

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Patologické hráčství a rizika internet gamblingu

Bc. David Záruba

Diplomová práce

2016

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. David Záruba**
Osobní číslo: **H14532**
Studijní program: **N7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor: **Resocializační pedagogika**
Název tématu: **Patologické hráčství a rizika internet gamblingu**
Zadávací katedra: **Katedra věd o výchově**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Práce pojednává o problematice patologické závislosti na hazardních hrách. Teoretická část popisuje příznačné aspekty patologického hraní a charakteristiku jednotlivých druhů hazardních her s důrazem na vzrůstající oblibu internet gamblingu. Cílem empirické části je pomocí kvalitativně orientovaného výzkumu zjistit psychické a sociální faktory ovlivňující příčiny, průběh a důsledky patologického hraní u vybrané skupiny tzv. hazardních hráčů.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

KOHOÚT, Petr. Jsem hazardní hráč, aneb, Zpověď gamblera. Vyd. 1. Praha: Grada, 2000, 79 s. Zdraví (Grada). ISBN 80-7169-958-6.

MÜHLPACHR, Pavel. Sociopatologie. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2008, 194 s. ISBN 978-80-210-4550-7.

NEŠPOR, Karel. Jak překonat hazard: prevence, krátká intervence a léčba. Vyd. 1. Praha: Portál, 2011, 159 s. ISBN 978-80-262-0009-3.

PETRY, Nancy M. Pathological gambling: etiology, comorbidity, and treatment. 1st ed. Washington, DC: American Psychological Association, 2005. ISBN 9781433811777.

POHANKA, Michal. Jak jsem si dal automat. Olomouc: Alda, 1999, 78 s. ISBN 80-85600-75-7.

POKORNÝ, Vratislav, Jana TELCOVÁ a Anton TOMKO. Patologické závislosti. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, 194 s. ISBN 80-86568-02-4.

PRUNNER, Pavel. Psychologie gamblersství, aneb, Sázka na štěstí. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008, 273 s. ISBN 978-80-7380-074-1.

VÁGNEROVÁ, Marie. Psychopatologie pro pomáhající profese. 4. vydání. Praha: Portál, 2008. 872 stran. ISBN 978-80-7367-414-4.

VANÍČKOVÁ, Eva. Vývoj závislostí. Vyd. 1. Praha: Česká společnost na ochranu dětí, 2003, 7 s. Růžová linka. ISBN 80-239-1556-8.

ZEH, Juli. Hráčský instinkt. Vyd. 1. V Praze: Odeon, 2006, 441 s. Světová knihovna (Euromedia Group - Odeon). ISBN 80-207-1213-5.

Vedoucí diplomové práce:

PhDr. Marcela Ehlová, Ph.D.

Katedra věd o výchově

Datum zadání diplomové práce:

30. března 2015

Termín odevzdání diplomové práce:

31. března 2016



prof. PhDr. Karel Rýdl, CSc.
děkan



Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
532 10 Pardubice, Studentská 84

L.S.



Ing. Jaroslav Myslivec, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 1. listopadu 2015

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 25. 6. 2016

Bc. David Záruba

Poděkování:

Rád bych touto cestou vyjádřil poděkování PhDr. Marcele Ehlové, Ph.D., za její odborné rady a zejména pak trpělivost při vedení mé diplomové práce. Děkuji také Mgr. Kateřině Kábelové za ochotu a pomoc při získávání dat pro výzkumnou část práce. V této souvislosti musím ocenit také vstřícný přístup všech respondentů, kteří se výzkumu zúčastnili.

ANOTACE

Práce pojednává o problematice patologické závislosti na hazardních hrách. Teoretická část popisuje příznačné aspekty patologického hraní a charakteristiku jednotlivých druhů hazardních her s důrazem na vzrůstající oblibu internet gamblingu. Cílem empirické části je pomocí kvalitativně orientovaného výzkumu zjistit psychické a sociální faktory ovlivňující příčiny, průběh a důsledky patologického hraní u vybrané skupiny tzv. hazardních hráčů.

KLÍČOVÁ SLOVA

závislosti, patologické hráčství, gambling, výherní automaty, kurzové sázení, internet gambling

TITLE

Pathological gambling and risks of internet gambling

ANNOTATION

Master thesis is focused on the topic of gambling disorder. Theoretical part describes the typical aspects of gambling disorder and characteristics of various types of gambling with emphasis on the growing popularity of internet gambling. The aim of the practical part was to carry out a qualitative research focusing on the identification of psychological and societal factors influencing the causes, course and consequences of pathological gaming at a selected group of gamblers.

KEYWORDS

addiction, pathological gambling, gambling disorder, slot machines, sports betting, internet gambling

Obsah

Úvod	10
1 Teoretická východiska.....	12
1.1 Význam hry	12
1.2 Vymezení pojmu.....	13
1.2.1 Definice	13
1.2.2 Patologické hráčství dle MKN-10 a DSM V	15
1.3 Vznik závislosti	17
1.3.1 Rizikové skupiny.....	17
1.3.2 Faktory ovlivňující vznik závislosti	19
1.4 Průběh závislosti.....	21
1.4.1 Diagnostika.....	21
1.4.2 Stádia patologického hraní	23
1.4.3 Bažení.....	25
1.4.4 Typologie hráčů.....	27
1.5 Gamblerovy omyly	28
1.5.1 Zákon velkých čísel.....	28
1.5.2 Kognitivní distorze gamblerů.....	29
2 Hazard v ČR.....	31
2.1 Úvod k hazardu.....	31
2.1.1 Aktuální situace	32
2.1.2 Loterijní zákon	34
3 Hazardní hry a rizika internet gamblingu	36
3.1 Nejběžnější hazardní hry	36
3.1.1 Výherní automaty	37
3.1.2 Ruleta	39

3.1.3	Kurzové sázky	41
3.2	Online registrace	44
3.3	Stěžejní rizika online gamblingu	46
4	Výzkum	48
4.1	Metodologie	48
4.2	Cíle výzkumu	49
4.3	Výzkumná otázka a podotázky	49
4.4	Charakteristika výzkumného souboru	50
4.5	Metoda výzkumu	51
4.6	Realizace výzkumného šetření	52
4.7	Výzkumné šetření	53
4.7.1	Případové studie	53
4.7.2	Analýza a interpretace	58
4.8	Diskuze	68
4.9	Závěr výzkumu	71
4.9.1	Hlavní výzkumná otázka	71
4.9.2	Výzkumné podotázky	72
	Závěr	75
	Použitá literatura	77
	Přílohy	80
	Příloha A – dotazník používaný neziskovou organizací Gamblers Anonymous	81
	Příloha B – diagnostická kritéria vycházející z DSM-V	82
	Příloha C – dotazník SOGS „South Oaks Gambling Screen“	84

Seznam ilustrací

Obrázek 1 – Koncepční rámec pro faktory ovlivňující škodlivé hráčství	19
Obrázek 2 – Výherní hrací přístroje.	38
Obrázek 3 – Videoloterijní terminály.	38
Obrázek 4 – Ruleta (online verze).	40

Úvod

Bezduché mačkání tlačítka na automatech. Tak obvykle lidé vnímají a popisují závislost na hazardních hrách. Přitom jsou schopní v téže větě označit kouření a alkohol za společensky tolerovanou neřest, která už tak nesmyslná není. Lidé, kteří si však hráčskými epizodami prošli, vědí, že odolat hazardu je úplně stejně těžké. Podobnost patologického hráčství s ostatními závislostmi je neoddiskutovatelná. Významně se liší především v následcích, které přináší. I sebeschopnější alkoholik zřejmě nepropije tisíce korun za večer, pokud zrovna nebude zvat všechny kolem. Hazardní hraní může během pár měsíců či let finančně zruinovat jedince, rodinu i další blízké. Na druhou stranu patologické hráčství přímo nevyvolává žádné další zdravotní problémy jako třeba alkohol a drogy.

S hazardním hraním všeho druhu jsem si během mladistvých let užil mnoho dobrého i špatného. Ono v 18 letech zničehonic vyhrát 2000 korun je ohromně lákavé a není tak těžké si představit, že těmto snům někdo propadne. Musím přiznat, že mě celkově prostředí hazardu vždy svým způsobem fascinovalo. Podobně jako ve sportu zde rozhoduje třeba jediný moment o velké výhře, nebo obrovské ztrátě. Ta hranice mezi úspěchem a neúspěchem, respektive štěstím a smutkem, je neuvěřitelně tenká. S tímto vědomím a jistým respektem jsem si také toto téma vybral pro diplomovou práci.

Téma patologického hráčství přímo spadá pod obor resocializační pedagogiky, díky čemuž jsem poznatky k práci sbíral i během samotného studia. Takový gambler si během několikaletého období, kdy je jeho hlavním smyslem života hazard, obvykle projde mnoha těžkými životními situacemi. Za tu dobu napáchá jistě mnoho škod a udělá řadu chyb, ale pak přijde den, kdy chce všechno změnit. A sám to většinou nedokáže. Jen s odbornou pomocí dokáže například narovnat rodinné vztahy nebo si zase stanovit životní režim, který bude založený na jiných prioritách. Pro resocializaci patologického hráče je také typické řešení finančních závazků, neboť čím je závislost pokročilejší, tím obvykle stojí více peněz. A zpravidla nastane chvíle, kdy si hráč musí na financování hazardního hraní peníze půjčit.

Typickým znakem všech závislostí je také skutečnost, že se prakticky nikomu nevyhýbají. Existují sice jisté rizikovější skupiny, nicméně například hazardního hráče lze

nalézt ve všech myslitelných sociálních vrstvách, a to bez ohledu na pohlaví, rasu nebo věk. Aspektů, které mohou stát na počátku patologického hráčství, je mnoho, což dokládají i četné odborné studie, které již proběhly. Samozřejmě ale existují znaky, které se v souvislosti s touto poruchou objevují častěji. Tyto příznačné faktory jsem se snažil shrnout v teoretické části práce, která se věnuje výhradně osobě gamblera a okolnostem hazardní hry.

Jsem zastáncem tvrzení, že čísla obvykle nikdy nelžou, a proto jsem další část zaměřil na statistické ukazatele, které dokládají, proč je potřeba se problematice patologického hráčství a vůbec stavu hazardu v České republice věnovat. Některé výsledky výzkumů jsou dle mého názoru opravdu alarmující.

Třetí částí plynule přecházím z teoretického bádání postaveného na již publikovaných informacích v praktickou část založenou na vlastních zkušenostech a pohledech. Charakterizoval jsem nejběžnější hazardní hry a upozornil na rizika spojená s internetovým prostředím, kde je možné tyto hry velice snadno provozovat. Online gambling považuji zejména do budoucna a ve vztahu k mladým lidem za velké nebezpečí.

Ryze praktickou částí je kvalitativní výzkum, kdy jsem uskutečnil rozhovory s hráči, kteří v minulosti měli velké problémy s hazardním hraním, ale v současnosti se snaží ze závislosti vyléčit. Snažil jsem se hlouběji proniknout do způsobu jejich myšlení a pochopit jejich motivaci, která musí být tak silná, že dokáže soustavně přebíjet i racionální uvažování.

Zcela záměrně jsem se snažil co nejvíce vyhýbat legislativním otázkám, protože situace kolem zákona řešícího tuto problematiku byla v době zpracování diplomové práce velmi nejistá a prognózy se často měnily. Nebyl k dispozici žádný uchopitelný závěr, který by se dal pro účely práce použít.

1 Teoretická východiska

První část této se práce se věnuje problematice patologického hráčství z pohledu gamblera, popisuje tedy aspekty související se vznikem a propuknutím závislosti. Zároveň jsou přiblíženy metody diagnostiky patologického hráčství. Zcela zásadním krokem pro správné uchopení tématu je vymezení pojmu, neboť s výherními přístroji či sázením je spojeno více psychických poruch. Tato práce se však věnuje v tomto ohledu té nejrozšířenější a zároveň z hlediska možných následků nejnebezpečnější poruchou, kdy je jedinec naprosto pohlcen hrou, ačkoliv mu přináší negativní následky.

1.1 Význam hry

Při snaze o pochopení způsobu, jakým jedinec může propadnout hracím automatům, ruletě nebo dalším typům hazardních her, je nutné si uvědomit význam obyčejné hry v lidském životě. Hra je člověku přirozená už od útlého dětství a pro rozvoj osobnosti má nenahraditelný význam. Plní mnoho důležitých funkcí, které jsou nezbytné pro vývoj jedince. Mezi ty nejdůležitější funkce patří dle Prunnera (2008):

- a) **poznávací** – kognitivní funkce, jejichž prostřednictvím člověk vnímá dění kolem sebe a také reaguje, např. paměťové procesy;
- b) **projektivní** – jedinec promítá do hry svůj psychický stav a rysy osobnosti;
- c) **kompenzační** – hra působí jako forma odreagování po učení;
- d) **seberealizační** – možnost předvést své nadání, naplnit vlastní potenciál.

V dětství slouží hra výhradně jen k zábavě a relaxaci. Později se, ve formě sportovních aktivit, stává i prostředím, kde dochází ke konkurenčnímu boji a nemusí tak přinášet jen pozitivní emoce. Obyčejné potěšení ze samotné hry, tedy z toho, že jedinec vykonává určitou aktivitu, mnohdy ustupuje do pozadí, přičemž je kladen mnohem větší důraz na dosažení kýženého výsledku. Až ten samotný přináší uspokojení, což může být ohromný nápor na psychickou odolnost osobnosti, z čehož plyne nepohoda a frustrace. Nemusí tedy jít jen o neúspěšné hraní automatů, ale hra se může ze zábavy proměnit v trápení i jinými formami.

Není náhodou, že mnoho vášnivých až patologických hráčů se rekrutuje z řad profesionálních sportovců. Záliba v hazardu je obecně u sportovců velice častá.

Kramář (2006, s. 14) uvádí další důležitý význam hry, a sice potřebu uznání od lidí v okolí: „*Podobně jako zvířata i člověk je tvor hravý a vedle potřeby se bavit touží po uznání od ostatních jedinců svého druhu, po určité formě sebeprosazení a potvrzení své osobní úspěšnosti ve vztahu k jiným lidem. Hra je jednou z nejpřirozenější a nejsnáze dostupných možností, jak tuto přirozenou potřebu naplnit*“.

1.2 Vymezení pojmu

V předchozí kapitole bylo zdůrazněno, jak je pro člověka důležitá hra. Jistá hravost ho neopouští po celý život. Prakticky každý jedinec si najde nějakou zálibu, které věnuje svoji energii, volný čas a většinou i finance. Koníček je často pro jeho vyznavače vášní, jíž je schopný obětovat úplně všechno. I zdánlivě nevinné koníčky jako třeba sbírání známek může přinášet problémy v osobním životě – málo času pro rodinu, financování koníčku apod.

Rovněž hraní hazardních her může být pro mnoho lidí jen koníčkem k vyplňování volného času. Snoubí se při něm adrenalin, napětí, nadšení z výhry či zklamání z prohry. Problematický je až okamžik, kdy se člověk nedokáže od hry oprostit a ovládat ji, respektive když hra začne ovládat jeho.

1.2.1 Definice

Následující kapitola popisuje a vymezuje pojem *Patologické hráčství*, běžně označované také pojmem *Gambling*, jako psychiatrickou nemoc. Je zde vymezena hranice mezi rekreačním a patologickým hraním, které má výrazné negativní následky.

Obecně lze za patologickou považovat každou závislost, která jedinci a/nebo jeho okolí způsobuje fyzické či duševní problémy a jejím následkem dochází ke snižování kvality života. Závislosti se pro uživatele a často i jeho okolí stává tíživou součástí běžného života. Situace může dojít až tak daleko, že jedinec může nabýt dojmu, že bez jeho drogy nemá život žádný smysl (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002).

Hazardní hraní provází lidský život už po staletí, a přestože už tehdy mělo na svědomí mnoho zmařených existencí, tak jeho patologická forma byla uznána jako nemoc poměrně nedávno. „*Patologické hráčství je nosologickou¹ jednotkou od roku 1980, kdy bylo Americkou psychiatrickou společností označeno jako medicínský problém. Je definováno jako časté opakované epizody hráčství, které v životě dotyčného člověka dominují nad jeho sociálními, materiálními, rodinnými a pracovními hodnotami a závazky*“ (Nešpor, 2006, s. 59).

Právě dominance nad všemi dalšími aspekty života je tím, co dělá z obyčejného rekreačního hráče patologickou osobu. Nárazové hraní, které s sebou nenese větší finanční následky a potíže v osobním životě, nelze považovat za patologické hraní. Příkladem je kupříkladu pravidelné sázení Sportky nebo občasné kurzové sázení na dostihové závody. Jestliže má jedinec sázení jako hobby a drží jej pod kontrolou, není třeba odborného zásahu.

Na druhou stranu nelze význam občasného hraní tak docela bagatelizovat. I na první pohled zanedbatelné problémy spojené s rekreačním hraním mohou postupně eskalovat ve vážnější problémy. Zpočátku rekreační hraní může přerůst v patologické hraní, tedy že se hazard stane pro jedince životním smyslem.

Závislost obecně má fyzickou a psychickou složku, jejichž projevy nemůže postižená osoba ovlivnit. Dostatečné uspokojení v takové chvíli přinese jen samotná droga. Jelikož patologické hráčství je zcela nelátková závislost, tak se u hráčů fyzická závislost neprojevuje, tělo nemůže pociťovat nedostatek látky. Přehledné rozlišení obou složek závislosti definuje Prunner (2013):

- a) **psychickou závislost** definuje touha po účincích látky a projevuje se úzkostmi, depresi, agresivitou až sebevraždnými sklony či poruchami spánku;
- b) **fyzická závislost** má fyziologický základ, kdy tělu chybí určitá látka. Projevuje se abstinenčními příznaky ve formě křečí, třesu, zažívacích potíží nebo závratí.

¹ Nosologie – nauka o třídění nemocí

1.2.2 Patologické hráčství dle MKN-10 a DSM V

Patologické hráčství je zařazeno v Mezinárodní klasifikaci nemocí, 10. revizi (MKN-10), v kategorii F63 – Nutkavé a impulzivní poruchy. Pod tuto kategorii spadají poruchy s následující charakteristikou: *„Poruchy chování, které nejsou zařaditelné do jiných položek. Jsou charakterizované opakovanými činy, které nemají žádnou jasnou racionální motivaci, nemohou být ovládnuty a obecně působí svým nositelům poškození vlastních zájmů i zájmů jiných lidí. Osoba hovoří o tom, že její chování je spojeno s impulzy k činnosti. Příčina těchto poruch není pochopitelná a jsou zde seskupeny společně vzhledem k popisným podobnostem v širším slova smyslu, nikoliv však proto, že by bylo známo, že mají jiné důležité společné rysy.“*

Patologické hraní (případně také Kompulzivní hraní) je v MKN-10 evidováno pod číslem F63.0: *„Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných.“*

Ve MKN-10 lze nalézt ještě jednu nemoc, která s hraním souvisí, ale je od patologického hráčství odlišná, a to „Hazardní hráčství a sázení (Z72.6)“. Nešpor (2006) tuto poruchu definuje jako hraní, které má za cíl buďto vyvolat vzrušení a/nebo slouží jako prostředek k obstarání finančních prostředků, kdy jsou motivací pouze peníze. Lidé postižení touto poruchou ale znají své hranice a v kritických životních situacích by se dokázali hraní vzdát. Patologický hráč naproti tomu své droze odolát nedokáže a drží se jí, přestože právě ona mu způsobuje zkázu v profesním i osobním životě.

Nadměrné hraní se může projevit také u dalších osob, jejichž primární diagnóza je odlišná a hráčství je v jejich případě podružným problémem, při jehož odstranění by nedošlo u pacienta k výraznému zlepšení celkové stavu. Jedná se o nadměrné hráčství u manických pacientů (F30.–) a hráčství u disociální poruchy osobnosti (F60.2). Nešpor (2006) proto zdůrazňuje nezbytný aspekt, a sice přítomnost peněz či jiných hmotných statků, které mají určitou hodnotu. Mezi patologické hráče nelze zařadit náruživé sběratele, kterým sice jejich záliba také může přinést v jistých případech i finanční problémy. Hartl

(2000) upřesňuje, že hráč si kupuje příležitost vyhrát. Hazardní hra je založena na možnosti vyhrát, ale také prohrát velkou finanční částku.

Zajímavé je, že MKN ve své předchozí, tedy deváté revizi, ještě patologické hraní definované neměla. Dle Nešpora (2007) ji zařadila až v roce 1994, přestože americký DSM² tuto nemoc uváděl už v roce 1980. Definice, která vychází z jeho poslední 5. revize, zdůrazňuje podobnost s jinými návykovými látkami, jako je třeba alkohol. Konkrétněji také definuje sociální újmy, které mají často spojitost se lhaním. „*Patologické hráčství je porucha zahrnující opakované problematické chování ve spojení s hazardními hrami, které způsobuje značné potíže a úzkost. Je také nazýváno závislostí na hazardních hrách. Pro některé lidi se hazard stává závislostí – účinky, které se dostanou díky hraní hazardních her, jsou podobné účinkům, jaké dostane alkoholik od alkoholu. Po hazardu touží tak, jak někdo touží po alkoholu nebo jiných látkách. Patologického hráčství může vést k problémům s financemi, vztahy a prací, nemluvě o potenciálních právních problémech. Lidé s touto poruchou často skrývají své chování. Mohou lhát rodinným příslušníkům se snahou zakrýt své chování a mohou se obrátit na ostatní o pomoc s finančními problémy. Některí hráči hledají v hazardních hrách vzrušení nebo akci, jiní zase možnost útěku nebo otupění*“ (Wang, 2016).

Potvrzuje se, že patologické hráčství opravdu není slabost a selhání jedince, který si nemůže odpustit házení peněz do automatu, jak se někteří lidé mylně domnívají, ale opravdu se jedná o psychickou nemoc, která je v mnohém podobná například alkoholismu. Pro odlišení od dalších podobných poruch na bázi častého kontaktu s hazardem je třeba zdůraznit, že patologické hráčství je vždy úzce spojeno s financemi, tedy s možností vyhrát určitý obnos peněz. Obvykle to bývá poměrně velká suma, která nutí hráče riskovat a investovat do hry další své peníze. Nicméně pouhý finanční zisk patologickému hráči nestačí, potřebuje prožívat i samotné hraní.

