

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Zdravotně sociální fakulta

Gambling u mladistvých
Bakalářská práce

Vedoucí bakalářské práce:
Mgr. Pavel Vácha

2008

Autor práce:
Michaela Víšková

Gambling in Juveniles

I have chosen the topic of my bachelor paper “Gambling in Juveniles” because of its seriousness and topicality. The pathologic gambling has been more and more penetrating among juveniles to whom it causes, in the same way as in the adult population, more and more serious problems in the socio-economic sphere. This serious social pathologic phenomenon can be compared to drug addiction even though it does not damage human body in such fatal way. However, it affects the sphere of human psyche as well as the sphere of one’s social relations. And in the same way as drug addiction it has, in many cases, fatal impact on human life.

My bachelor paper aims at finding out the extent and triggers of gambling in the population of high school juveniles in the area of Havlíčkův Brod.

In the theoretic part of the paper specifics of gambling in children and juveniles are described as well as possible prevention of this phenomenon. Further diagnostic criteria of a pathologic gambler are described, the personality of a gambler is characterized, stages of development of pathologic gambling are defined and the corresponding legislature is dealt with.

To fulfill the outlined goals, data were collected by means of the method of quantitative survey using anonymous questionnaires at six high school type schools (gymnasiums, professionally oriented high schools, craft oriented high schools). The questionnaires monitor students’ experience with gambling machines and their reasons for gambling. The questionnaires further monitor students’ awareness of the issue as well as prevention carried out at school they study at. On the basis of the survey I have checked three presumed hypotheses. Hypothesis 1: Students of craft oriented high schools yield more frequently to gambling than students of other high school types and gymnasiums. This hypothesis proved right. Hypothesis 2: Boys tend to yield to gambling more than girls. Also this hypothesis proved right. Hypothesis 3: Juveniles yield to gambling machines and to gambling more often under the influence of another person than from their own tending. This hypothesis proved wrong.

The results of my bachelor paper can be used for the needs of further survey, for the needs of teaching and preventive measures at educational institutions and to increase the awareness concerning the gambling problematics in juveniles.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Gambling u mladistvých“ vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě Zdravotně sociální fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

V Českých Budějovicích

.....
podpis studenta

Poděkování

Na tomto místě bych chtěla poděkovat především mému vedoucímu bakalářské práce, panu Mgr. Pavlu Váchovi za cenné rady a spolupráci. V neposlední řadě bych ráda poděkovala mým blízkým za trpělivost a oporu.

OBSAH

Úvod.....	8
1. Současný stav.....	9
1.1 Historie hazardních her.....	9
1.2 Formy hazardní hry.....	9
1.2.1 Hazardní a nehazardní automaty.....	9
1.2.2 Kasina.....	10
1.2.3 Sportovní sázky.....	10
1.2.4 Karetní hry.....	10
1.2.5 Hra v kostky.....	11
1.3 Platná legislativní úprava.....	11
1.3.1 Legislativní problémy.....	12
1.3.2 Podmínky pro umístění výherního hracího přístroje.....	13
1.3.3 Provozovatel loterie a jiné podobné hry.....	13
1.3.4 Státní dozor.....	14
1.3.5 Sdružení zábavního průmyslu UNASO.....	14
1.3.6 Návrh zákona o provozování licencovaných her.....	15
1.4 Prevence.....	16
1.4.1 Rodiče.....	16
1.4.2 Škola.....	17
1.4.3 Zaměstnavatelé.....	17
1.4.4 Provozovatelé hazardní hry.....	18
1.4.5 Sdělovací prostředky.....	18
1.4.6 Společnost.....	18
1.5 Diagnostická kritéria patologického hráčství.....	19
1.5.1 Diagnostická kritéria Americké psychiatrické asociace (DSM- IV).....	19
1.5.2 Patologické hráčství podle Světové zdravotnické organizace - Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-10).....	20
1.5.3 Dotazníky diagnostikující patologické hráčství.....	21
1.5.4 Definování pojmu hra.....	22

1.6	Skupiny osob ohrožené patologickým hráčstvím.....	22
1.6.1	<i>Mladí lidé.....</i>	23
1.6.2	<i>Míra ohrožení u mužů a žen.....</i>	23
1.6.3	<i>Profesionální hráči.....</i>	23
1.6.4	<i>Nebezpečná povolání.....</i>	24
1.6.5	<i>Hyperaktivní děti s poruchami pozornosti.....</i>	24
1.6.6	<i>Nezaměstnaní.....</i>	24
1.6.7	<i>Rizikové faktory.....</i>	24
1.6.8	<i>Popis osobnosti gamblera.....</i>	25
1.7	Stadia rozvoje patologického hráčství.....	26
1.7.1	<i>Stadium výher.....</i>	26
1.7.2	<i>Stadium prohrávání.....</i>	26
1.7.3	<i>Stadium zoufalství.....</i>	27
1.8	Stadia uzdravování.....	27
1.8.1	<i>Stadium kritičnosti.....</i>	27
1.8.2	<i>Stadium znovuvytvoření.....</i>	28
1.8.3	<i>Fáze růstu.....</i>	28
1.9	Patologické hráčství u dětí a mladistvých.....	28
1.9.1	<i>Závislost na počítačových hrách.....</i>	30
1.10	Organizace Gamblers Anonymous.....	31
2.	Cíle práce a hypotézy.....	33
3.	Metodika.....	34
3.1	<i>Použité metody a techniky sběru dat.....</i>	34
3.2	<i>Charakteristika výzkumného souboru.....</i>	35
4.	Výsledky.....	36
5.	Diskuze.....	59
6.	Závěr.....	65
7.	Seznam použitých zdrojů.....	68
8.	Klíčová slova.....	74
9.	Přílohy.....	75

Motto:

„Není pochyb o tom, že svědomí společnosti se dosud neprobudilo, že dosud nepochopilo rozšíření zla, které hazardní hra představuje, a jeho důsledků. Podobná rakovině tato špatná věc prorůstá jedovatými kořeny skrz na skrz celou zemí a kde udeří, tam nastává neštěstí, bída oslabení charakteru a zločin.“

[B. Seebohm Rowntree]

Úvod

V současné době se stále více setkáváme s nedrogovými závislostmi, mezi něž patří i patologické hráčství nazývané gambling. Toto dění se stále více promítá do populace mladistvých, kde způsobuje, stejně jako u dospělé populace, stále vyšší problémy v socioekonomické rovině. Patologické hráčství je svojí závislostí srovnatelné s drogovými závislostmi, ač tak fatálně nepoškozují zdraví, celospolečenské dopady do společnosti jsou však totožné.

Důvodů pro volbu tohoto tématu k napsání mé bakalářské práce je více. Tím stěžejním je ale příběh mého dobrého přítele, který právě díky výherním automatům během několika let pokazil životy svých nejbližších a především, zmařil život svůj. Tento 25letý muž vedl s výherními automaty mnoholetý nelítostný boj. Během své kariéry gamblera postupně přicházel o všechno jemu blízké – nejdříve ztratil důvěru svých nejbližších, potom prestižní zaměstnání, přátele, sám sebe – svoji upřímnou a bezelstnou osobnost a nakonec ztratil i svůj život. To nejcennější, co každý vlastníme. Ano, již neunesl nikdy nekončící tíhu stále narůstajících dluhů podpořenou utrpením své rodiny, svých nejbližších. Rozhodl se tedy situaci, ve které se nacházel, pro něho neúnosnou a bezvýhodnou, vyřešit svým způsobem – a to ukončením svého života. A nejsmutnější na tomto příběhu je skutečnost, že do tohoto bludného kruhu, z kterého už pro někoho nemusí vést cesta nazpět, se dostal již v 17 letech, tedy věku, pro který je hra na výherních automatech striktně zakázána, stejně tak jako samotný vstup do heren. Heren stojících na každém rohu, lákajících blikavými nápisy nabízejícími možnost výhry. Tomuto „lákadlu“ těžko odolávají především mladiství - ti mívají často oslabenou vůli, či jen prostě chtějí zkusit něco nového. A právě pro ně mívá tato předem prohraná bitva s automatem často fatální následky.

Ráda bych tedy prostřednictvím své práce připomněla, jak nebezpečné a zničující může hraní na výherních automatech být a dala tak prostor nejen sobě, ale i těm, kteří budou touto prací listovat, k zamyšlení nad vážností tohoto problému. Dále je třeba uvědomit si, jak důležité je, aby ti, kteří jsou zaměstnání v zařízeních provozujících výherní automaty skutečně a nekompromisně dodržovali zákaz hraní osobám mladším 18 let.

1. Současný stav

1.1 Historie hazardních her

Hazardní hry se vyskytovaly od pradávna a setkáváme se s nimi ve všech kulturách. Ve starém Egyptě, Řecku i Římě lidé různým způsobem sázeli na výsledek náhodných událostí. Bez ohledu na hluboké pochopení matematiky neměli Řekové představu o pravděpodobnostech a předpokládali, že je výsledek náhodných her určován vůlí bohů. Matematické základy her prostudovali o mnoho století později francouzští matematici Pierre de Fermat a Blaise Pascal, výsledkem pak byla Pascalova teorie pravděpodobnosti z roku 1654.

První doložené hazardní hry se hrály s označenými kotoučky či kostmi (předchůdci kostek) dále pak s koly Štěstěny a káčami. Karetní hry vznikly až později, po vynalezení papíru. Tyto tři druhy hracích pomůcek utvořily základ pro dnešní hry v kasinech. (22)

1.2 Formy hazardní hry

1.2.1 Hazardní a nehazardní automaty

Roku 1899 zkonstruoval Charles Fey ze San Franciska „Liberty Bell“, předchůdce nynějších hracích automatů. V raných verzích to byly zároveň automaty na žvýkačku. Z tohoto důvodu se na celém světě objevují na válcích symboly ovoce - označovaly různé ovocné příchutě žvýkaček. Hrací automaty byly původně zavedeny pro zabavení manželek a přítelkyň hráčů, avšak v osmdesátých letech byly stejně populární jako hrací stoly a v devadesátých letech hrací automaty stoly v oblíbenosti předstihly. (22) (Příloha-5)

Po listopadu roku 1989 tato forma hazardní hry u lidí, kteří mají vážné problémy, pro něž se přicházejí léčit, jasně převládá. Automaty jsou buď zábavní, nebo výherní. U zábavních automatů si hráč kupuje jen čas. O hazardní hru se tedy nejedná. U výherních (spíše je vystihuje název hazardních nebo „proherních“) automatů si

zákazník kupuje možnost výhry. Jde tedy jasně o hazardní hru. Výherní automaty se dále někdy dělí na „lehké“ a „těžké“ podle výše vkladu a podle toho, jak vysoký obnos může hráč vyhrát. Konstrukce některých automatů umožňuje záměnu programu, takže se z „lehkého“ může stát obratem ruky „těžký“. (28)

1.2.2 Kasina

Kasina jsou bezkonkurenčně nejrychlejším hazardem. Během několika desítek vteřin v něm můžete mít desetitisíce nebo i prázdné kapsy. Snílkové o velkých kasinových výhrách bývají často velmi brzy a rychle přivedeni do reality těžkým finančním deficitem. (41)

Kasina navozují atmosféru dráždivé vidiny luxusu a neomezených možností výher. (15) Jsou však mimořádně nebezpečná. Velká výhra může snadno „nastartovat“ chorobný návyk. Velká prohra, i když se vždy nemusí jednat o patologické hráčství, může způsobit řadu životních problémů a duševních krizí. Kasino zaměstnává mnoho lidí: ostrahu, toho, kdo dohlíží na dodržování pravidel, krupiéry a dokonce i lidi, kteří hrají jen naoko, aby svedli ke hře návštěvníky. (28)

1.2.3 Sportovní sázky

Mají velmi blízko k hazardu. V této souvislosti se můžeme setkat se sázkami „na koníčky“ (tj. výsledky dostihů), na výsledky sportovních utkání (nejčastěji fotbal). V České republice bylo v roce 2000 prosázeno celkem 60 miliard korun. (34) (**Příloha-6, příloha-7**)

1.2.4 Karetní hry

Karetní hry pocházejí z Číny a svým původem sahají do dvanáctého století. Kolem roku 1370 se v Evropě začaly objevovat hrací karty srovnatelné s těmi dnešními. Jak se karty rozšiřovaly, lidé vymýšleli stále nové karetní hry, z nichž se mnohé hrály o peníze. Moderní hrací karty vznikly ze starověkých čínských peněžních karet, které měly čtvero barev, jimiž bylo možné znázornit libovolné množství peněz. (22)

U nás jsou hazardní karetní hry značně rozšířené. Jako velmi nebezpečná se jeví kombinace karetní hry a alkoholu. Ten totiž může u hráče otupit zbytky zdravého uvažování. Problémy se hrou ho přivedou k dalšímu pití. Výsledkem bývá kombinovaná závislost. Důležité je, aby takoví hráči přestali s obojím – s pitím i hraním. (28, 34)

1.2.5 Hra v kostky

Hra v kostky existuje v různých podobách již více než 2000 let a původně se hrálo s kostkami ze zvířecích kostí. V 18. a 19. století byla v Anglii velmi oblíbená hra s kostkami nazvaná hazard. Nejnižším možným výsledkem byla dvojice jedniček, kterým se říkalo „crabs“ (= mrňata). Po proniknutí hry do Francie, slovo „crabs“ bylo neporozuměním zkomoleno na „craps“ a v této podobě dalo jméno jedné z nejoblíbenějších her v kasinu. (22)

Další formy hazardních her

Stále se objevují nové a nové formy her, je tedy pochopitelné, že jejich výčet nemůže být úplný. Ti, kdo na hazardu vydělávají, se snaží obcházet zákony a co nejvíce si nahrabat. Ať už se jedná o bingo, hazard na Internetu, elektronickou ruletu, princip je stejný. Nejdříve hráče navnadit a pak oškubat. (28) Jakákoli forma hry, ve které hrají roli peníze, zvyšuje riziko vzniku patologického hráčství. (34)

Nebezpečné jsou taktéž stírací losy a to tím, že se sázející dozvídá výsledek velmi rychle a vzápětí může sázku opakovat. Ostrou hranici mezi hazardní a nehazardní hrou nelze stanovit. Tataž hra může být hazardní, pokud se hraje o peníze a nehazardní, hraná „jen tak“. Poměrně snadná je záměna jedné hazardní hry za jinou a to není žádné řešení. (28)

1.3 Platná legislativní úprava

Zákon číslo 202/1990 Sb., o loteriích a jiných podobných hrách (loterijní zákon) vznikl jako jeden z prvních porevolučních zákonů. Politické změny s sebou přinesly osvojení západního stylu života a zejména samosprávy velmi ochotně na svém

území povolovaly výherní hrací přístroje, protože jim přinášely příjmy. **(16)**

Oblast loterií a jiných podobných her v současnosti dále upravují:

- **zákon č. 202/1990 Sb.**, o loteriích a jiných podobných hrách, ve znění zákona č. 70/1994 Sb., zákona č. 149/1998 Sb., zákona č. 63/1999 Sb., zákona č. 353/2001, zákona č. 320/2002 Sb. a zákona č. 284/2004 Sb.
- **vyhláška č. 223/1993 Sb.**, o hracích přístrojích,
- **vyhláška č. 285/1998 Sb.**, o podmínkách monitorování a uchovávání záznamů v kasinu a
- **vyhláška č. 315/1999 Sb.**, o způsobu oznamování soutěží, anket a jiných akcí o ceny, které nejsou spotřebitelskou loterií. **(14)**

