



Merit Mõttus

HASARTMÄNGIMISEST TEKKINUD SOTSIAALSED PROBLEEMID EESTI ÜHISKONNAS

LÕPUTÖÖ

Teenusmajanduse instituut

Sotsiaaltöö õppekava

Juhendaja: Helen Kool MA

Mõdriku 2023

Autori deklaratsioon ja lihtlitsents

Mina Merit Mõttus

tõendan/tõendame, et lõputöö on minu/meie kirjutatud. Töö koostamisel kasutatud teiste autorite, sh juhendaja teostele on viidatud õiguspäraselt.

Kõik isiklikud ja varalised autoriõigused käesoleva lõputöö osas kuuluvad autori/te/le ainuisikuliselt ning need on kaitstud autoriõiguse seadusega.

Juhendaja (nimi, allkiri) Helen Kool

Lõputöö on kaitsmisele lubatud 03.mai 2023 instituudi direktori korraldusega nr 1-14/53

kuupäev 03.05.2023

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Merit Mõttus

sünnikuupäev: 08.04.199

annan Tallinna Tehnikakõrgkoolile (edaspidi kõrgkool) tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

HASARTMÄNGIMISEST TEKkinud SOTSIAALSED PROBLEEMID EESTI
ÜHISKONNAS

(lõputöö pealkiri)

1. reprodutseerimiseks paberkandjal kõrgkooli raamatukogus avaldamise ja säilitamise eesmärgil;
2. elektroonseks avaldamiseks kõrgkooli repositooriumi kaudu;
3. kui lõputöö avaldamisele on instituudi direktori korraldusega kehtestatud tähtajaline piirang, lõputöö avaldada pärast piirangu lõppemist.

Olen teadlik, et nimetatud õigused jäävad alles ka autorile ja kinnitan, et:

1. lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid ega muid õigusi;
2. PDF-failina esitatud töö vastab täielikult kirjalikult esitatud tööle.

Tallinnas

28.04.2023

(kuupäev) (autori allkiri)

SISUKORD

SISSEJUHATUS	5
1 TEOREETILISED LÄHTEKOHAD.....	8
1.1 Sõltuvuse olemus	8
1.1.1 Psühhodünaamiline teooria	8
1.1.2 Kognitiiv-käitumuslikud teooriad	9
1.2 Hasartmängude olemus.....	10
2 HASARTMÄNGUSÕLTUVUSE NING PROBLEEMSE MÄNGIMISE OLEMUS ...	13
2.1 Hasartmänguprobleemi tekkepõhjused	15
2.2 Hasartmängusõltuvuse tunnused.....	17
2.1.1 Mängusõltuvuse etapid.....	19
2.1.2 Hasartmängu faasid	20
2.3 Hasartmängusõltlase ning probleemse mängija portree	21
2.4 Sotsiaalsed probleemid hasartmängimise tagajärjel	22
2.5 Vaimne tervis hasartmängimise korral	23
2.6 Majanduslikud probleemid	24
2.7 Alkoholi tarvitamine	25
2.8 Suhete ja tööalased probleemid	25
3 LÕPUTÖÖ METOODIKA JA EESMÄRK	26
3.1 Uurimistöö metoodika	26
3.2 Andmete kogumine ja analüüsi meetod	26
3.3 Valim ja eetiline aspekt.....	27
4 UURINGU TULEMUSED NING ANALÜÜS	28
4.1 Ülevaade hasartmängijatest	28
4.2 Hasartmängimine	30
4.3 Lähi- ja töösuhted hasartmängimise tagajärjel	37
4.4 Majanduslikud mõjud	39
4.5 Vaimse tervise probleemid	42
4.6 Alkohol ning narkootikumid.....	43
4.7 Kuritegevus hasartmängimise tagajärjel	44
4.8 Tulemuste kokkuvõte.....	45
KOKKUVÕTE	46
SUMMARY	49

VIIDATUD ALLIKAD	51
LISA.....	53
Lisa. 1 Uuringu küsimused	53

SISSEJUHATUS

Lõputöö teema on Hasartmängimisest tekkinud sotsiaalsed probleemid eesti ühiskonnas.

See teema on oluline, sest Eesti ühiskonnas pööratakse vähe tähelepanu hasartmängimisest tekkinud probleemidele ning sõltuvusele. Pööratakse tähelepanu teistele sõltuvustele, aga hasartmängusõltuvusest kuuleme siis, kui keegi avalikuelu tegelane on hasartmängusõltlane ja tal on tekkinud probleemid. Hasartmängu sõltuvusest on meil vähe kirjandust ja andmeid, ei ole uuritud hasartmängu sõltuvust ning sellega kaasnevaid sotsiaalseid probleeme.

Käesolev töö käsitleb hasartmängimisest süvenenud probleemse mängimise tunnuseid ning sotsiaalprobleeme. Šepel (2007) on väitnud, et hasartmängusõltuvus kuulub samuti sõltuvuse alla nagu ka teised sõltuvusliigid. (Šepel, 2007)

Eestis piirati näiteks alkoholi reklaamid, et vähendada alkoholi tarbimist, kaitsta inimeste tervist. Samal ajal reklaamitakse hasartmänge, mis võivad olla sõltuvuse tekitajaks. Hasartmängimine ei ole aineiline sõltuvus, kuid võib olla tõsiste sotsiaalsete probleemide tekitajaks. (Sotsiaalministeerium, 19.10.2021). Enne 2015. aastat olid hasartmängu reklaamid rangelt keelatud, seaduse muutusega võib hasartmänge reklaamida teatud piirangutega (Majandus- ja kommunikatsiooniministeerium, 19.10.2021). Autor on märganud, et televiisoris tuleb pidevalt Ninja kasiino reklaam.

Hasartmängusõltuvus on ühiskonna probleem kuna hasartmänge mängides on neid inimesi, kes jätkavad mängimist, isegi kui neil on juba probleeme. Juba umbes 3600 aastat tagasi mängisid maiad oma kodu, pere ja laste kaotamiseni. (Ross, London, Collins, Kincaid, & Spurrett, 2010, lk 337) Inimesed võtavad hasartmänge mängides riske, mis võivad neid viia sotsiaalprobleemideni. 17. sajandil kasutasid briti vaimulikud esimest korda sõna sõltuvus seoses ainete tarbimisega, vihjates alkoholiprobleemidele (Ross, Sharp, & Spurrett, 2008). Hasartmängusõltuvus on seotud depressiooni tekkimisega, mis võib inimese viia suitsiidini.

Ameerika Psühhiaatria Assotsiatsiooni Nomenklatuuri ja Statistika Komitee nimetab hasartmängurlust impulsikontrolli häireks (Ross, London, Collins, Kincaid, & Spurrett, 2010, lk 27).

Eestis puudub avalik teavitustööd hasartmängu ohtudest, inimesed ei saa teada võimalikest kindlatest ohtudest, mis kaasnevad hasartmängudega. Ettevõtted, kes tegelevad hasartmängudega on lisanud hoiatavad kirjed reklaamidele. Eestis tegeleb üks asutus hasartmängusõltlastega- Hasartmängu Nõustamiskeskus. Hasartmängudest tekkinud ohtudest

koolides praktiliselt ei räägita. Koolides oleks kasu rahatarkuse tundidest, kus õpetatakse noortele teadlikust oma rahadega toimetada ja hasartmängud ei ole efektiivne rahateenimise võimalus.

Rizeanu tõi oma uuringus välja, et Ameerikas on ligi 85% elanikkonnast kokku puutunud hasartmängudega, Kanadas on puutunud kokku 63,3 % elanikkonnast, kellel ei ole tekkinud hasartmängusõltuvust, Norras on üle 80% inimestest mängudega kokku puutunud. Uuring näitab, et hasartmängud on väga populaarsed, inimesed proovivad mängida aga neil inimestel on suur risk langeda hasartmängusõltuvusse, mis viib sotsiaalprobleemideni. (Rizeanu, 2017) Eestis tehtud uuringu käigus selgus, et kõrgemasse riskirühma kuuluvad mehed, teisest rahvusest elanikkond.

Eestis tehti 2021 aastal uuring hasartmängudega kokkupuutest eesti elanikkonnas. (Kantar Emor, 2021) Uuringust selgub, et 2014 aastaga on vähenenud väljaspool interneti hasartmängude mängimine, samas on suurenenud internetis mängijate arv 2,5 korda. Internetis mängijate arvu suurenemise üheks põhjuseks võib olla COVID-19 tingitud piirangud, mistõttu inimesed ei saanud käia kasiinodes. Internetis mängijate arvu suurenemine võib seisneda mugavas elustiilis, kuna digiajastu võimaldab inimestel kodust lahkumata ja mugavalt mängida. Hasartmängusõltuvuse riskirühma kuulub 10% elanikest ja 20% kahe aasta jooksul mänginud elanikest, elanikest kui ka mängijate hulgas on kahekordistunud probleemidega mängijate osakaal, mis võib viidata pandeemias tekkinud olukorrale, kus inimesed pidid pidevalt kodus olema- tegevuse puuduse tõttu võib suurendada hasartmängude mängijate osakaalu, kuhu kuuluvad ka patoloogilised mängijad. Hasartmängureklaame on märganud 69% elanikest, kellest 6% protsenti tunnistas, et reklaam suurendas huvi hasartmängude vastu- see protsent võib olla suurem. (Kantar Emor, 2021)

Hasartmängud ei tekita kõigil sõltuvust, aga riskirühmadel võib kujuneda probleemne hasartmängimine, mis on negatiivsete tagajärgedega.

Lõputöös selgitatakse mängijate hasartmängimisest tekkinud sotsiaalprobleeme ning sõltuvuse ja probleemse mängimise tunnuseid.

Lõputöö eesmärk on analüüsida hasartmängimisest tekkinud sõltuvuslikke ning probleemse mängimise tunnuseid, tuuakse välja levinumad sotsiaalsed probleemid.

Lõputöö uurimisküsimusteks on:

1. Missugused on hasartmängusõltuvuse ning probleemse mängimise tunnused?
2. Millised sotsiaalsed ja vaimsed probleemid esinevad hasartmängude mängimisel ning seosed kognitiiv-käitumusliku teooriaga?
3. Milliste tunnuste põhjal saab öelda, et hasartmängijal on sõltuvus?
4. Millised tegevused aitaksid ennetada probleemset mängimist?

Lõputöö jaguneb neljaks peatükiks. Esimene peatükk koosneb teooriatest, kirjeldatakse sõltuvuse olemust ning antakse ülevaade hasartmängust. Teises peatükis analüüsitakse probleemse mängimise ning sõltuvuse tunnuseid ning antakse ülevaade hasartmängimise tulemusena tekkinud sotsiaalsetest probleemidest. Kolmandas peatükis kirjeldatakse metoodikat, mida kasutati uuringu läbiviimisel ning andmete analüüsimisel. Neljas peatükk koosneb uuringu tulemustest ning analüüsist.

1 TEOREETILISED LÄHTEKOHAD

1.1 Sõltuvuse olemus

Mate sõltuvust käsitlevas teoorias on sõltuvus krooniline neurbioloogiline haigus ja käitumine, mis hõlmab kontrolli halvenemist. Kompulsiivne ja jätkuv kasutamine vaatamata kahjule ja ihale. Ainesõltuvus on narkootikumide või alkoholi tarbimine vaatamata negatiivsetele tagajärgedele või retsidiividele. Sõltlane jätkab narkootikumide tarvitamist kuigi on olemas tõendid nende kahju kohta. Sõltuvus on korduv käitumine, mis ei pea olema alati ainega seotud. Inimene tunneb, et ta on sunnitud seda tegema, sõltumata negatiivsetest mõjudes nii endale kui ka teistele. Sõltuvus hõlmab kompulsiivset seotust käitumisega, halvenenud kontroll käitumise üle, püsivus või retsidiivsus vaatamata olemasolevatest tõenditest kahju kohta, rahulolematus, ärrituvus või intensiivne iha sõltuvust tekitavale objektile. Sõltuvus võib olla nii uimasti, käitumine või tegevus. Sõltuvust käsitlevas teoorias on sõltuvus krooniline neurobioloogiline haigus ja käitumine, mis hõlmab kontrolli halvenemist. Vaatamata kahjule ja ihale jätkub kompulsiivne käitumine. (Mate, 2020)

Aju uurinud teadlased avastasid, et näiteks kokaiinisõltlastel puudub ajus vavalgeaine, mis esines mittetarvitajatel- valikute tegemine on keeruline, uue teave vastuvõtmisel esineb raskusi ning muutustega ei suudeta kohaneda. (Mate, 2020, lk 136-150)

Sõltuvused põhjustavad sotsiaalseid probleeme ja sõltuvusravi on pikaajaline protsess, kus inimene teeb pingutusi sõltuvuse ravimiseks.

1.1.1 Psühhodünaamiline teooria

Uurimistöös tugineb autor psühhodünaamilisele teooriale, mis kattub sõltuvusliku käitumisega. Freudi psühhodünaamilise teooria eeldus on minevikukogemus, mis mõjutab oleviku käitumist ja käitumise muutmine muutub keerulisemaks. Sõltuvused, mis on tekkinud läbi traumade, võivad olla raskesti ravitavad, kuna mänguril on raske oma käitumist muuta ja ta leevendab oma probleeme hasartmängudega. Vaatenurgad aitavad mõista kust pärinevad konfliktid, agressioon, ema-lapse suhted, ego allasurumine. Mõistus motiveerib, suunab ja juhib meie käitumist. Alateadvuses on mõtted peidetud, mis panevad tegutsema isegi kui neist ei olla teadlikud. Alateadvuses esinevad ajed, kus vaimne surve leevendatakse füüsilise vajadusega. Tekitavad pingeid, mis paneb inimest oma vajadusele vastama. Meel sisaldab

kolme põhistruktuuri: id, ego ja superego, mis sunnivad tegutsema vajaduste lahendamiseks, kuid mis ei anna alati soovitud tulemusi. Patoloogilisele mängurile on oma vajaduste lahendamiseks vaja mängida hasartmänge, mis võib viia kaotuseni ja puudub tema soovitud tulemus. Ego on praktiliste ideede kogum. Superegol on id'i üle kontroll, et saavutataks sotsiaalne aktsepteerimine, kontroll konfliktide tekkimise üle, mis tekitavad ärevust. Ego juhib ärevust repressiooni abil. (Payne, 2021, lk 102-108)

Järeldades, et psühhodünaamiline teooria keskendub alateadvusele ja mineviku kogemusele, võib see olla ka sõltuvusliku käitumise selgitamiseks põhiteooria, mis aitab meil mõista paremini sõltuvuse põhjuseid. Sõltuvused tulenevad varasematest lapsepõlvkogemustest, hakatakse oma traumasid lahendama sõltuvusliku käitumisega.

1.1.2 Kognitiiv-käitumuslikud teooriad

Kognitiivset käitumisteraapiat kasutatakse foobiate, ärevuse depressiooni ja traumajärgse stressihäire puhul. Kognitiivne teooria põhineb arusaamal, et meie ettekujutlused või tõlgendused meid ümbritsevast maailmast mõjutavad meie käitumist. Hasartmängusõltuvus võib olla seoses kognitiiv-käitumusliku teooriaga, kuna mänguril tekivad fantaasiad, mis tekitavad tungi mängida. (Payne, 2021, lk 179-182)

Hasartmängude mängimisel on oluline roll sotsiaalsetel ja perekondlikel suhetel. Inimene kes näeb oma lähedasi hasartmänge mängimas, tahab seda samuti proovida, sest lähedased ju teevad seda. Tihti ei ole norme eitav käitumine seotud seisundihäirega, vaid on seotud väärarusaamadest ja tõlgendustest. Inimene õpib sotsiaalset käitumist eeskujude järgi, mida ta näeb ennast ümbritsevas keskkonnas. Iga käitumine toob tagajärjed ja paneb paika hilisema käitumise. (Payne, 2021, lk 179-182).

