

Sisekaitseakadeemia

Finantskolledž

Kaidi Kruusement

**HASARTMÄNGUDEGA SEOTUD JÄRELEVALVE
PROBLEEMID EESTIS**

Lõputöö

Juhendaja:

Maret Güldenkoh, MBA

Tallinn 2024

SISEKAITSEAKADEEMIA LÕPUTÖÖ ANNOTATSIOON

Finantskolledž	Juuni 2024
<p>Töö pealkiri eesti keeles: Hasartmängudega seotud järelevalve probleemid Eestis</p> <p>Töö pealkiri inglise keeles: Gambling Supervision Problems in Estonia</p> <p>Lõputöö on kirjutatud teemal „Hasartmängudega seotud järelevalve probleemid Eestis“. Lõputöö on kirjutatud eesti keeles ning eesti- ja inglisekeelse kokkuvõttega.</p> <p>Käesoleva lõputöö eesmärk on välja selgitada hasartmängude järelevalvega seotud probleemid Eestis. Eesmärk täidetakse läbi uurimisülesannete.</p> <p>Esimeseks uurimisülesandeks on analüüsida teoreetiliste allikate alusel hasartmängude olemust, anda ülevaade hasartmängudega seotud probleemidest ja hasartmängude korraldamisest. Teiseks uurimisülesandeks on analüüsida hasartmängude reguleerimist ja järelevalvet Eestis. Antud töös viiakse läbi kvalitatiivne dokumendianalüüs ja ekspertintervjuu. Dokumendianalüüsi eesmärk on analüüsida hasartmängudega seotud regulatsiooni.</p> <p>Analüüsi tulemusena saadakse teada kuidas on hasartmängud ja järelevalve Eestis reguleeritud. Selgitatakse välja hasartmänguseaduse nõuded, nendest tulenevad kohustused ja mängijakaitse. Intervjuu tulemusena saadakse teada järelevalve kitsaskohad Maksu- ja Tolliameti eksperdi pilgu läbi.</p>	
<p>Võtmesõnad: hasartmäng, hasartmängu sõltuvus, mängijakaitse, mängur</p>	
<p>Võõrkeelsed võtmesõnad: gambling, gambling addiction, player protection, gambler, lootbox, slot machine,</p>	
<p>Säilitamise koht: Sisekaitseakadeemia raamatukogu</p>	
<p>Töö autor: Kaidi Kruusement</p> <p>Olen koostanud lõputöö iseseisvalt. Kõik lõputöö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, seisukohad, kirjalikest allikatest ja mujal allikates saadud info on nõuetekohaselt viidatud. Annan Sisekaitseakadeemiale tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose reprodutseerimiseks säilitamise ja elektroonilise avaldamise eesmärgil, sealhulgas Sisekaitseakadeemia raamatukogu digikogusse lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni. Annan loa teose üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Sisekaitseakadeemia veebikeskkonna kaudu sealhulgas Sisekaitseakadeemia raamatukogu digikogu kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni. Olen teadlik, et nimetatud õigused jäävad alles ka autorile. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.</p>	
<p>Allkiri:</p>	
<p>Vastab lõputöö nõuetele</p>	
<p>Juhendaja: Maret Güldenkoh.....Allkiri:</p>	
<p>Kaitsmisele lubatud</p>	
<p>Kolledži direktor Kerly Randlane.....Allkiri:</p>	

SISUKORD

MÕISTETE JA LÜHENDITE SELGTUS.....	4
SISSEJUHATUS	5
1. HASARTMÄNGUD, SÕLTUVUS JA ÕIGUSAKTID	8
1.1. Hasartmängude mõiste ja olemus	8
1.2. Hasartmängusõltuvuse olemus	13
1.3. Hasartmängude reguleerimine Eestis	19
2. HASARTMÄNGUDE REGULATSIION JA JÄRELEVALVE	25
2.1 Uuringu läbiviimise meetodika	25
2.2. Hasartmängude regulatsiooni dokumendianalüüs	26
2.3. Hasartmängude järelevalve.....	32
2.4. Tulemused, järeldused ja soovitused	36
KOKKUVÕTE	39
SUMMARY	41
VIIDATUD ALLIKATE LOETELU	43
Lisa 1. Avatud vastustega intervjuu küsimused	48
Lisa 2. Deklareeritud andmed GGR-i, panuste ja hasartmängumaksu kohta Eestis mänguliikide lõikes aastatel 2019-2023 (Maksu- ja Tolliamet, 2024b).....	49

MÕISTETE JA LÜHENDITE SELGTUS

MTA- Maksu- ja Tolliamet

HasMS- Hasartmänguseadus

RahaPTS- Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seadus

EHKL- Eesti Hasartmängude Korraldajate Liit

HAMPI nimekiri- Hasartmängu piiranguga isikute nimekiri

EHMA- Elektrooniline hasartmängu aruandlus

RNG- *Random number generator* ehk juhuarvude generaator

GGR- *Gross Gaming revenue* ehk mängude kogutulu

HNK- Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus

Lootbox- röövitud kast ehk hasartmängule sarnane videomängu osa

Blockchain- plokiahel ehk meetod turvaliseks andmevahetuseks

GDPR- *General Data Protection Regulation* ehk isikuandmete kaitse üldmäärus

SISSEJUHATUS

Hasartmängudeks on õnnemängud, loteriid ja totod, mis on loodud meelelahutuse eesmärgil inimestele, kes soovivad oma oskused või õnne proovile panna. Hasartmängude korraldamist reguleerib Eestis hasartmänguseadus ja lubasid väljastab ning järelevalvet hasartmängude korraldamise üle teeb Maksu- ja Tolliamet. (Hasartmänguseadus, 2008)

Hasartmänguseadus on Eestis vastu võetud 2008 aastal ja seda regulatsiooni on uuendatud vähesel määral (Hasartmänguseadus, 2008). Aastal 2008, kui hasartmänguseadus loodi, oli Eestis vähem operaatoreid, kes pakkusid veebikasiinosid. Põhiliselt tegutseti laeval või maismaakasiinodena ja seetõttu oli seadus suunatud reguleerima põhiliselt just selliseid kasiinosid. Tänapäevaks on aga turg kolinud rohkem interneti ja seadus ei ole jõudnud uuele veebiajastule veel järgi (Chagas, *et al.*, 2023, p. 1). Probleemid, mis hasartmänge mängides ilmnevad on tegelikult need, millest keegi eriti avalikult rääkida ei soovi. Suure probleemina on tõenäoliselt kerkimas hasartmängusõltuvusega seotud emotsionaalsed ning rahalised raskused. Probleemi tekkimise ohtu näitab Kantar Emori (2022) uuring, kust nähtub tõsiasi, et inimeste kokkupuude hasartmängudega on viimastel aastatel suurenenud ja levinud on ka hasartmängude populaarsus alaealiste seas.

Eestlastele pakutakse sõltuvuse tekkimisel hasartmängudele ligipääsu piiramiseks hasartmängusõltlaste nimekirja lisamist, mida nimetatakse HAMPI nimekirjaks (Maksu- ja Tolliamet, 2023a). Sellel nimekirjal on võimalusi arenemiseks, kuna Eesti litsentsiga saab pakkuda hasartmänge kogu Euroopas, siis on võimalikud mõned kitsaskohad, mida tähele panna. Üheks kitsaskohaks on välismaalaste listi lisamise võimalus, mis on praeguse regulatsiooni järgi välismaalastele veebikasiinodes kättesaamatu. Samas saavad veebikasiinod ise pakkuda enesevälistamise võimalust oma kasiinodes, kuid see on nende endi vabast tahtest, kuna seadus ei kohusta peale HAMPI piirangu mingeid muid piiranguid pakkuma. (Hasartmänguseadus, 2008)

Eestis on 2023 aasta oktoobri seisuga 27 ettevõtjat, kellel on Maksu- ja Tolliameti poolt väljastatud tegevusluba ja korraldusluba õnnemängude korraldamiseks internetis. Mängusaalides maismaal õnnemänge pakuvad sealjuures vaid kolm ettevõtet-ja laevadel üks ettevõtte. Loterii korraldajaid on vaid üks ja osavusmänge korraldab ka vaid üks ettevõtte. Toto pakkumiseks on väljastatud litsentse 19, millest enamus korraldavad spordiennustusi ka internetis. (Maksu- ja Tolliamet, 2023e) Selle info kohaselt saab järeldada, et turg on väga suurel määral tegutsemas internetis.

Teema aktuaalsuseks on see, et teostatakse esmakordne hasartmängude järelevalve probleemide välja selgitamise analüüs. Lõputöö uudsus seisneb selles, et varasemalt ei ole lõputöös uuritud hasartmängusõltuvuse ja järelevalve tõhususe seost. Lisaks on Maksu- ja Tolliameti hasartmängu tiimil mitmeid mõtteid, mida ei ole veel avaldatud, mida tuleks hasartmängude järelevalve osas muuta, et järelevalve oleks tõhusam ja suudaks lisaks maismaakasiinodele paremini reguleerida ka veebikasiinosid. Seetõttu on lõputöö uurimisprobleemiks: Kuidas toetab hasartmänguseadus järelevalve teostamist?

Lõputöö uurimisküsimused on järgmised:

1. Kuidas pakutakse mängijakaitset Eesti litsentsi all toimetavates kasiinodes?
2. Millised on võimalused teha järelevalvet veebikasiinodele?
3. Millised muudatused hasartmänguseaduses aitaks järelevalve teostamisele kaasa?

Lõputöö eesmärk on välja selgitada hasartmängude järelevalvega seotud probleemid Eestis.

Eesmärgi saavutamiseks on lõputöös püstitatud järgmised uurimisülesanded:

1. Analüüsida teoreetiliste allikate alusel hasartmängude olemust, hasartmängusõltuvust ja anda ülevaade hasartmängudega seotud probleemidest ja hasartmängude korraldamisest.
2. Analüüsida hasartmängude reguleerimist ja järelevalvet Eestis.
3. Hinnata teooriast ja praktikast tulenevaid võimalusi ja pakkuda välja hasartmänguprobleemide ennetamiseks järelevalvele tegevusi.

Lõputöö empiirilises osas viiakse läbi kvalitatiivne uuring. Kvalitatiivse uuringuga on võimalik analüüsida võimalikult palju erinevat informatsiooni ja saada vastavalt sellele paremini struktureeritud ja täpsemad tulemused (Kyc, 2022. pp. 34-37). Selleks, et teada saada hasartmängude lubade taotlemise protseduuri ja hasartmänguettevõtete kohustusi ning toimivat järelevalvet, teostatakse dokumendianalüüs. Dokumendianalüüsiga saab välja selgitada konkreetsed teadmised ning tõlgendada saadud andmeid (Bowen, 2009, p. 27). Lisaks viiakse läbi intervjuu järelevalve asutuse eksperdiga, et oleks võimalik uurida järelevalve tõhusust regulaatori pilgu läbi. Intervjuuga saab enam küsida põhjalikumaid informatiivseid küsimusi (Kyc, 2022. pp. 36-38; Morse, 1998, p. 5).

Lõputöö teoreetilise osa esimene peatükk koosneb kolmest alapeatükist. Esimene avab hasartmängude mõistet ja olemust üldiselt, mis on hasartmäng, millest saab alguse hasart ja sellega seonduvad riskikohad, milliseid erinevaid liike hasartmänge üldse eksisteerib ja millised mängud võivad olla hasartmängude mängimisele suunavad. Teine alapeatükk selgitab

hasartmängusõltuvuse olemust, mis asi on sõltuvus ning kuidas see tekkida võib, millised lisastiimulid aitavad sõltuvuse tekkele kaasa ning samuti seda, mis probleemid võivad sõltuvusega kaasneda. Sõltuvuse teema on antud lõputöö kontekstis oluline, sest sõltuvusprobleemidega kaasneval on oluline mõju ühiskonnale. Kolmandas alapeatükis antakse ülevaade Eestis kehtivatest õigusaktidest, mis reguleerivad hasartmängudega seonduvat.

Lõputöö teine peatükk koosneb neljast alapeatükist, mis sisaldavad empiirilise uuringu osiseid. Esimene alapeatükk selgitab uuringu meetodikat. Teine alapeatükk on dokumendianalüüsi tulemustest, kolmas alapeatükk ekspertintervjuu analüüsi tulemustest Maksu- ja Tolliameti spetsialistiga. Viimases alapeatükis hinnatakse teooriast ja praktikast tulenevaid võimalusi ja pakutakse välja hasartmänguprobleemide ennetamiseks järelevalvele tegevusi.

1. HASARTMÄNGUD, SÕLTUVUS JA ÕIGUSAKTID

1.1. Hasartmängude mõiste ja olemus

Hasartmängudega kokkupuude algab inimese elus juba väga varajases eas. Ükskõik kui kaugele inimkonna ajaloo minna, isegi ajastusse, kus ei olnud veel digilahendusi, siis hasartmängud juba toimusid. Tihipeale ei pane inimesed tähelegi kuidas juba väikeses vanuses lapsed pannakse omavahel võistlema mingite tulemuste nimel. Tänapäevaks on digitaalsest maailmast saanud inimese elu lahutamatu osa ja hasart on kõikjal. Laste mängimise puhul ei pruugi me arugi saada, et oht potentsiaalsele sõltuvusele on tegelikult väga kõrge. (Erdal, Erdal 2020 pp. 366-369)

Hasartmänge kirjeldatakse üldiselt kolme tunnuse abil: on toimunud raha panustamine, tehakse panus, et saada mingit oodatavat tulemust ja seda tulemust saavutamist mõjutab valdavalt juhus. Enamikus hasartmängu uuringutes on toodud võrdlusmoment investeerimise ja hasartmänguruse vahel, kuigi tegelikult investeerimine on sageli mõningate vaatenurgast hoopis oskuspõhine pikaajaline äri protsess. On uuritud krüptovaluutaga kauplemise ja hasartmängude mängimise seost, mis näitas, et tihtipeale need inimesed, kes panustavad hasartmängudesse, tegelevad ka krüptovaluutasse investeerimisega. Lisaks on oluline faktor ka see, et isikud, kes tegelesid mõlema alaga hinnati kui suure sõltuvuse riskiga inimesteks. (Delfabbro, *et al.*, 2021, pp. 1-2)

Kõige suurem digiajastu areng sai alguse umbes aastal 2000, kus hakati looma just lastele palju digitaalseid keskkondi erinevate mängudega. Digitaalne mäng oli uudne ja põnev lahendus, mida kõik lapsed väga soovida tahtsid. Lisaks mängudele tekkis sinna kõrvale ka digitaalne suhtlus erinevate portaalide kaudu, liikuvad pildid, tekst ja heli sinna juurde tekitasid palju ärevust ning see hakkas vaikselt mõjutama inimese otsuseid selle kohta, kus kulutada meelsamini oma aega. Sellest tulenevalt on toodud välja ka kuus kriitilist põhjust, miks inimesed arvutiga mängivad (Erdal, Erdal, 2020 pp. 368-370):

- erutus mida tekitavad videoesitus ja audio mõju,
- väljakutse jõuda kusagile järgmise tasemini,
- konkurents punktide või virtuaalse raha teenimiseks,
- stressi leevendamine huvitava ajaveetmisega,
- fantaasias elamise võimalus,
- sotsiaalne suhtlus kui näiteks pärismaailmas puudub julgus leida sõpru, siis läbi arvuti on see palju lihtsam.

Seoses sellega, et turule tuleb üha rohkem hasartmängupakkujaid ning see tekitab konkurentsi, on oluline teema ka hasartängude reklaamimine. Kihlveoreklaamide analüüs näitas, et paljud reklaamtooted hasartmänguturul on väga kaasahaaravad ning tekitavad hasartmängustiimuleid. Nende stiimulite eesmärk on saada inimene oma võrku, et ta läheks koheselt hasartmängu veebisaidile ja panustaks. Tavaliselt meelitatakse mängijaid reklaamiga lubades neile suuri võite või registreerimisboonuseid. Sellised ergutusmeetmed võivad isegi jätta mulje nagu riske üldse ei oleks ja võit kaalub kindlasti üle panuse. Päriselt see loomulikult nii ei ole ja tihtipeale inimene ikkagi reeglina kaotab rohkem oma raha, kui tagasi võita suudab. Seetõttu reklaamitaksegi hasartmänge kui puhtalt meelelahutust. Rõhutatakse mitmeid kordi, et tegemist on meelelahutusega ja mängima asudes naudi oma kogemust. Näiteks ühed kõige sagedamini esinevad ergutusviisid on järgnevad: vähendatud on kaotamise riski, lubatakse paremaid koefitsiente, raha tagasi kampaaniad ja boonusraha pakkumised. Lisaks lubatakse kiireid tagasimakseid ja võitude laekumisi. Läbi boonuspakkumiste pakutakse inimestele näiteks tasuta esimesi mängu, mingi summa ulatuses boonusraha või panuse kahekordistamist. Kõikidel neil lisastiimulitel on aga tavaliselt lisatingimused, mida inimesed ainulaadse boonuse kasutamiseks kiirustades läbi ei tööta ja tulemuseks võib olla hilisem pettumus. (Lole, *et al.*, 2020, pp.100-102)

Veebikasiinod pakuvad väga laia valikut erinevate mängude näol ja teinekord võib olla isegi üsna raske otsustada millist mängu valida. Ühtlasi võib hasartmänge iseloomustada kui rida seotud otsuseid, näiteks: kas panustada, kihlveoplatvormil (veebis või isiklikult), hasartmängudesse (nt hobuste võiduajamine, elektroonilised mänguautomaadid, kasiinomängud) või totosse (nt spordimatš, hobuste võiduajamine) ja kui palju panustada (Lachlan, Ride, 2023, p. 2). Samuti tuleb otsustada mis perioodil ollakse valmis hasartmänge mängima ning kui palju raha sinna panustada, arvestades enda sissetulekuid ja toimetuleku piire. Väga palju raskeid otsuseid tuleb teha korraga väga kiire perioodi jooksul.