1.3.1 Legislativní problémy

Českým vládám se dlouhodobě nedařilo prosadit legislativní změny, které by zajistily omezení hazardního průmyslu a zároveň reagovaly na technický rozvoj v této oblasti. S využitím výjimky definované v § 50 odstavce 3 loterijního zákona **(16)** („*Ministerstvo může povolovat i loterie a jiné podobné hry, které nejsou v zákoně v části první až čtvrté upraveny, s tím, že v povolení budou všechny podmínky provozování podrobně stanoveny. Použije přitom přiměřeně ustanovení části první až čtvrté zákona*“) **(35)** může Ministerstvo financí povolovat nové technické hry jako videoloterní terminály, elektronické rulety a kostky, a to i do míst, kde by nemohly být podle zákona umístěny ani výherní hrací přístroje (benzínové stanice, pizzerie, cukrárny, obchodní domy...). Ale nové technické hry jsou mnohonásobně nebezpečnější než klasické výherní hrací přístroje, které musejí dodržovat například sázku na jednu hru 2,- koruny v restauraci, 5,- korun v herně a 50,- korun v kasinu. U těchto nových her je neomezená výše sázek. Hráč dosud nebyl schopen prohrát výplatu na výherním hracím přístroji za méně než 10 hodin, na videoloterních terminálech to lehce zvládne za desítky minut. **(16)**

„ Nejvyšší vsazená částka na jednu hru činí 2 Kč, 5 Kč u výherních hracích přístrojů umístěných v hernách a 50 Kč, jsou-li umístěny v kasinech. Nejvyšší výhra z jedné hry

činí 300 Kč, u výherních hracích přístrojů umístěných v hernách 750 Kč a 50 000 Kč, jsou-li umístěny v kasinu.“ (35)

1.3.2 Podmínky pro umístění výherního hracího přístroje

Na takovémto přístroji nesmějí hrát osoby mladší 18 let. Z tohoto důvodu musí být automaty buď na odděleném místě v rámci provozovny nebo jim musí být vyhrazena speciální místnost a přístup k nim musí být pod vizuální kontrolou zodpovědné osoby. Více než šest takových přístrojů smí být dle zákona provozováno jen v hernách, kam osoba mladší 18 let nesmí ani vstoupit. Za porušení zákazu je osoba zodpovědná za dodržování těchto opatření postižitelná pokutou do výše až 150.000,- Kč. Školy, školská zařízení, zařízení sociální zdravotní péče, budovy státních orgánů a církví, ani jejich sousedství nejsou místem, kam by mohly být výherní automaty umístěny. Okruh zákazu může být rozšířen až do 100 metrů od těchto budov na základě obecně závazné vyhlášky. (5)

Zisk z provozování výherního automatu nemá pouze jejich provozovatel a majitel restaurace či herny, kde jsou přístroje provozovány. Velká část příjmů se převádí do veřejných rozpočtů ať již obcí anebo státu. Jde o správní poplatky, místní poplatky a procenticky určenou část výtěžku. Automat nemůže provozovat majitel provozovny nýbrž pouze právnická osoba, která splní řadu podmínek vyplývajících z loterijního zákona. (5)

Většinu sázkových her povoluje Ministerstvo financí. Obcemi jsou povolovány pouze výherní hrací přístroje za Kč a některé „menší loterie“ a tomboly. (14)

1.3.3 Provozovatel loterie a jiné podobné hry

Provozovatelem loterie a jiné podobné hry může být pouze právnická osoba, která má sídlo na území České republiky a které oprávněný orgán vydal povolení k provozování loterie nebo jiné podobné hry. Povolení není možné vydat tuzemské právnické osobě se zahraniční majetkovou účastí, ani právnické osobě, ve které má tato společnost majetkovou účast. Tento zákaz se nevztahuje na sázkové hry v kasinech. (14)

1.3.4 Státní dozor

Státní dozor nad dodržováním zákona o loteriích a jiných podobných hrách vykonávají:

- obce v případech, kdy vydávají povolení, tj. zejména u výherních hracích přístrojů a tombol,
- krajské úřady, kdy vydávají povolení,
- finanční úřady, v jejichž územním obvodu se nachází sídlo provozovatele a jeho jednotlivé provozovny (herny, kasina, pobočky sázkových kanceláří) v případech, kdy povolení k provozování vydává ministerstvo,
- ministerstvo. **(14)**

V případě výherních hracích přístrojů je vykonáván další (technický) dozor pověřenými autorizovanými osobami (Elektrotechnický zkušební ústav, s.p., Institut pro testování a certifikaci, a.s.). **(14)** V rámci technického dozoru se zjišťují vlastnosti přístroje z hlediska zacházení s penězi. Je sledován výherní podíl, systém kontroly vložených a vyplácených mincí, omezení maximální vsazené částky na jednu hru a omezení maximální výhry, doba jedné hry a hodinová prohra. Dále se také zjišťuje stáří přístroje, které nesmí přesáhnout 5 let. Výsledkem pak je „Osvědčení o provozuschopnosti VHP (výherního hracího přístroje)“ a „Výpis z osvědčení“. **(10)** Atesty na výherní hrací přístroje pro český trh jsou vydávány specializovanými odbornými ústavy. **(5)**

1.3.5 Sdružení zábavního průmyslu UNASO

Sdružení zábavního průmyslu UNASO se aktivně zabývá problematikou spojenou s výherními hracími přístroji. Je to sdružení právnických osob, které se zabývají podnikáním v průmyslu zábavy, zejména distribucí a provozováním výherních i nevýherních hracích přístrojů. Sdružení vzniklo 10. dubna 1995 a o rok dříve se stalo členem Hospodářské komory ČR. **(5)**

Členové UNASO se sdružují zejména za účelem:

- interního dohledu nad dodržováním platné právní úpravy provozování výherních hracích přístrojů
- ochrany před nekalou soutěží, zejména provozováním nepovolených přístrojů a her
- koordinace jednání s orgány státní správy při přípravě právních norem s dopadem na obor zábavního průmyslu s cílem stanovit legislativně jasné podmínky včetně účinných kontrolních mechanismů, které zaručí řádné provozování loterií a jiných podobných her
- organizace a koordinace propagačních aktivit oboru v tuzemsku i zahraničí (13)

1.3.6 Návrh zákona o provozování licencovaných her

Ministerstvo financí již zpracovalo **návrh zákona o provozování licencovaných her (herní zákon)**. Návrh herního zákona přinese řadu zásadních změn oproti současně platné právní úpravě – tj. zákon č. 202/1990 Sb. Tyto změny jsou i důvodem pro novelizaci řady souvisejících právních předpisů. S novým zákonem je spojeno i nové pojmosloví, změna režimu zpoplatnění her a spotřebitelských soutěží a také zákaz provozování her prostřednictvím veřejných serverů umožňujících dálkový přístup neomezenému okruhu osob, například síť Internet, jakož i reklamy těchto her. (12)

Navrhovaný zákon bude mít mimo jiné pozitivní dopady do veřejných rozpočtů, jde o částku 1,459 miliardy Kč, což představuje nárůst o 25,63%. V novém herním zákoně bude povolování všech licencovaných her, včetně výherních hracích přístrojů svěřeno do kompetence ministerstva. Podle současně účinného loterního zákona je naopak většina výherních hracích přístrojů povolována obcemi. Dále v souvislosti se zákazem provozování licencované hry prostřednictvím Internetu upraveným v § 3 odst. 2a herního zákona se navrhuje stanovení povinnosti provozovatele elektronických prostředků zajistit nemožnost připojení uživatele ke stránkám elektronických prostředků nabízejících a umožňujících účast na zakázaných internetových hrách. Změny budou i v zákoně o regulaci reklamy. (12)

Toto jsou jen některé z připravovaných změn. Zákon o provozování licencovaných her nabude účinnosti 1. ledna 2009. (12)

1.4 Prevence

Patologické hráčství nemá jen jednu příčinu. Proto také účinná včasná opatření musí pojmout více rovin. Prevence problémů způsobených hazardní hrou má širší dosah, než pouze předcházení patologickému hráčství. I jedna velká prohra může vyvolat spoustu mrzutostí a problémů, i když se nejedná o patologické hráčství. Naopak velká výhra nebo sny o ní demoralizují a odtahují člověka od každodenní často skromně placené, ale prospěšné, práce. **(36)**

Prevence problémů zapříčiněných hazardní hrou a alkoholem nebo drogami má mnoho společného. Proto bývá výhodné je propojit a zasadit do širšího rámce povzbuzování ke zdravému způsobu života. **(28)**

1.4.1 Co mohou udělat rodiče?

- Získat důvěru dítěte, naučit se naslouchat tomu, co říká, věnovat mu potřebný čas.
- Opatřit si o hazardní hře a jiných návykových rizicích informace, aby o tom mohli s dítětem zasvěceně hovořit. Vybrat si k takové debatě vhodný okamžik.
- Předcházet tomu, aby se dítě nudilo. Toho mohou dosáhnout tím, že ho vhodně zaměstnají v rodině, nebo mu najdou dobrou společnost a záliby mimo ni.
- Stanovit a prosazovat zdravá pravidla. Základním pravidlem je nikdy a za žádných okolností žádná hazardní hra. Za porušení pravidla by měly následovat přiměřené a předvídatelné sankce, např. krácení kapesného. Uvedené se samozřejmě týká i alkoholu a drog.
- Být pro dítě dobrým modelem. Dítě vycítí, že i pro rodiče mají peníze, které si poctivě vydělali, větší cenu, než kdyby je získali náhodou nebo nepoctivě. Pokud hazardně nehrají, je to při výchově výhoda. Samo o sobě to dítě zcela nechrání, protože je vystaveno i dalším vlivům.
- Dítě má vědět, že určité věci prostě musí odmítnout. Mezi ty patří i pozvání k hazardní hře.

- Chránit dítě před nevhodnou společností mimo jiné i tím, že mu najdou vhodné přátele a kvalitní záliby.
- Posilovat zdravé sebevědomí dítěte a oceňovat jeho upřímnou snahu a úsilí. Ukazovat mu jeho dobré možnosti.
- Podle potřeby spolupracovat i s dalšími dospělými, školou, případně odborníky.
- Jestliže se problémy s hazardní hrou u dítěte objeví, je třeba je energicky zvládnout. Rodiče by měli využívat možnosti profesionální konzultace. Čím dříve se problém začne řešit, tím je to snazší. **(28, 32)**

1.4.2 Co může dělat škola?

Škola může v prevenci udělat mnoho užitečného, zvláště pokud s rodiči dobře spolupracuje. Měla by oznámit rodičům velké výkyvy v prospěchu, změny v chování nebo jiné nápadnosti. Pak mohou rodiče včas a účinně reagovat. Je také vhodné, když nabídne nebo zprostředkuje studentovi nebo i rodině vhodnou formu pomoci. Například škola často doporučí spolupráci s pedagogicko-psychologickou poradnou, nebo s jiným zařízením, které pomůže stav dítěte důkladněji posoudit. **(29)**

Škola v prevenci figuruje také organizací preventivních programů. Podle výzkumů, které byly v této oblasti prováděny, nemívají různé přednášky nebo jednorázové akce pozitivní účinek. Jako nejúčinnější se jeví interaktivní programy, při kterých se dítě učí sociálním dovednostem (např. odmítat), relaxaci, schopnosti efektivně ovládat své emoce, umět reagovat na stres a účinně se bránit všem formám sebeztrouky, kde hledat pomoc pro různé problémy atd. Důležitá je rovněž včas poskytnutá léčba. **(29, 23)**

1.4.3 Co mohou dělat zaměstnavatelé?

Zaměstnanec patologický hráč je něco jako časovaná bomba, která může velmi poškodit pověst podniku a způsobit velké ekonomické škody. Prevenci a včasné léčbě proto zvláště američtí zaměstnavatelé věnují pozornost. I v tomto případě se prevence problémů působených hazardní hrou spojuje s prevencí problémů působených alkoholem a drogami a s podporováním zdravého způsobu života zaměstnanců. Důležité

je problém co nejdříve rozpoznat a následně zprostředkovat léčbu. Poměrně často je používáno ultimátum typu „Buď se půjdete léčit, nebo dostanete výpověď.“ (28)

1.4.4 Co mohou dělat ti, kdo hazardní hru provozují?

Měli by ve vlastním zájmu nekompromisně dodržovat věkovou hranici 18 let. Nic totiž nepoškozuje pověst provozovatelů hazardních her jako nezletilí patologičtí hráči. Měli by také umět rozpoznávat patologické hráče a doporučit jim léčbu - peníze, které jim do heren přinášejí, jsou zřejmě ukradené, vypůjčené nebo zpronevěřené a jsou zdrojem problémů. Konečně zaměstnanci v tomto oboru by v zásadě neměli hazardní hru sami hrát. Hrozí jim totiž, ve vyšší míře než ostatním, nebezpečí patologického hráčství. (28)

1.4.5 Co mohou dělat sdělovací prostředky?

Nutno připomenout a zdůraznit, že životní styl mládeže výrazně ovlivňují sdělovací prostředky, zejména televize, proto by měly být součástí primárně preventivních opatření. (9) Mohou nabízet lepší možnosti trávení volného času, než je hazardní hra a nabízet pozitivní vzory lidí, kteří mají kvalitní záliby a pro něž je práce důležitá sama o sobě. Média by měla dát prostor i diskuzi týkající se nebezpečí hazardní hry a tomu, jak ho snižovat. Zásadně by se sdělovací prostředky neměly propůjčit přímé i nepřímé reklamě hazardních her. (28)

1.4.6 Co může dělat společnost?

Prevence založená ve společnosti (community based prevention) znamená spolupráci různých jednotlivých složek společnosti (rodiče, škola, vrstevníci, zdravotníci, úřady, média, soukromý sektor, zájmové a sportovní organizace mládeže, pedagogicko-psychologické poradny, církve, svépomocné organizace, policie atd.). V ideálním případě jsou pak děti a dospívající koordinovaně ovlivňováni z více stran. (28)

Účinná prevence zahrnuje snižování poptávky po hazardní hře a rovněž snižování její dostupnosti. Poptávku lze snižovat prostřednictvím účinných programů zahrnujících pokud možno více sektorů (jednotlivec, rodina, vrstevníci, škola,

pracoviště, sdělovací prostředky atd.). Dostupnost je možné snižovat zákony a omezeními určitých druhů hazardní hry a samozřejmě striktním prosazováním zákona. (36) To se u nás v současnosti neděje. Výzkumy prokázaly, že státy v USA, které mají přísné zákony omezující hazardní hry, mají o 70 % nižší výskyt patologického hráčství v porovnání se státy, které takové zákony nemají (např. Nevada). Reklama minimálně těch nejnebezpečnějších forem hazardní hry by měla být zakázána. Význam má i klima ve společnosti. Ve výhodě je společnost, která nepovažuje peníze za nejvyšší hodnotu a neoslavuje hromadění peněz a ani hazard. (28)

1.5 Diagnostická kritéria patologického hráčství

Odborníci odhadují, že patologickým hráčstvím, nazývaným gambling, trpí asi 2 – 3% dospělé populace. Mezi psychiatrickými pacienty a především závislými na alkoholu je toto procento značně vyšší. (37) Z návykových a impulzivních poruch je patologické hráčství nejčastější. (40)

1.5.1 Diagnostická kritéria Americké psychiatrické asociace (DSM-IV)

Patologické hráčství uznala Americká psychiatrická asociace jako nemoc roku 1980. V ČR se diagnóza patologického hráčství oficiálně používá od 1. ledna 1994. (28)

Diagnostická kritéria Americké psychiatrické asociace (DSM-IV):

A. Trvající a opakující se nepřizpůsobivé chování ve vztahu k hazardní hře, jak ukazuje pět (nebo více) z následujících znaků:

1. Zaměstnává se hazardní hrou (např. znovu prožívá minulé zážitky související s hazardní hrou, plánuje další hazardní hru, uvažuje o tom, jak si opatřovat finanční prostředky k další hazardní hře).
2. Aby docílil žádoucího vzrušení, musí zvyšovat množství peněz, které do hazardní hry vkládá.