Kognitiiv-käitumusliku teooria abil saame mõista, kuidas hasartmängudest tekkinud probleemid inimest mõjutavad. Kognitiiv-käitumusliku teraapiat kasutatakse hasartmängimisest süvenenud sõltuvuse raviks ning peetakse efektiivseks ravimeetodiks. Inimene arvab, et suudab võitu ennustada ning mängu juhtida, mis Rizeanu arvates võib kujundada patoloogia. (Rizeanu, 2017)

Hasartmängimise probleem tuleneb inimese käitumisest. Mängijad, kellel on probleeme hasartmängudega usuvad, et nad suudavad teenida suuremaid summasid ning mängu suudetakse kontrollida.

1.2 Hasartmängude olemus

Hasartmänguseaduses § 2 tuuakse välja, et hasartmäng on mängija poolt panuste tegemine, mis võib tuua kaasa võidu. (Hasartmänguseadus, 2020)

Hasartmängudel on pikk ajalugu, Hiinas võidi hasartmänge mängida juba umbes 4000 aastat tagasi. Väljakaevamistel Egiptuses 1600 eKr, Kreetal 1800 eKr, Uris 2000 eKr ja Indias 1000 eKr on kaevatud välja täringud ja mängulauad. Hetiitide seas olid levinumad Hobuste võiduajamised. 2000 aastate jooksul on Aasia ja Araabia maade inimesed visanud märke või münte, mis olid levinud kreeklaste ja roomlaste seas. Ristisõdade ajal olid hasartmängud populaarsed, mistõttu kuningas Richard I keelas ära distsipliini säilitamiseks hasartmängud rüütli auastmest madalamate sõduritele. Valitsused leidsid, et hasartmängud on hea võimalus teenida lisatulu. 16-17. sajandil kogusid hasartmängude kaudu vahendeid Londoni veevarustuseks, riigitöötajate palkade maksmiseks. 18. sajandil kasutati Põhja- Ameerikas loteriisid sildade, teede, kirikute ja ülikoolide rahastamiseks (McMillen, 2005, lk 6).

Hasartmängudega kaasnev risk kaotada raha on kõrge. Ühiskonnas on muutunud populaarseks kaughasartmängude mängimine, kus inimene ei pea minema füüsiliselt kasiinosse. Kaughasartmängude mängimine toimub veebivahendusel, ning seda võib teha igal pool. Kaughasartmängude võimalused on pidevalt kättesaadavad, mistõttu võivad tekitada sõltuvust patoloogilistel mängijatel. Kaughasartmängud on anonüümsed, kuna inimene ei näe teisi mängureid. Kaughasartmängud võivad viia inimese füüsilise ja sotsiaalse isoleerituseni (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022).

Hasartmängud on: õnnemängud, totod, osavusmängud ja loteriid. Blaise Pascal leiutas 1655. aastal pöörlevate silindrite, paigutatud numbrite ning mõlema kombinatsioonidega ratta. 1873. aastal keelati Euroopas ära kasiinod. Hasartmängude sümboliks on tänapäeval Las Vegas. NSVL ametlikult hasartmängud puudusid. Peale NSVL lagunemist tekkisid vaba ettevõtlusega kasiinod (Šepel, 2007, lk 8-9).

Hasartmänge kasutatakse tänapäeval sissetuleku allikana riigieelarvesse, näiteks iga ostetud Eesti Loto piletiga läheb 18% hasartmängumaksu ja kasu saavad sotsiaalvaldkonnad, teadus, tervis ja makstakse palka.

Hasartmängudel on mitmeid liike, mida jaotatakse hasartmänguseaduses järgmiselt:

- a) Õnnemängud
- b) Totod
- c) Osavusmängud
- d) Loteriid

Hasartmänguseadus nimetab õnnemänge mängudeks, kus tulemus on juhuslik ja mängitakse mehhaanilise või elektroonilise vahendi abil või mängu läbiviija vahendusel.

Totod on mängud, mille tulemused sõltuvad ennustustest, mille sündmus ei ole hasartmängukorraldaja kontrolli all. Võidu korral mängija on ennustanud õigesti ning suurus on vastavalt panuse suurusele. Osavusmängud on mängud, mille tulemus sõltub mängija füüsilisest tugevusest või oskustest ja teadmistest. Mängitakse mehaanilise või elektroonilise seadmega. Loteriid on Eestis tuntud mängud, mille tulemus on juhuslik (Hasartmänguseadus, 2020).

Hasartmänguseadus reguleerib hasartmängudega tegelevaid ettevõtteid ja järelevalvet korraldab Maksu ja- Tolliamet. Võitude korral lähevad maksud riigikassase. Hasartmängutegevuse reguleerimise eesmärk on tagada mõistlik äritegevus, kaitsta hasartmängude negatiivsete mõjude eest ning koguda hasartmängutulu maksudest. (Fabiansson, 2010, lk 9)

Teoreetikud on arvamusel, et seaduslike hasartmängude kiire laienemisega ja massilise turustamisega reklaamides kujundatakse hasartmängud tarbimistegevuseks või meelelahutus vormiks. (Cosgrave, 2022)

Hasartmängud on meelelahutuslik sotsiaalne tegevus. Enamikele juhumängijatele ja regulaarsetele mänguritele ei ole see rahaliselt ning sotsiaalselt tõsiste tagajärgedega, kuid mõnele on tagajärjed katastroofilised. Ühiskonnad, kus hasartmängud on aktsepteeritud ja reklaamitavad, nimetatakse mängimist sotsiaalseks vaba aja tegevuseks, meelelahutuseks. (Fabiansson, 2010, lk 9).

Phil Watts toob välja kolm olulist tegurit, miks inimesed hakkavad hasartmänge mängima. Nendeks on võidukogemus, kus raha toob mängurile illusiooni võidust. Adrenaliin on otseselt seotud võidukogemusega, loodetakse, et väiksemad hasartmängusummad toovad suuremaid kasumeid. Võidud tekitavad erutustunde, see mõjutab dopamiini teket meie ajus, tekib mõnutunne ning põnevus. Näiteks toob Watts välja, et kui inimene võidab teist ja kolmandat korda 25 dollarise panusega, esineb elevil tunne, mis sarnaneb narkootikumide tarvitamisega. Pärast võidukogemust võib inimene jätkata panuste tegemist, kuna tahetakse head tunnet uuesti kogeda. Samuti väidab Watts, et kui inimene on algtasemel mängides võitnud, siis see võib olla riskiks hasartmänguprobleemidele ja hilisemale sõltuvusele. (Watts, 2018, lk 6-10)

Hasartmänge võidakse kasutada negatiivsete tunnete vältimiseks. Wattsi teooria kohaselt toimub negatiivsete tunnete tugevdamine, kus käitumine eemaldab midagi ebameeldivat ja käitumist korratakse, seda võrreldakse naudinguprintsiibiga. Aju jätab meelde positiivseid asju, mis tekitavad hea tunde. Eelistatakse jätta meelde häid asju ning soovitakse tõrjuda ebameeldivad tundeid. (Watts, 2018, lk 16)

Hasartmängude ohtudest on minimaalselt infot, nendest ei räägita avalikult ning inimesed võivad saada tagajärgedest aru alles siis kui nad mängima hakkavad. Hasartmängud võivad olla ohuks nii materiaalsele olukorrale kui ka vaimsele tervisele.

2 HASARTMÄNGUSÕLTUVUSE NING PROBLEEMSE MÄNGIMISE OLEMUS

Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus nimetab hasartmängusõltuvust sõltuvushäireks, põhjustades võimetust vastu seista vajadusele mängida hasartmänge. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

Varem nimetas Perty hasartmänguhäiret patoloogiliseks hasartmänguks ja on esimene mitte-aineline sõltuvus. Hasartmängusõltuvus on seotud ka teiste psühhiaatriliste seisunditega näiteks ainete tarvitamisega. (Petry, 2015, lk 7-13)

Pidev mängimine ja investeerimine hasartmängu toimub eraelu arvelt, areneb kompulsiivne häire, millest võib tekkida hasartmängusõltuvus. (Rizeanu, 2017)

Probleemidega mängur mängib pikemat aega ning lahkuvad alles siis kui kogu raha on kaotatud. Hasartmängukohad, mis on avatud ööpäev läbi, soodustavad piiramatut hasartmängude mängimist. Mänguautomaate peetakse peamiseks hasartmänguprobleemi tekke põhjuseks. Probleemide tekkimisel on otsene seos ka sellel, et mänguautomaatide juurde on lihtne juurdepääs. (Fabiansson, 2010).

Abbott, Palmisano ja Dickerson klassifitseerivad mängureid probleemseks või tavaliseks, mis põhineb ajal, kuludel ning hasartmängukohtades käimise sagedusel.

Wintersil, Stinchfieldil ja Fulkersonil on keerulisem klassifitseerimisskeem, kus esineb sümptomite arv ning hasartmängimise sagedus. (Blaszczynski & Nower, 2002)

Abbott, Palmisano ja Dickerson klassifitseerivad mängureid probleemseks ja tavaliseks. Nende klassifikatsioon põhineb sellel, kui palju kulutab mängur aega, raha ja kui sageli ta hasartmängukohtades viibib. (Blaszczynski & Nower, 2002)

Wintersil, Stinchfieldil ja Fulkersonil on keerulisem klassifitseerimisskeem. Nad analüüsisid sümptomite arvu ja hasartmängimise sagedust. (Blaszczynski & Nower, 2002)

Fisheril (1993) sotsiaalne mängur ja patoloogiline mängur; Gupta & Derevensky (1998) sotsiaalne/probleem/patoloogiline; Shaffer et al. (1994)

mttepatoloogiline/üleminek/patoloogiline; Vitaro, Arseneault ja Tremblay(1997)
meelelahutuslik/madal probleem/kõrge probleem. (Blaszczynski & Nower, 2002)

Federmani lähtekohast saab Hasartmängusõltuvust liigitada kahte kategooriasse - tõsine ja leebe probleemne mängusõltuvus. Tõsine probleemne mängusõltuvus, mida nimetatakse patoloogiliseks mänguhasardiks ja on impulsi kontrolli häire, mille tunnusteks on raskus seista vastu impulsile, ajele või kiusatusele teha tegu, mis on endale kui ka teistele inimestele kahjulik. Eelnevalt probleemsele käitumisele on pinget või põnevust. Leebe probleemne mängusõltuvus on negatiivsete tagajärgedega, aga ei ole diagnoositav tõsise probleemse mänguhasardi tasemele. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005)

Probleemne hasartmängimine on mängukäitumine, kus igapäevaelu on häiritud, väljendub hõivatuses hasartmängudega, kulutatakse rohkem aega ja raha, esineb kaotusi ning mängitakse vaatamata tõsistele tagajärgedele. (HelpGuide, 30.01.2023)

Hasartmängusõltuvuses inimesed ei suuda tunnistada probleemi, sõltuvuse olemasolust on raske aru saada, kui on jäänud sõltuvusse. Hasartmängusõltuvus on probleem, mille tulemusena võivad tekkida vaimsed probleemid ja materiaalse toimetulekuga hakkama saamine. Sõltuvus võib süvendada stressi, kui inimene ei oska toime tulla stressisümptomitega.

Šepel toob välja, et hasartmängusõltuvus kujuneb patoloogilisel mängimisel, kus inimene ei suuda mängimist kontrollida. Kõigil inimestel ei teki sõltuvust ja on inimesi, kes kalduvad rohkem sõltuvusse. Šepeli arvates sõltuvuse soodumusele võivad mängida olulist rolli etnilised, perekondlikud, egost lähtuvad, isikutevahelised, keskkondlikud, isiku omaduste ja geneetilised koosmõjud. (Šepel, 2007, lk 32)

Petry on liigitanud hasartmängurid järgmiselt: koerte ja hobuste võistluste mängurid, kes on vanemas eas ja on vähem haritud; spordimängijad, kes on nooremad inimesed, valdavalt mehed, esineb ainete tarvitajaid. Kaardimängijad kulutasid vähem raha ja aega- esines vähem alkoholiprobleeme. Mänguautomaatide kasutajate seas oli naisi ja vanemaid inimesi rohkem. Tihti esines neil pankrotti ja psühhiaatrilist häiret. Loteriimängijad, kes kulutasid vähem raha aga esines alkoholi ja mentaalseid probleeme. Hasartmänguhäiret hakati nimetama impulsi kontrolli häireks alates 1980. aastal. (Prasad & Jiriwal2, 2019)

Cavanna on toonud välja, et mänguautomaadid on suurema riskiteguriga; hõlmavad suuri panuseid, kiiret sündmuste sagedust ja lühikesi väljamaksed, mis võivad kutsuda esile hasartmängude mängimise jätkamise. (Cavanna, 2012, lk 12)

Teoreetikud on toonud välja, et mängijad mängivad põnevuse pärast. Suurelt võitmine või kaotamine tekitab erutustunde, mida mängijad naudivad. Mänguritel esineb kõrge põnevuse ja stimulatsiooni vajadus. Enam on see motiiv levinud noorte ja noorte täiskasvanute seas. Järgmisena on toodud välja mängimine negatiivsete tunnete vältimiseks. Mängurile on „teises maailmas viibimise“ tunne. Kiputakse unustama igapäevamured ning mängu mängitakse pikemat aega. On mängijaid, kelle jaoks on võimalus põgeneda masendavate meeleolude eest. Negatiivse meeleolu ajal mängitakse tihedamalt. Mõnede jaoks on see käitumine, et unustada probleeme ja negatiivseid tundeid. Ajutiseks unustamiseks võib see olla tõhus, kuid võivad viia uute probleemideni. Seltskondlik mängimine on võimalus aidata sotsiaalseid vajadusi rahuldada. Mängijad võivad luua sõprussuhteid, kellega koos hasartmänge mängivad, mängimine on positiivne ning annab kõrgema enesehinnangu. Enamikele mänguritele meeldib rääkida oma võitudest. Raha on kõige tavalisem põhjus, miks mängitakse. Probleemsed mängurid jätkavad mängimist, et võita eelnevalt kaotatud raha. Väikese sissetulekuga inimesed mängivad hasartmänge, et parandada oma majanduslikku olukorda. Piiratud majandusliku toimetulekuga inimesed kulutavad osa ressursist hasartmängude peale. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 26-49)

Hasartmängusõltuvus on häire nagu alkoholisõltuvus, narkootikumide sõltuvus, magusasõltuvus kui ka arvutimängusõltuvus. Eesti ühiskonnas puuduvad ennetustegevused hasartmängusõltlastele, nagu näiteks see on alkoholi-ja narkootikumide sõltlastele.