² Diagnostický a statistický manuál mentálních poruch Americké psychiatrické společnosti pro klasifikaci a statistiku mentálních poruch.

1.3 Vznik závislosti

Vznik závislosti je velice pozoruhodný proces. Může být dlouhodobý, ale také může trvat jen několik málo dnů. Těch okolností, které se na vzniku závislosti podílejí, je mnoho. Zároveň není možné tento proces ohraničit časově. Počátek mohl být už kdysi v dětství, u někoho až při dospívání, jiné pohltní až okamžitý efekt hazardní hry v dospělosti, kdy třeba náhodně vyhraji větší částku. Obvykle člověk hraje a až po čase si uvědomí, že mu hazard ovlivňuje celý život.

1.3.1 Rizikové skupiny

Kontakt s hazardní hrou nepůsobí na každého jedince stejně. Někdo si z něj odnese jen zážitek, ať už pozitivní nebo negativní, a přesvědčení, že se ke hře nevrátí. Jiní u hazardu zůstanou déle. Přednostně se samozřejmě nedá určit, kdo jakou variantu zvolí. Faktem nicméně zůstává, že při rozdělení populace do určitých skupin, ať už podle věku nebo třeba podle druhu zaměstnání, lze některé označit za rizikovější.

Věk může být při třídění do rizikových skupin jedním z důležitých ukazatelů, ale není jediným. Mühlpachr (2008) potvrzuje, že rizikovými jsou především děti a mladiství, ale zároveň považuje za rizikové obecně muže, profesionální hráče, osoby s nebezpečnými povoláními, kde jsou buď v kontaktu se samotnou hrou (například obsluha heren) nebo mají běžně k dispozici větší částky peněz, dále pak hyperaktivní děti a nezaměstnané nebo jinak neúspěšné jedince. Dle Prunnera (2008) jsou ke hře náchylnější etnické menšiny a ekonomicky slabší vrstvy. Nešpor a Scheansová (2009) doplňují, že problém s patologickým hraním se objevuje i u invalidních důchodců a uvádějí, že hráčství je třeba brát v úvahu i v rámci vstupních prohlídek u některých profesí, jako jsou třeba ozbrojené síly. Zároveň není překvapením, že velmi rizikovou skupinou jsou také profesionální sportovci.

„Do současné doby uskutečněné výzkumy nepotvrdily rizikovost starší populace v oblasti herních činností. Větší „odolnost“ střední a starší generace zabraňující nárůstu počtu hrajících osob má patrně vazby na určitou konzervativnost a snahu neměnit ve středním a vyšším věku životní stereotypy, včetně těch, které se váží na způsob zábavy či trávení volného času“ (Prunner, 2008, s. 95). I to přispívá teorii, že nejnáchylnější jsou opravdu děti

a mladiství. Dle platných zákonů České republiky³ platí, že hraní hazardních her je dovoleno až od 18 let. Situace je ale podobná jako s konzumací alkoholu. Není moc mladistvých, kteří by si to nevyzkoušeli před dosažením 18. roku věku. Mladistvým do 18 let je dle stejného zákona dokonce úplně zapovězeno do herny vstoupit, ačkoliv třeba se starším doprovodem.

V této souvislosti je třeba uvést velice překvapivé výsledky výzkumu, který provedli Nešpor a Csémy (2003), z něhož vyplývá, že v roce 1995 mělo určitou zkušenost s hazardní hrou na hracích automatech 74 % chlapců a 51 % dívek ve věku 16 let. Novější výzkumy už sice neuvádí tak vysoká čísla, přesto ani tyto výsledky nejsou nijak lichotivé. Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti vydalo za rok 2014 výroční zprávu o hazardním hraní, jejíž součástí je i výzkum monitorující aktivitu mládeže na poli hazardu. V té je uvedeno, že *„zkušenosti s hazardním hraním má 10–30 % mladistvých mezi 15 a 17 lety. Nejčastěji jde o on-line hraní, loterie a kurzové sázky, přičemž první zkušenosti děti získávají již ve věku od 10 let.“* Co se týče kurzového sázení, tak z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že je především mezi chlapci mladšími 18 let velice oblíbené a rozšířené, zejména mezi sportovci. Někteří sázejí prostřednictvím rodičů, kteří jsou pochopitelně sami sázkaři, jiní využívají cizích lidí na ulici. Funguje to tak, že před provozovnou, kam dle zákona nemají vstup povolen, požádají náhodné kolemjdoucí, aby sázku uzavřeli u přepážky za ně. Tento mechanismus už v dnešní době, kdy je možná sázet přes internet, není tak obvyklý jako dřív, nicméně podporuje tvrzení, že k hazardní hře se poměrně snadno dostanou i velmi mladí lidé.

Alarmující na výše zmíněném je především nízký věk, ve kterém děti získávají první zkušenosti. Do kontaktu s různými formami hazardu se mohou dostat ve společnosti rodičů, kteří třeba hrají karty o drobné mince nebo sázejí sportku, a tuto činnost nijak neskrývají. Na první pohled můžou tyto zkušenosti působit nevinně, ale v dítěti se utváří určitý vztah k riskování, hazardu a hře o peníze, což následně může považovat za něco naprosto přirozeného. K vytváření oné pozitivní vazby k riskování navíc napomáhá snadná přístupnost her s tematikou hazardu. Každé dítě si může na počítači zahrát kostky, ruletu, karty a podobné hry. Ne sice o reálné peníze, ale i hra o virtuální bankovky a mince může mít negativní vliv. Vytváří se tím kladný vztah ke snadným výhrám, k jejichž získání není třeba velkého úsilí. S rozvojem informačních technologií, respektive počítačových her s tematikou hazardu

³ Zákon č. 202/1990 Sb. o loteriích a jiných podobných hrách, známý jako „loterijní zákon“

se rizikovost jenom umocňuje. Lze tak jen těžko do budoucna očekávat jiný vývoj. Dá se spíše předpokládat, že věk aktivních hazardních hráčů a paralelně i patologických hráčů bude klesat.

1.3.2 Faktory ovlivňující vznik závislosti

Z dosavadních výzkumů se zatím nepodařilo definovat faktory, které by mohly u daného jedince zcela neomylně predikovat možnost vzniku závislosti. Je tedy třeba jednotlivé případy posuzovat zcela individuálně a vzít v úvahu, že za celým problémem může stát souhra více okolností. V některých případech může být jedinou motivací touha po nabourání stereotypu, jindy může být původ v oblasti nejasněných rodinných či partnerských vztahů, přičemž hazardní hraní je prostředkem k útěku od reality.

Je nezbytné zdůraznit, že určitý a obvykle nemalý finanční obnos musí být ve hře vždy, jinak nelze mluvit o patologickém hráčství. Níže je uveden Konceptní rámec pro faktory ovlivňující škodlivé hráčství (2003), který obecně definuje všechny oblasti, které mohou mít při vzniku a rozvoji patologického hráčství negativní vliv.

KONCEPČNÍ RÁMEC PRO FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ ŠKODLIVÉ HRÁČSTVÍ							
Specifické faktory hráčství							
Prostředí hazardních her	Makroekonomika	Mikroekonomika	Sociálně-politické prostředí	Firemní prostředí	Kultura společenské odpovědnosti	Dostupnost možností trávení volného času	Veřejná politika
Expozice hazardním hrám	Přístupnost	Kontext	Prostředí hazardních her	Adaptace			
Typy hazardních her	Četnost hraní a míra vzrušení	Dovednost a domnělá dovednost	Společenskost				
Zdroje řešení problémového hráčství	Prevence	Snižování škod	Vzájemná pomoc	Léčba	Vnímání řešení problémů		
Obecné faktory							
Kulturní	Sociální			Psychologické		Biologické	
Etnický původ a tradice	Sociální demografie			Osobnost a temperament		Dědičnost	
Sociálně-kulturní postoje	Vzdělávací systém			Osobní vývoj během života		Neurobiologie	
Subkultury hazardních her	Zapojení rodiny a vrstevníků do hraní hazardních her			Úsudek a rozhodování		Pohlaví	
Náboženství a jiné systémy víry	Lokalita bydliště			Styly zvládání problémů			
Ztvárnění a symbolika	Stigmatizace			Komorbidní poruchy			
Genderová identita	Deviance			Subjektivní pohoda			
				Sebevnímání			
				Sociální učení			

Obrázek 1 – Konceptní rámec pro faktory ovlivňující škodlivé hráčství (The Ontario Problem Gambling Research Centre, 2013, s. 16)

Poměrně široký okruh možných příčin vzniku závislosti definovala také Vágnerová (1999): únik od reality, nedostatek jiných zájmů, predispozice (např. nedůvěra),

potřeba změny a zbavení se stereotypu, snadná dostupnost hazardních her a spojitost s užíváním jiné návykové látky.

Jacobs (in Prunner, 2008) naproti tomu uvedl pouze dva rysy, jež se často u jedinců se sklony k závislostem objevují. Jako důležitý vidí vliv dlouhodobé předrážděnosti jedince a také negativní zážitky z dětství, které vyvolávají pocit nedostatečnosti, odmítání nebo neodůvodněný pocit viny.

Nešpor a Csémy (2003) uvádějí, že patologické hráčství se z hlediska rizikových faktorů neliší od ostatních závislostí. Řadí mezi ně duševní poruchy a poruchy chování, zkušenost v mladém věku, úrazy hlavy, dlouhodobá bolestivá onemocnění, nízké sebevědomí, špatné sebeovládání, duševní problémy či nižší inteligenci. Nezanedbatelný je také vliv nejbližšího sociálního okolí, tedy rodiny, přátel a spolužáků ve škole. Ke vzniku závislosti mohou pomoci nedostatečná pravidla v rodině, ploché citové vazby, konflikty a chudoba. Možná ještě výraznější vliv mohou mít vrstevníci, před kterými se jedinec prostě nechce shodit, když nebude hrát jako oni.

Na možné příčiny vzniku závislosti lze nahlížet i z hlediska obecnějších teorií a přístupů. Každý zkoumá jinou oblast a považuje za dominantní odlišné znaky. Mühlpachr (2001) uvádí biologické, sociologické, psychologické a kulturně-antropologické teorie. Podle biologické za vznikem závislosti stojí geny a vrozené dispozice, sociologické teorie se zaměřují na sociální jevy a postoj společnosti, psychologické teorie zkoumají vliv osobnostních rysů a kulturně-antropologické teorie hledají původ v historických a kulturních faktorech.

Sekot (2010) zase uvádí jako rizikový faktor bydliště v blízkosti herny. Vzhledem k poměrně husté síti heren a kasin v České republice, zvláště ve větších městech, je tento faktor poměrně diskutabilní. V ohrožení by totiž byl téměř každý. V tomto ohledu se ale nabízí jiný faktor, a sice když je součástí hospody oddělení s hazardními hrami – ruletou nebo výherními automaty. Pravidelný rituál, který spočívá zpočátku jen v pití piva, je spojený s opakovaným nepřímým kontaktem s hazardem. O to snazší je pak cesta k jeho vyzkoušení.

Z výše uvedeného je zřejmé, že nelze předem určit dominantní faktor, případně soubor faktorů, které by za vznikem závislosti stály nebo měly stěžejní roli. Opět je třeba zdůraznit jedinečnost každého člověka. Kvůli tomu je patologické hráčství, a všechny závislosti obecně, tak nebezpečné. Zjednodušeně se dá říct, že propadnout závislosti může úplně každý bez ohledu na genetické předpoklady, výchovu či sociální status.

1.4 Průběh závislosti

Odborníci často zdůrazňují, jak se patologické hráčství v mnohém podobá třeba alkoholismu. V jednom aspektu, a to zcela klíčovém, se však odlišuje, a sice že nemá typické vnější projevy. I to stěžuje možnost včasné diagnózy. Velice často se tak stává, že diagnóza a následná léčba přijde pozdě.

1.4.1 Diagnostika

Diagnostikovat patologické hráčství je velice náročný úkol, neboť je k tomu nutné podrobně znát anamnézu hráče, jeho prožitky a pocity, které má s hraním spojené. Patologické hraní se v mnoha aspektech podobá jiným závislostem jako třeba toxikomanii nebo alkoholismu. Zásadní rozdíl je jen ve způsobu užívání drogy.

Jedinec si neaplikuje do těla látku, která závislost vyvolává a posiluje. Pocitový efekt je ale při užívání drog i hazardního hraní v mnoha aspektech obdobný. Patologický hráč stejně jako narkoman pociťuje slast, vzrušení, zlepšenou náladu a také se zvyšuje činnost endogenních žláz (Prunner, 2013).

Jak už bylo zmíněno, diagnostikovat patologické hráčství je nesnadné zejména proto, že nemá nápadné vnější znaky. Alkoholismus je obvykle provázen typickými stavy opilosti, kterých si dřív nebo později někdo všimne, podobně je to i s drogami. Obojí se navíc po čase projevuje i vizuálně: zarudnutí, zhoršená pleť či vpichy po aplikaci drogy. Časté hraní takové příznaky vůbec mít nemusí. Mnoho hodin strávených v herně se může projevit navenek jen únavou, případně zdravotními problémy, které způsobuje dlouhodobý pobyt ve vydýchaném nebo zakouřeném prostředí.

K diagnostikování patologického hráče je více než u jiných závislostí ochota a spolupráce samotného hráče, který si musí problém včas přiznat. Nadměrné hraní se totiž často navenek projeví až ve chvíli, kdy je pozdě, a sice v návaznosti na finanční potíže, do kterých se hráč zákonitě dostane.

Gamblers anonymous

Pokud si hráč svůj problém přizná včas, má několik možností, jak se svou závislostí bojovat. Tou asi nejznámější organizací, která se na pomoc hazardním hráčům specializuje, je celosvětová organizace *Gamblers anonymous*, Pomocí jejího dotazníku s 20 otázkami (Příloha A – dotazník používaný neziskovou organizací Gamblers Anonymous) si může každý jedinec snadno ověřit, pakliže bude při vyplňování upřímný, zda má s hraním problém. Pokud odpoví kladně alespoň na sedm otázek, pak je nutné jeho situaci považovat za velice vážnou. I méně kladných odpovědí může značit vznikající problém. Slabou stránkou dotazníku je nemožnost ověřit správnost všech odpovědí. Vše tak závisí jen na vůli samotného hráče, zdali je ochotný si své potíže připustit. Otázky se zaměřují především na jeho pocity, které se vztahují k samotné hře i například v oblasti financí.

Diagnostický test dle DSM-V

O něco jednodušší a kratší, přesto obdobný, je i diagnostický test, který vychází z DSM-V Americké psychiatrické asociace (Příloha B – diagnostická kritéria vycházející z DSM-V). Pro diagnostikování patologického hraní je třeba vyloučit, že se hazardní hraní nedá lépe vysvětlit manickou epizodou (maniodepresivní psychóza). Samotný test pak stojí na devíti otázkách vztahujících se k posledním 12 měsícům, přičemž k označení jedince za patologického hráče je třeba, aby alespoň na čtyři otázky odpověděl kladně. Otázky se rovněž týkají pocitů, které jedinec při hraní a také při absenci hraní prožívá, intenzity hraní či způsobu obstarávání finančních prostředků. Při diagnostice se také specifikují další faktory. Zda jde pouze o epizodní hráčství, nebo o dlouhotrvající problém. Dále pak jestli se jedná o první problém s hraním, nebo o opakovaný. Závažnost problému se rozlišuje podle toho, kolik tvrzení je označeno kladně.

Alternativní diagnostické testy

Šerý (2001) ještě zmiňuje dva diagnostické nástroje používané zejména v USA, a sice SOGS (Příloha C – dotazník SOGS „South Oaks Gambling Screen a Lie/Bet screen. Zatímco Lie/Bet screen se skládá pouze ze dvou otázek: „Pocítíte někdy potřebu sázet více a více peněz?“ a „Lhali jste někdy pro vás důležitým lidem o tom, jak moc hrajete?“, tak SOGS je o poznání rozsáhlejší. Podobně jako DSM bere v potaz události posledních 12 měsíců. Je rozdělen do 16 otázek, přičemž některé mají více položek. Neobvyklé na tomto testu je, že se do konečného skóre některé otázky nepočítají a jsou tak jen doplňkové. Celkové skóre ovlivňuje 20 vyjádření. Obsah není nijak zvlášť odlišný od ostatních testů, ale v některých otázkách je mnohem konkrétnější. Podrobněji je popsána určitá situace a testovaný se má rozhodnout, zda ji zažil, nebo ne.

Test může být sebelepší, ale jelikož jsou všechny postaveny na zodpovědnosti respondenta, který se musí donutit k sebereflexi a odpovídat skutečně popravdě, tak jejich validita často nemusí být dostatečná. Velice prospěšná může být v tomhle směru nápomoc nejbližšího okolí, které může v některých otázkách působit jako jakýsi detektor lži. To ale v případě, že má hazardní činnost jedince dobře zmapovanou, a to nastává obvykle ve chvíli, kdy už problémy narostou do neúnosných mezí.

1.4.2 Stádia patologického hraní

Od prvního kontaktu s hazardními hrami po vypuknutí patologické závislosti je u jednotlivých hráčů různě dlouhá doba, která závisí na mnoha dalších okolnostech. U hráčů, kteří se hazardu věnují intenzivně, lze vysledovat určité fáze, kterými při propadnutí hře procházejí.

Pro další vývoj vztahu k hazardu bývá velice důležitý první kontakt. Cestu k automatu či jinému hazardnímu přístroji si jedinec obvykle nenajde sám, ale po přesvědčení od blízké osoby, která jej ke hraní motivuje a vysvětlí mechanismus přístroje.

Významná je především motivace. Zkušené hráči často při vyprávění o svých zážitcích či zkušenostech s hazardem fabulují a upravují částky, které vyhráli a prohráli. Nováček u herních přístrojů se tak domnívá, že pravděpodobnost výhry je mnohem vyšší,

než je vůbec matematicky možné. Trefně problematiku prvního kontaktu s hazardní hrou vystihuje Nešpor (2006, s. 23): „*A nejhorší, co se mu přihodí, je výhra*“.

Výrazná prohra na začátku totiž může potenciálního hráče odradit, výhra ho ale motivuje k dalšímu hraní, neboť se domnívá, že se bude opakovat. V horším případě dojde k přesvědčení, že výhra nastala zásluhou jeho schopností, respektive že má pro hraní talent. Nic takového ale samozřejmě neexistuje.

Průběh patologické hráčství má určité fáze, kterými jednotlivec postupně prochází. Nešpor (2006) uvádí tři, kdy se hráčova úspěšnost postupně zmenšuje, ale zároveň o to více propadá hře, až sklouzne do beznaděje:

- a) **fáze výher** – I jen malou výhrou může celý kolotoč poměrně nenápadně začít. Hraní nejprve nepřináší žádné těžkosti, jedinec spíše fantazíruje o potenciálních vysokých výhrách. Zároveň si osvojuje mechanismus hraní a na základě toho navyšuje své sázky. Častěji také hraje sám a zvyšuje frekvenci návštěv v hernách. Může už také docházet k prvním lžím ohledně výher a proher;
- b) **fáze proher** – Pokud se hráč dostane do stádia proher, tak už je zcela pohlcen hrou a nedokáže své bažení potlačit. Neustále myslí jen na hru, fantazíruje o ní a nedokáže s hraním dlouhodobě přestat. Sice se objevují pokusy hraní zanechat nebo jej alespoň regulovat, ale po určité době se k němu jedinec znovu vrací. Závažným problémem jsou finance, neboť hráč už nedokáže ze svých prostředků hru financovat, a tak vytváří stále větší dluhy, které není schopen splácet. Negativní zásah má hraní také v osobním životě gamblera, protože neutěšený čas strávený u hracích přístrojů se projevuje v jeho chování. Rodina, kamarádi ani lidé v zaměstnání nemusí mít o problémech ponětí, nicméně vnímají, že se něco děje a dochází k disharmonii vztahů. Hráč je podrážděný a uzavřený, všechno ostatní upozadřují myšlenky na to, jak se vypořádat se závazky ze hry. Může docházet k nelegálnímu obstarávání finančních prostředků;
- c) **fáze zoufalství** – Hráč se propadá ještě více do beznaděje, ve které přichází o všechno kolem sebe. Kvůli hraní musí čelit exekucím a soudním jednáním.

V osobním životě přichází i o ty nejbližší osoby, které navíc mohou být hrou přímo poznamenány, pokud žijí s dotyčným ve společné domácnosti. Často dochází k rozpadu a rozvodu manželství. Sám hráč je zaměstnán jen myšlenkami na hru a dochází u něj k výčitkám svědomí, přesto se snaží hledat chybu u druhých, sám sebe lituje a propadá depresi.

Dle Mühlpachra (2008) ani takto kritický stav nedonutí hráče, aby svůj problém řešil odbornou cestou, nenechá si pomoci a panikaří. Patologický hráč ve stádiu zoufalství je jen těžko předvídatelný a může se dopouštět závažných trestných činů – zpronevěry a podvodů. U některých hráčů se mohou objevit suicidální sklony. Od hry unikají k alkoholu nebo drogám.

Jinak pojaté rozdělení, ale postavení na obdobném principu, uvádějí Kraus a Hroncová (2007), kteří vyjadřují míru propadnutí hazardním hrám pětistupňovou škálou. Stupnice má celkem pět hodnot – začíná 0 a končí 4. Na **úrovni 0** jsou všichni, kteří se hazardní hře vůbec nevěnují. **Stupeň 1** zahrnuje rekreační hráče, jejichž záliba nemá žádné negativní důsledky na život. **Stupeň 2** se dá definovat jako problémové hraní. U těchto hráčů se občas vyskytují drobné problémy. Pod **stupněm 3** jsou hráči, jimž hazard způsobuje velké problémy a závislost jim negativně zasahuje do běžné denní činnosti a osobních vztahů. Tento stupeň splňuje klinická kritéria patologického hráčství. Nejhorší situace je vyjádřena **stupněm 4**, kdy jedinec hraje proto, aby vyřešil již vzniklé problémy, které způsobilo hraní. Ocítá se tak v začarovaném kruhu, přičemž své potíže ještě prodlužuje a znásobuje.

