

**Tartu Ülikool**

**Peremeditsiini ja rahvatervishoiu instituut**

**HASARTMÄNGURLUS JA SELLEGA SEOTUD TEGURID 15–16-  
AASTASTE KOOLIÕPILASTE HULGAS: EESTI VÕRDLUS  
NAABERRIIKIDEGA**

**Magistritöö rahvatervishoius**

**Silver Tabo**

**Juhendajad: Kersti Pärna, MD, MPH, PhD, Tartu Ülikooli  
peremeditsiini ja rahvatervishoiu instituudi kaasprofessor**

**Sigrid Vorobjov, MSc, PhD, Tervise Arengu Instituudi  
riskikäitumise uuringute osakonna juhataja**

**Tartu 2024**

Magistritöö tehti Tartu Ülikooli peremeditsiini ja rahvatervishoiu instituudis.

Tartu Ülikooli rahvatervishoiu magistritööde kaitsmiskomisjon otsustas 24.05.2024 lubada väitekirja terviseteaduse magistrikraadi kaitsmisele.

Retsensent: Karin Streimann, PhD, Tervise Arengu Instituut, vaimse tervise edendamise osakond, valdkonnaülese ennetuse valdkonna juht

Kaitsmine: 05.06.2024

# Sisukord

Kasutatud lühendid .....	4
Lühikokkuvõte .....	5
1. Sissejuhatus .....	6
2. Kirjanduse ülevaade .....	7
2.1 Mõisted .....	7
2.2 Hasartmängurlus ja kooliõpilased .....	8
2.3 Hasartmängurluse levimus Euroopa kooliõpilaste hulgas .....	10
2.4 Probleemse hasartmängurluse levimus Euroopa kooliõpilaste hulgas .....	12
2.5 Kooliõpilaste hasartmängurlusega seotud tegurid .....	14
2.6 Hasartmängupoliitika Eestis võrreldes naaberriikidega .....	16
3. Eesmärgid .....	20
4. Materjal ja metoodika .....	21
4.1 Andmestik ja valimi moodustamine .....	21
4.2 Töös kasutatud tunnused .....	23
4.3 Andmeanalüüs .....	25
5. Tulemused .....	27
5.1 Hasartmängurluse levimus Eestis ja naaberriikides .....	27
5.2 Probleemse hasartmängurluse levimus Eestis ja naaberriikides .....	27
5.3 Valimit kirjeldavate tegurite jaotus .....	28
5.4 Hasartmängurluse seosed kirjeldavate teguritega .....	31
6. Arutelu .....	34
7. Järeldused .....	42
8. Kasutatud kirjandus .....	43
Summary .....	48
Tänuavaldus .....	50
<i>Curriculum vitae</i> .....	51
Lisa. Töös kasutatud küsimustik (ESPAD 2019) .....	52

## Kasutatud lühendid

ANDTG	(ingl <i>The Strategy of Alcohol, Narcotics, Doping, Tobacco and Gambling, ANDTG</i> ); ANDTG-strateegia
APA	(ingl <i>American Psychiatric Association</i> ); Ameerika Psühhiaatrite Assotsiatsioon
CI	(ingl <i>confidence interval</i> ); usaldusvahemik
DSM-5	(ingl <i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition</i> ); vaimsete häirete diagnostilise ja statistilise klassifikatsiooni viies käsiraamat
EMCDDA	(ingl <i>European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction</i> ); Euroopa Narkootikumide ja Narkomaania Seirekeskus
ESPAD	(ingl <i>European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs</i> ); Euroopa kooliõpilaste alkoholi, tubaka ja narkootikumide tarvitamise uuring
HNK	Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus
ICD-11	(ingl <i>International Classification of Diseases, ICD-11</i> ); 11. rahvusvaheline haiguste klassifikatsioon
OR	(ingl <i>odds ratio</i> ); šansisuhe
TAI	Tervise Arengu Instituut
TTJA	Tarbijakaitse ja Tehnilise Järelevalve Amet
WHO	(ingl <i>World Health Organization</i> ); Maailma Terviseorganisatsioon

## Lühikokkuvõte

Käesoleva magistritöö põhieesmärgiks oli anda ülevaade 15–16-aastaste Eesti kooliõpilaste hasartmängurlusest võrreldes Läti, Leedu, Soome ja Rootsi aastal 2019. Töö põhines Euroopa kooliõpilaste alkoholi, tubaka ja narkootikumide tarvitamise uuringu (ingl *European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs, ESPAD*) 2019. aasta andmetel. Koondvalimi ( $n = 14\ 600$ ) moodustasid Eesti ( $n = 2494$ ), Läti ( $n = 2735$ ), Leedu ( $n = 2374$ ), Soome ( $n = 4537$ ) ja Rootsi ( $n = 2460$ ) kooliõpilased, kellest 50,5% olid tüdrukud. Kirjeldati hasartmängurluse (viimase 12 kuu jooksul raha peale mängimise) levimusmäärasid koos 95% usaldusvahemikega (*CI*). Probleemse hasartmängurluse levimusmäärade hindamiseks kasutati kahel küsimusel põhinevat Lie/Bet sõeltesti. Hasartmängurlusega tegelemise (jah/ei) ning perekonna, sõprade, kooli, riskikäitumise ja vaba aja veetmisega seotud tegurite vaheliste seoste hindamiseks arvutati logistilise regressiooni abil kohandamata ja kohandatud šansisuhted (*OR*). Kohandatud logistilise regressioonanalüüsi mudelisse lisati esmalt kirjeldavate tunnuste peamõjud ning seejärel täiendati mudelit riigi koosmõjudega. Lõplikusse mudelisse jäeti ainult statistiliselt olulised koosmõjud.

Eesti poistel oli hasartmängurluse levimus statistiliselt oluliselt madalam (23,1%; 95% *CI* 20,7–25,6) võrreldes Läti (29,3%; 95% *CI* 26,9–31,8), Leedu (28,2%; 95% *CI* 25,7–30,9) ja Soomega (41,8%; 95% *CI* 39,7–43,9), kuid sarnane Rootsi (24,5%; 95% *CI* 22,1–27,0). Eesti tüdrukute hasartmängurluse levimus oli statistiliselt oluliselt madalam (12,2%; 95% *CI* 10,4–14,1) võrreldes Läti (16,5%; 95% *CI* 14,6–18,6), Soome (21,1%; 95% *CI* 19,4–22,8) ja Rootsi (14,9%; 95% *CI* 13,0–17,0), kuid sarnane Leeduga (12,9%; 95% *CI* 11,1–15,0). Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi poiste ning tüdrukute probleemse hasartmängurluse levimus oli kõigis riigis vastavalt vahemikus 1,8–2,1% ja 0,2–0,3%. Kohandatud logistilise regressioonimudeli põhjal oli kõikides riikides hasartmängurlusega seotud sugu (poistel kõrgem); koolist põhjuseta puudumine; parem pere majanduslik seis; vanemate väiksem teadlikkus sellest, kus laps veedab laupäeva õhtuid; alkoholi/kanepi tarvitamine; sagedasem arvutimängude mängimine, aktiivselt sportimine ning sõpradega õhtuti väljas käimine. Hasartmängurluse seosed e-sigarettide tarvitamise ja sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmisega olid riigiti erinevad. Kui Eestis ei leitud hasartmängurluse ja e-sigarettide tarvitamise vahel olulist seost, siis Lätis, Leedus, Soomes ja Rootsis oli e-sigarettide tarvitamine seotud hasartmängurlusega (vastavalt  $OR = 1,29$ ; 95% *CI* 1,02–1,62;  $OR = 1,30$ ; 95% *CI* 1,03–1,64;  $OR = 2,30$ ; 95% *CI* 1,85–2,85;  $OR = 1,65$ ; 95% *CI* 1,14–2,37).

Magistritöö tulemuste põhjal on võimalik anda sisend sekkumistegevuste arendamiseks ja hindamiseks kooliõpilaste hasartmängurluse ennetamisel ja vähendamisel.

# 1. Sissejuhatus

Tehnoloogiaajastu on suurendanud viimastel aastakümnetel võimalusi hasartmängude mängimiseks ning laiendanud ligipääsu erinevat tüüpi hasartmängudele (1). Olenemata ülemaailmselt kehtivatest vanusepiirangutest on hasartmängurluse võimaluste suurenemine tõstnud noorte hasartmängurluse levimusmäärasid (2) ning toonud kaasa noorte probleemse hasartmängurluse (3). Probleemse hasartmängurluse esinemine laste ja noorukite hulgas võib avaldada negatiivset mõju nii vaimsele, emotsionaalsele kui sotsiaalsele tervisele, suurendada teiste sõltuvuste omandamise tõenäosust ning kanduda hasartmängusõltuvuse kujul edasi täiskasvanuikka (4). Kirjeldatud põhjustel on noorte hasartmängurlusest kujunenud rahvatervishoiu probleem, mis vajab rahvatervishoiupoliitilist tähelepanu ning täiendavaid uuringuid, et mõista noorte käitumismustreid ning hasartmängurlusega seotud tegureid ja arendada võimalike tervisekahjude ennetamiseks ja vähendamiseks mõeldud sekkumistegevusi.

Eesti 15–16-aastaste kooliõpilaste hasartmängurlust on võimalik analüüsida alates 2015. aastast rahvusvahelise ESPAD uuringu raames kogutud andmete põhjal. Kahe viimase uuringulaine (2015 ja 2019) tulemuste alusel olid Eesti kooliõpilaste hasartmängurluse levimusmäärad 33 Euroopa riigi võrdluses 2015. aastal (5) keskmiste hulgas ning 2019. aastal (6) ühed madalamad. ESPAD 2019. aasta uuringuraporti (6) põhjal on võimalik võrrelda erinevate riikide hasartmängurluse levimusi, kuid Eesti noorte hasartmängurlusega seotud teguritest ja nende võrdlemisest naaberriikidega puudus teadaolevalt põhjalikum analüüs. Eestis uuriti esimest korda üksnes alaealiste elanike kokkupuuteid hasartmängudega 2022. aastal Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse (HNK) juhtimisel tehtud pilootuuringus (7), milles leiti, et vähemalt ühte tüüpi hasartmängu (kasiinomängud, loteriid, pokker, osalemine kihlvedudes/spordiennustustes) oli internetis mänginud iga viies 11–16-aastane laps.

Käesoleva magistritöö eesmärk oli anda ülevaade Eesti 15–16-aastaste kooliõpilaste hasartmängurlusest ning sellega seotud teguritest võrreldes Läti, Leedu, Soome ja Rootsiiga aastal 2019. Hasartmängurluse levimuse hindamine võimaldab kirjeldada probleemi ulatust Eestis võrreldes naaberriikidega ning hasartmängurlusega seotud tegurite analüüs annab sisendi võimalike sekkumiste arendamiseks.

## 2. Kirjanduse ülevaade

### 2.1 Mõisted

**Hasartmängurlus** (ingl *gambling*) on kõige tavapärasema definitsiooni kohaselt meelelahutuslik tegevus, mis hõlmab millegi väärtuslikuga (nt raha) riskimist eesmärgiga võita rohkem, kui panustati (8–10). Hasartmänguseaduse (11) järgi vastab hasartmäng järgmistele tunnustele: (1) mängus osalemiseks peab mängija tegema panuse; (2) mängu tulemusel võib mängija saada võidu; (3) mängu tulemuse määrab osaliselt või täielikult juhuslikkusel põhinev tegevus või sõltub tulemus eelnevalt mitteteadaoleva sündmuse toimumisest. Eestis liigitatakse hasartmängud mängusüsteemide põhiselt kaheks: hasartmängud, mille tulemus sõltub üksnes juhusest (õnnemängud ja loteriid) ning osaliselt füüsilistest/vaimsetest isikuomadustest sõltuvad mängud (totod ja osavusmängud). (11)

**Õnnemäng** on hasartmängu liik, mida korraldatakse mängulaudadel ja mänguautomaatides ning nende alla kuuluvad näiteks pokker, rulett ja slotid (12).

**Loterii** on hasartmängu liik, mis jaguneb omakorda klassikalisteks loteriideks (nt pallidega toimuvad loosimised nagu Bingo loto, Vikinglotto või Eurojackpot) ning kiirloteriideks (kraapekaardid) (12).

**Toto** (kihlvedu spordi- ja loomavõistlustel) on hasartmängu liik, mille puhul sõltub nii võidu saamine kui suurus lisaks juhusele mängija ennustusest mingi sündmuse toimumise/mittetoimumise/toimumise viisi kohta. Võidu suurus oleneb tehtud panuse suuruselt ning enne panuse tegemist määratud võidu koefitsiendist või hasartmängukorraldaja määratud protsendist panuste summast, õigesti ennustanute arvust ja nende panuste suuruselt. (12)

**Osavusmäng** on hasartmängu liik, mille tulemuse määravad mängija osavus, oskused ja teadmised ning selle korraldamiseks on vajalik mehaaniline või elektrooniline mänguvahend (nt male, mälumäng, noolevise) (12).

**Probleemne hasartmängurlus** (ingl *problem gambling*) on hasartmängukäitumine, mis häirib isiklikke, perekondlikke ja/või tööalaseid tegevusi (13). Probleemne hasartmängurlus võib kaasa tuua mitmeid kahjusid, nagu rahalised probleemid, suhete katkemised, emotsionaalne stress (nt häbi, häbitunne), terviseprobleemid (nt stressiga seotud haigusseisundid, istuvast eluviisist tingitud tervisekahjud), kultuuriline kahju (nt käitumine, mis on vastuolus kultuuriliste tõekspidamistega; vähenenud kultuuriline side), vähenenud õppimis-/töövõime (nt koolist/töölt puudumine), kriminaalne tegevus (nt raha varastamine hasartmängude mängimiseks), enesetapumõtted ja -katsed, alkoholi jt uimastite tarvitamine ning

õpiraskused (14, 15). Hasartmänguprobleemidega inimeste kirjeldamiseks kasutatakse teaduskirjanduses sageli vaheldumisi mitmesuguseid mõisteid, millest peamised on „probleemne hasartmängurlus“ ja „patoloogiline hasartmängurlus“ (ingl *pathological gambling*) ehk „hasartmängusõltuvus“ (16). Delfabbro koostas olukorra selgitamiseks kontseptuaalse ülevaate (16), vaadates, kuidas neid mõisteid kasutatakse poliitikas, teadusuuringutes ja kliinilises praktikas. Uurimuses jõuti järeldusele, et peamiselt tähistab mõiste „probleemne hasartmängurlus“ hasartmängusõltuvuse kergemat vormi. Samas mõnes riigis (nt Austraalias) kasutatakse seda rahvatervishoiu mõistena, mis viitab sellisele olukorrale, kus hasartmängurluse tõttu ilmnevad erineval kujul kahjulikud tagajärjed, mis mõjutavad nii mängurit kui teisi inimesi. Seevastu mõiste „hasartmängusõltuvus“ peab vastama kindlatele sõltuvuse kriteeriumidele (16), mis on sõnastatud nii Ameerika Psühhiaatrite Assotsiatsiooni (ingl *American Psychiatric Association*, APA) koostatud vaimsete häirete diagnostilise ja statistilise klassifikatsiooni viiendas käsiraamatus (ingl *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition*, DSM-5) (17) kui Maailma Terviseorganisatsiooni (ingl *World Health Organization*, WHO) avaldatud järjekorras 11. rahvusvahelises haiguste klassifikatsioonis (ingl *International Classification of Diseases*, ICD-11) (18). Käesolevas magistritöös kasutatakse mõistet „probleemne hasartmängurlus“ laiemas tähenduses ehk see hõlmab neid isikuid, kellel võib olla hasartmänguprobleeme, kuid nad ei vasta täielikult hasartmängusõltuvuse diagnostilistele kriteeriumidele.

## **2.2 Hasartmängurlus ja kooliõpilased**

Noorukiiga iseloomustavad eksperimenteerimine ja riskide võtmine, mis väljenduvad muuseas sõltuvuslike tegevuste, nagu alkoholi/uimastite tarvitamise ja raha peale mängimisega katsetamises (19). Elame ajastul, mil tehnoloogiline areng on laiendanud internetis raha peale mängimise võimalusi (nt mobiilhasartmängud, videomängudesse peidetud hasartmängud, spordiennustusplatvormid) ning muutnud hasartmängud laialdaselt kättesaadavaks, sotsiaalselt vastuvõetavaks ja kergesti ligipääsetavaks igas vanuses huvilisele (3, 6, 20). On argumenteeritud, et noorukid on vastuvõtlikud uut tüüpi hasartmängudele, kuna need on olemuselt sarnased teiste tehnoloogial põhinevate mängudega (2). Selle taustal on kooliõpilaste hasartmängurlusest kujunenud kasvav rahvatervishoiu probleem (8).

Lesieur ja Klein avaldasid 1987. aastal ühe esimese koolinoorte hasartmängukäitumist kajastanud uurimuse (21). Ameerika Ühendriikides (USA) New Jersey osariigi keskkooli õpilaste hulgas korraldatud küsitlusuuringu tulemused näitasid teatud hasartmängude vormide puhul kõrget esinemissagedust. Küsitluses osalesid nelja kooli 11. ja 12. klassi õpilased ( $n = 892$ ), kellest 91% olid elu jooksul vähemalt korra tegelenud hasartmängurlusega. Vastanutest

86% oli mänginud hasartmänge vähemalt korra viimase aasta jooksul ja 32% vähemalt korra nädalas viimase aasta jooksul. (21) Hiljutisele rahvusvaheliste uuringute ülevaatele (22) toetudes oli 15–80% noortest tegelenud viimase aasta jooksul vähemalt korra mingit tüüpi hasartmängurlusega. Internetis ja väljaspool internetti oli tegelenud raha peale mängimisega vastavalt 5–15% ja 40–70% kooliõpilastest (22).

Asjaolu, et teismeliste otsustusvõime ja impulsside kontrollimine on alles arenemisjärgus, muudab nad võrreldes täiskasvanutega hasartmängude suhtes haavatavamaks ja loob soodsamad eeldused sõltuvushäire kujunemiseks (23). Probleemne hasartmängurlus võib põhjustada mitmeid probleeme, nagu näiteks kuritegelik käitumine, halb õppeedukus, koolist põhjuseeta puudumine, rahalised probleemid, depressiivsed sümptomid, enesetapumõtted ja -katsed, madal enesehinnang, sotsiaalsete suhete halvenemine (sh perekonnasisesed konfliktid, keerulised suhted eakaaslastega ja sotsiaalne tõrjutus) ning uimastite tarvitamine (20, 24). Calado jt süstemaatiline kirjanduse ülevaade, mis koondas ülemaailmselt aastatel 2000–2015 ilmunud 10–24-aastaste noorte hasartmängurluse levimuse kohta avaldatud uuringud, leidis, et Euroopas on probleemse hasartmängurlusega tegelevate noorte osakaal 0,2–12,3% (2).

Internetis levivate erinevat tüüpi hasartmängude tõttu on hägustunud piir hasartmängudega tegelemise (*gambling*) ja tavapärase internetis mängimise (*gaming*) vahel, mida hasartmängutööstuse esindajad on hakanud kasutama sünonüümidenä, et parandada hasartmängurluse kuvandit ja esitleda seda kui tavapärast meelelahutusviisi (25). Ometi on tegemist potentsiaalselt tervist kahjustava sõltuvuskäitumisega. Seda kinnitas esmalt 2013. aastal APA avaldatud DSM-5, kus klassifitseeriti „hasartmängusõltuvus“ käitumuslike sõltuvuste hulka (17). Alates aastast 1980 (k.a eelmises väljaandes DSM-4) oli see liigitatud impulsi kontrolli häirete kategooriasse (26). Kuus aastat pärast DSM-5 avaldamist ehk 2019. aastal ühtlustas hasartmängusõltuvuse mõiste käsitlust ka ICD-11 avaldanud WHO (18). Kui seni kasutati mõistet „patoloogiline hasartmängurlus“, mis liigitati kategooriasse „Harjumuslikud ja impulsi kontrolli häired“, siis uue käsitluse järgi kasutatakse mõistet „hasartmängusõltuvus“, mis kuulub peatükki „Sõltuvuskäitumisest tingitud häired“ (26).