3. Opakovaně a neúspěšně se pokoušel hazardní hru regulovat, redukovat nebo s ní přestat.
4. Když se pokouší snížit hazardní hru nebo s ní přestává, pociťuje neklid a podrážděnost.
5. Používá hazardní hru jako způsob, jak uniknout problémům nebo mírnit dysforickou náladu (např. pocity bezmocnosti, viny, úzkosti, deprese).
6. Po prohře peněz při hazardní hře se následujícího dne k hazardní hře vrací, aby je vyhrál nazpět.
7. Lže příbuzným, terapeutovi nebo jiným lidem, aby tak skryl rozsah svého zaujetí hazardní hrou.
8. Dopustil se nelegálních činů jako padělání, podvodů, krádeží nebo zpronevěry kvůli hazardní hře.
9. Ohrozil nebo ztratil kvůli hazardní hře důležité vztahy, zaměstnání, vzdělání nebo kariéru.
10. Spoléhá na druhé, aby mu poskytovali finanční prostředky a mírnili tímto způsobem zoufalou finanční situaci, do které se dostal kvůli hazardní hře.

B. Hazardní hru nelze lépe vysvětlit manickou epizodou. **(27)**

1.5.2 Patologické hráčství podle Světové zdravotnické organizace (MKN- 10)

Mezinárodní klasifikace nemocí, 10. revize, v ČR platná od roku 1992, uvádí pro stanovení diagnózy F63.0 Patologické hráčství, tato diagnostická vodítka:

„Podstatné rysy: trvale se opakující hráčství, které pokračuje a často i vzrůstá přes nepříznivé sociální důsledky, jako je zchudnutí, narušené rodinné vztahy a rozkol osobního života“. **(34)**

Člověk, který trpí touto poruchou, díky ní často přichází o zaměstnání, zadluhuje se, porušuje zákon, dopouští se lži za účelem získání finanční hotovosti pro aktivní účast na hře, respektive za účelem splátek svých předchozích dluhů, které v důsledku jeho nenormálního chování vznikly. **(19, 34)**

Člověk je patologickým hráčem, jestliže se u něho:

- V průběhu období nejméně jednoho roku se vyskytnou dvě nebo více epizod hráčství.
- Tyto epizody nejsou pro jedince výnosné a opakují se přesto, že vyvolávají tíseň a narušují každodenní život.
- Jedinec popisuje intenzivní puzení ke hře, které lze těžko ovládnout, a hovoří o tom, že není schopen silou vůle hře odolat.
- Jedinec je zaujat myšlenkami a představami hraní a okolností, které s touto činností souvisejí. **(27)**

Patologické hráčství by se mělo odlišovat od:

- hráčství a sázkařství (časté hraní pro vzrušení nebo za účelem vyhrát peníze: lidé této kategorie budou svůj zvyk pravděpodobně držet na uzdě, když budou muset čelit těžkým ztrátám nebo jiným nepříznivým důsledkům)
- nadměrného hráčství u manických pacientů
- hráčství u sociopatických osobností (u těchto osob se vyskytuje širší trvalá porucha sociálního chování, která se projevuje agresivními činy nebo jinak výraznými projevy nedostatku zájmu o blaho a city jiných lidí) **(43)**

Definice Americké psychiatrické organizace (DSM-IV) je exaktnější. Dalším rozdílem je to, že podle DSM-IV je možné diagnostikovat patologické hráčství i u sociopatických osobností, kdežto MKN-10 tuto možnost vylučuje. **(17)**

1.5.3 Dotazníky diagnostikující patologické hráčství

Dotazník na patologické hráčství „The South Oaks Gambling Screen“ (SOGS) vytvořil Dr. Henry Lesieur a Dr. Sheila Blume za účelem rozpoznání klientů s vážnými problémy s hraním mezi léčenými uživateli drog. Postupně se tento dotazník začal používat obecně pro diagnostiku patologického hráčství. Dotazník obsahuje 16 položek, které jsou založeny na diagnostických kritériích DSM-III pro patologické hráčství. **(7) (Příloha-3)**

O mnoho jednodušší a velmi prospěšný je dotazník organizace Gamblers Anonymous (Anonymní hazardní hráči). **(28) (Příloha-2)**

1.5.4 Definování pojmu hra

Podstatou patologického hráčství je hra – hraní pro zábavu a osvěžení. Hra je nejpřirozenějším projevem činnosti, je základní aktivitou člověka. Provází ho po celý život, uvolňuje jeho tvůrčí potenciál, napomáhá k duševní relaxaci. Hra je hodnotou a cílem sama o sobě a nikoli jen pouhým prostředkem k dosažení cíle. **(33)**

V okamžiku, kdy rozhodnutí o tom, zda a kdy se jedinec bude věnovat hře, přestane záviset na jeho svobodném rozhodnutí a stane se neodbytným a neovladatelným nutkáním, vnitřním imperativem, zákonitě dochází ke zvratu a zásadní proměně vztahu hra kontra hráč. Hra pak ztrácí většinu svých pozitivních předností a funkcí. **(34)**

Hra ve své podstatě představuje dialog hráč - prostředí, jehož součástí je prvek experimentování s lidmi a se svými schopnostmi, přičemž má svůj model se svou logikou. Závislý člověk své prostředí přestává vnímat a věnuje se modelovému chování hry, které jej pohlcuje. Výsledkem je pak to, že si není vědom svých ztrát, což je patrné zejména u gamblerství. **(34)**

U dětí zvláště v nízkém věku je možné pozorovat, jak je jejich hra ventilem osobních vnitřních konfliktů a můžeme se domnívat, že nějakým způsobem toto unikání z reality do prostoru „jakoby“ může podporovat rozvoj vášně pro hru i v dospělém věku. **(18)**

1.6 Skupiny osob ohrožené patologickým hráčstvím

Tak jako problémy s alkoholem, tak ani patologické hráčství nejsou vrozené. Někteří lidé jsou ovšem ohroženi o něco více a měli by proto být opatrnější. O koho se tedy především jedná? **(28)**

1.6.1 Mladí lidé

Riziko vzniku závislosti je nejvyšší u mladých lidí. U dětí a dospívajících, u nichž se obecně jakákoli závislost vytváří rychleji, stačí doba k rozvoji patologického hráčství daleko kratší než je tomu u dospělé populace – obvykle několik týdnů až měsíců (u dospělého člověka trvá přibližně 1-3 roky, než se u něho rozvine patologické hráčství). **(34, 42)**

Zvýšené riziko platí pro ty, kteří nejsou schopni odložit uspokojení svých potřeb. Tento způsob reagování je častější v období dospívání, nezralí a nejistí adolescenti mají silnější tendenci ke zkratkovým a rizikovým reakcím. To je jeden z důvodů, proč jsou v této vývojové fázi ohroženi více. **(42)**

1.6.2 Míra ohrožení u mužů a žen

Muži jsou v porovnání se ženami patologickým hráčstvím ohroženi více. Především se jedná o muže mladší věkové kategorie. **(42)** Je ale možné, že časem se množství žen závislých na něm zvýší a je možné, že tak jako se dostavil narůstající trend žen závislých na alkoholu (v padesátých letech byla žena závislá na alkoholu u nás vzácností, dnes žen s tímto problémem velmi přibýlo), objeví se s větší silou takový trend i u žen. Patologické hráčství žen má na jejich rodinu a výchovu mnohem závažnější dopady než patologické hráčství mužů. **(28, 34)**

Proč muži hrají více? Je možné, že to souvisí s mužským životním stylem, který v sobě častěji zahrnuje návštěvu hospody, větší tendencí riskovat a menší zodpovědností vůči rodině. **(15)**

1.6.3 Profesionální hráči

Profesionální hazardní hráč, který se naučil různé triky, podvody a dovednosti je schopen na hazardní hře nějaký čas vydělávat. Riziko, že propadnou patologické hráčské vášni je však u profesionálů značné. **(28)** Původně profesionální přístup se postupně mění v závislost, při které nelze profesionální zkušenosti aplikovat. **(33)**

1.6.4 Nebezpečná povolání

Nebezpečná povolání jsou ta, při kterých přichází člověk do styku s hazardní hrou - číšníci a kuchaři pracující v pohostinských zařízeních, kde jsou umístěny zábavní automaty a kde se pohybují málo kontrolovaným způsobem volné finanční prostředky. Nebezpečná jsou také povolání s velkými a nepravidelnými příjmy a ta, kde se pracuje s velkou finanční hotovostí. **(28, 34)**

1.6.5 Hyperaktivní děti s poruchami pozornosti

Patologickým hráčstvím jsou mnohem více ohroženi jedinci s poruchou aktivity (hyperaktivní, hyperkinetickou) a pozornosti. Zajímavé je to, že přestože tyto děti někdy nevydrží klidně sedět ani jednu vyučovací hodinu, dokáží u automatu trávit bez přerušení mnoho hodin. I když je většinou lákají jen tak zvané „zábavní“ automaty, tyto děti si zvykají na herny, kde se setkávají s negativními vzory hazardních hráčů. Takový způsob jejich života vede k tomu, že se u nich prohlubují obtíže v interpersonálních vztazích a mohou se vzdalovat normálnímu způsobu života, trpí jejich páteř a pohybový systém. Jejich mozkové poškození ve spojení s dlouhým sezením u zábavních automatů navíc zvyšuje riziko vzniku epilepsie. **(28, 34)**

1.6.6 Nezaměstnaní

Nezaměstnanost je však častěji důsledek hazardní hry nežli její příčinou. **(33)**

1.6.7 Rizikové faktory

K těm nejnebezpečnějším rizikovým činitelům patří dostupnost hazardních her. Význam pro vznik patologického hráčství má ale i rodinné prostředí, nedostatek spolehlivého zázemí a uspokojivých mezilidských vztahů nebo žebříček hodnot. Negativní vliv může mít i vrstevnická skupina. **(15, 42)**

Spouštěčem gamblingu může rovněž být stresová situace, která zvyšuje riziko volby únikové aktivity, nebo nabídka či dostupnost určitého způsobu úniku (hrací automaty, herny). **(42)**

Výskyt kterékoli neléčené a nezvládané návykové choroby u rodičů zvyšuje riziko jakékoli návykové choroby u dětí. Neplatí tedy jen, že děti rodičů závislých na alkoholu se častěji samy stávají závislé na alkoholu, ale tyto děti jsou více ohroženy i závislostí na jiných návykových látkách. Obdobně jsou různými návykovými nemocemi více ohroženy i děti z rodin, kde se u otce nebo matky objevil např. vleký a nezvládaný problém s patologickým hráčstvím. **(33)**

Tak zvaná „zlatá mládež“. U této zvláštní rizikové kategorie je důležitý vztah mezi penězi a úspěchem v životě. Podle psycholožky dr. M. Levinové existuje příčinná souvislost mezi vysokými příjmy rodičů a neúspěchem jejich dětí. Děti bohatých rodičů trpí častěji pocity selhání, nedostačivosti a beznaděje. Jako důvod uvádějí fakt, že pro jejich rodiče je dobré jen to nejlepší. Vysoké nároky, které mají rodiče sami na sebe, promítají i do svých dětí. Děti se navíc se svými výjimečnými rodiči stále srovnávají a obvykle z toho nevycházejí zrovna nejlépe. A právě to mívá v dospělosti fatální následky. Američtí vědci u těchto dětí popisují deprese, poruchy chování, apatii, sebevražedné sklony. Nemálo dětí profesně úspěšných a majetných rodičů se stává závislé na návykových látkách či hraní na výherních automatech. **(32)**

Dále by sem patřily děti citově strádající, na které neměli rodiče čas, dále ti, kdo mají problémy s alkoholem, lidé v obtížné životní situaci, ti, kdo přeceňují význam peněz. V určité míře jsou vznikem závislosti ohroženi téměř všichni. **(28, 38)**

1.6.8 Popis osobnosti gamblera

Gamblerstvím jsou více ohroženi lidé, kteří mají zvýšenou potřebu nových podnětů a vzrušení, bývají to jedinci, kteří hůře odolávají nudě. Mají rádi riziko, které může být vázané na možnost ztráty, či získání výhry. Často jsou méně odolní k frustraci, mají nižší zábrany a sníženou schopnost vzdát se aktuálního uspokojení a akceptovat jeho oddálení. Impulsivní chování jim slouží jako ventil v situaci, kterou subjektivně pocítují jako zátěžovou. Bývají sebestřední a méně empatictí, někdy agresivní a asociální. Jejich příbuzní je obvykle popisují jako neodpovědné, nespolehlivé, impulzivní, se sklonem k lhaní. **(42)** Dále bývají někdy charakterizováni jako spíše rigidní, narcističtí a depresivní. **(26)**

1.7 Stadia rozvoje patologického hráčství

Podobně jako alkohol nebo drogy může vést i hazardní hra ke vzniku patologického návyku. Následující rozdělení dráhy patologického hráče do stadií nemoci a uzdravování pochází ze Spojených států, zde mají s touto problematikou dlouhodobé a rozsáhlé zkušenosti. Rovněž v procesu uzdravování popisují americké prameny tři stadia. **(28)**

1.7.1 Stadium výher

Jako mnoho dalších problémů i patologická hra začíná nenápadně. Občasné hraní zpočátku nepřináší větší problémy. Časté bývají fantazie o velké výhře. Neštěstím, které celý průběh značně urychluje, bývá velká výhra. Hráč touží výhru zopakovat, vyhrát ještě více. Ztrácí náhled nad možností znovu vyhrát, převažuje nekritický optimismus. Hraje častěji a zvyšuje částky. Jestliže začínal hrát ve společnosti, přechází k osamělé hře. Často se chlubí výhrou, i když to nemusí být pravda. **(28, 42)**

1.7.2 Stadium prohrávání

Tato fáze již představuje vlastní chorobné hráčství, a to proto, že myšlení člověka je zaměřeno výhradně na hru. Hráč není schopen s hrou přestat a nad svým chováním tak ztrácí kontrolu. V této době hru většinou financuje z dluhů. Před rodinou a nejbližšími se snaží hraní skrývat. Svě splátky vůči věřitelům odkládá, půjčuje si peníze na další splátky splátek a nových her, takže se zadlužuje dále. V zaměstnání má stále méně a méně času na svou práci a není výjimkou, že v průběhu stanovené pracovní doby odchází. Nastupují tak časté pracovní problémy. Současně má problémy ve vlastní rodině, které se odvíjí od jeho osobnostních problémů spojených se hrou - hráč je často neklidný, podrážděný, uzavírá se do sebe, zanedbává své zdraví. Nezvládá splácet vypůjčené peníze, proto se někdy snaží si je opatřit nezákonným způsobem. **(33, 34)** Závislost na výherních automatech, pojící se s dluhy, člověka dostává do bezvýchodné situace. **(25)**