1.4.3 Bažení

Bažení (volný překlad z anglického slova „craving“) je primárním znakem všech závislostních poruch. Bažení vyvolává opětovnou potřebu se vracet ke své droze, ačkoliv ta v nedávné minulosti opakovaně přinesla negativní následky. Světová zdravotnická organizace definuje bažení jako touhu pociťovat účinky psychoaktivní látky, s níž měla osoba dříve zkušenost (Nešpor, 1999).

Bažení má dle Nešpora (1996) tři složky, které se individuálně projevují a prolínají u každého jedince:

- a) **vzpomínky na příjemné pocity** vyvolané hazardní hrou nebo fantazie nad možnými výhrami;
- b) **nepříjemné tělesné pocity**, jako je svírání na hrudi, bušení srdce nebo svírání žaludku;
- c) **nepříjemné duševní pocity**, které vyvolává silná touha po hraní. O úzkost, únava či podrážděnost.

Bažení je pro každé závislého člověka velice psychicky i fyzicky náročný proces. Jelikož se dle Nešpora (2010) navíc zhoršuje schopnost vykonávat rozhodnutí, pak je pro hráče v danou chvíli adekvátní v podstatě jen jedno řešení, a sice návrat ke hře, která nepříjemné pocity na čas utlumí. Snížená schopnost dělat správná rozhodování má i zpětný účinek. Příkladem může být hráč, který sice hraje pravidelně, ale dokáže své sázky udržovat na přijatelné hranici. V případě silného bažení je ale možné, že své jinak pevné zábrany překoná a do začarovaného kruhu hazardní hry spadne.

Ač je bažení v daném okamžiku velice silný pocit, tak dle Nešpora (2010) není dlouhodobý. Pokud se hráč dostane z prostředí herny a je třeba v okruhu svých přátel, kde nemá čas nad hrou tolik přemýšlet, tak bažení poměrně rychle vyprchá. Podobné je to při dlouhodobé abstinenci. Zpočátku se bažení může projevovat silně, ale zpravidla poměrně rychle ustupuje. Důležité je, aby hráč vydržel dostatečně dlouhou dobu bez kontaktu s hazardními hrami.

1.4.4 Typologie hráčů

V předchozí kapitole jsou popsány charakteristické vzorce chování, které se u patologických hráčů projevují. Nelze však vždy postupovat jen podle nich. I při hraní se u každého jedince, stejně jako při jakékoliv jiné činnosti, projevují jejich osobnostní rysy. Ty vystupují na povrch zejména v okamžicích, kdy se situace stává kritičtější, takže dotyčný už nedokáže své chování dostatečně kontrolovat a jedná impulzivně. Chvíla (1996) uvedl typologii podle zjevných znaků, které se v souvislosti se závislostí u daného jedince projevují:

- a) **typ A** je sociálně narušený jedinec, u něhož se projevují osobnostní rysy nezdrženlivosti a sociální maladaptace. Taková osoba bude pravděpodobně mít potíže také v osobním či profesním životě i bez vlivu hazardních her. Nedokáže se přizpůsobit a svou touhu po hraní potažmo výhrách korigovat. Pro tento typ je typická výrazná snaha o zopakování hazardního hraní, ke kterému využívá stále větších finančních vkladů. Pro získání finančních prostředků nutných ke hře je bez váhání ochoten i porušit zákon;
- b) pro hráče **typu B** je hazardní hraní prostředkem pro útěk z reality. Při hraní se snaží uniknout od již vzniklých a neřešených problémů. Své potíže zakrývá a potlačuje, čímž se vypořádává s úzkostí. Takový hráč vůbec nepřijímá odpovědnost za své činy, naopak ji přenáší na své okolí, od kterého čeká pomoc. Sám si nedokáže poradit, je nejistý a málo sebevědomý. Problémy řeší neuroticky a trpí chronickým strachem;
- c) hráč **typu C** je nejvíce pohlcen hrou a svou vášeň nedokáže kontrolovat. Při snaze o zanechání hraní je podrážedený, nedokáže si takovou možnost připustit. Hra je pro něj potřebou, která má primární význam, kvůli čemuž nevnímá negativní dopady v osobním životě.

Uvedená typologie dobře vypovídá o signifikantních znacích, které se u gamblersů projevují. Pro všechny tři typy je příznačný stejný aspekt, a sice prakticky nulová schopnost

zdrženlivosti. Obvykle neexistuje nic, co by hráče dokázalo od hry odradit, i kdyby to mělo mít negativní následky.

1.5 Gamblerovy omyly

Patologický hráč při své pravidelné herní aktivitě ignoruje několik naprosto logických úvah, které by jej mohly od hry odradit. Kvůli tomu vzniká také názor, že závislost na hracích automatech je jednoduše lidská slabost, nikoliv nemoc. To samozřejmě není pravda, stejně jako v případě narkomana při abstinenčních příznacích žádné logické argumenty nepomáhají. Vášně a touha po hraní je mnohem silnější než seberozumnější argumenty.

1.5.1 Zákon velkých čísel

Princip některých hazardních her (výherní hrací přístroje či ruleta) je postaven na opakovaných sázkách na výsledek náhodného losování. Pravděpodobnost, že při tomto losu padne výherní kombinace, je vždy výrazně menší než pravděpodobnost, že hráč prohraje. Zcela jistě jde o logický postup, protože v opačném případě by se nikomu nevyplatilo tyto hazardní hry provozovat. Uvědomují si to i hráči, ty ale láká vidina velké výhry. To znamená, že za mnoho proher očekávají vykoupení v podobě vysokého zisku. Jenže tak hazardní přístroje nefungují. Tento omyl, nazývaný také „Gamblerův klam“, vychází ze zákona velkých čísel. Přehledně je tento zákon popsán v článku na webových stránkách www.kurzovesazeni.com:

„v 17. století matematik Jacob Bernoulli vytvořil zákon velkých čísel a tvrdil, že i ten nejhloupější člověk chápe to, že čím větší je vzorek, tím pravděpodobněji bude výsledek pokusu představovat skutečnou pravděpodobnost pozorované události. V kontextu sázení (a hazardu všeobecně) je tento princip známý jako Gamblerův klam a může se jednat o velice nákladný omyl.

Za účelem demonstrace použijeme klasickou minci, u které je 50% šance na to, že padne panna a 50% šance na to, že padne orel. Bernoulli počítal s tím, že čím vyšší bude počet hodů mincí, tím blíže se bude průměr padnutí každé ze stran mince blížit k 50 %. Zároveň se ale bude zvětšovat rozdíl skutečných výsledků (např. z 1 000 hodů získáme poměr 55:45 tak, že 550x padne panna a 450x orel – rozdíl je tedy 100 hodů, kdežto z 1 000 000

hodů získáme poměr 55:45 tak, že 550 000x padne panna a 450 000x orel – rozdíl je tedy už 100 000 hodů!). Jedná se spíše o příklad, u 1 000 000 je očekávaný poměr bližší ideálnímu poměru 50:50. Zatím je vše v pořádku. Lidé totiž mají problém s porozuměním až druhé části Bernoulliho teorie – právě takto vznikl jev zvaný ‚Gamblerův klam‘. Pokud někomu řeknete, že jste 9x hodili mincí a 9x padla panna, daný člověk bude předpovídat to, že příště padne orel. To je chyba. Mince nemá žádnou paměť. Každý nový hod je jedinečný a není nijak ovlivněn minulostí. Pravděpodobnost toho, že padne orel je úplně stejná jako pravděpodobnost toho, že padne panna (50 %). Nicméně vzorek bude velký, takže rozdíl skutečných výsledků může být klidně např. 500.“

Zde je zmíněna důležitá myšlenka: mince nemá paměť. Stejně tak nemá herna paměť na hráče. Zní to trochu ironicky, ale právě tomuto bludu hráči často podléhají. Myslí si, že když desetkrát za sebou odešli z herny s prázdnou, tak po jedenácté už to musí vyjít. Jenže nemusí. Ani podvanácté, ani potřicáté. Paradoxem je, že čím více hráč prohrává, tím více podléhá přesvědčení, že už se musí brzo dočkat výhry. Případně, že mnoho proher je vykoupením blížící se velké výhry, jackpotu.

1.5.2 Kognitivní distorze gamblerů

Zákon velkých čísel je základním principem, na kterém stojí hazardní hry, ale není jediným omylem. Nešpor (2006) uvádí další obvyklé bludy, kterým patologičtí hráči podléhají. Například sní o tom, že rychle zbohatnou, hra jim přijde zajímavá a uvolňující, navíc jsou přesvědčeni o vlastní genialitě a také o tom, že dokážou hru kontrolovat a utajit před okolním světem. Zjednodušeně si formují realitu tak, aby si dokázali obhájit mylné přesvědčení, že hazardní hře nepropadli.

Stejnou problematiku popisuje také Šerý (2001). Ten uvádí kognitivní distorze, kterých se patologičtí hráči při svých neúspěších se hrou dopouštějí a kterými si vysvětlují četné prohry. Často se u hráčů střetává přehnaná, ničím nepodložená sebedůvěra ve vlastní schopnosti. Zároveň jsou přesvědčení, že dokážou vymyslet způsob, jakým pravidelně vyhrávat. Případné výhry si pak odůvodňují právě vlastními schopnostmi, zato za prohry vždy mohou jiné faktory. Třeba absence rituálů, které minule vedly k výhře. Pověřivost může mít při odůvodňování vlastního selhání značný význam. Rituálem mohou být předměty či jen naučené postupy – kdy do herny přijít, ke kterému hernímu zařízení si sednout, s kolika penězi hrát, jakou zvolit herní strategii apod. Neobvyklé není ani modlení.

Obvyklým prohrěškem gamblerů je také tzv. selektivní paměť. Bez dlouhého přemýšlení si vždycky vzpomenou na nějakou minulou vysokou výhru, ale prohry zapomínají, nebo spíše potlačují, případně jejich počet záměrně snižují. Když neobeznámený člověk poslouchá vyprávění gamblera, tak může nabýt dojmu, že sice často prohrává, ale vždy je jeho hra financována z jedné nedávné velké výhry. Jak už je vysvětleno výše, tak z hlediska pravděpodobnosti se opravdu stává, a dokonce se může stát i několikrát v krátkém období za sebou, že hráč opakovaně vyhraje vyšší částku, ale při intenzivním hraní je pravidelné vyhrávání jednoduše nemožné.

Nicméně žádný gambler zpravidla neprohrává. A když už přizná prohru, tak obvykle s dovětkem, že kamarád (soused, známý...) prohrává mnohem více, takže na tom ještě není tak špatně. Vždyť on sám prohrál jen pár stovek. Jak ale vyplývá z další kapitoly části této práce, která se věnuje blíže samotným hazardním hrám, tak jde o holý nesmysl. Čísla hovoří jasně proti tomu, že by pravidelní hráči mohli být takzvaně „v plusu“.

2 Hazard v ČR

V předchozí části byl zmíněn nenahraditelný význam hry pro osobnostní rozvoj člověka. Hra jako činnost tu byla odnepaměti a dlouhá už také historie her, které byly spojeny s nějakou formou sázky. S vývojem doby neupadl ani význam hry, ani se lidé nepřestali vsázet. Jen se s vývojem doby logicky mění forma a pojetí hry. Zatímco dříve měla hra jakýsi hmatatelný základ i výsledek, dnes se často odehrává ve virtuálním prostoru, který je ovládán počítačem. Dá se navíc očekávat, že tento trend, kdy se lidská činnost přesouvá hlavně na obrazovku, bude patrný i nadále.

Následující část práce je zaměřena konkrétněji na předmět závislosti, tedy hazardní hry. Blíže se věnuji těm hrám, které jsou pro gambling typické. Určitě nelze předem vyloučit možnost, že se člověk může stát závislým třeba i na stíracích losech, nicméně ti, kteří případnou možnost získat jejich prostřednictvím výhru, se s postupem času pravděpodobně stejně přesunou k hracím automatům a ruletě. Kromě těchto dvou fenoménů hazardního hraní je blíže popsáno i kurzové sázení. I to je mezi hráči často vyhledávané, ale jeho princip je o něco méně založen na náhodě. A možná právě proto je o to víc nebezpečné.

2.1 Úvod k hazardu

Existuje hodně možností, jak a kde se hazardním hrám věnovat. Během života se s nimi setká každý, vždyť i obyčejná sázky mezi kamarády může mít hazardní podstatu, pakliže ani jeden z nich nemůže konečný výsledek stoprocentně ovlivnit. Různě velké riziko a také odlišnou možnost ovlivnit či odhadnout výsledek nabízejí i jednotlivé typy hazardních her. Běžněji se hazardním hrám mohou zájemci věnovat prostřednictvím počítačových her a programů, a to buďto zcela bez finančních nákladů, anebo při hře o určitou částku, kterou takzvaně rozmnoží, nebo prohrají. Nejtypičtější pro hazardní hry jsou hospody, herny a kasina. V hospodě jsou obvykle pouze výherní automaty, které slouží jako doplněk k hlavní službě, tedy pohostinství. Herna kromě jiného nabízí hlavně hazardní hry, a to především ryze mechanické, takže hráč obsluhuje předem nastavený anebo počítačově ovládaný přístroj. Kasino se od předchozích dvou liší v tom, že v něm probíhající hazardní hra je tzv. živá.

To znamená, že hazardní hry obsluhuje zaměstnanec podniku – krupiér. I v kasinu jsou ale hráčům k dispozici také mechanické přístroje, které si obsluhují sami.

2.1.1 Aktuální situace

Je naprosto nezbytné situaci kolem hazardních her vnímat s co nejvyšší ostražitostí. To jasně vyplývá ze statistik, které tuto problematiku mapují. Nedá se sice přesně spočítat, kolik lidí se závislostí na hazardním hraní potýká, ale zato jsou k dispozici naprosto přesné statistiky počítající objem peněz, které hazardem protečou. A není překvapením, že jejich výše pravidelně roste.

Z Hodnocení a přehledu výsledků provozování loterií a jiných podobných her za rok 2015, které pravidelně vydává Ministerstvo financí a je dostupné na jejich oficiálních webových stránkách, vyplývá, že „V roce 2015 bylo sázejícími vloženo do hry 152,2 mld. Kč, což je o 10,2 % více než v roce 2014. Zároveň však bylo sázejícím vyplaceno na výhrách 121,8 mld. Kč, tedy oproti roku 2014 o 14,1 % více. Příjmy ze hry legálních provozovatelů loterií a jiných podobných her tak činily 30,4 mld. Kč.“

V tomto krátkém shrnutí stojí za povšimnutí minimálně dvě informace. Tou první je čistá částka, kterou hráči v České republice na hazardu prohráli, tedy 30,4 mld. Kč. Při jednoduchých počtech, kdy vezmeme v úvahu, že Česká republika má přibližně 10 mil. obyvatel, vychází na každého občana prohra kolem 3000 korun. A to včetně dětí, které se hazardních her ani nemohou účastnit. To je alarmující skutečnost.

Druhou podstatnou informací je fakt, že uvedená čísla vycházejí ze statistiky, která zcela logicky eviduje pouze **legální provozovatele**⁴. Proto toto číslo nelze v žádném případě považovat za konečné, pravděpodobně bude mnohem vyšší. Existují totiž desítky, možná i stovky celosvětových provozovatelů, lépe řečeno webových portálů, které sice nemohou dle současných platných zákonů vykonávat činnost na území České republiky, ale přesto jejich služby mnoho hráčů využívá. Dle Seznamu webových adres legálních provozovatelů loterií a jiných podobných her v prostředí internetu, které k dubnu roku 2016 uveřejnilo Ministerstvo financí, je pouze 10 provozovatelů, kteří mají povolení provozovat

⁴ Statistika vychází z daňových odvodů jednotlivých provozovatelů. Výše odvodů je vypočítána ze zisku, takže tato čísla jsou naprosto relevantní.

svou činnost a nabízet kurzové sázky. Mezi nimi nejsou velké sázkové společnosti jako Bet 365, Bwin nebo Bet-at-home, přesto i jejich weby s možností sázet a hrát jsou bez potíží přístupné. Snadnému přístupu k hazardní hře na webovém portálu se podrobněji věnuje kapitola 3.2 Online registrace.

V této souvislosti je významná také skutečnost, že pokračuje trend, který se podařilo vysledovat již v minulém roce. Z Hodnocení a přehledu výsledků provozování loterií a jiných podobných her za rok 2014 vyplývá:

„Obdobně jako v roce 2013 se největší nárůst objemu vsazených částek odehrál v oblasti okamžitých loterií a u internetových kurzových sázek, jejichž podíl se každý rok zvyšuje a dosahuje z hlediska finančních prostředků vsazených do hry více než 1/5 celého trhu. Zvýšení objemu vsazených finančních prostředků v roce 2014 je v porovnání s rokem 2013 rovněž patrné u interaktivních karetních turnajů nebo her a u tombol, které v minulých letech zažívaly stagnaci. Naproti tomu nastal meziroční propad zejména u kostek, u binga, lokálních loterních systémů a u elektromechanických rulet. Stejně jako v předchozích letech zaujímají největší podíl mezi sázkovými hrami a loteriemi interaktivní videoloterní terminály, u kterých hodnoty vložených částek meziročně narostly o 14,2% a hodnoty vyplacených výher se zvýšily o 14,5 %. Interaktivní videoloterní terminály se podílely na celkových vsazených částkách 42,5 %.“

Stále větší oblibu má provozování sázek přes internet, což je směr, který se pravděpodobně ani v následujících letech nezmění, ba naopak se zájem o online verzi hazardu bude prohlubovat. Největší podíl na částce, která proteče hazardem, mají interaktivní videoloterní terminály (IVT či VLT), přestože jejich obliba v minulém roce klesla. Jejich bližší popis je níže.

2.1.2 Loterijní zákon

Hazardní hry, které je dovoleno provozovat v České republice, upravuje zákon č. 202/1990 Sb., o loteriích a jiných podobných hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon o loteriích“). Pro přehled uvádím zkrácenou verzi paragrafu 2 z odstavce Úvodní ustanovení, kde jsou uvedeny všechny varianty her, které spadají do kategorie loterie. Loteriemi a jinými podobnými hrami jsou zejména:

- a) peněžité nebo věcné loterie, při nichž je provozovatelem vydán podle herního plánu určený počet losů s pořadovými čísly;
- b) tomboly, při nichž se do slosování zahrnou pouze prodané losy. Losy se prodávají a výhry vydávají v den a na místě slosování;
- c) číselné loterie, u nichž není předem určen ani počet účastníků;
- d) okamžité loterie, při nichž účastník hry setřením losu po uhrazení vkladu zjistí případnou výhru nebo prohru;
- e) sázkové hry provozované pomocí elektronicky nebo elektronickomechanicky řízených výherních hracích přístrojů nebo podobných zařízení (dále jen "výherní hrací přístroje");
- f) sázkové hry, při nichž je výhra podmíněna uhodnutím sportovních výsledků nebo pořadí ve sportovních soutěžích, závodech a výše výhry je závislá na poměru počtu výherců k celkové výši vkladů (sázek) a předem stanovenému podílu výher;
- g) sázkové hry provozované pomocí zvláštního druhu žetonů s kombinací patnácti čísel v číselné řadě od jedné do devadesáti, při kterých není předem určen počet účastníků a ani výše herní jistiny;
- h) sázkové hry, při nichž je výhra podmíněna uhodnutím sportovních výsledků nebo pořadí ve sportovních soutěžích, závodech nebo uhodnutím jiných událostí veřejného zájmu, pokud sázky na tyto události neodporují etickým principům. Výše výhry je přímo úměrná výhernímu poměru, ve kterém byla sázka přijata a výši vsazené částky (dále jen "kurzové sázky");
- i) sázkové hry provozované ve zvláště k tomu určených hernách (kasínech), a to i za pomoci mechanických zařízení, při nichž není předem určen počet

účastníků a ani není známa výše vsazených částek jedné hry, například ruleta, kostky, karetní hry, kdy sázející hrají proti provozovateli kasina;

- j) loterie a jiné podobné hry provozované pomocí technických zařízení obsluhovaných přímo sázejícím nebo provozované po telefonu;
- k) sázkové hry, při nichž je výhra podmíněna uhodnutím pořadí ve výkonnostních zkouškách koní dostihových plemen;
- l) sázkové hry provozované prostřednictvím funkčně nedělitelného technického zařízení centrálního loterního systému, jímž je elektronický systém tvořený centrální řídicí jednotkou, místními kontrolními jednotkami a neomezeným počtem připojených koncových interaktivních videoloterních terminálů.

Pro další část této práce je důležité i pokračování zákona, neboť hry není nutné provozovat pouze v herně, ale je možné se jim věnovat i prostřednictvím mobilního telefonu, tabletu a počítače za předpokladu internetového připojení. Tyto hry jsou uskutečňovány:

1. jako stolní hry, při nichž sázející hrají jeden proti druhému na hracích stolech na základě povolení podle písmene i), nebo
2. prostřednictvím zařízení obsluhovaných přímo sázejícím (např. prostřednictvím sítě internet, interaktivních videoloterních terminálů, lokálních loterních systémů, výherních hracích přístrojů).

Do loterií a podobných her spadají různé typy méně či více hazardních her. Třeba tomboly jsou mezi lidmi s oblibou vyhledávané jakožto nezbytná součást společenských plesů. Podobně jako třeba u hracích automatů je možné získat za malý vklad hodnotnou výhru, přičemž o úspěchu a neúspěchu rozhoduje výhradně náhoda. Svou šanci může zájemce zvýšit jen zakoupením většího počtu losů. Přesto lze jen těžko očekávat, že někdo propadne hazardu kvůli tombole. Mnohem větší prožitek za podobných podmínek nabízejí výherní hrací přístroje nebo ruleta. V rámci zkoumání patologického hráčství jsou tedy některé typy her irelevantní.