Kooliõpilased, kes pole ise võimelised hindama hasartmängurlusega kaasnevaid riske, kogevad sageli hasartmängurlusega seotud probleeme enne, kui õpetajad ja lapsevanemad seda märkavad. Näiteks 157 Suurbritannia alg- ja põhikooli õpetaja hulgas korraldatud veebiküsitlusest selgus, et üksnes 1,8% õpetajatest olid teadlikud, et nende asutuses on hasartmängurluse ennetusprogramm ning 50,9% vastanutest tunnistas, et ei tea, kuhu tuleks hasartmänguprobleemidega õpilane suunata (27). Kanada 13–18-aastaste noorukite lapsevanemate ( $n = 2710$ ) hulgas tehtud uuringus (28) leiti, et hasartmängurlust hinnati teiste noori ohustavate

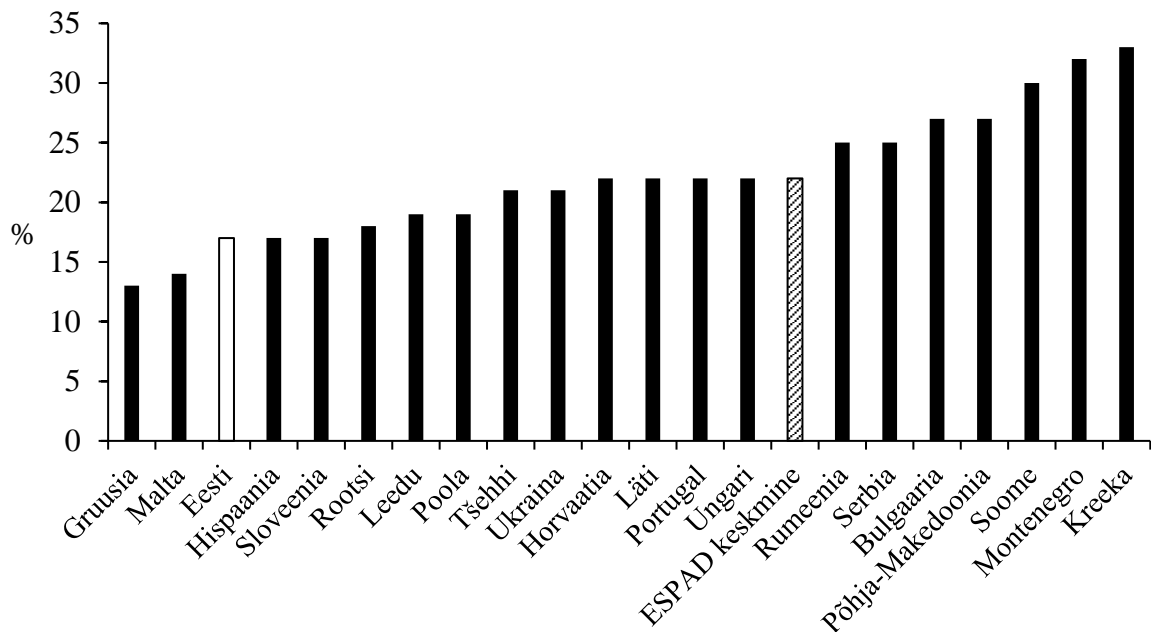
probleemide (uimastite/alkoholi tarvitamine, joobes autojuhtimine, mitteturvaline seksuaalkäitumine, koolivägivald/kiusamine, suitsetamine, ülekaalulisus/söömishäired, liigne internetis ajaveetmine, negatiivne kehakuvand, depressioon, liigne videomängude mängimine) kõrval kõige vähemtõsisemaks probleemiks.

### **2.3 Hasartmängurluse levimus Euroopa kooliõpilaste hulgas**

Euroopa kooliõpilaste hasartmängurluse levimusest annavad ülevaate ESPAD uuringu raames kogutud andmed. Joonisel 1 on esitatud 21 ESPAD uuringus osalenud riigi 15–16-aastaste kooliõpilaste hasartmängurluse levimusmäärad. Kokku osales 2019. aasta ESPAD uuringuvooruses 35 riiki, kellest hasartmängurlusega tegelemise levimusandmed puudusid Prantsusmaa ja Norra puhul (6). Piiratud ruumi tõttu valiti joonisele esitamiseks riigid, mille kohta olid olemas 2019. aasta andmed, mis on iseseisvad Euroopa riigid, kus oli täidetud ESPAD soovituslik valimi suurus (vähemalt 1200 õpilast mõlemast soost ehk kokku 2400 vastajat) ning kus vastati küsimustikule kirjalikult klassiruumis.

Kõige enam olid tegelema 2019. aasta ESPAD uuringu andmetel viimase 12 kuu jooksul vähemalt ühte tüüpi hasartmänguga Kreeka (33%) kooliõpilased, kellele järgnesid Montenegro (32%) ning Soome (30%). Kõige vähem tegelesid hasartmängurlusega Gruusia (13%) ja Malta (14%) kooliõpilased ning ESPAD uuringus osalenud riikide keskmine näitaja oli kokku 22%. Eestis tegeles sama uuringu andmetel viimase 12 kuu jooksul hasartmängurlusega vähemalt ühte tüüpi mängus 17% kooliõpilastest, keda oli võrreldes naaberriikidega vähem (Lätis 22%, Leedus 19%, Soomes 30% ja Rootsis 18%). (joonis 1)

Eesti poiste hasartmängurlusega tegelemise levimus oli võrdne Rootsi (21%) ning madalam kui Lätis (28%), Leedus (25%) ja Soomes (41%). Eesti tüdrukute hasartmängurlusega tegelemise levimus oli võrdne Leeduga (13%) ning madalam kui Lätis (17%), Soomes (20%) ja Rootsis (14%). ESPAD uuringus osalenud riikide poiste ja tüdrukute keskmine näitaja oli vastavalt 29% ja 15%. (6)



**Joonis 1.** Viimase 12 kuu hasartmängurluse levimusmäärad (%) 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas 21 valitud ESPAD uuringus osalenud riigis aastal 2019.

Seitsmes Euroopa riigis õppeaastal 2011–12 korraldatud läbilõikelises küsitlusuuringus (29) leiti, et viimase 12 kuu jooksul oli vähemalt korra hasartmängurlusega tegelema 9. ja 10. klassi kooliõpilaste levimus kokku 12,5%. Väljaspool interneti tegeleti kõige enam hasartmängurlusega Kreekas (21,8%) ja Rumeenias (13,5%) ning kõige vähem Hispaanias (4,9%) ja Hollandis (6,9%). Internetis tegelesid hasartmängurlusega kõige enam samuti Rumeenia (12,9%) ja Kreeka (7,9%) ning kõige vähem Hispaania (2,5%) ja Islandi (3,1%) kooliõpilased. (29)

Itaalias Toscana linna keskkooliõpilaste seas ennetusprogrammi PRIZE raames 2019. aasta detsembrist kuni 2020. aasta veebruarini korraldatud küsitlusuuringus (30) osales 680 kooliõpilast, kellest viimase 12 kuu jooksul oli vähemalt korra hasartmängurlusega tegelema 72%. Seevastu 2014. aastal Itaalia 15–19-aastaste kooliõpilaste ( $n = 34\,922$ ) hulgas tehtud vebiküsitlusuuringus (31) leiti, et viimase aasta jooksul oli vähemalt korra hasartmängurlusega tegelema 53,2% poistest ja 34,3% tüdrukutest.

Stockholmis iga kahe aasta tagant kõikide riigikoolide ja mitmete erakoolide 9. ja 11. klasside õpilaste seas korraldatavas küsitlusuuringus *Stockholm School Survey* osales 2020. aastal kogutud andmete alusel 10 901 kooliõpilast 145 koolist. Uuringus (32) leiti, et viimase 12 kuu jooksul vähemalt korra hasartmängurlusega tegelema kooliõpilasi oli 12,1%. Neli aastat varem, kui samas uuringus osales 197 kooli ja 11 661 kooliõpilast, oli sama näitaja 14,2%. (33)

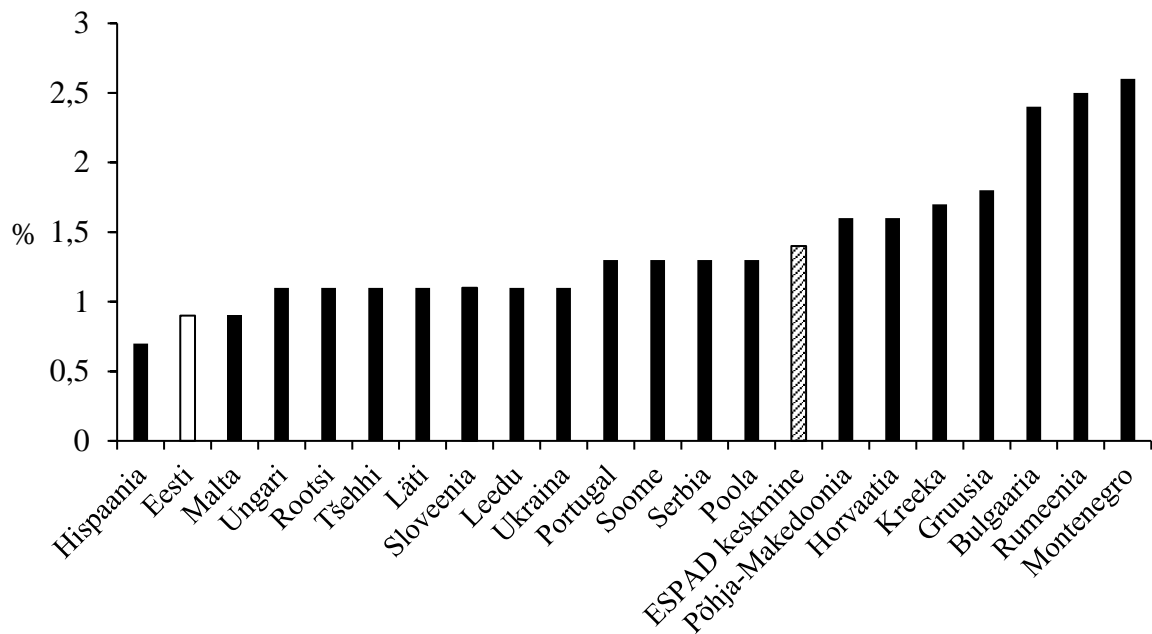
Soomes (34) analüüsiti uuringu *School Health Promotion Study* kuue küsitluslaine (2008–2009, 2010–2011, 2013, 2015, 2017, 2019) andmeid ning leiti, et 8. ja 9. klassi kooliõpilaste

hulgas langes perioodil 2008–2019 hasartmängurluse levimus enam kui poole võrra. Regulaarseteks hasartmängijateks (vähemalt korra nädalas hasartmängurlusega tegelenud kooliõpilased) kvalifitseeritud noorukite hulgas langes hasartmängurluse levimus nimetatud perioodil poiste seas 38,7%-lt 8,0%-ni ja tüdrukute hulgas 5,2%-lt 1,5%-ni. 2–3 või harvem korda kuus hasartmängurlusega tegelenud kooliõpilaste levimusmäärad langesid perioodil 2008–2019 poiste hulgas 42,9%-lt 27,1%-ni ja tüdrukute hulgas 35,4%-lt 6,9%-ni. (34)

Eestis korraldati teadaolevalt esimene hasartmängurluse levimusuuring 2004. aastal (35). Süsteemsemalt on alates 2010. aastast (36) olukorda seiranud aastal 2008 asutatud (37) MTÜ HNK, mis tegeleb Sotsiaalministeeriumi ametliku partnerina hasartmängu- ja digisõltuvuse hindamise, seire, nõustamise ning psühhoteraapiaga (38). Värskeimast HNK koordineeritud veebi- ja telefoniküsitlusel baseerunud uuringust „Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2023“ (36) ilmnes, et 15–20-aastaste noorte seas oli kunagi hasartmänge mänginuid 59%, mis oli samaväärne tulemus võrreldes 2019. aastaga (60%), kuid mida oli 11% vähem kui 2021. aastal. Uuringu järgi kuulus 15–74-aastastest Eesti elanikest hasartmängusõltuvuse riskirühma 11%. Kõikide viimase kahe aasta jooksul hasartmänge mänginute hulgas oli sama näitaja 24% ning 15–20-aastaste noorte hulgas 37%. (36) 2022. aasta sügisel korraldati Sotsiaalministeeriumi tellimusel ja HNK juhtimisel esimest korda üksnes Eesti alaealiste mängukäitumisest ülevaate saamiseks pilootuuring (7) „Eesti alaealiste elanike kokkupuuted hasart- ja videomängudega“. Veebi- ja telefoniuuringust võttis osa 280 last vanuses 11–16-aastat, kellest 20% (95% CI 15–25%) oli kunagi mänginud internetis hasartmänge. Vähemalt iga-nädalaselt ja igakuiselt oli hasartmänge mänginud noorukeid vastavalt 4% (95% CI 2–7%) ja 7% (95% CI 4–10%). (5)

## **2.4 Probleemse hasartmängurluse levimus Euroopa kooliõpilaste hulgas**

Probleemse hasartmängurluse levimus 15–16-aastaste Euroopa kooliõpilaste hulgas on esitatud samuti ESPAD uuringu 2019. aasta põhjal. Joonisele 2 valiti riigid võrreldes joonisega 1 samade kriteeriumide alusel. Kõige kõrgemad probleemse hasartmängurluse levimused olid Montenegros (2,6%), Rumeenias (2,5%) ja Bulgaarias (2,4%). Madalaima levimusmääraga riigiks oli Hispaania (0,6%). Eesti poiste ja tüdrukute kogulevimus (0,9%) oli madalam võrreldes Läti (1,1%), Leedu (1,1%), Soome (1,3%) ja Rootsi (1,1%). ESPAD uuringus osalenud riikide keskmine näitaja oli 1,4%. (joonis 2)



**Joonis 2.** Probleemse hasartmängurluse levimusmäärad (%) 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas 21 valitud ESPAD uuringus osalenud riigis aastal 2019.

Eesti poiste hulgas oli probleemse hasartmängurluse levimus 1,8%, Lätis 1,9%, Leedus 2,1%, Soomes 2,4% ja Rootsis 1,9%. Eesti tüdrukute hulgas oli probleemse hasartmängurluse levimus (0,2%) võrreldes naaberriikidega (Lätis 0,3%, Leedus 0,2%, Soomes 0,1% ja Rootsis 0,3%) väga sarnane. ESPAD uuringus osalenud riikide poiste ja tüdrukute keskmine näitaja oli vastavalt 2,3% ja 0,5%. (39)

ESPAD uuringus hinnati probleemse hasartmängurluse levimust Lie/Bet sõeltestil põhinevate küsimuste („Kas Sa oled kunagi tundnud vajadust panustada järjest suurematele summadele?“ ja „Kas Sa oled kunagi pidanud valetama Sulle olulistele inimestele, kui suurte summade peale Sa mängisid?“) alusel. Esimest korda kasutati neid küsimusi 2011. aasta ankeedis (40) ja siis oli nende kaasamine riiklikku küsimustikku iga riigi oma valik, millega ühines kokku 10 riiki (sh Leedu ja Soome). Molinaro jt (41) leidsid ESPAD 2011. aasta andmetel tehtud uuringus Lie/Bet sõeltesti kasutades, et Leedus ja Soomes oli probleemse hasartmängurluse levimus vastavalt 4,2% ja 4,8%. Kõige enam ja kõige vähem tegeleti üheksa riigi võrdluses hasartmängurlusega vastavalt Albaanias (5,3%) ja Taanis (1,6%). (41) Kui 2015. aasta ESPAD uuringu küsimustikust jäeti Lie/Bet sõeltestil põhinevad küsimused üldse välja, siis 2019. aastal lisati ankeedi põhiossa.

## 2.5 Kooliõpilaste hasartmängurlusega seotud tegurid

Teaduskirjanduse põhjal esineb kooliõpilaste hasartmängurlusel seoseid nii sotsiaaldemograafiliste, perekonna, sõprade, kooli, riskikäitumise kui vaba aja tegevustega seotud teguritega.

### Sotsiaaldemograafilised tegurid

Hasartmängurlus on seotud sooga: poisid tegelevad hasartmängurlusega sagedamini kui tüdrukud (5, 6, 31, 34, 42–48). Näiteks ESPAD 2015. aasta andmetel oli poistel 2,81 korda suurem šanss tegeleda hasartmängudega kui tüdrukutel (5). Riley jt avaldatud kirjanduse ülevaates (47) võeti vaatluse alla uuringud ( $n = 85$ ) 2015. aasta jaanuarist kuni 2020. aasta augustini ning jõuti järeldusele, et poistel esineb võrreldes tüdrukutega enam hasartmängurlusest põhjustatud probleeme ning nad mängivad tõenäolisemalt rohkem erinevaid hasartmänge võrreldes tüdrukutega (47).

Mitmed uuringud (29, 31, 46, 47) on näidanud, et poiste ja tüdrukute hasartmängurlusega seotud tegurid võivad erineda. Näiteks seitsme Euroopa riigi 9. ja 10. klassi kooliõpilaste hulgas korraldatud läbilõikelise uuringu autorid osutasid, et poisid on võrreldes tüdrukutega riskialtimad (riskivad suuremate panustega), alustavad hasartmängude mängimisega nooremas eas, pühendavad sellele rohkem aega ning kogevad rohkem hasartmängurlusega seotud probleeme (29). Itaalias tehtud uuringus (31) leiti, et madal psühholoogiline stress kaitses hasartmänguriski eest vaid tüdrukuid. Samas, koolis saadud kehvad või keskmised hinded, eelmisel aastal erakorralise meditsiini osakonnas käimine ning vähemalt korra viimase kuu aja jooksul suitsetamine oli hasartmängurlusega seotud vaid poiste puhul. (31)

### Perekonnaga seotud tegurid

Kõige enam on uuritud teaduskirjanduses vanemate mõju lastele olukorras, kus lapsevanem tegeleb ise hasartmängurlusega. Suurem osa uuringuid on leidnud, et vanemate hasartmängusageduse ja raskusastme ning nooruki hasartmängukäitumise vahel esineb tugev seos. (49) Soome ESPAD uuringu 2019. aasta uuringutes (43, 46) leiti seos noorukite hasartmängurluse/probleemse hasartmängurluse ning vanemate teadmatuse vahel, kus laps veedab vaba aega. Mõlemas uuringus väljendus vanemlik kontroll (lapsevanemate teadlikkus sellest, kus laps veedab vaba aega) hasartmängurluse kaitsetegurina.

Itaalias 438 gümnaasiumi 15–19-aastaste õpilaste ( $n = 31\,661$ ) hulgas tehtud veebiküsitluse (31) tulemusena leiti, et vanemate hasartmängurlusega tegelemine ning perekondliku

ühtekuuluvustunde puudumine võivad olla seotud teismeliste tüdrukute hasartmänguprobleemide kujunemisega; samal ajal mõjutas poisse enam nende eakaaslaste käitumine. Samuti oli hasartmängurlus seotud vanematelt taskuraha saamisega ning igal nädalal suurte summade kulutamisega. Lisaks selgus, et ainult hasartmängurlusega tegelevaid poisse mõjutas rahulolematu suhe isaga ning väiksem pere sissetulek võrreldes sõpradega. Seevastu hasartmängurlusega tegelev ema oli seotud ainult probleemse hasartmängurlusega tegelevate tüdrukute puhul. (31)

### **Sõpradega seotud tegurid**

Teaduskirjanduse järgi mängib nooruk tõenäolisemalt hasartmänge juhul, kui tal on sõber, kes seda teeb või kellel on hasartmänguprobleem (47). Samuti suurendavad nii hasartmängurlusega tegelemise kui probleemse hasartmängurluse riski iganädalane sõpradega peol, kohvikus, baaris vm käimine ning ostukeskustes, tänavatel, parkides jm ajaveetmine (43, 46). ESPAD 2015. aasta uuringus viimase aasta jooksul vähemalt korra hasartmängurlusega tegelenud kooliõpilased veetsid sõpradega õhtuti väljas enam aega (5). USA-s (50) analüüsiti aastatel 2016–2020 kogutud küsitlusuuringu andmeid ning leiti, et koolis uimasteid müünud või koolis pahandustesse sattunud noorukid tegelesid suurema tõenäosusega hiljuti hasartmängurlusega.