Uuringutest selgub, et näiteks USA turul esineb kasiinomängudes üsna palju tasuta mängimise kampaaniaid, selline hasartmängude reklaamimise viis on üsna tõhus, kuid samas väga kriitiline mängijate osas, sest tegelikkuses, et seda rahapreemiat saada tuleb ise eelnevalt panustada ja vahel võib juhtuda, et seda panustamist tehakse mitu korda enam kui boonusraha saadakse. Või siis on mängimise stiimuliks just see, et tasuta mängimist saada. Mängijad, kes saavad boonuseid ja lojaalsusprorammid pakkumisi, jäävad truuks parimale pakkujale ja see on suur võimalus kasiinodel raha teenida ning hoida püsikliente just enda kasiinodes panustamas. (Lucas, Spilde, 2017, pp. 228-229) Samasugust boonuste ja tasuta mängimise pakkumist kasutatakse ka Eesti kasiinodes, eriti palju on näha erinevates sotsiaalmeedia

keskkondades selliseid reklaamplakateid, mis võivad jätta inimesele riskivaba mulje minna ja proovida hasartmängu.

Digitaalsete platvormide kasutamine kogub tänapäeval aina rohkem populaarsust, samuti ka hasartmänguturul, kuna need võimaldavad kiiremat, kergemat ja mugavamat ligipääsu mängudele, lisaks annab see võimaluse erinevate teenusepakkujate vahel kerge teabe jagamiseks. Online-platvormide ja mobiilirakenduste integreerimine pakub enneolematuid võimalusi areneda hasartmänguturul väga kiirelt ning eriti lihtsaks teeb mobiilirakenduste kasutamine hasartmängude kättesaadavust igal ajal ja igas kohas. Suureks abiliseks siinkohal saaks kasutada *Blockchain*-tehnoloogiat ehk plokiahelat, mis muidugi omakorda tekitab ka teatud murekohti ja väljakutseid, sest turg võib ehk liiga kiirelt muutuda. Liiga kiired muutused tekitavad raskusi valitsuse tasandil, sest regulatsioonid ning ametiisikud pole piisava ettevalmistusega, et neid kiireid muutuseid hallata. Võimalusi plokiahela potentsiaali kasutamiseks hasartmänguturul on mitmeid, kuid neid väärtusi pigem veel uuritakse ja ei kasutata praegu väga edukalt, sest edukaks plokiahela kasutamiseks on vaja veel rohkem kogu turu keerukust mõistma õppida. (Chagas, *et al.*, 2023, pp. 2-3)

Veebikasiinod kasutavad oma tegevuses mitmeid erinevaid teenusepakkujaid. Kolmandatelt osapooltelt ostetakse sisse teenuseid näiteks isiku tuvastamiseks, rahade liikumiseks pankade ning hasartmänguettevõtte vahel, serverite turvaliseks hoiustamiseks, domeeni haldamiseks ja samuti ostetakse üldiselt sisse ka mänguplatvormi teenuseid. Hasartmängupakkuja makseteenuste sisse ostmine hõlbustab raha ülekandmist turvalisel viisil, andmeid, mis edastatakse on erinevaid: tavaliselt isiku nimi, konto number ning panga nimed ja muud erinevad ülekande tunnused. Tarbija poolt on selline kiire lahendus küll mugav, samas on teadlased uurinud ka "maksmise valu" hüpoteesi, mis tähendab et uuriti kas inimesed tajuvad erinevalt kui nad teevad tehinguid sularahas või hoopis internetis, kus nad tegelikkuses näevad ainult numbreid ja füüsilisel kujul paberraha enda käes ei hoia. Veebikasiinode turul võib tegelikult vähem silmapaistev makseviis olla suur mõjutaja tegemaks kulutusi, mida tegelikult polnud planeeritud. Samuti võimaldab digitaalne makseviis langeda kergelt võlakoorma alla, kuna mängimiseks saab kasutada ka krediitkaarte ja virtuaalvääringutes teenitud tulusid. (Ghaharia, *et al.*, 2023, p. 2) Lisaks on vaja hasartmänguturul kõik andmed turvaliselt hoiustada ning säilitada vastavalt seaduse nõuetele. Ka selleks kasutatakse erinevaid meetodeid ning teenusepakkujaid.

Blockchain'iga on inimesed ilmselt kõige tuttavamad krüptovaluuta kontekstis. Plokiahela tehnoloogia on lühidalt kirjeldades andmete ahel, mis võimaldab tehinguid kergemini jälgida

ning kaardistada nende turvalist liikumist. Põhimõtteliselt on see tehnoloogia, mis on loodud andmeturbe tagamiseks. Kuna kõik inimesed soovivad, et andmeid töödeldaks turvaliselt, siis on selliste tehnoloogiate kasutamine tänapäeva digiajastul lausa hädavajalik, et andmeid ei oleks nii lihtne häkkida, muuta ja sellega tekitada suuremaid petuskeeme. Plokihela viis andmeid kaitsta on nende jaotamine erinevate eraldiseisvate plokkide vahel ja seetõttu pole võimalik nende päritolu ning olemust muuta. (Roberts, Karras, 2019, pp. 5-7)

Hasartmängud, mis toimuvad internetis vajavad erinevate teenusepakkujate teenuseid. Näiteks üks selliseid teenuseid on maksevahendaja teenus. Enne kui inimene mängima lubatakse, peab ta oma kontole lisama raha. Raha on mängukontole vaja selle jaoks, et inimene saaks hasartmängukeskkonnas teha soovitud panused ja mängida erinevaid mängu. Maksetehnoloogia on see, mis aitab selle raha toimetada ühelt kontolt teisele. Erinevad tehnoloogiad on viimastel aastakümnetel oluliselt arenenud, inimesed saavad elektroonilise maksevahenditena kasutada kaarte, mobiiltelefone, digitaalset rahakotte ja muid lahendusi, et raha isiklikelt finantskontodelt mängukontole üle kanda. Digitaalsete makseviiside kasutamisel on leitud ka mitmeid negatiivseid mõjusid, näiteks lihtsam juurdepääs rahalistele vahenditele võib soodustada ülemääraseid kulutusi ja vähem läbipaistvad makseviisid võivad varjata raha väärtust. (Ghaharia, *et al.*, 2023, pp. 1-2)

Rahvusvahelised uurimused näitavad, et veebikasiinod on hasartmängude turul suur riskitegur, seetõttu on uuritud võimalusi vastutustundlikumaks mängimiseks. Kuna veebikasiinode üheks suureks murekohaks on see, et mängud toimuvad oluliselt kiiremini, kui samaväärsed mängud reaalses elus tegelikult toimuksid. See kiirustamine tekitab inimestele suure erutuse ning kiire otsustamise sunni, mis tõstab oluliselt veebis mängimise riske. Seetõttu viidi Ühendkuningriigis läbi uuring, kus uuriti kas veebikasiinodele peaks kehtima mängukiiruse osas regulatsioon ning samuti uuriti, et kas panust võiks piirata mingi kindla summa peale ja et see oleks samasugune päris mänguautomaatide panuse summaga. (Newall, *et al.*, 2022, pp. 1-9)

Erinevatest allikatest tulenevalt on viimasel ajal räägitud üha rohkem seostest hasartmängude ja *Lootbokside* vahel, tegemist ei ole küll hasartmänguga, kuid saab väita, et nende iseloom võib sarnaneda hasartmängudele. *Lootboxid* on videomängudes esinevad tooted, mida mängijad saavad osta raha eest, et saada juhuslikke auhindu. On täheldatud väga tugevat seost *Lootboxidele* kulutamise ja hasartmängusõltuvuse vahel. Hiljutiste uuringute kohaselt võib väita, et inimesed ise ei ole päris teadlikud sellest kas *Lootboxid* on hasartmängud või mitte. On testitud eksperimentaalselt seda hüpoteesi, jagades osalejad kahte rühma: üks sai küsimustiku hasartmängudega seotud probleemide kohta, teine aga ainult osalejad, kes olid teatanud

hiljutistest hasartmängudega seotud kulutustest. Eksperimendi tulemused näitasid, et *Lootboxide* kulutamise ja hasartmängude probleemide vahel oli positiivne seos mõlemas uurimisrühmas. Siiski tuleb märkida, et osalejate arusaam hasartmängudest võib varieeruda, mistõttu tulevikus peaks järgmine uurimistöö hõlmama täpsemaid mõõtmisi osalejate suhtumisest mängudesse ning selget suunist, mida peetakse mängimiseks ja mida mitte. (Xiao, *et al.*, 2024, pp. 1–3)

Kuna *Lootboxide* osas on tekkinud palju muret nende sarnasuse kohta hasartmängudega, siis on leitud ka kinnitavaid uuringuid, mille tulemused näitasid, et hasartmängude mängimine ja *Lootboxid* on omavahel tugevalt seoses sõltuvust tekitava iseloomu tõttu. Ühtlasi seostub uuringutes ka seda, et mõlemad tegevused käivad ekraani taga ning seetõttu on kasutamise aega ka keerulisem katkestada. Lisaks rakendatakse ka reklaami meetmeid, mis kutsuvad inimesed tagasi näiteks ka järgmisel päeval panustama. Ilmselt kõige suurem mure on *Lootboxide* kasutajatega, kellel on juba näiteks eelnevalt hasartmängudega probleeme esinenud ja ka vastupidi. Osades inimestes tekib see hasart eriti kiirelt ja siis võidakse ületada enda rahalised piirid, mis algsel olid võib-olla isegi väga konkreetsed. Uuritud on ka *Lootboxidega* seotud probleeme sellisel tasandil, et näiteks isik, kes varem pole hasartmängudega kokku puutunud või pole neist heal arvamusel, siis läbi *Lootboxide* on võimalik reklaamida hasartmänge kas siis kaudselt või otseselt. (Sidloski, *et al.*, 2022, pp. 1–7)

Hasartmängud ja erinevad hasarti tekitavad tegevused on inimkonna jaoks eksisteerinud juba väga ammu ajast, digiajastu algus on mängude levikut oluliselt tõusutrendi viinud. Muret tekitav asjaolu siinkohal on see, et mängurlus tuleb inimese ellu üha rohkem varasemas eas ning oht potentsiaalsele sõltuvusele seetõttu suureneb, kuna digitaalsed mängud tekitavad ärevust ja suuremat huvi mängimise vastu. Hasartmänge on mitut erinevat tüüpi. Et kindlaks teha, kas tegemist on hasartmänguga, tuleb jälgida kolme tunnust: mängudes eksisteerivat panust, võidu olemasolu ja juhuslikkust. Kõige populaarsemad on praegusel ajal veebikasiinod, nende populatsioon on hetkel turul ka pidevas tõusutrendis. Lisaks tavalistele hasartmängudele on turul ka *Lootboxid*, mis on hasartmängudele küll sarnane toode oma iseloomult ning riskide poolest, kuid tegelikkuses päris hasartmängude alla ei kvalifitseeru, sest neis pole kõiki hasartmängu tunnuseid. Hasartmängude kiiremaks ja paremaks toimimiseks kasutab enamuse veebikasiinosid erinevaid teenusepakkujaid. Teenusepakkujate abil on võimalik veebikasiinodel turvaliselt edastada andmeid ja informatsiooni kliendi erinevate andmete kohta. Näiteks aitavad erinevad teenusepakkujad isikutuvastuseks pangast saada infot kliendi isiku kohta, andmete nõuetekohaseks säilitamiseks, ning rahade liikumiseks pangast kliendi hasartmängu mängukontole.

1.2. Hasartmängusõltuvuse olemus

Hasartmängude mängimine võib osutada inimestele tõsiseks psühholoogiliseks probleemiks, mis hakkab mõjutama inimeste töö- ning pereelu. Inimesed kellel on sõltuvusega probleeme võivad tunda tungivat vajadust mängida hasartmänge nii, et korduvad katsed mängu teadlikult lõpetada võivad ebaõnnestuda ning mäng katkeb vaid siis, kui raha panustamiseks on otsa saanud. *American Psychiatric Association* raamatus on nimetatud hasartmänge sarnaseks teiste sõltuvust tekitavate ainetega nagu alkohol ja narkootikumid, sest teaduslikud uuringud on näidanud liigse mängimise tagajärjel sarnaseid mustreid ajutegevuses. (Granero, *et al.*, 2023, p. 3307)

Hasartmängude olemus üldiselt on pigem negatiivne, sest selle tõttu on võimalik palju kahju tekitada nii inimesele endale, kes mängib, kui ka kogu ühiskonnale üldiselt. Vähe on uuritud, milline võib olla psühholoogiline seos hasartmängude ja agressiivsuse tekke vahel. Erinevates uurimustes on küll välja toodud, et hasartmängud võivad olla seotud perevägivalla põhjustega, kuid otseselt uuritud selle konkreetse probleemi põhjustajana seda ei ole. Seetõttu teostati uuring just hasartmängude ja agressiivsuse seosega. Uurimuse valimisse kuulus 286 naist vanuses 19-65 aastat, kes olid viidud Nebraskasse ülikoolihaigla kiirabisse. Uuringu käigus esitati neile 45 erinevat küsimust, millest selgus, et naisel, kelle partner oli mängur, oli 10,5 korda suurem tõenäosus olla partneri poolt vägivalla ohver. Samuti seostati 2003. aastal Lõuna-Dakota osariigis kasiinode avamise järgselt, et selles alas suurenes koheselt laste kuritarvitamise ja koduvägivalla arv. (Parke, Griffiths, 2004, pp. 109-110)

Hasartmängusõltuvust peetakse sõltuvuseks siis, kui mänguharjumus põhjustab olulist kahju isikule, tema sõpradele ja perele või teistele. Järeldatakse, et hasartmängud on loodud meelelahutuslikul eesmärgil, kuid siiski võivad mänguhimu ja enesekontrolli kaotamine põhjustada rahalisi raskuseid, suhete katkemist ja terviseprobleeme. Lisaks võivad tekkida raskused tööle keskendumisel ning suurened kuritegevus. Väga raske on hinnata hasartmängude tegelikku negatiivset mõju, sest vähe on tehtud selliseid uuringuid, mis konkreetselt suudaks hinnata sõltuvuse tekkimise põhjuseid ning tagajärgi. Samuti on keeruline kujundada vastutustundlikke mängimise meetmeid, mis ka tegelikult suudaks kaitsta mängijate huve. (Lachlan, Ride, 2023, pp. 1-3)

Etioloogilised uuringud on näidanud, et hasartmängusõltuvus on seisund, millega koos esineb väga sageli ka muid psühholoogilisi või käitumuslike probleeme (Granero, *et al.*, 2023, p. 3307). Näiteks osa sõltlasi ei mängi kunagi hasartmänge, kui nad ei ole tarbinud alkohoolseid või narkootilisi aineid. Seega saab eeldada, et mõningal juhul on see psühholoogiline probleem

seotud ka teiste sõltuvuse probleemidega. Hasartmängusõltuvust aitavad progresseeruda ka muud elulised mured, näiteks rahalised raskused, depressioon, töö kaotus või varasem suur võit hasartmängudes.

Tihti algavad kergemat sorti sõltuvuse probleemid juba varajases nooruses. On tuvastatud, et osad inimesed on hasartmänge ebaseaduslikult mänginud juba alaealisena (Granero, *et al.*, 2023, p. 3307), mis on väga suur probleem, sest nad võivad olla emotsionaalselt kergemini mõjutatavad kui täiskasvanud. Varajases nooruses alanud sõltuvushäired võivad aja möödudes süveneda ning hiljem areneda väga rasketeks sõltuvusprobleemideks, mille ravi võib kujuneda väga kulukaks ning tagajärjed väga ebamugavaks. Tihtipeale inimene, kellel on tugev sõltuvus, seda ise ei pruugi tunnista või varjab tungivalt oma rahalisi probleeme lähedaste eest, mis omakorda võib sõitlase jaoks lõppeda suure võlakoorma, pankroti või isegi enesetapuga (Samantha, *et al.*, 2023 pp. 1-3).