1.7.3 Stadium zoufalství

Hráč je stále více pohlcován hrou. Rodina a zejména pracovní okolí tuto skutečnost zjišťují, dochází k poškození pověsti hráče i rodiny. Ruku v ruce s ní jdou trestní stíhání a soudní jednání na podnět věřitelů. Tato situace je rodině hráče nepříjemná a nastává jeho odcizení od ní, ale i od lidí jemu dříve blízkých. Hráč svoji situaci řeší tím, že stále více času věnuje hře nebo svým fantaziím o ní. A nadále prohrává. Důvod svých potíží však nespatřuje v sobě, nýbrž ve svém okolí a ve společnosti. Lituje se, podléhá pocitům beznaděje, deprese, výčitkám svědomí. Přichází panika. Prožívání hráče je negativně zabarveno a je velmi intenzivní. Proto se někdy dopouští i závažnějších trestných činů. Rodina hráče zpravidla tuto zátěž neustojí a rozpadá se. Někteří hráči mají suicidální tendence, řada z nich se psychicky hrouští. Často se pak východiskem z tohoto stavu stává abúzus na alkohol nebo některou z návykových látek. Pokud právě nehrají, zhoršuje se jejich psychika - roste neklid, podráždění, pocity neštěstí. **(34, 43)**

Doba, která uběhne než se člověk stane patologickým hráčem je různě dlouhá. Většinou postačí jeden až tři roky. U dětí a dospívajících bývá průběh ještě podstatně rychlejší. Někdy postačí i několik týdnů nebo měsíců. Každý se ale nemusí dostat ze stadia výher až do stadia zoufalství. Čím dříve si hráč uvědomí nebezpečí a rozhodne se se hrou přestat, tím je to snazší a tím větší má naději, že se mu to podaří. Profesionálně cílená léčba může poctivou snahu o překonání problému podpořit a cestu ke zdravému způsobu života usnadnit. **(28)**

1.8 Stadia uzdravování

1.8.1 Stadium kritičnosti

Hráč poctivě hledá pomoc, postupem získává naději. Svět fantazií opouští a přijímá skutečnost. Postupně přestává hrát. Začíná již uvažovat odpovědně, získává náhled. Provede svou finanční inventuru a sestaví plán splácení dluhů. Je schopen

kvalitněji uspokojovat své skutečné potřeby, včetně duchovních. Začíná řešit své problémy a správně se rozhoduje. Vrací se zpět do zaměstnání. (11, 28, 39)

1.8.2 Stadium znovuvytvoření

Na základě svých finančních možností začíná splácet dluhy. Má jasné a konkrétní plány, jak postupně nahradit škody, které zapříčinil. Je schopen přijímat své silné i slabé stránky. Vztahy v rodině se začínají zlepšovat, do rodinného života se navrácí pohoda. Bývalý hráč se věnuje novým zájmům a zálibám. Postupem se mu vrací sebeúcta. Rodina a přátelé v něm opět nacházejí důvěru. Je schopen stanovit si kvalitní cíle do budoucna. Pokud je to zapotřebí, dokáže řešit spory s úřady nebo soudy. Je trpělivější než dříve. S rodinou nyní tráví více času. Postupně nachází klid. (11, 28, 39)

1.8.3 Fáze růstu

Bývalý hráč se přestává zaujímat myšlenkami na hru. Ta ho již neláká. Pohotově řeší nejrůznější problémy, které mu život přináší. Začíná chápat sám sebe a rozumět svým potřebám. Začíná chápat i druhé. Je schopen projevit druhým lidem náklonnost a pomoci jim. Přijímá nový způsob života. (11, 28, 39)

Délka trvání jednotlivých stádií uzdravování je velmi individuální. Přibližně lze říci, že u většiny lidí zabere každé stadium uzdravování asi rok. (28)

1.9 Patologické hráčství u dětí a mladistvých

V České republice, kde se gambling ve velkém začal rozvíjet od roku 1989, bylo možné pozorovat, jak se pohled na hazardní hraní měnil a spolu s ním se měnila i klientela závislých. Zpočátku v porevoluční atmosféře vystupňované touhy rychle zbohatnout do gamblingu upadaly častěji vyšší střední vrstvy s dobrým rodinným a vzdělanostním zázemím. Jak negativní zkušenost s následky gamblingu pronikala do povědomí lidí, nastal posun závislé klientely směrem k mladším jedincům a nižším vrstvám. Mládež, pro kterou je v současné době hazardní hráčství stále ještě symbolem

zkrácené cesty k vyšší ekonomické úrovni nebo naopak výrazem životní nudy, ztráty smyslu až apatie, stále častěji zaplňuje ústavní protigamblerské programy. **(18)**

V současnosti je v ČR nejčastější a nejvíce rizikovou formou hráčství hra na výherních automatech. Výherní automaty by měly být nepřístupné mládeži mladší než 18 let, tento zákaz se ale ne všude dodržuje. Toto je důvodem, proč hráčství postihuje i mladší věkové skupiny. **(24)**

Výherní automaty přitahují především chlapce, kteří fascinováni nadějí na výhru a celou situací v herně utrácejí velké částky. Vlastní prostředky jim časem dojdou, a proto si finance opatřují jinak. Prodejem nejdříve věcí vlastních, po té i z majetku rodiny. Časté u problémů s hazardní hrou jsou krádeže ve třídě nebo v domácnosti u předtím bezúhonného dítěte (krádeže peněz, kreditních karet, šperků atd.). Škoda může dosahovat až statisícových částek, než na to rodiče přijdou. **(20, 30)**

„Čistí“ hráči si opatřují peníze jen do hry, na nic jiného je nepoužívají a ve svém chování nemají jiné nápadnosti. U těch je důležité, aby byli podchyceni, než rozšíří získávání financí i mimo rodinu, například krádežemi či podvody. Narůstající náročná situace může vést až k suicidálním pokusům, které vyprovokují rodiče k vyhledání odborné pomoci. Před tím celou situaci spíše podceňují a někdy i zakrývají. **(20)**

K varovným signálům například patří, že se dítě najednou vrací pozdě domů. Začíná mít problémy ve škole, protože neplní své povinnosti, neučí se. Doma se začínají ztrácet menší obnosy peněz a cennější věci. Pokud s hrou začne malé dítě, jde obvykle o menší částky a drobnosti, adolescent bere větší sumy a odnese z domova klidně i přenosnou televizi, video, šperky atd. Hodně záleží i na tom jak se v té které rodině přistupuje k penězům. Pokud si rodiče nevšimnou, že jim peněženka nějak rychle hubne, a uvěří výmluvám, že synek svůj počítač někomu půjčil, umožní mu vlastně, aby se své zálibě věnoval stále intenzivněji a problém se prohlubuje. **(8)**

U některých dětí a mladistvých je gambling spojen s dalšími poruchami chování, jako jsou toulky, drogy, alkohol, účast v negativní partě. **(20)** Poruchy chování vrcholí kolem 13. roku věku (platí především pro chlapce). Pak nastává období mladistvého věku (15 – 18 let), zde je opět další vrchol poruch chování. **(21)**

V období dospívání mohou být důsledky hraní závažnější, protože dojde k narušení osobnostního rozvoje, autoregulačních mechanismů, osvojování sociálních dovedností a s tím souvisejícího osamostatňování, psychosociální vývoj se přerušuje a proto je obtížnější i náprava. **(42)**

Rodič dětí nebo dospívajících by měl počítat s tím, že návykový problém dítěte nebo dospívajícího ho jakoby vrátí o několik let nazpět. Tomu by rodiče měli přizpůsobit svoji výchovnou strategii a rozhodně si na takové dítě vyhradit podstatně více času než za běžných okolností. **(27)**

V léčbě jsou důležitá především výchovná opatření a dohled, mnohdy navazuje psychoterapie. V krajních případech je nezbytná krátká hospitalizace, vzdálení od svodů a od party. **(20)** Recidivy závislosti jsou u dětí a dospívajících časté, dlouhodobá prognóza však může být podstatně příznivější, než jak by naznačoval mnohdy bouřlivý průběh. Důvodem je přirozený proces zrání, který je nenápadným spojencem léčebných snah. **(27)**

1.9.1 Závislost na počítačových hrách

Mezi gamblerstvím a závislostmi na počítačových hrách lze najít mnoho shodných rysů. Gamblerům jejich závislost přináší nejen dluhy, ale i mnoho dalších rodinných, osobních a pracovních problémů a tak se jedinec závislý na hazardních hrách často pohybuje v bludném kruhu, kdy realita je pro něj často bolestná a hazardní hra tím, že mu poskytuje možnost úniku z ní, se stává, alespoň zpočátku, velmi přitažlivou. Stejně tak i pro hráče počítačových her může být skutečný život (realita) z různých důvodů podobně bolestný či nepřívětivý a virtuální realita se stává rovněž velmi přitažlivou možností úniku. **(34)**

V souvislosti s tímto je stále více diskutovaná počítačová závislost u dětí jako vznikající potenciální závislost na výherních automatech. **(43)**

Pod pojmem počítačové hry jsou chápány domácí počítačové hry, hry, které jsou hrány na domácím, soukromém počítači. Od nich se odlišují videohry nebo Arcade-hry, které jsou provozovány v hernách za peníze. Pro oba dva typy her se užívá pojem televizní hry. Televizní hráčství je v každém případě velkým nebezpečím, které

způsobuje narušení sociálního kontaktu s okolím, ztrátu schopnosti komunikace s okolím, ztrátu obecného vnímání reality a pohybování se ve světě imaginací. Malé děti se teprve učí vnímání reality a proto nemají dostatečně vyvinutou rozlišovací schopnost.

(43)

Nežádoucí vzory chování jsou pro dospívající nebezpečnější. Na Internetu a při počítačových hrách se s nimi lze setkávat. Na Internetu je člověku nabízeno všechno možné i nemožné a jsou zde i hazardní hry. Navíc hranice mezi počítačovou hrou a hazardní hrou nemusí být nijak ostrá – řadu počítačových her můžeme hrát v podobě hazardní i nehazardní. **(30)**

Počítače a Internet sice nevyvolávají závislost v pravém slova smyslu, ale může dojít k poruše, která má se závislostí (i patologickým hráčstvím) některé společné znaky jako zhoršené sebeovládání, bažení (silnou touhu po hazardní hře) nebo pokračování navzdory škodlivým následkům, o kterých postižený ví. Dospívající, zvláště pokud mají duševní problémy, jsou ve vztahu k počítačům ohroženi více než jejich vrstevníci. **(31)**

O tom, že se jedná o reálná rizika, svědčí výzkum prováděný v Koreji: ti dospívající, kteří trávili u počítače nejvíce času, ho většinou užívali k hrám a ne práci. U většího počtu z nich došlo k výraznému zhoršení školního prospěchu, časté byly také problémy v rodině nebo ospalost během dne. **(31)**

1. 11 Organizace Gamblers Anonymous (Anonymní hráči)

Tato organizace vznikla po vzoru organizace Anonymní alkoholici v USA v roce 1957. Anonymní hráči jsou společenstvím mužů a žen, kteří navzájem sdílejí zkušenost síly a naděje, aby vyřešili svůj společný problém – závislost na hazardních hrách. Jedinou a nezbytnou podmínkou členství je přání přestat hrát. Anonymní hráči nejsou spojeni s žádnou sektou, politikou, organizací ani institucí, nemají zájem vstupovat do žádných sporů. Prvotním cílem této svépomocné organizace je přestat hrát a pomáhat druhým, nutkavým hráčům, aby i oni přestali. **(27, 41)**

V Anonymních hráčích nejsou vybírány žádné členské příspěvky ani jiné poplatky za členství v Anonymních hráčích, jsou soběstační díky vlastním dobrovolným příspěvkům. **(11)**

Stejnou problematikou jako sdružení Gamblers Anonymous se v USA zabývají rovněž organizace Gam-Anon a Gam-Ateen. Gam-Anon byla založena v roce 1960 a jejím cílem je sdružování životních partnerů patologických hráčů. Její sesterská organizace Gam-Ateen se zabývá výhradně problematikou patologického hráčství mladistvých. **(41)**

2. Cíle práce a hypotézy

Cíl 1: Zjistit rozsah gamblingu v populaci středoškolské mládeže a jeho posouzení z hlediska genderu a typu studované školy.

Cíl 2: Zjistit spouštěče patologického hráčství v populaci středoškolské mládeže.

Hypotéza 1: Gamblingu podléhají více studenti středních odborných učilišť než studenti ostatních středních škol a gymnázií.

Hypotéza 2: Gamblingu podléhají více chlapci než dívky.

Hypotéza 3: Mladiství se k výherním automatům a následnému patologickému hráčství uchylují častěji pod vlivem druhé osoby než z vlastních pohnutek.

3. Metodika

3.1 Použité metody a techniky sběru dat

Sběr dat důležitých pro můj výzkum proběhl kvantitativní metodou formou anonymních dotazníků. Dotazník je tvořen souborem otázek, které umožňují poměrně snadno získat informace od velkého počtu osob v poměrně krátkém čase a s poměrně malými náklady. Dotazníky mohou být osobně distribuovány a sbírány a to zaručuje vysokou návratnost. **(1, 6)**

Použitý dotazník se skládá ze dvou částí a vcelku obsahuje 41 otázek.

První část dotazníku, která obsahuje otevřené, polouzavřené i uzavřené otázky, je zaměřena na informovanost studentů o dané problematice (tj. gamblingu) a na prevenci na škole, kterou právě studují. Tato část dotazníku rovněž obsahuje otázky, které zjišťují vlastní zkušenosti studentů s gamblingem, stejně tak jako jejich důvody pro hraní na výherních automatech.

V druhé části dotazníku jsem použila diagnostický dotazník na patologické hráčství, který byl vytvořen organizací Gamblers Anonymous. Tento dotazník pomocí 20 uzavřených otázek zjišťuje, zda má dotazovaný vážný problém s hazardní hrou, čemuž napovídá počet zvolených ANO (nad 7 zvolených ANO se již pravděpodobně jedná o gamblera)

V dotazníku jsem pro osobnější přístup i vzhledem k mladistvému věku dotazovaných zvolila tykání. Míru anonymity a důvěru respondentů měla posílit nepřítomnost vyučujícího ve třídě při samotném vyplňování dotazníků. Veškeré dotazníky jsem rozdávala osobně a tak jsem měla zajištěnou jednotnou administraci, bez přítomnosti blízké autority pro respondenty.

3.2 Charakteristika výzkumného souboru

Respondenty dotazníkového šetření tvoří 3 výzkumné soubory:

- studenti gymnázií – 3. ročníky
- studenti středních odborných škol – 3. ročníky
- studenti středních odborných učilišť – 3. ročníky

Třetí ročníky těchto cílových skupin jsem zvolila pro možnost získání objektivněji podaných informací, které se týkají zejména prvních zkušeností s gamblingem dotazovaných.

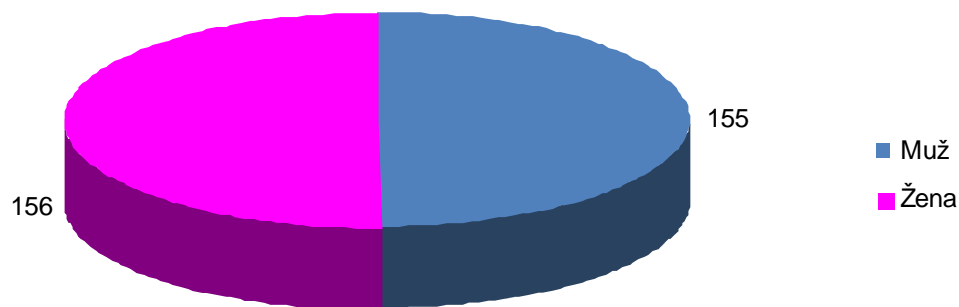
Vlastní šetření probíhalo od dubna 2008 do května 2008. Dotazníky byly rozdány na základě kvótního výběru škol a školských zařízení na 6 středních školách na Havlíčkovobrodsku a to v 15 třídách. Dotázaní byli stratifikováni do skupin dle typu studované školy a ve vybraných tematických okruzích rovněž dle genderu a tyto získané údaje z jednotlivých stratifikovaných souborů byly navzájem komparovány.