### **Kooliga seotud tegurid**

Hasartmängurlusel on täheldatud seost mitterahuldavate suhetega õpetajatega (31), halva õppeedukuse ning üldise kooli õhkkonnaga (51). Samuti on leitud, et kiusamise ohvriks langemine on seotud probleemse hasartmängurluse kujunemisega (51). Mitmetes uuringutes on kirjeldatud seost hasartmängurluse ja koolist põhjusega puudumise vahel. Näiteks 2020. aastal Rootsis ligi 11 000 kooliõpilast koondanud uuringus leiti kõigile tunnustele kohandatud logistilise regressioonanalüüsi tulemusena, et koolist põhjusega puudunud noortel oli 2,28 korda suurem šans tegeleda hasartmängurlusega võrreldes nende õpilastega, kes polnud puudunud mitte kordagi (32). ESPAD 2015. aasta uuringus oli viimase aasta jooksul vähemalt korra hasartmängurlusega tegelenud noortel 1,26 korda suurem šans puududa 3 või rohkem päeva koolist võrreldes nendega, kes polnud viimase 12 kuu jooksul hasartmängurlusega tegelenud (5).

### **Riskikäitumisega seotud tegurid**

Kooliõpilaste hasartmängurlusel ja probleemsel hasartmängurlusel on leitud seoseid alkoholi jt uimastite tarvitamisega (5, 34, 43, 48). Samuti on leitud, et hasartmängurluse ja alkoholi tarvitamise või hasartmängurluse ja purjusoleku samaaegne esinemine on poiste seas tunduvalt

sagedasem kui tüdrukute seas (34). ESPAD 2015. aasta uuringu (5) andmetel olid hasartmängurlusega tegelejad sagedamini igapäevasuitsetajad, kogenud purjutamist (*binge drinking*), tarvitanud viimase kuu aja jooksul alkoholi, proovinud elu jooksul sissehingataavaid aineid, rahusteid või uinuteid. Viimase aasta jooksul kanepi tarvitamise ja hasartmängurlusega tegelemise vahel seost ei leitud. (5) Mitmed uuringud (2, 20, 43, 46–48) kinnitavad aga, et kanepi tarvitamine ja hasartmängurlus on omavahel seotud. Iirimaal ESPAD 2019. aasta (52) uuringus ei leitud viimase 12 kuu jooksul hasartmängurlusega tegelemise ning viimase 30 päeva jooksul vähemalt korra e-sigarettide tarvitamise vahel seost.

### **Vaba aja tegevustega seotud tegurid**

Soomes ESPAD 2019. aasta andmetel leiti, et digimängude sõltuvus ei suurenda märkimisväärselt hasartmängurlusega tegelemise riski. Samas, kasutades raha digimängude mängimiseks jällegi suurendas riski ligi 1,5 korda (43). Lisaks leiti Itaalia 15–19-aastaste kooliõpilaste ( $n = 34\,922$ ) seas korraldatud uuringus, et hasartmängurlus oli seotud vabal ajal videomängudega tegelemise ja internetis surfamisega (31). Vähemalt korra nädalas sportimine võis aga vähendada probleemse hasartmängurluse riski (46). Kanada õpilaste hulgas tehtud uuring näitas, et hasartmängurlusega tegelejate seas oli võrreldes hasartmängurlusega mitte-tegelejatega statistiliselt oluliselt rohkem neid, kes mängisid videomänge (44). ESPAD 2015. aasta uuringu andmetel ei leitud seost hasartmängurluse ning ajaviiteks raamatute lugemise (v.a kohustuslik koolikirjandus) ja muude hobide (mõne muusikainstrumendi mängimine, laulmine, joonistamine, kirjutamine) vahel (5).

## **2.6 Hasartmängupoliitika Eestis võrreldes naaberriikidega**

### **Vanusepiirangud**

Eestis on võrreldes naaberriikidega hasartmängurlusega tegelemise vanusepiirangutes kõige rohkem erisusi. Hasartmänguseaduse (11) kohaselt jagunevad Eestis erinevad hasartmängutüübid vanusepiirangu poolest kolmeks: kasiinod (vanusepiirang 21 aastat), loteriid (16 aastat) ja totod (18 aastat). Lisaks Eestile on spetsiifilisemalt reguleeritud hasartmängurlusega seotud vanusepiirangud Leedus (53) ja Rootsis (54), kus üldiselt kehtib vanuse alampiir 18 aastat, kuid kasiino külastamiseks peab isik olema vähemalt vastavalt 21- ja 20-aastane. Leedus puudus loteriipiletite ostmiseks ja võidu väljavõtmiseks vanusepiirang, kuid alates 2020. aastast pidi võidu väljavõtmiseks olema vähemalt 16-aastane (55) ning alates 2023. aastast ei ole lubatud loteriipileteid alla 18-aastastel isikutel isegi mitte osta (53). Lätis pole loteriide puhul mingisugust vanuselist piirangut (56), kuid kõikide teiste hasartmängutüüpide puhul on

kehtestatud vanuse alampiiriks sarnaselt Soomega (57) 18 eluaastat. On oluline märkida, et Euroopa Liidus puudub ühtne lähenemine hasartmängurlusele, mis tähendab, et hasartmängu-teenuste regulatsioonid ning hasartmängukorraldajatele kehtestatud litsentsimisnõuded võivad riigiti erineda, nagu ka hasartmängude alla liigituvad tegevused (58). Nii ei peeta näiteks Lätis (56) ja Leedus (53) loteriid hasartmänguks.

### **Hasartmängureklaamid**

**Eestis** on hasartmängureklaamile kehtestatud nõuded sätestatud reklaamiseaduses (59), mille kohaselt „ei tohi hasartmängu reklaam sisaldada üleskutset osaleda hasartmängus või küllastada mängukohta ega teavet, mis võib jätta mulje, et hasartmängu mängimine suurendab sotsiaalset edukust“ (59). Tarbijakaitse ja Tehnilise Järelevalve Ameti (TTJA) koostatud hasartmängu reklaami juhendis (12) täpsustatakse, et sotsiaalse edukuse suurendamise puhul on peetud silmas muljet, mille järgi on hasartmängu mängimine või võitmine ihaldusväärne/ühiskonnas heakskiitu pälviv saavutus. Hasartmängu reklaamis peab sisalduma märgatav, arusaadav ja muust teabest eristatav hoiatustekst „Tähelepanu! Tegemist on hasartmängu reklaamiga. Hasartmäng pole sobiv viis rahaliste probleemide lahendamiseks. Tutvuge reeglitega ja käituge vastutustundlikult!“. Samuti on oluline märkida, et nii toto, osavusmängu kui loterii reklaam on keelatud „koolieelse lasteasutuse, põhikooli, gümnaasiumi, kutseõppeasutuse, huvikooli, noorte püsilaagri ja noorte projektlaagri kasutuses olevas ehitises, ehitisel, territooriumil ning nende vahetus läheduses, lastele suunatud veebilehel, peamiselt lastele suunatud tele- ja raadiosaadete eel ja ajal ning peamiselt lastele suunatud ürituse toimumise kohas ja ajal ning sellise ürituse pääsmel“. (59)

Olenemata hasartmängu reklaamidele kehtivatest nõuetest ei pea hasartmängukorraldajad nendest sageli kinni. Seda kinnitasid aprillis 2023 TTJA korraldatud vaatlused, mille tulemusena ei vastanud 152-st kontrollitud hasartmängureklaamist nõuetele 150. Valimisse kuulunud 19 ettevõtte reklaamides tuvastati peamiselt kaks suuremat rikkumist – 133 reklaami sisaldas keelatud üleskutset või viidet sotsiaalsele edukusele ning 128 juhul oli ära jäetud või puudulikult esitatud hoiatustekst. (60)

**Lätis** kehtib väljaspool hasartmänguasutuste ruume (k.a internetis) täielik reklaamikeeld (56). Samas ei täida ka Lätis sarnaselt Eestile hasartmängukorraldajad neile kehtivaid nõudeid. Hoolimata täielikust reklaamikeelust on hasartmängukorraldajate reklaamid nähtavad nii internetis kui televisioonis. (61) **Leedus** kehtib sarnaselt Eestile osaline reklaamikeeld. Alla 18-aastastele isikutele mõeldud veebisaitidel (veebisait, kus vähemalt 4/5 sisust on pühendatud lastele ja noorukitele mõeldud sündmuste ja nähtuste kirjeldamisele) on keelatud avaldada hasartmängudega seotud teavet. (53)

**Soomes** ei tohi olla hasartmängude reklaamid suunatud alaealistele ega muul viisil haavatavatele isikutele. Samuti ei tohi alaealised olla osalised reklaamides. Hasartmängude reklaamimine on keelatud tele- ja raadiosaadetes ning avalikes kinodes ja lubatud vaid konkreetsetes asutustes (mängukohad, kasiinod, hipodroomid). Hasartmängureklaam peab sisaldama vanusepiirangut ning teavet probleemse hasartmängurluse puhul abi pakkuvate teenuseosutajate kohta. Soomes võib hasartmänguteenustega tegelevaid ettevõtteid reklaamida üksnes Soome riiklik hasartmängumonopol *Veikkaus Oy*. Hasartmängureklaam ei tohi idealiseerida hasartmängurlust. (57)

**Rootsis** on keelatud suunata hasartmängude reklaami alla 18-aastastele isikutele. Samuti ei tohi reklaamitegevus olla otseselt suunatud mängijatele, kes on otsustanud hasartmängurlusega tegelemisest loobuda. Kui mängija on oma konto konkreetse hasartmängu-ettevõtte juures sulgenud, siis võib reklaami suunata otse mängijale ainult juhul, kui mängija andis sellele kinnituse pärast konto sulgemist. Hasartmängukorraldaja (litsentsiomanik) kohustus on jagada infot pakutava hasartmänguliigi vanusepiirangu kohta. Samuti peab hasartmängukohas olema märgitud probleemse hasartmängurluse korral abi pakkuvate asutuste kontaktandmed. Hasartmänguettevõtetel, kellel puudub vastav litsents, ei ole lubatud teha reklaami televisioonis, raadiosaadetes või videojagamisplatvormidel. (54)

### **Hasartmängupoliitika ja hasartmängurluse seosed**

Riiklik hasartmängupoliitika ja kooliõpilaste hasartmängurlus on omavahel seotud. Näiteks Soomes, kus tõsteti 2010. aastal hasartmängudega tegelemise vanusepiirang varasema 15 asemel 18 eluaastani, langes hasartmängurluse levimusmäär 14–16-aastaste kooliõpilaste hulgas märgatavalt. Kolm aastat pärast seadusemuudatust tehtud küsitlusuuringu andmetel oli hasartmängurluse levimus poiste hulgas 11,4% ehk ligi kolm korda madalam kui enne seadusemuudatust aastatel 2008–2009 (38,7%). (45)

Ehkki hasartmängudega tegelemisele on noorte kaitsmiseks kehtestatud ülemaailmselt vanusepiirangud, siis levimusuuringute kohaselt tegelevad noorukid siiski erinevat tüüpi hasartmängudega (1), millest peamised on kraapimiskaardid, loteriid, kaardimängud ja spordiennustused (22). Näiteks Rootsis, kus kehtib vanuse alampiir 18 aastat, tunnistasid noorukid, et vanusepiirangust möödahiilimiseks kasutatakse teiste inimeste veebikontosid, tegeldakse hasartmängurlusega reguleerimata platvormidel või jäetakse lihtsalt oma vanus avaldamata (32).

Hasartmängureklaamidel on mõju hasartmängurlusele – eelkõige haavatavate rühmade (sh noorukite) hulgas. Näiteks HNK veebi- ja telefoniuringus (36) „Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2023“ leiti, et vähemalt ühes reklaamikanalis (internetis/sotsiaalmeedias,

televisioonis, tänaval, avalikel üritustel, raadios, ajalehtedes/ajakirjades jms) oli hasartmängureklaami märganud 76% vastanutest, mis oli võrreldes kahe aasta taguse uuringu tulemusega (69%) veidi kõrgem. Tähelepanuväärne on asjaolu, et 15–19-aastased inimesed olid märganud hasartmängureklaami suurema tõenäosusega võrreldes vanemate vanuserühmadega ja seda kõikide meediumite lõikes. Küsimusele „Kas Te olete tundnud, et hasartmängude reklaam on Teid mõjutanud?“ vastas 5% nendest, kes olid märganud hasartmängureklaami, jaatavalt. Vastusevariandid olid: „Jah, tekkis huvi reklaamitava hasartmängu vastu“, „Jah, tõusis huvi hasartmängude vastu üleüldiselt“, „Jah, hakkasin hasartmänge mängima“, „Jah, mängisin hasartmänge tavapärasest enam“, „Jah, hasartmänge mängides tegin tavapärasest suuremaid panuseid“, „Ei mõjutanud“. Kõige enam (11%) mõjutas enese sõnul hasartmängureklaami märkamine 15–19-aastaseid. 2019. aasta küsimustikus hasartmängureklaamide märkamise kohta ei uuritud. (36)

### **3. Eesmärgid**

Käesoleva uurimistöö eesmärk oli anda ülevaade 15–16-aastaste Eesti kooliõpilaste hasartmängurlusest võrreldes Läti, Leedu, Soome ja Rootsi aastal 2019.

Alaesmärgid olid:

1. kirjeldada hasartmängurluse levimust Eestis võrreldes naaberriikidega;
2. kirjeldada probleemse hasartmängurluse levimust Eestis võrreldes naaberriikidega;
3. analüüsida hasartmängurluse seoseid perekonna, sõprade, kooli, riskikäitumise ja vaba aja tegevustega seotud teguritega Eestis võrreldes Läti, Leedu, Soome ja Rootsi.

## 4. Materjal ja metoodika

### 4.1 Andmestik ja valimi moodustamine

Magistritöö põhines ESPAD uuringu 2019. aasta andmetel. Läbilõikelise küsitlusuuringu koondvalimi moodustas 35 riigist pärit 99 647 kooliõpilast vanuses 15–16 aastat. ESPAD uuringu küsitlusvoore korraldatakse alates 1995. aastast iga nelja aasta tagant. Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi kooliõpilased on uuringus osalenud alates esimesest uuringulainest. Viimane küsitlusvoor (aastal 2019) oli järjekorras seitsmes. (6) Järgmine andmekogumine toimub 2024. aastal (62).

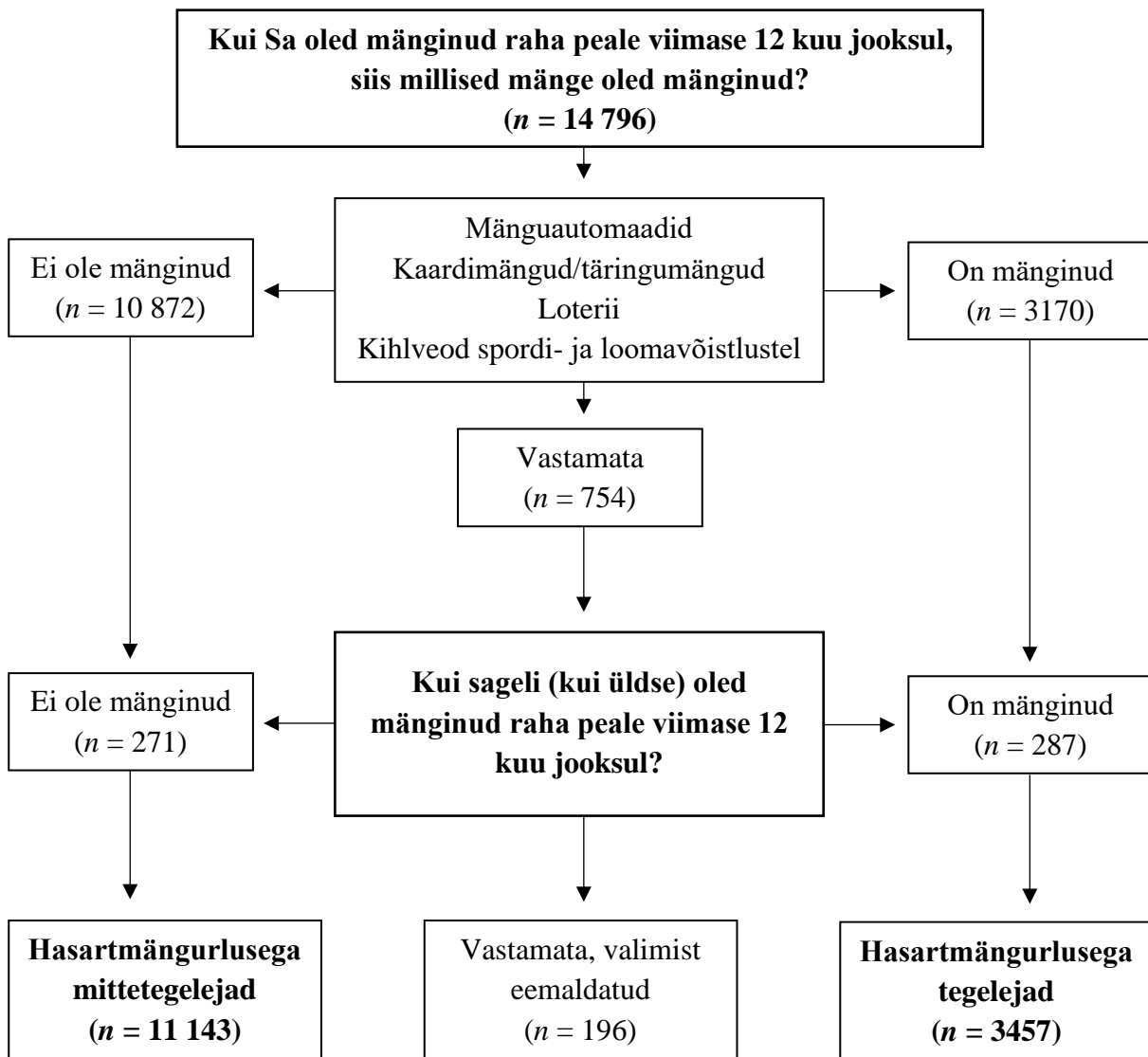
Uuringu eesmärk on koguda võrreldavaid andmeid kooliõpilaste alkoholi, tubakatoodete ja narkootikumide tarvitamise ning muude riskikäitumisega seotud tegevuste kohta, et jälgida riikides ja riikidevahelises võrdluses toimuvaid suundumusi. Rahvusvaheliselt koordineerib uuringut Euroopa Narkootikumide ja Narkomaania Seirekeskus (ingl *European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction*, EMCDDA). (63) Riikidevahelise võrdluse tagamiseks on andmete kogumisel rakendatud ühtseid, standarditud meetodeid. Eestis tellitakse Haridus- ja Teadusministeeriumilt üldhariduskoolide 8. ja 9. klasside nimekirjad ning moodustatakse valim vastavalt NUTS3 jaotusele, mille järgi jagatakse Eesti viieks piirkonnaks (Põhja-Eesti, Lääne-Eesti, Kesk-Eesti, Kirde-Eesti, Lõuna-Eesti). Valimisse kaasamise esimeses etapis valitakse koolid ning teises etapis klassid. Eesti uuringu vastutav korraldaja on Tervise Arengu Instituut (TAI). (48)

Andmete võrreldavuse parandamiseks on alates 2007. aastast kogunud iga riigi vastutav korraldaja küsimustikest saadud andmed andmebaasi ning saatnud need keskseks puhastamiseks rahvusvahelisse uuringukeskusesse, kus tegeleb andmetega ESPAD koordinatsioonimeeskond. ESPAD sihtrühma moodustavad õpilased, kes saavad uuringu toimumise kalendriaastal 16-aastaseks ning viibivad uuringupäeval koolis. Küsimustikule vastamine on anonüümne ja vabatahtlik. (63)

Nii Eestis, Lätis, Leedus, Soomes kui Rootsis toimus andmekogumine koolides paberit ja pliiatsit kasutades. Õpilaste osalusmäär, mis sõltub uuringu läbiviimise päeval koolis olevate õpilaste arvust, jäi Eestis, Lätis, Leedus, Soomes ja Rootsis vahemikku 83–88% (kõikide ESPAD uuringus osalenud riikide keskmine näitaja oli 86%). Riikide omavahelise võrdlemise tagamiseks on ESPAD seadnud riikidele minimaalse valimimahu – küsimustikule peaks vastama vähemalt 1200 poissi ja 1200 tüdrukut ehk kokku 2400 kooliõpilast. (63)

Magistritöös kasutati 2019. aasta uuringuvoorust kogutud andmeid. Esimest korda kasutati ESPAD uuringus hasartmängurlusega seotud küsimusi ankeedis 2011. aastal, kuid nendeks olid

vaid Lie/Bet sõeltestil põhinevad kaks küsimust, mille lisamine riiklikku ankeeti oli vabatahtlik. Seda võimalust kasutas 10 riiki (sh Leedu ja Soome). (40) 2015. aastal lisati hasartmängurlusega seotud küsimused ankeedi põhiossa, kuid need olid võrreldes 2019. aastaga mõnevõrra erinevad ning samuti kasutati ESPAD 2015. aasta raportis hasartmängurluse levimuse hindamiseks teistsugust meetodikat (6, 42). Käesoleva magistritöö koondvalimi kujunemine on kujutatud voodiagrammina joonisel 3.