Paljudes riikides on hasartmängude tarbimiseks kehtestatud vanusepiirangud. Näiteks enne 2010 aastat oli Soomes hasartmängude mängimine lubatud alates viieteistkümnendast eluaastast, aastast 2011 otsustati seda vanusepiiri viia kaheksateistkümnenda aastani. Kuna mänguautomaatide kasutus, kättesaadavus ja populaarsus oli Soomes tol ajal väga suur, siis teostati uuring selle kohta, kas vanusemäära muutmine on kuidagi mõjutanud mänguautomaatidel mängimist. 2013 aasta seisuga nähtub uuringust, et kui 2011 aastal oli mänguautomaatide kasutamise levimus 44%, siis 2013 aastal langes see 13%ni. Uurimus teostati noorte seas vanuses 12-16 aastat. Uuringust selgus, et suurim hasartmängude kasutamise langus toimus kauplustes. (Raisimo, *et al.*, 2017, pp. 579-583) Selle uuringu tulemustest võib järeldada, et seadusliku vanusepiiri tõstmise tulemusena vähenes mänguautomaatide kasutamine oluliselt.

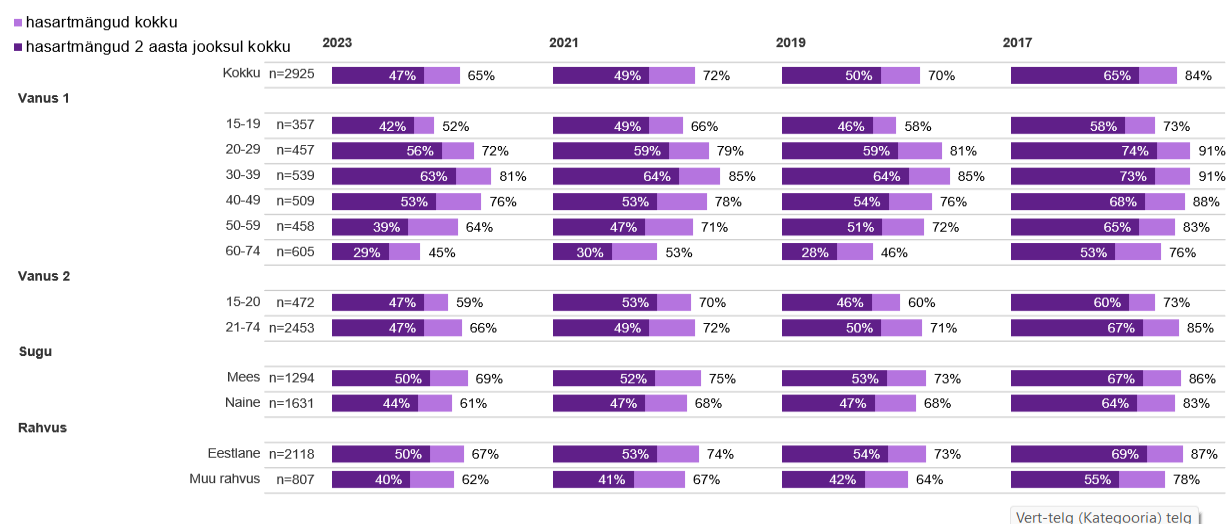
Kuigi hasartmängud on enamikes riikides lastele ja noortele enne 18. eluaastat keelatud, näitavad mitmed uuringud, et alaealistel õnnestub kuidagi siiski saada ligipääs hasartmängudele. Taoliste uuringute tegemine on väga oluline, et oleks võimalik hinnata hasartmängude laia leviku kahjusid ning vajadust inimesi nende kahjude eest kaitsmisel. Hasartmängude mõju ei ole ainult rahaliselt hinnatav, sõltuvus mõjutab oluliselt inimeste ka vaimset ja füüsilist tervist. Välja on töötatud erinevaid projekte noorte teadlikkuse tõstmiseks ja vastutustundliku mängimise juurutamiseks juba varajases eas. (Samantha, *et al.*, 2023 pp. 1-3).

Ilmselt võiks olla selline lähenemine väga tõhus ka Eestis, kuna 2022 aastal läbiviidud Kantar Emori uuring näitas hämmastavaid tulemusi. Kokkuvõttena nähtub uuringust, et hasart- ja

videomängijate ulatus laste seas vanuses 11-16 aastat on suur, neist 96% on kunagi videomänge mänginud ja 20% on hasartmänge mänginud internetis. Lisaks on välja toodud asjaolu, et 10% ulatuses on lapsed kokku puutunud päris hasartmängudega. (Kantar Emor, 2022, lk 11)

Sellist uuringut, mis käsitleb just laste mängukäitumist viidi Eestis läbi esmakordselt 2022. aastal. Uuringust selgus, et hasartmängudega on kokku puutunud ligi 96% lastest. Uuringust nähtub informatsioon, et videomänge mängib iganädalaselt vähemalt 83% 11-16 vanustest lastest. Sagedamini mängitavad mängud on *Sandbox* ja *Shooter*, populaarsed on ka reaajas mängitavad strateegiamängud. Sellest uuringust selgus, et ligi 20% hasartmänguritest lastest on tundnud end halvasti või igavustunnet siis, kui mängimist on proovitud vähendada, 16% mängijatest on juba tundnud, et põgenevad seeläbi probleemide eest ja 15% on soovinud hasartmängude abil mängimise teel kaotatud raha uuesti tagasi teenida. See on väga muret tekitav asjaolu. Uurimuses selgunud andmete põhjal võib väita ka, et raha peale mängivad mängu pigem poisid kui tüdrukud ja samuti võib mõjutada mängurlus ka laste õppeedukust. Muret tekitavad lisaks veel asjaolud, et ka ilma sõltuvuseta mängija võib liiga tihti mängimisega elus probleeme põhjustada ning see, et mängitakse ka nii varajases eas juba raha peale. Üldiselt on ka välja toodud, et selliste näitajate põhjustajaks võib suure tõenäosusega olla 2019. aastal alanud koroonakriis. (Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus, 2023b)

Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskuse poolt tellitud 2023 aasta kordusuuringust ei nähtu Eesti elanike osas eriti suurt kasvutrendi hasartmängudega kokkupuutel, kuid väike kasvutrend on siiski olemas ja hasartmängudega kokku puutunud inimeste arv kokkuvõttes on üsna suur. Uuring viidi läbi Eesti elanike seas vanuses 15 -74, valimi suurus oli 2925 inimest. Antud uuringu tulemused hinnati järgmistesse kategooriatesse: probleemideta mängija (testis punktiskoor 0), mõningate probleemidega mängija (testis punktiskoor 1-7) ja tõenäoline patoloogiline hasartmängija (testis skoor 8+). (Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus, 2023a)



Joonis 1. Hasartmängudega kokku puutunute profiil aastatel 2017- 2023 (Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus, 2023a)

Uuringu tulemustest selgub, et hasartmängudega üldiselt kokku puutunud kogu valimist on 65% ja neist viimase kahe aasta jooksul kokkupuudet omanud 47% ehk siis põhimõtteliselt iga teine elanik Eestis. Selle uuringu järgi on tuvastatud hasartmängudega kokkupuude toimunud pigem väljaspool interneti. Keskmise hasartmängude mängija, kes on kahe aasta jooksul mänginud keskmisest enam, on 20-49-aastane mees, kes on keskmisest veidi kõrgema sissetulekuga. 15-20aastaste seas on mänginud hasartmänge keskmiselt 59% noortest ja sealhulgas viimase kahe aasta jooksul 47%. Uuringust nähtub ka, et igapäevaselt mänginud on internetis näiteks 24% ja väljaspool interneti 17%. (Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus, 2023a)

Tegelikkuses on oluline mängurusega seotud probleeme pigem ennetada. Mõistlik oleks inimeste käitumises hasartmängude sõltuvuse ilminguid ette näha, mis eeldatavasti aitaks ära hoida kõige hullemaid sümptomeid. Selleks peaks päris hästi olema seaduse tasandil reguleeritud vastutustundliku mängimise meetmed ja muud ennetamise programmid. Kui võimalikud kahjud oleks pidevalt piiratud, siis oleks võimalik inimesel nende meetmete tõttu aeg maha võtta ja mõelda, kas ta ka tegelikult soovib hasartmängude peale nii palju aega ja raha kulutada. Kahjuks ei ole enam hasartmängude operatooreid huvitatud oma klientide mängimist vabatahtlikult kuidagi moodi piirama ja kui seadus seda otseselt ei kohusta, siis ennetusmeetmed jäävadki ainult ideefaasi. (Chóliz, 2023, pp. 1-3)

Eeskujuliku näitena võib välja tuua Uus-Meremaa, kus on hasartmängupoliitika välja töötatud 2003. aasta hasartmänguseaduse alusel. Seadus on koosõlas ka ülemaailmsete algatustega, millega tunnistatakse hasartmänguga seotud kahju ja proovitakse probleeme ära hoida või ennetada. Seadus hõlmab üsna häid piiranguid selle kohta, kes võib mängida, lähenemisviise,

kontrollib hasartmängude kasvu, seab reklaamile piiranguid ning hõlmab kohustuslikke vastutustundlikke hasartmängustrateegiaid. See seadus tagab ühtlasi ka, et osa hasartmängudega seotud raha suunataks tagasi kogukonnale ja see tooks kasu. Samas on hasartmängude raha suunamine organisatsioonidesse ka veidi ohtlik, sest see võib põhjustada jällegi sotsiaalseid kulusid. Näiteks Austraalias Victoria osariigis hinnatakse hasartmängudega seotud sotsiaalseid kulusid umbes 6,97 miljardi Austraalia dollari ringi, samas kui hasartmängudest saadud maksutulu kogusumma on 1,6 miljardit. Kuigi hasartmänguga seotud kahjude kõrvaldamiseks on olulised ravimeetodid, peaks poliitika käsitlema ka rohkem ennetamist, kahjude minimeerimist, sotsiaalset õiglust ja tervise edendamist. Uus-Meremaa on juba praegu võtnud hasartmängude suhtes kasutusele erinevaid tõhusaid meetmeid, kuid tänu pidevalt muutuvale turule on ka neil arenguruumi oma regulatsioonide parendamiseks. (Rimal, *et al.*, 2023 pp. 1-5)

Hasartmängusõltuvust võib tegelikult võrrelda viirusega, mis inimesele tema enda teadmata ligi hiilib ja korraldab tema organismis kaose, võttes ära enesevalitsuse ning adekvaatse otsustusvõime. Kui inimene on juba sellesse viirusesse nakatunud ja ilmnunud on esimesed tugevamad sõltuvuse probleemid, siis vajab ta sellest viirusest täielikult vabanemiseks juba ravi, mis aitaks vähendada mängimistahet ja anda muid alternatiive mängimise asemel. Sellist ravi riiklikult ei ole veel rakendatud ning lootus sellise lahenduse saamiseks tundub kaugel tulevikuna. (Chóliz, 2023, pp. 2-3)

Erinevad uuringud on näidanud, et COVID-19 pandeemia ajal suurenes oluliselt veebimängude kasutamine, sest inimesed olid sotsiaalselt isoleeritud ja nende võimalused alternatiivsete meelelahutuste leidmiseks olid piiratud. Selle tulemusena on rõhutatud vajadust süsteemi poolt kehtestatud mehhanismide järele kaitsmaks haavatavaid osalejaid. Läbi uurimise on välja selgitatud, et tehnoloogia ja andmete roll saavad juhtivaks hasartmängude reformis. Näiteks on üks oodatuid uusi meetmeid ühtse kliendivaate rakendamine. Hasartmängukomisjon koostöös hasartmänguturu osalistega arendab osades riikides juba välja süsteemi, mis võimaldab jagada teavet klientide kohta, keda hasartmängud võivad kahjustada. Praegu on olemas enesevälistamise lahendus, kuid sellel on palju kitsaskohti. Kohalik hasartmängukomisjon teeb koostööd ametiisikutega, et tagada *General Data Protection Regulation* ehk GDPRi õiguslik alus andmete töötlemiseks. Ühtse kliendivaate rakendamine seab IT-osakondadele väljakutsed, sealhulgas tundlike andmete kaitsmise ja töötlemise ning konto sulgemise mehhanismide loomise osas. See nõuab ettevõtjatel erinevate arengustrateegiate väljatöötamist nii ettevõttesiseselt kui ka kolmandate osapoolte lahenduste integreerimise näol. (Rasmussen, 2022, pp. 20-21)

Hasartmänguprobleemide keskuse poolt Koreas 2020. aastal tehtud uuringu tulemusena selgub samuti, et pandeemia ajal suurenes huvi hasartmängude vastu just veebikasiinodes. Uuringu valimis oli 780 inimest vanuses 13-18 aastat. Uuringu tulemusena selgus, et uuringus osalenud inimesed on viimase kolme kuu jooksul vähemalt üks kord veebis mänginud hasartmänge. Tulemustest nähtus, et probleemse hasartmängimise esinemissagedus oli 24,6%. Uurimuses võrreldi andmeid enne COVID-19 pandeemiat ja pärast pandeemiat, arvestades sotsiaalseid tegureid nagu näiteks eakaaslaste surve, hasartmängude kättesaadavus veebis, andmeid võrreldi erinevate hasartmängude liikide vaates. (Sohn, Son, 2024, pp. 24-26)

Samuti on erinevates uurimustes uuritud hasartmängusõltuvust ka autismi vaatenurgast. Autismi puhul on tegemist neuroloogilise arenguhäirega, mis mõjutab inimese sotsiaalset suhtlemist ning inimesel on tihtipeale piiratud ja korduvad käitumismustrid. Kuna autistlike inimeste otsustamisvõime on tihtipeale häiritud nende eripärast tingituna, siis see annab kergema võimaluse sõltuvusse sattumiseks. Erinevate uuringute tulemustes, mida on USA-s Hiinas ja Inglismaal läbi viidud aastatel 2006-2021, nähtub erinevaid mustreid, millest võib järeldada, et mingi seos on täiesti olemas. Näiteks näitasid uuringud, et autistlike inimeste otsustes ja otsuse tegemise kiiruses on erinevused inimestega, kellel puudub diagnoos, nende uuringute järgi tuli välja, et autistlike inimeste otsused tulid kiiremini ja läbimõtlematult, kui ilma diagnoosita inimestel. Kuna nendes konkreetsetes uurimustes ei uuritud seost alkoholi ja mõnuainete mõjuvalemale faktorile ning soolisi erinevusi, siis ei saa nende põhjal teha konkreetset otsust, kas seos on kindel. (Chamberlain, *et al.*, 2023. pp. 1-6)

Lisaks on sõltuvuse vaatenurgast oluline faktor veel hasartmängu liigil. Erinevad uuringud on näidanud, et sõltuvus tabab mehi ja naisi erinevalt just mängude tüüpide erinevuse tõttu. Näiteks mehed on tihtipeale need, kes panustavad pigem spordiennustustele, kui nende huvid ja soodumused on suunatud just sellele valdkonnale. Osa inimesi mängivad ainult oskumänge, kus tugevaks eelduseks on just mingid teatud kogemused ja vastav haridus. Need mängutüübid on palju suurema tõenäosusega sõltuvust tekitava iseloomuga, kui on näiteks loteriide mängimine. Siinkohal on oluline see, et erinevat tüüpi mängude puhul võivad olla panuste summad väga erinevad ning seega võib olla rohkem hasarti tekitavam mängida suurematele panustele ning topelt koefitsientidele. (Chóliz, 2023. pp. 5-7)

Hasartmängusõltuvus on tõsine probleem, mis hakkab mõjutama inimese elu ja funktsioneerimist, kui selle probleemi tõsidusest aru ei saada või sellega ei tegeleta. Mõnede teadlaste arvates on see võrreldav alkoholi ja muude mõnuainete sõltuvusega, ühtlasi peetakse mõnuaineid ka mängurluse stiimuliks, sest osad inimesed satuvad mängukire alla just alkoholi joobes. Sõltuvuse eelsoodumuseks võib olla ka mistahes muu vaimse tervise probleem,

näiteks depressioon. Sellist kombineeritud mõju tekitab inimesetele ka COVID-19 periood, kus isoleeritud olek, hirmutunne eelseisva ees ning suhtluse puudumine tekitab vaimseid probleeme. Hasartmängud võisid algselt tunduda hea meelelahutusena, kuid hiljem põhjustada hoopis suuremaid probleeme ja lisaks sõltuvuse probleemile võisid tekkida ka rahalised probleemid kodus olemisest, mida mindi siis hasartmängudega lahendada. Sõltuvuse stiimuliteks võivad olla mitmed erinevad mõjutavad tegurid.