2.1 Hasartmänguprobleemi tekkepõhjused

Hasartmängusõltuvus tekib inimestel erinevatel põhjustel. Šepel tõi välja, et Ray ja Oei arvates on tekkepõhjuseks kolm olulist tegurit, milleks on perekond, individuaalsus ja sotsiaalsus. Šepel tõi välja uuringud, kus selgus, et vanemate käitumismudelid ja geneetika on riskid, et süveneks hasartmängusõltuvus. Põhjuseks võib pidada ka vanemate surma. Tekkepõhjust võib mõjutada perekonna oskamatus rahaga toime tulla ja samuti ükskõikne kasvatusstiil. (Šepel, 2007, lk 34)

Hasartmängu sõltuvust võivad süvendada individuaalsed tegurid, näiteks negatiivsed tunded, inimese isiksuseomadused ja bioloogilised tegurid, sotsioloogilised põhjused kuhu kuuluvad majanduslik staatus, tööpuudus ja madal haridustase. (Rizeanu, 2017)

Bipolaarset häiret on seostatud hasartmängusõltuvuse riskiga. Näiteks vanematel oli suurem risk sattuda hasartmängusõltuvusse kui noorematel, kellel esines bipolaarne häire.

Hasartmängusõltuvuse tekkimist seostati lapsepõlves toimunud väärkohtlemise ja hooletusse jätmisega nii noorte kui ka vanemaealiste hulgas. Depressioonisümptomite raskustaset seostati hasartmänguhäire tekkimisega nii vanemaealiste kui ka nooremate seas. (Black & Allen¹, 2021).

Hasartmänguhäire tekkepõhjused on erinevaid, aga olulist rolli mängib keskkond, kus inimene kasvanud on. Erinevaid traumasid, mida inimene võib keskkonnast kaasa võtta, hakkab ta leevendama läbi hasartmängude.

Patoloogilise hasartmängurluse teooriad peavad häire tekkimiseks lapseea ebasoodsaid kogemusi(ACE) olulisteks teguriteks on näiteks väärkohtlemised, hooletusse jätmine, perekonna talitushäired. Teoreetikud eeldavad, et ACE-dega inimesed võivad kasutada hasartmänge negatiivsete kogemustega seotud negatiivsete afektiivsete seisunditega toime tulemiseks. Jacobsi sõltuvusteooriast lähtuvalt võivad psühholoogilised kogemused ja füsioloogilised omadused olla riskifaktoriks patoloogilisele hasartmängurlusele. (Lotzin, Buth, & Milin, 2018)

Pathways mudelid integreerivad bioloogilisi, isiksuse, arengu, kognitiivseid õppimisteooriaid ja keskkonnategureid. Esimene mudel on käitumisest tingitud probleemsed mängurid, kus mängurid mängivad meelelahutuseks või suhtlemiseks. Kergendavaks asjaoluks kättesaadavus ja juurdepääs. (Blaszczynski & Nower, 2002)

Cavanna toob välja, et piirkonnad või riigid, kus on rohkem hasartmänguvõimalusi, esineb kõige rohkem patoloogilisi mängureid. Kombinatsioon on parem juurdepääsetavus, suurem sotsiaalne aktsepteerimine ja hasartmänguprobleemidega inimeste ligi tõmbamine. (Cavanna, 2012)

Teine mudel on emotsionaalselt haavatavad probleemsed mängurid. Sihtgrupil esinevad identsed ökoloogilised tegurid, tingimisprotsessid ja kognitiivsed skeemid. Mänguritel esineb

haiguseelne ärevus, depressioon, amneesia, nad on halva toimetuleku-ja probleemide lahendamise oskusega ning neil on negatiivsed perekondlikud kogemused ja elusündmused. Need tegurid tekitavad emotsionaalselt haavatava mänguri, kes osaleb hasartmängudes, et üle kanda psühholoogilisi vajadusi. Väljaandes Cambino uuringus tuvastati, et kõrge risk oli neil, kellel vanemad või vanavanemad olid probleemsed mängurid. Jacobs oletas üldises sõltuvusteoorias, et teatud isiksuseomadused, elusündmused, mis mõjutavad füsioloogilisi erutusseisundeid on seotud hasartmänguprobleemidega. Tema arvates probleemne hasartmängimine tekib kahe eelsoodumuse koosmõjul; hüper- või ebanormaalsed füsioloogilised puhkeseisundid või hüpoerutusseisundid ja negatiivsed lapsepõlve kogemused. Isiklik haavavatus on seotud ebapiisavuse, alaväärsuse, madala enesehinnangu ja tõrjumisega lapsepõlves. Seoses sellega vaadeldakse seda kui emotsionaalse põgenemisena. Mänguritel esineb kõrgem psühhopaatoloogia tase, eelkõige depressioon, ärevus ja alkoholisõltuvus.

Kolmas mudel on seotud impulsiivsusega. Grupil esineb impulsiivsus ja antisotsiaalne isiksusehäire, tähelepanupuudulikkus, mis avaldub kohanemishäire ja impulsiivsuses. Mängurid, kellel esineb impulsiivsust on seotud käitumisprobleemidega. Kolmanda mudeli rühmal on iseloomulik kehvad suhted, alkoholiprobleemid, uimastite proovimine, kuritegevus ja perekonna asotsiaalsed ja alkoholiprobleemid. Hasartmängudega alustatakse varases eas ja nad on vähem motiveeritud abi otsima (Blaszczynski & Nower, 2002).

Mudelid on aidanud hasartmängusõltuvuse tekkepõhjuste analüüsimisel. Riskiteguriteks on vaimse tervise probleemid, lapsepõlve negatiivsed kogemused ning käitumis probleemide esinemine. Põhjuseid peab vaatama individuaalselt ning inimese aitamisel on oluline teadvustada probleemide algpõhjuseid.

2.2 Hasartmängusõltuvuse tunnused

Hasartmängusõltuvuse tunnused esinevad mängijatel, kellel on käitumishäired. Mängus osalemise aeg hakkab pikenema, inimese mõtted on pidevalt mängude juures. Tekib kontrolli kaotus, väljendudes mängu lõpetamise raskusest. Mängude lõpetamisel esineb inimestel ebamugavustunne, ärrituvus, rahutus, koos soovidega uuesti mängida. Inimesel tekivad unehäired, tuju langus, paanika ja tähelepanu häired. Mängusagedus hakkab kasvama, mis viib panuste suurenemisele. Sõltlased ei suuda ahvatlusele vastu panna, mistõttu mängurid, kes proovivad lõpetada hasartmängudes osalemist, võivad uuesti hakata mängima. (Šepel, 2007, lk 31)

Patoloogilistel mänguritel on kriteeriumid, mille järgi saab oletada, et inimesel on tõsine probleemne mängusõltuvus;

1. Hõivatud hasartmängudega.
2. Mängudesse pandavate summade suurendamine, et saavutada erutustase.
3. Pidev ebaõnnestumine katsetel kontrollida, vähendada või lõpetada mängimist.
4. Rahutus või ärritatavus mängimise loobumisel või vähendamisel.
5. Mängimine on põgenemistee probleemide või düsfoorilisest meeleolust.
6. Panuseks pandud raha kaotamisel pöördub tagasi teisel päeval, et raha tagasi võita.
7. Hasartmängude varjamine, valetades arstidele, pereliikmetele.
8. Ebaseaduslikud teod, näiteks võltsimine, petmine, varastamine või raha kõrvale asetamine, et finantseerida mängu.
9. Seadnud ohtu või kaotanud suhte, töö, hariduse või karjäärivõimalused hasartmängude tõttu.
10. Teistele toetumine raha saamiseks, kergendamiseks mänguhasardi tagajärjel tekkinud kehva majandusliku olukorda.

Mitteprobleemset hasartmängu iseloomustavad inimesed kellele on mängimine seltskondlik ja meelelahutuslik, algajad ja professionaalsed hasartmängurid. Seltskondlikud ja meelelahutuslikud mängijad naudingavad hasartmängu meelelahutusliku ja sotsiaalse tegevusena. Puudub raskus hasartmängu lõpetada ja ärevus, mõtlemine on selgem. Võidakse mängida ja kaotada vastavalt plaanitud summani jõudes. Algajad mängurid võivad teha vigu, kuid ta ei jätku. Professionaalsed hasartmängurid suhtuvad hasartmängudesse kui rahateenimise vahendisse ja nende jaoks on mängimine äritegevus. Oskuseid kasutatakse pokkeris või ühis kihilvedudes, kuna saavad aja jooksul võita. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 22)

Sõltuvusprobleemidega inimest on kergem mõjutada mängima, kuna tal puudub võime vastu seista ahvatlusele. Hasartmängusõltuvus on varjatud probleem ja inimeste aitamine hasartmängusõltuvusest pääsemiseks on keeruline ja pikk protsess. Eestis peaksime rohkem teadvustama, et hasartmängusõltuvus eksisteerib ja peaksime spetsialistidena rohkem uurima probleemi olemuse ja leviku kohta. Kriteeriumid hasartmängusõltuvuse kohta võivad varieeruda ja olla inimestel erinevad. Kriteeriumeid analüüsides saame paremini mõista patoloogilist mängimist.

2.1.1 Mängusõltuvuse etapid

Šepel nimetas mängusõltuvuse kolme peamist staadiumit: võitude, kaotuste ja meeleheite staadium. Esimene staadium on võit. Võitude staadium algab juhuslikust mängust. Inimene hakkab mängima hasartmängu. Mängimisele järgnevalt võib inimene hakata võitma, mis omakorda tekitab ärevust. Võidud tekitavad mängimise sagenemise. Võitude tulemusena mängud sagenevad ja panused suurenevad. Võidud tekitavad inimesel fantaasiaid. Võitude korral jääb optimism, et raha ei kaotata. (Šepel, 2007, lk 71)

Võitudele järgneb kaotuste staadium. Kaotamise staadiumis esinevad inimesel mõtted, mis tekitavad võimetust lõpetada. Inimene hakkab raha laenama, et mängida kaotused võitudeks. Hakatakse lähedaste ees valetama ja varjama probleemi olemasolu. Esineb pidev lootus raha võita, mis võib sõltlase perekonnast distantseerida. Kaotuste staadiumis puudutakse töölt ja keeldutakse raha puudumisel võlgade maksmisest. Prioriteet on suurendada summasid. Kaotused võivad inimest ärritada, tekitada väsimust ja sotsiaalselt isoleeritust. Kaotused ja pidev raha laenamine tekitavad perekonnas emotsionaalseid pingeid. Mängurile on olulisem võita, mille tulemusena tekivad kaotused, pidev raha laenamine, varastamine. Võlad tekivad nii seaduslikul kui ka ebaseaduslikul teel laenatud rahast, kuna mänguri prioriteet on võita. Kaotuse tasandi tulemus tekitab võimetust võlgade tagasimaksmiseks, mis suurendab olemasolevaid võlgasid. (Šepel, 2007, lk 71)

Kaotustele järgneb meeleheite staadium, kus inimene võib võõranduda perekonnast ja sulguda endasse. Meeleheite staadiumis inimesed võivad panna toime seadusevastaseid tegevusi, mis viivad vangistuseni. Suitsiidikatsed muutuvad sagedaseks, liigtarvitatakse alkoholi ja uimasteid, tekivad emotsionaalsed häired, millega inimene ei suuda iseseisvalt toime tulla. (Šepel, 2007, lk 71)

Cavanna tõi välja Toneatto loetelu hasartmängudega seotud kognitiivsetest moonutustest. Õnne korral tekivad illusioon veendumusest, et juhuslikke sündmusi saab otseselt või kaudselt mõjutada. Järgmised on muud kognitsioonihäired, mis esinevad patoloogilistel mänguritel. Mängijatel on idee, et neil on võimalus ennustada tulemust, selektiivne mälu võitude osas ja kaotustele järgnev usk, et kohe saavutatakse võit. (Cavanna, 2012, lk 16)

Hasartmängusõltuvus muutub kriitilisemaks etapiliselt ja sõltuvuse sümptomid inimestel võivad avalduda erineva kiirusega.

2.1.2 Hasartmängu faasid

Šepel tõi välja kuus faasi, kuidas tekib inimesel soov mängida hasartmänge. Esimeseks faasiks on hoidumise faas. Selles faasis hoidutakse mängust peamiselt rahapuuduse tõttu ja sotsiaalse surve või ebaõnnestunud mängu tõttu, mille tulemusena on tekkinud depressiivne seisund. Mängur on võimetu hoidma mängumõjurit kontrolli all. (Šepel, 2007)

Teiseks faasiks on sundimatute fantaaside sagemine. Kujutluses tekib võidu nautimine. Tunded tõrjuvad kaotused kõrvale. (Šepel, 2007)

Kolmandaks faasiks on emotsionaalse pinge kasvamise faas. Antud faasis kasvab emotsionaalne pinge, mis võib väljenduda depressiivses, ärevas või mõlemas seisundis, mis tekitavad närvilisust ja ärrituvust. (Šepel, 2007)

Neljandaks faasiks on mängimisotsuste vastuvõtmise faas, kus esineb kaks varianti: mängur hakkab oma fantaasiad realiseerima. Otsus võetakse vastu peale esimest mängu, veendutakse võidus. Otsuse vastuvõtmine on haiguse teine või kolmas faas, kus püütakse lõpetada aga ebaõnnestutakse. (Šepel, 2007)

Järgmine faas on vastuvõetud otsuse väljatõrjumise faas, kus mängusoov hakkab kahanema. Illusioonis soovitakse käitumist kontrolli alla saada. Inimene ei taju riske ja langeb mängudemaailma, kuna teda provotseeriti. (Šepel, 2007)

Kuuendaks faasiks on vastuvõetud otsuste realiseerimise faas. Esineb emotsionaalne ärevus ja mängu fantaasiad. Mängurid kujutavad seda kui piiratud teadvuse faasi. Inimene ei lõpeta mängimist, kui rahalised vahendid on kaotatud (Šepel, 2007, lk 73-74)

Hasartmängusõltuvus ei avaldu inimestel kohe peale mängimist vaid võib süveneda erinevate faaside kaupa, mida uurisin raamatust.

2.3 Hasartmängusõltlase ning probleemse mängija portree

Hasartmängusõltlase kirjelduses toob Šepel välja iseloomuomaduse, kus mängijal esineb optimismivõit, kaotustest ei õpita. Sõltlane on enesekindel, sõltumatu ja kulutab raha, tal puudub eelarve, kuna soov on pidevalt kulutada ja rahalist olukorda suurendada, näiteks ebaseaduslikel viisidel. Sõltlastel esineb norme eirav käitumine, puudub reaalsustaju ja soov kogeda karme elamusi. Ise tunnistavad sõltlased, et nad vajavad tunnustust kaasinimestelt, kuna nende eneseuhkus on suur. (Šepel, 2007, lk 32-41)

Psühholoogid kirjeldavad kolme erinevust patoloogiliste mängijate ja tavamängijate vahel. Patoloogilistel mängijatel puudub reaalsustaju, süvenetakse mängude maailma. Sõltlased ei tule toime oma emotsioonidega. Hasartmängud on turvalised ja pakuvad rahuldust, kaotustest tulenevalt, tuntakse ennast turvalisemana. Sõltlastel esineb lapsikust ja ebaküpsust, mis väljendub soovis saada naudinguid ja hüvesid pingutamata või tööl käimata. (Šepel, 2007, lk 32-41)

Sõltlasel puudub soov olla täiskasvanu, kuna välditakse vastutuse võtmist. Vajadus on näidata ennast tähtsa isikuna nii endale kui ka teistele, sellega loovad nad endast eduka inimese pildi, kellel on võim. Mängur oskab end veenda tegema tegusid, mis sageli on ühiskonnavastased. Ühiskonnas eksisteerib mängureid, kes karistavad ennast oma eluviiside eest.