Na každé z vybraných škol jsem si domluvila osobní schůzku s ředitelem/ředitelkou dané školy, který/á mě odkázal/a na konkrétního vyučujícího, v jehož hodinách by bylo možné dotazníky rozdat. Po domluvě jsem se ve stanovený termín dostavila do škol, kdy mě vždy vyučující uvedl v dané třídě, studentům jsem se náležitě představila a vysvětlila jim účel dotazníkového šetření spolu s prosbou o jejich vyplnění. Studentům jsem zdůraznila anonymnost dotazníků a během celého průběhu vyplňování dotazníků měli možnost kladení otázek. Tímto jsem chtěla předejít případnému nepochopení některé z otázek a následnému chybnému vyplnění. Celkem bylo rozdáno 325 dotazníků, z nichž pro potřeby výzkumu bylo použito 311 vyplněných dotazníků. Zbylé dotazníky byly neúplně vyplněné. Vzhledem k mé přítomnosti ve třídách byla návratnost dotazníků 100%. Dotazník je přiložen v příloze 1.

4. Výsledky

Graf 1 znázorňuje zastoupení respondentů z pohledu pohlaví. Výzkumu se zúčastnilo 156 žen a 155 mužů.

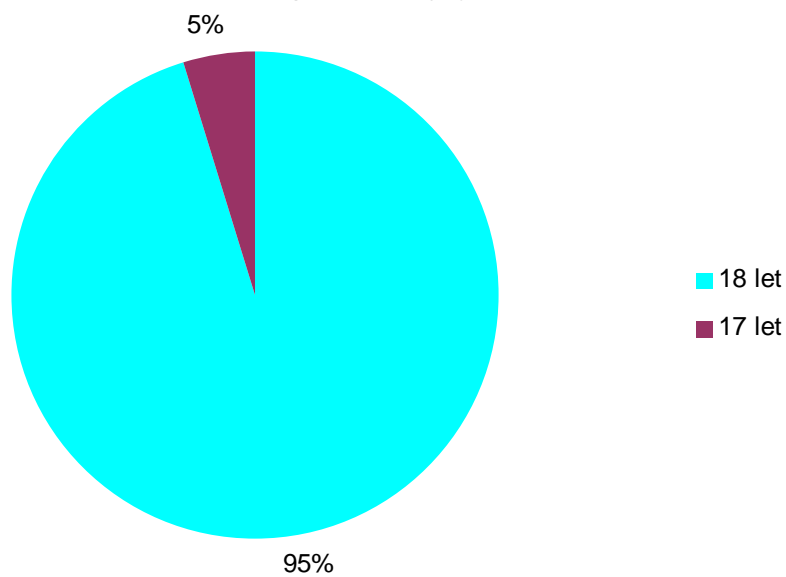
Graf 1: Pohlaví respondentů (absolutní hodnoty)



Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 2 představuje věk dotazovaných. Většina respondentů byla ve věku osmnácti let, což činí 95 % (296) respondentů, 5 % (15) respondentů bylo sedmnáctiletých.

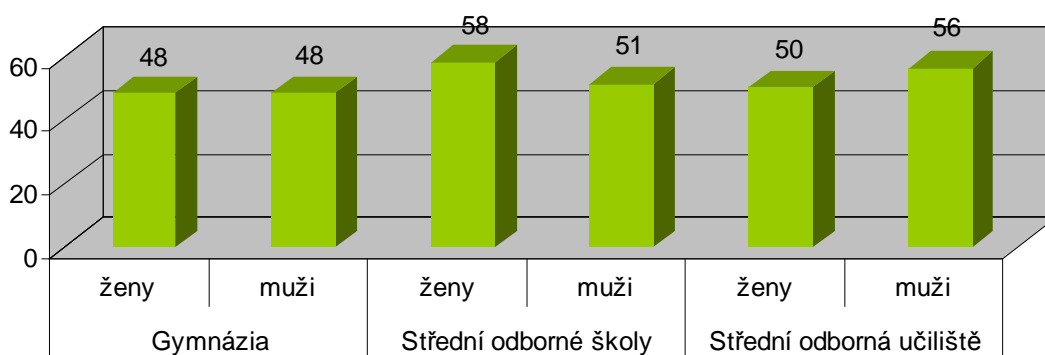
Graf 2: Věk respondentů (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 3 představuje zastoupení respondentů z hlediska typu studované školy. Na gymnáziu studuje 96 respondentů (48 žen a 48 mužů), střední odbornou školu navštěvuje 109 respondentů (58 žen a 51 mužů) a na středním odborném učilišti studuje 106 respondentů (50 žen a 56 mužů).

Graf 3: Typ studované školy respondentů (absolutní hodnoty)



Zdroj: Vlastní výzkum

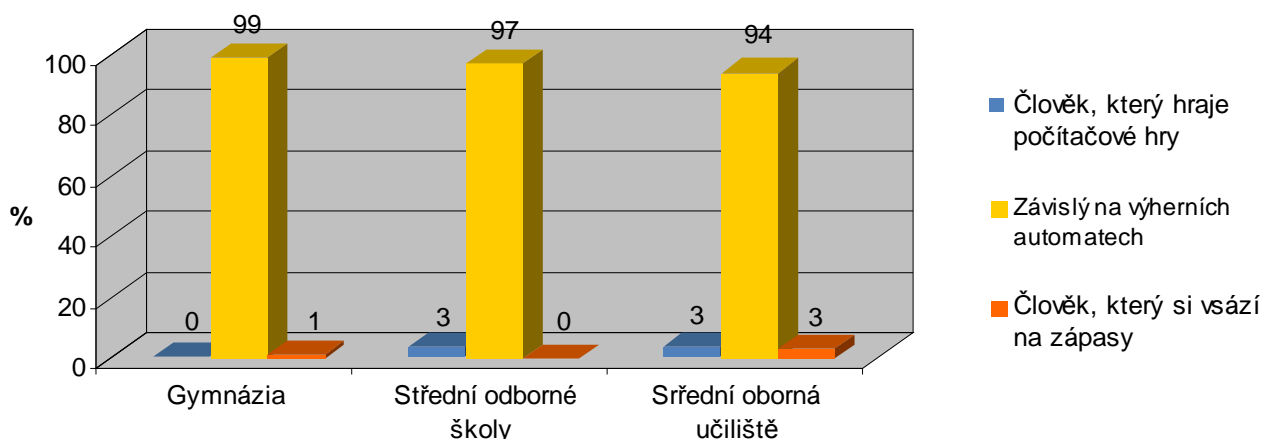
Graf 4 zobrazuje představy respondentů pod označením gambler.

Gymnázia: 99 % (95) studentů považuje za gamblera člověka závislého na výherních automatech, 1 % (1) respondentů zvolilo jako možnost člověka, který si vsází na zápasy. Žádný z respondentů neoznačil jako možnost člověka, který hraje počítačové hry.

Střední odborné školy: 3 % (3) respondentů zvolilo jako gamblera člověka, který hraje počítačové hry, 97 % (106) studentů volilo závislého na výherních automatech a žádný z respondentů nepovažuje za gamblera člověka, který si vsází na zápasy.

Střední odborná učiliště: 94 % (100) respondentů volilo možnost závislého na výherních automatech, 3 % (3) dotazovaných označily jako gamblera člověka sázejícího na zápasy a rovněž 3 % (3) respondentů označily člověka, jež hraje počítačové hry.

Graf 4: Vysvětlení pojmu gambler (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

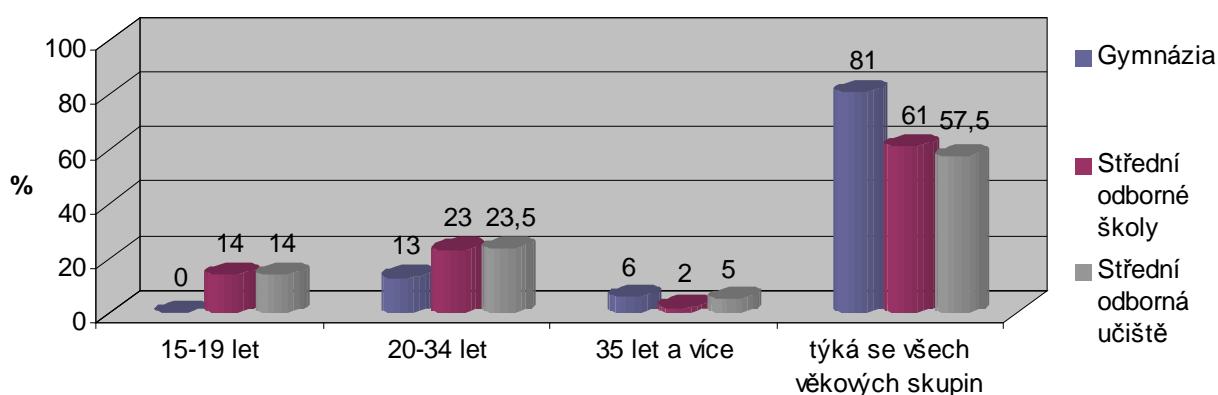
Graf 5 znázorňuje názor respondentů na otázku, jaké věkové skupiny se gambling týká.

Gymnázia: Žádný z gymnazistů neoznačil možnost věkové skupiny 15 – 19 let. 13 % (12) respondentů se domnívá, že se gambling týká věkové skupiny 20 – 34 let, 81 % (78) studentů vidí gambling jako problém všech věkových skupin, 6 % (5) respondentů se domnívá, že se gambling týká věkové skupiny 35 a více.

Střední odborné školy: 14 % (15) respondentů se domnívá, že gambling ohrožuje skupinu 15 – 19 let, 23 % (25) studentů označilo jako ohroženou věkovou skupinu 20 – 34 let, 61 % (67) studentů zvolilo, že se problém týká všech věkových skupin a 2 % (2) studentů zvolily možnost věkové skupiny 35 let a více.

Střední odborná učiliště: 14% (15) studentů uvedlo, že gambling se týká věkové skupiny 15 – 19 let, 23, 5 % (25) studentů zvolilo možnost věkové skupiny 20 – 34 let, 5 % (5) studentů označilo věkovou skupinu 35 let a více a 57,5 % (61) studentů středních odborných učilišť vypovědělo, že gambling se týká všech věkových skupin .

Graf 5: Označení věkové skupiny, které se gambling týká (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 6 zachycuje zdroje prvních informací respondentů, které se týkají problematiky gamblingu.

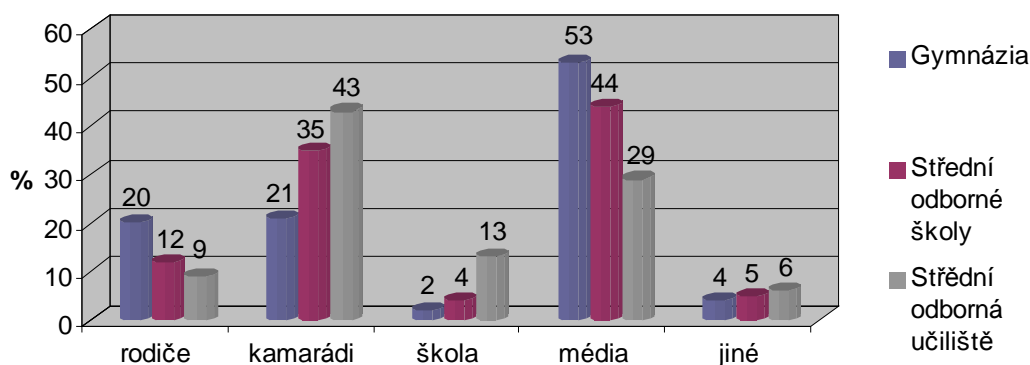
Gymnázia: 20 % (19) gymnazistů jako zdroj svých prvních informací o gamblingu uvedlo rodiče, 21 % (20) studentů označilo kamarády, 2 % (2) studentů se poprvé doslechly o gamblingu ve škole, z médií se poprvé o gamblingu dozvědělo 53% (51) respondentů a 4 % (4) studentů zvolily možnost „jiné“.

Střední odborné školy: od rodičů se o gamblingu poprvé doslechlo 12 % (13) studentů, 35 % (38) studentů poprvé slyšelo o gamblingu od kamarádů, 4 % (4) respondentů označily jako zdroj svých prvních informací školu, 44 % (48) studentů své první

informace o gamblingu získalo prostřednictvím médií a 5 % (6) studentů označilo možnost „jiné“.

Střední odborná učiliště: 9 % (9) studentů se poprvé o gamblingu dozvědělo od rodičů, 43 % (46) studentů první informace obdrželo od kamarádů, 13 % (14) studentů zvolilo školu, v médiích první informace o gamblingu získalo 29 % (31) studentů a 6 % (6) studentů zvolilo možnost „jiné“.

Graf 6: První zdroj informací o gamblingu (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 7 znázorňuje odpovědi respondentů na otázku, zda znají někoho ze svého okolí, kdo by na výherních automatech hrál.

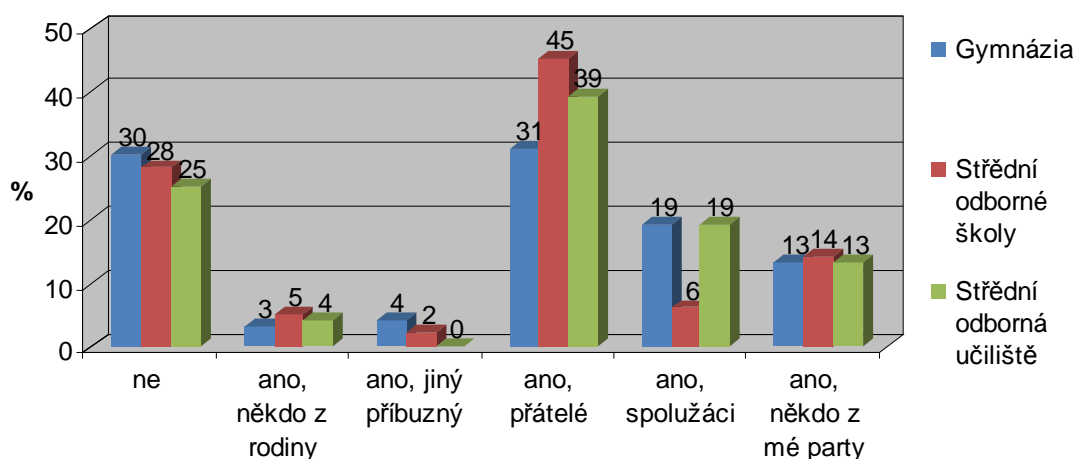
Gymnázia: 30 % (29) studentů gymnázia neví ze svého okolí o nikom, kdo by na výherních automatech hrál, u 3 % (3) studentů hraje někdo z rodiny, u 4 % (4) respondentů na výherních automatech hraje jiný příbuzný. 31% (30) studentů zná hrajícího mezi svými přáteli, 19 % (18) studentů ví o svých spolužácích, že na výherních automatech hrají a u 13 % (12) studentů hraje přímo někdo z jejich party.

Střední odborné školy: 28 % (30) studentů střední odborné školy neví o nikom, kdo by na výherních automatech hrál, u 5 % (5) studentů na výherních automatech hraje někdo

z rodiny, v případě 2% (2) studentů se jedná o jiného příbuzného. 45 % (49) studentů má mezi svými přáteli někoho, kdo na automatech hraje, 6 % (6) i mezi svými spolužáky, u 14 % (14) studentů na výherních automatech hraje někdo z jejich party.