1.3. Hasartmängude reguleerimine Eestis

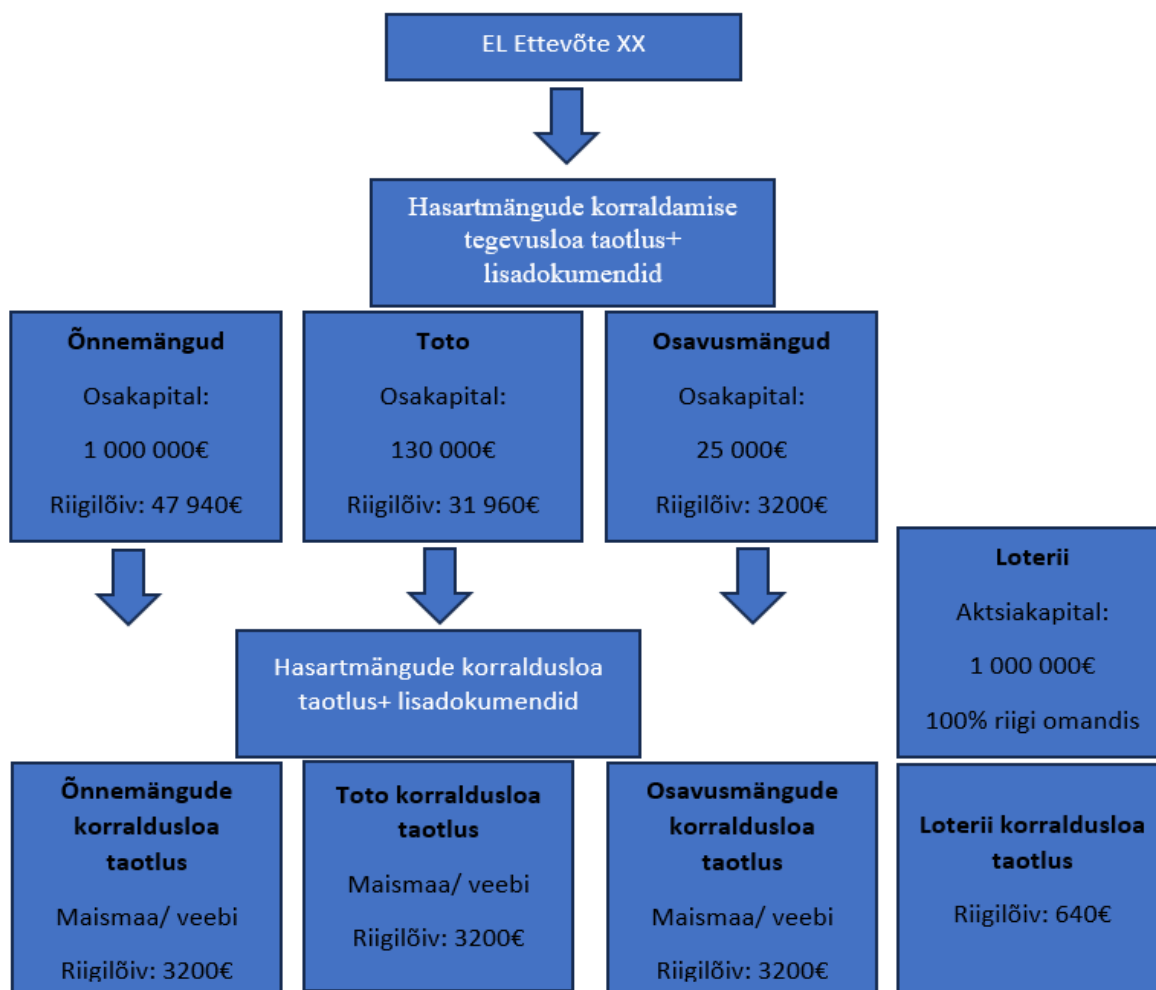
Eestis on hasartmängud ja nende pakkumine reguleeritud hasartmänguseadusega, mis on vastu võetud 2008 aastal ning seda on aja jooksul muudetud ainult vähesel määral. Mängude pakkumiseks peab taotlema Maksu- ja Tolliametilt hasartmängude tegevusluba ning korraldusluba vastavalt mängu liigile, mida soovitakse pakkuma hakata. Samuti on selles regulatsioonis välja toodud see, et järelevalvet hasartmängude üle teeb Maksu- ja Tolliamet. Hasartmänguseaduse §-s 2 on sätestatud hasartmängu mõiste, mis tunnustele peab vastama mäng, mis vajab korraldamiseks litsentsi, millistele tingimustele peab vastama ettevõtte, kes soovib saada hasartmängude korraldamiseks tegevus- ja korraldusluba, millised dokumendid on vaja selleks esitada, mis aja jooksul peab Maksu- ja Tolliamet tegema otsuse hasartmängude litsentsi andmiseks või selle andmisest keeldumiseks, samuti otsuse või mitteandmise otsuse seaduslikud alused. Lisaks tuuakse välja Maksu- ja Tolliameti õigused järelevalve teostamisel. (Hasartmänguseadus, 2008)

Hasartmängude reklaamid on reguleeritud reklaamiseadusega, et vähendada võimalikke kahjulikke mõjusid inimestele. Järelevalvet antud seadusele teostab Tarbijakaitse ja Tehnilise Järelevalve Amet. Mõned hasartmängu reklaami puudutavad nõuded on reguleeritud ka hasartmänguseadusega, näiteks hoiatustekstid, mis peavad olema veebisaidil, kus pakutakse hasartmänge. Reklaamiseaduses on välja toodud näiteks sellised funktsioonid, mida peavad korraldajad rakendama: hasartmängureklaam peab sisaldama hoiatusteksti, mida on lihtne märgata ja paistab silma: „Tähelepanu! Tegemist on hasartmängu reklaamiga. Hasartmäng pole sobiv viis rahaliste probleemide lahendamiseks. Tutvuge reeglitega ja käituge vastutustundlikult!” ja reklaam ei tohi sisaldada üleskutset, mis tekitaks tunde nagu hasartmängude teel oleks võimalik rikastuda. (Reklaamiseadus¹, 2008)

Et saada seaduslikuks hasartmängupakkujaks Eestis, tuleb kõigepealt taotleda tegevusluba sellele mängutüübile, mida soovitakse pakkuma hakata. Tegevusluba saab taotleda ainult usaldusväärne juriidiline isik, samuti peavad olema usaldusväärsed selle ettevõtte olulise

osalusega aktsionärid, tegelikud kasusaajad ja juhtorgani liikmed. Lisaks ei tohi ettevõtte, mis hakkab pakkuma hasartmänge, tegeleda muude tegevusaladega peale hasartmängude korraldamise. Erinevatele mänguliikidele on seatud ka kõrged kapitali nõuded. Näiteks peab toto korraldamiseks osakapital olema vähemalt 130 000 eurot ja õnnemängude puhul vähemalt üks miljon eurot, loterii litsentsi puhul peab ettevõtte vormiks olema aktsiaselts, mille aktsiakapitali nõue on samuti vähemalt üks miljon eurot ning lisaks peavad kõik aktsiad kuuluma Eesti riigile. (Hasartmänguseadus, 2008)

Tegevusloa taotlemiseks (vt joonis 2) tuleb esitada korrektselt täidetud taotlus Maksu- ja Tolliametile, lisadena peavad olema esitatud dokumendid, mis tõendavad ettevõttega seotud juriidiliste ja füüsiliste isikute head mainet ning osakapitali päritolu. Tegevusloa taotlemiseks tuleb tasuda ka riigilõivu, mille suurus sõltub hasartmängu liigist (vt joonis 2). Menetluse tähtaega hakatakse arvestama sellest hetkest, kui Maksu- ja Tolliamet on taotluse kätte saanud ning tähtaeg on vastavalt hasartmänguseadusele neli kuud. Maksimaalselt võib menetlus aega võtta kuni kuus kuud. Tegevusloa andmisest või sellest keeldumise kohta teeb Maksu- ja Tolliamet ametliku otsuse ning edastab selle ettevõttele, lisaks läheb otsus ka majandustegevuse registrisse, kus muuhulgas registreeritakse ja peetakse arvestust erinevate hasartmängu lubade üle. (Maksu- ja Tolliamet, 2023d)



Joonis 2. Hasartmängude lubade taotlemise protsess (Maksu- ja Tolliamet, 2023b; autori koostatud)

Ainult tegevusloaga ei ole võimalik ettevõttel veel hakata seaduslikult korraldama hasartmänge, selle jaoks tuleb taotleda ka korraldusluba samale mängutüübile, seda tuleb teha aasta jooksul, sest kui tegevusloaga ettevõtte ei oma üle ühe aasta ühtegi korraldusluba ega tegele hasartmängude pakkumisega, siis on võimalik hasartmänguseaduse kohaselt tegevusluba kehtetuks tunnistada. Korraldusloa taotlemiseks tuleb esitada uus taotlus ning maksta korraldusloa riigilõiv. Samuti tuleb esitada koos taotlusega nõuetekohased lisadokumendid. Juhul kui tegemist on maismaa mängukohaga, siis tuleb esitada mängukoha plaanid, linnavalitsuse luba mängukoha avamiseks antud aadressil ja mänguautomaatide kohta dokumendid. Kui tegemist on kaughasartmängu taotlusega, siis tuleb esitada serveri asukoha tõendid, veebisaidid, dokumendid veebisaidil hasartmänguseaduse nõuete täitmise kohta, mängureeglid, andmed maksevahendajate ja isikutuvastuse meetodite või teenusepakkujate kohta ja erinevad sertifikaadid mängude kohta, mida plaanitakse pakkuma hakata. Hasartmängukorraldajatele on seaduses erinevad nõuded, mida nad peavad kohaldama oma veebisaidil, et suunata inimesi vastutustundlikumalt mängima. Nõuded, mida

hasartmängukorraldaja rakendama peab, on toodud hasartmänguseaduse §-des 53, 54 ja 55 näiteks järgnevad: enne mängima asumist peab ettevõtte teostama isiku tuvastamise usaldusväärset viisi ja kontrollima isiku lubatud vanusele vastavust ja piirangu olemasolu, veebisait peab kuvama esmasel sisselogimisel võimaluse määrata endale mängimise ülempiir, veebisaidil peab olema hoiatustekst hasartmängude sõltuvust tekitava iseloomu kohta ja viide sõltuvuse puhul abi saamiseks, veebisaidil peab olema kuvatud aeg, et mängijal oleks võimalik näha kui kaua ta mänginud on ja peab olema võimalik vaadata oma mängimise ajalugu. (Hasartmänguseadus, 2008)

Ettevõtte võib alustada hasartmängude pakkumisega, kui menetlus on lõppenud positiivse otsusega ja litsentsid on sisestatud majandustegevuse registrisse. Tegevus- ja korraldusluba omav ettevõtte ja sellega seotud isikud peavad jätkuvalt kogu litsentsi hoidmise perioodil hoidma oma head reputatsiooni ning ei tohi pakkuda hasartmänge riikides, kus see seadusega keelatud on või vajab eraldi kohaliku litsentsi taotlemist. Lisaks peab ettevõtte teavitama Maksu- ja Tolliametit mistahes muudatustest, mis planeeritakse teha ettevõtte tegevuses või ettevõttes. Näiteks tuleb teavitada, kui plaanitakse muuta ettevõtte struktuuri või juhatust ja teavitada tuleb siis, kui planeeritakse vahetada teenusepakkujaid, pangakontosid või pakutavaid mänge. Hasartmänguettevõtte peab esitama korrektselt iga kuu maksudeklaratsioone ja maksma tulu pealt hasartmängumaksu, lisaks peavad olema õigeaegselt esitatud majandusaasta aruanded ning kõigil on auditeerimiskohustus. Juhul kui ettevõtte ei täida talle antud kohustusi, siis on litsentsiandjal võimalik teha ettekirjutus või load kehtetuks tunnistada. (Hasartmänguseadus, 2008)

Hasartmängud maksustatakse hasartmängumaksuga, mida reguleerib hasartmängumaksu seadus. Maksud tasub ettevõtte, kes mängu pakub ja deklaratsioon esitatakse kalendrikuu eest järgmise kuu viieteistkümnendaks kuupäevaks. Üldiselt käib maksuarvestus korraldaja tulu pealt (ehk siis panused miinus võidud) aga maismaa kasiinodel on lisaks tulule veel inventari maks. Ühe õnnemängu korraldamiseks mõeldud mängulaua kohta tuleb tasuda kuus 1406 eurot, õnnemängude automaadi kohta tuleb maksta 300 eurot ja kümme protsenti tulust, 32 eurot osavusmängu automaadi kohta, kaughasartmängude puhul on maks kuus protsenti ja loteriide puhul on see 22 protsenti. Hasartmängumaks laekub riigieelarvesse ja sellest saab rahastust näiteks Eesti Kultuurikapital. (Hasartmängumaksu seadus, 2009)

Tähele tuleb panna asjaolu, et kõik hasartmängud ei kuulu litsentseeritavate hasartmängude hulka. Näiteks lubasid ei pea taotlema hasartmängude puhul, mille võidufond on väiksem kui üks tuhat eurot ja mida ei korraldata tihedamini kui korra nädalas (Hasartmänguseadus, 2008). Eraldi reguleeritud on veel kaubanduslik loterii, mis vajab ainult majandustegevusteate

esitamist ja Maksu- ja Tolliameti kooskõlastust. Kaubanduslik loterii on selline hasartmängu liik, mida saab korraldada vaid toote või teenuse reklaamimiseks. Kaubandusliku loterii võidufondi suurus peab olema vahemikus 10 000-100 000, loosis saab osaleda kauba või teenuse toetamisega, võidud loositakse välja juhuslikult ning mängureeglid peavad vastama hasartmänguseadusele. (Maksu- ja Tolliamet, 2023c)

Hasartmänguettevõtetal on lisaks ka kohtustus hinnata ja ära hoida rahapesuga seotud riske. Vastavalt rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seadusele peab ettevõttel olema vastutav isik, kes kontrollib isikuandmeid ja hindab erinevaid riske (Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seadus¹, 2024). Rahapesu Andmebüroole tuleb esitada teade juhul kui kohustatud isikul tekib rahapesu kahtlus, toimunud on ebaharilik tehing või ebaharilik tegevus, toimunud on sularahatehing, tekib terrorismi rahastamise kahtlus või juhul kui on kahtlus või teadmine rahvusvahelise finantssanktsiooni vm sanktsiooni liigi kohaldamise vajadusest. Teate saab esitada Rahapesu Andmebüroole nende veebisaidi kaudu täites vastava teate vorm. (Rahapesu Andmebüroo, 2022)

Kui kohustatud isikul tekib kahtlus, et tegemist võib olla rahapesuga, tuleb esitada rahapesukahtluse teade (STR, inglise keeles *Suspicious Transaction Report*). Rahapesu kahtlus tähendab seda, et vahendid, mida on kasutatud, võivad olla kuritegelikku päritolu või on nende vahendite eesmärk suunatud kuritegevuslikkusele. Teate esitamisel ei tohi isikule selle kohta infot anda, et tema suhtes on kahtlusi. Rahapesu kahtluse korral ei tohi kliendiga edasist koostööd teha ega tehinguid vastu võtta. Ebaharilik tehing tähendab seda, et tehingu väärtus on näiteks oluliselt suurem isiku palgast ja seetõttu tekib kahtlus vara seadusliku päritolu osas ning tehingut ei suudeta põhjendada eluliselt usutavate selgitustega, siis tuleb esitada ebahariliku tehingu teade (UTR, inglise keeles *Unusual Transaction Report*). Ebaharilikuks tegevuseks peetakse korduvaid ja jätkuvaid ebaharilikke tehinguid, sellise tegevuse tuvastamise korral võib kliendiga ärisuhet jätkata, kuid kahtlusest tuleb teavitada Rahapesu Andmebürood, et välja selgitada põhjused ja välistada kuritegelik päritolu (UAR, inglise keeles *Unusual Activity Report*). Sularahatehingu korral üle piirsumma, milleks on 32 000 eurot, esitatakse kohustuslik sularahatehingu teade (CTR, inglise keeles *Cash Transaction Report*). See kohustus on alati ja sellega mingeid piiranguid isiku suhtes ei kaasne, see tähendab, et ta võib jätkata tehingutega ja kliendisuhet jätkub tavapäraselt. Terrorismi rahastamise kahtluse korral või riskiriigiga seotud tehingu korral tuleb esitada terrorismi rahastamise kahtluse teade (TFR, inglise keeles *Terrorist Financing Report*). TFR-teated jaotatakse kaheks: riskiriigiga seotud tehingud TFR-1 ja isikuga seotud kahtlused TFR-2. Viimase teate liigina on rahvusvahelise finantssanktsiooni teade (ISR, inglise keeles *International Sanctions Report*). Teatamise kohustus on sätestatud

rahvusvahelise sanktsiooni seadusega, kuid teatamine toimub vastavalt rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seaduse nõuetele. (Rahapesu Andmebüroo, 2022)

Oluline määrus järelevalve teostamisel on „Hasartmängukorraldaja elektroonilises arvestus- ja kontrollisüsteemis registreeritavate andmete loetelu ja sisestamise kord ning elektroonilise arvestus- ja kontrollisüsteemi Maksu- ja Tolliameti infosüsteemiga ühendamise kord“. Selle määrusega reguleeritakse hasartmängukorraldajatele pandud kohustust ühendada oma süsteemidega Maksu- ja Tolliameti arvestussüsteem ja aruandlussüsteem, nende tehniliste nõuete, ühendamise eelduste, testimise nõuete ja muude registreeritavate andmete kohta. Aruandluse- ja arvestussüsteemi ühendamine käib Maksu- ja Tolliametiga läbi infosüsteemide andmevahetuskihi, mida nimetatakse X- tee' ks. Antud süsteemide sünkroonimisel kehtivad Vabariigi Valitsuse määruse järgi kehtestatud küberturvalisuse nõuded. Registreeritud andmeid peab hasartmängukorraldaja säilitama vähemalt 400 päeva ja eesmärk on tagada läbi nende süsteemide neile järelevalveasutuse igaaegne ligipääs. Aruandlusega ühendamine käib peale nõuetekohast testimist ja kui kõik on korras, siis sõlmitakse hasartmängukorraldaja ja regulaatori vahel ka vastav teenuse leping. Antud aruandluses on ettevõttel kohustus korrektselt kuvada järelevalve teostamiseks, näiteks mänguautomaatide kohta järgnevad andmed: identifikaator, seerianumber, mudeli number, valmistamise aeg, tootja nimi, asukoha aadress, kasutuse alguse aeg, kasutusõigust tõendava dokumendi ära kiri, sisestatud raha või seda asendavate vahendite, näiteks žetoonide või tšekkide koguväärtus, mängudes tehtud panuste kogusumma, mängudes saadud võitude kogusumma, mängitud mängude arv, kasutuse lõpu aeg. (Rahandusminister, 2012)

Üldiselt tohib hasartmänge Eestis pakkuda vaid usaldusväärse taustaga ettevõtte, kellel on olemas vastava mänguliigi tegevusluba ja korraldusluba. Taotlused tuleb esitada Maksu- ja Tolliametile koos korrektsete lisadokumentidega. Maksu- ja Tolliamet on järelevalve eest vastutav organ. Hasartmänge reguleerivad Eestis mitmed seadused, mis kohustavad ettevõtteid järgima erinevaid nõudeid. Hasartmänguseadus on seadustest kõige mahukam ja sisaldab liigiti erinevaid nõudeid ja kohustusi, mis hasartmängukorraldajale pandud on. Hasartmänguettevõtted peavad oma teenitud tulu pealt tasuma hasartmängumaksu ja täitma rahapesu tõkestamiseks mõeldud nõudeid. Oma mängu reklaamida tohivad hasartmänguettevõtted vaid vastavalt reklaamiseaduses kehtestatud nõuetele. Lisaks on hasartmänguettevõtted kohustatud pidama aruandlussüsteeme, mis annavad ülevaate mängukohas toimuvast ning seeläbi võimaldavad järelevalveasutusel paremini järelevalvet teha.