Patoloogilisi mängijaid iseloomustab kõrge intellekti tase. Patoloogilised mängijad on olnud tööalaselt väga aktiivsed, kuna teevad tööd, kus tekivad saavutustulemused ja saavutusvajadus on nende jaoks väga oluline. Mängur on hea organisaator, kuid nad ei suuda oma ideid teostada aga võivad alata projekte. Esineb kriitikat oma abikaasa, sõprade ja perekonnalikmete suhtes. Mänguril on omased kommunikatsiooni probleemid, kuna tava suhtlus muutub nende jaoks igavaks. Hasartmängur ei laena raha ressursi olemasolul. Ressursi lõppemise korral võtavad sagedasti suuri summasid laenu. Mängurile meeldib mängides kogeda naudinguid ja emotsionaalsete pingete langust. Reeglina kasutavad mängurid mängimist omaenda huve mitte arvestades, vaid rõhk pannakse oma lähedastele ja tuttavatele, kindlustades võitude korral lähedasi materiaalselt (Šepel, 2007, lk 32-46).

Reaalsuses ei ole võit suur aga mängur hakkab looma pilte luksulikust elust. Tal esineb kaotusi, kuna ta soov on saada suuremat võitu ja ta loodab, et on lähedal ettekujutatud elustiilile. Kaotused viivad inimese tundmisele, et ta ei saa hakkama, mis suurendab inimese kujutluspilti.

Ühiskonnas on probleemi varjavaid ja terveks pidavaid mängureid. Sõltlastel esineb foobiaid, millest tekib patoloogia. Hirmud eksisteerivad koos fantaasiatega, mis tasakaalustavad hirne. (Šepel, 2007, lk 32-46)

Federman toob välja, et noored ja noored täiskasvanud on kõrgemas riskirühmas kui täiskasvanud. Üliõpilastel esineb suurem oht sattuda probleemseks mängijaks. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 43)

Enam levinud probleemsete mängijate vanus on 18-25 aastat ning nad on haavatavam inimrühm. (Ladouceur & Lachance, 2007)

Teismeliste ning noorte seas on probleemseid mängijaid kolm kuni kuus korda rohkem. Põhjuseks vähene impulsi kontrolli kui ka otsustusvõime. Esineb vähem kogemusi hasartmängudega ning puudub teadmine tagajärgedest. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 31)

Federman toob välja, et inimesed, kellel on psühhiaatrilised probleemid, kuhu kuuluvad alkohol ja narkootikumid on kõrgem tõsise hasartmänguhasardi tunnused. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 33)

Sõltlased on erinevate iseloomuomadustega, mis tähendab, et sõltuvusprobleemiga inimest on ühiskonnas raskem tuvastada. Hasartmängur võib olla inimene, kes on väga edukas või vähem edukam.

2.4 Sotsiaalsed probleemid hasartmängimise tagajärjel

Pidev hasartmängude mängimine võib tuua kaasa erinevaid probleeme, näiteks vaesus ja perekonna probleemid. Mängur hakkab ebaseaduslikult mängimiseks raha hankima. Hasartmängusõltuvuse tagajärjel võivad tekkida mänguril probleemid tööl. Hasartmängusõltlane võib kaotada töö ja seatakse ohtu tööalased võimalused. Töövõime langeb ja puudutakse pidevalt töölt. (Rizeanu, 2017)

Perekonnas esineb probleeme kui mängurile muutuvad tähtsusetuks perekondlikud kohustused, esineb hooletusse jätmisi. Mängur peab sõltuvuse korral tegelema ka finantsprobleemidega, kuna võetakse laenu, mistõttu võlad kasvavad. Hasartmängusõltlasel

võivad tekkida probleeme õigusruumis, näiteks tegeletakse pettustega, võltsimistega ja vargustega. (Rizeanu, 2017)

Huvi töö vastu võib väheneda, aga mängurid võivad teha ületunde lootes tasuda oma võlad. Ületundide või täiendava töökoha otsimisega sissetuleku suurendamiseks püütakse hoida ära majanduslikku katastroofi. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 28)

Blaszczynsky uuringus selgus, et mänguritel esineb depressiooni, alkoholi liigtarbimist, narkootikumide kasutamist. (Rizeanu, 2017)

Hasartmängusõltuvus võib kaasa tuua otsustusvõime langust, impulsiivsust, kontrolli puudumist. (Prasad & Jiriwal2, 2019)

Hasartmängud võivad tekitada mõnel mänguril sotsiaalprobleeme. Eestis keskendutakse vähe hasartmängusõltuvusele, puuduvad kindlad uuringud hasartmängusõltuvuse leviku kohta. Teavitustöö puudumine toob kaasa hasartmängusõltlaste osakaalu tõusu. Ennetustegevuse puudumise korral võivad tekkida grupid, kus ei teadvustada hasartmängimise tagajärgedest tekkinud probleeme.

2.5 Vaimne tervis hasartmängimise korral

Ennast kahjustav käitumine kuulub sotsiaalprobleemide hulka, mille põhjustajaks on sõltuvused. NESARC uuringus avastati, et raske depressiooni esinemissagedus oli hasartmänguhäiretega inimestel kolm korda kõrgem kui mittemängijatel. Suur depressiivne häire või düstüümia on hasartmänguhäirega vastajatel 2,5 korda suurem kui vastajatel, kellel ei olnud. Ärevushäireid oli märkimisväärselt rohkem võrreldes nendega, kellel ei olnud hasartmänguhäireid, sealhulgas generaliseerunud ärevushäire, paanikahäire koos agorafobiaga ja ilma, spetsiifilised foobiad ja sotsiaalne häire. (Petry, 2015, lk 14)

Hasartmängusõltuvuses olevate inimeste risk enesetapule on kõrge. Madal enesehinnang esineb mänguril, kes laenab või varastab perekonnalt raha ja müüb väärtuslikke esemeid, mis kõrge riski korral põhjustab enesetappe. 75% hasartmängusõltlastest esineb depressiooni tunnuseid. 60% on suitsiidised mõtted ja 20% teevad suitsiidikatse. (Centers, 01.04.2022)

Sõltlastel esinevad ennast kahjustavad mõtted majanduslike raskuste, võlgade ja keeruliste suhete korral. Esineb juhtumeid, kus kaotatakse töö, sõbrad, tekivad õigusrikkumised ja suurenevad võlad. Sõltlastel esineb lootusetuse tunne, masendus ja üksildus. Sõltuvuse korral esineb mängijal mitmeid vaimse tervise probleeme – ärevus, mure mõeldes tulevikule, pinged, kurnatus, uneprobleemid. Sõltlastel esineb meeleolu langust, võivad tekkida pinged lähedastega. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022).

Sõltuvuse tekkimisele on riskiks vaimuhaigused. Bipolaarse häire maania ajal võib esineda impulsiivsust, piiramatut mängimist. Depressioon võib tekkida probleemse mängusõltuvuse tagajärjel. Ravi saavate probleemsete mängurite depressioonitase on kolm kuni viis korda kõrgem. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005)

Hasartmänguhäire ja depressiivsus on omavahel seotud. Eestis puudub kindel teave, kui paljud inimesed kannatavad vaimse tervise probleemide käes, mis on seotud hasartmängusõltuvusega.

2.6 Majanduslikud probleemid

Sagedasem probleem, mis tekib hasartmängusõltuvuse korral on majanduslikud raskused. Tekkinud võlad tekitavad sõltlasel probleeme, kuna sõltlane ei suuda võlgu tagasi maksta. Võlgade suurenemisega kaasneb pankrott, kuna raha hankimisel tehakse ebaseaduslikke tehinguid. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

Majanduslikud probleemid mõjutavad mängurit ja tema perekonda. Perekond võib avastada, et mängur on mänginud maha sissetuleku, kasutanud sääste, müünud maha vara ning võtnud võlgu pankade, krediitfirmade, sõprade, rahandusasutuste vahendusel. Majandusliku heaolu kadumist võidakse märgata kontrolli kadumisel. Perekond võib hakata mänguri võlgasid ära maksma, et hoida lapse mainet ja säästa majanduslikust katastroofist. Lähedased võivad suunata oma sissetuleku või säästud probleemse mänguri ülalpidamiseks (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 161)

Inimene võib majanduslike probleemide korral sattuda sotsiaalhoolekande kliendiks, tal on vaja sotsiaalmaja.

2.7 Alkoholi tarvitamine

Hasartmängusõltuvus võib viia mängija alkoholi tarvitamiseni. 20-40% kogevad lisaks hasartmängusõltuvusele alkoholi sõltuvust ja 4-10% kasutavad narkootikume. Hasartmängusõltlased, kelle on alkoholiprobleemid, tarvitavad pärast suuri kaotusi või enne mängimist, et minna joobes olekus mängima, kuna alkohol vähendab enesekontrolli ja inimesed riskivad rohkem, mis võib viia kaotusteni. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

Uuringutes on tulnud välja, et hasartmängusõltuvust süvendab ainete tarbimine. (Petry, 2015). Uuringutes selgus seos sõltuvuste vahel- hasartmängusõltuvus võib tekitada teisi sõltuvusi.

2.8 Suhete ja tööalased probleemid

Pere ja tööalased suhted hasartmängusõltlastel kannatavad. Hasartmängusõltlasele esinevad tööl probleeme keskendumisega, mille tagajärjeks on madal kvaliteet. Suhted kolleegidega, perega ja sõpradega kannatavad, kui sõltlane pidevalt valetab ja raha laenab, mis viib usalduse kaotamiseni. Hasartmängusõltlaste seas esineb ka lahutusi. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

Mängur, kes kaugeneb oma perekonnast võib lähedastele tekitada psühholoogilisi ja terviseprobleeme depressiooni, kroonilist ärevust, melanhooliat ja unetust. Abikaasad kaugenevad oma lähedastest, et vältida probleemi kohta käivaid noomitusi. Lähedastel võib tekkida süütunne. Lähedased võivad mängurist isoleerida, kuna keelduvad probleemi sekkumast. Enamasti tekib kaassõltuvus, mis tähendab, et perekonnaliige on emotsionaalselt seotud sõltlasega. Kaassõltuvuses olev inimene ei pea oluliseks oma vajadusi ja eesmärke, mis tõttu hakkab elama teise elu. Mõtted, tunded, teod ja suhtlemine on suletud ring. (Šepel, 2007, lk 52-62)

Perekond ja sõbrad on sõltlasele olulised probleemi efektiivsel lahendamisel. Perekonna toetus aitab sõltlasele probleemiga paremini toime tulla ja otsida vajadusel abi.

3 LÕPUTÖÖ METOODIKA JA EESMÄRK

Lõputöö eesmärk on analüüsida hasartmängimisest tekkinud sõltuvuslikke ning probleemse mängimise tunnuseid, tuuakse välja levinumad sotsiaalsed probleemid.

Lõputöö uurimisküsimusteks on:

1. Missugused on hasartmängusõltuvuse ning probleemse mängimise tunnused?
2. Millised sotsiaalsed ja vaimsed probleemid esinevad hasartmängude mängimisel ning seosed kognitiiv-käitumusliku teooriaga?
3. Milliste tunnuste põhjal saab öelda, et hasartmängijal on sõltuvus?
4. Millised tegevused aitaksid ennetada probleemset mängimist

Autor kogub andmeid kombineeritud meetodi järgi, kasutab suuremat valimit ja avatuid, suletuid küsimusi.

Konfidentsiaalsust jälgitakse andmete kasutamisel. Instrumendis ei kasutatud nimesid ning enne jagamist kontrollis autor Google Vormsi seadeid, et inimeste kontaktid ei ilmuks vastustes. Uurimistöö küsimustik tehakse anonüümseks.

3.1 Uurimistöö metoodika

Autor kogub andmeid kvantitatiivse meetodi järgi, kuna kasutab suuremat valimit ja avatuid, kinniseid küsimusi. Hasartmängu Nõustamiskeskusest on küsitud nõu teema kohta ning küsitluse jagamise võimalusest. Uurimistöö autor pidi teema muutma sotsiaalsemaks. Nõustamiskeskusest ei saadud luba küsitluse jagamiseks klientide hulgas. Andmete kasutamisel jälgitakse konfidentsiaalsust. Uurimistöö küsimustik tehakse anonüümseks, mistõttu ei tule esile inimeste kontaktandmed. Instrumendiks kasutatakse Google vormi. Analüüsitakse hasartmängimisest tekkinud sõltuvuslike, probleemse mängimise tunnuseid ja sotsiaalseid probleeme. Autor lõi instrumendi tuginedes hasartmänguprobleemi teooriaga, Andmete näitamisel kasutatakse jooniseid.

3.2 Andmete kogumine ja analüüsi meetod

Andmekogumise meetodina kasutati kvantitatiivseid küsimusi. Küsimused on nii kinnised kui avatud. Küsimusi luues võeti aluseks hasartmängu teooriad. Kvantitatiivses uuringus on oluline

suur valim, kasutatakse struktureeritud ning kinniseid küsimusi. Meetod on kombineeritud ning tsitaadid kirjutas autor tekstina. Andmete kogumine toimus Google Vormi abil ning andmete analüüsiks kasutatakse excelit. Autor lisas vastused automaatselt Excelisse. Autor kasutab analüüsimisel läbilõikeuuringut, kus uuritakse valimit, selgitamaks välja tunnuste seosed teiste tunnustega. (Õunapuu, 2014, lk 55-59)

Analüüsimisel kasutatakse kahe-ja mitmemõõtmelist analüüsi meetodit. Oluline on leida nähtuste vahel valitsevaid seoseid ning leida põhjuseid ja tagajärgi. (Lagerspetz, 2017, lk 238) Autor analüüsis hasartmängimise mõjusid inimese vaimse ning sotsiaalsele toimetulekule, lõi seosed sotsiaalprobleemide esinemise ning sõltuvustunnuste olemasolul.

Autor loob seose hasartmängude mängimise sageduse ning sõltuvuse kriteeriumitega ja sotsiaalprobleemide esinemisega. Kognitiiv-käitumuslik teooria aitab mõtestada, kuidas hasartmängud inimese käitumist mõjutavad.

3.3 Valim ja eetiline aspekt

Valimi leidmisel lähtuti tõsiasjast, et hasartmängusõitlaste leidmine on suur väljakutse, mistõttu keskenduti hasartmängijate leidmisele. Uuringut jagati kliinikutele kui ka peaasi.ee, rehabilitatsiooniasutusele, kasutati sotsiaalmeediat ja isiklikke kontakte. Uurimuses osalesid nii mehed kui ka naised. Vastajateks valisin alates 16. aastased, kuna 16. aastaselt saavad noored osta kiirloteriisid. Uurimuses anti teada, et andmed on konfidentsiaalsed ja kasutatakse ainult koolisiseseks uurimuseks. Uurimuses osalemine oli vabatahtlik ja põhjalike põhjendusi ei pidanud inimene andma, kui ta seda ei soovinud. Valim oli juhuslik ning kasutatakse ainult sugu ja vanust. Vastajaid oli kokku 43.

