

Juhuslikkust ei saa mõjutada

Timo Virtanen

Haridusteaduste doktor

Hasartmängimise ennetamisprojekti raames läbi viidud uurimus näitab, et Eesti noored puutuvad juba varajases eas kokku hasartmängudega, sotsiaalne keskkond neid ei kaitse.

Hasartmänge peetakse vaba aja veetmise viisiks, kuid mõne inimese jaoks võivad need muutuda tõsiseks probleemiks. Uurimused on näidanud, et mida hiljem hasartmängudega alustatakse, seda enam suudetakse teha arukaid otsuseid (2, lk 1116–1122; 5, lk 107). Projektiga "GameOut" taheti parandada noorte teadmisi hasartmängurlusest ja muuta ettekujutusi juhuslikkusest, rahastas Põhjamaade Ministrite Nõukogu, uurimus tehti koostöös Eesti Teaduste Akadeemiaga.

Eestis on hasartmängud kasiinos keelatud alla 21-aastastele. Alaealised (ka alla 18-aastased) võivad mängida õnnemänguautomaatidega, millel võit on esemeline. Soomes tohtisid noored veel 1990. aastatel mängida rahamänguautomaatidega, seda vanema perekonnaliikme juuresolekul. Paraku võtavad lapsed vanematest eeskuju. Alles 2005. a kevadel keelati Soomes alla 15-aastastel lastel kõik rahamängud, sh loto, kraapimispiletid, sportlikud kihlveod; alla 18-aastastel internetipõhistes hasartmängudes osalemine. Eesti noorte puhul võib riske suurendada asjaolu, et märkimisväärne osa maailma hasart- ja arvutimänguprogrammidest on arendatud Eestis. Internetis pole mängimist võimalik kontrollida, see on kättesaadav 24 tundi ööpäevas. Internetis mänguteenuste pakkujad peaksid sotsiaalselt vastutama (3, lk 49).

Projektis osalejad vaatasid 20-minutist õppefilmi "Lucky... You Can't Predict Chance", mis käsitleb tõsist teemat huumorikalt kloun Lucky abil, näidates erinevust juhuslikkuse ja oskustega mängimise vahel, arutledes sündmuste sõltumatu toimumise ja kontrolli illusiooni üle. Kanadas Laval'i ülikooli psühholo-

ogia instituudis tehtud film on testitud – see ei tekita noortes huvi hasartmängude vastu (1, lk 19–29) – ning tõlgitud eesti ja vene keelde. Projekt viidi 2005. aastal Tallinna koolides ja noortekeskustes läbi sotsiaaltöötajate, psühholoogide, arvuti- ja inglise keele õpetajate ning huvijuhtide vahendusel. Küsitlus pärast filmi näitamist puudutas hasartmängude kasutamist, kohta, kestust, põhjusi, noorte arvamusi ja teadmisi hasartmängimisest (hasartmängimise all mõeldi mängimist raha peale viimase aasta jooksul, k.a ühekordne proovimine), lisaks küsiti interneti kasutamise ja mobiilmängude kohta. Osalejatest (n = 403) tagastas ankeedi 350 õpilast (86,8%), tüdrukuid oli 51,3% ja poisse 49,7%, sh eesti noori 53% ja vene noori 47%; 10–12-aastaseid 20,8%, 13–14-aastaseid 48,9%, 15–16-aastaseid 30,3%. Enamik noortest (68,6%) elas koos vanematega, umbes neljandikul (24,6%) oli perekonnas üks vanem.

Enne kümnendat eluaastat oli ca kaks viiendikku hasartmänge proovinud (42% tüdrukutest ja 38,5% poistest); 10–15-aastaselt oli esimest korda mänginud umbes kolm viiendikku noortest (61,5% poistest ja 56% tüdrukutest). Enamik noortest (84,5%) ei mänginud hasartmänge; 25,4% poistest ja 16,2% tüdrukutest arvas, et võib seda teha tulevikus. Enamasti mängiti koos sõpradega (73,5%); tüdrukud mängisid koos perekonnaga sagedamini kui poisid (38,5% vs 27,5%), kuid üksinda mängiti enam-vähem võrdselt (23,5% poistest ja 17,3% tüdrukutest). Enamik (60,4%) mängis hasartmänge kodus, sõbra juures tegi seda kaks viiendikku. Poes mängis noortest 16,2% ning koolis 12,7%. Kõige vähem mängiti baaris (4,5%) ja

kasiinos (3,4%). Tüdrukud kulutasid alla 50 krooni sagedamini kui poisid (76,2% vs 48,3%), üle 100 krooni kulutasid aga poisid sagedamini kui tüdrukud (36,7% vs 7,2%). Viiendik noortest tunnistas, et oli kunagi mänginud rohkem, kui oleks tahtnud. Kolmandik väitis mängivat omaenda lõbuks. Raha pärast mängis suurem osa poistest (42,3% vs 21,7%), enamik tüdrukutest mängis hasardist (21,7% vs 13,9%). Enam-vähem võrdselt mängiti selleks, et tunda ennast vanemana (poisid 4,2%, tüdrukud 4,3%). Poistest 5,6% vastas, et nad tahtsid leida hasartmängimise abil uusi tutvavaid, vähem mängiti seetõttu, et oldi õnnetu (1,4%) ja üksik (1,4%) (vt joonis 1).