**Joonis 3.** Koondvalimi kujunemise voodiagramm.

## 4.2 Töös kasutatud tunnused

### Hasartmängurlusega seotud tunnused

Hasartmängurlus – magistr töö peamiseks tunnuseks oli hasartmängurlus, mis põhines vähemalt ühte tüüpi mängus raha peale mängimisel viimase 12 kuu jooksul. Selleks kasutati Molinaro jt välja töötatud metoodikat (5) ja analüüsiti kõigepealt kombineeritud küsimust „Kui Sa oled mänginud raha peale viimase 12 kuu jooksul, siis milliseid mängu oled mänginud?“ (lisa 1, küsimus 49), kus küsiti nelja erineva hasartmängutüübi (mänguautomaadid, kaardi- või täringumängud, loterii ning kihlveod spordi- ja loomavõistlustel) kohta. Vastusevariandid olid järgmised: „Ma ei ole mänginud neid mängu“, „Iga kuu või vähem“, „2–4 korda kuus“, „2–3 korda nädalas või enam“. Hasartmängurluse levimuse hindamiseks kodeeriti kõigi nelja küsimuse vastusevariandid kaheks („Jah“/„Ei“) nii, et need, kes valisid kõigi nelja küsimuse puhul vastusevariandi „Ma ei ole mänginud neid mängu“, kvalifitseerisid hasartmängurlusega mittetegelejateks ning need, kes olid mänginud vähemalt ühte tüüpi hasartmängu, kvalifitseeriti hasartmängurlusega tegelejateks. Kui kõigile neljale alaküsimusele oli jäetud vastamata, siis vaadati, mida oli vastatud küsimusele „Kui sageli (kui üldse) oled mänginud raha peale viimase 12 kuu jooksul?“ (lisa 1, küsimus 46). Kui ka sellele küsimusele oli jäetud vastamata, siis jäeti need küsimustikud valimist välja. Kirjeldatud meetod võimaldab hasartmängurluse levimusele anda usaldusväärsema hinnangu võrreldes sellega, kui võtta aluseks ainult küsimus „Kui sageli (kui üldse) oled mänginud raha peale viimase 12 kuu jooksul?“, kuna kooliõpilastel võib olla hasartmängudest ebaselge ettekujutus, mistõttu ei pruugi nad päriselt eristada, kas tegelesid hasartmängudega või mitte (5).

Probleemne hasartmängurlus – probleemse hasartmängurluse levimusmäärade arvutused põhinesid kahel küsimusel („Kas Sa oled kunagi tundnud vajadust panustada järjest suurematele summadele?“ ja „Kas Sa oled kunagi pidanud valetama Sulle olulistele inimestele, kui suurte summade peale Sa mängisid?“) (lisa 1, küsimus 51–52) koosneval Lie/Bet sõeltestil (6, 64). Mõlema ankeedis sisaldunud küsimuse puhul olid vastusevariantideks „Jah“ = 1 ja „Ei“ = 0 ning vastuste põhjal moodustati koondskoorid, mis jäid vahemikku 0–2. Probleemse hasartmängurlusega kooliõpilaste hulka arvestati uuritavad, kelle koondskoor oli 2 ehk kes olid vastanud jaatavalt mõlemale küsimusele. Analüüsimiseks kodeeriti see tunnus omakorda kaheväärtuseliseks: (1) probleemse hasartmängurlusega tegelemine ehk kes vastas jaatavalt mõlemale küsimusele (jah) ning (2) mitteprobleemse hasartmängurlusega tegelemine ehk kes vastas eitavalt vähemalt ühele küsimusele (ei).

### **Kooliga seotud tunnused**

Koolist põhjusega puudumine – põhines küsimusel „Mitmel päeval viimase 30 päeva jooksul Sa oled puudunud koolist kasvõi ühe tunni omal loal (teinud poppi)?“ (lisa 1, küsimus 4). Tunnus kodeeriti kaheväärtuseliseks: vähemalt ühe tunni põhjusega puudunud õpilane arvestati puudujaks (jah) ning mitte ühestki tunnist puudunud õpilane mittepuudujaks (ei).

### **Perekonnaga seotud tunnused**

Pere majanduslik seis – põhines küsimusel „Kuidas Sa hindad oma perekonna majanduslikku olukorda võrreldes teiste peredega Eestis?“ (lisa 1, küsimus 55). Tunnus kodeeriti kolmeväärtuseliseks: parem (väga palju parem/palju parem/veidi parem), sama (umbes sama), halvem (veidi halvem/palju halvem/väga palju halvem).

Vanemad teavad, kus laps veedab laupäeva õhtuid – põhines küsimusel „Kas Su vanemad teavad, kus Sa veedad laupäeva õhtuid?“ (lisa 1, küsimus 60). Tunnus kodeeriti kolmeväärtuseliseks: alati/tihti, vahel, ei tea.

### **Riskikäitumisega seotud tunnused**

E-sigarettide tarvitamine – põhines küsimusel „Kui sageli oled suitsetanud e-sigaretti viimase 30 päeva jooksul?“ (lisa 1, küsimus 11). Tunnus kodeeriti kaheväärtuseliseks: vähem kui korra nädalas, vähemalt korra nädalas ning peaaegu iga päev e-sigaretti suitsetanud õpilane arvestati e-sigaretti tarvitajaks (jah) ning üldse mitte e-sigaretti tarvitanud õpilane e-sigarettide mittetarvitajaks (ei).

Alkoholi tarvitamine – põhines küsimusel „Mitu korda (kui üldse) viimase 30 päeva jooksul oled joonud alkohoolset jooki?“ (lisa 1, küsimus 16c). Tunnus kodeeriti kaheväärtuseliseks: 1–2 korda ja rohkem alkohoolset jooki joonud õpilane arvestati alkoholi tarvitajaks (jah) ning mitte kordagi alkohoolset jooki joonud õpilane alkoholi mittetarvitajaks (ei).

Kanepi tarvitamine – põhines küsimusel „Kui mitu korda (kui üldse) viimase 30 päeva jooksul oled tarvitanud kanepit?“ (lisa 1, küsimus 26c). Tunnus kodeeriti kaheväärtuseliseks: 1–2 korda ja rohkem kanepit tarvitanud õpilane arvestati kanepi tarvitajaks (jah) ning mitte kordagi kanepit tarvitanud õpilane kanepi mittetarvitajaks (ei).

### **Vaba aja tegevustega seotud tunnused**

Arvutimängude mängimine – põhines küsimusel „Kui sageli (kui üldse) mängid arvutimänge?“ (lisa 1, küsimus 3a). Tunnus kodeeriti kolmeväärtuseliseks: peaaegu iga päev, vähemalt korra nädalas, vähem kui korra nädalas (kord-paar kuus, mõni kord aastas, mitte kunagi). Edaspidi

kasutatakse parema loetavuse, lühiduse ja mahutavuse huvides vastusevariandi „peaaegu iga päev“ asemel sõnastust „iga päev“.

Aktiivselt sportimine – põhines küsimusel „Kui sageli (kui üldse) teed aktiivselt sporti?“ (lisa 1, küsimus 3b). Tunnus kodeeriti kolmevärtuseliseks: peaaegu iga päev, vähemalt korra nädalas, vähem kui korra nädalas (kord-paar kuus, mõni kord aastas, mitte kunagi). Edaspidi kasutatakse parema loetavuse, lühiduse ja mahutavuse huvides vastusevariandi „peaaegu iga päev“ asemel sõnastust „iga päev“.

### **Sõpradega seotud tinnused**

Sõpradega õhtuti väljas käimine – põhines küsimusel „Kui sageli (kui üldse) käid sõpradega õhtuti väljas (peol, baaris, kohvikus vm)?“ (lisa 1, küsimus 3d). Tunnus kodeeriti kolmevärtuseliseks: peaaegu iga päev, vähemalt korra nädalas, vähem kui korra nädalas (kord-paar kuus, mõni kord aastas, mitte kunagi). Edaspidi kasutatakse parema loetavuse, lühiduse ja mahutavuse huvides vastusevariandi „peaaegu iga päev“ asemel sõnastust „iga päev“.

Sõpradega kaubanduskeskustes, tänavatel, parkides jm ajaveetmine – põhines küsimusel „Kui sageli (kui üldse) jalutate ajaviiteks sõpradega ostukeskustes, tänavatel, parkides jm kohtades?“ (lisa 1, küsimus 3f). Tunnus kodeeriti kolmevärtuseliseks: peaaegu iga päev, vähemalt korra nädalas, vähem kui korra nädalas (kord-paar kuus, mõni kord aastas, mitte kunagi). Edaspidi kasutatakse parema loetavuse, lühiduse ja mahutavuse huvides vastusevariandi „peaaegu iga päev“ asemel sõnastust „iga päev“.

## **4.3 Andmeanalüüs**

Andmeid analüüsiti eraldi poiste ja tüdrukute ning riikide hulgas, et selgitada võimalikke hasartmängurlusega tegelemise ja sellega seotud tegurite erinevusi nii sugude kui riikide lõikes. Kirjeldava statistika abil esitati sagedustabelitena levimusmäärade suhtelised sagedused (%) hasartmängurlusele, kooli ja perekonna, riskikäitumise, vaba aja tegevuste ning sõpradega seotud tegurite kirjeldamiseks. Hasartmängurluse ja probleemse hasartmängurluse levimusmääradele arvutati 95% usaldusvahemikud, mille alusel võrreldi Eesti poiste ja tüdrukute hasartmängurluse levimusmäärasid Läti, Leedu, Soome ja Rootsi. Usaldusvahemike kattumise korral kontrolliti erinevuse statistilist olulisust Fisheri testi abil ( $p < 0,05$ ).

Hasartmängurluse ja erinevate kirjeldavate tunnuste vaheliste seoste hindamiseks kasutati logistilist regressioonanalüüsi, kus tulemuste parema üldistatuse eesmärgil analüüsiti poisse ja tüdruke koos. Sõltuvaks tunnuseks oli hasartmängurlusega tegelemine (jah/ei) ning sõltumatuteks tunnusteks kooli ja perekonna, riskikäitumise, vaba aja tegevuste ning sõpradega

seotud tegurid, riik ja sugu. Kõigile sõltumatutele tunnustele kohandatud mudelisse lisati esmalt kirjeldavate tunnuste peamõjud ning seejärel täiendati mudelit riigi koosmõjudega. Lõplikusse mudelisse jäeti ainult statistiliselt olulised koosmõjud. Kõigile mudelisse kaasatud tunnustele arvutati kohandamata ja kohandatud šansisuhted (*OR*-id) koos 95% usaldusvahemikega. Statistiliselt olulised seosed märgiti logistilise regressiooni tabelites tumedamas kirjas.

Magistritöö jaoks koostatud koondvalimi moodustas 2019. aasta ESPAD andmestiku põhjal loodud 14 600 Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi kooliõpilast, kellest 49,5% olid poisid ja 50,5% tüdrukud (tabel 1).

Valimist jäeti välja küsimustikud, kus ei olnud vastatud kahele viimase 12 kuu hasartmängurluse kohta esitatud küsimusele ( $n = 196$ ; 1,3% koguvalimist). Andmeanalüüsiks kasutati statistikaprogrammi Stata 14.2.

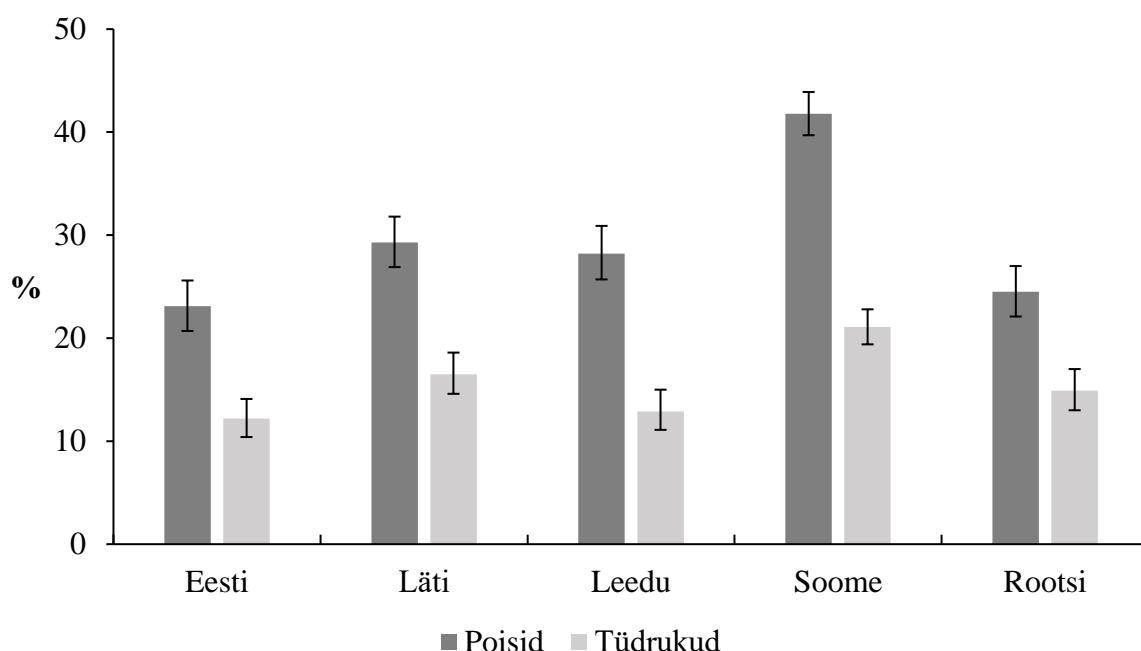
**Tabel 1.** Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi 15–16-aastaste poiste ja tüdrukute koondvalim, ESPAD uuring 2019

Riik	Poisid		Tüdrukud		Kokku	
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Eesti	1195	16,5	1299	17,6	2494	17,1
Läti	1384	19,1	1351	18,3	2735	18,7
Leedu	1176	16,3	1198	16,3	2374	16,3
Soome	2247	31,1	2290	31,1	4537	31,1
Rootsi	1228	17,0	1232	16,7	2460	16,9
<b>Kokku</b>	7230	100	7370	100	14600	100

## 5. Tulemused

### 5.1 Hasartmängurluse levimus Eestis ja naaberriikides

Eesti poistel oli viimase 12 kuu jooksul hasartmängurluse levimus statistiliselt oluliselt madalam (23,1%; 95% CI 20,7–25,6) võrreldes Läti (29,3%; 95% CI 26,9–31,8), Leedu (28,2%; 95% CI 25,7–30,9) ja Soomega (41,8%; 95% CI 39,7–43,9), kuid sarnane Rootsi (24,5%; 95% CI 22,1–27,0). Tüdrukute hasartmängurluse levimus viimase 12 kuu jooksul oli Eestis statistiliselt oluliselt madalam (12,2%; 95% CI 10,4–14,1) võrreldes Läti (16,5%; 95% CI 14,6–18,6), Soome (21,1%; 95% CI 19,4–22,8) ja Rootsi (14,9%; 95% CI 13,0–17,0), kuid sarnane Leeduga (12,9%; 95% CI 11,1–15,0). (joonis 4)



**Joonis 4.** Hasartmängurluse levimusmäärad (%) koos 95% usaldusvahemikega viimase 12 kuu jooksul Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas, ESPAD 2019.