3 Hazardní hry a rizika internet gamblingu

V posledních době dochází v České republice k poměrně razantnímu omezení doposud klasického hazardního hraní, které se doposud uskutečňovalo především v hospodách, hernách a kasinech. Další radikální zásah má přinést nový zákon, který by nejen snížil počet míst, kde je možné se hazardu věnovat, ale také by postihoval samotné hráče, pro něž by existoval určitý limit, který by mohli měsíčně prohrát. Těžko lze ale očekávat, že s výrazným úbytkem možností stejně rapidně klesne i počet hráčů. Mnohem pravděpodobnější je jejich přesun k novým a v některých ohledech i lepším možnostem, které nabízí prostředí internetu. Následující kapitola charakterizuje nejtypičtější hazardní hry a zároveň představuje jejich internetovou, neboli online verzi. Závěrem jsou shrnuta významná rizika, která toto prostředí přináší.

3.1 Nejběžnější hazardní hry

Asi každý člověk se během svého života setkal s nějakou verzí hazardní hry. Na riskování a náhodě je ostatně postaveno i mnoho společenských nebo karetních her. Zcela jednoduše se hazardní hry dají rozdělit do kategorií podle toho, jakou míru rizika pro hráče přinášejí a jak vysoká je možnost ovlivnit konečný výsledek. Kramář (2006) uvádí, že už od středověku lze vymezit tři kategorie:

- a) hry, v nichž je výhra a prohra založena výhradně jen na schopnostech hráč (například znalostní soutěže);
- b) hry, které jsou založeny výhradně na náhodě (například karty, kostky, kola štěstí, sázky o něco, co nikdo ze zúčastněných nemohl předem odhadnout);
- c) hry, ve kterých se kombinují jak schopnosti, tak i náhoda (některé karetní hry, sázení o předem neznámý výsledek, který ale mohou zúčastnění ovlivnit).

Další část je věnována dvěma hrám, které spadají pod bod b), tedy jsou založeny výhradně jen náhodě – výherní automaty a ruleta. A pak také kurzovému sázení, které je částečně založeno i na schopnostech a odhadu.

3.1.1 Výherní automaty

Výherní hrací přístroje, obecně známe jako automaty, jsou asi nejtypičtější hazardní hrou, kterou lze s patologickým hraním spojit. Ačkoliv určité regulace, kdy o jejich umístění, respektive neumístění, mohou rozhodovat obce ve svých vyhláškách, výrazně snižují jejich počet, tak jsou stále nejdostupnější ryze hazardní hrou. Automaty jsou navíc velice snadné na ovládání a při velké dávce štěstí (ne umění, jak se hráči mylně domnívají) na nich lze i s malou částkou vyhrát velký obnos. Právě kvůli oné jednoduchosti jsou automaty zřejmě preferovanější než třeba ruleta, která nabízí o něco málo větší šanci na výhru, ale zase je složitější na ovládání.

Výherní hrací přístroje jsou dlouhodobě výnosným byznysem, a tak není překvapující, že existuje množství různých typů, druhů či tvarů, které zdánlivě nabízejí něco nového. V zásadě lze ale automaty rozdělit do dvou kategorií – VHP (výherní hrací přístroje) a VLT (videoloterijní terminály). Zcela jednoduše a pro představu – VHP jsou tradiční staré automaty, které mají obvykle tři mechanické otočné válce, na kterých jsou různé symboly, typicky ovoce. Takový automat má vlastní „mozek“. Naproti tomu VLT jsou moderní přístroje, jejichž princip je obdobný, ale hra je zobrazována na displeji. Takový automat je řízen centrálním počítačem. Pro základní hru na obou typech přístrojů stačí vhodit peníze a stisknout tlačítko „start“. Vše ostatní už je náhoda. Po stisknutí tlačítka se odečte z konta určitá částka a roztočí se válce, které po několika vteřinách bez zásahu hráče zastaví. Pokud se po zastavení nacházejí v jedné z výherních kombinací, přičte se hráči výhra, pokud ne, nic se neděje. Dalším stisknutím tlačítka „start“ hra pokračuje. Pro pokročilejší hráče jsou k dispozici i bonusové hry, které nabízejí vyšší výhry, ale za cenu většího rizika.



Obrázek 2 – Výherní hrací přístroje. Zdroj: <http://online-automaty.com>.



Obrázek 3 – Videoloterijní terminály. Zdroj: www.ceskenoviny.cz.

Rizika online prostředí

Už bylo uvedeno, že gambleři jsou často pověřiví, takže mají své oblíbené automaty, na kterých třeba v minulosti vyhráli, a například i své vlastní strategie. Na základě toho si také vybírají přístroj, na kterém budou hrát. Každý je v něčem odlišný, předně hlavně v designu, ale nabízí i jiné varianty her. V konečném důsledku je ale princip pořád stejný a šance na výhru prakticky totožná. Existují jakási nepsaná pravidla jako třeba, že když ani při deseti hrách nezíská hráč výhru, tak by se měl přesunout k jinému přístroji.

A právě proto je paleta výherních přístrojů tak rozsáhlá. Zdánlivě se totiž může zdát, že jiný design nabízí novou šanci na výhru, třeba i s vyšší pravděpodobností. Něco takového je samozřejmě ničím nepodložené, nicméně hráč má možnost neustále zkoušet něco nového. Klasické kamenné herny takových přístrojů nabízejí třeba i desítky, ale online herny třeba i stovky a tisíce. Každá hra vypadá zdánlivě jinak, nicméně princip zůstává totožný. Pokud se hráči nedaří na jednom typu, tak pár kliknutími si otevře úplně jiný automat. A to může opakovat stále dokola, rozmanitost je obrovská.

3.1.2 Ruleta

Ruleta je vedle výherních automatů nejoblíbenější hazardní hrou. Není sice tak rozšířená jako automaty, neboť samotný přístroj je mnohem dražší, přesto je mezi hráči vnímána pozitivněji. A to proto, že ruleta je z hlediska prožitku ze hry rozmanitější a nabízí více herních kombinací, až se může zdát, že výhra na ní není založena čistě na náhodě. Dokonce panuje názor, že se lze hraní na ruletě naučit a existuje mnoho postupů vedoucích k zaručené výhře.

Realita je taková, že ačkoliv ruleta přináší svému majiteli řádově nižší zisky než automaty, neboť je nastavena na vyšší výherní poměr, tak stále není pro provozovatele prodělečná. Zjednodušeně se dá říct, že ruleta porazí hráče úplně stejně jako automat, jen ne za tak krátkou dobu. I to jeden z možných důvodů, proč jsou automaty vyhledávanější, protože jsou mnohem akčnější a alespoň minimální výhry přicházejí častěji. Jakýsi herní rytmus rulety je mnohem pomalejší a hra trvá déle. Druhým nezpochybnitelným faktem je, že automaty jsou mnohem rozšířenější.

Princip rulety spočítá v tom, že hráč sází peníze (obvykle ve formě žetonů) na výsledek náhodného otočení ruletou. To spočívá v roztočení mechanického kola a vhozením kuličky, která se díky drážkám zastaví na jednom z 37 nebo 38 čísel⁵. Hráč si může vsadit buď na jednotlivé číslo, nebo čísla, případně na různé další kombinace. Častá je sázka na barvu (rovnoměrně jsou zastoupeny barvy červená a černá), případně na to, zda padne číslo liché, nebo sudé. Možná výhra vychází z toho, nakolik je pravděpodobné, že dané číslo nebo kombinace padne. Čím nižší pravděpodobnost, tím vyšší výhra. I u rulety platí, že přístroj nemá paměť, takže i kdyby pětikrát po sobě padlo stejné číslo, tak s úplně stejnou pravděpodobností může padnout také poštěsté.



Obrázek 4 – Ruleta (online verze). Zdroj: www.onlinecasinoreports.cz.

Rizika online prostředí

Ruleta je v online prostředí dostupná stejně snadno jako výherní automaty. Jen zde už nehraje tak velkou roli design, neboť ruleta vypadá prakticky stále stejně, přesto i tak existují různé verze, jen ta rozličnost není tak vysoká. Rizika spatřuji spíše v souvislosti s tím, že ruleta je oproti hracím automatům náročnější na ovládání, pochopení a také že její obsluha nevyžaduje tak intenzivní zapojení. Dostatečné pochopení všech možností, které nabízí, trvá delší dobu stejně jako osvojení si ovládání.

⁵ Ruleta má buďto 37 polí očíslované od 0 do 36, nebo 38 polí, kdy ještě navíc obsahuje políčko „00“

Online varianta rulety je pro hráče mnohem příznivější. Především při hraní prostřednictvím počítače má hráč soukromí, takže nemusí první kroky s ruletou podnikat ve společnosti neznámých zkušených hráčů. Připojení k internetu, které je nenabytné pro hraní rulety online, nabízí také možnost otevřít si nespočet návodů, rad a triků pro hraní rulety. Žádný už z hlediska principu rulety není dostatečně efektivní, aby zaručil jistou výhru, nicméně některé postupy zajišťují oproti náhodnému „bezhlavému“ sázení vyšší procentuální šanci.

Již výše bylo zmíněno, že herní rytmus rulety je pomalejší, tudíž nevyžaduje pravidelné zásahy. Je tak možné se při hraní věnovat ještě jiným činnostem, jako je například správa sociálních sítí, což je pro mladé lidi běžnou náplní času, který tráví na internetu. Některé verze online rulety mají také povolené nižší sázky než přístroje v herně. Zatímco v herně je obvykle možné vsadit minimálně 10 korun, internetové herny připouštějí nejnižší sázky v halích. Na první pohled se to může zdát jako příznivá varianta při snaze prohrát co nejméně peněz. Jenže nižší sázky často svádějí k touze více riskovat, takže výsledný efekt není nijak pozitivní. Nižší sázky také logicky přinášejí nižší výhry, se kterými se hráč nemusí spokojit.

3.1.3 Kurzové sázky

Kurzové sázení se od zbývajících dvou typů hazardních her v mnohém odlišuje, ale přesto je mezi hráči často vyhledávané. Dle Loterijního zákona se jedná o „*sázkové hry, při nichž je výhra podmíněna uhodnutím sportovních výsledků nebo pořadí ve sportovních soutěžích, závodech nebo uhodnutím jiných událostí veřejného zájmu, pokud sázky na tyto události neodporují etickým principům. Výše výhry je přímo úměrná výhernímu poměru, ve kterém byla sázka přijata a výši vsazené částky.*“

Jejich nevýhoda pro hráče je v tom, že si na výsledek a případnou výhru musejí většinou delší dobu počkat, požitek není tak intenzivní. Kurzové sázení není na rozdíl od rulety a hracích automatů založeno čistě na náhodě, ale do jisté míry na znalostech a aktuálních informacích. Otázkou zůstává, zdali je to pro hráče výhoda, nebo nevýhoda. Je obecně známo, že patologičtí hráči nemají schopnost sebereflexe, což může představovat problém. Pakliže se sám hráč považuje za sportovního experta, tak může neustále přiživovat

pocit, že nepříznivé období, ve kterém prohrál hodně peněz, překoná vlastními silami. S tím se posouvá i hranice únosnosti a moment, ve kterém si řekne, že už prohrál hodně.

Sázky před zápasem

Nejoblíbenějšími kurzovými sázkami jsou ty na sportovní události. Běžně je ale možné sázet i na společenské a aktuální události, typicky třeba volby. Některé sázkové společnosti dokonce dovolují, aby si člověk sám vymyslel sázkovou příležitost, na kterou mu je pak umožněno vsadit.

Kurzové sázky fungují na principu odhadování konečného výsledku zápasu, kdy sázející obvykle tipuje, kdo utkání vyhraje. Sázkář si vybere určitou událost, u níž předpokládá nějaký výsledek, a svůj tip podloží určitou finanční částkou. Ne všechny výsledky ale přinášejí stejnou výhru. Zcela logicky je zohledněna pravděpodobnost, s jakou může daný výsledek nastat. Tato pravděpodobnost je pak vyjádřena určitým kurzem, který má číselnou hodnotu (v zásadě vyšší než 1, protože při násobení nižším číslem by se sázkář dostával do mínusu a sázka by neměla význam). Při počítání potenciální výhry se pak kurz násobí vsazenou částkou. Čím větší sázka, tím vyšší výhra při zachování stejné pravděpodobnosti na výhru.

Jako u všech hazardních her i u kurzového sázení je možné za účelem šance na vyšší výhru nejen zvyšovat sázku, ale také zvolit určité modifikace hry. Při kurzovém sázení je to obvykle sázka na více událostí najednou. Sázkář v takovém případě musí uhodnout výsledky všech vybraných událostí, aby získal výhru (existují i varianty hry, kdy se může například jednou zmýlit a výhra se snižuje). Odměnou mu za to je šance na vyšší výhru, neboť kurzy se mezi sebou násobí. Při zvolení velkého počtu událostí, navíc méně pravděpodobných, je možné s relativně nízkou vloženou částkou vyhrát velký obnos. Pro někoho, kdo se považuje za sportovního znalce, je to obrovské lákadlo.

Živé sázky

S nástupem a masovým rozšířením internetu vznikla a stále vzrůstá obliba takzvaných živých či online sázek. Ty jsou možné výhradně jen prostřednictvím internetových/online sázkových společností, které tuto možnost nabízejí. Živé sázky spočívají v tom, že hráč sleduje vybranou sportovní událost a sází na aktuální dění. Sázková společnost v reálném čase

vypisuje sázkové příležitosti, které reflektují průběh sportovní události. Jako příklad lze uvést sázku na to, že v právě probíhající zápase padne do deseti minut gól. Variant, na co vsázet, je mnoho.

Zatímco sázka na to, jestli padne další branka, se dá do určité míry vysledovat z průběhu hry a záleží tedy i na zkušenostech a dobrém odhadu, takže nejde zcela o náhodu, tak existují také sázkové příležitosti, jejichž naplnění je zcela náhodné. Příkladem může být sázka na to, který tým vyhraje při fotbalovém utkání úvodní los⁶. V tu chvíli se kurzové sázení stává čistým hazardem, protože výsledek hodů korunou z ruky rozhodčího za normálních okolností nelze předpovědět.

Rizika online prostředí

Rizika živého sázení jsou popsána v předchozí podkapitole, nicméně kurzové sázení je s internetem spjato ještě pevněji. Jelikož kurzové sázení je z velké části založeno na znalosti aktuálních informací, které v současné době nabízí v nejlepší formě internet, tak je téměř zásadní internetových možností využívat. Kromě letních prázdnin, kdy je ve většině světových sportovních soutěží přestávka, se každodenně hrají stovky zápasů, na které je možné vsázet. Zcela běžné je sázení také na mládežnické zápasy či na utkání výkonnostního sportu, nejen profesionálního.

Takto obrovský rozsah sázkových příležitostí lze sledovat a analyzovat jen díky internetu. Jeho sílu si uvědomují i samotné sázkové společnosti a na svých webových stránkách samy nabízejí sázkařům různá doporučení, analýzy a tipy, na co se vyplatí vsázet. Trochu zjednodušeně se dá říct, že není potřeba žádných znalostí, neboť sázková společnost sama hráče přesvědčí o tom, za co jí má peníze dát. Zní to paradoxně, že sázková kancelář radí hráčům, ale ukazuje se, že tento postup je pro ni maximálně výhodný. Faktem totiž je, že pokud by to neudělala sama sázková společnost, tak je opět k dispozici celá řada webových portálů, které tyto informace nabízejí.

⁶ Výběr stran se provádí bezprostředně před začátkem utkání, účastní se ho hlavní rozhodčí a kapitáni obou celků. Rozhodčí dá kapitánovi hostujícího týmu vybrat stranu mince a následně hozením mince provede los. Tým, jehož strana na minci padla, si vybírá stranu hřiště, na které chce hrát první poločas, druhý tým obstará úvodní výkop zápasu.

3.2 Online registrace

Pro hraní hazardních her prostřednictvím webových portálů o reálné výhry, tedy se vsazením vlastních peněz, je potřeba se především zaregistrovat. Pro účely této práce jsem jednu takovou registraci provedl na webovém portále www.bwin.com, který patří mezi velice vyhledávané především kvůli kurzovému sázení. K dispozici je však také nepřeberné množství dalších hazardních her. Na tomto příkladu bych chtěl demonstrovat, jak je snadné se k hazardní hře dostat. Podobně jednoduchá je registrace také u dalších provozovatelů, jako třeba www.bet-at-home.com, www.bet365.com nebo www.unibet.com. Některé online herny také nabízejí vstupní bonusy, kdy hráčům věnují pro první hru určitou částku. Tu však není možné vybrat ve formě finanční hotovosti, je nutné ji vsadit. Až v případě výhry je umožněn výběr.

Registrace je snadná a shodná s jinými, které lidé obvykle provádějí třeba při nákupu zboží přes internet. V prvním kroku musí nový uživatel vyplnit základní údaje o sobě – jméno, datum narození, adresu, email a telefonní číslo. Následuje druhý krok, kde si hráč vybírá svou přezdívku, pod kterou bude v online prostředí sázek a her vystupovat, přístupové heslo a také měnu, ve které chce, aby byl účet veden. Zároveň musí zaškrtnout možnost, že je starší 18 let a také, že si přečetl a přijímá všeobecné obchodní podmínky. Trochu zarážející na tomto kroku je, že nijak není ověřen fakt, zda zájemce o registraci skutečně dosáhl 18. roku věku. Není nijak ošetřeno, zda uvedené údaje jsou pravdivé. I s falešnými je však možné hrát. Po absolvování těchto kroků je zřízen virtuální hráčský účet, ze kterého má hráč přístup ke kurzovým sázkám i k online hazardním hrám.

Pro hraní je nutné vložit na virtuální účet nějaké finanční prostředky, což lze provést bankovním převodem nebo online platbou pomocí platební karty, kdy se peníze připsou na hráčský účet prakticky okamžitě. To je jedno z úskalí, neboť hráč má tuto možnost okamžitě poslat peníze na svůj hráčský účet neustále i během samotné hry.

Po připsání peněz na účet si hráč může vybrat kteroukoliv ze stovek nabízených hazardních her. Kromě rulety, karetní hry blackjack a dalších spíše zábavných her je k dispozici mnoho variant hracích automatů (přes 250 druhů). Ty se mezi sebou liší především vzhledem, kdy jsou jejich motivy laděny například na téma Jurský park nebo

skupinu Kiss. Jednotlivé automaty nabízejí trochu odlišné možnosti, jak dojít k výhře, ale princip náhody se nijak nemění.

Po výběru typu hry si hráč ještě musí zvolit, kolik peněz chce zpočátku ze svého konta investovat. Tím si také může stanovit jakýsi limit, kolik je ochoten prohrát. Nicméně během hry je možné tuto částku dle stavu konta navyšovat dle libosti. Při vyčerpání počátečního vkladu se taková možnost hráči vždy automaticky nabídne a jen několik kliknutí stačí k tomu, aby se vklad navýšil. I opakované vklady může hráč provádět, aniž by proběhla kontrola, jestli je oprávněný hrát. Vzhledem k tomu, že k financování hry stačí opsat údaje, které jsou na běžné platební kartě, tak i pro nezletilé je cesta k online hazardu velice snadná. Navíc je tu i riziko, že mohou použít například kartu rodičů.

Kontrola, zda hrající osoba je zletilá, a tudíž má oprávnění se hry účastnit, nastává až ve chvíli, kdy si chce vybrat případnou výhru. K tomu je potřeba ke svému účtu nahrát kopii občanského průkazu, na němž budou totožné osobní údaje, jaké byly zadány při registraci. Jinak není možné výhru vyplatit. I toto se samozřejmě dá obejít vypůjčením cizích dokladů, které ale musí být použity už při registraci. Stále je ovšem zarážející, že taková kontrola není nutná k samotnému hraní o peníze, ale až při případném výběru výhry.

Zcela jasně se ukazuje, že registrace k online hazardním hrám je velice snadná, a tudíž pro případné zájemce snadno dosažitelná. Jelikož online hazard se uskutečňuje prostřednictvím moderních technologií, jako jsou počítače nebo tablety, tak je také velice přístupný mladým lidem, což je možná nejvíc riziková skupina v souvislosti s hazardem. Dokonce by se dalo říct, že virtuální prostředí je pro mladší generace přirozeným prostředím.

3.3 Stěžejní rizika online gamblingu

V předchozích kapitolách jsou popsána rizika jednotlivých her vzhledem k jejich specifitě a také je zdůrazněna jednoduchost, s jakou se k hazardním hrám může každý zájemce dostat. Závěrem bych chtěl zdůraznit tři rizika, která ve spojitosti s online gamblingem spatřuji, první dvě uvedená považuji za naprosto zásadní.

Prvním z nich je téměř **neomezený a nepřetržitý přístup k hazardní hře**. Díky moderním, takzvaným chytrým mobilním telefonům, a připojení k internetu je možné hrát hazardní hry prakticky kdekoli, kde je mobilní signál. V dnešní době je naprosto běžné, že především mladší lidé tráví velkou část volného času aktivitou na mobilních telefonech. Naprosto přirozeně je tak možné na nich hrát i hazardní hry, aniž by někdo z okolí pojal podezření. Jediným limitem může být omezení internetových dat, ale například na středních školách už je dnes obvykle po celý den k dispozici připojení na školní bezdrátovou síť. I na veřejnosti je volné připojení k internetu dostupné velice snadno, zejména pak ve větších městech. Připojení zdarma nabízejí kavárny, hospody, restaurace, obchodní centra a někde i parky. Domácí připojení má pak už téměř každý. V tomto ohledu tedy není nic, co by hráči mohlo v přístupu k hazardním hrám zamezit.

Neméně nebezpečným rizikem je možnost **soukromí**. Online gamblingu se hráč může věnovat bez větších potíží tak, aby ho při něm nikdo neviděl a neodhalil. Při správném použití internetového prohlížeče je možné smazat všechny běžně dohledatelné stopy, které by časté návštěvy na serverech s hazardní tematikou odhalily. Pokud hráč chodí do herny či kasina, tak vždy existuje možnost, že ho někdo náhodně zahlédne, třebaže si dává sebevětší pozor. Samozřejmě je možné dojíždět za hrou třeba do jiné městské části nebo jiného města, ale to je velice nákladný a složitý způsob utajení. Zvláště pokud hráč pocítuje bažení po hře a touží se jí okamžitě věnovat. Naproti tomu při použití mobilního telefonu nebo tabletu je riziko prozrazení velice nízké. Navíc není nutné, aby se hráč dostal do kontaktu s jinými lidmi. Pokud však hraje v herně nebo hospodě, tak minimálně v případě, že se mu podaří vyhrát, tak musí kontaktovat obsluhu herny, aby vyhraný obnos vyplatila. A ta samotná může být rizikem prozrazení.

