-74a naine	142	39	33	48	77	339
RAHVUS	eestlane	675	239	198	45	499	1656
	muu	501	29	26	205	83	844
ASULA- TÜÜP	1 pealinn	846	0	0	0	0	846
	2 suur linn	0	74	0	165	177	416
	3 muu linn	80	59	81	59	140	419
	4 maa-asula	250	135	143	26	265	819
KOKKU:		1176	268	224	250	582	2500

Tegelik kaalutud valimijaotus		Põhja- Eesti	Lääne- Eesti	Kesk- Eesti	Kirde- Eesti	Lõuna- Eesti	KOKKU
SUGU x VANUS	15-19a mees	49	12	10	10	25	106
	20-29a mees	91	21	19	17	51	200
	30-39a mees	160	30	25	24	70	309
	40-49a mees	142	27	23	25	61	279
	50-59a mees	106	29	24	25	60	246
	60-74a mees	115	35	30	38	69	289
	15-19a naine	47	11	10	10	24	101
	20-29a naine	92	20	17	15	49	192
	30-39a naine	156	26	21	20	62	284
	40-49a naine	139	25	21	24	57	266
	50-59a naine	111	32	25	28	62	258
	60-74a naine	166	46	39	56	89	396
RAHVUS	eestlane	790	279	231	53	584	1937
	muu	585	34	31	240	97	988
ASULA- TÜÜP	1 pealinn	990	0	0	0	0	990
	2 suur linn	0	86	0	193	207	486
	3 muu linn	93	69	95	69	164	490
	4 maa-asula	293	159	167	31	309	959
KOKKU:		1 375	314	262	293	681	2 925

Vastajate profiil

kaalutud % ja kaalumata n
n=2925

Vanus 1

15-19	7%	n=357
20-29	13%	n=457
30-39	20%	n=539
40-49	19%	n=509
50-59	17%	n=458
60-74	23%	n=605

Vanus 2

15-20	11%	n=472
21-74	89%	n=2453

Sugu

Mees	49%	n=1294
Naine	51%	n=1631

Rahvus

Eestlane	66%	n=2118
Muu rahvus	34%	n=807

Elukoht

Tallinn	34%	n=981
Tartu, Pärnu, Narva, Kohtla-Järve	17%	n=539
Muud linn	17%	n=617
maa-asula (alevik, küla)	33%	n=788

Piirkond

Põhja-Eesti	47%	n=1346
Kesk-Eesti	11%	n=344
Kirde-Eesti	9%	n=252
Lääne-Eesti	10%	n=259
Lõuna-Eesti	23%	n=724

Regulaarne isiklik sisetulek

Jah	87%	n=2452
Ei	13%	n=473

Pere sissetulek ühe inimese kohta

kuni 600 eurot kuus	18%	n=453
601 - 1000 eurot kuus	25%	n=686
1001 - 1500 eurot kuus	18%	n=546
üle 1500 euro kuus	15%	n=511
puudus/keeldus	24%	n=729

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 planeeritust suuremaks kujunenud täidetud ankeetide arvu tõttu kujunes tegelikuks küsitlusmeetodi proportsiooniks 17% CATI ja 83% CAWI.
- Veebiküsitlusena viidi läbi 2425 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.
- Läbiviidud veebiintervjuu keskmine pikkus oli 5,7 minutit.

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

- Telefoniküsitlusena viidi läbi 500 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 30 tökohaga 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 5621 kontaktivõttu
- Läbiviidud telefoniintervjuu keskmine pikkus oli 3,3 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 tõe 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
Ankeedi tõlge vene keelde:	Anastasia Lesment
Küsitlustöö koordineerija:	Kaja Ruuben, Margit Puskar
Andmetöötlus:	Olga Kosolapova
Graafilised tööd:	Maire Nõmmik

Kontaktinfo

Jaanika Hämmal
Kantar Emori juhtekspert
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