### 5.2 Probleemse hasartmängurluse levimus Eestis ja naaberriikides

Eesti poistel (1,8%; 95% CI 1,1–2,7) oli probleemse hasartmängurluse levimus sarnane nii Läti (1,9%; 95% CI 1,3–2,8), Leedu (2,1%; 95% CI 1,4–3,2), Soome (2,1%; 95% CI 1,5–2,7) kui Rootsi (1,9%; 95% CI 1,2–2,9). Ka tüdrukute hasartmängurluse levimus oli Eestis (0,2%; 95% CI 0,0–0,6) sarnane Läti (0,3%; 95% CI 0,1–0,8), Leedu (0,2%; 95% CI 0,0–0,6), Soome (0,2%; 95% CI 0,0–0,5) ja Rootsi (0,3%; 95% CI 0,1–0,8). (tabel 2)

**Tabel 2.** Probleemse hasartmängurluse levimusmäärad (%) Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas, ESPAD 2019

Tunnus	Eesti		Läti		Leedu		Soome		Rootsi	
	%									
	P	T	P	T	P	T	P	T	P	T
<b>Probleemne hasartmängurlus</b>										
Ei	96,3	97,5	95,4	97,3	96,9	99,1	97,5	99,0	96,0	98,2
Jah	1,8	0,2	1,9	0,3	2,1	0,2	2,1	0,2	1,9	0,3
Vastamata	1,9	2,3	2,8	2,4	0,9	0,8	0,5	0,8	2,1	1,5

### 5.3 Valimit kirjeldavate tegurite jaotus

#### Kooli ja perekonnaga seotud tegurid

Viimase 30 päeva jooksul oli vähemalt ühe tunni koolist põhjuseta puudunud poisse ja tüdrukuid kõige rohkem Leedus (vastavalt 27,7% ja 28,2%) ning kõige vähem Rootsis (vastavalt 12,8% ja 18,3%). Koolist puudumise küsimusele vastamata jäetud ankeete oli kokku 1255, mis moodustas 8,6% koondvalimist. (tabel 3)

Rootsis oli nii poiste kui tüdrukute seas kõige enam neid õpilasi, kes hindasid enda pere majanduslikku seisut paremaks võrreldes teiste peredega riigis (vastavalt 58,6% ja 53,0%). Kõige rohkem neid poisse ja tüdrukuid, kes hindasid pere majanduslikku seisut võrreldes teiste peredega samaväärseks või halvemaks, oli Soomes (vastavalt 54,7% ja 61,9% ning 8,0% ja 11,4%). (tabel 3)

**Tabel 3.** Kooli ja perekonnaga seotud tegurite jaotus (%) Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas, ESPAD 2019

Tunnused	Eesti		Läti		Leedu		Soome		Rootsi	
	%									
	P	T	P	T	P	T	P	T	P	T
<b>Koolist põhjuseta puudumine viimase 30 päeva jooksul</b>										
Ei	65,9	65,7	68,1	64,4	65,7	63,5	72,4	70,0	77,7	71,5
Jah	27,8	26,0	23,0	27,8	27,7	28,2	18,9	20,1	12,8	18,3
Vastamata	6,3	8,3	9,0	7,9	6,6	8,3	8,8	9,9	9,5	10,2
<b>Pere majanduslik seis võrreldes teiste peredega</b>										
Parem	59,8	50,7	52,1	45,1	42,4	38,5	34,9	24,6	58,6	53,0
Sama	31,7	39,9	38,4	44,6	51,2	55,5	54,7	61,9	34,0	39,9
Halvem	7,6	9,0	8,0	9,0	5,3	4,8	8,0	11,4	3,8	5,4
Vastamata	0,8	0,4	1,5	1,4	1,1	1,2	2,4	2,2	3,7	1,9
<b>Vanemad teavad, kus laps veedab laupäeva õhtuid</b>										
Alati/tihti	83,2	87,3	83,7	86,8	84,8	91,1	87,0	88,3	87,1	92,3
Vahel	12,1	10,2	11,6	8,5	10,8	6,8	8,6	8,2	7,1	4,1
Ei tea	3,6	2,3	3,6	4,2	3,4	1,7	2,6	2,8	2,9	2,4
Vastamata	1,2	0,2	1,1	0,5	1,0	0,4	1,8	0,7	2,9	1,1

Nii Eesti, Läti, Leedu, Soome kui Rootsi poiste ja tüdrukute hulgas oli üle 80% neid, kelle vanemad teadsid alati/tihti, kus laps veedab laupäeva õhtuid. Kõige kõrgem oli alati/tihti vastanute osakaal Rootsis (vastavalt 87,1% poiste ja 92,3% tüdrukute seas). (tabel 3)

### Riskikäitumisega seotud tegurid

Viimase 30 päeva jooksul tarvitati e-sigaretti nii poiste kui tüdrukute hulgas kõige enam Leedus (vastavalt 43,5% ja 37,2%) ning kõige vähem Rootsis (vastavalt 11,1% ja 5,4%). Viimase 30 päeva jooksul alkoholi tarvitanud õpilaste osakaal oli nii poiste (41,5%) kui tüdrukute (51,8%) seas kõrgeim Lätis ning madalaim Rootsis (vastavalt 21,9% ja 25,7%). Ka kanepi tarvitamise levimus oli poiste ja tüdrukute hulgas kõrgeim Lätis (vastavalt 10,8% ja 8,6%) ning madalaim Rootsis (vastavalt 4,2% ja 1,5%). (tabel 4)

**Tabel 4.** Riskikäitumisega seotud tegurite jaotus (%) viimase 30 päeva jooksul Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas, ESPAD 2019

Tunnused	Eesti		Läti		Leedu		Soome		Rootsi	
	%									
	P	T	P	T	P	T	P	T	P	T
<b>E-sigarettide tarvitamine</b>										
Ei	76,4	83,9	71,6	83,3	56,1	62,5	83,1	90,3	88,9	94,4
Jah	23,5	16,0	27,8	16,4	43,5	37,2	16,6	9,6	11,1	5,4
Vastamata	0,1	0,1	0,6	0,3	0,3	0,3	0,3	0,1	-	0,2
<b>Alkoholi tarvitamine</b>										
Ei	64,4	58,8	56,7	46,6	75,5	69,5	70,3	67,3	76,6	71,7
Jah	33,6	40,0	41,5	51,8	23,5	30,2	29,0	32,0	21,9	25,7
Vastamata	2,0	1,2	1,8	1,6	1,0	0,3	0,7	0,7	1,6	2,6
<b>Kanepi tarvitamine</b>										
Ei	90,6	93,9	87,9	90,5	93,7	94,7	95,0	97,1	94,7	98,1
Jah	8,4	4,9	10,8	8,6	6,0	4,9	4,5	2,6	4,2	1,5
Vastamata	1,0	1,2	1,2	0,9	0,3	0,4	0,5	0,3	1,1	0,5

### Vaba aja tegevustega seotud tegurid

Kõige rohkem oli iga päev arvutimängude mängimisega tegelema poisse ja tüdrukuid Eestis (vastavalt 55,7% ja 5,9%) ning kõige vähem Lätis (vastavalt 45,0% ja 4,9%). Nii Eestis, Lätis, Leedus, Soomes kui Rootsis mängis neljandik poistest vähemalt korra nädalas arvutimänge. Kõige enam oli vähemalt korra nädalas arvutimänge mängivaid poisse Leedus (27,6%). Vähem kui korra nädalas arvutimängude mängimisega tegelevaid õpilasi oli poiste hulgas enim Lätis (27,4%) ning tüdrukute hulgas Rootsis (87,0%). (tabel 5)

Iga päev aktiivselt sportimisega tegelema poisse ja tüdrukuid oli kõige enam Soomes (vastavalt 52,5% ja 53,4%) ning kõige vähem Eestis (vastavalt 44,3% ja 36,8%). Vähemalt korra nädalas aktiivselt sportimisega tegelevaid poisse ja tüdrukuid oli kõige rohkem Lätis

(vastavalt 35,6% ja 48,3%) ja kõige vähem Rootsis (vastavalt 34,5% ja 44,0%). Vähem kui korra nädalas aktiivselt sportimisega tegelevaid poisse ja tüdrukuid oli enim Eestis (vastavalt 15,2% ja 20,6%) ja kõige vähem Soomes (vastavalt 7,3% ja 5,9%). (tabel 5)

**Tabel 5.** Vaba aja tegevustega seotud tegurite jaotus (%) Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas, ESPAD 2019

Tunnused	Eesti		Läti		Leedu		Soome		Rootsi	
	%									
	P	T	P	T	P	T	P	T	P	T
<b>Arvutimängude mängimine</b>										
Iga päev	55,7	5,9	45,0	4,9	52,6	6,6	55,4	4,3	50,5	4,9
Vähemalt 1x nädalas	25,0	13,9	27,3	10,1	27,6	17,0	25,4	10,7	27,0	6,7
Vähem kui 1x nädalas	19,2	80,1	27,4	84,8	19,5	76,2	18,7	84,7	21,3	87,0
Vastamata	0,2	0,1	0,3	0,2	0,3	0,2	0,5	0,3	1,1	1,4
<b>Aktiivselt sportimine</b>										
Iga päev	44,3	36,8	53,3	33,1	50,9	34,3	52,5	53,4	53,6	43,3
Vähemalt 1x nädalas	40,1	42,4	35,6	48,3	37,2	45,2	39,3	39,9	34,5	44,0
Vähem kui 1x nädalas	15,2	20,6	10,0	18,2	11,9	19,8	7,3	5,9	9,9	11,5
Vastamata	0,5	0,2	1,1	0,4	0,1	0,7	1,0	0,8	2,0	1,2

### Sõpradega seotud tegurid

Kõige rohkem oli iga päev sõpradega õhtuti väljas käivaid poisse ja tüdrukuid Leedus (vastavalt 12,6% ja 13,3%) ning kõige vähem Eestis (vastavalt 3,9% ja 5,5%). Vähemalt korra nädalas sõpradega õhtuti väljas käivaid poisse ja tüdrukuid oli kõige enam Soomes (vastavalt 39,2% ja 38,4%) ning kõige vähem Lätis (vastavalt 18,6% ja 25,5%). Vähem kui korra nädalas sõpradega õhtuti väljas käivaid poisse ja tüdrukuid oli enim Eestis (vastavalt 74,1% ja 70,5%) ning kõige vähem Soomes (vastavalt 45,0% ja 50,3%). (tabel 6)

**Tabel 6.** Sõpradega seotud tegurite jaotus (%) Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas, ESPAD 2019

Tunnused	Eesti		Läti		Leedu		Soome		Rootsi	
	%									
	P	T	P	T	P	T	P	T	P	T
<b>Sõpradega õhtuti väljas käimine</b>										
Iga päev	3,9	5,5	4,5	5,7	12,6	13,3	14,6	10,8	5,2	4,3
Vähemalt 1x nädalas	21,5	23,9	18,6	25,5	31,2	34,6	39,2	38,4	26,7	29,3
Vähem kui 1x nädalas	74,1	70,5	75,4	67,1	56,0	51,8	45,0	50,3	65,5	65,3
Vastamata	0,5	0,1	1,6	1,8	0,2	0,3	1,2	0,6	2,6	1,1
<b>Sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmine</b>										
Iga päev	13,8	14,9	17,1	19,8	17,1	21,4	16,4	12,5	10,5	10,8
Vähemalt 1x nädalas	30,2	34,1	31,6	34,9	29,5	38,0	34,7	33,5	30,5	38,3
Vähem kui 1x nädalas	55,7	50,4	51,1	45,0	52,8	40,4	48,1	53,7	56,8	49,3
Vastamata	0,3	0,5	0,2	0,2	0,6	0,3	0,8	0,3	2,3	1,6

Iga päev sõpradega kaubanduskeskustes jm aega veetvaid poisse ja tüdrukuid oli kõige rohkem Leedus (vastavalt 29,5% ja 38,0%) ning kõige vähem Rootsis (vastavalt 10,5% ja 10,8%). Ligi kolmandik või enam Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi õpilastest tegeles sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmisega vähemalt korra nädalas. (tabel 6)

## 5.4 Hasartmängurluse seosed kirjeldavate teguritega

**Kohandamata** logistilise regressiooni mudelis leiti viimase 12 kuu hasartmängurlusel kõikides riikides seos soo (poistel kõrgem); koolist põhjuse puudumise; vanemate väiksema teadmisega sellest, kus laps veedab laupäeva õhtuid; e-sigarettide/alkoholi/kanepi tarvitamise; sagedasema arvutimängude mängimise, sõpradega õhtuti väljas käimise ning kaubanduskeskustes jm ajaveetmisega. Ainult Lätis leiti lisaks seos sama ja Soomes parema pere majandusliku seisuga ning Lätis, Leedus ja Soomes iga päev aktiivselt sportimisega. (tabel 7)

**Tabel 7.** Hasartmängurluse seos kirjeldavate teguritega 15–16-aastaste Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi kooliõpilaste hulgas, ESPAD 2019 (tumedas kirjas märgitud statistiliselt olulised seosed)

Tunnused	Eesti	Läti	Leedu	Soome	Rootsi
	<i>OR (95% CI)</i>				
<b>Sugu</b>					
Poiss vs tüdruk	<b>2,17 (1,75–2,69)</b>	<b>2,10 (1,75–2,53)</b>	<b>2,65 (2,14–3,27)</b>	<b>2,69 (2,36–3,06)</b>	<b>1,85 (1,51–2,27)</b>
<b>Koolist põhjuse puudumine</b>					
Jah vs ei	<b>1,93 (1,55–2,41)</b>	<b>1,80 (1,47–2,19)</b>	<b>1,55 (1,25–1,93)</b>	<b>2,08 (1,78–2,42)</b>	<b>1,56 (1,21–2,02)</b>
<b>Pere majanduslik seis võrreldes teiste peredega</b>					
Sama vs halvem	0,92 (0,60–1,39)	<b>0,67 (0,49–0,94)</b>	0,71 (0,45–1,12)	1,04 (0,83–1,31)	0,63 (0,40–1,01)
Parem vs halvem	1,36 (0,91–2,03)	1,00 (0,73–1,38)	1,10 (0,70–1,74)	<b>1,67 (1,32–2,11)</b>	0,85 (0,54–1,34)
<b>Vanemad teavad, kus laps veedab laupäeva õhtuid</b>					
Vahel vs alati/tihti	<b>2,05 (1,53–2,73)</b>	<b>1,69 (1,29–2,22)</b>	<b>2,02 (1,48–2,75)</b>	<b>2,02 (1,64–2,50)</b>	<b>1,70 (1,15–2,49)</b>
Ei tea vs alati/tihti	1,61 (0,93–2,81)	<b>1,89 (1,25–2,86)</b>	<b>3,34 (1,98–5,63)</b>	<b>2,96 (2,06–4,26)</b>	<b>2,20 (1,30–3,72)</b>
<b>E-sigarettide tarvitamine</b>					
Jah vs ei	<b>1,91 (1,51–2,42)</b>	<b>1,93 (1,58–2,36)</b>	<b>2,08 (1,70–2,54)</b>	<b>3,43 (2,88–4,10)</b>	<b>2,51 (1,85–3,41)</b>
<b>Alkoholi tarvitamine</b>					
Jah vs ei	<b>1,86 (1,50–2,30)</b>	<b>1,39 (1,16–1,67)</b>	<b>1,62 (1,31–2,01)</b>	<b>2,37 (2,07–2,71)</b>	<b>1,73 (1,39–2,15)</b>
<b>Kanepi tarvitamine</b>					
Jah vs ei	<b>2,14 (1,50–3,05)</b>	<b>1,87 (1,43–2,46)</b>	<b>3,08 (2,14–4,43)</b>	<b>2,87 (2,09–3,94)</b>	<b>2,66 (1,63–4,35)</b>
<b>Arvutimängude mängimine</b>					
≥1 kord vs <1x nädalas	<b>1,49 (1,13–1,97)</b>	<b>1,42 (1,12–1,80)</b>	<b>1,58 (1,22–2,05)</b>	<b>1,54 (1,30–1,83)</b>	<b>1,33 (1,01–1,76)</b>
Iga päev vs <1x nädalas	<b>1,88 (1,49–2,38)</b>	<b>1,83 (1,49–2,26)</b>	<b>2,04 (1,62–2,57)</b>	<b>2,04 (1,77–2,36)</b>	<b>1,61 (1,29–2,02)</b>
<b>Aktiivselt sportimine</b>					
≥1 kord vs <1x nädalas	0,93 (0,69–1,26)	1,06 (0,80–1,42)	1,32 (0,95–1,83)	1,08 (0,82–1,42)	1,39 (0,96–2,02)
Iga päev vs <1x nädalas	1,23 (0,92–1,65)	<b>1,45 (1,09–1,92)</b>	<b>1,95 (1,42–2,68)</b>	<b>1,40 (1,07–1,84)</b>	1,44 (1,00–2,07)
<b>Sõpradega õhtuti väljas käimine</b>					
≥1 kord vs <1x nädalas	<b>1,81 (1,44–2,29)</b>	<b>1,42 (1,15–1,75)</b>	<b>1,51 (1,20–1,88)</b>	<b>1,87 (1,63–2,15)</b>	<b>1,41 (1,13–1,75)</b>
Iga päev vs <1x nädalas	<b>1,77 (1,14–2,75)</b>	1,29 (0,87–1,92)	<b>2,62 (1,98–3,46)</b>	<b>2,79 (2,30–3,38)</b>	<b>2,50 (1,67–3,74)</b>
<b>Sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmine</b>					
≥1 kord vs <1x nädalas	1,18 (0,94–1,50)	1,12 (0,91–1,37)	1,23 (0,97–1,54)	<b>1,85 (1,61–2,13)</b>	<b>1,30 (1,04–1,62)</b>
Iga päev vs <1x nädalas	<b>1,70 (1,28–2,26)</b>	<b>1,44 (1,14–1,83)</b>	<b>1,70 (1,31–2,20)</b>	<b>2,85 (2,38–3,41)</b>	<b>1,81 (1,33–2,47)</b>

**Kohandatud** logistilise regressiooni mudelisse lisati kõigepealt kirjeldavate tegurite peamõjud ning seejärel täiendati mudelit riigi koosmõjudega. Lõplikusse mudelisse jäeti üksnes statistiliselt olulised koosmõjud ehk e-sigarettide tarvitamine ning sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmine. Nii leiti, et hasartmängurlus ja sugu; koolist põhjuseta puudumine; pere majanduslik seis võrreldes teiste peredega; vanemate teadlikkus sellest, kus laps veedab laupäeva õhtuid; alkoholi/kanepi tarvitamine; arvutimängude mängimine, aktiivselt sportimine ja sõpradega õhtuti väljas käimine oli kõigis riikides sarnase seosega. E-sigarettide tarvitamine ja sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmine oli riikide võrdluses mõnevõrra erineva seosega. (tabel 8)

Kõikide riikide võrdluses oli poistel statistiliselt oluliselt suurem šanss ( $OR = 2,07$ ; 95%  $CI$  1,84–2,33) tegeleda hasartmängurlusega kui tüdrukutel. Koolist põhjuseta puudunud õpilastel oli 1,48 (95%  $CI$  1,34–1,64) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes nendega, kes polnud puudunud mitte kordagi. Nendel õpilastel, kelle pere majanduslik seis oli võrreldes teiste peredega parem, oli 1,24 (95%  $CI$  1,04–1,48) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes nende õpilastega, kelle pere majanduslik seis oli võrreldes teiste peredega halvem. Nendel õpilastel, kelle vanemad teadsid vahel või üldse mitte, kus nende laps veedab laupäeva õhtuid, oli vastavalt 1,33 (95%  $CI$  1,15–1,54) ja 1,59 (95%  $CI$  1,25–2,01) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes nende õpilastega, kelle vanemad teadsid alati/tihti, kus nende laps veedab laupäeva õhtuid. Viimase 30 päeva jooksul vähemalt korra alkoholi tarvitanud õpilastel oli 1,40 (95%  $CI$  1,26–1,55) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes viimase 30 päeva jooksul mitte kordagi alkoholi tarvitanud õpilastega ning samal perioodil vähemalt korra kanepit tarvitanud õpilastel oli 1,30 (95%  $CI$  1,08–1,56) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes viimase 30 päeva jooksul mitte kordagi kanepit tarvitanud õpilastega. Nendel õpilastel, kes mängisid iga päev arvutimänge, oli 1,23 (95%  $CI$  1,08–1,40) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes nende õpilastega, kes mängisid arvutimänge vähem kui korra nädalas. Nendel õpilastel, kes tegid iga päev aktiivselt sporti, oli 1,45 (95%  $CI$  1,24–1,69) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes nende õpilastega, kes tegid aktiivselt sporti vähem kui korra nädalas. Võrreldes vähem kui korra nädalas sõpradega õhtuti väljas käinud õpilastega oli vähemalt korra nädalas või iga päev sõpradega õhtuti väljas käinud õpilastel vastavalt 1,26 (95%  $CI$  1,13–1,40) ja 1,35 (95%  $CI$  1,14–1,61) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega. (tabel 8)

Koosmõjude puhul leiti statistiliselt oluline seos hasartmängurluse ja e-sigarettide tarvitamise vahel Lätis, Leedus, Soomes ja Rootsis ning hasartmängurluse ja sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmise vahel üksnes Soomes. Kõikide riikide võrdluses oli kõige

suurem šanss ( $OR = 2,30$ ; 95%  $CI$  1,85–2,85) hasartmängurlusega tegeleda nendel Soome kooliõpilastel, kes olid viimase 30 päeva jooksul tarvitanud vähemalt korra nädalas e-sigaretti võrreldes nende õpilastega, kes polnud viimase 30 päeva jooksul e-sigaretti mitte kordagi tarvitanud. Lätis, Leedus ja Rootsis oli sama näitaja vastavalt 1,29 (95%  $CI$  1,02–1,62), 1,30 (95%  $CI$  1,03–1,64) ja 1,65 (95%  $CI$  1,14–2,37). Eestis ei leitud statistiliselt olulist erinevust hasartmängurluse ja e-sigaretide tarvitamise vahel. Võrreldes vähem kui korra nädalas sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmisega tegelenud Soome kooliõpilastega oli vähemalt korra nädalas või iga päev sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmisega tegelenud õpilastel vastavalt 1,35 (95%  $CI$  1,14–1,60) ja 1,29 (95%  $CI$  1,02–1,64) korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega. (tabel 8)