2. HASARTMÄNGUDE REGULATSIOON JA JÄRELEVALVE

2.1 Uuringu läbiviimise meetodika

Teadlaste arvates on analüüsis sobilik kombineerida meetodeid, viimastel aastatel on olnud tõhusaks viisiks see, et oleks võimalik analüüsida võimalikult palju erinevat informatsiooni ja saada vastavalt sellele paremini struktureeritud ja täpsemad tulemused (Kyc, 2022. pp. 34-37). Viimase sajandi jooksul on selgunud, et populaarsemaks uurimismeetodiks on kvalitatiivne uurimismeetod (Morse, 1998, p. 1).

Seetõttu viiakse läbi kvalitatiivne uurimus: dokumendianalüüs ja ekspertintervjuu, milles kasutatakse avatud küsimusi. Andmekogumise meetod on intervjuu ja dokumendianalüüs. Dokumendianalüüs võimaldab leida dokumendi või uuritava nähtuse tähendused, suurendades arusaama ja arendades teadmisi (Bowen, 2009, p. 27). Avatud küsimustega intervjuu annab enam vabadust küsida põhjalikumaid küsimusi, mis sisaldavad rohkem infot (Kyc. 2022. pp. 36-38; Morse, 1998, p. 5). Avatud küsimused teevad tihti analüüsi keerukamaks, kuid samas huvitavamaks, sest vastused on teksti kujul ja annavad rohkem võimalusi analüüsimiseks, teada saab intervjuueeritavate hinnanguid ja arusaamasid (Garbarino & Holland 2009, p. 7). Dokumendianalüüsi tehakse õigusaktile, mis reguleerib Eestis hasartmänge.

Valimiks on lõputöös ettekavatsetud valim, sest uurimus käsitleb just regulatsioonide tõhusust ja järelevalve poolt, seega on väga olulisel kohal järelevalveasutuse esindaja arvamus ning hinnangud. Arvatakse, et väikese valimiga uurimus on alati lihtsam, kuid tegelikkuses see ei ole tõsi, sest väiksem valik annab võimaluse pikemaks ja põhjalikumaks intervjuuks (Morse, 1998, p. 5).

Andmeanalüüsimeetodina rakendatakse lõputöös sisuanalüüsi, mis on teadusuuringutes juba pikka aega kasutusel olnud. Sisuanalüüsi kasutatakse kvalitatiivsete uuringute jaoks tekstiandmete uurimiseks nende kategooriatesse jagamise teel (Hsieh & Shannon, 2005, p. 1278).

Lõputöö eesmärk on välja selgitada hasartmängude järelevalvega seotud probleemid Eestis. Selleks on vaja välja selgitada kitsaskohad regulatsioonides ja võimalusel teha soovitusi muudatusteks või siis välja selgitada hasartmänguseaduse muutmise vajadus.

Dokumendianalüüs tehakse hasartmänguseadusest (Hasartmänguseadus, 2008) sätestatud hasartmängude osas, et teada saada kuidas on Eestis hasartmängud reguleeritud ja millised on

kohustused hasartmänguettevõtetele. Dokumendianalüüsi teostati jaanuar-veebruar 2024. Seejärel viidi läbi ekspertintervjuu (vt lisa) Maksu- ja Tolliameti peaspetsialistiga. Eelnevalt saadeti avatud küsimused intervjueeritavale e-kirja teel, et ta saaks nendega tutvuda ja mõelda vastuste peale ning soovi korral arutada vastuseid ka kolleegidega. Intervjueeritav on hasartmängude valdkonnas töötanud pikalt ning kursis erinevate probleemidega, mis võivad selles valdkonnas aastate jooksul esineda. Intervjuu tehti Skype kõne vahendusel 08.03.2024, intervjuu kestvuseks oli üks tund. Intervjueeritava nõusolekul vestlus salvestati ja hiljem transkribeeriti. Pärast transkribeerimist helisalvestis kustutati. Intervjueeritavale anti teada, et tema isikut ei avaldata, kuid tema vastuseid võidakse tsiteerida lõputöö tulemustes.

2.2. Hasartmängude regulatsiooni dokumendianalüüs

Selleks, et välja selgitada kuidas on reguleeritud hasartmängud Eestis ja kuidas on võimalik taotleda hasartmängu luba ning millised kohustused on hasartmänguettevõtetal teostati dokumendianalüüs hasartmänguseadusest. Hasartmänguseadusest tulenevate konkreetsete nõuete analüüsimiseks moodustati kolm kategooriat (järelevalve, lubade taotlus ja ettevõtete kohustused), kõigile omakorda määrati kolm koodi (vt tabel 1).

Tabel 1. Kategooriad ja koodid (autori koostatud)

Kategooriad	Koodid
Kategooria 1 Hasartmängud ja riiklik järelevalve	Kood 1 Mõiste Kood 2 Liik Kood 3 Järelevalve
Kategooria 2 Hasartmängude lubade taotlemine	Kood 1 Tegevusluba Kood 2 Korraldusluba Kood 3 Riigilõivud
Kategooria 3 Hasartmänguettevõtete kohustused	Kood 1 Osa- või aktsiakapital Kood 2 Reputatsioon Kood 3 Lubade kehtetuks tunnistamine

Esimene kategooria (hasartmängud ja riiklik järelevalve) moodustati, et selgitada üldiselt, mis mängud kuuluvad litsentseeritavate hasartmängude hulka, mida tähendab üldiselt hasartmängu

mõiste ja kuidas toimub hasartmänguseaduse järgi järelevalve teostamine ning mis õigused on järelevalveasutusel. Esimene kategooria koosneb kolmest koodist. Esimese koodiga selgitatakse hasartmängude mõistet üldiselt, teine kood toob välja hasartmängude erinevad liigid ja kolmandaga saadakse teada järelevalve teostamise võimalusi ja õigusi.

Hasartmänguseaduse § 2 järgi tähendab hasartmängude **mõiste** mängu, milles esineb kolm tunnust: mängijal on võimalik saada mängu tulemusena rahaliselt hinnatav võit, mängus osalemiseks on kohustuslik rahaliselt hinnatav panus ja mängu tulemused selguvad juhuslikkuse teel. Seega saame järeldada regulatsiooni põhjal, et kui mängul puudub üks tunnustest, siis ei liigitata hasartmänguseaduse alusel seda mängu litsentseeritavaks hasartmänguks. Juhuslikkuse teel võib mängu tulemus selguda osaliselt või täielikult, samuti võib juhuslikkus sõltuda eelseisva ürituse või võistluse tulemusest näiteks nagu toto puhul ei ole spordivõistluste tulemused teada ja võidu kindel ette ennustamine ei ole enamasti võimalik. Kusjuures võit võib olla nii rahaline kui ka rahaliselt hinnatav ese, millele saab määrata kindla väärtuse, juhul kui auhindasid on mitu, siis hinnatakse mitterahalised võidud vastavalt turuväärtusele ja neist summeeritakse võidufond. Lisaks hasartmängudele on ka erandeid, millisel juhul ei kuulu mäng hasartmängude hulka. Näiteks hasartmänguks ei saa hasartmänguseaduse alusel pidada osavusmängu, millega pole võimalik saada rahaliselt hinnatavat võitu, vaid võiduks on näiteks võimalus uuesti mängida. Lisaks ei kvalifitseeru hasartmängude alla loteriid, mida korraldatakse Eestisse registreeritud laevadel alla ühe tuhande euro võidufondiga ja samuti ka loteriid, mille võidufond on alla tuhande euro ja mida ei korraldata tihedamini kui üks kord nädalas. Litsentseeritavate mängude hulgast jäävad välja ka tavalised spordivõistlused ja kaubanduslikud loteriid, viimased on reguleeritud eraldi hasartmänguseaduse § 6 järgi ja nende korraldajatel on ainult teatamiskohustus. (kood 1)

Erinevaid hasartmänge **liigitatakse** hasartmänguseaduse § 4 järgi alljärgnevalt: õnnemängud, loteriid, totod ja osavusmängud. Õnnemänge kirjeldatakse seaduses mängudena, mida saab mängida nii mehhaanilise kui ka elektroonilise vahendi kaudu, mängu tulemus sõltub alati juhusest ja elektrooniliste seadmete juhuslikkus tagatakse RNG- ga, mille testimise kohta peab olema eksperdi väljastatud sertifikaat. Loteriid on mängud, mille tulemus selgub loteriipileti mänguvälja avamise teel ja see sõltub samuti juhusest, võidufond moodustab 80 protsenti piletite tiraaži realiseerimishinnast ja tulemusi ei selgitata üle kolme korra ööpäevas. Toto kohta ütleb seadus, et need on sellised mängud, mille tulemus sõltub sellest kas mängija on ennustatud mängu tulemusi õigesti ja mängu tulemus ei tohi olla mõjutatav. Võitude summad arvutatakse kihlvedude puhul vastavalt tehtud panusele ja koefitsiendile ning totalisaatori puhul on mõjutajaks ka osalejate arv ning nende panused. Osavusmängud on sellised mängud, mille

tulemus on küll juhuslik aga sõltub otseselt osalejate füüsilistest võimetest, teadmistest või osavusest. Osavusmänge saab mängida mehhaanilise või elektroonilise seadme abil. Lisaks üldistele liikidele toob § 4 täpsemalt välja hasartmängude alaliigid, milleks on õnnemängude puhul mängulaual ja mänguautomaadil korraldatavad mängud ning täiendavad õnnemängud. Loteriid saab alaliigitada klassikalisteks loteriideks ja kiirloteriideks. (kood 2)

Hasartmänguseaduse § 66 sätestab hasartmängude riikliku järelevalve korra, hasartmängude üle **järelevalvet** teeb Maksu- ja Tolliamet. Hasartmänguseadusest selgub, et järelevalve, mida Maksu- ja Tolliamet operaatorite üle teeb, ei käsitle ainult maksude kogumist, järelevalveasutus väljastab litsentse, seega kontrollib ka seda, et tegevus- ja korraldusloa menetluse käigus kohustatud nõudeid ka jätkuvalt täidetakse. Lisaks kontrollib MTA ka ettevõtte jätkuvat usaldusväarsust ning hasartmänge pakkuvates ettevõtetes tehtud muudatusi, kooskõlastab neid ja kontrollib kas ettevõtte pole ilma teatamata mingeid muudatusi teinud. Hasartmänguettevõttel on § 57 järgi kohustus teavitada kõikidest muudatustest, mida planeeritakse hasartmängude pakkumisega tegevustes, lisaks ka muudatusi, mis tehakse hasartmänguettevõttes endas või pakutavates mängudes. (kood 3)

Üks viisidest kuidas teha järelevalvet hasartmängude üle on aruandlussüsteem, kuna § 58 ütleb, et hasartmänge pakkuval ettevõttel on kohustus kasutada mänguinventaril elektroonilist arvestus- ja kontrollsüsteemi, mis peab olema infosüsteemi (EHMA) kaudu Maksu- ja Tolliametile kontrollimiseks koguaeg kättesaadav. Lisaks on öeldud, et kontrollsüsteem peab tagama iga mängu kohta andmete kättesaadavuse ja säilitamise vähemalt viieks aastaks selliselt, et järelevalveasutusel oleks võimalik igal ajal vaadata ja arvutada mängijatele tehtud väljamaksete protsendi kõikide panuste summas (ehk RTP) iga mänguautomaadi kohta eraldi nii maismaa kasiino mängude puhul kui ka kaugasartmängude puhul. RTP kohta sätestab seadus, et see peab olema vähemalt 80 protsenti. Maksu- ja Tolliametil on õigus küsida ka sõltumatu eksperthinnangu arvamust kontrollsüsteemi toimimise kohta. Lisaks on hasartmänguettevõttel kohustus kontrollida mängijate igakordsel mängima lubamisel hasartmängu mängimise piirangutega isikute (HAMPI) nimekirja, kui isik kuulub nimekirja, siis teda mängima lubada ei tohi. HAMPI nimekirja haldamine ja rakendamine on sätestatud § 39 alusel, sinna saavad inimesed end vaid ise lisada, seda ei saa teha pereliikmed ega keegi muu ja piiragu määramisel märgitakse ka kuupäev, millal on võimalik piirangut eemaldada, sellest kuupäevast varem ei ole piirangut kustutada võimalik. (kood 3)

Hasartmänguettevõtetel on § 65 järgi toodud ka erinõuded raamatupidamisele, mida nad järgima peavad, näiteks ei otsita saldot kasumiaruandes tuludele ja kuludele, tulude hulgas kajastatakse panused ning kulude hulgas väljamakstud võidud ja panused kajastatakse eraldi

liskas mänguliikide ja mängukohtade lõikes. Lisaks tuleb kajastada hasartmängukorraldajal majandusaasta aruande lisana andmed isikute kohta, kellel on majandusaasta lõpu seisuga ettevõttes oluline osalus. Järelevalve poolelt on § 67¹ toonud välja erisustena selle, et Maksu- ja Tolliametil on lubatud siseneda valdusesse, kus korraldatakse või võidakse korraldada hasartmänge, ebaseadusliku mängude korraldamise puhul on lubatud piirata ligipääs mängudele kuni asjaolude selgumiseni, rikkumiste puhul mängukohas võib sulgeda selle ettekirjutuse alusel ja lisaks tuleb välja, et on lubatud kontrolli eesmärgil ka mängida kontrollitavat hasartmängu. Juhul kui hasartmänguettevõttelt ei ole võimalik infot kätte saada või pole kontaktandmeid on järelevalveasutusel mängude seaduslikkuse kontrollimiseks õigus ka nõuda korralduse alusel informatsiooni kolmandatelt isikutelt. Maksu- ja Tolliamet teostades kontrolli peab täitma nõuetekohase protokoll, mis tehakse mängukohale teatavaks ühe nädala jooksul . (kood 3)

Veebikasiinode puhul on järelevalveasutusel mitmeid võimalusi, kuidas kontrollida hasartmängude ohutut pakkumist. Paljud tingimused, mida hiljem kontrollitakse on välja toodud hasartmänguseaduse korraldusloa ja tegevusloa taotlemise §-des 23 ja 17 ning lisaks veel §-s 33 toodud üldised tingimused. Veebikasiinodele on lisaks eelmainitule kolmandas jaotises toodud kaughasartmängude korraldamise erisused, näiteks seal on info veebisaidile kehtivatest kohustuslikest elementidest, milleks on hoiatustekstid, limiitide pakkumine ning mänguaja taimer. Mänguaja kestvuse taimer annab isikule võimaluse jälgida seda, kui palju aega on ta veetnud hasartmänge mängides, see on ühtlasi ka ilmselt üks väga hea sõltuvuse ennetamise meede. Hoiatustekstid, et hasartmäng on sõltuvust tekitava iseloomuga koos abikontaktidega juba tekkinud sõltuvuse korral, aitavad mängijatele meelde tuletada hasartmängude eesmärki. Seadusest tuleb välja, et hasartmängukorraldaja kohustus on mängijale anda infot, et hasartmängud on loodud eelkõige meelelahutuslikuks eesmärgiks. (kood 3)

Teine kategooria (hasartmängude lubade taotlemine) on moodustatud selleks, et välja selgitada hasartmängude litsentside taotlemise protsessi. Teises kategoorias on kolm koodi. Esimene kood annab teabe selle kohta, millised load on vaja taotleda. Teine kood selgitab korralduslikku poolt ja kolmas seda, millised on riigilõivud, mis dokumente on vaja esitada ning millised on menetlustähtajad lubadele.