Střední odborná učiliště: 25 % (27) studentů středních odborných učilišť neví ze svého okolí o žádné osobě, která by na výherních automatech hrála, u 4 % (4) studentů hraje někdo z rodiny, u žádného studenta na výherních automatech nehraje jiný příbuzný. 39 % (41) respondentů má mezi svými přáteli někoho, kdo na výherních automatech hraje, 19 % (20) studentů má hrajícího mezi svými spolužáky a u 13 % (14) studentů na automatech hraje někdo z party.

Graf 7: Osoby z okolí respondentů, které hrají na výherních automatech (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

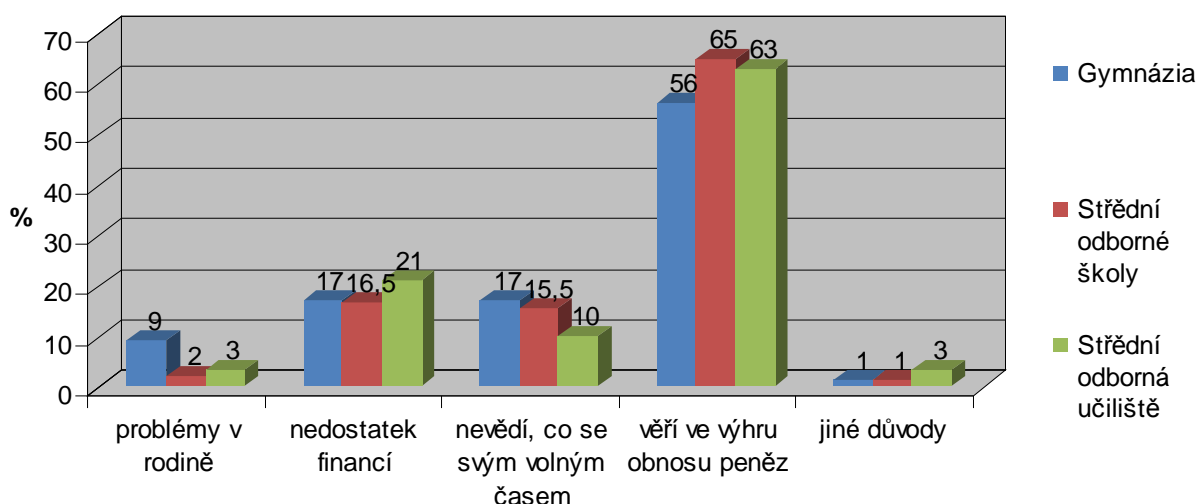
Graf 8 poukazuje na názory respondentů, jaké mohou mít lidé hrající na výherních automatech pro hazardní hru důvody.

Gymnázia: 9 % (9) studentů se domnívá, že lidé hrají pro problémy v rodině, 17 % (16) studentů označilo jako důvod pro hazardní hru nedostatek financí, rovněž 17 % (16) respondentů spatřuje příčinu ve skutečnosti, že lidé nevědí, co se svým volným časem, 56 % (54) studentů označilo jako důvod hazardní hry víru v obnos peněz, 1 % (1) studentů zvolilo možnost „jiné důvody“.

Střední odborné školy: 2 % (2) studentů zvolily jako důvod pro hazardní hru problémy v rodině, 16,5 % (18) respondentů se domnívá, že lidé hrají pro nedostatek financí a 15,5 % (17) studentů se domnívá, že hrají, poněvadž nevědí, co se svým volným časem. Možnou výhru obnosu peněz považuje za důvod 65 % (71) studentů a 1 % (1) studentů označilo „jiné důvody“.

Střední odborná učiliště: 3 % (3) studentů spatřují důvod hazardní hry v problémech v rodině, 21 % (22) studentů vidí důvody pro hru v nedostatku financí a 10 % (11) respondentů spatřuje příčinu hry v nudě. 63 % (67) studentů se domnívá, že důvodem hazardní hry je možná výhra obnosu peněz a 3 % (3) studentů označily „jiné důvody“.

Graf 8: Důvody hrajících pro hazardní hru (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

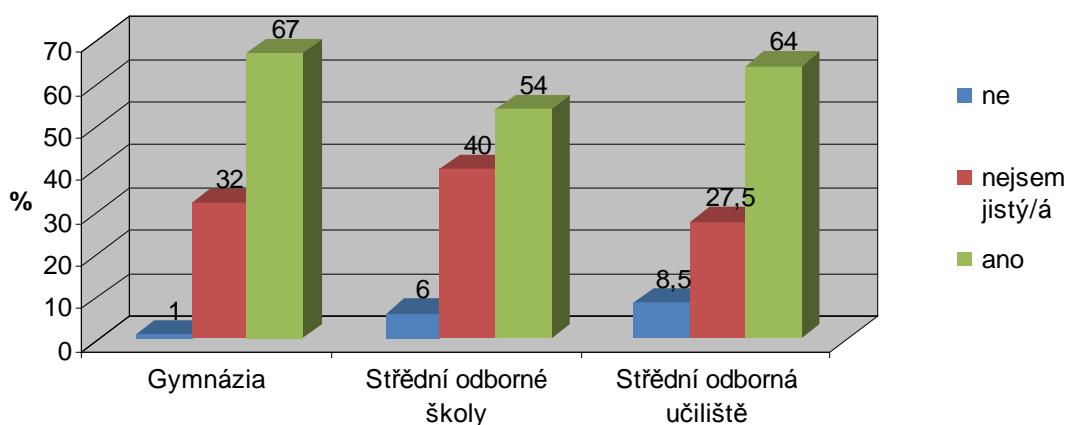
Graf 9 poukazuje na znalosti respondentů o rizicích a možných důsledcích, které hra na výherních automatech může člověku způsobit.

Gymnázia: 1% (1) studentů gymnázia označilo možnost, že o rizicích a možných důsledcích hry neví, 32 % (31) studentů si svými vědomostmi není jisto a 67 % (64) studentů odpovědělo, že o rizicích a možných důsledcích, které hra na výherních automatech může způsobit, ví.

Střední odborné školy: 6 % (6) studentů uvedlo, že rizika a možné důsledky hazardní hry nezná, 40 % (44) respondentů si svými vědomostmi o této problematice není jisto a 54 % (59) studentů se domnívá, že je informováno dostatečně.

Střední odborná učiliště: 8,5 % (9) studentů se domnívá, že nemá dostatek vědomostí o možných rizicích a důsledcích hazardní hry, 27,5 % (29) studentů si svými vědomostmi o dané problematice není jisto a 64 % (68) studentů se domnívá, že informací má dostatek.

Graf 9: Znalosti respondentů o rizicích a možných důsledcích hazardní hry (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

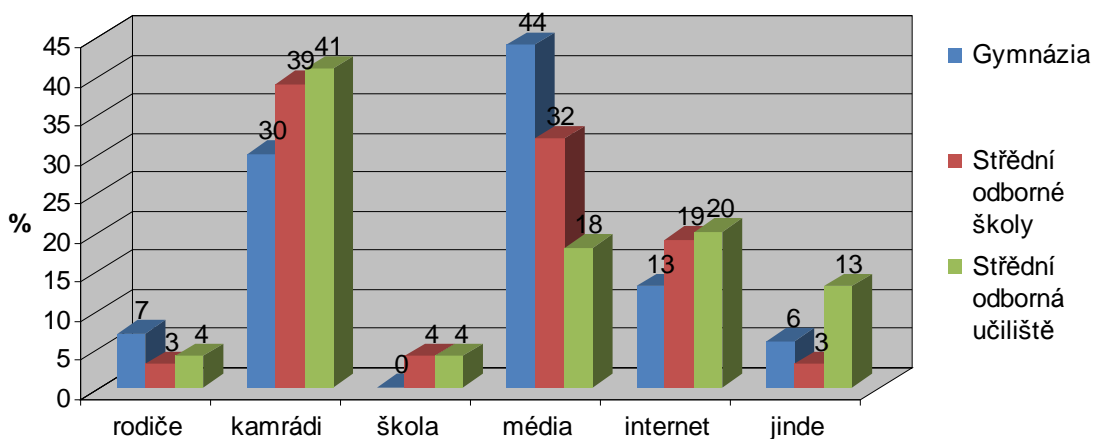
Graf 10 mapuje zdroje, z kterých respondenti získávají nejvíce informací o gamblingu.

Gymnázia: 7 % (7) studentů nejvíce informací o gamblingu získává prostřednictvím rodičů, 30 % (29) gymnazistů od svých kamarádů, žádný z respondentů neuvedl jako největší zdroj svých informací, týkajících se gamblingu, školu. Prostřednictvím médií získává nejvíce informací o gamblingu 44 % (42) studentů, 13 % (12) studentů nejvíce informací získává pomocí internetu a 6 % (6) studentů označilo možnost „jinde“.

Střední odborné školy: Od rodičů získávají nejvíce informací o gamblingu 3 % (3) studentů, 39 % (42) respondentů nejvíce informací získává prostřednictvím kamarádů, 4 % (5) studentů volí jako možnost školu, v médiích nejvíce informací o gamblingu získává 32 % (35) studentů, prostřednictvím internetu 19 % (21) respondentů a možnost „jinde“ zvolily 3 % (3) studentů.

Střední odborná učiliště: Prostřednictvím rodičů získávají nejvíce informací o gamblingu 4 % (4) studentů, prostřednictvím kamarádů 41 % (44) studentů a ve škole nejvíce informací o gamblingu obdrží 4 % (4) studentů. Média jsou hlavním zdrojem informací o gamblingu pro 18 % (19) studentů, internet pro 20 % (21) respondentů a 13 % (14) studentů označilo možnost „jinde“.

Graf 10: Zdroje informací o gamblingu (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

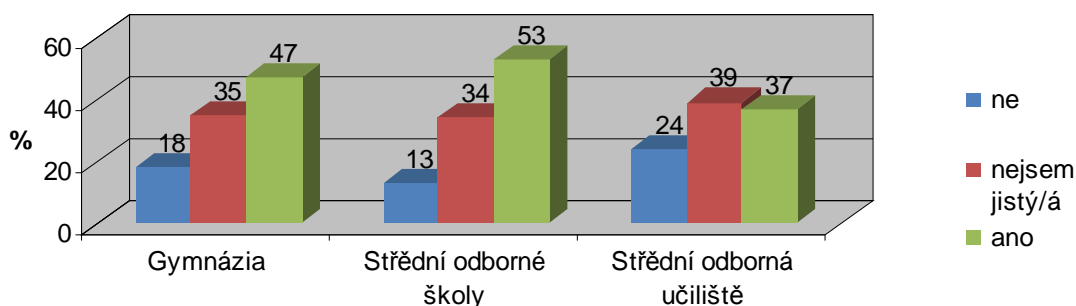
Graf 11 poukazuje na informovanost respondentů o problematice gamblingu.

Gymnázia: 18 % (17) gymnazistů se domnívá, že o gamblingu není dostatečně informováno, 35 % (34) studentů si svojí informovaností v této problematice není jisto a 47 % (45) studentů se domnívá, že informací má dostatek.

Střední odborné školy: 13 % (14) studentů zvolilo možnost, že nemá dostatek informací, co se gamblingu týče, 34 % (37) studentů označilo možnost, že si svojí informovaností není jisto a 53 % (58) respondentů se považuje v této problematice za dobře informované.

Střední odborná učiliště: 24 % (26) studentů se v problematice gamblingu považuje za nedostatečně informováno, 39 % (41) studentů si svojí informovaností v této problematice není jisto a 37 % (39) studentů označilo možnost, že informací má dostatek.

Graf 11: Informovanost respondentů o gambling (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 12 mapuje osobní zkušenosti respondentů s hrou na výherních automatech.

Gymnázia – ženy: 77 % (37) žen hru na výherním automatu nikdy nezkusilo, žádná z dívek nezkusila hru o samotě. 19 % (9) studentek si na výherním automatu zahrálo s kamarády a 4 % (2) dívek s někým z rodiny.

Gymnázia – muži: Hru na výherním automatu nikdy nezkusilo 40 % (19) mužů, 10 % (5) studentů hrálo o samotě, 46 % (22) respondentů hrálo ve společnosti kamarádů a 4 % (2) respondentů si zahrály s někým z rodiny.

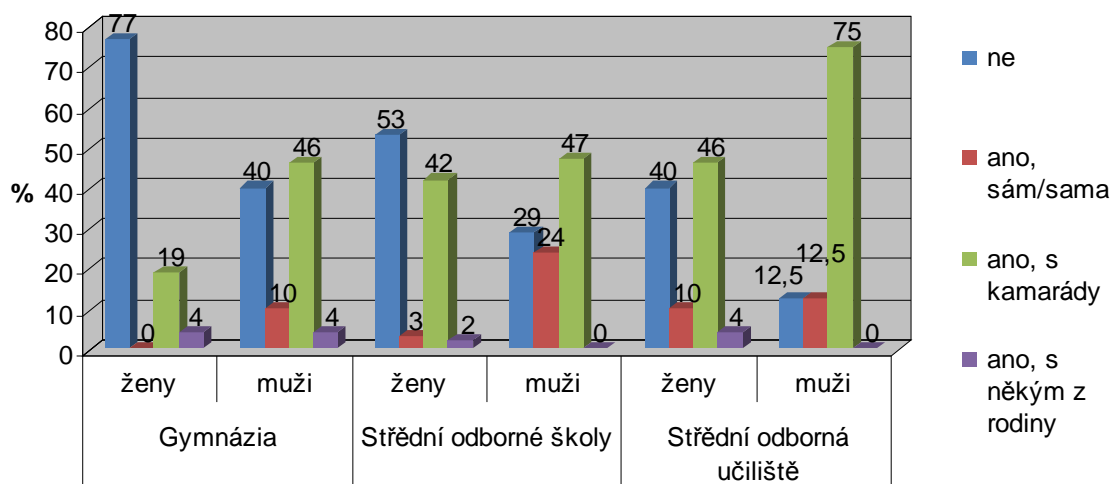
Střední odborné školy – ženy: 53 % (31) žen hru na výherních automatech nikdy nezkusilo, 3 % (2) žen hrály o samotě, 42 % (24) studentek na automatech hrálo s kamarády a 2 % (1) studentek s někým z rodiny.

Střední odborné školy – muži: Hru na výherním automatu nikdy nezkusilo 29 % (15) studentů, 24 % (12) studentů hrálo o samotě, 47 % (24) respondentů za přítomnosti kamarádů a žádný ze studentů ne zvolil možnost s někým z rodiny.

Střední odborná učiliště – ženy: 40 % (20) dívek na výherních automatech nikdy nehrálo, 10 % (5) studentek si zahrálo o samotě, 46 % (23) žen hrálo ve společnosti kamarádů a 4 % (2) dívek hrály s někým z rodiny.

Střední odborná učiliště – muži: Hru na výherních automatech nikdy nezkusilo 12,5 % (7) respondentů, 12,5 % (7) respondentů hrálo o samotě, ve společnosti kamarádů hrálo 75 % (42) studentů a ve společnosti někoho z rodiny nehrál žádný z respondentů.