**Tabel 8.** Hasartmängurluse seos kirjeldavate teguritega 15–16-aastaste Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi kooliõpilaste hulgas, ESPAD 2019 (tumedas kirjas märgitud statistiliselt olulised seosed)

Peamõjud (riigid koos)		Koosmõjud (riigid eraldi)	
Tunnused	OR (95% CI)*	Tunnused	OR (95% CI)*
<b>Sugu</b>		<b>E-sigaretide tarvitamine</b>	
Poiss vs tüdruk	<b>2,07 (1,84–2,33)</b>	<b>Eesti</b>	
<b>Koolist põhjuseta puudumine</b>		Jah vs ei	1,10 (0,84–1,45)
Jah vs ei	<b>1,48 (1,34–1,64)</b>	<b>Läti</b>	
<b>Pere majanduslik seis võrreldes teiste peredega</b>		Jah vs ei	<b>1,29 (1,02–1,62)</b>
Sama vs halvem	0,89 (0,75–1,06)	<b>Leedu</b>	
Parem vs halvem	<b>1,24 (1,04–1,48)</b>	Jah vs ei	<b>1,30 (1,03–1,64)</b>
<b>Vanemad teavad, kus laps veedab laupäeva õhtuid</b>		<b>Soome</b>	
Vahel vs alati/tihti	<b>1,33 (1,15–1,54)</b>	Jah vs ei	<b>2,30 (1,85–2,85)</b>
Ei tea vs alati/tihti	<b>1,59 (1,25–2,01)</b>	<b>Rootsi</b>	
<b>Alkoholi tarvitamine</b>		Jah vs ei	<b>1,65 (1,14–2,37)</b>
Jah vs ei	<b>1,40 (1,26–1,55)</b>	<b>Sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmine</b>	
<b>Kanepi tarvitamine</b>		<b>Eesti</b>	
Jah vs ei	<b>1,30 (1,08–1,56)</b>	≥1 kord vs <1 kord nädalas	0,97 (0,75–1,26)
<b>Arvutimängude mängimine</b>		Iga päev vs <1 kord nädalas	1,15 (0,83–1,60)
≥1 kord vs <1 kord nädalas	1,02 (0,89–1,16)	<b>Läti</b>	
Iga päev vs <1 kord nädalas	<b>1,23 (1,08–1,40)</b>	≥1 kord vs <1 kord nädalas	0,99 (0,78–1,24)
<b>Aktiivselt sportimine</b>		Iga päev vs <1 kord nädalas	1,00 (0,75–1,32)
≥1 kord vs <1 kord nädalas	1,17 (1,00–1,37)	<b>Leedu</b>	
Iga päev vs <1 kord nädalas	<b>1,45 (1,24–1,69)</b>	≥1 kord vs <1 kord nädalas	1,09 (0,84–1,41)
<b>Sõpradega õhtuti väljas käimine</b>		Iga päev vs <1 kord nädalas	1,21 (0,90–1,64)
≥1 kord vs <1 kord nädalas	<b>1,26 (1,13–1,40)</b>	<b>Soome</b>	
Iga päev vs <1 kord nädalas	<b>1,35 (1,14–1,61)</b>	≥1 kord vs <1 kord nädalas	<b>1,35 (1,14–1,60)</b>
		Iga päev vs <1 kord nädalas	<b>1,29 (1,02–1,64)</b>
		<b>Rootsi</b>	
		≥1 kord vs <1 kord nädalas	1,15 (0,89–1,48)
		Iga päev vs <1 kord nädalas	1,24 (0,86–1,77)

\* Kohandatud kõigile tabelis esitatud tunnustele.

## 6. Arutelu

Käesoleva magistr töö eesmärk oli anda ülevaade 15–16-aastaste Eesti kooliõpilaste hasartmängurlusest võrreldes Läti, Leedu, Soome ja Rootsi eakaaslastega aastal 2019. Kirjeldati hasartmängurluse ja probleemse hasartmängurluse levimust ning analüüsiti hasartmängurluse seoseid perekonna, sõprade, kooli, riskikäitumise ja vaba aja veetmisega seotud teguritega Eestis võrreldes Läti, Leedu, Soome ja Rootsiiga.

### Hasartmängurluse levimus

Töö tulemusena leiti, et Eesti poistel oli viimase 12 kuu jooksul hasartmängurluse levimus statistiliselt oluliselt madalam (23,1%) võrreldes Läti (29,3%), Leedu (28,2%) ja Soomega (41,8%), kuid sarnane Rootsiiga (24,5%). Tüdrukute hulgas oli sama näitaja Eestis statistiliselt oluliselt madalam (12,2%) võrreldes Läti (16,5%), Soome (21,1%) ja Rootsiiga (14,9%), kuid sarnane Leeduga (12,9%). ESPAD 2019. aasta uuringus (6) osalenud 33 riigi levimusmäärasid vaadeldes selgus, et enamuse Põhja-Euroopa riikides (sh Eestis, Leedus ja Rootsis) olid hasartmängurluse levimused madalamad võrreldes ESPAD riikide keskmisega (22,0%). Kui Eesti jagas võrdselt Slovakkia, Sloveenia ja Hispaaniaga levimuste arvestuses 7.–10. kohta, siis Rootsi jagas Islandiga 11.–12. kohta, Leedu Poolaga 13.–14. kohta, Läti Horvaatia, Ungari ja Portugaliga 18.–21. kohta ning Soome oli 29. kohal (6).

Üks vaade, millega selgitada hasartmängurluse levimusmäärade erinevusi riikides, on eelkõige alaealiste kaitsmise eesmärgil seadusandlikult kehtestatud meetmed (vanusepiirangud, hasartmängureklaamidele seatud reeglid) (65). Sellest seisukohast lähtudes võib käesoleva töö tulemusi pidada veidi üllatavaks. Eesti 15–16-aastased kooliõpilased tegelesid hasartmängurlusega kõige vähem olenemata sellest, et Eestis on võrreldes Soome ja Rootsiiga lubatud loteriimängudes osaleda juba 16-aastaselt, aga teistes nimetatud riikides kehtib kõigile hasartmängutüüpidele (v.a kasiinomängud) vanuse alampiir 18 eluaastat. Samas on raske hinnata, kas 16-aastased kooliõpilased on sellest „võimalusest“ teadlikud ja/või kasutavad seda. Leedu noorte hasartmängurluse levimusmäärasid võib selgitada samuti hasartmängupoliitikaga, mille järgi puudus kuni 2020. aastani loteriipiletite ostmiseks ja võidu väljavõtmiseks vanusepiirang, kuid alates 2020. aastast pidi võidu väljavõtmiseks olema vähemalt 16-aastane (55). Seega olid kuni 2020. aastani loteriipiletid Leedu noortele väga kättesaadavad. Seevastu Lätis (56) puudub loteriidele igasugune vanusepiirang, millega võib osaliselt põhjendada töös leitud hasartmängurluse levimusi. Samas olid ESPAD 2019 raporti (6) alusel loteriide mängimise osakaalud riigiti sarnased: Eestis 56%, Lätis 53%, Leedus 59%, Soomes 53% ja Rootsis 61% (6). Juriidiliste meetmete mõju hasartmängurlusele on varem

kirjeldanud Latvala jt (34), kes leidsid Soome kooliõpilaste hulgas tehtud esindusliku valimiga uuringus, et pärast aastatel 2010–2011 toimunud vanusepiirangu tõstmist (15-lt 18-ni) ja noorukitele suunatud hasartmängureklaamide keelamist langesid märgatavalt 14–16-aastaste kooliõpilaste hulgas hasartmängurluse levimusmäärad. Teisalt leiavad noorukid hoolimata vanusepiirangutest võimalusi, kuidas hasartmängudele ligi pääseda, mida kinnitab näiteks Rootsis tehtud uuring (32), kus noorukid tunnistasid, et vanusepiirangu eiramiseks kasutatakse eri viise (nt teiste inimeste veebikontosid, tegeldakse hasartmängurlusega reguleerimata platvormidel või jäetakse lihtsalt oma vanus avaldamata) (32). Kui ühiskondlikult on kokku lepitud, et hasartmängude mängimine pole alla 18-aastastele isikutele mõeldud tegevus, siis tuleb ka riiklikult seista hea selle eest, et vanuse kontrollimise mehhanismid toimiksid. Hasartmängutööstus on kohanenud tehnoloogiaajastuga ehk hasartmängureklaamid on levinud internetis (sh sotsiaalmeedias), televisioonis, raadios, tänavapildis, ajalehtedes/ajakirjades ning muutunud igapäevaseks. Tegemist on aga riskiteguriga, mis võib suurendada hasartmängurlusega tegelemise tõenäosust (66). Hasartmängureklaamide mõju noorte käitumisele kinnitavad nii 2021. kui 2023. aastal 15–74-aastaste Eesti elanike seas korraldatud küsitlusuuringud (36), millest selgus, et kõige suurema tõenäosusega märkas hasartmängureklaame kõige noorem vanuserühm (15–19-aastased). Kõigist vastanutest, kes olid märganud hasartmängureklaame, tunnistasid kõige enam samuti noorimad, et hasartmängureklaamide märkamise tagajärjel kas tekkis huvi reklaamitava hasartmängu vastu, tõusis huvi hasartmängude vastu üleüldiselt, hakati hasartmänge (sagedamini) mängima ja/või tehti hasartmänge mängides tavapärasest suuremaid panuseid. See leid viitab, et hasartmängureklaamid võivad mõjutada noorte käitumist, suurendades hasartmängurluse levimusmäärasid. Samas näitasid töö tulemused, et Eestis, kus on sarnaselt Leedule, Soomele ja Rootsile kehtestatud hasartmängureklaamidele osaline keeld, oli kõige madalam levimus. Seevastu Lätis, kus kehtib ainsana töös analüüsitud riikidest täielik reklaamikeeld (56), tegelesid noored võrreldes Eestiga oluliselt enam hasartmängurlusega. Teisalt on näidanud riikliku järelevalve tulemused, et olenemata hasartmängureklaamidele kehtestatud nõuetest ei peeta Eestis (60) ega Lätis (61) reeglitest kinni, mis suurendab omakorda hasartmängureklaamide mõju sh noortele. Asjaolu, et Lätis (56) ja Leedus (53) ei käsitleta loteriid hasartmänguna, võib mõjuda ühiskondlikult aktsepteeritava tegevusena ning ühtlasi selgitada, miks olid nendes riikides võrreldes Eestiga kõrgemad hasartmängurluse levimusmäärad.

Käesoleva magistr töö tulemused ühtivad mitmetes varasemates uuringutes (5, 6, 31, 34, 42–48) leitud tulemustega, et poisid tegelevad hasartmängurlusega sagedamini kui tüdrukud. Kõigi töösse kaasatud riikide poiste ja tüdrukute hasartmängurluse levimusmäärade vaatlemisel selgus, et poiste hulgas olid levimused ligi kaks korda kõrgemad, mida kinnitab ka ESPAD

2019 raport (7), kus kõigi riikide keskmine poiste ja tüdrukute levimus oli vastavalt 29% ja 15%. Noorukite hasartmängukäitumise sooliste erinevuste kohta tehtud uuringutes on peamiselt keskendunud psühholoogilistele ja sotsiaalsetele teguritele. Taani (67) ja Austraalia (68) noorukite hulgas tehtud uuringutes on leitud, et poisid peavad sagedast hasartmängurlust harvemini riskantseks tegevuseks kui tüdrukud. Kui poiste ja tüdrukute hasartmängurlusega seotud soolisi erinevusi käsitlevates uuringutes on peamiselt keskendunud psühholoogilistele ja sotsiaalsetele teguritele (31), siis täiskasvanud mehi ja naisi uurides on leitud (69), et erinevus seisneb nende motivatsioonis: kui naised tegelevad hasartmängurlusega, et põgeneda oma probleemide eest või leevendada stressi ja igavust, siis meeste jaoks on suurema tõenäosusega tegemist meelelahutusviisiga, mida peetakse raha teenimise võimaluseks.

Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse regulaarselt korraldatavate levimusuuringute (36) tulemuste kohaselt on 15–20-aastaste hulgas nii väljaspool interneti kui internetis kunagi hasartmänge mänginute levimus olnud sarnane – 2017. aastal 73%, 2019. aastal 60%, 2021. aastal 70% ja 2023. aastal 59%. Seevastu 2022. aastal esimese üksnes alaealiste hasartmängudega kokkupuudet käsitlenud veebi- ja telefoniuuringu (7) tulemuste alusel selgus, et elu jooksul oli internetis raha peale mängitavate hasartmängudega (kasiinomängud, loteriid, pokker, osalemine kihlvedudes/spordiennustustes) kokku puutunud iga viies 11–16-aastane laps. Eelkirjeldatud tulemused pole magistritöös leitud hasartmängurluse levimusemääradega otseselt võrreldavad, kuna uuringud erinevad nii meetodika, sihtrühma kui levimuse hindamisel aluseks võetud ajalise konteksti tõttu (viimase 12 kuu vs kogu elu jooksul). Samas viitab see taaskord faktile, et noored tegelevad hasartmängurlusega.

Puudub ülevaade, kas ja mil määral jagub Eestis ressursse ennetus- ja teavitustegevuste korraldamiseks, kuid töö autor ei suutnud leida mitte ühtegi riiklikku programmi, mille eesmärk oleks noorte hasartmängurluse ennetamine ja/või vähendamine. Teadaolevalt tegeleb Eestis ainsana riiklike vahendite eest hasartmängu- ja digisõltuvuse hindamise, seire, nõustamise ja psühhoteraapiaga MTÜ Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus (38). Seevastu Lätis loodi aastateks 2021–2027 riiklik hasartmängustrateegia (70), kus rõhutati koolides rakendatavate ennetusprogrammide olulisust ja tõhusust. Leedus Riikliku Haridusagentuuri 2022. aastal koolidele loodud ennetusprogramm (55) sisaldab olenevalt vanuserühmast (klassid 3–4, 5–6, 7–8, 9–12) kooliõpilastega erinevate hasartmängurlusega seotud teemade üle arutlemist. Seejuures on oluline sekkumistegevuse toimumise ajaks luua turvaline ja mugav keskkond, kuna mõne õpilase jaoks võib hasartmängurluse teema olla tundlik. Samuti tuleks korraldada vähemalt korra õppeaasta jooksul kohtumisi vanematele, mille eesmärk on tutvustada hasartmängurlust ning sellega seotud kahjusid, toetada üksteist ning leida üheskoos võimalusi, kuidas kaitsta lapsi võimalike negatiivsete tagajärgede eest. Soomes avalikustati 2022. aastal

sotsiaal- ja tervise ministeeriumi juhtimisel loodud hasartmängupoliitika programm (71), mis sisaldab aastani 2030 hasartmängukahjude ennetamiseks ja vähendamiseks seatud suuniseid. Programmi peamine eesmärk on luua hasartmängusüsteem, mis aitaks ennetada kahju, edendada heaolu, tervist ja turvalisust ning arendada teenuseid. Rootsisis lisati hasartmängukahjude ennetamine riiklikusse alkoholi, narkootikumide, dopingu, tubaka ja raha eest mängimise (ingl *The Strategy of Alcohol, Narcotics, Doping, Tobacco and Gambling*, ANDTG) strateegiasse (72) samuti 2022. aastal. Laste ja noorte kaitsmist on läbivalt rõhutatud kõigi ANDTG-strateegia alusel loodud seitsme pikaajalise eesmärgi puhul, mille hulka kuuluvad hasartmängude kättesaadavuse vähendamine, laste ja noorte kahjude eest kaitsmine, hasartmängusõltuvuse varajase alguse ennetamine, hasartmänguprobleemide esinemissageduse vähendamine ning parem juurdepääs ravi- ja tugiteenustele.

Eesti ja naaberriikide 15–16-aastaste kooliõpilaste hasartmängurluse levimusmäärad viitavad sellele, et tegemist on noorte hulgas üsna levinud käitumisega. Töös leitud hasartmängurluse levimusi selgitab, et tehnoloogiaajastul üles kasvanud noored puutuvad interneti vahendusel kokku aina suurenevate mänguvõimalustega, mis muudab hasartmängud noortele laialdaselt kättesaadavaks ja lihtsasti ligipääsetavaks (3, 20). Sellest tulenevalt võib eeldada, et interneti vahendusel mängitavate hasartmängude laienemine on tõstnud noorte hasartmängurluse levimusmäärasid võrreldes 2019. aastaga, kuid sellele annavad vastuse järgmise ESPAD uuringu tulemused (andmekogumine toimub 2024. aasta esimesel poolaastal). Kui üldiselt võib hasartmängurlusse suhtuda kui meelelahutuslikku tegevusse, mis enamikule probleeme ei põhjusta, siis APA (17) ja WHO (18) käsitlevad seda võrdselt alkoholi ja kanepi tarvitamisega käitumusliku sõltuvusena ehk tegemist on riskikäitumisega, millega tegelemise tagajärjel võib osal inimestest kujuneda hasartmängusõltuvus.

### **Probleemse hasartmängurluse levimus**

Töö tulemusena selgus, et Eesti, Läti, Leedu, Soome ja Rootsi poiste probleemse hasartmängurluse levimus oli vahemikus 1,8–2,1% ja tüdrukutel vahemikus 0,2–0,3%. Saadud levimusmäärad olid sarnased Calado jt (2) süstemaatilise kirjanduse ülevaate tulemustega, mille järgi oli aastatel 2000–2015 probleemse hasartmängurluse levimus 10–24-aastaste Euroopa noorte hulgas 0,2–12,3%. Samas on oluline märkida, et kui käesolevas magistritöös kasutati probleemse hasartmängurluse hindamiseks Lie/Bet sõeltesti, siis Calado jt süstemaatiline ülevaade (2) hõlmas muuhulgas uuringuid, kus oli kasutatud ka teisi probleemse hasartmängurluse levimuse hindamise instrumente (nt *South Oaks Gambling Screeni* sõeltest, *Canadian Problem Gambling Index*, *Gamblers Anonymous Twenty Questions* ja *Diagnostic and Statistical Manual-IV adapted format for Juveniles*). Samuti oli Calado jt uuringusse

kaasatud artiklites hinnatud probleemse hasartmängurluse levimusi erinevates aja-perspektiivides (nt viimase poole aasta/aasta või kogu elu jooksul), uuringud pärinesid laiaastajahemikust (aastatest 2000–2015), vanuserühm (10–24-aastased noorukid) oli oluliselt laiem ning probleemsel hasartmängurlusel puudus ühtne definitsioon (nt mitmetes uuringutes oli see võrdsustatud hasartmängusõltuvusega). Kui võrrelda magistritöö tulemusi ESPAD 2019. aasta (39) riikide keskmise näitajaga, siis nii Eestis, Lätis, Leedus, Soomes kui Rootsis oli levimus madalam. Kui hasartmängurlusega tegelemise poolest olid Soome kooliõpilased Euroopas esimeste hulgas, siis probleemse hasartmängurluse osas pigem keskmisel positsioonil.

Poiste probleemse hasartmängurluse kõrgem levimus võrreldes tüdrukutega kehtis nii siin töös kui ESPAD 2019. aasta uuringus. Kui viimase 12 kuu levimuse korral oli kõigi riikide poiste keskmine näitaja võrreldes tüdrukutega ligi kaks korda kõrgem, siis probleemse hasartmängurluse osas ligi neli korda kõrgem. (39) USA-s 11–15-aastaste kooliõpilaste hulgas tehtud uuringus (73) leiti, et võrreldes tüdrukutega võivad poiste suuremat tõenäosust hasartmänguprobleemide tekkeks põhjustada teatud iseloomomadused (suurem impulsiivsus, anti-sotsiaalne iseloom ja sensatsiooni otsimine).