4 UURINGU TULEMUSED NING ANALÜÜS

Uurimistöös analüüsitakse hasartmängijate mängukäitumist, hasartmängimises tekkinud sotsiaalseid probleeme ning sõltuvuslike ja probleemse mängimise tunnuseid. Hasartmängud ei tekita kõigil sotsiaalseid probleeme ning sõltuvust, tuleb analüüsida mängimisest tekkinud probleemide tõsidust ja sagedust.

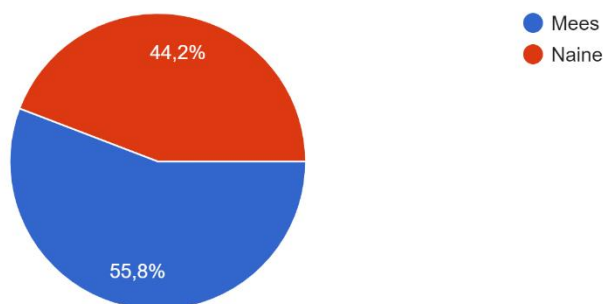
Teoreetilistes allikates rõhutatakse hasartmängimisest süvenenud sõltuvust ning sotsiaalseid probleeme. Hasartmängimisest tekkinud probleemidele ei pöörata Eesti ühiskonnas piisavalt tähelepanu ning probleemsed mängurid jäävad tihti varjatuks. Töös analüüsitakse probleemi olemasolu ning tõsidust. Küsitluse abil koguti andmeid hasartmängijate kogemuste kohta ning autor analüüsis erinevusi mitteprobleemsete ning probleemsete mängurite vahel.

Analüüs on teemade kaupa- lühiülevaade vanuselisest ja soolisest koosseisust, sõltuvuslike tunnustega mängurid ning tekkinud probleemid, mitteprobleemsete tunnustega mängurid kas ja millised probleemid neil esinevad, mitteprobleemsed mängurid ning nende mängimise tagajärjed.

4.1 Ülevaade hasartmängijatest

Kantar Emori uuringus 2021 on Eestis 15-74 aastastest elanikest mänginud hasartmänge 72%. Samast uuringust selgub, et mängivad 20-39 aastased mehed, kellel on kõrgem sissetulek. Kõrgemas riskirühmas on 20-29 aastased mehed. (Kantar Emor, 2021)
Käesolevas uuringus saadi kokku 43 vastanut, kellest 55% olid mehed ning naised 44.2% (joonis.1) .

Sugu
43 vastust

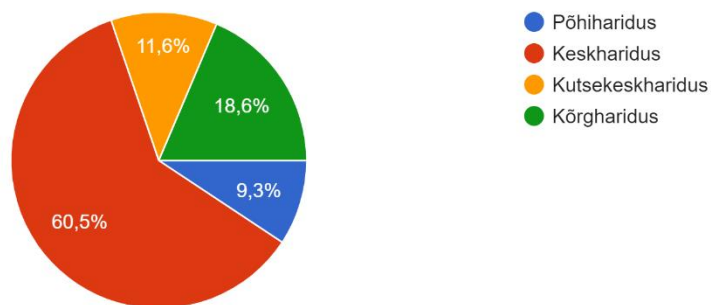


Joonis.1 Sugu

Keskmine vanus 29 aastat ning kõige noorem oli 16 aastane noormees. Kõige vanem mängija oli 74. aastane naine.

Keskharidusega mängijaid oli rohkem, põhiharidusega oli neli mängijat, kutseharidusega viis ning kõrgharidusega kaheksa mängijat.

Haridustase
43 vastust

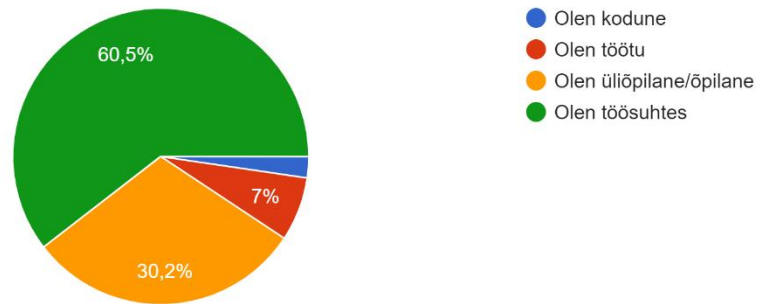


Joonis.2 Vastanute haridustase

Hetkel on töösuhtes 26 vastanut, kolm on töötud, üliõpilasi/õpilasi on 13 ning kodune on üks vastanu. Autori arvates on murettekitav üliõpilaste/õpilaste arv, kes on hasartmänguprobleemi riskirühmas.

Milline väide käib Teie kohta?

43 vastust



Joonis.3. Vastanute töösuhe

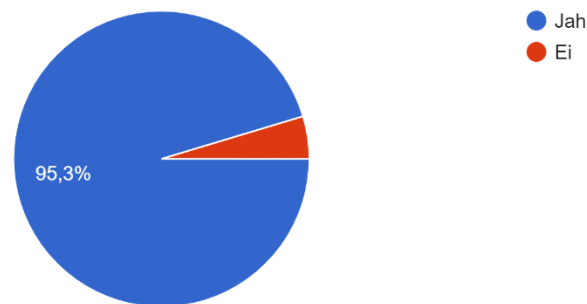
Töösuhtes olevaid mängijaid oli autori uuringus rohkem. Küsimusi tekitab autorile koduste rahaline seis. Hasartmängude mängimiseks on vaja ressursse, kuid kust saavad mängijad raha, et mängida.

4.2 Hasartmängimine

Hasartmängud on ühiskonnas populaarsed. Hasartmängudega on kokkupuuted 43 vastajal. kuna teistes vastustest esines mängimist. Hasartmängimisest tekkinud probleeme esineb Autori arvates on üks respondentidest ekslikult märkinud vale vastuse, sest teised vastused viitasid mängimisele.

Kas olete mänginud hasartmänge?

43 vastust



Joonis.4 kokkupuude hasartmängudega

Hasartmängudega on alustatud juba 17. aastaselt, mis näitab, kui hästi hasartmängud on kättesaadavad noortele.

Teismeliste ning noorte seas on probleemseid mängijaid kolm kuni kuus korda rohkem. Põhjuseks vähene impulsi kontroll kui ka otsustusvõime. Esineb vähem kogemusi hasartmängudega ning puudub teadmine tagajärgedest. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 31)

Autori arvates peaks ennetustööga alustama juba koolides, et suurendada noorte teadlikust hasartmängudest ja nendega kaasnevatest riskidest, kuna autori tehtud uuringus kõige nooremal, 16. aastasel hasartmängijal on probleemse mängimise tunnused. Tunnistab ise, et mänginud taskuraha maha ning pidi töötama rohkem, et kaotatud raha tagasi teenida.

19 vastanut on alustanud 17. aastaselt hasartmängude mängimisega ning 21 vastajat 18-23. aastaselt. Kolm vastajat on alustanud 23-29. aastaselt.

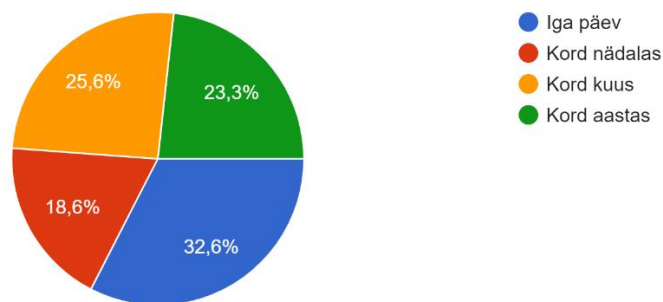
Iga päev mängib 32,6 % vastajat, kellel esinevad sõltuvuslikud tunnused. Kord nädalas mängijatest esinevad mingil määral probleemse mängimise tunnused. Igapäevastes mängijates esineb meessoost mängijaid rohkem. Vastustest selgub, et 11 meest mängivad iga päeva ning naistest kolm mängijat. Kord nädalas mängivad kuus meest ning naise kaks vastanut. Autori uuringust selgub, et sõltuvuse ning probleemsete mängijate osakaal on meeste seas suurem.

Probleemne hasartmängimine on mängukäitumine, kus igapäevaelu on häiritud, väljendub hõivatusest hasartmängudega, kulutatakse rohkem aega ja raha, esineb kaotusi ning mängitakse vaatamata tõsiste tagajärgedele. (HelpGuide, 30.01.2023)

Meeste seas varjatakse tundeid ja emotsioone. Mehi on kasvatatud, et emotsioonide näitamine ei ole mehelik. Muredest ei räägita, mehed on kinnisemad, nad ei kipu oma probleemidest rääkima. Kognitiiv-käitumusliku teooria kohaselt mõjutavad hasartmängud inimese mõttemaailma. Mehed, kellel on probleeme hasartmängimisega, leevendavad oma probleeme hasartmängudega, leevendades sisemist valu. Autori uuringust selgub, et mehed, kellel on hasartmängudega probleeme, põgenevad negatiivsete tunnete eest.

Kui tihti mängite või olete mänginud hasartmänge?

43 vastust



Joonis.5 Hasartmängimise sagedus

Kriteeriumid, mida kasutatakse hasartmängusõltuvuse tuvastamisel on kümme. Kümnest punktist peab inimesel olema vähemalt viis, et tuvastada sõltuvus. Uuringu autor toob välja, millised kriteeriumid esinevad ning seostab need teooriatega. Diagnoosi ei panda. Hasartmängimisest tekkinud probleeme esineb meestel rohkem kui naistel.

28 mängijat mõtleavad raha saamisele. Autori arvamusel ei näita tõsist sõltuvust, kuid Phil Watts toob välja, et hasartmängud on seotud võidukogemusega mitte raha teenimisega. Raha loob mängurile illusiooni võidust. Teiseks on adrenaliin seotud võidukogemusega. Inimesed on nõus oma raha loovutama, et saada tasu. Esineb lootus, et väiksemad hasartmängusummad toovad suuremaid kasumeid. (Watts, 2018, lk 6-10)

13 inimest planeerivad tihti järgmist mängu ning üheksa inimest meenutavad pidevalt minevikus toimunut mängu. Teoreetikud on arvamusel, et need on ühed sõltuvuse tunnused ning Šepel toob välja, et mängus osalemise aeg hakkab pikenema, inimese mõtted esinevad pidevalt mängude juures. Tekib kontrolli kaotus, väljendudes mängu lõpetamise raskusest. (Šepel, 2007, lk 32)

14 inimest on katsetanud oma mängimist kontrollida, vähendada või lõpetada, kuid ebaõnnestunud ning kaheksal tekitab mängimise lõpetamine ärritust. Autori arvamusel on tõsine murekoht kui inimene ei suuda mängimist kontrollida ning see võib viia tõsiste tagajärgedeni. Hasartmängusõltuvuse üks tunnustest on kontrolli kaotus, mis viitab potentsiaalsetele sõltuvustunnustega mängijatele. Tõsine probleemne mängusõltuvus, mida nimetatakse patoloogiliseks mänguhasardiks on impulsi kontrolli häire, mille tunnusteks on raskus seista vastu impulsile, ajele või kiusatusele teha tegu, mis on endale kui ka teistele inimestele kahjulik. Eelnevalt probleemsele käitumisele on pinge või põnevus. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005)

Tekib kontrolli kaotus, väljendudes mängu lõpetamise raskusest. Mängude lõpetamisel esineb inimestel ebamugavustunne, ärrituvus, rahutus, koos soovidega uuesti mängida. (Šepel, 2007, lk 31)

Mängimine aitab 10 vastanul põgeneda probleemide ning halva meeleolu eest. Autori arvamusel on inimeste probleemide lahendusoskus madal ning viitab vaimsetele probleemidele. Kognitiiv-käitumuslik teooria põhineb arusaamal, et inimese ettekujutlused või tõlgendused inimest ümbritsevast maailmast mõjutavad inimeste käitumist. (Payne, 2021, lk 102-108)

Mängijad kasutavad hasartmänge põgenemaks probleemide eest, millega on raske tegeleda. 10 vastanut on valetanud pereliikmetel, sõpradele ning töökaaslastele, et varjata oma hasartmängimist ning ei räägita probleemi olemasolust. Mänguritel kannatavad suhted, kui nad valetavad pidevalt lähedastele. Nõustamiskeskus on arvamusel, et suhted kolleegidega, perega ja sõpradega kannatavad, kui sõltlane pidevalt valetab ja raha laenab, mis viib usalduse kaotamiseni. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

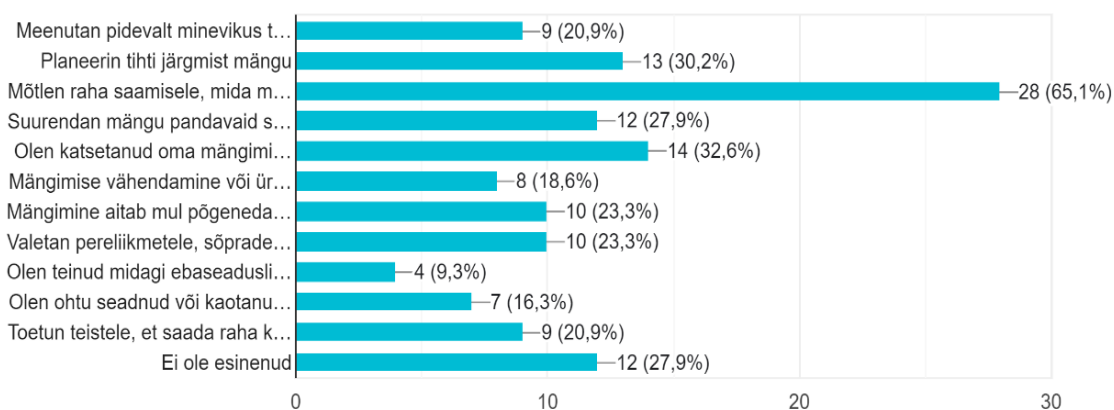
Ebaseaduslikult on käitunud neli vastanut ning ohtu seadnud olulise suhte, töö või karjäärivõimalused, seitse inimest. Tulemus näitab, et hasartmängudel on tõsised tagajärjed ja

tehakse tegu, mis on nii endale kui ka teistele kahjulik. Rizeanu on toonud välja, et pidev hasartmängude mängimine võib tuua kaasa erinevaid probleeme, näiteks vaesus ja perekonna probleemid. Mängur hakkab ebaseaduslikult mängimiseks raha hankima. Hasartmängusõltuvuse tagajärjel võivad tekkida mänguril probleemid tööl. Hasartmängusõltlane võib kaotada töö ja seatakse ohtu tööalased võimalused. Töövõime langeb ja puudutakse pidevalt töölt. (Rizeanu, 2017)

Üheksa vastanut toetuvad teistele, et kergendamaks majandusliku olukorda. Kaotused ja pidev raha laenamine tekitavad perekonnas emotsionaalseid pingeid. Mängurile on olulisem võita, mille tulemusena tekivad kaotused, pidev raha laenamine ning varastamine. (Šepel, 2007, lk 71) Hasartmängusõltuvusele viitab viis või enam punkti, probleemsele mängimisele alla viie.