Nesporným rizikem je také fakt, že **na internetu hraje hráč s virtuálními penězi**. Samozřejmě je předem na online účet musí vložit (mechanismus je popsán v předchozí kapitole), ale pak už s nimi disponuje jen jako s čísly, vsazené peníze nejsou hmatatelné. Při hraní na přístroji v herně musí před hrou vkládat mince nebo bankovky, které reálně drží v ruce. Je mnohokrát dokázané, že pokud člověk neplatí bankovkami, ale třeba platební kartou, tak je ochoten utratit více peněz. Tím při hazardní hře vzniká riziko ještě vyšších jednorázových proher, neboť pomocí platební karty je možné hru neustále financovat. Pokud jde hráč do herny, tak se může vysokým prohrám bránit tak, že si vezme jen určitý obnos peněz a po jeho utracení se musí hry vzdát, neboť nemá na výběr. Samozřejmě si může od někoho finanční prostředky vypůjčit, ale i v tomto ohledu je nesrovnatelně vyšší riziko hraní na internetu, kde jsou k dispozici desítky společností, které peníze půjčují. A také online.

Všechna uvedená rizika ve spojitosti s jednoduchostí registrace k online hraní hazardních her dávají dohromady velice nebezpečné odvětví spojené s patologickým hráčstvím. Ačkoliv rozsáhlé regulace razantně omezují počet hazardních přístrojů v hospodách, hernách a kasínech, tak online trh je stále otevřený a pro hráče velice příznivý. Zákodníci si toto riziko uvědomují, ale doposud zavedená pravidla přístup k online hazardu nijak výrazně neomezila. I kdyby v nejkrajnější variantě došlo k zablokování online hazardních společností, které nemají zákonné povolení na území České republiky provozovat svoji činnost, tak stále zůstává dost těch, které povolení mají. A výše zmíněná rizika budou stále platná, dokud bude funkční jen jeden jediný webový portál nabízející hazardní hry.

4 Výzkum

Nedílnou součástí mé práce je po teoretické části také empirické zkoumání. To je přirozeně zaměřeno na osoby, které se během svého života dostaly přímo do problému s patologickým hraním. Jejich zkušenosti a prožitky jsou pro vnímání problematiky neocenitelné a nenahraditelné. Zároveň bylo potřeba zvolit takové jedince, kteří se nějakou formou léčí a jsou schopní sebereflexe.

4.1 Metodologie

V teoretické části práce zdůrazňuji, že ke každému jedinci, který má s hazardním hraním obtíže, je nutné přistupovat individuálně, neboť podstata jeho počínání může mít pokaždé jiný původ, respektive může vycházet z kombinace různých příčin. Právě tyto příčiny jsem se rozhodl v praktické části zkoumat. K jejich zjištění je potřeba daný případ vždy prozkoumat co nejhlouběji. Této zásady jsem se držel i při plánování strategie výzkumu, a proto jsem zvolil kvalitativně orientovaný výzkum s designem osobních případových studií, které jsem zajišťoval pomocí polostrukturovaných rozhovorů.

Takový postup považuji za ideální, neboť dává možnost proniknout blízko k jádru problému, ale zároveň drží výzkum v určených mezích, aby získané informace co nejvíce korespondovaly s potřebami výzkumu. Jak uvádějí Švaříček a Šed'ová (2007), základem kvalitativního výzkumu je veliký rozsah datového souboru. Zároveň ale výzkum není založen na předem určené teorii. Snaha má být zaměřena především na komplexní zkoumání problematiky.

Již byla zmíněna individualita každé lidské bytosti, k níž patří jedinečná charakteristika, chápání či jednání. Tím vzniká riziko, že nelze předem dostatečně odhadnout, jak hodnotné z hlediska výzkumu budou výstupy z jednotlivých rozhovorů. Dle Hendla (2005) proto sbírání a analýza dat probíhá současně už během výzkumu tak, aby se výzkumník mohl rozhodnout, která data jsou pro něj důležitá. Cílem je totiž získat co nejvíce dat o jednom konkrétním případě. Díky tomu je možné odhalit a pochopit kauzalitu jevů.

4.2 Cíle výzkumu

Výzkum je zaměřen na okolnosti a aspekty, které souvisejí s osobou patologického hráče a jeho opakovanou a nekončící touhou se věnovat hazardní hře, ačkoliv ta mu zcela nepochybnitelně způsobuje negativní následky. Konkrétněji jsem si dal za cíl zjistit významné faktory, které hráče vedou k opakovanému hraní⁷ a pak také rozhodnutí, že se pokusí s hazardem přestat. Prvně uvedený aspekt považuji za zcela zásadní pro pochopení toho, jak gambler smýšlí, když se dostane do začarovaného kruhu. Pro pravidelné hraní, stejně pro jakoukoliv jinou činnost, je třeba mít především **motivaci**. Hazardní hraní je ze své podstaty úzce spojeno s prostředím, v němž velice často dochází ke konzumaci **alkoholu, případně požívání jiných návykových látek**. Jejich působení může mít na hráče zaujatého hazardní hrou velmi silný a negativní **vliv**. Pro ohraničení celého procesu jsem rovněž zjišťoval **okolnosti, které vedly k tomu, že se hráči rozhodli svůj problém řešit s odborníky**. V návaznosti na druhou část teoretické práce jsem chtěl také zjistit, jaký mají hráči **vztah k jednotlivým typům hazardních her** (kurzové sázení, výherní automaty/ruleta). To může pomoci v prognóze, jak vysoká je pravděpodobnost, že se k hazardní hře vrátí. Je třeba zdůraznit, že jsem musel ve výzkumu vycházet z toho, že ne všechny okolnosti mi chtěli jednotliví respondenti sdělit.

4.3 Výzkumná otázka a podotázky

Hlavní výzkumná otázka

- Jaké faktory vedou k opakovaným hráčským epizodám a ke snaze o jejich ukončení?

Výzkumné podotázky

- Jakou motivaci má hráč k tomu, že se i přes negativní důsledky soustavně věnuje hazardní hře?
- Jak hráče v souvislosti s gamblingem ovlivňují návykové látky?
- Jaké faktory vedly k tomu, že se hráč rozhodl pokusit s hazardem přestat?
- Jak hráči vnímají jednotlivé typy hazardních her a online gambling?

⁷ Za hraní pro potřeby tohoto výzkumu považuji provozování jakýchkoliv hazardních her, takže například i sázení.

Faktory, které přímo vedou k tomu, že se hráč neustále vrací k hazardní hře, považuji za stěžejní aspekt celé problematiky. Pochopení je nezbytné pro nalezení cesty, jak se závislosti zbavit a gamblerovi pomoci. Protože on jakožto nemocný člověk pomoc potřebuje. Hazard opravdu není jen slabost a slepá touha po penězích. To je i druhý zásadní důvod, proč jsem tento výzkum pojal takto. Když jsem se zeptal nezasvěcených lidí na jejich názor na gambling, tak se všichni víceméně shodli na odpovědi ve smyslu: „gambleři jsou hloupí lidé, co si myslí, že přijdou snadno k penězům.“ A to jsou často hned dva omyly v jedné větě. Patologičtí hráči vůbec nemusejí být hloupí a jejich primárním motivem nemusí být snadné získání peněz. Zároveň je důležité zjistit, jaké okolnosti jsou pro gamblera natolik závažné, aby ho donutily si přiznat problém a vyhledat odbornou pomoc, s jejíž pomocí by se pokusil s hraním přestat.

4.4 Charakteristika výzkumného souboru

Výzkumný soubor je utvořen ze současných či bývalých hazardních hráčů, kteří se právě léčí pod odborným dohledem prostřednictvím ambulantní léčby. Výběr konkrétních jednotlivců byl záměrný. Dle Gavory (2008) je záměrný výběr uskutečňován na základě zkušeností a úsudku výzkumníka, který ale zároveň musí vnímat nedostatky takového postupu. Tím zásadním je fakt, že dosažené výsledky nelze aplikovat plošně, ale jsou platné pouze pro vybrané jedince.

Pro zvýšení důvěryhodnosti výzkumu mi s výběrem respondentů pomáhali zaměstnanci ambulantních center, kteří s dotýcnými pracují, a tudíž je mnohem lépe znají. Společnou snahou jsme se snažili vytipovat respondenty, kteří jsou od sebe z hlediska charakteru či zkušenosti co nejvíce odlišní a zároveň v léčbě pokročili natolik, aby byli ochotní o svém problému otevřeně a pokud možno hodnověrně hovořit.

Výsledkem byl výběr čtyř mužů různého věku, zaměstnání i dalších odlišných charakteristik, kteří mají různě intenzivní zkušenosti s hazardním hraním. Všichni si prošli, nebo procházejí, obdobím, kdy je pro ně gambling primárním smyslem života a přináší jim těžkosti. Zároveň si tyto negativní důsledky uvědomili a uvážili, že bez odborného zásahu jim nejsou schopni čelit. Závažnosti či hloubku jejich patologie jsem si netroufl odhadovat,

vycházel jsem jen z jejich přesvědčení, že jim hra způsobuje problémy a nastalou situaci nejsou schopní vlastními silami zvládnout.

Pro účely výzkumu jsem kontaktoval odpovědné osoby ve vybraných centrech poskytujících ambulantní léčbu, kde jsem v rámci magisterského studia vykonával odbornou praxi. Osvědčilo se mi, že minulé zkušenosti s prostředím a fungování center je jak při zařizování podmínek výzkumu, tak i při jeho provádění velice prospěšné. Ve spolupráci s kontaktními osobami v centrech jsme vytipovali vhodné respondenty, které pák zástupci centra kontaktovali s touto prosbou. Účast ve výzkumu byla samozřejmě naprosto dobrovolná. V souhrnu se podařilo z vytipovaných šesti osob dohodnout rozhovory se čtyřmi z nich.

Provádění výzkumného šetření jsem měl díky ochotné spolupráci pracovníků center velice usnadněnou a mohl jsem se soustředit jen na samotný výzkum. Respondenti se mnou absolvovali rozhovor v rámci pravidelných terapeutických sezení přímo v centru, čímž odpadla starost se sjednáváním termínů a místa setkání.

4.5 Metoda výzkumu

Pro dosažení cíle výzkumu a zodpovězení na výzkumné otázky nebylo v zásadě možné ani zvolit jiný druh výzkumu. Kvantitativní výzkum by byl náročný na zajištění, a navíc by přinesl jen povrchní výsledky. Zvolení případové studie jako designu s metodou rozhovorů se jeví ve všech ohledech jako ideální varianta.

Otázkou byl jen výběr metody z hlediska pojetí rozhovorů. Ryze strukturovaný rozhovor by však nepomohl dostatečně proniknout do hloubky a naopak ryze nestrukturovaný by zase mohl přinést nadbytečná a nepoužitelná data. Proto jsem zvolil metodu polostrukturovaného rozhovoru, kdy jsem si stanovil okruhy, o kterých potřebuji získat bližší informace, ale samotné otázky jsem pokládal na základě toho, jak rozhovor probíhal. Mohl jsem tak reagovat na individuální odlišnosti jednotlivých respondentů.

4.6 Realizace výzkumného šetření

Samotné výzkumné šetření, tedy rozhovory s respondenty, jsem uskutečnil za začátku měsíce května roku 2016. Za výhodu považuji fakt, že jsem mohl všechny rozhovory realizovat přímo v centrech, kde se daní jedinci léčí, čímž byla zajištěna nejen organizační stránka, ale také potřeba, aby se respondenti cítili co možná nejpříjemněji. Usuzuji, že dobře známé prostředí jim pomohlo k uvolnění a větší otevřenosti při rozhovoru. K tomu dle mého mínění významnou měrou přispěla i přítomnost terapeutů. Celkově jsem v rámci výzkumu k této práci uskutečnil čtyři rozhovory.

Rozhovory vždy trvaly přibližně 20 až 30 minut, přičemž byly splněny nezbytné zásady pro platnost a věrohodnost rozhovoru. Po počátečním seznámení jsem respondentovi v krátkosti představil svou práci a vysvětlil, k jakým účelům nadcházející rozhovor využiji. Následně jsem ho požádal o svolení, abych si mohl celý rozhovor nahrát na diktafon. Souhlas byl pro potřeby ambulantního centra stvrzen také podpisem formuláře. Poté jsem každého respondenta ujistil, že pokud nebude chtít z jakéhokoliv důvodu odpovídat na otázku, tak bez uvedení vysvětlení odpovídat nemusí. Tuto možnost využili všichni respondenti minimálně.

Na začátku rozhovoru jsem dal respondentovi na výběr možnost, zda chce začít vyprávět svůj příběh sám, nebo jestli mám pokládat otázky. Nejčastěji se osvědčil postup, že jsem se ze začátku zeptal na obecné otázky a respondent se následně rozpovídal sám o tom, o čem mu nebylo nepříjemné hovořit. Při pokládání otázek jsem postupoval tak, že jsem respondenta vždy nechal domluvit myšlenku a až pak se zeptal na doplňující otázku. Zároveň jsem se svými otázkami snažil držet rozhovor ve stanovených mezích, abych získal co nejpodrobnější informace právě o těch oblastech, které souvisejí s cíli práce. I během rozhovorů se mi potvrdila správnost volby polostrukturovaných rozhovorů, neboť se projevila obrovská rozmanitost jednotlivých příběhů, kdy se některá témata objevovala až při samotném rozhovoru. Jako příklad mohu uvést vyprávění jednoho z respondentů o svém známém, který má rovněž problémy s hazardním hraním. Obsah příběhu nebyl pro tuto práci relevantní, nicméně forma a způsob vyprávění podal cenné informace o charakteru respondenta. Zatímco on sám sebe popsal jako samotáře a veskrze racionálně

založeného člověka, tak jeho angažovanost v těžké situaci blízké osoby ukázala na jeho vysokou, až škodlivou schopnost empatie a sociálního cítění.

V celkovém souhrnu je třeba uvést, že se při rozhovorech, pokud je mi známo, nevyskytly žádné významné obtíže, které by měly nežádoucí vliv na osobu respondenta nebo které by negativně ovlivnily samotný výzkum. Naopak mě samotní terapeuti ubezpečovali, že jsou respondenti otevřenější a pozitivnější než obvykle. Jelikož všichni respondenti už byli v pokročilejším stádiu léčby, dá se usuzovat, že rozhovor měl pro ně i terapeutické účinky, neboť znovu podrobně hovořili o svém problému, navíc před cizí osobou. Tím sami sebe ujistili, že se s obtížemi dokážou vyrovnat.

4.7 Výzkumné šetření

V následující kapitole jsou zaznamenána získaná a již setříděná data, na jejichž základě je odpovídáno na výzkumné otázky. V první části jsou charakterizováni jednotliví respondenti především z hlediska jejich hráčské minulosti. Na to navazuje vyhodnocení a interpretace dat, která se vážou k cíli výzkumné části. Pro vyšší autentičnost jsem se snažil co nejvíce citovat jednotlivé respondenty, díky čemuž se také minimalizuje možnost, že dojde k chybné interpretaci.

4.7.1 Případové studie

Na základě žádosti respondentů nejsou záměrně uváděny, případně jsou pozměněny, některé informace, které by mohly vést k odhalení jejich pravé totožnosti. Primárně jsou to jejich jména. Tento krok nijak neovlivňuje věrohodnost výzkumu.

Respondent č. 1

Pan Radek je vysokoškolsky vzdělaný muž, který nedávno oslavil čtyřicáté narozeniny, žije s manželkou, děti nemá. V současné době má stálý finanční příjem, který mu zajišťuje v tomto ohledu bezproblémový život a zároveň díky němu mohl financovat hazardní hraní. Cesta ke gamblingu u něj vedla přes návykové látky „*Jsem závislej na alkoholu, drogách a do toho spadá i ten gambling. Já jsem se zbavoval závislosti, jsem se dvakrát léčil ze závislosti na drogách a alkoholu. A po pěti letech abstinence jsem si zkusil vsadit na zápasy...*“

Zpočátku sázel jen nárazově. Celý ten koloběh považoval za koníček, kterým si navíc může přivydělat. *„Prvopočátek byl zkusit to a třeba z toho něco bude. Sázení se opakovalo, sázel jsem na zápasy. Opakovalo se to, nevyšlo to, tak jsem to zkusil znovu, zkrátka abych tu toužebnou výhru získal. A když konečně přijde, tak je to zlom. Víte, že to prostě jde, že na to máte.“*

U kurzového sázení na sportovní zápasy tak zůstal i nadále a to mu postupně začalo způsobovat problémy. Hazardu neovladatelně propadl. *„Najednou si po pár měsících uvědomíte, že tam nacpete hrozně peněz, a když si člověk v hlavě sečte prohry a výhry, tak je prostě naprosto evidentní bez nějakého nalhávání, že je v mínusu. Tak s tím přestanete. Přestanu hrát a jet to prostě. A jsme tam, kde to nemá být. Zítřka prostě nepůjdu hrát. No a jak to dopadne. Ráno vstanu a říkám si, že to zkusím. A je to zpátky.“* Podobný koloběh se u Radka vrátil opakovaně, protože se snažil skončit několikrát. Nakonec byl okolnostmi donucen vyhledat odbornou pomoc.

Na sport začal sázet, ačkoliv se nepovažoval za nějakého velkého odborníka. Sám se aktivně sportu věnoval, ale hlubší zájem o něj neprojevoval, udržoval si spíše povrchní povědomí. *„Měl jsem hrubej přehled jako každej. Vím, co se hraje, měl jsem obecněj zájem, nejsem fanoušek žádného klubu. Všeobecně prostě no, čtu noviny a koukám na televizi, když se něco hraje.“*

Jeho sázkařskou vášeň podporovalo i kamarádství s kolegou z práce, který rovněž často sázel. Dle slov pana Radka ještě intenzivněji než on sám, takže ten koloběh sázení na zápasy, sledování výsledků a prožívání výher a proher absolvovali společně. *„Když jsem sázel, tak jsme se o tom bavili pořád, to fakt bylo pořád. Kdo vyhrál, ten tohleto, těm se nedaří. Během práce jsme to řešili furt,“* vzpomínal a zároveň byl přesvědčený, že si mezi sebou navzájem nelhali ohledně proher a výher. Spíše se podporovali. *„Myslím, že jsme si prohry a výhry sdělovali. Měl jsem tu tendenci zalhat o výhře, ale nikdy jsem to neudělal. My jsme měli upřímněj gamblerskej vztah.“*

Ve vztahu s manželkou už tak otevřený nebyl. Ta sice věděla o tom, že občas sází, ale po dlouhou dobu to považovala za neškodnou zálibu. Proto musel pan Radek své další

kroky plánovat. Nikdo další z okolí o sázení nevěděl. „*Počkáte, až manželka usne, schováváte tikety. Všechno se to stejně odehrává na internetu, hlavně online. Je to náročný. Do kamenný pobočky chodíte jen odevzdávat peníze, tam mě nikdo postávat neviděl. Je propojená s účtem a doma to sledujete na internetu.*“

Respondent č. 2

Pan Luděk žije s manželkou, se kterou vychovali dvě děti, a má stálou práci. K hazardu se poprvé dostal krátce po rozdělení Česka a Slovenska, kdy byl trh s hazardem teprve v rozkvětu. „*Po vojně jsem nastoupil do zaměstnání. Měl jsem kamaráda, chodili jsme sázet spolu, jednou za týden, šli jsme na pivo, probírali to. Kanceláře tehdy vznikaly, lákalo mě to, těžko říct, proč. Asi rychle vydělané peníze. Plat byl 2700 korun, tehdy takové malé platy prostě byly, tak možná proto.*“

Zálibu v sázení dokázal Luděk dlouhé roky udržet v mezích. Sám aktivně sportoval a o dění v různých odvětvích sportu měl podrobný přehled. „*Každý den jsem četl sport, hrál jsem fotbal, ping pong závodně a takovýchle věci.*“ Díky tomu považoval sám sebe za odborníka a nabyl přesvědčení, že s dostatečnými znalostmi je možné na sázení vydělávat. Postupem času však došel do takového stádia, kdy sázel i na sporty, o kterých přehled neměl. Jen proto, aby hrál. „*Mně už pak bylo jedno, na co vsadit, jestli je to badminton, šachy, fotbal... Když si člověk vsadí, tak některéj to má tak, že večer přijde a podívá se, jestli vyhrál. Já to musel vidět online, musel jsem to sledovat. Průběžně, jestli se mi daří, nebo nedaří.*“

Ačkoliv byl Luděk zcela pohlcený hrou a sledováním sportovních zápasů trávil hodně času, tak se mu dařilo před okolím svoji vášeň do jisté míry tajit. Blízcí lidé sice věděli, že má zálibu v sázení, ale netušili, jak intenzivní. „*Jednou se stalo, že se máma hádala s tátou, něco jako že potřebuje peníze. Tak já říkal, že jí je vyhraju. Dala mi peníze a fakt jsem vyhrál 3500 korun. Tak jsem jí to dal a ona byla nadšená. Takže jsem to nikdy nijak netajil. Kamarádi to taky věděli, ale s žádným jsem to neřešil. Mysleli si, že to mám pod kontrolou.*“

Sám ale dobře věděl, že sázení pod kontrolou nemá. Postupně si to i začal uvědomovat. Jedním z důkazů bylo nepříjemné zjištění, že ho sledování sportu, aniž by měl na výsledek zápasu vsazeno, nebaví. „*To je o ničem, blbost, vypínám to. A to klidně můžeme*

hrát finále mistrovství světa ve fotbale, ale je mi to fuk. Nějak mě to mívá. Jsou to hrozná lákadla.“

I přes trpké zkušenosti, za které zaplatil statisíkové částky, je Luděk přesvědčený, že kurzové sázení je možné provozovat jako výdělečnou činnost. Sám by prý byl něčeho takového schopný. *„Musíte mít strategii a vůli. Na to ale nemám čas. Třeba bych se tím mohl živit, ale bál bych se toho. Posunulo by mě to někam, kam bych nechtěl. Chce to kapitál a strategii.“*

Respondent č. 3

Přibližně třicetiletý pan Václav žije s přítelkyní, se kterou je poji partnerství již od studentských let, děti nemají. K hazardním hrám se poprvé dostal už jako školák. *„To jsem byl ještě malej, bylo mi 13, na chvíli jsem si vždycky zahrál, párkrát jsem vyhrál a člověka to chytne, že jo. Chodil jsem naproti pomáhat uklízet do baru, známí ho měli. Vždycky jsem tam hodil třeba dvacku v tý době, pak jsem vytáhl třeba 50, asi takhle to začalo.“*

Ranná zkušenost ho od hraní automatů neodradila, a tak se postupně propracoval ke stálému hraní. Zpočátku byly jediným motivem peníze a sny, jak by s nimi mohl naložit. *„Ten pocit výhry, že člověk může něco docílit, něco vyhrát, něco hezkýho si za to koupit. Ty peníze byly základ.“*

Pravidelné hraní výherních automatů na rozdíl od sázení na sportovní zápasy vyžaduje hodně času. Zatímco uzavření sázky trvá maximálně minuty, hraní automatů nebo rulety vyžaduje hodiny času. Václavovou nevýhodou se ukázal přebytek volného času, což mu dovoluje jeho velice dobře honorovaná práce. *„Mám poměrně flexibilní práci, jsem placenej za to, co udělám, takže když jsem si splnil svoje, tak jsem si šel zahrát. Udělal jsem si svou práci a věděl jsem, že mám čas. Stihl jsem to udělat za dvě, tři hodiny a pak jsem si šel na tři hodiny sednout do herny. A něco zkusit vyhrát.“*

Podobný koloběh trval přibližně pět let, během kterých prohrál statisíce. *„Jednou jsem vyhrál, jednou prohrál, jednou vyhrál, šestkrát prohrál. Pořád dokola. Celkem jsem tam nechal tak půl milionu, možná spíš milion.“* Kvůli tomu, že hrál výhradně

v pracovní době, nepojalo jeho okolí žádné vážné podezření. A to ani přítelkyně, se kterou už v tu dobu bydlel. „*Myslím, že podezření neměla, možná chvilkami, ale myslím si, že jinak ne.*“ O jeho hraní dlouho nevěděli ani rodiče, přestože si od nich občas půjčoval peníze. Pravý důvod ale dokázal vždy i přes určité pochybnosti umně zamaskovat. To byly důvody, proč se po pět let nedokázal od hraní odtrhnout. S narůstající intenzitou návštěv heren musel Václav také začít plánovat, kam a kdy bude chodit. Proto navštěvoval různé podniky po celém městě a za hrou dojížděl i několik kilometrů.