### **Hasartmängurluse seosed sooga, perekonna, sõprade, kooli, riskikäitumise ning vaba aja veetmisega seotud teguritega**

Kõigile analüüsis kasutatud teguritele kohandatud logistilise regressioonimudeli alusel leiti, et kõigis riikides oli hasartmängurlusega seotud sugu (poistel kõrgem); koolist põhjuse puudumine; parem pere majanduslik seis; vanemate väiksem teadlikkus sellest, kus laps veedab laupäeva õhtuid; alkoholi/kanepi tarvitamine; sagedasem arvutimängude mängimine, aktiivselt sportimine ja sõpradega õhtuti väljas käimine. Statistiliselt olulised seosed hasartmängurluse ja e-sigarettide tarvitamise vahel leiti vaid Lätis, Leedus, Soomes ja Rootsis ning hasartmängurluse ja sagedasema sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmise vahel üksnes Soomes.

Käesolevas töös leiti, et poistel oli 2,1 korda suurem šans tegeleda hasartmängurlusega võrreldes tüdrukutega, mis kinnitas täiendavalt poiste kõrgemaid hasartmängurluse levimusmäärasid. (31) Koolist põhjuse puudunud õpilastel oli 1,5 korda suurem šans tegeleda hasartmängurlusega võrreldes nendega, kes polnud mitte kordagi puudunud. Seda võib põhjendada mitmel viisil: (1) koolitunnid vahele jätnud õpilastel võib kaasneda igavus, mille peletamiseks on üks võimalik tegevus pöörduda hasartmängude poole, mistõttu võidakse ennast mängima unustada ning selle tagajärjel mitte kooli jõuda (74); (2) kooliõpilased võivad koolist

põhjuseta puududa unepuuduse tõttu, mille põhjustas uneajast hasartmängudega tegelemine (75).

Parema pere majandusliku seisuga õpilastel oli 1,2 korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes halvema majandusliku seisuga õpilastega. Sarnane seos leiti esindusliku valimiga Itaalia kooliõpilaste hulgas tehtud uuringus (31) ainult poiste puhul. Seevastu oli samas uuringus vanematelt taskuraha saamine seotud hasartmängurlusega mõlema soo puhul. Lisaks on teaduskirjanduses (76, 77) kirjeldatud, et mida rohkem raha lastel on, seda suurema tõenäosusega tegeletakse hasartmängurlusega. On oluline märkida, et käesolevas töös põhines pere majanduslik seis subjektiivsel hinnangul, kui kooliõpilastelt küsiti, kuidas nad hindavad oma perekonna majanduslikku seisut võrreldes teiste peredega riigis. Seetõttu ei pruugi antud vastused kirjeldada tegelikku kooliõpilaste peredes olevat majanduslikku olukorda.

Töö tulemusena leidis kinnitust varem kirjeldatud seos, et vanemlik kontroll on hasartmängurluse kaitseteguriks (5, 43, 46). Kanadas 13–18-aastaste noorukite lapsevanemate hulgas tehtud küsitlusuuringust selgus, et vanemate hoiakud ja hasartmängudega seotud käitumine võivad nii suurendada kui vähendada tõenäosust, et nende lapsed hakkavad hasartmänge mängima. Samuti leiti, et lapsevanemate käitumisel on mõju sellele, mil määral võivad lapsed mängida või jätkata mängimist vanemaks saades. (78)

Magistritöös leiti seos kooliõpilaste hasartmängurluse ja alkoholi tarvitamise vahel. Kõikidel õpilastel, kes olid viimase 30 päeva jooksul vähemalt korra alkoholi tarvitanud, oli 1,4 korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes nende õpilastega, kes polnud alkoholi mitte kordagi tarvitanud. Teaduskirjanduses on leitud sarnane seos nii hasartmängurluse kui probleemse hasartmängurluse osas (43, 46). Töös saadud tulemuste põhjal võib soovitada, et sekkumistegevuste planeerimisel võtta arvesse hasartmängurluse ja alkoholi tarvitamise kui käitumuslike sõltuvuste samaaegse esinemise võimalust.

Viimase 30 päeva jooksul vähemalt korra kanepit tarvitanud õpilastel oli 1,3 korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes kanepit mitte kordagi tarvitanud õpilastega. Hasartmängurluse ja kanepi tarvitamise vahel on leitud erisuunalisi seoseid (2, 5, 20, 43, 46, 47). Näiteks ESPAD 2019. aasta andmetel Soome kooliõpilaste hulgas tehtud uuringus (46) leiti, et viimase 12 kuu jooksul kanepit tarvitanud õpilastel oli enam kui kaks korda suurem šanss probleemseks hasartmängurluseks. Käesolevas töös leitud seos viitab sarnaselt alkoholi tarvitamise puhul leitud seosele, et sekkumistegevuste planeerimisel tasub arvestada võimalusega, et hasartmängurlus ja kanepi tarvitamine kui käitumuslikud sõltuvused võivad kooliõpilasel esineda samaaegselt.

Magistritöös leiti, et iga päev arvutimänge mängivatel õpilastel oli 1,2 korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes vähem kui korra nädalas arvutimänge mängivate õpilastega. Arvutis mängides on suurem tõenäosus puutuda kokku internetipõhiste hasartmängudega. Soome kooliõpilaste ESPAD 2019. aasta uuringus (43) argumenteeritakse, et on oluline suurendada nii noorte kui vanemate teadlikkust mängusaitidega seotud võimalike riskide osas (sh hasartmängudele sarnanev skeem, kus mängija saab krediitkaardi või virtuaalraha eest soetada täiendavaid funktsioone) ning kehtestada sellist laadi mängudele vanusepiirang. (43)

Hasartmängurluse ja aktiivselt sportimise vahelise seose kohta on leitud erisuunalisi seoseid. Kui Soomes ESPAD 2019. aasta uuringus (46) oli vähemalt korra nädalas sportimine probleemse hasartmängurluse kaitseteguriks, siis käesolevas uuringus oli iga päev aktiivselt sporti tegevatel õpilastel 1,5 korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega. Ühes Iisraeli gümnaasiumiõpilaste hulgas tehtud uuringus leiti, et võistlusspordiga tegelevatel noortel on suurem risk olla seotud hasartmängurlusega (79). Käesolevas töös küsiti kooliõpilastelt, kui sageli nad teevad aktiivselt sporti, mille alusel pole võimalik hinnata, kas kooliõpilane tegeleb võistlusspordiga.

Võrreldes vähem kui korra nädalas sõpradega õhtuti väljas käinud õpilastega oli sagedamini sõpradega õhtuti väljas käinud õpilastel 1,3 korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega. Sarnast seost täheldasid Molinaro jt ESPAD 2015. aasta andmetel tehtud uuringus (5). Käesoleva töö tulemuste põhjal ei saa hinnata, kas hasartmängude mängimine toimub koos sõpradega, kuid on leitud, et hasartmängurlusega tegeleval eakaaslasel on võimalik mõju nooruki käitumisele (50).

E-sigarettide tarvitamise ja hasartmängurluse seos esines kõikides riikides peale Eesti. Need Soome kooliõpilased, kes olid viimase 30 päeva jooksul vähemalt korra nädalas e-sigarettide tarvitanud, oli 2,3 korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega võrreldes mitte kunagi e-sigarettide tarvitanutega. Sarnane seos leiti ka Läti, Leedu ja Rootsi kooliõpilaste hulgas. Seevastu Iirimaa ESPAD 2019. aasta uuringus (52) leiti, et hasartmängurluse ja e-sigarettide tarvitamise vahel puudus seos, kuid probleemne hasartmängurlus ja e-sigarettide tarvitamine olid omavahel seotud. Käesolevas töös leitud tulemuste alusel võib öelda, et on vaja teha täiendavaid uuringuid ning luua laialdasemalt ennetusprogramme, mis aitaksid ära hoida mistahes riskikäitumist (sh uimastite tarvitamist ja hasartmängurlust).

Lisaks e-sigarettide tarvitamisele leiti analüüsist, et Soomes oli hasartmängurluse ja sõpradega kaubanduskeskustes jm ajaveetmine võrreldes Eesti, Läti, Leedu ja Rootsi oluliselt seotud – sagedamini kaubanduskeskustes jm ajaveetmisega tegelenud õpilastel oli 1,3 korda suurem šanss tegeleda hasartmängurlusega. Sarnase tulemuse leidsid Castrén jt samuti Soome

kooliõpilaste andmete põhjal, kuigi nende uuringus vaadeldi probleemse hasartmängurlusega noorukeid (46). Teadaolevalt on hasartmängurluse ja vaba aja veetmisega seotud tegurite vahelisi seoseid teaduskirjanduses vähe uuritud. Et hinnata, kas vaba aja veetmisega seotud tegurid on hasartmängurluse kaitse- või riskiteguriks, on vajalik edasiste uuringute teostamine.

### **Magistritöö peamised puudused ja tugevused**

ESPAD on läbilõikeline uuring, mistõttu ei saa hinnata leitud seoste põhjuslikkust. Kuna tegemist on enesekohasel küsimustikul põhineva küsitlusuuringuga, siis võib andmestik sisaldada meenutusnihkeid või teadlikult/alateadlikult antud tegelikkusele vastanduvaid vastuseid, mis võivad mõjutada hasartmängurluse levimusmäärasid. Magistritöös kasutatud andmestiku puhul on tõenäolisem alaraporteerimine, kuna riskikäitumist käsitlevate uuringute (63) puhul on täheldatud vastajate kalduvust ennast paremast küljest näidata. Samuti võisid õpilased hasartmängurlusega seotud küsimusi erinevalt tõlgendada. Näiteks küsimus, mis puudutas erinevate hasartmängude mängimist, ei pruukinud näidetena sisaldada vastaja jaoks sobivat hasartmängutüüpi, mistõttu võis ta liigitada hasartmängurlusega mittetegelejaks, kuigi tegelikult oli tegemist hasartmängurlusega tegelejaga. Käesoleva magistritöö piiranguks oli see, et kasutati vaid ühe uuringulaine andmeid, mistõttu polnud võimalik hinnata hasartmängurluse trende. Samuti polnud andmed enam kõige uuemad, kuid siiski oli tegemist viimaste saadaolevate andmetega. Lisaks on oluline märkida, et ESPAD uuringu andmetele toetudes saab järeldusi teha vaid 15–16-aastaste kooliõpilaste riskikäitumise kohta. Õpilaste osalusmäär, mis sõltub uuringu läbiviimise päeval koolis olevate õpilaste arvust, jäi magistritöös vaadeldud riikides vahemikku 83–88%. Uuringust võisid välja jääda sagedamini koolist puuduvad õpilased, kellel võis olla suurem kokkupuude erinevate riskikäitumistega, mistõttu võisid levimused ja seosed olla mõnevõrra alahinnatud.

Magistritöö tugevus oli kasutatud ESPAD uuringu standarditud metoodikaga (sh küsimustik) kogutud andmed, mis tagasid andmete riikidevahelise võrreldavuse. Koolide kõrge osalus- ning õpilaste vastamismäär tagasid valimi esinduslikkuse ning tulemuste üldistatavuse. Käesolev töö käsitles teemat, mida on teadaolevalt vähe uuritud. Samuti puudus varem kõnealusel teemal nii põhjalik Eesti ja naaberriikide võrdlus. Magistritöö andis ülevaate hasartmängurlusest kui rahvatervishoiuprobleemist kooliõpilaste hulgas ning seda saab võtta aluseks järgnevate sarnaste teemade uurimisel.

## 7. Järeldused

Käesolevas magistritöös uuriti 15–16-aastaste kooliõpilaste hasartmängurlust ja sellega seotud tegureid Eestis võrreldes Läti, Leedu, Soome ja Rootsi eakaaslastega aastal 2019.

Töö tulemustel põhinevad alljärgnevad järeldused:

1. Eesti poiste ja tüdrukute viimase 12 kuu hasartmängurluse levimus oli vastavalt 23,1% ja 12,2%. Eesti poiste hasartmängurluse levimus oli madalam kui Lätis, Leedus ja Soomes, kuid sarnane Rootsiga ning Eesti tüdrukutel madalam kui Lätis, Soomes ja Rootsis, kuid sarnane Leeduga.
2. Eesti poiste ja tüdrukute probleemse hasartmängurluse levimus oli vastavalt 1,8% ja 0,2%, mis oli sarnane nii Läti, Leedu, Soome kui Rootsi poiste ja tüdrukutega.
3. Eesti kooliõpilaste hasartmängurlusel leiti naaberriikidega sarnased seosed sooga (poistel kõrgem), koolist põhjusega puudumisega, parema pere majandusliku seisuga, vanemate teadmatusega lapse laupäeva õhtute veetmise kohta, noorte alkoholi ja kanepi tarvitamisega ning sagedasema arvutimängude mängimise, aktiivselt sportimise ja sõpradega õhtuti väljas käimisega. Riigiti leiti hasartmängurlusel erinevad seosed e-sigarettide tarvitamisega ning sagedasema sõpradega kaubanduskeskustes jm aja-veetmisega.

Magistritöö tulemustel põhinevad alljärgnevad ettepanekud:

- pöörata hasartmängurluse ennetus- ja teavitustöös tähelepanu noorte erinevate riskikäitumiste samaaegsele esinemisele ning hasartmängurlusega seotud teguritele;
- keskenduda hasartmängurluse ennetustegevuste planeerimisel eelkõige poistele;
- jätkata laste ja noorte hasartmängurluse levimusmäärade hindamist ning olukorra seiramist Eestis;
- kaasajastada Eesti hasartmängurlusega seotud seadusandlust, et vähendada noorukite hulgas hasartmängurlusega seotud võimalike kahjulike tagajärgede tekkimist;
- tõhustada vanuse kontrollimise mehhanisme, eelkõige interneti vahendusel mängitavate hasartmängude puhul;
- luua naaberriikide eeskujul hasartmängurluse levimuse vähendamiseks ja probleemse hasartmängurluse ennetamiseks riiklik strateegia.

## 8. Kasutatud kirjandus

1. Volberg RA, Gupta R, Griffiths MD, et al. An international perspective on youth gambling prevalence studies. *Int J Adolesc Med Health* 2010;22(1):3–38.
2. Calado F, Alexandre J, Griffiths MD. Prevalence of adolescent problem gambling: a systematic review of recent research. *J Gambl Stud* 2017;33:397–424.
3. Delfabbro P, King DL, Derevensky JL. Adolescent gambling and problem gambling: prevalence, current issues, and concerns. *Curr Addict Rep* 2016;3:268–74.
4. Armitage R. Gambling among adolescents: an emerging public health problem. *Lancet Public Health* 2021;6(3):e143.
5. Molinaro S, Benedetti E, Scalese M, et al. Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: first results from the 2015 ESPAD study. *Addiction* 2018;113(10):1862–73.
6. ESPAD Group. ESPAD report 2019: results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. Luxembourg: Publications office of the European Union; 2020.
7. Hämmal, J. Eesti alaealiste elanike kokkupuuted hasart- ja videomängudega. Aruanne. Tallinn: Kantar Emor AS; 2022. [02.05.2024]. (<https://15410.ee/wp-content/uploads/2023/03/Eesti-alaalaste-elanike-kokkupuuted-hasart-ja-videomangudega-2022.pdf>)
8. The Lancet Public Health. Gambling: a neglected public health issue. *Lancet Public Health* 2021;6(1):e1.
9. Callan MJ, Shead NW, Olson JM. Personal relative deprivation, delay discounting, and gambling. *J Pers Soc Psychol* 2011;101(5):955–73.
10. Blaszczynski A. Võit hasartmängusõltuvuse üle. Tallinn: Tänapäev; 2007.
11. Hasartmänguseadus, 15.10.2008. RT I 2008, 47, 261.
12. Tarbijakaitse ja Tehnilise Järelevalve Amet. Hasartmängu reklaami juhend. [02.05.2024]. ([https://www.ttja.ee/sites/default/files/documents/2023-03/Hasartm%C3%A4ngu%20reklaami%20juhend%2020.01.2023\\_1%C3%B5plik.pdf](https://www.ttja.ee/sites/default/files/documents/2023-03/Hasartm%C3%A4ngu%20reklaami%20juhend%2020.01.2023_1%C3%B5plik.pdf))
13. Sagoe D, Griffiths MD, Erevik EK, et al. Internet-based treatment of gambling problems: a systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials. *J Behav Addict* 2021;10(3):546–65.
14. Langham E, Thorne H, Browne M, et al. Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health* 2016;16(80).
15. Svensson J, Sundqvist K. Gambling among Swedish youth: predictors and prevalence among 15– and 17–year-old students. *Nord Stud Alcohol Dr* 2019;36(2):177–89.
16. Delfabbro P. Problem and pathological gambling: a conceptual review. *J Gambl Bus Econ* 2013;7(3):35–53.
17. American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fifth edition. Arlington: American Psychiatric Association; 2013.

18. World Health Organization. ICD-11 for mortality and morbidity statistics. Gambling disorder. [02.05.2024]. (<https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#1041487064>)
19. Noël X. Why adolescents are at risk of misusing alcohol and gambling. *Alcohol Alcohol* 2014;49(2):165–72.
20. Floros GD. Gambling disorder in adolescents: prevalence, new developments, and treatment challenges. *Adolesc Health Med Ther* 2018;9:43–51.
21. Lesieur HR, Klein R. Pathological gambling among high school students. *Addict Behav* 1987;12(2):129–35.
22. King DL, Russell A, Hing N. Adolescent land-based and internet gambling: Australian and international prevalence rates and measurement issues. *Curr Addict Rep* 2020;7(2):137–48.
23. Ciccarelli M, Nigro G, D'Olimpio F, et al. Mentalizing failures, emotional dysregulation, and cognitive distortions among adolescent problem gamblers. *J Gambl Stud* 2021;37(1):283–98.
24. Kang K, Ok JS, Kim H, et al. The Gambling factors related with the level of adolescent problem gambler. *Int J Environ Res Public Health* 2019;16(12):2110.
25. Derevensky JL, Griffiths MD. The convergence between gambling and gaming: does the gambling and gaming industry have a responsibility in protecting the consumer? *Gaming Law Rev* 2019;23(9).
26. Hasanović M, Kuldija A, Pajević I, et al. Gambling disorder as an addictive disorder and creative psychopharmacotherapy. *Psychiatr Danub* 2021;33(4):1118–29.
27. Roberts A, Murphy R, McNally EJ, et al. Teacher attitudes towards and awareness of adolescent gambling behavior in the UK. *Int Gambl Stud* 2022;23(1).
28. Campbell C, Derevensky J, Meerkamper E, et al. Parents' perceptions of adolescent gambling: a Canadian National Study. *J Gambl Iss* 2011;(25):36–53.
29. Andrie EK, Tzavara CK, Tzavela E, et al. Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: results from the European Network for Addictive Behavior study. *Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol* 2019;54(11):1429–41.
30. Donati MA, Beccari C, Sanson F, et al. Parental gambling frequency and adolescent gambling: a cross-sectional path model involving adolescents and parents. *PLoS One* 2023;18(2):e0280996.
31. Buja A, Sperotto M, Genetti B, et al. Adolescent gambling behavior: a gender oriented prevention strategy is required? *Ital J Pediatr* 2022;48(1):1–9.
32. Wahlström J, Brolin Låftman S, Olsson G. School-related covariates of adolescent gambling: findings from the Stockholm School Survey. *Int Gambl Stud* 2023;23(2):313–27.
33. Brolin Låftman S, Alm S, Olsson G, et al. Future orientation, gambling and risk gambling among youth: a study of adolescents in Stockholm. *Int J Adolesc Youth* 2020;25(1):52–62.
34. Latvala T, Lintonen TB, Raisamo S. Gambling among underage alcohol users between 2008 and 2019: a national cross-sectional study among Finnish adolescents. *J Adolesc Health* 2023;72:796–802.
35. Eesti Hasartmängusõltlaste Ühing. Elanike kokkupuuted hasart- ja õnnemängudega: 15–74 aastase elanikkonna uuring. Tallinn: Faktum Uuringukeskus; 2004. [02.05.2024].