Kas Teil esineb/esines hasartmängimise tagajärjel järgnevalt(võib panna mitu varianti);

43 vastust

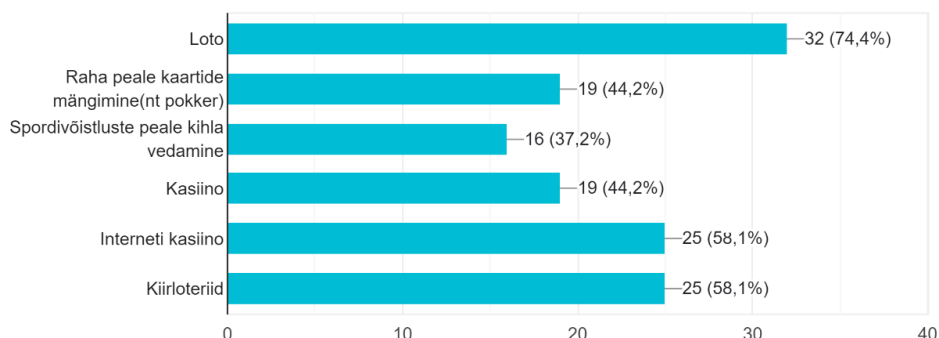


Joonis. 6 Hasartmängusõltuvuse tunnused

Interneti kasiinode osakaal on kõrgem kui füüsiline kasiinode kasutamise arv. 16. aastane noormees on väitnud, et on mänginud interneti kasiinodes kuid kasiinod on alates 21+. Autori arvates on noormees kasutanud teise inimese dokumenti või sõbra abiga saanud kasiinodele ligipääsu. Nooremate naistel on rohkem kokkupuuteid kasiinodega kui keskealistel

Milliseid hasartmänge olete mänginud/mängite?(võib panna mitu varianti)

43 vastust



Joonis. 7 Hasartmängud, mida mängitakse.

Autori uuringust selgub, et keskealised mängivad rohkem lotot ning kiirloteriisid. Interneti kasiinod on mugavad ning inimesed ei pea füüsiliselt inimestega kokku puutuma. Kaughasartmängude mängimine toimub veebivahendusel, ning seda võib teha igal pool. Kaughasartmängude võimalused on pidevalt kättesaadavad, mistõttu võivad tekitada sõltuvust patoloogilistel mängijatel. Kaughasartmängud on anonüümsed, kuna inimene ei näe teisi mängureid. Kaughasartmängud võivad viia inimese füüsilise ja sotsiaalse isoleerituseni (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

Isoleeritus võib tekitada omakorda vaimseid probleeme. Autori arvates tekitavad interneti kasiinod rohkem sõltuvusi. Interneti kasiinodes saavad inimesed raha kiiresti kätte ning võidust teavitatakse kohe, mis võivad mängijale tekitada fantaasiaid summade suurendamiseks. Cavanna on toonud välja, et mänguautomaadid on suurema riskiteguriga. Mänguautomaadid hõlmavad väikseid panuseid, suuri panuseid, kiiret sündmuste sagedust ja lühikesi väljamaksed, mis võivad kutsuda esile hasartmängude mängimise jätkamise. (Cavanna, 2012, lk 12)

Põhjuseid, miks inimesed mängivad hasartmänge on erinevaid. Statistikast selgub, et mängitakse rohkem põnevuse ja igavuse leevendamiseks.

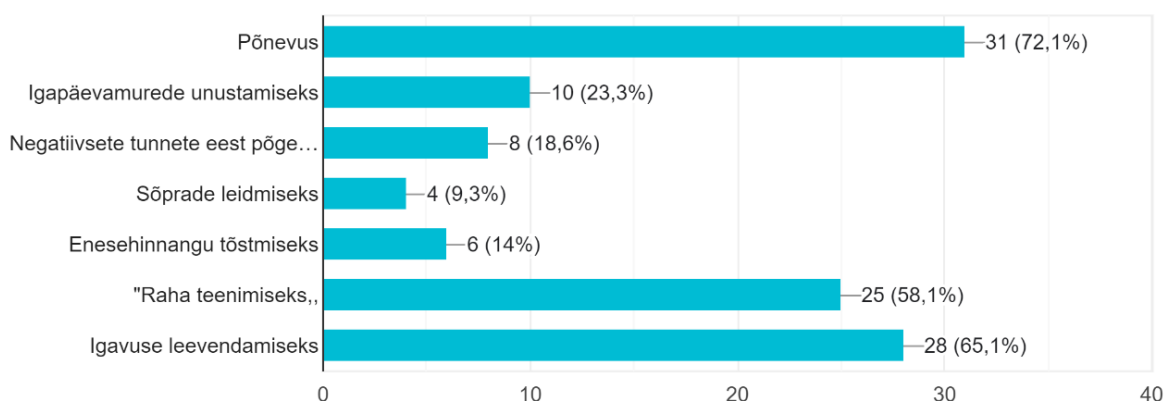
Teoreetikud on toonud välja, et mängijad mängivad põnevuse pärast, sest suurelt võitmine või kaotamine tekitab erutustunde, mida mängijad naudivad. Mänguritel esineb kõrge põnevuse ja stimulatsiooni vajadus. Enam levinud noorte ja noorte täiskasvanute seas olev motiiv. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 26-49)

Uuringust selgub, et hasartmänguprobleemiga inimesed mängivad negatiivsete tunnete eest põgenemiseks, enesehinnangu tõstmiseks, raha teenimiseks, põnevuseks kuid ka igavuse leevendamiseks. Autori arvates on mõnel mängijal negatiivne enesehinnang ning suur probleem on mängijate probleemide lahendamise ning toimetulekuoskustega.

Teise mudeli mängijad on emotsionaalselt haavatavad probleemsed mängurid. Sihtgrupil esinevad identsed ökoloogilised tegurid, tingimisprotsessid ja kognitiivsed skeemid. Mänguritel esineb haiguseelne ärevus, depressioon, amneesia, nad on halva toimetuleku- ja probleemide lahendamise oskusega ning neil on negatiivsed perekondlikud kogemused ja elusündmused. (Blaszczynski & Nower, 2002)

Mis põhjustel mängite/mängisite hasartmänge?(võib panna mitu varianti)

43 vastust



Joonis. 8 põhjused hasartmängude mängimiseks

Federman toob välja, et hasartmängusõltased mängivad negatiivsete tunnete vältimiseks. Mänguril esineb „teises maailmas viibimine“ tunne. Soovitakse unustada igapäevamured ning mängu mängitakse pikemat aega. On mängijaid, kelle jaoks on võimalus põgeneda masendavate meeleolude ees. Seltskondlik mängimine on võimalus aitab sotsiaalseid vajadusi rahuldada. Mõned võivad luua sõprussuhteid, kellega hasartmänge mängivad. Mõnede mängurite jaoks mängimine annab kõrgema enesehinnangu. Enamikele meeldib rääkida oma

võitudest. Probleemsed mängurid jätkavad mängimist, et võita eelnevalt kaotatud raha tagasi. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 26-49)

Autor on seisukohal, et hasartmängud ei ole sobiv viis rahaliste probleemide lahendamiseks ja ei tohi luua inimestele fantaasiaid raha teenimisest. Pideva hasartmängimisega kaotatakse rahalisi sissetulekuid.

4.3 Lähi- ja töösuhted hasartmängimise tagajärjel

Mängijad on tunnistanud, et nende mängimine on mõjutanud lähisuhteid. Üks vastanu on tunnistanud, et hasartmängud on peretraditsioonid ning tal ei esine sõltuvusliku käitumist. Mängijad, kes on tunnistanud suhete muutusi keeruliseks ning halvaks, neil on sõltuvuslikest tunnustest viis või enam ning mängijad, kellel on alla viie tunnustest ja esineb probleemne mängimine. Meestel on rohkem suhted muutunud halvaks kui naistel ning halvaks on muutunud ühel mehel ning naisel. 20 aastane naine on nimetanud, et Bingo mängimine on peretraditsioon,

Šepel toob välja, et kaotamise staadiumites esinevad inimesel mõtted mängudes, mis tekitavad võimetust lõpetada. Inimene hakkab raha laenama, et mängida kaotused võitudeks. Hakatakse lähedaste ees valetama ja varjama probleemi olemasolu. Esineb pidev lootus raha võita, mis võib sõltlase distantseeruda perekonnast. (Šepel, 2007, lk 71)

Vastanutel, kes toetuvad pidevalt teistele ning valetavad lähedastele on mõjutanud hasartmängud suhteid lähedastega.

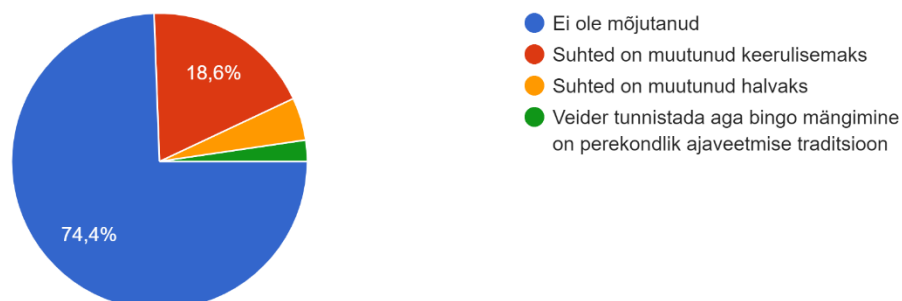
Suhted kolleegidega, perega ja sõpradega kannatavad, kui sõltlane pidevalt valetab ja raha laenab, mis viib usalduse kaotamiseni. Hasartmängusõltlaste seas esineb ka lahutusi. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

Viis vastanut on vastuseid täiendanud, kuidas nende suhted lähedastega mõjutatud on. Mängijad on maininud varastamisi, suhtlemine on muutunud minimaalseks, usalduse puudus. Üks vastanu on vastanud, et varastab sõprade ning vanemate tagant, kui võidab ostab asjad tagasi. Teine vastanud on toonud välja, et suhtleb lähedastega minimaalselt. Suhted on

kolmandal vastajal muutunud jahedaks ning neljandal suhted on muutunud pingeliseks ning usaldus puudub.

Kuidas on mõjutanud hasartmängude mängimine Teie suhteid lähedastega?

43 vastust

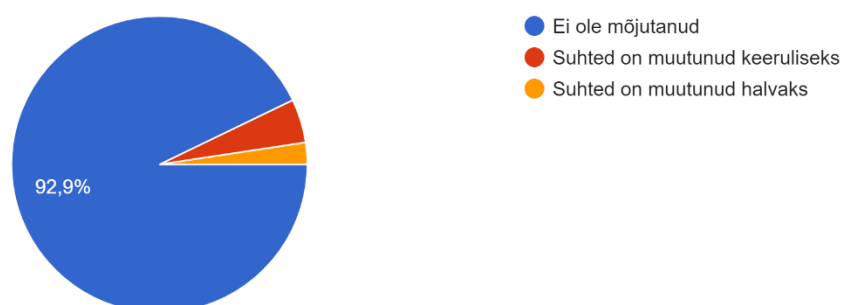


Joonis. 10 Lähisuhete mõjud

Töökaaslastega suhteid on mõjutanud vähestel mängijatel. Autori seisukoht on, et esineb mängijaid, kes ei tunnista probleeme või nende töökaaslased ei tea nende probleemidest. Autori arvates mängib olulist rolli töökvaliteet ning töökaaslastega suhted.

Kuidas mõjutas/mõjutab hasartmängude mängimine Teie suhteid töökaaslastega?

42 vastust



Joonis. 11 suhted töökaaslastega

Autor on arvamusel, kui mänguri töökvaliteet kannatab, kannatab tema suhted töökaaslastega samaaegselt. Indiviidil, kellel on probleemse mängimise tunnused, siis see hakkab mõjutama kõigepealt kõige lähedasemaid inimesi. Puudutatud saavad lähimad süsteemid, samas töökaaslased võivad aastaid mitte teada ja mõnikord ei saagi teada, et nende kolleeg on hasartmängusõltlane. Lähikeskkonnas annab see tunda aja panustamises (pere jaoks vähem

aega) ressursside jaotuses (raha kulub ära mängimisele, perele jääb vähem) ja ressursside jaotus on peamine konfliktide allikas.

4.4 Majanduslikud mõjud

Autori üllatuseks tunnistas 16 mängijat majanduslike mõjusid, kuigi esines suurt enesekindlust ning negatiivseid tagajärgi ei tunnistata ja oli neid vastajaid, kes tunnistasid negatiivseid tagajärgi. Majanduslike mõjusid on tunnistanud iga päev mängijad kui ka kord nädalas mängijad. Meeste osakaal on kõrgem ning kõige noorem 16. aastane on tunnistanud, et on mänginud taskuraha maha. Tunnistanud majanduslike mõjusid on 16-38 aastased mehed ning 21 ning 43aastane naine.

Šepel kirjelduses hasartmängusõitlase iseloomuomaduses esineb optimismi võidu korral, kus kaotustest ei õpita. Sõitlane on enesekindel, sõltumatu ja kulutab raha. Sõitlasele puudub eelarve, kuna soov on pidevalt kulutada ja rahalist olukorda suurendada, näiteks ebaseaduslikel viisidel. Sõitlastel esineb norme eirav käitumine. Sõitlasele puudub reaalsustaju ja soov kogeda karme elamusi. (Šepel, 2007, lk 32-41)

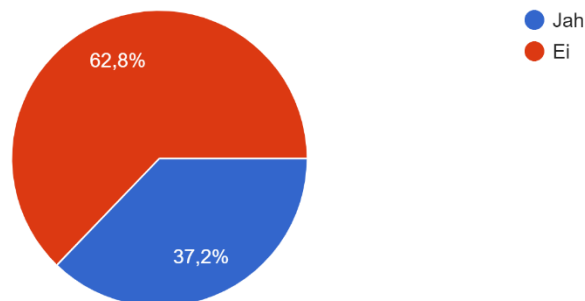
Autori uuringust selgub, et probleemsetel mängijatel on kõrge enesehinnang ning loodetakse väheseid kaotusi, kuigi on võetud laenu, et finantseerida oma hasartmängimist. Mängijatel võib esineda tugev meeleheide sissetulekute suurendamiseks ning suuremate summade saamiseks võetakse laenu ning laenu raha soovitakse suurendada hasartmängudega. Tulu võib esialgu kasvada, kuid hetkel kui kontroll kaob, võib tulu kaduda ning on tekkimas tõsisemad tagajärjed. Autori uuringust selgub, et mehed on tunnistanud töö kvaliteedi mõjusid ning üks naine. Majanduslik on omavahel seotud töö kvaliteedi mõjuga. Töö kvaliteedi kannatamisega, muutub majanduslik seis halvaks ning mängijal tekivad rahalised raskused. Autor on arvamisel, et hasartmänguprobleemiga inimesed võtavad kergekäeliselt laenu.

Vastajates on probleemseid mängijaid, kes tunnistavad, et nende toimetulek on muutunud keeruliseks ning raha ei jätku toidule ning igapäevatoimingutel ning inimesed on pidanud juurde laenama. Esineb mängijaid, kes ei taju reaalsust ning kellel on kõrge enesehinnang. Negatiivsetest mõjudest räägitakse vähe ning keskendutakse suurtele võitudele. Vastajate seas on inimesi, kes võtnud laenu ning laenukoormus on suur kuid üks on saanud makstud.

Taskuraha on kasutatud hasartmängude mängimiseks, mille tagajärjel on raha kaotatud. Üldiselt inimesed tunnistavad, et neil rahalised probleemid.

Kas hasartmängud on mõjutanud/mõjutavad praegu Teie majanduslikku olukorda?