Respondent č. 4

Osmadvacetiletý pan Matěj v současné chvíli žije sám s rodiči, když se před rokem po deseti letech rozešel s přítelkyní, se kterou žil po celou dobu trvání své hráčské epizody. K hazardu se poprvé dostal prostřednictvím kamarádů v 16 letech. „*V jedný hospodě u nás, tam totiž byly takový ty automaty, co ti rovnou vyplatí peníze, že nemusíš volat obsluhu. Tam to tak jako začalo. Chodili jsme s partou stejně starejch. Sebrali jsme rodičům drobný po kapsách a šli hrát bedny.*“

Hry založené na hazardu Matěje chytili od prvopočátku, a tak se jim postupně začal věnovat mnohem intenzivněji než kamarádi. Sklon k riskování a touha po snadném zisku se u něj projevovala i u známých hospodských her, při kterých vyhrával i za cenu podvodů. „*Když nebyla bedna, tak jsem zlanáril kluky, hlavně když teda měli něco vypitýho, abychom si zahráli o peníze. Samozřejmě, že jsem je chtěl obrat. Dávali se kupičky, karty a tak. Vždycky jsem to nějak nafixloval, nebo udělal, prostě jen abych je obral.*“ Jako student střední školy tehdy neměl dost peněz a hazard byl jednou z cest, jak se poměrně snadno dostat k penězům. „*Říkal jsem si, že něco z toho bude a budeme mít na chlast. Občas to vyšlo, občas ten automat dal.*“

Po dostudování doufal, že s nástupem do zaměstnání a pravidelným příjmem se všechno změní. Jenže ani vysoká mzda ho od hraní neodradila. „*Začal jsem jezdit s kamionem, ve dvaceti letech jsem měl 18 nebo 20 tisíc mzdu. Přístup k penězům prostě byl neomezej, bydlel jsem u rodičů, nemusel jsem nic platit, mohl jsem si to rozfofrovat, jak jsem chtěl. V té době jsem do toho dával tak pětikilo tejdně. To období trvalo zhruba tři roky.*“

Zlom přišel s vážným úrazem, který si přivodil při jednom z návratů z hospody, kdy upadl na schodech a s poraněnou páteří se léčil dva měsíce. „*Ležel jsem 14 dní*

v nemocnici a měsíc v lázních. Tam odsud jsem jezdil domů na noc domů do hospody a hrát. Začalo se tu stupňovat. Neměl jsem sice moc prachy, ale půjčoval jsem si od kámošů, od výčepního jsem něco měl, třeba jsem i rozbil doma prasátko s drobnejma. Pak se to rozmohlo.“

Rozmohlo se to natolik, že po návratu do práce musel z každé výplaty část vynaložit na uhrazení dluhů. „Poplatil jsem nějaký dluhy, ale k tomu jsem navýšil půjčku v bance. Začalo se to stupňovat. Když pak přišly peníze, jako výplata, co jsem měl dát na nájem, tak jsem místo toho něco poplatil a hrál. A takhle pořád dokola.“

4.7.2 Analýza a interpretace

Po představení respondentů následuje část výzkumu, která je zaměřena na vyhodnocení dat formou porovnání jednotlivých případů a spojením příznačných informací. K tomu jsem zvolil metodu otevřeného kódování, což je podle Švaříčka a Šed'ové (2007) proces, při němž jsou získaná data rozdělena na části. Výzkumník si přitom sám zvolí určité kódy, pod které pak zařazuje věty či celé odstavce se stejným významem. Kód by měl být dostatečně výstižný a charakteristický pro data, která jsou pod ním zařazena.

Prvním krokem při zpracovávání dat bylo jejich přepsání ze zvukového záznamu do textového editoru v počítači tak, aby s nimi bylo možné dál pracovat. Již přepsaná data jsem dále třídil podle jejich obsahu do významově stejných kategorií a přidělil jim kódy. Dále jsem pak procíval jen s těmi daty, které byly relevantní pro zodpovězení výzkumných otázek a splnění cíle výzkumu. Celkově jsem si stanovil čtyři kategorie:

- 1) **motivace** (k opakovanému hraní i přes zjevné obtíže),
- 2) **vliv návykových látek**,
- 3) **zlom** (vedoucí ke snaze zanechat hraní),
- 4) **hazardní hry** (vnímání jednotlivých druhů hazardních her).

1) Motivace

Při analýze odpovědí respondentů ohledně motivace bylo nutné v první řadě oddělit od sebe dva motivy. U všech se projevuje tendence, že s jinou motivací začínaly hru hrát, a jiná je později u hazardu držela, přestože si každý z nich uvědomoval negativní následky, které jim hra přináší. Pro tuto část bylo stěžejní subjektivní vysvětlení faktu, že se hry nedokázali na delší dobu vzdát.

Vzrušení

Jakýkoliv typ hazardních her, v těchto případech tedy výherní automaty nebo kurzové sázení, se u respondentů jeví vzhledem ke svým vlastnostem jako zábavný. Hra u nich vyvolává příjemné pocity, kterých se jim nedostává jinde. *„Hra přináší určitý typ vzrušení a nic jiného v tom není. Stejně jako to dělají drogy, tak to dělá i tohle. Proto do toho cpete peníze, nějak vás to uspokojuje. Tohle to sázení, hlídání, přemýšlení o sázení, jak to prostě sleduju, jak se to vyvíjí, a to všechno dění kolem tohohle. Hlídat si, aby vás manželka nenachytala, protože je to špatný, tak tam se vytvářejí chemický procesy, který vytvářejí kolem tohohle dění vzrušení. Třeba i negativní vzrušení, ale prostě to napětí, vzrušení tam je. Něco se děje, není to stereotyp.“* (Radek)

Příjemné vzpomínky na čas strávený s hazardní hrou hráče logicky nutí k tomu, aby takové jednání opakoval. *„Vzrušuje vás to jednání, proto to opakujete, furt, furt, furt... Prohrajete tiket a nevádí, co jak bylo, zítra bude další. A tak pořád dokola. Tím opakováním se to prostě zintenzivňuje, protože máte tendenci vsadit vyšší částku, ale to není podstatný pro vzrušení z té hry.“* (Radek)

S pravidelným hraním postupně vzniká mezi hráčem a hazardním nástrojem pevné pouto. *„Jak častěji to děláte, jak čas letí, měsíce, roky, tak se prostě vytvoří ta závislost.“* (Radek) Časem se hazard stane pravidelným zdrojem příjemných prožitků, které nedokáže jiná činnost nahradit. Při přemýšlení o náplni volného času je to primární volba. *„Kdykoliv jsem měl volnej čas, tak jsem chodil hrát. Bylo to jakoby nějaký utíkání do jiný reality, hrozně mě to bavilo, byl jsem úplně zapálenej. Vždycky to trvalo dlouho a dlouho.“* (Václav)

Hráči se shodují, že když už se dostali k tomu, aby se mohli hazardu věnovat, tak najednou prakticky nic jiného neexistovalo. Člověk ztrácí pojem o čase a věnuje se jen hře. „Úplně mě to pohltilo. Ten koloběh, jak to funguje. V tu chvíli není nic, co by to překonalo, to už fakt jedinečně něco výjimečně, ale ani mě nenapadá proč, možná nějaký naléhavý telefon, kterej nešlo odložit.“ (Luděk)

Nic na tom nezmění ani prohry, které se zákonitě opakují s mnohem větší pravidelností než výhry. V tomto případě velice silně funguje selektivní paměť. „Člověk se z prohry poučí. Hele, to si udělal blbě, měl sis zjistit více informací. Postupem času mi to bylo jedno. Prohrál jsem, tak jsem si vsadil znovu. Když teda nevyšel jeden zápas a mohl jsem brát deset tisíc, tak jsem byl chvíli naštavaný. Ale vsadil jsem si znovu a už to neřešil. Protože jsem věděl, že si můžu znovu vsadit a napravit to.“ (Luděk)

Výhra

Výhra se u hráčů ukázala jako velice silný motiv. Pro účely této práce je třeba rozlišovat mezi ziskem a výhrou. Zisk v tomto smyslu považuji za touhu po co nejvyšším finančním obohacení. Výhru je ale možné chápat také bez ohledu na výši získané částky, a sice jen jako výsledek snahy někoho porazit, v tomto případě sázkovou kancelář nebo automat. „V tom sázení dochází k zásadnímu zlomu, a tím je výhra. Když vyhraje, tak nabudete dojem, že jo, že jste schopný na ten systém vyhrát. Víte, že to jde, že to funguje. Peníze jsou až na druhém a třetím místě.“ (Radek)

Po opakovaných prohrách je náhlá výhra obrovskou vzpruhou. Najednou se dostaví něco, o co hráč celou dobu usiluje. Celý proces zahrnující mnoho času, peněz a dalších problémů začne alespoň na chvíli dávat smysl. „Tam je ten pocit, že to funguje. Něco v hlavě máš špatně, ale přeci jenom když už jednou vyhraješ, tak proč do toho nejít znovu.“ (Luděk)

Kurzové sázení zjednodušeně spočívá v souboji sázkáře s bookmakerem⁸. Sázkář je pochopitelně v nevýhodě, kterou si uvědomuje, ale tím více motivován, aby bookmakera porazil. „Ten systém je nastavený tak, abyste prohráli, je to udělaný důmyslně. Vyhrává ten systém. Jakmile se vám ale podaří vyhrát, tak máte v hlavě, že se to

⁸ Zaměstnanec sázkové společnosti, který stanovuje pravděpodobnost určitého výsledku sportovního zápasu. Při jeho chybě může sázkář za cenu malého rizika získat nepoměrně vysokou výhru.

prostě podaří i podruhé. Ten pocit ze dvacký vyhrát tisícovku a porazit je. Tím se to rozjíždí.“
(Luděk)

Jak se všichni hráči shodují, tak první výrazné výhry přinášejí v daný moment velikou euforii. Zároveň však otevírají dveře k dalším zrádným aspektům, které s hraním souvisejí. Hráč zjistí, že samotná, byť vysoká, výhra ho jednoduše neuspokojila dostatečně a dlouhodobě. „*Vyhrál jsem 8000 korun. Čekáte na to celou dobu, vyhrál jsem to, měl jsem radost, ale pak nastalo obrovský zklamání. Došlo mi, že je to kvůli něčemu jinému, že podstata je úplně někde jinde, že je to o tom, dělat tu činnost. Když vyhrajete 3000, tak je tam stejně nasypete zpátky. Myslím, že ani milion by to nezměnil. Když jednou vyhrajete 50, tak si říkáte, proč byste je nevyhrál podruhé. To vás akorát nakopne v další činnosti.“*
(Radek)

Zisk

Snadný zisk, tedy touha po finančním obnose za vynaložením minimálního úsilí, byl společně s chutí vyzkoušet něco nového u všech hráčů vůbec prvotním motivem, proč se k hazardní hře dostali. Postupem času se přidávají i další a důležitější motivy zmíněné výše, nicméně faktor postavený jen na jednoduchém obohacení zůstává nezanedbatelný.

Dva hráči přiznali, že často snili o tom, jak by s výhrou naložili. V situacích, kdy se jim nedostávalo dostatečných finančních prostředků, byl i toto silný motiv, proč jít hrát. „*Ten pocit, že budu mít peníze a můžu si za to něco koupit. Ty peníze byly vlastně základ. Když jsem potřeboval peníze, tak jsem si říkal, že vyhraju a doplním rodinný rozpočet.“*
(Václav) S podobnými myšlenkami se ke hře vracel i pan Matěj, který navíc měl případnou výhru spojenou s tím, že by oslnil svou partnerku. „*Viděl jsem, že můžu vyhrát a budu za geroje, že domů přinesu nějaký peníze. Byla to najedno jakoby euforie, uspokojení. Byl jsem nezávislej, mohl jsem si dělat, co chci. Následky jsem si uvědomil až ráno.“*

Všech hráčů jsem se také dotazoval na jejich nejvyšší dosažené výhry, a jak s nimi naložili. Je třeba znovu zdůraznit, že hráči si v tomto směru často vymýšlejí. Nicméně ve chvíli, kdy se snaží své závislosti zbavit, jsem přesvědčený, že alespoň pro účely terapie či tohoto ryze anonymního rozhovoru, jsou schopni i sami před sebou přiznat realitu. Bez konkrétního upřesnění, které dle mého názoru není důležité, byly nejvyšší výhry

v hodnotách: 18 tisíc korun, 45 tisíc korun, 60 tisíc korun a 100 tisíc korun. Podstatné však je, jak hráči s penězi naložili. Vyjma drobných útrat všichni vložili prostředky zpátky do hry.

Sebevědomí

Už bylo zmíněno, že motivací do další hry bylo pro hráče dosažení výhry. S tím úzce souvisí i fakt, že takový úspěch silně posiluje sebevědomí. U pana Matěje se ale v tomto ohledu projevil jako významný celý proces hazardního hraní. *„Chtěl jsem ukázat, že na to mám, že si to můžu dovolit. Cejtil jsem se jako frajer, když mě viděli, že můžu prohrát 15 tisíc a nic to se mnou neudělá. V tomhle jsem blbec. Všechny zvu pivo, panáky, všechno, abych ukázal, že peníze nejsou problém. Ale nikdo ti neřekne, že je to kravina.“* Zároveň také přiznal, že si časem uvědomil, že si právě tímto nahrazoval neúspěchy v jiných činnostech. Vždycky byl považovaný za průměrného žáka, nikdy v ničem nevynikal z davu. V tomto ano. Volný čas totiž trávil v poměrně uzavřené komunitě pravidelných návštěvníků jednoho restauračního zařízení (kde byla i herna) a tam se snažil tímto způsobem vyniknout a oslnit.

2) Vliv návykových látek

Kamenné herny i kasina, nemluvě pochopitelně o hospodách, jsou zcela běžně doplněny i s restaurační částí, takže je možné hru sloučit i s požíváním alkoholických nápojů. Atmosféra a jakási zažitá kultura tohoto prostředí k tomu dokonce i vybízí. Z dřívějších průzkumů vyplývá, že patologické hráčství je často tzv. zkříženou závislostí, kdy jedinec má potíže jak se samotnou hrou, tak i třeba s alkoholem.

Umocňují prožitek

Dva respondenti přiznali, že je při provozování hazardních her alkohol významně a negativně ovlivňoval. Pan Radek spojoval hazard s alkoholem často. Přinášelo mu to zcela nový zážitek. *„Jelikož jsem hodně pil a bral drogy, tak jsem se pohyboval hodně po hospodách a tam to byla častá zábava. Věnovat se popíjení a gamblingu, karty, kostky... Alkohol to ještě umocní. Sedíte u stolu s partou lidí, který jsou na stejný vlně. Sázíte za malý částky, velký částky, na tom nezáleží, to vzrušení kolem té hry tam je. Vyvoláváte nový vzruchy. Alkohol vám přináší nové vzrušení, a ještě do toho zapojíte gambling, to přináší zase nové vzrušení. Těch vzruchů je víc. Alkohol je takový spouštěč. Dáte si čtyři piva, jste uvolněnější, víc nad věcí, v tu chvíli jste neporazitelný. Naroste falešný sebevědomí, je tam*

potlačení racionálních domýšlení následků, potlačí se, že to není problém.“ Zároveň také přiznal, že se hazardní hře dokázal intenzivně věnovat i bez vlivu návykových látek. Ty jen umocňovaly prožitek. Jelikož sázel na sportovní zápasy také během pracovní doby prostřednictvím mobilního telefonu, tak si nemohl dovolit být pod vlivem alkoholu či drog.

U Matěje byla situace s alkoholem ještě složitější. Ve střízlivém stavu se ke hře moc často neodhodlal, jen když ho jako řidiče z povolání čekala v blízké době služební cesta. V takových chvílích dokázal hazardní vášeň udržet na uzdě. Potíže však nastaly při vyšší konzumaci alkoholu, kterou si vyjma zmíněného důvodu nedokázal odepřít. *„Seděl jsem v hospodě prostě, kecal o všem možným, dal jsem si tři čtyři piva, to bylo v pohodě. Ale pak přišlo pátý a šestý, šel jsem zkusit štěstí, automat dává, že jo, to je tutovka, hodil jsem tam pětikilo, přišlo další pivo, hodil jsem zase pět set, začal jsem si půjčovat... Chlastem jsem ztratil zábrany a viděl jsem, že můžu vyhrát. Neřešil jsem to, prostě je to v pořádku, nic se neděje, peníze nechyběj. Ráno jsem vystřízlivěl, nadával jsem si do magorů a přemejšlel, kde to seženu.“*

Na obou příbězích je důležité především uvědomění, jak velkou sílu má v souvislosti s hraním alkohol, případně drogy. U obou respondentů se jednalo o opakované jednání, přičemž si své pochybení následně velice dobře uvědomovali a litovali. I s tímto vědomím se však zažitému mechanismu, při kterém po požití alkoholu usedali k hazardu, nedokázali opakovaně vzdát.

Nemají žádný vliv

Dva hráči naopak považují požívání návykových látek při hraní jako něco, co je od hry odrazovalo a nedokázali si ji tolik užít jako za střízlivého stavu. *„Alkohol vůbec, úplně bez alkoholu. Chtěl jsem mít čistou hlavu a soustředil se jen na hru. Samozřejmě, že se rád napiju, ale pak nejdu hrát. Hrál jsem vždycky sám a samotnýho mě ani nebaví pít. Při tom hraní to prostě nebylo ono. Jako když jsem si šel zahrát, já nevím, třeba fotbálek, tak taky u toho nepiju.“* (Václav)

Pan Luděk dokonce považuje fakt, že se hře nikdy nevěnuje po požití alkoholu, jako ještě více negativní, než kdyby byl pod vlivem. *„Piju alkohol, ale jen příležitostně, při hře nikdy. Právě, že to tak nikdy nemám. Ale to je možná ještě horší. Člověk si myslí,*

že uvažuje racionálně, ale teď vidím, že to tak není. Ten alkohol, aspoň bych to na něj mohl svést. “

3) Zlom

Všichni hráči se s menšími či většímu úspěchy snaží v současné době se závislosti na hazardní hře přestat a dostat se do stádia abstinence. Z jejich vyprávění bylo těžké odhadnout, jestli se i během léčení, případně s jakou intenzitou, hazardní hře věnují. Někteří totiž často střídali přítomný čas s minulým a některá jejich prohlášení byla v mírném rozporu z hlediska časové posloupnosti. Nelze však zpochybnit, že všichni se na základě určitého podnětu či souhry podnětů rozhodli svůj problém řešit. Faktorů, které k tomu vedly, je hned několik.

Někdo blízký bouchl do stolu

Reakce rodiny, blízkých a přátel je v souvislosti s touto problematikou velice zásadní. Obzvláště pak v případě, když je některý člen rodiny opravdovou autoritou, jehož názor a postoj má pro hráče důležitý význam. *„Jednoho dne se to prostě všechno provalilo, prasklo to. Rodiče se dozvěděli, jaká je realita, a jako ať si vyhledám pomoc, tak jsem si ji vyhledal. Už to tušili dýl, ale vždycky se to nějak zamluvilo. Na nich mi hodně záleží, dost mi pomohli. Věděl jsem, že to je fakt v pytli.“* (Václav). Podobnou zkušenost má i pan Radek. Kamarádi a kolegové v práci sice o jeho častém hraní věděli, ale před rodinou a přítelkyní míru své závislosti dlouho úspěšně tajil. *„Snažíte se si to hlídat. Snažil jsem se přestat pětkrát, ale nešlo to. Byl jsem rád, že na to všechno přišla. Ona to věděla, nacházela mi tikety v průběhu hraní, furt jsem říkal, jak je to dobrý. Došla jí trpělivost, bouchla do stolu a fakt bylo zle doma. To jsem poznal, že už to nijak nezamluvím a prostě stop. To byl průšvih, došla jí ta trpělivost.“* U pana Matěje došla situace tak daleko, že se s ním přítelkyně kvůli hazardnímu hraní rozešla. Do té doby ho soustavně podporovala, aby s hraním přestal sám, ale to se mu nedařilo. *„Hraní mi rozbilo desetiletý vztah. Přítelkyně mě opustila kvůli tomu, to byla ta poslední kapka. Sliboval jsem hodněkrát, že skončím, ale hrál jsem dál, a jednoho dne prostě to ukončila.“* Až v návaznosti na rozchod si i ve světle dalších velkých obtíží pan Matěj uvědomil, že má s hraním opravdu problém a rozhodl se léčit. Vztah už mu to však nezachránilo.