Seadusest selgub, et hasartmängude korraldamise **tegevusluba** on esimene samm, mida peab hasartmänge korraldada sooviv ettevõtte taotlema, § 17 järgi saab info, et tegevusluba saab taotleda Eesti ettevõtte või Euroopa Liidu päritoluga ettevõtte, kes on mitteresidendist maksumaksjaks registreerunud. Tegevusloa taotluse lisadena tuleb esitada erinevaid

dokumente. Iga mänguliigi jaoks on vaja esitada eraldi taotlus koos lisadokumentidega. Dokumente, mis on kättesaadavad Eesti registritest eraldi esitada seaduse järgi ei ole vaja. Lisadokumendid, mis tuleb esitada on järgnevad: andmed ettevõtte olulist osalust omavate isikute, juhatuse ja nõukogu liikmete kohta (isikut tõendava dokumendi koopia, elukoha andmed, töö- ja ametikohtade loetelu ja karistusregistri tõend karistuste puudumise kohta), andmed audiitori kohta, ettevõtte osanike või aktsionäride nimekiri koos nende isikuandmete ja häälte arvu ning osaluse suurusega ja lisaks võib Maksu- ja Tolliamet nõuda asutamislepingut ning andmeid äriühingute kohta ja juhatuse või nõukogu liikmete kohta siis, kui osalus on suurem kui 25 protsenti. Maksu- ja Tolliamet kontrollib menetluse käigus isikute usaldusväärsust ja vastavust hasartmänguseaduse nõuetele ning esitatud dokumentide õigsust riiklikest andmekogudest. Otsus tegevusloa andmise või mitteandmise kohta tehakse nelja kuu jooksul alates dokumentide esitamisest ja mitte hiljem kui kuue kuu jooksul taotluse saabumisest. (kood 1)

Kui tegevusloa menetlus on lõppenud ja otsus on positiivne, siis on võimalik taotleda **korraldusluba**, mida väljastatakse igat liiki hasartmängude kohta eraldi ja eelduseks on vastava mängu liigi tegevusloa olemasolu. Menetluse aeg on seaduse § 17 poolt ette antud: kahe kuu jooksul dokumentide esitamisest ja hiljemalt nelja kuu jooksul taotluse saabumisest. Korraldusloa saamiseks tuleb täita korrektselt täidetud taotlus järgnevate andmetega: ettevõtte nimi ja registrikood, asukoha aadress ja kontaktandmed, hasartmängu liigi või alaliigi nimetus, mängukoha aadress või laeva nimi ja registrinumber mängukohas korraldatava õnnemängu, osavusmängu või toto puhul, hasartmängukorraldaja kontaktisiku nimi ja ametikoht, taotluse täitnud isiku nimi, ametikoht ja allkiri, taotletav korraldusloa kehtivusaeg ja riigilõivu tasumise kuupäev. Lisadena õnnemängu, toto või osavusmängu mängukoha avamiseks valla- või linnavalitsuse kirjalik nõusolek mängukoha avamiseks ning mängukoha plaan ja kirjeldus, teave hasartmängu korraldamiseks kasutatava mänguinventari kohta, mängureeglid, ülevaade rakendatavatest turvameetmetest, teave selle kohta, kuidas tagatakse isikute andmete kaitse vastavalt isikuandmete kaitse seadusele, loterii või toto panuse vastuvõtmisel või võitude väljamaksmisel sidevahendi kaudu telefoninumbrid, Interneti-aadressid ja muud kontaktandmed, andmed arvelduskontode kohta. (kood 2)

Riigilõivud on reguleeritud vastavalt riigilõivuseadusele ja need tuleb Rahandusministeeriumi pangakontole üle kanda enne taotluse esitamist. Hasartmängude korraldamise tegevusloa riigilõivud on vastavalt liigiti erinevad: õnnemängudel 47 940 eurot, toto korraldamiseks 31 960 eurot ja osavusmängude puhul 3200 eurot. Korraldusloa taotluse riigilõiv on kõikide mänguliikide puhul üksikult 3200 eurot ja loteriide puhul kehtib erisus, et tasuma peab ainult

korraldusloa riigilõivu 640 eurot. Kaubandusliku loterii majandustegevuse teate esitamise riigilõiv Maksu- ja Tolliametile maksab 10 eurot, samas majandustegevus registri e-keskkonna kaudu teate esitamisel ei ole vaja riigilõivu tasuda. (kood 3)

Kolmas kategooria (Hasartmänguettevõtete kohustused) annab ülevaate hasartmängukorraldaja üldistest kohustustest, et litsentsi saada või seda väärikalt säilitada. Kategoorias on kolm koodi, mis on olulised loa omamisel. Näiteks hasartmängude järelvalveasutusel on õigus nõuete rikkumisel rakendada sunniraha, peatada ettekirjutuse alusel hasartmängude pakkumine kuni puuduste kõrvaldamiseni või äärmuslikul juhul õigusaktide rikkumise puhul on ka võimalik tegevusluba tunnistada kehtetuks.

Ettevõtte, kes tahab alustada hasartmängude pakkumisega peab tähele panema asjaolu, et tegevusloa taotlemise tingimuseks peab olema täidetud **osa- või aktsiakapitali** nõue. Osakapitali nõude suurused sõltuvad mängu liigist, mida planeeritakse korraldada. Näiteks õnnemängude puhul on osakapitali nõue 1 000 000 eurot, toto puhul 130 000 eurot, osavusmängude puhul 25 000 eurot ja loteriide aktsiakapitali nõue on 1 000 000 eurot. Maksu- ja Tolliametile tuleb esitada tegevusloa taotluse lisana ka tõendid sissetulekute või varaallika/rahaallika kohta, mida on kasutatud osa- või aktsiakapitali sissemaks rahastamiseks. Majandusaasta lõpus on hasartmänguettevõttel lisaks kohustus moodustada aastasest puhaskasumist reservkapital, kuhu peab seaduse nõuete kohaselt kandma vähemalt 1/7 puhaskasumist ja seda senikaua kuni reserv moodustab 1/3 aktsia- või osakapitalist. Reservkapitali nõue ei laiene ettevõtetele kelle omakapitali ja varade suhe on vähemalt 50 protsenti. (kood 1)

Hasartmänguettevõttele on oluline nii taotlemisel kui ka hiljem lubasid säilitada soovides hea **reputatsioon**, mis tähendab, et ettevõtte ei tohi pakkuda ebaseaduslikke hasartmänge riikides kus seda teha ei tohi või hasartmängude pakkumiseks on vaja kohalikku litsentsi ja juhatuse liikmed, tegelikud kasusaajad ega muud seotud ettevõtted ja isikud ei tohi olla karistatud kuriteo eest ega olla põhjutanud ettevõtte maksejõuetust raske juhtimisvea tõttu. (kood 2)

Lubade kehtetuks tunnistamine on võimalik vaid seaduse §-s 20 ettenähtud tingimustel ja konkreetsete rikkumiste korral: kui on esitatud tegevusloa taotlemisel valeandmeid, litsentsi omaja on korduvalt ja oluliselt rikkunud oma kohustusi, tegevusloa omaja on korraldanud hasartmänge ilma korraldusloata, tegevusloaga ettevõtte ei täida nõudeid. Näiteks kui tegevusluba omav ettevõtte ei taotle korraldusluba ühe aasta jooksul, tegevusloaga ettevõtte ei täida neile korrakaitseorgani poolt esitatud korraldust, kui on toime pandud tahtlik maksuõigusrikkumise, juhul kui kõik hasartmängukorraldajale väljastatud korraldusload on

tunnistatud kehtetuks või kui on tegeletud rahapesuga või rikutakse korduvalt rahapesu ning terrorismi rahastamise tõkestamise korda. Samuti saab taotleja ise teha taotluse tegevusloa kehtetuks tunnistamiseks. (kood 3)

2.3. Hasartmängude järelevalve

Hasartmängude järelevalve toimise teada saamiseks viidi läbi ekspertintervjuu. Intervjuuga selgitati välja järelevalveasutuse eksperdi subjektiivne hinnang praegusele järelevalve regulatsioonile. Samuti sooviti saada teavet võimalike kitsaskohtade olemasolust ja soovitusi seaduse muutmiseks. Intervjuu küsimused (vt lisa) tuletati uurimisküsimustest (vt tabel 2). Kokku esitati intervjuueeritavale kaheksa küsimust, intervjuueeritav sai enne intervjuu läbiviimist küsimused tutvumiseks, et võimalusel neid arutada läbi kolleegidega, et anda võimalikult täpne ja ülevaatlik vastus.

Tabel 2. Uurimisküsimuste seos intervjuu küsimustega (autori koostatud)

Uurimisküsimused	Intervjuu küsimused
1.Kuidas pakutakse mängijakaitset Eesti litsentsi all toimetavates kasiinodes?	Kas HAMPI piirang on Teie arvates tõhus mängijakaitse meede veebikasiinode puhul? Kuidas kaitseb hasartmänguseadus neid mängijaid kes endale HAMPI piirangut seada ei saa?
2.Millised on võimalused teha järelevalvet veebikasiinodele?	Mitu uut kasiinot aastas on keskmiselt viimase viie aasta jooksul turule lisandunud ja kui suur osakaal neist on veebikasiinod? Kuidas toetab hasartmänguseadus teie arvates järelevalvet veebikasiinode puhul? Kas Maksu- ja Tolliameti töötajatel on teie arvates piisavalt digipädevust veebikasiinode kontrollimiseks?
3.Millised muudatused hasartmänguseaduses aitaks järelevalve teostamisele kaasa?	Milliseid järelevalve probleeme näete Teie eksperdina praeguses hasartmänguseaduses? Kui tihti kontrollitakse ettevõtete jätkuvat usaldusväarsust ja kas hasartmänguseadus võiks seda kuidagi reguleerida? Milliste muudatustega hasartmänguseaduses saaks järelevalvet muuta paremaks?

Intervjuu sisuanalüüsiks moodustati uurimisküsimustest kolm kategooriat. Igasse kategooriasse moodustati koodid. (vt tabel 3) Esimese kahe küsimuse vastuste kohta ütles intervjuueeritav, et need küsimused on pigem mõeldud Hasartmängusõltuvuse Nõustamise Keskusele, sest Maksu- ja Tolliamet ei saa sõltuvuse osas anda väga hästi hinnangut, sest igapäevased kokkupuuted on pigem vähesed ja MTA tegeleb pigem järelevalve ning lubade taotlemise poolega.

Tabel 3. Intervjuu kategooriad ja koodid (autori koostatud)

Kategooriad	Koodid
Kategooria 1 Mängija kaitse	Kood 1 HAMPI Kood 2 Korraldajapõhine enesevälistamine*
Kategooria 2 Järelevalve	Kood 1 Veebikasiinod Kood 2 Ekspertide kaasamine Kood 3 Eesti ettevõtte
Kategooria 3 Seaduse muutmise vajadus	Kood 1 Kaasajastamine Kood 2 Rakendused

Esimene kategooria (mängija kaitse) moodustati, et selgeks teha mängijakaitse üldine olemus ja tõhusus. Kategoorias on kaks koodi, mis toovad välja olulised mängija kaitse meetodid. Intervjuu küsimusega üritati selgeks teha seda, milline on mängijakaitse veebikasiinode puhul ja kas mängijakaitse on hetkel piisavalt tõhus või oleks vaja seal muudatusi teha kaasajastamiseks.

Piirangu küsimuse osas ütles Maksu- ja Tolliameti ekspert, et tema ei ole õige inimene sellele küsimusele vastamiseks, kuna sõltlastega nad kuigipalju kokku ei puutu, kui siis ainult läbi **HAMPI** nimekirja haldamise. Intervjueeritav pakkus ka, et võib antud küsimusele vastuseks jagada statistilisi näitajaid näiteks kui palju isikuid on aastate vaates sõltlaste nimekirja lisatud kuid lisas seejärel, et tegelikkuses see number ei pruugi mingit erilist infot anda, kuna inimeste teadlikkus sellise nimekirja olemasolust on tänu EHKL-i heale tööle ilmselt paljugi suurenenud. Üldiselt pidas järelevalveekspert HAMPI nimekirja tõhusaks enesevälistamise meetodit eestlastele ja ütles, et ta seal midagi eriti ei muuda, kui siis võibolla selle paremat kättesaadavust ka välismaalastele mingil viisil või siis rohkem reklaami inimestele teha, et selline asi eksisteerib. (kood 1)

Teises küsimuses küsiti mängijakaitse kohta nendele, kes piirangut seada ei saa. Nendeks isikuteks on näiteks inimesed, kes resideeruvad teistes Euroopa Liidu riikides ja ei ole Eesti residendid aga saavad mängida Eestis litsentseeritud veebikasiinodes, kuna nende seadus otseselt ei keela seda. Selliseks võimaluseks pakkus intervjueeritav välja võimaluse kasutada **korraldajapõhist enesevälistamist**, mis tähendab, et need isikud saavad endale määrata piirangu ühe korraldaja juures tema kõikidele veebisaitidele. Intervjuu käigus tekkis isegi mõttekäik, et selline kohustus mingis vormis võiks olla hasartmänguseaduses sees, kuid samas on keeruline sellele järelevalvet teostada. (kood 2) See on mõttekoht seaduseandjale.

„Kuidas küll saaks tagada seadusega mängijakaitse kõigile klientidele, sest Eesti lubadega tohib mängu pakkuda tegelikkuses kogu EL-is, juhul kui see riigi oma seadusega keelustatud pole“ (Intervjuu, 2024).

Teine kategooria (järelevalve) moodustati seetõttu, et saada teada ekspertarvamus järelevalve tõhususe kohta ja läbi arutelu saada ideid regulatsiooni parendamiseks. Kategoorias on kolm koodi, mis toovad välja järelevalve poole kitsaskohad. Lisaks taheti teada saada seda, kui suur huvi on uute lubade vastu ja kui paljud uutest taotlustest on veebikasiinod või maismaa kasiinod.

Küsimusele, et kui palju lubasid on viie aasta jooksul keskmiselt aastas lisandunud ütles ekspert, et otsest numbrit öelda ei saa, sest aastate lõikes on olnud erinevaid lube ja kuna menetlus kestab üsna mitu kuud, siis on see kaheti mõistetav küsimus, et kas vastust lugeda taotlemise või loa väljastamise hetkest arvestades. Aga huvi lubade vastu on eksperdi sõnul väga suur ja töölaual on kogu aeg erinevaid lubade menetlusi, millest valdav enamus on **veebikasiinod**. (kood 1) Intervjuu käigus näitas ekspert statistilisi andmeid viimase viie aasta hasartmängude maksude ja tulude kohta, mida ta soovitas lõputöös välja tuua (vt lisa 2).

Olulised andmed, mis lisast 2 tulenevad on: kuidas on viimaste aastate jooksul maks ja GGR ehk mängude kogutulu tõusnud. Eelmise aasta maksu osas täiendas intervjuueeritav, et suur osa kogutud maksudest on tegelikult tegevuslubade riigilõivud. Samuti nähtub jooniselt, et suurimad käibed on just veebikasiinodel (kood 1) ja maismaakasiinode turg hakkab vaikselt taanduma. (vt lisa 2)

„Hasartmängumaksu määr on olnud aastatel 2010-2023 muutumatu“ (Intervjuu, 2024).

Ühe olulise aspektina tõi intervjuueeritav välja asjaolu, et praegune seadus ei anna eriti häid võimalusi teha järelevalvet veebikasiinodele, kuna Maksu- ja Tolliameti töötajatel puudub IT-kompetents ja hasartmänguseadus ei anna ideaalset võimalust järelevalve puhul kaasata kolmandaid osapooli või eriala **eksperdi kaasamist**. Lisaks ei ole seaduses täpsustatud seda, millised parameetrid peaksid olema sellel eksperdil või süsteemidel. Intervjuueeritava arvates on see mõttekoht, mil moel oleks vaja seaduses reguleerida eksperdi kaasamist konkreetselt. (kood 2)

Intervjuu käigus selgus, et ühe tõsise järelevalve probleemina on see, et hasartmänguettevõtte praeguse seaduse järgi ei pea olema **Eesti ettevõtte** (kood 3).

„Aktsepteerime kõiki Euroopa Liidu ettevõtteid, mis minu jaoks ei ole päris okei, sest me ei saa teada seda, kui ettevõttes toimuvad mingisugused muudatused muudmoodi, kui ettevõtte meile ise neid teada annab ja kui ei anna, siis me ei pruugi neid teada saada“ (Intervjuu, 2024).