43 vastust



Joonis. 12 majanduslik olukord

Töökvaliteedi mõjusid on tunnistanud seitse vastanut. Täpsustanud on kuus vastanut. Põhjusteks on toodud vähene huvi tööle, pidevad mõtted mängudel, mis viitab tõisele sõltuvusele ning ühe jaoks on hasartmängimine tema töö ning ühe jaoks mõjutasid teda vaimse tervise probleemid.

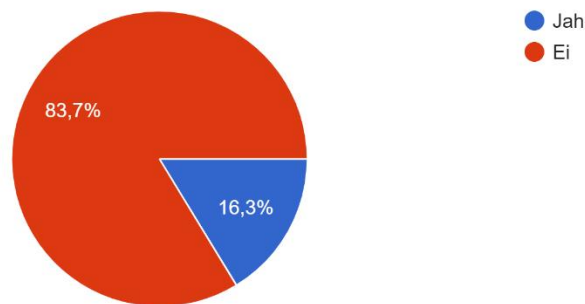
Hasartmängusõltlasel esinevad tööle probleemid keskendumisega, mille tagajärjeks on madal kvaliteet. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

Hasartmängusõltlane võib kaotada töö ja seatakse ohtu tööalased võimalused. Töövõime langeb ja puudutakse pidevalt töölt. (Rizeanu, 2017)

Huvi töö vastu võib väheneda, võivad mõned mängurid teha ületunde lootes tasuda oma võlad. Ületundide või täiendava töökoha otsimisega sissetuleku suurendamiseks püütakse hoida ära majandusliku katastroofi. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 28)

Kas hasartmängude mängimine mõjutas Teie töö kvaliteeti?

43 vastust



Joonis. 13 töökvaliteedi mõju

Raha on laenanud 10 mängijat. Autori uuringust selgub, et mehed laenavad rohkem raha, varastanud ning võtnud laenu, et finantseerida hasartmängimist.

Suhete muutused on seoses raha pideva laenamisega. Pere ja tööalased suhted hasartmängusõitlastel kannatavad. Hasartmängusõitlasele esinevad tööl probleeme keskendumisega, mille tagajärjeks on madal kvaliteet. Suhted kolleegidega, perega ja sõpradega kannatavad, kui sõitlane pidevalt valetab ja raha laenab, mis viib usalduse kaotamiseni. (Hasartmängusõituvus, 11.02.2022)

Lähedastelt varastanud on kolm inimest. Esineb pidev lootus raha võita, mis võib sõitlase distantseeruda perekonnast. Kaotuste staadiumil puudutakse töölt ja keeldutakse raha puudumisel võlgade maksmisest. Prioriteet on suurendada summasid. Kaotused võivad inimest ärritada, tekitada väsimust ja sotsiaalselt isoleeritust. Kaotused ja pidev raha laenamine tekitavad perekonnas emotsionaalseid pingeid. Mängurile on olulisem võita, mille tulemusena tekivad kaotused, pidevat raha laenamist, varastamist. Võlgade tekkimine toimub seaduslikul kui ka ebaseaduslikul teel laenatud rahast, kuna mänguri prioriteet on võita. Kaotuse tasandi tulemus tekitab võimetust võlgade tagasimaksmiseks, mis suurendab olemasolevaid võlgasid. (Šepel, 2007, lk 71)

Kaheksa inimest on võtnud laenu ning eelnevalt on mängijad maininud laenude mõju majanduslikule olukorrale. Mängur peab sõituvuse korral tegelema ka finantsprobleemidega,

kuna võetakse laenu, mistõttu võlad kasvavad. Hasartmängusõltlasel võivad tekkida probleeme õigusruumis, näiteks tegeletakse pettustega, võltsimistega ja vargustega. (Rizeanu, 2017)
Huvi töö vastu võib väheneda, võivad mõned mängurid teha ületunde lootes tasuda oma võlad. (Federman, Drebing, & Kreb, 2005, lk 28)

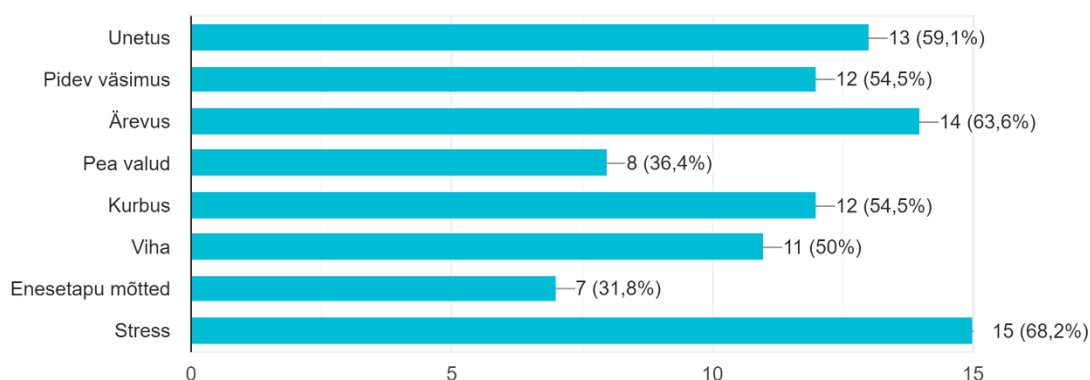
Laenude võtmine mõjutab mängijate majandusliku toimetulekut. Laenukoormuse tõusuga tekivad inimestel rahalised probleemid, mis võivad viia kodutuseneni.

4.5 Vaimse tervise probleemid

Autori uuringus selgub, et hasartmängude ning vaimsetervise probleemide vahel on omavaheline seos. 22 vastanul esinevad vaimse tervise probleemid, mis võivad omakorda mõjutada inimest mängima. 12 meest on vastanud, et neil esinevad hasartmängimisele lisaks vaimse tervise probleemid, mis on autori arvamusel murettekitav arv. Autori uuringust selgub, et meeste osakaal vaimse tervise probleemide esinemisel on suurem kui naistel. Meestel esines kõige rohkem unetust ning pidevat väsimust. Meeste seas esines vähem enesetapu mõtteid. Naiste seas esines rohkem stressi ning ärevust.

Millised vaimse tervise probleemid on/olid kaasnenum hasartmängude mängimisega? (Jah vastuse korral ja võib panna mitu varianti)

22 vastust



Joonis. 14 vaimse tervise probleemid

Ennast kahjustav käitumine kuulub sotsiaalprobleemide hulka, mille põhjustajaks on sõltuvused. NESARC uuringus avastati, et raske depressiooni esinemissagedus oli hasartmänguhäiretega inimestel kolm korda kõrgem kui mittemängijatel. Suur depressiivne

häire või düstüümia on hasartmänguhäirega vastajatel 2,5 korda suurem kui vastajatel, kellel ei olnud. Ärevushäireid oli märkimisväärselt rohkem võrreldes nendega, kellel ei olnud hasartmänguhäireid, sealhulgas generaliseerunud ärevushäire, paanikahäire koos agorafobiaga ja ilma, spetsiifilised foobiad ja sotsiaalne häire (Petry, 2015, lk 14)

Hasartmängusõltuvuses olevate inimeste risk enesetapule on kõrge. Madal enesehinnang esineb mänguril, kes laenab või varastab perekonnalt raha ja müüb väärtuslike esemeid, mis kõrge riski korral põhjustab enesetappe. 75% hasartmängusõltlastest esineb depressiooni tunnuseid. 60% on suitsiidsed mõtted ja 20% teevad suitsiidikatse. (Centers, 01.04.2022)

Autori uuringust selgub, et enesetapu mõtteid esineb seitsmel mängijal, mis viitab depressioonile. Mängijatel on enesehinnangu probleeme ning suhted lähedastega on muutunud. Mängijad kasutavad hasartmänge vaimsete probleemide leevendamiseks.

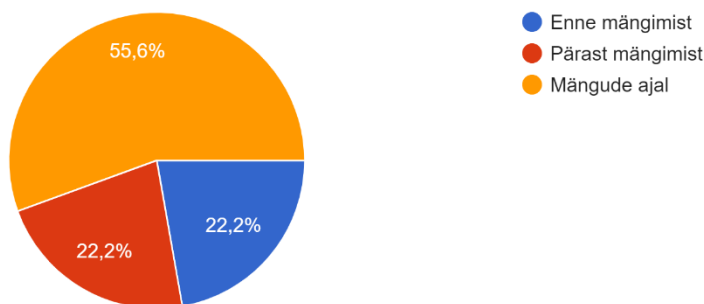
Sõltlastel esinevad ennast kahjustavad mõtted majanduslike raskuste, võlgade ja keeruliste suhte korral. Esineb juhtumeid, kus kaotatakse töö, sõbrad, tekivad õigusrikkumised ja suurenenud võlad. Sõltlastel esineb olukorras lootusetuse tunne, masendus ja üksildus. Ärevus, mure tulevikule mõeldes, pinges, kurnatus ja uneprobleemid- need on probleemid, mis esinevad sõltuvuse korral. Une probleemid ja väsimus muudavad sõltlase ärritunuks. Sõltlastel esinevad meeleolu langused, mis võivad tekitada pingeid lähedastega (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022).

Ühel vastajal, kellel on vaimse tervise probleemid on suhted muutunud keeruliseks ning mängib igapäevamurede unustamiseks. Teisel vastajal on laenu koormus suur ning suhete probleemid. Kolmas vastaja on võtnud laenu ning esineb suhetes probleeme. Mängijad üritavad oma vaimse tervise probleeme leevendada hasartmängudega.

4.6 Alkoholi ning narkootikumid

43 vastanut tarvitavad alkoholi kuid 18 vastanut hasartmängude mängimisel. Meeste osakaal alkoholitarvitamisel on suurem.

10 inimest tarvitavad alkoholi mängude ajal, pärast mängimist neli ning enne mängimist neli inimest. Narkootikumi tarvitamist esines seitsmel inimesel.



Joonis.15 alkoholi tarvitamine

Hasartmängusõltuvus võib viia mängija alkoholi tarvitamiseni. 20-40% kogevad lisaks hasartmängusõltuvusele alkoholi sõltuvust ja 4-10% kasutavad narkootikume. Hasartmängusõltlased, kelle on alkoholiprobleemid, tarvitavad pärast suuri kaotusi või enne mängimist, et minna joobes olekus mängima, kuna alkohol vähendab enesekontrolli ja inimesed riskivad rohkem, mis võib viia kaotusteni. (Hasartmängusõltuvus, 11.02.2022)

Kolmanda mudeli mängijad on seotud impulsiivsusega. Grupil esineb impulsiivsus ja antisotsiaalne isiksusehäire, tähelepanupuudulikkus, mis avaldub kohanemishäire ja impulsiivsuses. Mängurid, kellel esineb impulsiivsust on seotud käitumisprobleemidega. Kolmanda mudeli rühmal on iseloomulik kehvad suhted, alkoholiprobleemid, uimastite proovimine, kuritegevus ja perekonna asotsiaalsed ja alkoholiprobleemid. Hasartmängudega alustatakse varases eas ja nad on vähem motiveeritud abi otsima (Blaszczynski & Nower, 2002).

Autori arvates alkohol vähendab enesekontrolli ning võib suurendada mängude jätkamise tõenäosust. Autori uuringust selgub, et mängijad, kes ei suuda mängimist kontrollida joovad rohkem mängude ajal. Lõputöö autor toob välja, et alkoholi ning narkootikumide tarvitajatel esinevad vaimse tervise probleemid.

4.7 Kuritegevus hasartmängimise tagajärjel

Autori lõputöös neli inimest on toonud välja, et neid on karistatud hasartmängude tõttu, kuid tunnustes vastas neli inimest, et on teinud midagi ebaseaduslikku. Üks vastanu käinud võõra dokumendiga kasiinos ning teist arreteeriti mängimise ajal.

Autori uuringus on inimesi, keda karistatud, kuid neid inimesi on vähe. Rizeanu arvates võivad hasartmängusõltlastel tekkida probleeme õigusruumis, näiteks tegeletakse pettustega, võltsimistega ja vargustega. (Rizeanu, 2017)

Meeleheite staadiumis inimesed võivad panna toime seadusevastaseid tegevusi, mis viivad vangistuseni. Suitsiidikatsed muutuvad sagedaseks, alkoholi ja uimasteid liigtarvitatakse ja tekivad emotsionaalsed häired, millega inimene ei suuda iseseisvalt toime tulla. (Šepel, 2007, lk 71)

Autor arvas esialgselt, et kuritegevust on rohkem kui tulemused näitasid

4.8 Tulemuste kokkuvõte

Autor järeldeb tulemustes, et hasartmängusõltuvus on varjatud probleem ning probleemiga inimesed jäävad varjatuks. Probleemaatilisem on noorte osakaal probleemsete mängijate hulgas, kelle jaoks on hasartmängud lahendus rahaliste probleemide leevendamiseks. Kõige noorem on 16 aastane ning võib öelda, et puudub täielik teavitustöö ohtudest, mis kaasnevad hasartmängudega.

Autori uuringust selgub, et meeste osakaal probleemsete mängijate hulgas on kõrgem ning probleeme esineb rohkem. Abi on vajanud viis hasartmängijat, kellel esinevad sõltuvuslikud tunnused. Kõige rohkem on saadud nõustamisteenuseid. Abi vajaksid vastanutest rohkem kui viis vastanut, mis näitab hasartmängusõltuvuse mittetunnistamist.

Teoreetikud on toonud välja erinevad sotsiaalsed probleemid ning autori uuringus esinevad samad sotsiaalsed probleemid mängusõltlastel ning probleemsetel mängijatel. Paljudel mängijatel esineb kõrge enesekindlus, lootus saavutada suured võidud, kuid kaotusi ei soovita tunnistada. Hasartmängud on kättesaadavad 16.aastaselt, mis võib autori tulemustele põhinedes viia tõsiste tagajärgedeni. Vaimse tervise probleemid kaasnevad hasartmängude mängimisega ning noortel esineb madal enesehinnang ning probleemide lahendamisoskusega esineb raskusi. Tulemustest selgub, et mängitakse hasartmänge, et leevendada oma majandusliku olukorda, kuid majanduslike tõsiseid tagajärgi ei tunnistata.

KOKKUVÕTE

Hasartmängimisest tekkinud sotsiaalsete probleemide temaatika ei ole Eestis pidevalt aktuaalne. Hasartmängusõltuvuse temaatika muutub aktuaalseks, kui avalikuelutegelane tunnistab hasartmängusõltuvust.

Lõputöö uuringust selgus, et meeste osakaal hasartmängijate seas on kõrgem kui naiste seas. Probleemset mängimist esineb rohkem meestel kui naistel. Sotsiaalsetest probleemidest rohkem esines vaimse tervise probleeme. Uuringust selgus, et kõige noorem hasartmängija on 16. aastane, kes on tunnistanud, et teeb ületunde, et saadud taskuraha tagasi teenida, mis näitab vähest teadlikust hasartmängu ohtudest. Autori uuringust selgus, et mehed on riskirühmas hasartmänguprobleemi tekkimisele ning abivajadust on tunnistanud vähesed.

Autor järeldab tulemustes, et hasartmängusõltuvus on varjatud probleem ning probleemiga inimesed jäävad varjatuks. Probleemaatilisem on noorte osakaal probleemsete mängijate hulgas, kelle jaoks on hasartmängud lahendus rahaliste probleemide leevendamiseks. Kõige noorem on 16 aastane ning võib öelda, et puudub täielik teavitustöö ohtudest, mis kaasnevad hasartmängudega. Autori uuringust selgub, et meeste osakaal probleemsete mängijate hulgas on kõrgem ning probleeme esineb rohkem.