- ([https://www.sm.ee/sites/default/files/content-editors/Ministeerium\\_kontaktid/Uuringu\\_ja\\_analuusid/Sotsiaalvaldkond/hasardi\\_20uuring\\_1\\_.pdf](https://www.sm.ee/sites/default/files/content-editors/Ministeerium_kontaktid/Uuringu_ja_analuusid/Sotsiaalvaldkond/hasardi_20uuring_1_.pdf))
36. Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus. Uuringud. [02.05.2024].  
(<https://15410.ee/uudised/uuringud/>)
  37. E-krediidiinfo. HASARTMÄNGUSÕLTUVUSE NÕUSTAMISKESKUS MTÜ. [02.05.2024].  
(<https://www.e-krediidiinfo.ee/80268225-HASARTM%C3%84NGUS%C3%95LTUVUSE%20N%C3%95USTAMISKESKUS%20MT%C3%9C>)
  38. Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus. Partnerlus Sotsiaalministeeriumiga. [02.05.2024].  
(<https://15410.ee/noustamiskeskus/hasartmangusoltuvuse-noustamine-ja-psuhhoteraapia-2/>)
  39. ESPAD Group. ESPAD report 2019 – additional tables. Luxembourg: Publications office of the European Union; 2020.
  40. Hibell B, Guttormsson U, Ahlström S, et al. The 2011 ESPAD report: substance use among students in 36 European countries. Stockholm: The Swedish Council for Information on Alcohol and Other Drugs; 2012.
  41. Molinaro S, Canale N, Vieno A, et al. Country- and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: a multi-level cross-national comparison. *Addiction* 2014;109(12):2089–97.
  42. ESPAD Group. ESPAD report 2015: results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. Luxembourg: Publications office of the European Union; 2016.
  43. Castrén S, Järvinen-Tassopoulos J, Raitasalo K. Money used in gaming is associated with problem gambling: results of the ESPAD 2019 Finland. *J Behav Addict* 2021;10(4):932–40.
  44. McBride J, Derevensky JL. Gambling and video game playing among youth. *J Gambl Iss* 2016;(34):156–78.
  45. Latvala T, Lintonen T, Luopa P, et al. Gambling among Finnish 14–16-year-old adolescents before (2008–2009), during (2010–2011), and after (2013–2017) setting the legal age limit of 18 for gambling and the role of socio-economic status. *J Gambl Stud* 2022;38(4):1243–56.
  46. Castrén S, Mustonen T, Hylkilä K, Männikkö N, Kääriäinen M, Raitasalo K. Risk factors for excessive social media use differ from those of gambling and gaming in Finnish youth. *Int J Environ Res Public Health* 2022;19(4):2406.
  47. Riley BJ, Oster C, Rahamathulla M, et al. Attitudes, risk factors, and behaviours of gambling among adolescents and young people: a literature review and gap analysis. *Int J Environ Res Public Health* 2021;18(3):1–14.
  48. Vorobjov S, Tamson M. Uimastite tarvitamine koolinoorte seas: tubakatoodete, alkoholi ja narkootiliste ainete tarvitamine Eesti 15–16-aastaste õpilaste seas. Uuringuaruanne. Tallinn: Tervise Arengu Instituut; 2020.
  49. McComb JL, Sabiston CM. Family influences on adolescent gambling behavior: a review of the literature. *J Gambl Stud* 2010;26(4):503–20.

50. Yockey R, King K, Vidourek R, et al. School factors associated with past-month gambling among a large sample of adolescents. *J Gambl Iss* 2022;1–14.
51. Grande-Gosende A, Richard J, Ivoska W, et al. The relationship between bullying victimization and gambling among adolescents. *Int Gambl Stud* 2019;20(1):80–96.
52. McAvoy HA, Reynolds C, Sunday S, et al. Children and gambling – evidence to inform regulation and responses in Ireland. Based on a secondary analysis of the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (ESPAD). Dublin: Institute of Public Health; 2023.
53. Law on gaming. Republic of Lithuania. 17.05.2001 nr IX-325, amended 20.12.2018 nr XIII-1886. [02.05.2024].  
([https://lpt.lrv.lt/uploads/lpt/documents/files/34356\\_Losimu\\_istatymas\\_EN%20final\(1\).pdf](https://lpt.lrv.lt/uploads/lpt/documents/files/34356_Losimu_istatymas_EN%20final(1).pdf))
54. Swedish gambling act. Sweden Ministry of Finance. 14.06.2018 nr 2018:1138. [02.05.2024].  
([https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/engelsk/oversatt-spellagen/gambling-act-2018\\_1138-uppdaterad-2023\\_309.pdf](https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/engelsk/oversatt-spellagen/gambling-act-2018_1138-uppdaterad-2023_309.pdf))
55. Bulotaitė L, Mackevič O. Gambling prevention. Methodological tool, intended for general education schools, for class teachers, for educational support professionals and teachers. Vilnius: National Agency for Education; 2022. [02.05.2024]. (<https://www.nsa.smm.lt/wp-content/uploads/2022/06/Azartiniu-losimu-prevencija-viesinimui.pdf>)
56. Law on gambling and lotteries. Republic of Latvia. 07.12.2005, amended 15.04.2021. [02.05.2024].  
(<https://likumi.lv/ta/en/en/id/122941>)
57. Lottery act. Republic of Finland. 23.11.2001 nr 1047. [02.05.2024].  
(<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047>)
58. Macerinskiene I, Lace N, Geneliene G. Evaluation of gambling sector activity in Lithuania, Latvia, Slovak Republic and Czech Republic. *SHS Web Conf* 2021;92.
59. Reklamiseadus, 12.03.2008. RT I 2008, 15, 108.
60. Tarbijakaitse ja Tehnilise Järelevalve Amet. Amet kontrollis hasartmängureklaame: 152-st 150 ei vastanud nõuetele. [02.05.2024]. (<https://ttja.ee/uudised/amet-kontrollis-hasartmangureklaame-152-st-150-ei-vastanud-nouetele>)
61. Public broadcasting of Latvia. Latvia's ban on gambling ads only a formality, say authorities. [02.05.2024]. (<https://eng.lsm.lv/article/society/society/10.05.2023-latvias-ban-on-gambling-ads-only-a-formality-say-authorities.a508020/>)
62. Tervise Arengu Instituut. Eesti koolinoorte uimastite tarvitamise uuring (ESPAD). [02.05.2024].  
(<https://tai.ee/et/teadustoo/teadustoo-ulevaade/seireuuringud/eesti-koolinoorte-uimastite-tarvitamise-uuring-espad>)
63. ESPAD Group. ESPAD 2019 methodology: methodology of the 2019 European School Survey Project on Alcohol and other Drugs. Luxembourg: Publications office of the European Union; 2021.
64. Johnson EE, Hamer R, Nora RM, et al. The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol Rep* 1997;80(1):83–8.

65. Andreassen CS, Pallesen S, Griffiths MD. The relationship between addictive use of social media, narcissism, and self-esteem: Findings from a large national survey. *Addict Behav* 2017;64:287–93.
66. Botella-Guijarro Á, Lloret-Irles D, Segura-Heras V, et al. A longitudinal analysis of gambling predictors among adolescents. *Int J Environ Res Public Health* 2020;17(24):9266.
67. Kristiansen S, Jensen SM, Trabjerg MC. Youth gambling as risky business: an examination of risk perception and perception of skill and luck among Danish adolescents. *J Gambl Iss* 2014;29:1–22.
68. Splevins K, Mireskandari S, Clayton K, et al. Prevalence of adolescent problem gambling, related harms and help-seeking behaviours among an Australian population. *J Gambl Stud* 2010;26(2):189–204.
69. Hing N, Russell A, Tolchard B, et al. A comparative study of men and women gamblers in Victoria. Research report. Victoria: Victorian Responsible Gambling Foundation; 2014.
70. The guidelines of gambling and lottery policy for the year of 2021–2027. Republic of Latvia. [02.05.2024]. (<https://likumi.lv/ta/id/324799-par-azartspelu-un-izlozu-politikas-pamatnostadnem-2021-2027-gadam>)
71. Gambling policy programme. Finnish Government. [02.05.2024]. ([https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/164069/VN\\_2022\\_40.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/164069/VN_2022_40.pdf?sequence=1&isAllowed=y))
72. Andersson M. An integrated strategy for alcohol, drug, doping, tobacco and gambling for money policy 2022–2025. Stockholm: Ministry of Social Affairs; 2022.
73. Liu W, Lee GP, Goldweber A, et al. Impulsivity trajectories and gambling in adolescence among urban male youth. *Addiction* 2013;108(4):780–8.
74. Bonnaire C, Bungener C, Varescon I. Sensation seeking in a community sample of French gamblers: comparison between strategic and non-strategic gamblers. *Psychiatry Res* 2017;250:1–9.
75. Gainsbury SM, Russell A, Hing N, et al. How the internet is changing gambling: findings from an Australian Prevalence Survey. *J Gambl Stud* 2015;31(1):1–15.
76. Volberg RA. Gambling and problem gambling among adolescents in Washington state. Report to the Washington state lottery. Pennsylvania: Gemini Research; 1993.
77. Forrest D, McHale IG. Gambling and problem gambling among young adolescents in Great Britain. *J Gambl Stud* 2012;28(4):607–22.
78. Shead WN, Derevensky JL, Meerkamper E. Your mother should know: a comparison of maternal and paternal attitudes and behaviors related to gambling among their adolescent children. *Int J Ment Health Addict* 2011;9(3):264–75.
79. Gavriel-Fried B, Bronstein I, Sherpsky I. The link between competitive sports and gambling behaviors among youths. *Am J Addict* 2015;24(3):200–2.

# **Gambling and related factors among 15–16-year-old students: Estonia compared to neighbouring countries**

Silver Tabo

## **Summary**

This thesis analysed gambling among 15–16-year-old Estonian students compared to Latvia, Lithuania, Finland and Sweden in 2019. The aims of the study were to (1) describe the prevalence of gambling in Estonia compared to neighbouring countries; (2) describe the prevalence of problem gambling in Estonia compared to neighbouring countries; (3) analyse the associations between gambling and family-related factors, friends-related factors, school-related factors, risk behaviours and leisure time activities in Estonia, Latvia, Lithuania, Finland and Sweden.

The study was based on the cross-sectional European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (ESPAD) conducted in 2019. The aggregate study sample ( $n = 14,600$ ) consisted of a nationally representative sample of students from Estonia ( $n = 2,494$ ), Latvia ( $n = 2,735$ ), Lithuania ( $n = 2,374$ ), Finland ( $n = 4,537$ ) and Sweden ( $n = 2,460$ ) of whom 49.5% were boys and 50.5% girls. Prevalence rates of gambling (gambling for money in the past 12 months) with 95% confidence intervals (CI) were described. The Lie/Bet screening instrument was used to assess the prevalence rates of problem gambling. To assess the associations between engaging in gambling (yes/no) and family-related factors, friends-related factors, school-related factors, risk behaviours and leisure time activities, a logistic regression analysis model was used, where the main effects of the independent variables were first added and then the model was supplemented with countries' interaction effects. Only statistically significant interactions were retained in the final model. Unadjusted and adjusted ORs with 95% CIs were calculated for all variables, which included in the model.

In comparison with the neighbouring countries, the prevalence of boys' gambling in Estonia was significantly lower (23.1%; 95% CI 20.7–25.6) compared to Latvia (29.3%; 95% CI 26.9–31.8), Lithuania (28.2%; 95% CI 25.7–30.9) and Finland (41.8%; 95% CI 39.7–43.9), but similar to Sweden (24.5%; 95% CI 22.1–27.0). The prevalence of girls' gambling in Estonia was significantly lower (12.2%; 95% CI 10.4–14.1) compared to Latvia (16.5%; 95% CI 14.6–18.6), Finland (21.1%; 95% CI 19.4–22.8) and Sweden (14.9%; 95% CI 13.0–17.0), but similar to Lithuania (12.9%; 95% CI 11.1–15.0).

In comparison with the neighbouring countries, the prevalence of boys' problem gambling in Estonia was similar (1.8%; 95% CI 1.1–2.7) compared to Latvia (1.9%; 95% CI 1.3–2.8), Lithuania (2.1%; 95% CI 1.4–3.2), Finland (2.1%; 95% CI 1.5–2.7) and Sweden (1.9%; 95% CI 1.2–2.9). Also, the prevalence of girls' problem gambling in Estonia was similar (0.2%; 95% CI 0.0–0.6) compared to Latvia (0.3%; 95% CI 0.1–0.8), Lithuania (0.2%; 95% CI 0.0–0.6), Finland (0.2%; 95% CI 0.0–0.5) and Sweden.

An adjusted logistic regression model showed that in all countries gambling was associated with gender (being higher among boys), absence from school without reason, better economic status of the family compared to other families, parents' lower awareness of where the child spends Saturday evenings, alcohol and cannabis consumption, more frequently playing computer games, active sporting and going out with friends in the evenings. The associations of gambling with the use of e-cigarettes and spending more frequently time with friends in shopping malls etc were statistically different between countries. While no significant association was found between gambling and e-cigarette use in Estonia, it was significant in Latvia (OR = 1.29; 95% CI 1.02–1.62), Lithuania (OR = 1.30; 95% CI 1.03–1.64), Finland (OR = 2.30; 95% CI 1.85–2.85) and Sweden (OR = 1.65; 95% CI 1.14–2.37). In comparison with the neighbouring countries only among Finnish students were the significant association between gambling and spending frequently time with friends in shopping malls etc (OR = 1.35; 95% CI 1.14–1.60 and OR = 1.29; 95% CI 1.02–1.64).

Based on the results of this study, health promotion interventions could be improved in order to prevent and reduce gambling among students.

## Tänuavaldus

Siirad tänusõnad:

- juhendajatele Kersti Pärnale ja Sigrid Vorobjovile pühendumuse, põhjalikkuse, nõudlikkuse ning igakülgse abi ja toetuse eest kogu magistritöö kirjutamise vältel;
- Inge Ringmetsale abi eest koosmõju analüüsi puudutavate küsimuste osas;
- perekonnale, sõpradele ja kursusekaaslastele toetuse ning nõuannete eest kogu õpingute jooksul.

Täna ESPAD taotluskomiteed võimaluse eest kasutada magistritöös ESPAD uuringu andmeid.

## *Curriculum vitae*

### Üldandmed

Ees- ja perekonnanimi:	Silver Tabo
Sünniaeg ja -koht:	09.06.1997, Tartu
Kodakondsus:	Eesti
E-post:	silver.tabo@gmail.com

### Haridus

2022–2024	Tartu Ülikool, magistriõpe (rahvatervishoid)
2019–2022	Tartu Tervishoiu Kõrgkool, terviseteaduse bakalaureus (tervisekaitse spetsialist)
2014–2016	Tartu Kristjan Jaak Petersoni Gümnaasium, keskharidus
2013–2014	Tartu Kivilinna Gümnaasium
2004–2013	Tartu Karlova Gümnaasium, põhiharidus

### Keelteoskus

eesti keel	emakeel
inglise keel	B2

### Töökogemus

08.2023–01.2024	Terviseamet, vaneminspektor (tervishoid)
01.2023–07.2023	Terviseamet, inspektor (tervishoid)
09.2021–03.2022	Terviseamet, COVID-19 kõnekeskuse abiline

Kuupäev: 24.05.2024

## Lisa. Töös kasutatud küsimustik (ESPAD 2019)

### 3. Kui sageli (kui üldse) teed järgnevaid tegevusi?

Märgi üks rist igas reas.

	Mitte kunagi	Mõni kord aastas	Kord-paar kuus	Vähemalt korra nädalas	Peaaegu iga päev
a) Mängid arvutimänge .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Teed aktiivselt sporti .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Loed raamatuid (v.a kohustuslik koolikirjandus) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Käid sõpradega õhtuti väljas (peol, baaris, kohvikus vm) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Tegeled mõne muu hobiga (nt. joonistad, laulad, kirjutad, mängid mõnda muusika instrumenti jne.) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Jalutate ajaviiteks sõpradega ostukeskustes, tänavatel, parkides jm kohtades .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Kasutate Internetti vaba aja sisustamiseks (sotsiaalmeedia, muusika, mängud, videod jms) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Mängid mänguautomaatidel (võidud rahas) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

### 4. Mitmel päeval VIIMASE 30 PÄEVA JOOKSUL Sa oled puudunud koolist kasvõi ühe tunni?

Märgi üks rist igas reas.

	Ühtegi	1 päeval	2 päeval	3-4 päeval	5-6 päeval	7 päeval või enam
a) Haiguse tõttu .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Puudunud omal loal (teinud poppi) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Teistel põhjustel .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5	6

### 11. Kui sageli oled suitsetanud e-sigaretti VIIMASE 30 PÄEVA jooksul?

- 1  Üldse mitte  
 2  Vähem kui korra nädalas  
 3  Vähemalt korra nädalas  
 4  Peaaegu iga päev

### 16. Mitu korda (kui üldse) oled joonud alkohoolset jooki?

Märgi üks rist igas reas.

	Kordade arv:						
	0	1-2	3-5	6-9	10-19	20-39	üle 40
a) Elu jooksul .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Viimase 12 kuu jooksul .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Viimase 30 päeva jooksul .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5	6	7

**26. Kui mitu korda (kui üldse) oled tarvitanud kanepit?**

Märgi üks rist igas reas.

	Kordade arv:						
	0	1-2	3-5	6-9	10-19	20-39	üle 40
a) Elu jooksul .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Viimase 12 kuu jooksul .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Viimase 30 päeva jooksul .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5	6	7

**46. Kui sageli (kui üldse) oled mänginud raha peale VIIMASE 12 KUU jooksul?**

- 1  Ma ei ole raha peale mänginud viimase 12 kuu jooksul  
2  Iga kuu või harvem  
3  2-4 korda kuus  
4  2-3 korda või rohkem nädalas

**49. Kui Sa oled mänginud raha peale VIIMASE 12 KUU jooksul, siis milliseid mänge oled mänginud?**

Märgi igas reas üks kast.

	Ma ei ole mänginud neid mänge	Iga kuu või vähem	2-4 korda kuus	2-3 korda nädalas või enam
a) Mänguautomaadid (New Slot jne) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Kaardimängud või täringumängud (pokker, Bridge, Dice jne) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Loterii (Scratch, Bingo, Viking jne).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Kihlveod spordi- ja loomavõistlustel (hobused, koerad jne) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

**51. Kas Sa oled kunagi tundnud vajadust panustada järjest suurematele summadele?**

- 1  Jah  
2  Ei

**52. Kas Sa oled kunagi pidanud valetama Sulle olulistele inimestele kui suurte summade peale Sa mängisid?**

- 1  Jah  
2  Ei

**55. Kuidas Sa hindad oma perekonna majandusliku olukorda võrreldes teiste peredega Eestis?**

- 1  Väga palju parem
- 2  Palju parem
- 3  Veidi parem
- 4  Umbes sama
- 5  Veidi halvem
- 6  Palju halvem
- 7  Väga palju halvem

**60. Kas Su vanemad teavad, kus Sa veedad laupäeva õhtuid?**

- 1  Teavad alati
- 2  Teavad üsna tihti
- 3  Vahel teavad
- 4  Tavaliselt ei tea

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Silver Tabo,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Hasartmängurlus ja sellega seotud tegurid 15–16-aastaste kooliõpilaste hulgas: Eesti võrdlus naaberriikidega“, mille juhendajateks on Kersti Pärna ja Sigrid Vorobjov, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Silver Tabo

24.05.2024