Bralo to čas

Sázení na sportovní zápasy a jejich následné sledování je vždy několikahodinový proces. Podobné je to i u výherních automatů, případně rulety. Na velkou výhru musí hráči několik hodin trvat. Výrazně negativním aspektem je čas strávený, kdy se mysl soustředí jen na hru. „Čas. To je největší motivace, proč toho nechat. Protože mě to úplně spolklo. Můj den se odvíjel od toho, kdy a jak si vsadit a ještě to sledovat. Ještě u toho pracovat, fungovat v rodině a starat se o ni. Harmonogram byl nastaven podle zápasů. Pro děti do školy, zpátky přes Fortunu si nabít kartu, přijdu domů, pustím si počítač a budu sledovat. Tak 3 hodiny čuším na nějaký tenis. Ono se to hraje celý den a po celém světě, takže teď v Číně, v Japonsku... Můžete to sledovat pořád.“ (Luděk) I když se snažil během dne věnovat také jiné činnosti, tak jeho primární starostí vždy bylo to, jestli zápasy vycházejí tak, jak si vsadil. „Byl jsem tím úplně pohlcený, snad jen děti to dokázaly změnit.“

Ztráta kontroly

Všichni hráči přiznali, že během svých hráčských epizod si občas uvědomovali, že se jim jejich vášeň vymknula z ruky a chtěli to nějak řešit. Obvyklým vyústěním byla několikadenní abstinence, na kterou ale vždy navazoval návrat k hazardu. „Samotnému už mi připadalo, že to je za hranou. Mně bylo jedno na co vsadit, jestli je to badminton, šachy, fotbal... Bylo mi jedno, jestli za 10 korun nebo 500, to už jako bylo moc. Neměl jsem to podle mého názoru tolik pod kontrolou. Když si člověk vsadí, tak některej to má tak, že večer přijde a podívá se, jestli vyhraje. Já to musel vidět online, musel jsem to sledovat. Průběžně, jestli se mi daří, nebo nedaří.“ (Luděk) Podobné intenzivně prožíval hru i pan Radek. „Měl jsem vsazeno a přes den to sledoval v práci na mobilu, to třeba i ve chvílích, kdy to nebylo vhodné, třeba jsme měli kontrolní den a já pořád v ruce mobil.“

Dluhy

Všichni hráči rovněž přiznali, že kvůli financování hazardního hraní si vzali menší či větší půjčku. Tři z nich splácí své závazky dosud a budou i v následujících letech. V takto citlivé otázce shodně nechtěli příliš konkretizovat, o jak vysokou částku se jedná, ale ve všech třech případech se jedná o stotisícové částky. „Narůstaly mi dluhy a už jsem nevěděl, jak je platit, prostě mě to, jak to říct, prostě mě to dohnalo. Nadělal jsem fakt velký dluhy. Zamotával jsem se do toho, dlužil jsem různějm jakoby lichvářům, taky kámošům, docházely mi výmluvy. Ještě taky hrozilo, že přijdu o půlku baráku, co mám zdědit.“ (Matěj)

V této souvislosti se ukazuje jako velice rizikové, pokud má hráč k dispozici větší obnos peněz. „*Brali jsme si půjčku na nějaký vybavení do bytu, sedačka, nová podlaha a tak. No a samozřejmě, dopadlo to tak, že jsem část prosázel. Jako ne všechno, koupilo se, co mělo, ale ta půjčka je mnohem vyšší, než bylo v plánu.*“ (Radek)

4) Hazardní hry

Z celkového pohledu se výzkumu zúčastnili dva hráči, jejichž primárním předmětem závislosti byly kurzové sázky na sportovní zápasy, a dva, jejichž největší vášní byly výherní automaty. Všichni hráči se během života příležitostně věnovali i ostatním typům her, nicméně z určitého důvodu se drží jedné oblíbené.

Kurzové sázení

Kurzové sázení jejich zastánci upřednostňují zejména kvůli tomu, že se svými znalostmi a schopnostmi mohou na výsledku částečně podílet. „*Máte pocit, že to můžete ovlivnit. Jsou tam nějaký možnosti a vy si jednu vyberete.*“ (Radek) Zároveň do jisté míry platí určitá kauzalita s blízkou minulostí. Když jeden tým dlouhodobě vyhrává, tak je velká šance, že vyhraje i následující zápas. „*Sportovní sázky mají logiku, trochu jako poker. Když to člověk sleduje, vývoj, jak ty mužstva maj formu, nemaj formu, tak to má prostě logiku.*“ (Luděk) I tak si hráči uvědomují významný vliv náhody. „*Vždycky vyhrává systém. Ten systém je nastavený tak, abyste prohráli, je to udělaný důmyslně. Máte ale pocit, že s tím něco zmůžete. Říkáte si: jsem schopnej se dostat do systému. Na základě mých vědomostí se k tomu můžu dostat.*“ (Radek) Na kurzovém sázení je prý možné i dlouhodobě vydělávat. „*Musíte mít strategii a vůli. Na to ale nemám čas. Třeba bych se tím mohl živit, ale bál bych se toho. Chce to kapitál a strategii.*“ (Luděk)

Možnost do jisté míry předpovídat konečný výsledek je ale také faktorem, který některé hráče od kurzového sázení odrazuje. Uvědomují si, že pro to, aby byli úspěšní, je třeba konkrétní sportovní odvětví často sledovat. A to zabírá mnoho času. Bez důkladné přípravy je i kurzové sázení čistým hazardem. Proto existují opačná stanoviska. „*Neumím to a ani nechci umět, proto nikdy nesázím. Přišlo mi vždycky, že tam člověk moc riskuje a přitom moc nevyhraje.*“ (Václav)

Oba vyznavači kurzového sázení se shodli na tvrzení, že jimi preferovaný typ hry je z hlediska jakéhosi společenského postavení na vyšší úrovni než například výherní automaty. „*Myslím, že společensky to sázení na sport není tak dehonestující. Dělá to spoustu lidí. Člověk si říká, to dělá každý. To se nepovažuje za velkou závislost,*“ (Luděk)

Výherní automaty

Výherní automaty jejich zastánci upřednostňují zejména kvůli intenzitě prožitku. Oproti právě kurzovému sázení se při hraní na automatu stále něco děje a na nějaký konkrétní výsledek nemusí hráč čekat tak dlouho. „*Hned prostě vím, na čem jsem. Bud' to dává, nebo ne. Nemusím čekat půl dne, jak dopadne fotbal někde v Anglii.*“ (Matěj) Tím, že hráč automat přímo ovládá, u něj vzniká falešná představa o tom, že může konečný výsledek zásadním způsobem ovlivnit. „*Sám si to mačkám a vidím to před sebou. Prostě hraju já a ne někdo někde v televizi. Jestli vyhraju, nebo prohraju, je jenom na mě.*“ (Václav).

Výherní automaty mají také určitou strategickou výhodu. Obvykle se nacházejí v blízkosti nebo přímo v hospodách a jsou tak pořád přímo na očích. V kombinaci s alkoholem se pak stávají velikým lákadlem. „*Dal jsem si ty piva a šel hrát. Asi kdyby tam ty bedny nebyly, tak asi zůstane jen u těch karet. Jenže to tam bliká, vidíš jackpot, frajer tam naházel tisíce, tak je chceš vytáhnout zpátky.*“ (Matěj) I další hráči měli výherní automaty spojené především s konzumací alkoholu, respektive u nich platila návaznost, že šli hrát jen po požití, jindy ne. „*Jsme byli někde na nějaké party. Třeba jednou za rok. Jinak bych tam nešel, ten alkohol mě tam dostal, to byla taková vstupenka možná, člověku je najednou všechno jedno.*“ (Luděk)

Odpůrci naopak výherní automaty považují za podřadnou hazardní zábavu, „*Automaty jsem nikdy pořádně nehrál. Jo, zkusil jsem je ale jinak nikdy. Nechtěl jsem se dostat na úroveň nějakýho gamblera.*“ (Luděk). Hráče od nich odrazuje zejména fakt, že případná výhra je založena jen a pouze na náhodě. „*Bouchneš do toho a teď jen čekáš, jestli padnou třesně nebo jabka, nic víc s tím neuděláš.*“ (Radek)

Hraní automatů v hospodách a hernách také není oproti sázení tak anonymní. Sázkář může svou vášeň mnohem snadněji tajit, kdežto u výherních automatů je třeba trávit hodně času. Zcela logicky tak okolí obvykle ví o vysoké prohře na automatech, ale těžko se

dozví o jakékoliv prohře při sázení. „*Já k těm automatům mám odpor i proto, že brácha v 90. roce začal hrát automaty, viděl jsem, kam ho to dostalo, to odsuzuju. I když to zní blbě, že gambler odsuzuje gamblera.*“ (Luděk)

4.8 Diskuze

Ve výzkumné části jsem se snažil nalézt především odpovědi na otázky, které přímo souvisejí s prožitky konkrétních hráčů během jejich hráčského období. Takové informace jsou dle mého názoru velice cenné, neboť poskytují nejpřesnější a nejužitečnější pohled na aspekty, které patologické hráčství doprovázejí. Ač je třeba brát v potaz možnost, že hráči v konfrontaci s nepříjemnými otázkami cizí osoby nemluví ve všem pravdu, považuji metodu rozhovorů v tomto směru za nejvěrohodnější. Ta by se dala ještě doplnit pozorováním chování při hraní hazardních her, což by však bylo velmi časově náročné, tudíž dle mého těžko proveditelné.

Při rozhovorech s hráči jsem se za účelem sestavní kazuistiky zajímal o jejich aktuální situaci, případně blízkou minulost. Chtěl jsem znát příběh, který je přivedl k těžkostem, se kterými si nedokázali sami poradit. Ačkoliv já sám jsem neměl možnost ani oprávnění respondenty jakkoliv testovat, abych zjistil míru jejich patologie, tak lze jednoznačně tvrdit, že jejich situace naplňovala znaky patologického hráčství. Potvrzuje to jak definice zapsaná v MKN-10, kde je široké spektrum obtíží, které gambling způsobuje, tak třeba i definice podle Pokorného, Telcové a Tomka (2002), kteří za patologickou považují jakoukoliv závislost, které jedinci, případně i okolí, způsobuje fyzické či duševní problémy. Závislost se zároveň stává tíživou součástí života. Přesně tak tomu bylo a je i v případech mých respondentů.

V životě obecně platí, že při jakékoliv činnosti nebo při setkání s neznámou osobou, je velmi důležitý první dojem. Tato teorie se dá převést i na hraní hazardu. Nejlépe to definuje Nešpor (2006, s. 23): „*A nejhorší, co se mu přihodí, je výhra*“. Tím naráží na fakt, že výhra při brzkých kontaktech s hazardní hrou, může být ve výsledku tou největší prohrou. To se potvrdilo i u mých respondentů. Všichni velice brzy, tedy dříve, než by je hra omrzela, zažili slastný pocit vítězství. Ať už si ho užívali z důvodů ryze finančních nebo jen jako

injekci sebedůvěry, jisté je, že si ověřili, že hazardní hra není jen podvod, jak se třeba doslechli jinde.

Zároveň je třeba dodat, že všichni hráči získali bohaté zkušenosti s hazardní hrou ve velice mladém věku, často i před završením dospělosti. Jak uvádí například Mühlpachr (2008) či dokládá výzkum, který provedli Nešpor a Csémy (2003), obecně rizikovou skupinou pro všechny závislosti, a hazardní hry nevyjímaje, jsou mladiství. U automatů či sázení je to možná trochu s podivem, neboť přístup k nim je přece jen o něco omezenější než třeba k alkoholu, který je prakticky v každé domácnosti a dítě se může bez jakéhokoli rizika kdykoliv napít.

Již byl zmíněn význam prvního kontaktu s některým z hazardních přístrojů a varianta případné výhry. Jak i někteří hráči řekli, výhra je zlomem. Čím vyšší, tím horší situace může nastat. Taková výhra totiž hráče neuspokojí s tím, že by finanční prostředky použil k jiným účelům, ale naopak ho motivuje k dalšímu hraní. Nehledě na to, že drtivá většina výher okamžitě končí znovu v automatech. Nicméně hráč nabude přesvědčení, že to jde. A že když vyhrál jednou, není důvod, proč by nevyhrál znovu. Bez ohledu na naprosto minimální matematickou šanci. Jenže je to začátek koloběhu. I Nešpor (2006) uvozuje bludný kruh výhrou. Spirála problémů těžko začne jednou významnou prohrou, tou prvotní motivací je vítězství.

Snad nejpestřejší paletu aspektů a příčin lze najít při hledání odpovědi na to, proč se hráč opakovaně vrací k hazardu. V tomto nejsou jednotní ani autoři odborných publikací, kteří obvykle uvádějí několik spíše obecných vysvětlení. Nicméně i v mém výzkumu se ukázalo, že ten rozsah opravdu může být veliký. Například Vágnerová (1999) zmiňuje: únik od reality, nedostatek jiných zájmů, predispozice (např. nedůvěra), potřebu změny a zbavení se stereotypu, snadná dostupnost hazardních her a spojitost s užíváním jiné návykové látky. U všech čtyř respondentů, které jsem zpovídal, se výrazně projevovaly všechny uvedené aspekty, vyjma predispozic. Ale i ty mohly v těchto konkrétních případech sehrát svou podstatnou roli, jen je obtížné je vysledovat a případně označit jako stěžejní faktor. Omezoval jsem se výhradně na to, co mi hráči sami řekli. Až na jednu výjimku. U jednoho z respondentů jsem z jeho vyprávění vysledoval tendenci kompenzovat si hazardní hrou nízké sebevědomí. Sám říkal, že si připadal jako frajer, když ho okolí vidělo rozhazovat

peníze, nicméně neřekl přímo, že by původ byl v sebedůvěře. Každopádně Nešpor a Csémy (2003) uvádějí nízké sebevědomí jako jeden z rizikových faktorů, který může vést ke vzniku závislosti.

Ve výzkumu jsem se také zabýval významem alkoholu a jeho vlivem na chování v souvislosti s hazardním hraním. Musím přiznat, že mě výsledky poněkud překvapily. Považoval jsem za všeobecně platné, že je gambling často spojený i s větší konzumací alkoholu, neboť k tomu vybízí vůbec kultura prostředí, kde se gambling obecně odehrává, ale hned dva respondenti jsou zastánci opačného postoje, tedy že by pod vlivem návykových látek nikdy nehráli, a dokonce by si tím zkazili požitek ze hry. Další dva naopak přiznali, že požití alkoholu v nich touhu po hazardu stupňuje a zároveň odbourává jinak pevné zábrany.

Mezi respondenty jsem měl dva hráče, jejichž primární hazardní zálibou bylo kurzové sázení. Princip této hazardní záliby i s přihlédnutím k možnostem, které nabízejí moderní technologie, jsem poměrně obsáhle popsal v teoretické části. Výzkum prokázal, že se opravdu může jednat o závažné riziko. Nešpor (2010) totiž tvrdí, že pokud se hráč dostane z prostředí herny a je třeba v okruhu svých přátel, kde nemá čas nad hrou tolik přemýšlet, tak bažení po hře poměrně rychle vyprchá. Jenže hráč, který sází online prostřednictvím mobilního telefonu, má onu „hernu“ neustále u sebe. Od hry ho tak může odlákat snad jen absence signálu.

Výzkumem se mi rovněž potvrdilo, že hráči mohou podléhat falešným a ničím nepodloženým dojmům ze hry. Nešpor (2006) uvádí tvrzení, že jsou hráči často přesvědčení o své genialitě. Přehnanou a ničím nepodloženou sebedůvěru ve vlastní schopnosti zmiňuje také Šerý (2001). Respondenti sice na jednu stranu přiznávali, že si uvědomují tu naprosto miniaturní šanci na dlouhodobý finanční prospěch, nicméně se objevily i názory, že je za určitých okolností možné třeba na kurzovém sázení vydělávat.

4.9 Závěr výzkumu

Při provádění výzkumu mě velmi překvapil především přístup respondentů, proto jsem přesvědčený, že se mi i přes počáteční obavy podařilo dostatečně naplnit cíl výzkumu. Díky otevřenosti respondentů, a věřím, že i jejich věrohodnosti, jsem získal mnoho cenných informací, které mi pomohly lépe pochopit, jak patologický hráč myslí a jak vnímání celý proces spojený s hazardním hraním.

4.9.1 Hlavní výzkumná otázka

Jaké faktory vedou k opakovaným hráčským epizodám a ke snaze o jejich ukončení?

Na základě výzkumu, který jsem provedl, musím především konstatovat, že v problematice patologického hráčství projevuje veliká individuálnost. Hráčské epizody jsou dlouhodobým a opakovaným procesem, který se různě vyvíjí a mění na základě mnoha různých aspektů. Těžko lze najít významnější shodu třeba jen u dvou případů. Vysledovat určitou podobnost lze jen částečně.

Ukázalo se, že automaty ani sázky na sportovní zápasy nejsou pro jejich vyznavače zdrojem peněz. Není to místo, kam by si primárně šli pro výhru, i když vidina finančního zisku je láká. Především je hra baví, nahrazuje jim něco, čeho se jim jinde nedostává – napětí, vzrušení, zábava, útěk z reality a třeba i samota. A kvůli těmto aspektům jsou ochotní finančně výrazně tratit. Z vyprávění jednoho z respondentů jsem dokonce nabyl dojmu, že bere četné prohry stejně, jako kdyby si financoval jakoukoliv jinou zálibu. Takový přístup lze jen těžko někomu vymlouvat. Jsou lidé, co si koupí drahé lyže, pro gamblera je zábavou hazardní hraní. To vše je nezpochybnitelné do chvíle, dokud mu jeho vášeň nezačne přinášet takové problémy, které mají vliv i na lidi v jeho okolí. U mých respondentů to bylo především lhaní a dluhy. Tyto obtíže už například fanatické lyžování obvykle nezpůsobí.

Hráči si problémy vždy dostatečně uvědomovali, ale pak se právě projevila zrádnost závislostí, v tomto případě na hazardu. Najednou nedokázali skončit, odtrhnout se od hry, vymanit se z koloběhu. Všichni se opakovaně pokoušeli hry zanechat, ale sami to nedokázali. Musel přijít nějaký zlom, zásadní moment, kdy si hráč musel vybrat: buď léčení, nebo riziko třeba i nezvratitelných obtíží. Jenže ani to nemusí být na cestě od závislosti konečná stanice.

U hráčů se méně či více i nadále projevovalo jisté zaujetí hrou a falešná představa, že při určité konstelaci dalších okolností by bylo možné na nepříznivé zákonitosti hazardu vyzrát a třeba i soustavně vyhrávat.

4.9.2 Výzkumné podotázky

Jakou motivaci má hráč k tomu, že se i přes negativní důsledky soustavně věnuje hazardní hře?

Mezi mými respondenty se objevilo více motivačních faktorů. Zejména je potřeba zdůraznit fakt, hra v nich vyvolává vzrušení a napětí. A to jak příjemné, tak i nepříjemné. Ale i to nepříjemné je pro ně změnou, která dokáže nabourat běžný životní stereotyp. Hazardní hraní se na první pohled může zdát jako bohapusté mačkání tlačítek u automatu, ale ten koloběh zahrnuje mnohem víc rozmanitých činností. A ty rozhodně nejsou stereotypní, naopak vyžadují přemýšlení a iniciativu.

Hráč především potřebuje na hru peníze, pokud je nemá, tak si je musí sehnat. Že hledání zdrojů financí není snadné, může potvrdit každý. Když už si sežene peníze, tak si musí zvolit hru. Sázkář si vybere sportovní zápasy, na které vsadí své peníze, vyznavač automatů má na výběr mnoho heren a v nich množství přístrojů. I to je to jisté míry alchymie, kterou si nezasvěcený člověk těžko uvědomí. Pak následuje samotná hra, která přináší vzestupy i pády podle toho, jestli se daří, nebo nedaří. Logicky pak následují šťastné, nebo mrzuté pocity z výsledku. Koloběh pokračuje uvažováním o tom, jak získat prohrané a potřebné peníze zpět, případně jak naložit s výhrou. Každý hráč se navíc snaží svou závislost co nejvíce tajit, před okolím což je při společném soužití s jinou osobou velmi náročný úkol. A tyto úkony se pravidelně opakují. Možná to vyznívá trochu směšně, ale rozhodně to není stereotyp a nuda. Zcela určitě se dá s hráči souhlasit, že to může přinášet pocit vzrušení.

Jak hráče v souvislosti s gamblingem ovlivňují návykové látky?

V mém výzkumu se otázka vlivu alkoholu ukázala jako ta nejvíce kontroverzní. Alkohol je považovaný za skoro nedílnou součást pobytu v restauračních zařízeních a hernách, ale ukázalo se, že tomu tak nemusí být. Hráči se sice shodli na tom, že alkohol má sice vliv na pojetí hry, ale dva hráči jej vnímají jako negativní. Při hraní si vždy chtěli zachovat čistou mysl, neb jim požití alkoholických nápojů znepríjemňovalo hru.

Opačným extrémem byl respondent, který naopak bez požití alkoholu prakticky nehrál. A pokud ano, tak dokázal držet vášeň na uzdě. Ačkoliv si tento mechanismus uvědomoval, tak se alkoholu a potažmo ani hazardních her nedokázal vzdát.

Jaké faktory vedly k tomu, že se hráč rozhodl pokusit s hazardem přestat?