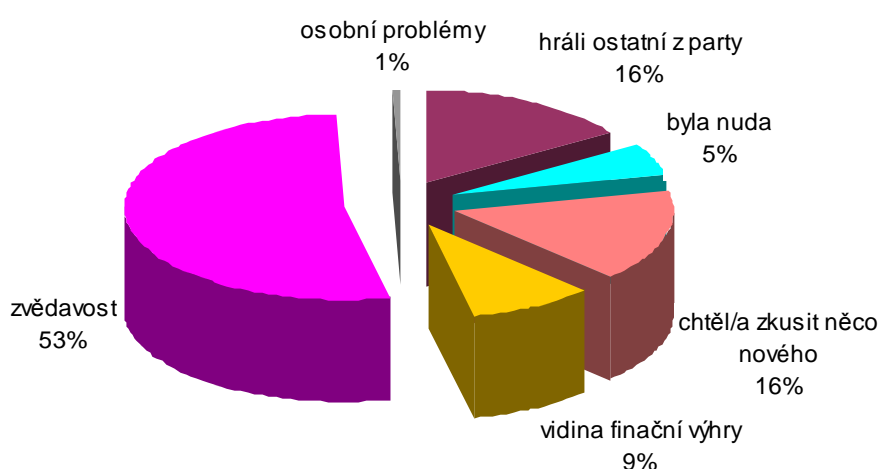
Graf 12: Zkušenosti respondentů s hrou na výherních automatech (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 13 poukazuje na důvody respondentů, z kterých oni sami hru na výherních automatech zkusili. Většina respondentů, což činí 53 % (96) z celkového počtu, hru na výherním automatu zkusila pro zvědavost, 16 % (29) respondentů hrálo, protože chtěli zkusit něco nového a rovněž 16 % (29) hrálo, protože hráli i ostatní z party/ přátelé. 9 % (17) respondentů hru zkusilo pro vidinu finanční výhry, 5 % (10) respondentů si zahrálo z nudy a jen 1 % (1) z důvodů osobních problémů.

Graf 13: Spouštěče hazardní hry (%)



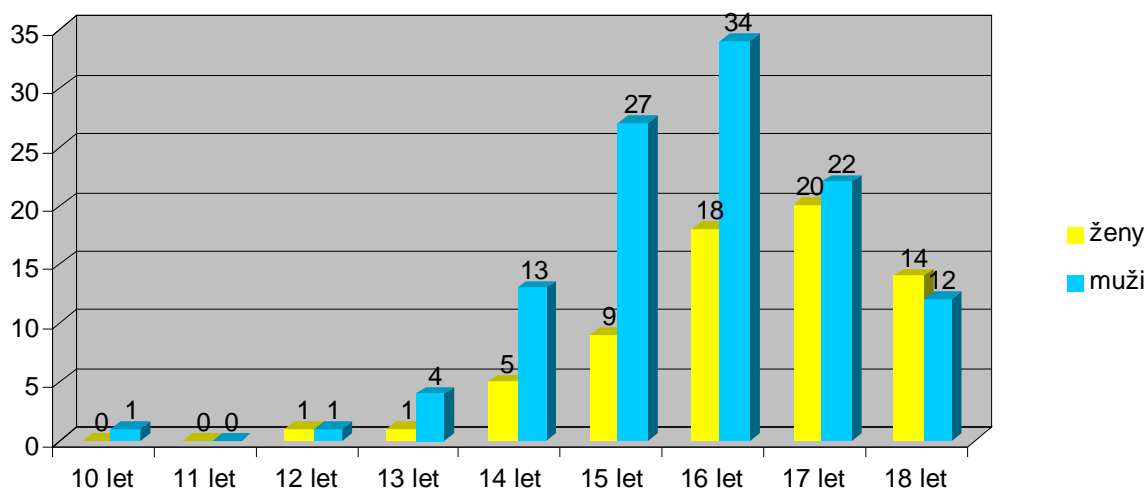
Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 14 zobrazuje věk respondentů při první zkušenosti s hrou na výherních automatech.

Ženy: V 18 letech si poprvé na výherním automatu zahrálo 14 respondentek, 20 žen zkusilo hru poprvé v 17 letech, 18 žen ve věku 16 let, 9 žen si poprvé zahrálo ve věku 15 let, ve 14 letech prvně hrálo 5 žen, 1 studentka poprvé hrála ve věku 13 let a rovněž 1 žena prvně hrála již ve věku 12 let.

Muži: V 18 letech si poprvé na výherním automatu zahrálo 12 mužů, 22 mužů hru poprvé zkusilo v 17 letech, v 16 letech prvně hrálo 34 respondentů, v 15 letech 27 respondentů, ve 14 letech poprvé na automatech hrálo 13 studentů, 4 studenti prvně hráli ve 13 letech, 1 student hrál ve 12 letech a také 1 již v 10 letech.

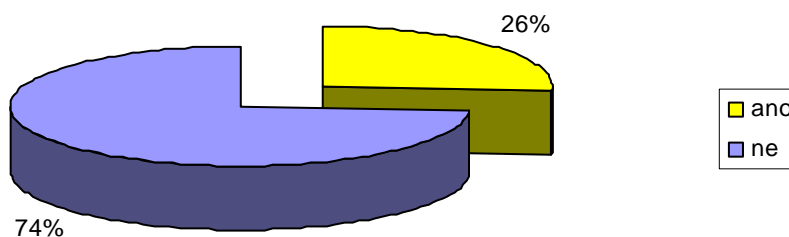
Graf 14: Věk respondentů při první zkušenosti z hrou (absolutní hodnoty)



Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 15 poukazuje na skutečnost, zda byli respondenti někdy tázáni na věk v zařízení provozujícím výherní automaty, když hráli. Celých 74 % (134) respondentů nikdy na věk nebylo tázáno, 26 % (48) respondentů se při jejich hře na věk ptali.

Graf 15: Ověřování věku respondentů při hře (%)

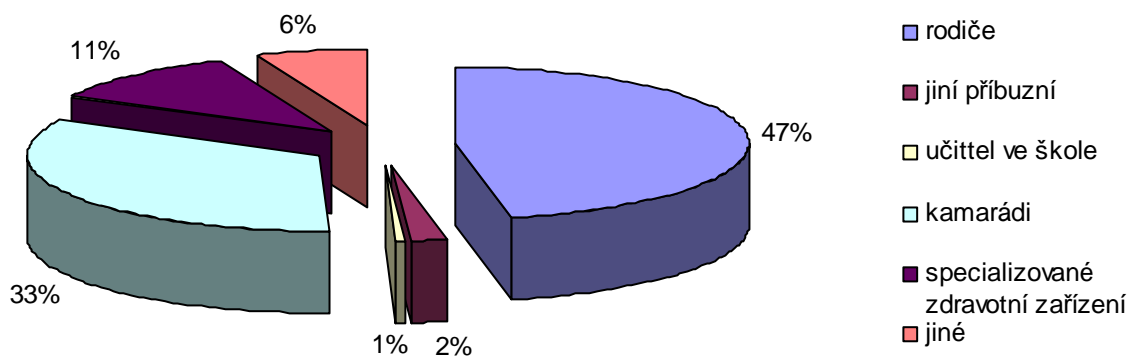


Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 16 zjišťuje, na koho by se respondenti, v případě problému s hazardní hrou, obrátili. Na rodiče by se obrátilo 47 % (146) dotazovaných, 33 % (103) respondentů by pomoc hledalo u kamarádů, 11 % (35) studentů by vyhledalo specializované zdravotní zařízení, 6 % (19) dotazovaných zvolilo možnost „jiné“, 2 % (6) respondentů by pomoc

hledala u jiných příbuzných a pouze 1 % (2) respondentů by se obrátilo na učitele ve škole.

Graf 16: Místo vyhledání pomoci (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

Graf 17 mapuje provedená preventivní opatření v oblasti gamblingu ze strany jednotlivých škol.

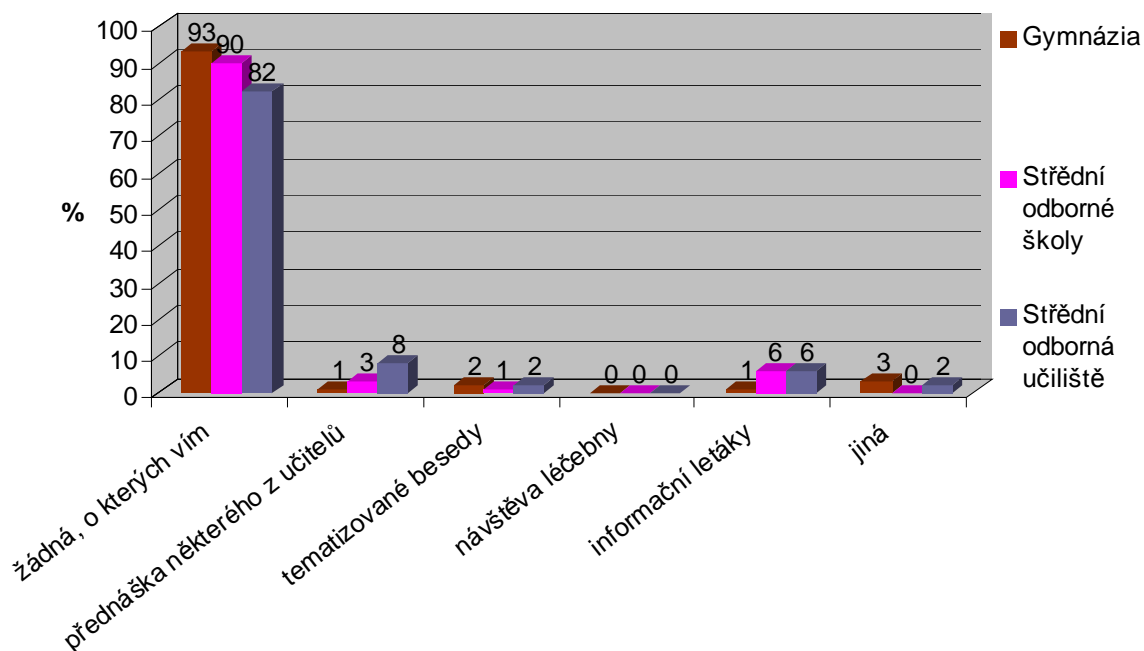
Gymnázia: 93% (89) gymnazistů uvedlo, že žádná preventivní opatření, o kterých ví, ze strany školy po dobu jejich studia neproběhla, 1% (1) studentů uvedlo přednášku některého z učitelů na téma gamblingu, 2% (2) studentů uvedly tematizované besedy, žádný ze studentů neoznačil možnost návštěvy léčebny s možností kladení otázek pro samotné gamblery. 1% (1) studentů zvolilo možnost informačních letáků a 3% (3) respondentů označily možnost „jiná“.

Střední odborné školy: 90% (98) respondentů vypovědělo, že žádná preventivní opatření v oblasti gamblingu ze strany školy neproběhla, 3% (3) studentů uvedly přednášku některého z učitelů, 1% (1) zvolilo tematizované besedy, žádný z respondentů nezvolil návštěvu léčebny, 6% (7) studentů uvedlo, že na jejich škole jsou k dispozici informační letáky, nikdo ze studentů neoznačil možnost „jiná“

Střední odborná učiliště: Že žádná preventivní opatření v oblasti gamblingu škola nepodniká, vypovědělo 82% (87) studentů, 8% (9) studentů uvedlo jako preventivní opatření své školy přednášku některého z učitelů a 2% (2) studentů uvedly tematizované besedy. Žádný z respondentů neuvedl návštěvu léčebny s možností dotazů

pro samotné gamblery, 6 % (6) respondentů uvedlo, že jejich škola poskytla informační letáky o gamblingu a 2 % (2) studentů označily možnost „jiná“.

Graf 17: Preventivní opatření (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

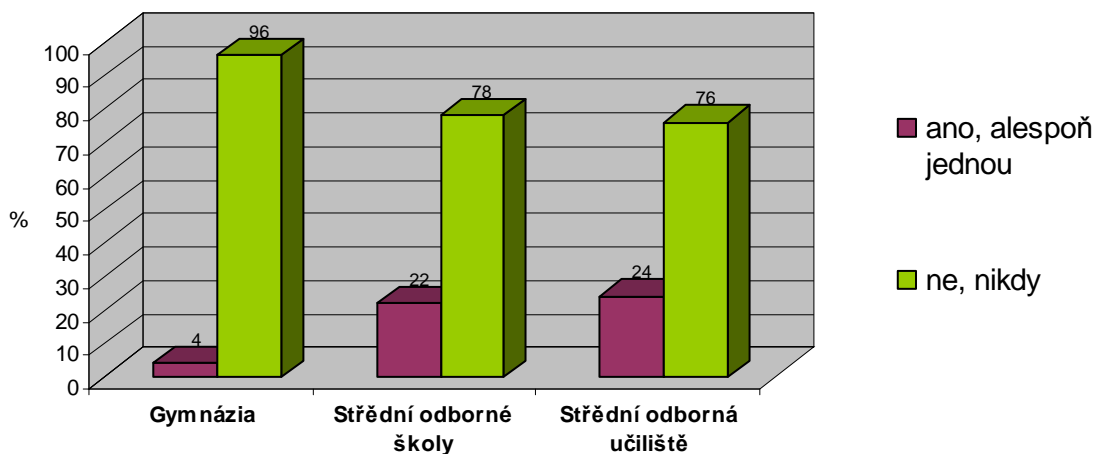
Graf 18 zjišťuje, zda je s respondenty o gamblingu ve školním prostředí hovořeno.

Gymnázia: 4 % (4) studentů uvádí, že s nimi ve škole bylo na téma gamblingu alespoň jednou hovořeno a 96 % (92) respondentů vypovědělo, že s nimi ve škole učitelé na téma gamblingu nehovoří nikdy.

Střední odborné školy: 22 % (26) respondentů uvedlo, že s nimi učitelé na téma gamblingu alespoň jednou hovořili a 78 % (83) studentů vypovědělo, že s nimi ve škole učitelé na téma gamblingu nehovoří nikdy.

Střední odborná učiliště: 24 % (26) studentů uvedlo, že s nimi učitelé na toto téma alespoň jednou hovořili a 76 % (80) respondentů vypovědělo, že s nimi ve škole učitelé na téma gamblingu nehovoří nikdy.

Graf 18: Školní diskuze na téma gambling (%)



Zdroj: Vlastní výzkum

Tabulka 1 znázorňuje hodnocení respondentů preventivního působení své školy v oblasti gamblingu. Studenti při tomto hodnocení volili na škále stupeň od 1 do 5, kdy 1 = velmi účinná prevence, 5 = naprosto neúčinná prevence.

Gymnázia: 1 % (1) studentů zvolilo na škále stupeň 1 – tj. ohodnotilo prevenci na své škole jako velmi účinnou, 6 % (6) respondentů hodnotí prevenci na své škole stupněm 2, rovněž 6 % (6) respondentů zvolilo na škále stupeň 3, stupněm 4 ohodnotilo prevenci v oblasti gamblingu u své školy 18 % (17) respondentů a 69 % (66) respondentů považuje preventivní působení své školy jako naprosto neúčinné.

Střední odborné školy: Jako velmi účinnou ohodnotilo prevenci na své škole v oblasti gamblingu 1 % (1) studentů, stupněm 2 hodnotily prevenci své školy 4 % (4) studentů, 26,5 % (29) studentů hodnotí preventivní působení své školy jako průměrné (tedy stupněm 3), 22 % (24) respondentů prevenci své školy hodnotí stupněm 4 a 46,5 % (51) respondentů se prevence jejich školy jeví jako naprosto neúčinná.

Střední odborná učiliště: Velmi účinné je preventivní působení školy v oblasti gamblingu pro 1 % (1) respondentů, 9,5 % (10) respondentů školní prevenci hodnotí stupněm 2, pro 24,5 % (26) respondentů je školní prevence průměrná, 15 % (16)

respondentů označilo preventivní působení své školy stupněm 4, 50 % (53) studentů považuje prevenci své školy v oblasti gamblingu za naprosto neúčinnou.