Abi on vajanud viis hasartmängijat, kellel esinevad sõltuvuslikud tunnused. Kõige rohkem on saadud nõustamisteenuseid. Abi vajaksid vastanutest rohkem kui viis vastanut, mis näitab hasartmängusõltuvuse mittetunnistamist.

Teoreetikud on toonud välja erinevad sotsiaalsed probleemid ning autori uuringus esinevad samad sotsiaalsed probleemid mängusõltlastel ning probleemsetel mängijatel. Paljudel mängijatel esineb kõrge enesekindlus, lootus saavutada suured võidud, kuid kaotusi ei soovita tunnistada. Hasartmängud on kättesaadavad 16.aastaselt, mis võib autori tulemustele põhinedes viia tõsiste tagajärgedeni. Vaimse tervise probleemid kaasnevad hasartmängude mängimisega kuid on võimalik algpõhjus, et suurendada kuuluvustunnet ning noortel esineb madal enesehinnang ning probleemide lahendamisosekusega esineb raskusi. Tulemustest selgub, et mängitakse hasartmänge, et leevendada oma majandusliku olukorda, kuid majanduslike tõsiseid tagajärgi ei tunnistata.

Põhilised sotsiaalsed probleemid esinesid igapäevaste ning kord nädalas mängijate seas: majanduslikud probleemid, kuhu lisandub võlad, vaimse tervise probleemid, alkoholi ning narkootikumide tarvitamist, kuritegevust esines vähesel määral ning suhete probleemid. Vastajad tõid välja töökvaliteedi languse.

Hasartmängud võivad olla tõsiste tagajärgedega ning kognitiiv-käitumuslik teooria lähtub inimese käitumisel, mis on mõjutatud keskkonnast. Mängijad teevad tegusid, mis on endale kui ka teistele negatiivsete tagajärgedega ning paljud ei tunnista, et hasartmängud mõjutavad neid negatiivselt.

Hasartmängureklaame on vaja piirata, kuna Eestis on inimesi, kellel esineb sõltuvuslik ning probleemne mängimine. Reklaamid on suurepärane turundus probleemsele mängijale, kes ei suuda mängimist kontrollida.

Noorte seas on muutunud interneti kasiinod populaarseks, kuid teoreetikud on arvamusel, et mänguautomaadid on sõltuvustekitavad. Interneti kasiinode populaarsuses taga võib olla noorte tihe sotsiaalmeedia kasutus ning suurenev mugav elustiil, mis võimaldab kodust lahkumata mängida. Sotsiaalmeedias on levimas videod, kus mängijad jagavad oma kogemusi hasartmängudega-üldiselt positiivseid kogemusi kuid negatiivseid vähesel määral. Mängijad mõjutavad noori mõtlema, et hasartmängudega saab rikkaks lihtsal viisil.

Hasartmängud ei ole sobiv viis rahaliste raskuste leevendamiseks. Autori soovitusel olukorra parandamiseks:

1. Koolides luua rahatarkuse õppekavasid
2. Avalikult rääkida hasartmängude ohtudest
3. Koolitada erialaspetsialiste hasartmänguprobleemiga inimeste aitamiseks
4. Teadusuuringute läbiviimine

Lõputöö eesmärk oli analüüsida hasartmängimisest tekkinud sõltuvuslike ning probleemse mängimise tunnuseid, tuuakse välja levinumad sotsiaalsed probleemid. Eesmärk sai täidetud. Uurimisküsimused said vastused. Probleemsetel ning sõltuvustunnustega mängijatel esinevad nii majanduslikud, suhte, vaimse tervise, alkoholi probleemid, mis mõjutavad üksteist.

Probleemid on omavahel seotud. Probleemsetel mängijatel on negatiivseid tagajärgi hasartmängudega, kuid sõltuvus tunnustega mängijatel on tõsisemad probleemid ning tagajärjed.

⋮

SUMMARY

The topic of social problems caused by gambling is not constantly relevant in Estonia. The issue of gambling addiction becomes relevant when a public figure admits to having a gambling addiction. Gambling companies believe that addicts harm the reputation of gambling, but addicts are beneficial to gambling companies, bringing them significant profits.

The thesis study revealed that the proportion of men among gamblers is higher than among women. Problematic gambling is more prevalent among men than women. More mental health problems were observed in relation to social problems. The study revealed that the youngest gambler is 16 years old, who admitted to working overtime to earn back the pocket money he lost, which shows a lack of awareness of the dangers of gambling. The author's research showed that men are at risk of developing gambling problems, and few have recognized the need for help. Gambling raises players' self-esteem and hopes for big wins.

The main social problems occurred among daily and weekly players: economic problems, including debts, mental health problems, alcohol and drug use, low levels of crime, and relationship problems.

Gambling can have serious consequences, and cognitive-behavioral theory is based on human behavior influenced by the environment. Players make decisions that have negative consequences for themselves and others, and many do not acknowledge that gambling affects them negatively. Players have high self-esteem, hope to win big, and believe they can predict wins, and despite significant losses, they continue to gamble. It is difficult for players to quit because they have continuous thoughts about gambling.

Gambling ads need to be restricted as there are people in Estonia who have addictive and problematic gambling. Ads are excellent marketing for problematic players who cannot control their gambling. Previously, ads were banned, but now there is intensive advertising of gambling.

There is a lack of quality therapy for gambling addiction in Estonia, and it is difficult to recognize the need for help. Problematic players may deny their problems. Quality treatment requires training specialists who understand the mindset of gambling addicts.

Among young people, online casinos have become popular, but theorists believe that slot machines are addictive. The popularity of online casinos among young people may be due to their frequent use of social media and a growing convenient lifestyle that allows them to gamble without leaving home. Videos are circulating on social media where players share their experiences with gambling, generally positive experiences, but negative ones are rare. Players influence young people to think that gambling can make them rich easily.

Gambling is not an appropriate way to alleviate financial problems. Society is not currently ready to discuss the dangers of gambling, and the proportion of people needing help may increase in the future. Gambling can be dangerous for at-risk groups and can cause significant social problems.

VIIDATUD ALLIKAD

- Black, D. W., & Allen¹, J. (2021). An Exploratory Analysis of Predictors of Course in Older. *Journal of Gambling*, 1231-1243. Allikas: file:///C:/Users/Kasutaja/Desktop/TTK/ContentServer.pdf
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). Addiction. *A Pathways Model of Problem and Pathological Gambling*, lk 487-499. doi:10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x
- Cavanna, A. E. (2012). *PSYCHOLOGY OF GAMBLING*. New York: Nova Science Publishers.
- Centers, A. A. (01.04.2022). *The Connection Between Gambling and Substance Abuse*. Allikas: American Addiction Centers: <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/gambling-addiction/>
- Cosgrave, J. (07. 03 2022. a.). Gambling Ain't What It Used to Be: The Instrumentalization of Gambling . *Critical Gambling Studies*, lk 12-13. doi:<https://doi.org/10.29173/cgs81>
- Fabiansson, C. (2010). *Pathways to Excessive Gambling*. Australia: Taylor & Francis Group.
- Federman, E. J., Drebing, C. E., & Kreb, C. (2005). *Võitlus probleemse mänguhasardiga*. Tallinn: ERSEN.
- Hasartmänguseadus*. (21. 11 2020. a.). Kasutamise kuupäev: 11.02.2022, allikas Riigi teataja: <https://www.riigiteataja.ee/akt/13060644?leiaKehtiv>
- Hasartmängusõltuvus*. (11.02.2022). Allikas: Hasartmängusõltuvuse nõustamiskeskus: <https://15410.ee/hasartmangusoltuvus/>
- HelpGuide*. (30.01.2023). Allikas: Gambling Addiction and Problem Gambling: <https://www.helpguide.org/articles/addictions/gambling-addiction-and-problem-gambling.htm>
- Kantar Emor. (2021). *Hasartmängu nõustamiskeskus*. Allikas: Uuringud: https://15410.ee/wp-content/uploads/2022/02/Elanikkonna-kokkupuuted-hasartma%CC%88ngudega-2021_aruanne_KantarEmor_lo%CC%83plik.pdf
- Ladouceur, R., & Lachance, S. (2007). *Overcoming Pathological Gambling*. Ameerika: Oxford University Press,. Allikas: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tktk/detail.action?docID=415622>
- Lagerspetz, M. (2017). *Ühiskonna uurimise meetodid*. Tallinn: Tallinna Ülikool.
- Majandus- ja kommunikatsiooniministeerium. (19.10.2021). *Uudised*. Allikas: Majandus- ja kommunikatsiooniministeerium: <https://www.mkm.ee/et/uudised/sellest-nadalast-kehtivad-hasartmangu-reklaamile-uued-nouded>

- Mate, G. (2020). *In the Realm of Hungry Ghosts*. Berkeley: North Atlantic Books.
- McMillen, J. (2005). *Gambling Cultures*. London: Routledge.
- Payne, M. (2021). *Modern social work theory*. London: RED GLOBE PRESS.
- Petry, N. (2015). *Behavioral Addictions*. New York: Oxford University Press.
- Prasad, S., & Jiriwal, P. O. (8. Juuni 2019. a.). Pathological Gambling Disorder:. *Clinical & Diagnostic Research*, lk 1-5.
- Rizeanu, S. (2017). *Cognitive-Behavioral Therapy for Gambling Addiction*. Open Access books. doi:10.5772/intechopen.72671
- Ross, D., London, E. D., Collins, P., Kincaid, H., & Spurrett, D. (2010). *What Is Addiction?* London: The MIT Press. Allikas: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tktk/reader.action?docID=3339107&query=gambling+addiction>
- Ross, D., Sharp, C., & Spurrett, D. (2008). *Midbrain Mutiny : The Picoeconomics and Neuroeconomics of Disordered Gambling: Economic Theory and Cognitive Science*. London: Massachusetts Institute of Technology.
- Sotsiaalministeerium. (19.10.2021). *Uudised*. Allikas: Sotsiaalministeerium: <https://www.sm.ee/et/uudised/tanasest-joustuvad-uued-alkoholi-reklaamipiirangud>
- Šepel, J. (2007). *Mäng, hasart, sõltuvus...* Tallinn: Juri Šepel.
- Watts, P. (2018). *Casino Life: : Psychology and Culture of Casino Gambling*. Australia: Australian Academic Press.
- Õunapuu, L. (2014). *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes*. Kasutamise kuupäev: 13.05.2022, allikas Dspace: http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu_kvalitatiivne.pdf

LISA

Lisa. 1 Uuringu küsimused

Sugu

- Mees
- Naine

Vanus

Haridustase

- Põhiharidus
- Keskharidus
- Kutsekeskharidus
- Kõrgharidus

Milline väide käib Teie kohta?

- Olen kodune
- Olen töötu
- Olen üliõpilane/õpilane
- Olen töösuhtes

Kas olete mänginud hasartmänge?

- Jah
- Ei

Mis vanusest mängisite esimest korda hasartmänge?

- -17
- 18-23
- 23-29
- 29--35
- 35-41
- 42+

Kui tihti mängite või olete mänginud hasartmänge?

- Iga päev
- Kord nädalas
- Kord kuus
- Kord aastas

Kas Teil esineb/esines hasartmängimise tagajärjel jägnevalt(võib panna mitu varianti);

- Meenutan pidevalt minevikus toimunut mängimist
- Planeerin tihti järgmist mängu
- Mõtlen raha saamisele, mida mängides võin saada
- Suurendan mängu pandavaid summasid, et saavutada vajalikku erutustaset
- Olen katsetanud oma mängimist kontrollida, vähendada või lõpetada aga ebaõnnestunud
- Mängimise vähendamine või üritamine sellest loobuda, tekitab minus rahutust, ärritust
- Mängimine aitab mul põgeneda probleemide, ebameeldivuste või halva meeleolu eest
- Valetan pereliikmetele, sõpradele, töökaaslastele, et varjata oma hasartmängimist
- Olen teinud midagi ebaseaduslikku, et oma hasartmängimist finantseerida
- Olen ohtu seadnud või kaotanud olulise suhte, töö, hariduse või karjäärivõimalused
- Toetun teistele, et saada raha kergendamaks halvenenud majandusliku olukorda
- Ei ole esinenud

Mis põhjustel mängite/mängisite hasartmänge?(võib panna mitu varianti)

- Põnevus
- Igapäevamurede unustamiseks
- Negatiivsete tunnete eest põgenemiseks(nt masendus)
- Sõprade leidmiseks
- Enesehinnangu tõstmiseks
- "Raha teenimiseks,,
- Igavuse leevendamiseks

Milliseid hasartmänge olete mänginud/mängite?(võib panna mitu varianti)

- Loto
- Raha peale kaartide mängimine(nt pokker)

- Spordivõistluste peale kihla vedamine
- Kasiino
- Interneti kasiino
- Kiirloteriid

Kas olete suhtes?

- Ei ole olnud suhtes
- Olen olnud suhtes
- Olen suhtes

Kuidas on mõjutanud hasartmängude mängimine Teie suhteid lähedastega?

- Ei ole mõjutanud
- Suhted on muutunud keerulisemaks
- Suhted on muutunud halvaks

Kas olete olnud või olete töösuhtes?*

- Jah
- Ei

Kuidas mõjutas/mõjutab hasartmängude mängimine Teie suhteid töökaaslastega?

- Ei ole mõjutanud
- Suhted on muutunud keeruliseks
- Suhted on muutunud halvaks

Kas hasartmängud on mõjutanud/mõjutavad praegu Teie majanduslikku olukorda?

- Jah
- Ei

Kuidas hasartmängud on mõjutanud/mõjutavad Teie majanduslikku olukorda? (Jah vastuse korral)

Kas hasartmängude mängimine mõjutas Teie töö kvaliteeti?

- Jah
- Ei

Kuidas mõjutas hasartmängude mängimine Teie töö kvaliteeti?(Jah vastuse korral)

Kas laenasite lähedastel raha, et mängida hasartmänge?

- Jah
- Ei

Kas olete varastanud lähedastelt raha, et mängida hasartmänge?

- Jah
- Ei

Kas olete võtnud laenu, et mängida hasartmänge?

- Jah
- Ei

Kas Teil on/oli kaasnenud vaimse tervise probleemid?

- Jah
- Ei

Millised vaimse tervise probleemid on/olid kaasnenud hasartmängude mängimisega? (Jah vastuse korral ja võib panna mitu varianti)

- Unetus
- Pidev väsimus
- Ärevus
- Pea valud
- Kurbus
- Viha
- Enesetapu mõtted
- Stress

Kas tarvitate alkoholi?

- Jah
- Ei

Millal esineb või esines teil rohkem alkoholitarbimist? (Jah vastuse korral)

- Enne mängimist
- Pärast mängimist
- Mängude ajal

Kas olete tarvitanud hasartmängude mängimise ajal narkootikume?

- Jah

- Ei

Kas Teid on kriminaalkorras karistatud hasartmängude tõttu?

- Jah
- EI

Millest seisnes karistus? (Jah vastuse korral)

Kas olete vajanud abi hasartmängude tõttu?

- Jah
- Ei

Milliseid abivõimalusi saate/saite?

- Toetused
- Teraapiad
- Nõustamisteenused
- Rehabilitatsioon