Všichni hráči si při otázkách k tomuto okruhu dokázali okamžitě uvědomit jeden nebo dva momenty či aspekty, které považují za stěžejní. Jen jeden hráč k přesvědčení došel po dlouhodobějším uvažování, kdy si spočítal především množství času, které hazardu obětuje. Odvahu poradit se s odborníky tak našel výhradně jen v sobě.

V dalších třech případech za tím vždy stála nějaká náhlá událost, obvykle nekompromisní reakce okolí. Ve dvou případech to byly přítelkyně, v jednom případě pak rodiče. Ačkoliv ve všech případech okolí tušilo, že se může jednat o nějaký, doposud nespecifikovaný, problém, tak dlouho četné náznaky bagatelizovalo. Až přišel den, kdy se vše provalilo. Jednoho z respondentů k řešení problémů dohnaly také nezvladatelné dluhy.

Jak hráči vnímají jednotlivé typy hazardních her a internet gambling?

Mezi respondenty jsem měl rovnoměrně zastoupené vyznavače kurzového sázení i výherních automatů. Všichni se shodují na tom, že pro výhru při sázení na sportovní utkání je třeba hlubší znalost daného sportu a nelze spoléhat jen na náhodu. To je ostatně i důvod, proč jej někteří hráči nevyhledávají – kvůli neznalosti by se cítili v nevýhodě. Výherní automat je sice založen pouze na náhodě, ale zase ho lze určitým způsobem považovat za spravedlivý. Zároveň hraní na automatu vnímají hráči jako mnohem živější a intenzivnější, zjednodušeně řečeno se dá říct, že se pořád něco děje.

Kurzové sázení také jeho vyznavači považují za méně společensky dehonestující, přičemž ho lze chápat jako obyčejnou součást záliby ve sportu. U jednoho z hráčů také panuje přesvědčení, že lze do tajů kurzového sázení proniknout natolik, aby se z něj stala finančně výnosná činnost.

Výzkumem se také potvrdila rizika, která uvádím v kapitole o internet/online gamblingu, který je nebezpečný především snadnou dostupností a také kvůli tomu,

že lze hraní prostřednictvím mobilu nebo tabletu velice snadno utajit. Právě těchto aspektů využívali i hráči pro kurzové sázení. Věnovali se mu totiž při jiné činnosti na počítači nebo ještě častěji prostřednictvím mobilního telefonu, třeba i z práce. Takto je možné gambling mnohem snadněji tajit, k sázení stačí aplikace a pár kliknutí na telefonu. A stejně nerušeně hráči také sledovali průběh sportovního utkání. Online sázkové kanceláře nejsou nikdy zavřené, a jelikož lze sázet na sportovní události z celého světa, tak díky časovému posunu je možné hrát pokaždé, když se naskytne příležitost. Pro úplnost je třeba zmínit, že naopak vyznavači výherních automatů preferovali sezení v herně u přístroje, na který si mohou sáhnout a kam vloží skutečné peníze.

Závěr

Problematika patologického hráčství je velice rozmanitá, někomu může připadat nepochopitelná, ale rozhodně není jednoduchá k řešení. Předně je třeba uvést, že hazardnímu hraní nepropadají pouze hloupí lidé, kterým se nechce pracovat, a tak se snaží snadno obohatit na výherních automatech. Sám několik gamblerů znám dlouhou dobu, nyní jsem poznal další v souvislosti s výzkumem, a musím jasně deklarovat, že je nelze všechny lidově řečeno házet do jednoho pytle. Odůvodnění toho, proč neovladatelně propadli gamblingu, je obvykle mnohem složitější a nelze ho vysvětlit obyčejnou touhou po penězích.

Charakteristika celého odvětví patologického hráčství je dle mého názoru velice příznačná i pro to, co dělá hazard hazardem. Stejně jako při hraní automatu nebo sázení na výsledek sportovního zápasu není možné cokoliv předem stoprocentně odhadnout a naplánovat. Na tom, jestli někdo propadne hazardu, a na tom, zda vyhraje Sparta, nebo Slavia, se podílí mnoho rozličných faktorů. Některé ani nejde definovat.

Já jsem se výzkumu zaměřil především na to, jak své obtíže vnímají sami hráči. Ani jejich tvrzení nelze však použít jako dogma, může to být pouze dojem, který vznikl v posledních týdnech při bilancování důvodů vedoucích ke vzniku závislosti. Pro mě osobně byl postoj hráčů naprosto neocenitelný, neboť studiu problematiky dává úplně nový rozměr. Příběhy, které jsem si vyslechl, se nijak zásadně neliší od toho, co jsem se mohl dočíst v odborných publikacích. Ale faktory přímého lidského kontaktu a bezprostřednosti jsou neocenitelné. Poslouchal jsem vyprávění lidí, kteří na první pohled i poslech působili v dobrém slova smyslu naprosto obyčejně. Přesto kvůli svému problému byli, bohužel pro ně, neobyčejní. A uvědomovali si to. Nicméně touha, která je ovládala, byla silnější než racionální uvažování.

Rozhodně neplatí mylná představa, že gambler, myšleno v nadsázce, neumí počítat, a proto mu nedojde, že hazardem nikdy nezbohatne. Naopak se mi ve výzkumu ukázalo, že hazardní hráč může umět počítat velice dobře. A právě s tímto vědomím se hazardu věnuje, neboť věří, že nad ním dokáže vyzrát a porazí přístroj nebo sázkovou kancelář. Může se to zdát hloupé, ale jde o zcela běžný omyl, který je k vidění i ve společnosti. Stačí se zamyslet

nad tím, kolik lidé dělají činností, které nemají žádné rozumné opodstatnění a nevedou k viditelnému výsledku. I takovým lidem je možné dokola říkat, že jejich snaha je marná, ale oni jsou přesvědčení, že jakýsi osud dokážou jednou zlomit.

Výzkum také ukázal, že je velice důležité, jak na gamblerovo chování reaguje jeho okolí. Liberální přístup se zpravidla neukazuje jako ten vhodný, a to ani v případech, kdy jsou všichni přesvědčení, že se nejedná o závažný problém. Zprvu existuje varianta, že gambler nepřiznává celou pravdu, a zadruhé má patologické hráčství obvykle tendenci eskalovat až do neřešitelných výšin. V takové chvíli je třeba radikální a nekompromisní zásah. Čím dříve přijde, tím lépe. Od snad už bývalých hazardních hráčů jsem se dozvěděl, že byli schopni za jedno sezení v herně prohrát desetitisíce. Několik takových večerů a do dluhů může spadnout celá rodina. Neústupný postoj je třeba zaujmout především v případě, že se hazardnímu hraní věnují děti a mladiství. Pro ně jde zpravidla o naprosto nové a netušené zážitky, které navíc mohou být spojeny s vysokou výhrou. To vše ještě umocňuje snadná dostupnost hazardních her prostřednictvím moderních technologií.

I díky této práci jsem si ověřil, že problematika patologického hráčství je velice závažná a je nutné jí věnovat náležitou pozornost. Otázkou je, jaký vliv bude mít chystaná regulace hazardu. Omezení míst, kde bude hazard přístupný, může mít pozitivní i negativní účinek. Razantní zákazy v těchto případech mohou vést k opačnému účinku a bujení černého trhu. Proto znovu zdůrazňuji nesporná rizika online gamblingu.

Použitá literatura

1. CHVÍLA, Libor. *Diagnóza patologického hráčství v závislosti na assesmentu problému hráčské vášně*. Výzkumný projekt. Opava: PL, 1996.
2. GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. 4., rozš. vyd. Bratislava: Vydavateľstvo UK, 2008, 269 s. ISBN 978-80-223-2391-8.
3. HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.
4. HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005, 407 s. ISBN 80-7367-040-2.
5. *Koncepční rámec škodlivého hráčství: projekt mezinárodní spolupráce financovaný Centrem pro výzkum problémového hráčství v Ontariu*. Praha: Úřad vlády České republiky, c2013. Monografie (Úřad vlády České republiky). ISBN 978-80-7440-084-1.
6. KRAMÁŘ, Květoslav a Aleš HUŠÁK. *Herní právo*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2006. Právnícké učebnice (Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk). ISBN 80-86898-80-6.
7. KRAUS, Blahoslav a Jolana HRONCOVÁ. *Sociální patologie*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2007. ISBN 978-80-7041-896-3.
8. MÜHLPACHR, Pavel. *Sociální patologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2001. ISBN 80-210-2511-5.
9. MÜHLPACHR, Pavel. *Sociopatologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4550-7.
10. NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. *Léčba a prevence závislostí: příručka pro praxi*. Praha: Psychiatrické centrum, 1996. ISBN 80-85121-52-2.
11. NEŠPOR, Karel. *Jak poznat a překonat problém s hazardní hrou: příručka pro ty, kdo mají problém s hazardní hrou, kdo chtějí takovým lidem pomáhat, kdo chtějí problémům s hazardní hrou předcházet*. 2., rozš. vyd. Praha: Sportpropag pro Ministerstvo zdravotnictví ČR, 1999. ISBN 9788026038757.
12. NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. *Alkohol, drogy a vaše děti: jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat*. 5. vyd. Praha: Sdružení FIT IN - Rodiče proti drogám, 2003. ISBN 80-260-3873-8.

13. NEŠPOR, Karel. *Už jsem prohrál dost: příručka pro ty, kdo mají problém s hazardní hrou, kdo chtějí takovým lidem pomáhat, kdo chtějí problémům s hazardní hrou předcházet*. Praha: Sportpropag, 2006. ISBN 80-260-3880-0.
14. POKORNÝ, Vratislav, Jana TELCOVÁ a Anton TOMKO. *Patologické závislosti*. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. ISBN 80-86568-02-4.
15. PRUNNER, Pavel. *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008. ISBN 978-80-7380-074-1.
16. PRUNNER, Pavel. *Gamblerství, aneb, Ztráta svobody*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2013. ISBN 978-80-7380-452-7.
17. SEKOT, Aleš. *Úvod do sociální patologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2010. ISBN 978-80-210-5261-1.
18. ŠERÝ, Omar. *Patologické hráčství*. Psychiatrie pro praxi, Konice: Solen, 2001, roč. 2, č. 4, s. 161-164. ISSN 1213-0508.
19. ŠVARÍČEK, Roman a Klára ŠEĐOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, 377 s. ISBN 978-80-7367-313-0.
20. VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Vyd. 4., rozš. a přeprac. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-414-4.

Elektronické zdroje

1. *Hodnocení a přehledu výsledků provozování loterií a jiných podobných her za rok 2014* [online]. [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: <http://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/loterie-a-sazkove-hry/vysledky-z-provozovani-loterii/2014/hodnoceni-vysledku-provozovani-loterii-21720>.
2. *Mezinárodní klasifikace nemocí: mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů ve znění desáté decenální revize MKN-10* [online]. Vyd. 3. Praha: Ústav zdravotnických informací a statistiky České republiky, 1992, 779 s. [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: <http://www.uzis.cz/cz/mkn/index.html>.
3. NEŠPOR, Karel a Andrea SCHEANSOVÁ. *Smích, relaxace, střízlivost* [online]. 10.06.2008. [cit. 2016-05-30]. Hazardní hry a pracovní prostředí. Dostupné z: www.drnespor.eu/gam-w3.doc.

4. *Přehled výsledků provozování loterií a jiných podobných her za rok 2015* [online]. [cit. 2016-05-30]. Dostupné z: <http://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/loterie-a-sazkove-hry/vysledky-z-provozovani-loterii/2015/hodnoceni-vysledku-provozovani-loterii-25162>.
5. *Seznam webových adres legálních provozovatelů loterií a jiných podobných her v prostředí internetu* [online]. [cit. 2016-06-04]. Dostupné z: <http://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/loterie-a-sazkove-hry/seznam-provozovatele/2015/seznam-webovych-adres-legalnich-provozov-22559>.
6. *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2014* [online]. [cit. 2016-06-18]. Dostupné z: <http://www.vlada.cz/cz/ppov/protidrogova-politika/media/vyrocni-zprava-o-hazardnim-hrani-v-ceske-republice-v-roce-2014-133278>.
7. WANG, Philip. *What Is Gambling Disorder?* [online]. [cit. 2016-05-25]. Dostupné z: <https://www.psychiatry.org/patients-families/gambling-disorder/what-is-gambling-disorder>.
8. *Zákon velkých čísel – Gamblerův klam* [online]. [cit. 2016-06-20]. Dostupné z: <http://www.kurzovesazeni.com/zakon-velkych-cisel-gambleruv-klam>.

Přílohy

Příloha A – dotazník používaný neziskovou organizací Gamblers Anonymous.....	81
Příloha B – diagnostická kritéria vycházející z DSM-V.....	82
Příloha C – dotazník SOGS „South Oaks Gambling Screen“.....	84

Příloha A – dotazník používaný neziskovou organizací Gamblers Anonymous

1. Ztratil(a) jste někdy čas určený k práci nebo studiu kvůli hazardní hře?
2. Učinil hazard Váš život doma nešťastným?
3. Poškodil hazard Vaši pověst?
4. Cítil(a) jste po hazardu výčitky svědomí?
5. Hrál(a) jste někdy hazardní hru proto, abyste získal(a) peníze, jimiž by jste zaplatil(a) dluhy nebo vyřešil(a) finanční problémy?
6. Zmenšilo hazardní hraní Vaši ctižádost a výkonnost?
7. Když jste prohrál(a), měl jste pocit, že se musíte k hazardní hře co nejdříve vrátit a vyhrát zpět, co jste prohrál(a)?
8. Když jste vyhrál(a), měl(a) jste silnou touhu se k hazardu vrátit a vyhrát ještě víc?
9. Hrál(a) jste hazardní hru často tak dlouho, dokud jste neprohrál(a) poslední peníze?
10. Půjčil(a) jste si někdy peníze, abyste financoval(a) hazard?
11. Prodal(a) jste někdy něco, abyste financoval(a) hazard?
12. Nechtělo se Vám používat peníze z hazardu pro normální účely?
13. Způsobil hazard to, že jste se nestaral(a) o prospěch rodiny?
14. Hrál(a) jste někdy hazardní hru déle, než jste měl(a) původně v úmyslu?
15. Hrál(a) jste hazardní hru někdy, abyste unikl(a) starostem a trápením?
16. Spáchal(a) jste někdy, nebo jste někdy uvažoval(a) o spáchání nezákonného činu, abyste financoval(a) hazard?
17. Působil Vám hazard potíže se spaním?
18. Vedly hádky, nespokojenost nebo zklamání k tomu, že ve Vás vznikala touha hrát hazardní hru?
19. Když se na Vás „usmálo štěstí“, cítil(a) jste touhu to oslavit pár hodinami hazardu?
20. Uvažoval(a) jste někdy o sebezničení kvůli hazardu?

Většina patologických hráčů odpoví kladně nejméně na sedm z těchto otázek.

Zdroj: <http://anonymnigambleri.cz/jsem-gambler>, [cit. 2016-05-25]

Příloha B – diagnostická kritéria vycházející z DSM-V

Persistent and recurrent problematic gambling behavior leading to clinically significant impairment or distress, as indicated by the individual exhibiting four (or more) of the following in a 12-month period:

- 1) Needs to gamble with increasing amounts of money in order to achieve the desired excitement.
 - 2) Is restless or irritable when attempting to cut down or stop gambling.
 - 3) Has made repeated unsuccessful efforts to control, cut back, or stop gambling.
 - 4) Is often preoccupied with gambling (e.g., having persistent thoughts of reliving past gambling experiences, handicapping or planning the next venture, thinking of ways to get money with which to gamble).
 - 5) Often gambles when feeling distressed (e.g., helpless, guilty, anxious, depressed).
 - 6) After losing money gambling, often returns another day to get even (“chasing” one’s losses).
 - 7) Lies to conceal the extent of involvement with gambling.
 - 8) Has jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of gambling.
 - 9) Relies on others to provide money to relieve desperate financial situations caused by gambling.
- B) The gambling behavior is not better explained by a manic episode.

Specify if:

Episodic: Meeting diagnostic criteria at more than one time point, with symptoms subsiding between periods of gambling disorder for at least several months.

Persistent: Experiencing continuous symptoms, to meet diagnostic criteria for multiple years.

Specify if:

In early remission: After full criteria for gambling disorder were previously met, none of the criteria for gambling disorder have been met for at least 3 months but for less than 12 months.

In sustained remission: After full criteria for gambling disorder were previously met, none of the criteria for gambling disorder have been met during a period of 12 months or longer.

Specify current severity:

Mild: 4–5 criteria met.

Moderate: 6–7 criteria met.

Severe: 8–9 criteria met.

Zdroj: www.problemgambling.ca/EN/ResourcesForProfessionals/Pages/DSM5CriteriaGamblingDisorder.aspx, [cit. 2016-05-25]

Příloha C – dotazník SOGS „South Oaks Gambling Screen“

Dotazník na patologické hráčství „South Oaks Gambling Screen“

Lesieur, H. & Blume, S. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gambling. American Journal of Psychiatry, 144(9), 1184-1188.

1. Označte prosím, který z následujících druhů hry jste ve svém životě provozoval.

U každého typu si vyberte možnost „vůbec“, „méně než 1x týdně“ nebo „1x týdně a více“.

- | | | | |
|---|--------------------------------|--|--|
| a) hraní karet pro peníze: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| b) sázky na koně, psí dostihy nebo jiná zvířata: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| c) sázky na sportovní výsledky: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| d) hra s kostkami o peníze: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| e) hra v kasinu: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| f) loterie, sázení čísel: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| g) bingo pro peníze: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| h) hra na burze, trhu s komoditami apod.: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| i) tzv. výherní automaty, pokrové automaty
a jiné přístroje na hazardní hru: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| j) kuželky, střelba, golf nebo jiná hra,
vyžadující dovednost pro peníze: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| k) jiné hry pracující s papírem než jsou uvedeny výše: | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |
| l) jiná forma hry než ty, které jsou uvedeny výše:
(upřesněte prosím jaká) | vůbec ☐ | méně než 1x týdně ☐ | 1x týdně a více ☐ |

2. S jakým největším počtem peněz jste hrál v jediném dni?

- do 10 Kč ☐
 více než 10 a méně než 100 Kč ☐
 více než 100 a méně než 1000 Kč ☐
 více než 1000 a méně než 10 000 Kč ☐
 více než 10 000 a méně než 100 000 Kč ☐
 více než 100 000 Kč ☐

3. Zaškrtněte ty lidi ve svém životě, kteří mají nebo měli problém s hrou?

- Otec nebo matka ☐
 Manželka nebo partner ☐
 Bratr nebo sestra ☐
 Dítě ☐
 Prarodič ☐
 Jiný příbuzný ☐
 Přítel, nebo někdo jiný, významný
 v mém životě ☐

4. Když hrajete, jak často se vracíte zpátky druhý den, abyste nazpět vyhrál peníze, které jste prohrál?

- Nikdy ☐
 Někdy (méně než v polovině případů, kdy prohrají) ☐
 Většinou, když prohrají ☐
 Pokaždé, když prohrají ☐

5. Stalo se někdy, že jste tvrdil, že jste vyhrál, ale nebylo to tak, vlastně jste prohrál?

- Nikdy (nebo jsme nikdy hazardně nehráli) ☐
 Ano, méně než v polovině případů, kdy jsem prohrál ☐
 Ano, většinou ☐

6. Měl jste někdy pocit, že Vám hra působí problémy?

- Ne ☐
 Ano ☐
 V minulosti, ale ne nyní ☐

7. Hrál jste někdy víc, než jste chtěl?

- Ano ☐
 Ne ☐

8. Kritizovali lidé někdy Vaši hru nebo Vám říkali, že máte s hrou problém, ať už jste jim dal za pravdu nebo ne?

- Ano ☐
 Ne ☐

9. Cítil jste se někdy provinile kvůli hře nebo kvůli tomu, co se během hry stalo?

- Ano ☐
 Ne ☐

10. Cítil jste někdy, že chcete s hrou přestat, ale měl jste dojem, že to nedokážete?
 Ano ☐
 Ne ☐
11. Stalo se někdy, že jste ukrýval tikety, sázenky, vyhrané peníze nebo jiné známky hry před manželkou, dětmi nebo jinými lidmi, kteří jsou pro Vás důležití?
 Ano ☐
 Ne ☐
12. Pohádal jste se někdy s lidmi, s nimiž žijete, kvůli způsobu, jakým nakládáte s penězi?
 Ano ☐
 Ne ☐
13. Jestliže jste odpověděl na otázku 12 kladně: Týkaly se hádky kvůli penězům, někdy hry?
 Ano ☐
 Ne ☐
14. Půjčil jste si někdy od někoho a peníze jste mu nevrátil kvůli hře?
 Ano ☐
 Ne ☐
15. Zameškal jste někdy práci nebo školu kvůli hře?
 Ano ☐
 Ne ☐
16. Jestliže jste si na hru nebo na placení dluhů kvůli hře půjčil, od koho, nebo kde jste si vypůjčil?
 (Zaškrtněte „ANO“ nebo „NE“ u každého bodu)
- | | | |
|--|------------------------------|-----------------------------|
| a) z peněz na domácnost | ano ☐ | ne ☐ |
| b) od manžela nebo manželky | ano ☐ | ne ☐ |
| c) od jiných příbuzných ze strany manželky | ano ☐ | ne ☐ |
| d) od bank, spořitelny nebo kreditních společností | ano ☐ | ne ☐ |
| e) z kreditní karty | ano ☐ | ne ☐ |
| f) od lichvářů | ano ☐ | ne ☐ |
| g) prodal jste akcie, obligace nebo jiné listiny | ano ☐ | ne ☐ |
| h) prodal jste osobní nebo rodinný majetek | ano ☐ | ne ☐ |
| i) půjčil jste si z vlastního konta (zaplatil jste nekrytým šekem) | ano ☐ | ne ☐ |
| j) máte možnost půjčit si u sázkaře | ano ☐ | ne ☐ |
| k) máte možnost půjčit si v kasinu | ano ☐ | ne ☐ |

Zdroj: <http://www.adiktologie.cz/cz/articles/detail/586/2973/Dotaznik-na-patologicke-hracstvi-The-South-Oaks-Gambling-Screen-SOGS>, [cit. 2016-05-25]