Üle poole (57% tüdrukutest ja 56% poistest) vastas, et neil on hasartmänguprobleemidega tuttav. Tüdrukutel oli hasartmänguprobleem õel (5%), emal (4%) ja vanaemal (3%); poistel isal (19%) ja vanaisal (5%). Sõpradel oli hasartmänguprobleeme viiendikul (vt joonis 2).

Viimase aasta kestel olid poisid mänginud või proovinud põhiliselt kaardimänge (32% poistest vs 17,7% tüdrukutest), spordimänge (15,4% vs 5%), videomänge või videopokkerit (14,8% vs 1,4%). Tüdrukud ja poisid olid viimase kuu kestel iga päev enam-vähem võrdselt surfanud internetis (43,1% vs 49,1%) ja mänginud mobiiltelefonimänge (20,2% vs 25,01%). Eesti noored olid mänginud või proovinud viimase aasta kestel tunduvalt rohkem kaardimänge (36,6% vs 21,2%) ja ostnud loteriipileteid (76,4% vs 52,3%) kui vene noored (surfasisid viimase kuu kestel iga päev internetis (54,0% vs 39,4%), venelased olid aga mänginud rohkem mobiilmänge (17,3% vs 5,6%).

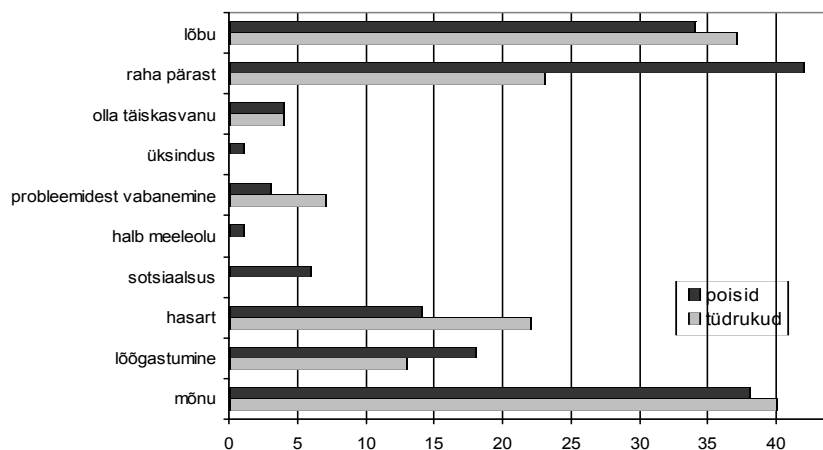
Väiteid "Hasartmängud on sama oht-

likud kui mõnuainete kasutamine” (õige); “Enamikul hasartmängijatest on tõsised rahaprobleemid” (õige); “Enamus hasartmängijatest valetavad enda perekonnale ja sõpradele oma probleemidest” (õige); “Nii poistel kui tüdrukutel võivad tekkida probleemid hasartmängudega” (õige) hindasid tüdrukud õigemini kui poisid. Poiste teadmised ja suhtumine olid paremad küsimustes: “Suitsetamist on lihtne maha jätta” (vale); “Kui kaotan palju raha hasartmängudes, siis pean veel rohkem mängima, et raha tagasi saada” (vale); “Noorte risk jääda sõltuvusse hasartmängimisega on väike” (vale); “Kõik saavad kergesti lõpetada hasartmängimise” (vale); “Depressiooni saab ravida hasartmängudega” (vale suhtumine).