Hasartmänguseadus sätestab, et hasartmänguettevõtte on kohustatud teavitama kõikidest muudatustest, mis puudutavad struktuuri või seotud isikuid. Tulenevalt selle seaduse punktile on võimalik Maksu- ja Tolliametil kontrollida ettevõtte ja juhtorgani liikmete usaldusväärust. Kui seaduse muudatus seaks tingimuse, et ettevõtte päritolu peaks olema Eesti, siis oleks võimalik läbi äriregistri kõikidest muudatustest koheselt automaatselt teada saada, juhul kui ettevõtte ise unustavad või eiravad seda kohustust. (kood 3)

Probleemina tõi ekspert välja taas *„järelvalvel on piiratud võimalused kaughasartmängudele ja probleemiks on sotsiaalmeedias korraldatavad loteriid, kuid see on pigem selline üldine probleem, et kas peaks neid üldse arvestama või siis kuidagi seadusega reguleerima.“*

Kolmandasse kategooriasse (seaduse muutmise vajadus) on koondatud kokku info selle kohta, mis mõtted parenduseks või muutmiseks tekkisid eksperdi ja intervjuueeriya ühise arutelu käigus järelvalve paremaks toimimiseks. Kategoorias on kaks koodi, mis käsitlevad hasartmänguseaduses järelvalvet järelvalveasutuse pilgu läbi. Selles kategoorias võetakse kokku kõik probleemid ja pakutavad lahendused.

Intervjuu analüüsist võib järeldada, et hasartmänguseadus vajaks järelvalve paremaks toimimiseks **kaasajastamist**, kuid ühtlasi selgus intervjuu käigus, et järelvalveasutus ei soovita ka seadust üle reguleerida, sest muidu on võimalus, et asjade kiire arengu tõttu seadus jääb kiiresti uuesti vanaks. Eksperti hinnangul vajab täiendamist kindlasti veebikasiinode osa, mõisted tuleks korralikult defineerida ja parameetrid paika panna IT- poole pealt, samuti lisada paremad ekspertide kasutamise võimalused. (kood 1)

Kuna hasartmänguseadus oli varasemalt põhiliselt maismaakasiinodele suunatud, siis tuleks vaadata nüüd asju veidi tänapäevasema pilgu läbi, näiteks toto mõistet kaughasartmänguna ei olegi tegelikult otseselt välja toodud. Järelvalve poole pealt aitaks kindlasti, kui ettevõtte peaks olema Eesti päritoluga, siis oleks välistatud juba näiteks erisused, mis tulevad erinevate riikide äriseadustikust. Intervjuueritav tõi veel välja idee, et veebisaitide testimise võimalus järelvalveasutusel võiks ka olla seadusesse sisse kirjutatud, sest vahel juhtub, et ettevõtte esitab andmeid, mis hiljem veebisaitidel ei nähtu. (kood 1)

„Soovitaks kindlasti seaduseandjal konsulteerida eriala ekspertidega erinevate seadusmuudatuste ideede osas, et kui kerge neid tegelikult praktikas rakendada on ja vahel võib isegi selguda, et reaalselt polegi mingi muudatus kellelegi kasulik“ (Intervjuu, 2024).

Täiesti reguleerimata hall ala on tänases seaduses mobiilirakendused, mida peaks seadust muutes kindlasti arvestama, et aeg liigub koguaeg selles suunas, et mobiilirakendused võivad koguda aina rohkem populaarsust (kood 2).

„Tegelikult mis võiks olla veel seaduses sees on see, et mobiili äppidele võiks olla ka mingisugused nõuded, näiteks allalaadimise nõuded ja see milline rakendus välja peab nägema, et kõik seaduse kriteeriumid hoiatustekstid jne oleks täidetud“ (Intervjuu, 2024).

Lisaks tuleb mõelda ka selle peale, kuidas tõhustada järelevalvet nende rakenduste üle, sest praegu näiteks ei ole ei testimise ega ebaseadusliku rakenduse blokeerimise võimalust Maksu- ja Tolliametil seadusega ette nähtud. Teema, mis ei puuduta muidugi otseselt seadusandlust on ressursi puudus, kui Maksu- ja Tolliametil oleks piisavalt inimressursse, siis oleks järelevalve kindlasti palju paremini kaetud. (kood 2)

2.4. Tulemused, järeldused ja soovitused

Lõputöö eesmärk sai täidetud läbi uurimisülesannete (selgitati välja hasartmängude järelevalvega seotud probleemid Eestis). Lõputöö teoreetilises osas selgitati välja hasartmängude mõiste ja olemus, mängurlusest tekkida võivad hasartmängusõltuvused, sõltuvuste võimalikud tagajärjed ja tõsidus. Et teada saada, kui tõsine probleem võib olla mängusõltuvus, selgitati välja erinevates riikides tehtud teadusuuringute põhjal hasartmängudega kaasnevad võimalikud probleemid. Dokumendianalüüsi tulemusena selgus see, kuidas hasartmänge Eestis seaduse järgi reguleeritakse ja järelevalve erinevad aspektid Eestis.

Dokumendianalüüsist selgus, et hasartmängude mõiste (mäng, milles esineb kolm tunnust: võit, panus ja juhuslikkus) ühtib teoorias toodud mõistega, mis toob välja hasartmängu kolm tunnust, milleks on: rahaline panus, rahaliselt hinnatav võit ja mängutulemuse selgitamise juhuslikkuse teel (vt käesolev töö lk 7). Hasartmänguliike on kokku neli (õnnemängud, loteriid, totod ja osavusmängud), mis ühtivad teoreetiliste lähtekohtadega (vt käesolev töö lk 18). Alapeatükis 1.3 andis lühiülevaate sellest, kuidas on Eestis võimalik hakata hasartmängukorraldajaks (vt käesolev töö lk 17-18), selgus et tuleb taotleda kaks luba (tegevusluba ja korraldusluba) dokumendianalüüs kinnitas sama ning lisaks selgusid konkreetsed tingimused tegevus- ja korralduslubade taotlemise protsessis (vt käesolev töö lk 29-30). Intervjuu analüüsist selgus, et seadusest on puudu toto mõiste kaughasartmänguna (vt käesolev töö lk 36). Samas teooriast

tuleneb, et toto on laialt kasutuses (vt käesolev töö lk 10) ja panustamine on isegi mõnikord suurem, kui tavalises hasartmängus (vt käesolev töö lk 18).

Teorias on välja toodud see, et järelevalvet hasartmängude üle teeb Maksu- ja Tolliamet (vt käesolev töö lk 17), sama kinnitab dokumendianalüüs ning analüüsist selgusid konkreetset järelevalve meetmed, mida MTA kasutab. Üheks järelevalvemeetmeks on aruandlussüsteem, mis võimaldab kontrollida pidevalt hasartmänguettevõtte tegevust (vt käesolev töö lk 28). Kontrollsüsteemi vajadust ja andmete kaitse süsteeme kinnitavad ka teoreetilised lähtekohad (vt käesolev töö lk10-11). Lisaks aruandlusele on operaatoritel kohustus kontrollida seda, et isik poleks oma mängimist piiranud ja lisanud ennast HAMPI nimekirja (vt käesolev töö lk 19), selle nimekirja tulemusena on võimalik inimestel määrata endale mängimise keeld. Dokumendianalüüs kinnitas teorias toodud andmeid ning lisaks selgus, et piirangut saavad isikud endale vaid ise määrata ja seda ei saa teha pereliikmed ega sõbrad (vt käesolev töö lk 28).

Dokumendianalüüsi käigus selgub, et Maksu- ja Tolliamet ei tee järelevalvet ainult maksude, aruandluse ja HAMPI nimekirja üle (vt käesolev töö lk 28), lisaks maksude kogumisele on MTA kohustus jälgida, et pärast litsentsi saamist ettevõtte jätkuvalt täidaksid seaduses ettenähtud kohustusi ka edaspidi ja teavitaksid litsentsiandjat edasiste muutuste osas. Teooria kinnitas dokumendianalüüsis toodud teavet järelevalve osas (vt käesolev töö lk 17).

Teoriast tulenevalt saame teada, et tegevus- ja korraldusloa taotlemisel tuleb tasuda riigilõivud (vt käesolev töö lk 18-19), seda kinnitas ka dokumendianalüüs, mille käigus selgusid juba täpsemad riigilõivu summad erinevate mänguliikide lõikes (vt käesolev töö lk 30). Teoreetilisest osast tulenes, et hasartmänge pakkuvale ettevõttele on kehtestatud erinevad nõuded reputatsiooni ja osakapitali kohta (vt käesolev töö lk 18), dokumendianalüüsis selgusid konkreetset nõuded ja ka see, et hasartmänguettevõtte ei tohi pakkuda mujal riikides ebaseaduslikult hasartmänge, kui ta soovib oma head mainet ja litsentsi säilitada (vt käesolev töö lk 21).

Teoriast tuleneb, et hasartmängud võivad olla sõltuvust tekitava iseloomuga, mis tekitab erinevaid probleeme, näiteks rahalised raskused, psühholoogilised probleemid ja perekondlikud probleemid (vt käesolev töö lk 14), seetõttu on nende mängude lahutamatuks osaks mängijakaitse, mis selgus ka dokumendianalüüsist (vt käesolev töö lk 28), et seadusega on reguleeritud mängijakaitse ja mängupakkujatel on kohustuslik seda ka rakendada. Järelevalveasutuse esindaja väljendas intervjuus, (vt käesolev töö lk 33) et hasartmänguseadus pakub hetkel tema hinnangul piisavalt mängijakaitset, kuid saaks seda arendada veel paremaks.

Arengu pool Maksu- ja Tolliameti seisukohalt on enesevälistamise osas pigem välismaalastele pakutav kaitse.

Püstitatud uurimisküsimusele (kuidas pakutakse mängijakaitset Eesti litsentsi all toimetavates kasiinodes) selgus vastus intervjuu analüüsist. Mängijakaitse toimib täna üsna hästi ja suuremaid muudatusi koheselt selles osas seaduses vajalik teha ei ole (vt käesolev töö lk 33).

Püstitatud uurimisküsimusele (millised on võimalused teha järelevalvet veebikasiinodele) selgus vastus nii teooria kui ka empiirilisest analüüsist. Selgus, et paljud kasiinod on kolinud veebikeskkonda ja veebikasiinod on populaarsuse osas tõusvas trendis (vt käesolev töö lk 11). Digiajastu valguses võivad tekkida uued probleemid riigi tasandil, sest seadusandlus ei jõua nii kiiresti areneda kui areneb digitaalne maailm (vt käesolev töö lk 11) ning eesti hasartmänguseadus on kehtiv alates aastast 2008 (vt käesolev töö lk 17). Teostatud analüüsist selgus, et kehtiv hasartmänguseadus ei toeta eriti järelevalve teostamist veebikasiinodele ja seda tuleks kaasajastada (vt käesolev töö lk 35).

Töö probleemile (kuidas toetab hasartmänguseadus järelevalve teostamist) ja uurimisküsimusele (millised muudatused hasartmänguseaduses aitaks järelevalve teostamisele kaasa) saadi vastused läbi viidud analüüsist. Analüüsi tulemusena selgus, et hasartmänguseadus ei toeta enam 100% järelevalve teostamist ning oleks vaja sisse viia järgmised muutused:

1. Veebikasiinod koguvad aastatega üha rohkem populaarust, seega tuleks seadust järelevalve osas kaasajastada ja paremini lahti sõnastada mänguliikide mõisted.
2. Maksu- ja Tolliametil ei ole kohustust omada digipädevust veebikasiinodele järelevalve tegemiseks, siis võiks olla regulatsioonis konkreetselt sõnastatud lihtsam võimalus eriala eksperti kaasamist järelevalve tegevusse.
3. Ettevõtted, kes pakuvad hasartmänge Eestis võiksid olla Eesti pärituoluga, et muudatusi struktuuris ja juhatuses oleks võimalik lihtsamini tuvastada.
4. Paljud hasartmängud on liikunud mobiilsetesse rakendustesse, seetõttu oleks vajalik hasartmänguseaduses reguleeritud mobiilsete rakenduste kasutamise korda.

Teoreetilises osas analüüsiti ka teadustöid hasartmängusõltuvuse kohta, selleks, et tuua välja hasartmängudega kaasnevad probleemid. Lõputöö empiirilises osas keskenduti hasartmängude korralduslikule poolele ning järelevalvele. Tulenevalt sellest peaks edaspidi uurima hasartmängusõltuvuse probleeme Eestis ja mängijakaitse tõhusust.

KOKKUVÕTE

Käesolevas lõputöö eesmärk oli välja selgitada hasartmängude järelevalvega seotud probleemid Eestis. Eesmärk täideti läbi uurimisülesannete. Esimeseks uurimisülesandeks oli analüüsida teoreetiliste allikate alusel hasartmängude olemust, hasartmängusõltuvust ja anda ülevaade hasartmängudega seotud probleemidest ja hasartmängude korraldamisest.

Teoreetiliste allikate analüüsist selgus, et hasartmängud ja erinevad hasarti tekitavad tegevused on inimkonna jaoks eksisteerinud ammusest ajast, digiajastu algus on mängude levikut tõusutrendi viinud. Turu on hõivamas veebikasiinod. Hasartmängudest tekivad sõltuvused, mis teadusallikatest tulenevalt on võrreldavad alkoholi ja muude mõnuainete sõltuvusega. Mõnuaineid peetakse samuti ka mängurluse stiimuliks.

Teiseks uurimisülesandeks oli analüüsida hasartmängude reguleerimist ja järelevalvet Eestis. Selle uurimisülesande lahendamisel saadi vastused ka kahele uurimisküsimusele (kuidas pakutakse mängijakaitset Eesti litsentsi all toimetavates kasiinodes ja millised on võimalused teha järelevalvet veebikasiinodele). Saadi teada, et Eestis tohib hasartmänge pakkuda vaid usaldusväärse taustaga ettevõtte, kellel on olemas vastava mänguliigi tegevusluba ja korraldusluba. Maksu- ja Tolliamet võtab vastu taotlused, menetleb neid ja korraldab järelevalvet. Hasartmänge reguleerivad Eestis mitmed seadused, millest on kõige mahukam hasartmänguseadus. Hasartmänguettevõtted peavad oma käibe pealt tasuma hasartmängumaksu ja täitma rahapesu tõkestamiseks mõeldud nõudeid.

Lõputöö käigus viidi läbi kvalitatiivne dokumendianalüüs ja ekspertintervjuu. Dokumendianalüüsi eesmärk oli analüüsida hasartmängudega seotud regulatsiooni. Analüüsi tulemusena saadi teada kuidas on hasartmängud ja järelevalve Eestis reguleeritud. Selgitati välja hasartmänguseaduse nõuded, nendest tulenevad kohustused ja mängijakaitse. Intervjueeritavaks oli Maksu- ja Tolliameti ekspert, kes andis vastused avatud vastustega küsimustele.

Lõputöö probleemile (kuidas toetab hasartmänguseadus järelevalve teostamist) ja uurimisküsimusele (millised muudatused hasartmänguseaduses aitaks järelevalve teostamisele kaasa) saadi vastus dokumendianalüüsi ja intervjuu sünteesi abil. Intervjueeritav selgitas olukorda järelevalve seisukohast ja tõi välja järelevalve toimingute kitsaskohad. Teooria ja praktika tulemusel pakuti välja neli järelevalve tegevust, mis võiksid aidata kaasa ka hasartmänguprobleemide ennetamisele.

Esimeseks ennetusmeetmeks oli veebikasiinode mõistete korrigeerimine ning paremaks muutmine. Kuna teadusuuringute põhjal koguvad veebikasiinod üha rohkem populaarsust, siis tuleks mõelda antud muudatustega juba kaugemale.

Teiseks tuleks üle vaadata kolmandate osapoolte kaasamise võimalused (eriala eksperdid) järelevalve teostamisel ja IT-tehnilise järelevalve võimalused ning erinevad parameetrid selleks paika panna. Praegune seadus ei toeta eriti veebikasiinode järelevalve teostamist, lisaks puuduvad ka näiteks veebisaitide testimise võimalused ja kuna Maksu- ja Tolliameti töötajatel puudub kohustus omada digipädevust siis tuleks seaduses lihtsustada ka ekspertide järelevalvesse kaasamise võimalusi.

Kolmandaks teeks järelevalvet palju tõhusamaks see, kui hasartmänguettevõtted oleksid Eesti päritoluga, siis annaksid taustakontrollid täpsemad ja kiiremad vastused ning toimunud muudatuste kohta oleks võimalik riiklikest registritest infot lihtsamini saada.

Neljandaks on vaja meetmeid kehtestada mobiilsetele rakendustele, mis on hetkel seadusega täiesti reguleerimata. Mobiilirakendustele peaks koostama hasartmänguseadusesse eraldi paragrahv, kus on välja toodud rakenduste loomise ja kasutamise tingimused ja parameetrid.