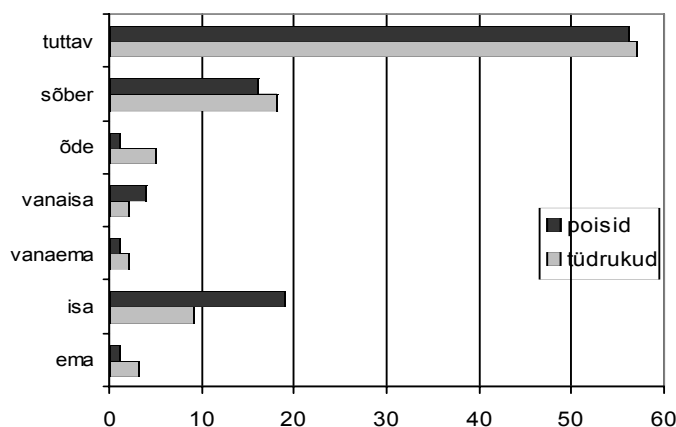
Küsimustes “Suitsetamist on lihtne maha jätta” (vale); “Juhuslikkust ei saa ennustada” (õige) olid eesti noorte teadmised paremad kui vene noorte omad. Vene noored olid paremini informeeritud väidetes “Hasartmängud on sama ohtlikud kui mõnuainete kasutamine” (õige); “Loteriipileti ostmine on hasartmängude tüüp” (õige). “Õnneamulett aitab alati võita” (vale); “Kui kaotan palju raha hasartmängudes, siis pean veel rohkem mängima, et raha tagasi saada” (vale); “Selleks, et tekiks sõltuvus hasartmängudest, peab mööduma mitu aastat” (vale).

Projekt näitas, et noorte hasartmänguluse kohta on võimalik infot koguda ja sekkumistegevust hinnata. Suhtumine oli aga pigem negatiivne – see võis olla tingitud koolides korraldatud narkoennetusprojektidest, mis vanemate sõnul suurendas noorte huvi narkootikumide vastu. Alles pärast selgitusi, kust õppefilm on pärit, ja veenmist, et see ei suurenda huvi hasartmängude vastu, veendusid osalejad programmi tähtsuses, ohutuses ja vajalikkuses. Kuivõrd kasutatud õppefilmi tegevus on väga aktiivne ja energiline, sobib see eriti noorematele. Paljud tõdesid, et projekt suurendas nende teadlikkust mängulusest.

Kokkuvõtteks: enamik poisse/tüdrukuid ei mängi hasartmänge. Hasartmängud on levinumad poiste hulgas (videopokker, interneti- ja spordimängud), seevastu loteriil ja mänguautomaatidega mängivad enam tüdrukud. Hasartmängimine erineb mõnuainete kasutamisest: kui uimastite kasutamist on noortel naistele kirjeldatud mehise või sugupooltuna,



Joonis 1. Hasartmängimise põhjused soo järgi (%).



Joonis 2. Probleemne hasartmängurlus noorte sotsiaalses keskkonnas (%).

siis hasartmängimise puhul pole sellist seost märgata (4, lk 2186–2195).

Noorte arvates saab mõjutada juhusust; pooled noortest ei pidanud hasartmänguks kihlvedusid raha peale. Järelikult on oluline selgitada, et hasartmängud on kõik, kus mängitakse raha peale ja tulemus ei sõltu mängija oskustest. On märkimisväärne, et eesti noored kulutasid hasartmängude peale rohkem raha kui venelased ja nende tuttavate seas oli rohkem hasartmängusõltlasi.

Uurimus näitas, et Eesti noored on juba varases eas hasartmängudega seotud ja sotsiaalne keskkond ei kaitse neid hasartmänguprobleemide eest. Sekkumistegevus (kooliprogrammid, õpetajate/vanemate koolitus ja teavitamine, ühiskondlikud tegevused) on vaja suunata probleemide ennetamisele ja lahendamisele. Kui nende noorte arv, kellel hasartmänguprobleemid on alles algusjärgus, ületab hasartmängusõltlaste arvu, tuleb sekkuda enne probleemide süvenemist. Kogemus näitab, et parimaid tulemusi annab õpetajate, lapsevanemate, hasartmänguäri asjatundjate ja

uurijate ennetustegevus. Tähelepanu all tuleb hoida seadusandluse arengut, sest see mõjutab hasartmängimise ennetustegevuse kõiki tasandeid.

Kirjandus

1. Ferland, F., Ladouceur, R. & Vitaro, F. Prevention of Problem Gambling: Modifying Misconceptions and Increasing Knowledge. *Journal of Gambling Studies*, 2002, 18 (1).
2. Lynch, W. J., Maciejewski, P. K., Potenza, M. N. Psychiatric Correlates of Gambling in Adolescents and Young Adults Grouped by Age at Gambling Onset. *Archives of General Psychiatry*, 2004, 61.
3. Smeaton, M. & Griffiths, M. Internet Gambling and Social Responsibility: An Exploratory Study. – *CyberPsychology & Behavior*, 2004, 7 (1).
4. Virtanen, T. Uimastite varases proovimisest Tallinna vene noorte hulgas. *Akadeemia*, 2002, 10.
5. Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Botzet, A. & Slutske, W. S. Pathways of Youth Gambling Problem Severity. *Psychology of Addictive Behaviors*, 2005, 19.