Selle lõputöö analüüsi tulemusi saaks praktiliselt rakendada, kui seaduseandja võtaks neid arvesse näiteks hasartmänguseaduse muutmisel, kuid samas tuleks seaduse uuendamisel lisaks küsida ka teiste osapoolte ja erialaekspertide hinnangut, et kas näiteks ka korraldaja hinnangul sellised muudatused oleksid vastuvõetavad ja teostatavad.

Selles lõputöös jäi uurimata sõltuvuse probleem eestlaste seas ja kuidas seda ennetada ning kas need ennetusmeetmed praegu on piisavad või tasuks neid samuti üle vaadata ja muuta. Seetõttu võiksid järgmised uurijad uurida hasartmängusõltuvuse probleeme ja mängijakaitse tõhusust Eestis.

SUMMARY

The purpose of this thesis was to find out the problems related to gambling supervision in Estonia. The objective was fulfilled through research tasks. The first research task was to analyze, on the basis of theoretical sources, the nature of gambling, gambling addiction and to provide an overview of gambling-related problems and the organization of gambling.

The analysis of theoretical sources revealed that gambling and various activities that cause gambling have existed for mankind since ancient times, the beginning of the digital age has led to an upward trend in the spread of games. Online casinos are taking over the market. Addictions arise from gambling, which, according to scientific sources, are comparable to addictions to alcohol and other recreational substances. Illicit substances are also considered to be an incentive for gambling.

The second research task was to analyze the regulation and supervision of gambling in Estonia. When solving this research task, answers were also obtained to two research questions (how player protection is provided in casinos operating under an Estonian license and what are the possibilities to supervise online casinos). It was learned that only a company with a reliable background, which has an activity license and an organization license for the relevant type of game, may offer gambling games in Estonia. The Tax and Customs Board accepts applications, processes them and organizes supervision. Gambling is regulated by several laws in Estonia, of which the Gambling Act is the most extensive. Gambling companies must pay gambling tax on their turnover and comply with the requirements to prevent money laundering.

A qualitative document analysis and an expert interview were carried out during the thesis. The purpose of the document analysis was to analyze the regulation related to gambling. As a result of the analysis, it was found out how gambling and supervision are regulated in Estonia. The requirements of the Gambling Act, the resulting obligations and player protection were clarified. The interviewee was an expert from the Tax and Customs Board, who answered the open-ended questions of the interview.

The answer to the thesis problem (how does the Gambling Act support supervision) and the research question (what changes in the Gambling Act would contribute to supervision) was obtained through document analysis and interview synthesis. The interviewee explained the situation from the point of view of supervision and pointed out the bottlenecks of supervision operations. As a result of theory and practice, four supervision activities were proposed that could also contribute to the prevention of gambling problems.

The first preventive measure was to correct and improve the concepts of online casinos. Since online casinos are gaining more and more popularity based on scientific research, you should think ahead with these changes.

Secondly, the possibilities of involving third parties (experts in the field) in supervision and the possibilities of IT technical supervision should be reviewed and different parameters should be established for this purpose. The current law does not particularly support the supervision of online casinos, there are also, for example, no options for testing websites, and since the employees of the Tax and Customs Board have no obligation to have digital competence, the law should also simplify the possibilities of involving experts in supervision.

Thirdly, supervision would be much more effective if the gambling companies were of Estonian origin, then background checks would give more accurate and faster answers, and it would be possible to get information about the changes that took place from national registers more easily.

Fourth, it is necessary to introduce measures for mobile applications, which are currently completely unregulated by law. A separate section should be prepared for mobile applications in the Gambling Act, where the conditions and parameters for the creation and use of applications are outlined.

VIIDATUD ALLIKATE LOETELU

Bowen, G. A., 2009. Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), pp. 27 - 40.

Chagas, B.T., Jesus, D., Palma-dos-Reis, A., 2023. Blockchain's value proposition for online gambling: The operators' perspective, *Technological Forecasting and Social Change*, 200, pp. 1-12.

Chamberlain, S. R., Aslan, B., Quinn, A., Anilkumar, A., Robinson, J., Grant, J. E., Sinclair, J., 2023. Autism and gambling: A systematic review, focusing on neurocognition, *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 147, pp. 1-6.

Chóliz, M., 2023. Is gambling like a virus? A conceptual framework and proposals based on empirical data for the prevention of gambling addiction, *BMC Public Health*, 23(1), pp. 1–8.

Delfabbro, P., King D., Williams J., Georgiou N., 2021. Cryptocurrency trading, gambling and problem gambling, *Addictive Behaviors*, 122, pp 1-6.

Erdal, K., Erdal, G., 2020. The Hidden Danger in Digital Children Games: Gambling, *Journal of History, Culture & Art Research / Tarih Kültür ve Sanat Arastirmalari Dergisi*, 9(3), pp. 366–373.

Garbarino, S. & Holland, J., 2009. Quantitative and Qualitative Methods in Impact Evaluation and Measuring Results. Governance and Social Development Resource Centre. [Võrgumaterjal] Leitav: <http://epapers.bham.ac.uk/646/1/eirs4.pdf> [Kasutatud 25.03.2024].

Ghaharia, K., Abarbane, B., Kraus, S. W., Singh, A., Bernhard, B., 2023. Players Gonna Pay: Characterizing gamblers and gambling-related harm with payments transaction data, *Computers in Human Behavior*, 143, pp. 1-11.

Granero, R., Fernández-Aranda, F., Mena-Moreno, T., del Pino-Gutierrez, A., Codina, E., Gómez-Peña, M., Moragas, L., Aymamí, N., Mestre-Bach, G., Steward, T., Agüera, Z., Hakansson, A., Vintró-Alcaraz, C., Lozano-Madrid, M., Casalé-Salayet, G., López-González,

H., Valenciano-Mendoza, E., Mora-Maltas, B., Rivas-Pérez, S., Menchón, J. M. 2023. Phenotype of Gambling Disorder Patients with Lotteries as a Preferred Form of Gambling, *International Journal of Mental Health & Addiction*, 21(5), pp. 3306–3329.

Hasartmängumaksu seadus (2009) RT I, 01.07.2023, 6.

Hasartmänguseadus (2008) RT I 2008, 47, 261.

Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus, 2023a. *Eesti elanike kokkupuuted hasartmängudega 2023* [Võrgumaterjal] Leitav: <https://15410.ee/eesti-elanike-kokkupuuted-hasartmangudega-2023/> [Kasutatud 06.04.2024].

Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskus, 2023b. *Uuring Eesti alaealiste elanike kokkupuuted hasart- ja videomängudega 2022* [Võrgumaterjal] Leitav: <https://15410.ee/uuring-eesti-alaeliste-elanike-kokkupuuted-hasart-ja-videomangudega-2022/> [Kasutatud 06.04.2024].

Hsieh, H.-F. & Shannon, S.-E., 2005. Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), pp. 1277-1288.

Kantar Emor, 2022. *Eesti alaealiste elanike kokkupuuted hasart- ja videomängudega* [Võrgumaterjal] Leitav: <https://15410.ee/wp-content/uploads/2023/03/Eesti-alaeliste-elanike-kokkupuuted-hasart-ja-videomangudega-2022.pdf> [Kasutatud 10.02.2024]

Kyć. G., 2022. Ask More or Ask Less? A Time Management Dilemma during In-Depth Interviews. *Biblioteka Regionalisty. Regional Journal*, 22, pp. 34-44.

Lachlan, C., Ride J., 2023. The role of mental health in online gambling decisions: A discrete choice experiment, *Social Science & Medicine*, 326, pp. 1-12.

Lole, L., Russell A. M. T., Li E., Thorne, H., Greer, N., Hing, N., 2020, Interest in inducements: A psychophysiological study on sports betting advertising, *International Journal of Psychophysiology*, 147, pp. 100-106.

Lucas, A. F. and Spilde, K., 2017. Estimating the Effect of Casino Loyalty Program Offers on Slot Machine Play, *Cornell Hospitality Quarterly*, 58, pp. 228 – 271.

Maksu- ja Tolliamet, 2023a. *Aruandlus ja juurdepääsud*.
<https://www.emta.ee/ariklient/registreerimine-ettevotlus/hasartmangukorraldajale/aruandlus-ja-juurdepaasud> [Kasutatud 12.12.2023].

Maksu- ja Tolliamet, 2023b. *Deklareeritud andmed GGR-i, panuste ja hasartmängumaksu kohta Eestis mänguliikide lõikes [statistiline tabel]* (08.03.2024)

Maksu- ja Tolliamet, 2023c. *Kaubanduslik loterii*. [Võrgumaterjal]
<https://www.emta.ee/ariklient/registreerimine-ettevotlus/hasartmangukorraldajale/kaubanduslik-loterii> [Kasutatud 21.02.2024].

Maksu- ja Tolliamet, 2023d. *Lubade taotlemine*.
<https://www.emta.ee/ariklient/registreerimine-ettevotlus/hasartmangukorraldajale/lubade-taotlemine> [Kasutatud 12.12.2023].

Maksu- ja Tolliamet, 2023e. *Seaduslike hasartmängukorraldajate nimekiri*. [Võrgumaterjal]
Leitav: <https://www.emta.ee/ariklient/registreerimine-ettevotlus/hasartmangukorraldajale/seaduslike-hasartmangukorraldajate> [Kasutatud 12.12.2023].

Morse, J., 1998. Designing Funded Qualitative Research. Book: Denzin, N.-K. & Lincoln, Y.-S., editors. *Strategies of Qualitative Inquiry*. USA: SAGE Publications Ltd, pp. 1-7.

Newall, P. W. S., Weiss-Cohen, L., Singmann, H., Boyce, W. P., Walasek, L., Rockloff, M. J., 2022. A speed-of-play limit reduces gambling expenditure in an online roulette game: Results of an online experiment, *Addictive Behaviors*, 127, pp. 1-9.

Parke, A. and Griffiths, M., 2004. Aggressive Behaviour in Slot Machine Gamblers: A Preliminary Observational Study, *Psychological Reports*, 95, pp. 109-114.

Rahandusminister, 2012. *Hasartmängukorraldaja elektroonilises arvestus- ja kontrollisüsteemis registreeritavate andmete loetelu ja sisestamise kord ning elektroonilise*

arvestus- ja kontrollisüsteemi Maksu- ja Tolliameti infosüsteemiga ühendamise kord. Määrus. RT I, 13.12.2023, 14

Rahapesu Andmebüroo, 2022. *Juhend kahtlaste tehingute tunnuste kohta* [Võrgumaterjal]
Leitav: <https://fiu.ee/sites/default/files/documents/2023-09/Juhend%20kahtlaste%20tehingute%20tunnuste%20kohta.pdf> [Kasutatud 15.03.2024].

*Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seadus*¹ (2024) RT I, 06.07.2023, 71.

Raisimo, S., Warpenius, K., Rimpelä, A., 2017. Changes in Minors' Gambling on Slot Machines in Finland after the Raising of the Minimum Legal Gambling Age from 15 to 18 Years: A Repeated Cross-Sectional Study, *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 32, pp. 579 – 590.

Rasmussen, R., 2022. Gambling Reform and IT Challenges, *ITNOW*, 64(3), pp. 20–21.

*Reklaamiseadus*¹ (2008) RT I, 17.03.2023, 21.

Rimal, R., Shepherd, R.- M., Curley, L. E., Sundram F., 2023. Perspectives from gambling expert stakeholders in relation to electronic gaming machines in New Zealand, *Health Policy*, 136, pp. 1-6.

Roberts, J., Karras, J., 2019. What is blockchain?, *Economic Development Journal*, 18, pp. 5–10.

Samantha, T., McCarthy, S., Pitt, H., Marko, S., Cowlshaw, S., Randle, M., Daube, M., 2023. "It is always there in your face." Australian young people discuss exposure to gambling activities and promotions. *SSM - Qualitative Research in Health*, 3, pp. 1-10.

Sidloski, B., Brooks, G. A., Zhang, K., Clark, L., 2022. Exploring the association between loot boxes and problem gambling: Are video gamers referring to loot boxes when they complete gambling screening tools? *Addictive Behaviors*, 131, pp. 1-7.

Sohn, Y-S, Son, H., 2024. Online Gambling Patterns and Predictors of Problem Gambling Among Korean Adolescents During the COVID-19 Pandemic: A Cross-sectional Study, *Asian Nursing Research*, pp. 20-27.

Xiao, L. Y., Newall, P., James, R. J.E., 2024. To screen, or not to screen: An experimental comparison of two methods for correlating video game loot box expenditure and problem gambling severity, *Computers in Human Behavior*, 151, pp. 1-12.

Lisa 1. Avatud vastustega intervjuu küsimused

1. Kas HAMPI piirang on Teie arvates tõhus mängijakaitse meede veebikasiinode puhul?
2. Kuidas kaitseb hasartmänguseadus neid mängijaid kes endale HAMPI piirangut seada ei saa?
3. Mitu uut kasiinot aastas on keskmiselt viimase viie aasta jooksul turule lisandunud ja kui suur osakaal neist on veebikasiinod?
4. Kuidas toetab hasartmänguseadus teie arvates järelevalvet veebikasiinode puhul?
5. Kas Maksu- ja Tolliameti töötajatel on teie arvates piisavalt digipädevust veebikasiinode kontrollimiseks?
6. Milliseid järelevalve probleeme näete Teie eksperdina praeguses hasartmänguseaduses?
7. Kui tihti kontrollitakse ettevõtete jätkuvat usaldusväarsust ja kas hasartmänguseadus võiks seda kuidagi reguleerida?
8. Milliste muudatustega hasartmänguseaduses saaks järelevalvet muuta paremaks?

Lisa 2. Deklareeritud andmed GGR-i, panuste ja hasartmängumaksu kohta Eestis mänguliikide lõikes aastatel 2019-2023 (Maksu- ja Tolliamet, 2024b)

Kaughasartmäng

Online õnnemängud	2019	2020	2021	2022	2023
GGR	60 278 783,99	78 414 126,31	153 430 600,17	281 123 832,44	348 740 774,11
Maks	3 007 338,82	3 919 325,76	7 670 751,80	14 059 452,58	17 436 640,56
Panused	1 641 248 282,27	2 053 962 167,96	4 012 160 074,59	7 548 040 865,14	7 587 515 834,22

Online turniirid	2019	2020	2021	2022	2023
GGR	3 647 396,22	4 160 061,43	7 489 308,21	6 103 286,50	5 076 375,56
Maks	182 379,78	208 003,09	374 478,91	305 134,31	253 734,83
Panused	13 994 969,01	22 176 547,93	108 715 294,31	84 843 172,58	81 121 156,35

Online turniirid ringmänguna	2019	2020	2021	2022	2023
GGR	3 032 460,54	8 049 586,08	7 940 664,68	7 149 839,18	6 351 536,84
Maks	151 623,04	402 479,36	397 213,25	357 491,01	317 576,87

Maismaa hasartmängud

Maismaa turniirid	2019	2020	2021	2022	2023
GGR	719 005,45	392 794,66	420 306,65	843 306,00	1 366 291,85
Maks	35 950,27	19 639,73	21 015,33	42 165,30	68 314,59
Panused	10 989 741,23	3 640 888,89	3 585 308,75	6 410 848,80	10 608 116,65

Maismaa turniirid ringmänguna	2019	2020	2021	2022	2023
GGR	672 889,25	389 895,50	263 516,50	667 517,75	770 626,25
Maks	33 644,48	19 494,80	13 175,83	33 375,89	38 531,33

Mänguautomaadid	2019	2020	2021	2022	2023
GGR	52 451 486,61	36 350 336,76	37 349 553,37	58 287 381,16	55 453 027,45
Maks	12 586 748,66	8 555 668,34	8 453 069,53	12 192 338,15	11 851 002,79

Mängulauad	2019	2020	2021	2022	2023
Maks	1 642 525,55	1 180 301,09	1 057 879,64	1 402 218,31	1 204 092,66

Toto ehk spordiennustus

Toto	2019	2020	2021	2022	2023
GGR	21 959 645,13	15 026 888,86	28 786 492,27	42 029 832,37	25 778 039,88
Maks	1 097 982,25	751 344,47	1 439 324,65	2 101 491,60	1 288 902,11
Panused	470 882 805,10	258 556 109,13	385 345 516,89	508 587 675,73	384 300 113,47

Loterii

Loterii	2019	2020	2021	2022	2023
Pileti müügitulu	60 808 313,00	77 533 470,50	86 297 287,50	86 570 069,50	88 076 829,50
Maks	10 945 496,34	13 956 024,69	15 533 511,75	15 582 612,51	15 853 829,31

Kaubanduslik loterii

Kaubanduslik loterii	2019	2020	2021	2022	2023
Võidufond	560 937,08	324 680,04	860 889,46	791 251,10	1 326 609,63
Maks	100 968,67	58 442,40	154 960,10	142 425,22	238 789,74

Osavusmäng

Osavusmäng	2019	2020	2021	2022	2023
Maks	1 150,20	816,27	1 150,20	670,95	191,70

Kõik summad on eurodes
GGR (mängijate poolt tehtud panuste ja mängijatele välja makstud võitude vahe)