Tabulka 1: Hodnocení preventivního působení školy (%)

	1	2	3	4	5
Gymnázia	1	6	6	18	69
Střední odborné školy	1	4	26,5	22	46,5
Střední odborná učiliště	1	9,5	24,5	15	50

Zdroj: Vlastní výzkum

Tabulky 2, 3 a 4 znázorňují hodnocení respondenty účinnosti poskytovaných rad a informací ohledně gamblingu ze strany rodičů, školy, kamarádů a médií. Studenti při tomto hodnocení volili na škále stupeň od 1 do 5, kdy 1 = velmi účinné působení rad a informací, 5 = naprosto neúčinné působení rad a informací.

Tabulka 2

Rodiče: 23 % (22) studentů ohodnotilo působení svých rodičů v oblasti poskytovaných rad a informací ohledně gamblingu jako velmi účinné, 25 % (24) studentů ohodnotilo účinnost rad a informací ze strany rodičů stupněm 2, jako průměrné působení svých rodičů v těchto záležitostech hodnotí 31 % (30) studentů, 8,5 % (8) respondentů působnost svých rodičů hodnotí stupněm 4 a 12,5 % (12) studentů stupněm 5.

Škola: 1 % (1) studentů hodnotí školu v oblasti poskytovaných rad a informací jako velmi účinnou, 2 % (2) studentů ji hodnotí stupněm 2, 6 % (6) studentů vidí účinnost poskytovaných rad a informací školou jako průměrnou, 22 % (21) studentů ji hodnotí stupněm 4 a 69 % (66) respondentů hodnotí působení své školy v oblasti gamblingu jako naprosto neúčinné.

Kamarádi: 12,5 % (12) studentů ohodnotilo působení svých kamarádů v oblasti poskytovaných rad a informací ohledně gamblingu jako velmi účinné, 33,5 % (32) studentů hodnotí účinnost rad a informací ze strany přátel stupněm 2, jako průměrné hodnotí působení svých kamarádů v těchto záležitostech 30 % (29) studentů, 7,5 % (7)

respondentů vliv svých přátel hodnotí stupněm 4 a 16,5 % (16) studentů vidí působení svých kamarádů v oblasti gamblingu jako naprosto neúčinné.

Média: Jako velmi účinná v poskytování rad a informací v oblasti gamblingu se jeví média 12,5 % (12) studentů, 39,5 % (38) studentů média hodnotí stupněm 2, pro 23 % (22) respondentů jsou média svým vlivem v oblasti gamblingu průměrná, 12,5 % (12) studentů je ohodnotilo stupněm 4 a pro 12,5 % (12) respondentů jsou média ohledně poskytování rad a informací o gamblingu naprosto neúčinná.

Tabulka 2: Hodnocení účinnosti rad a informací o gamblingu (%)

Gymnázia					
	1	2	3	4	5
Rodiče	23	25	31	8,5	12,5
Škola	1	2	6	22	69
Kamarádi	12,5	33,5	30	7,5	16,5
Média	12,5	39,5	23	12,5	12,5

Zdroj: Vlastní výzkum

Tabulka 3

Rodiče: 21 % (23) studentů ohodnotilo působení svých rodičů v oblasti poskytovaných rad a informací ohledně gamblingu jako velmi účinné, 29,5 % (32) studentů ohodnotilo účinnost rad a informací ze strany rodičů stupněm 2, jako průměrné hodnotí působení svých rodičů v těchto záležitostech 23 % (25) studentů, 15,5 % (17) respondentů působnost svých rodičů hodnotí stupněm 4 a 11 % (12) studentů hodnotí poskytování rad a informací o gamblingu ze strany rodičů jako naprosto neúčinné.

Škola: 3 % (3) studentů hodnotí školu v oblasti poskytovaných rad a informací jako velmi účinnou, 7 % (8) studentů hodnotí školu stupněm 2, 18,5 % (20) studentů vidí účinnost poskytovaných rad a informací školou jako průměrnou, 27,5 % (30) studentů ji hodnotí stupněm 4 a 44 % (48) respondentů hodnotí působení své školy jako naprosto neúčinné.

Kamarádi: 10 % (11) studentů ohodnotilo působení svých kamarádů v oblasti poskytovaných rad a informací ohledně gamblingu jako velmi účinné, 29 % (32) studentů ohodnotilo účinnost rad a informací ze strany přátel stupněm 2, jako průměrné hodnotí působení svých kamarádů v těchto záležitostech 24 % (26) studentů, 21 % (23) respondentů vliv svých přátel hodnotí stupněm 4 a 15,5 % (17) studentů vidí působení svých kamarádů v oblasti gamblingu jako naprosto neúčinné.

Média: Jako velmi účinná v poskytování rad a informací v oblasti gamblingu se jeví média 15 % (16) studentů, 30 % (33) studentů média hodnotí stupněm 2, pro 31 % (34) respondentů jsou média svým vlivem průměrná, 11 % (12) studentů je ohodnotilo stupněm 4 a pro 13 % (14) respondentů jsou ohledně poskytování rad a informací o gamblingu média naprosto neúčinná.

Tabulka 3: Hodnocení účinnosti rad a informací o gamblingu (%)

<u>Střední odborné školy</u>					
	1	2	3	4	5
Rodiče	21	29,5	23	15,5	11
Škola	3	7	18,5	27,5	44
Kamarádi	10	29,5	24	21	15,5
Média	15	30	31	11	13

Zdroj: Vlastní výzkum

Tabulka 4

Rodiče: 34 % (36) respondentů ohodnotilo působení svých rodičů v oblasti poskytovaných rad a informací ohledně gamblingu jako velmi účinné, 24,5 % (26) studentů ohodnotilo účinnost rad a informací ze strany rodičů stupněm 2, jako průměrné hodnotí působení svých rodičů v těchto záležitostech 18 % (19) studentů, 4,5 % (5) respondentů působnost svých rodičů hodnotí stupněm 4 a 19 % (20) studentů ohodnotilo poskytování rad a informací o gamblingu ze strany rodičů jako naprosto neúčinné.

Škola: 3 % (3) studentů hodnotí školu v oblasti poskytovaných rad a informací jako velmi účinnou, 5,5 % (6) studentů hodnotí školu stupněm 2, 17 % (18) studentů vidí účinnost poskytovaných rad a informací školou jako průměrnou, 23,5 % (25) studentů ji hodnotí stupněm 4 a 51 % (54) respondentů hodnotí působení své školy jako naprosto neúčinné.

Kamarádi: 20 % (21) studentů ohodnotilo působení svých kamarádů v oblasti poskytovaných rad a informací ohledně gamblingu jako velmi účinné, 30 % (32) studentů ohodnotilo účinnost poskytovaných rad a informací ze strany přátel stupněm 2, jako průměrné hodnotí působení svých kamarádů v těchto záležitostech 20 % (21) studentů, 6,5 % (7) respondentů vliv svých přátel hodnotí stupněm 4 a 23,5 % (25) studentů vidí působení svých kamarádů v oblasti gamblingu jako naprosto neúčinné.

Média: Jako velmi účinná v poskytování rad a informací v oblasti gamblingu se jeví média 18 % (19) studentů, 23,5 % (25) studentů média hodnotí stupněm 2, rovněž pro 23,5 % (25) respondentů jsou média svým vlivem průměrná, 13 % (14) studentů je ohodnotilo stupněm 4 a pro 22 % (23) respondentů jsou ohledně poskytování rad a informací o gamblingu média naprosto neúčinná.

Tabulka 4: Hodnocení účinnosti rad a informací o gamblingu (%)

Střední odborná učiliště					
	1	2	3	4	5
Rodiče	33	24,5	18	4,5	19
Škola	3	5,5	17	23,5	51
Kamarádi	20	30	20	6,5	23,5
Média	18	23,5	23,5	13	22

Zdroj: Vlastní výzkum

Tabulka 5 zobrazuje, jak respondenti hodnotí přístupnosti k informacím, které se týkají gamblingu. Studenti při tomto hodnocení volili na škále stupeň od 1 do 5, kdy 1 = výborná přístupnost k informacím, 5 = nedostatečná přístupnost k informacím.

Gymnázia: 12,5 % (12) gymnazistů hodnotí přístupnost k informacím týkajících se gamblingu jako výbornou, stupněm 2 hodnotí přístupnost k informacím 34,5 % (33) respondentů, 36,5 % (35) respondentů ji vidí jako průměrnou, 16,5 % (16) studentů ohodnotilo přístupnost k informacím stupněm 4 a žádný z respondentů pro hodnocení dostupnosti informací nepoužil stupeň 5.

Střední odborné školy: 19 % (21) studentů hodnotí přístupnost k informacím týkajících se gamblingu jako výbornou, stupněm 2 hodnotí přístupnost k informacím 29,5 % (32) respondentů, 40,5 % (44) respondentů vidí přístupnost k informacím jako průměrnou, 9 % (10) studentů ohodnotilo přístupnost k informacím stupněm 4 a 2 % (2) respondentů se přístupnost k informacím o gamblingu jeví jako nedostatečná.

Střední odborná učiliště: 27 % (29) studentů hodnotí přístupnost k informacím o gamblingu jako výbornou, stupněm 2 hodnotí přístupnost k informacím 20 % (21) respondentů, 36 % (38) respondentů vidí přístupnost k informacím jako průměrnou, 11 % (12) studentů ohodnotilo přístupnost k informacím stupněm 4 a 6 % (6) respondentů se přístupnost k informacím o gamblingu jeví jako nedostatečná.

Tabulka 5: Přístupnost k informacím o gamblingu (%)

	1	2	3	4	5
Gymnázia	12,5	34,5	36,5	16,5	0
Střední odborné školy	19	29,5	40,5	9	2
Střední odborná učiliště	27	20	36	11	6

Zdroj: Vlastní výzkum

Tabulka 6 zobrazuje vyhodnocení diagnostického dotazníku na patologické hráčství organizace Gamblers Anonymous, který byl pro výzkum přítomnosti problémů způsobených hazardní hrou a pro určení gamblerů v mém výzkumném souboru použit. Studenti (pouze ti, kteří již mají zkušenosti s hrou na výherních automatech) při vyplňování tohoto dotazníku volili u 20 otázek mezi dvěma možnostmi – ANO, NE. Již 1 zvolené ANO znamená konkrétní problém, který hra na výherních automatech

dotyčného respondentovi způsobila, při volbě 7 a více ANO se již s největší pravděpodobností jedná o patologického hráče.

Gymnázia – ženy (11): 54,5 % (6) žen, které již mají osobní zkušenost s hrou na výherních automatech, se nepotýká s žádným problémem, jež by hazardní hra zapříčinila. U 9 % (1) žen je již 1 konkrétní problém hazardní hrou způsoben. 18,25 % (2) dívek se potýká s 2 problémy a rovněž u 18,25 % (2) dívek se jedná již o 3 konkrétní problémy vyvolané hazardní hrou.

Gymnázia – muži (29): U 17,25 % (5) mužů není žádný problém, vyvolaný hazardní hrou, přítomen, 24 % (7) mužů se již s 1 konkrétním problémem potýká, rovněž u 24 % (7) mužů jsou přítomny 2 problémy, které způsobila hazardní hra, 3 konkrétní problémy vyvolala hazardní hra u 17,25 % (5) mužů, u 7 % (2) mužů se jedná o 4 problémy, s 6 konkrétními problémy se potýká 3,5 % (1) mužů, 7 problémů hazardní hra vyvolala u 3,5 % (1) mužů a rovněž 3,5 % (1) respondentů uvedlo, že se již potýká s 9 konkrétními problémy, které hra na výherních automatech způsobila.

Střední odborné školy – ženy (27): U 37 % (10) žen není přítomen žádný z problémů, za který by mohla hazardní hra. 1 takový problém je přítomen u 29,5 % (8) dívek, 2 problémy u 26 % (7) žen, se 3 problémy se potýká 7,5 % (2) dívek.

Střední odborné školy – muži (36): 16,5 % (6) mužů uvedlo, že nemá žádný problém s hazardní hrou, u 33,5 % (12) mužů je přítomen 1 konkrétní problém, který hra vyvolala, 11 % (4) mužů se potýká se 2 problémy a 11 % (4) mužů se 3 problémy, 5,5 % (2) mužů uvádí, že má 4 konkrétní problémy, 5 problémů je přítomno u 8,5 % (3) mužů, rovněž 8,5 % (3) mužů má 6 určitých problémů a 5,5 % (2) mužů se musí vypořádat již se 7 konkrétními problémy, které jim hra přinesla.

Střední odborná učiliště – ženy (30): 50 % (15) žen nemá žádný problém vyvolaný hazardní hrou, u 23,5 % (7) žen je již 1 problém přítomen, 10 % (3) dívek má 2 konkrétní problémy, u 10 % (3) dívek se jedná o 3 problémy, jež vyvolala hra. Se 4 konkrétními problémy se potýká 6,5 % (2) dívek.

Střední odborná učiliště – muži (49): 33 % (16) mužů uvádí, že netrpí žádným problémem, který by způsobila hazardní hra. 12,25 % (6) mužů uvedlo 1 konkrétní problém, 2 problémy uvádí také 12,25 % (6) mužů a se třemi problémy se setkává

rovněž 12,25 % (6) mužů. 4 problémy jsou přítomny u 6,25 % (3) mužů, s 5 problémy se potýkají 4 % (2) muži, 2 % (1) mužů se 6 problémy, 2 % (1) mužů se 7 konkrétními problémy. 8 problémy trpí 8 % (4) mužů, 9 problémů je přítomno u 4 % (2) respondentů, 2 % (1) respondentů snáší již 10 konkrétních problémů a 2 % (1) mužů se musí vypořádat se 14 problémy, které jim hazardní hra způsobila.

Z výše uvedeného vyplývá, že na Gymnázích se nachází 2 gambleři a to v mužském zastoupení. Na Středních odborných školách jsou přítomni rovněž 2 gambleři, taktéž mužského pohlaví. Střední odborná učiliště již mají mezi svými studenty 9 patologických hráčů a rovněž v zastoupení mužů.

Tabulka 6: Vyhodnocení diagnostického dotazníku na patologické hráčství (%)

	Gymnázia		Střední odborné školy		Střední odborná učiliště	
	ženy	muži	ženy	muži	ženy	muži
0x ano	54,5	17,25	37	16,5	50	33
1x ano	9	24	29,5	33,5	23,5	12,25
2x ano	18,25	24	26	11	10	12,25
3x ano	18,25	17,25	7,5	11	10	12,25
4x ano	0	7	0	5,5	6,5	6,25
5x ano	0	0	0	8,5	0	4
6x ano	0	3,5	0	8,5	0	2
7x ano	0	3,5	0	5,5	0	2
8x ano	0	0	0	0	0	8
9x ano	0	3,5	0	0	0	4
10x ano	0	0	0	0	0	2
11x ano	0	0	0	0	0	0
12x ano	0	0	0	0	0	0
13x ano	0	0	0	0	0	0
14x ano	0	0	0	0	0	2

Zdroj: Vlastní výzkum

5. Diskuze

Výzkumu této bakalářské práce se účastnilo 311 respondentů. V zastoupení pohlaví se jednalo o 155 chlapců a 156 dívek. Téměř všichni dotazovaní jsou osmnáctiletí, 15 respondentů je sedmnáctiletých. Celý soubor respondentů je rozdělen na tři subsoubory dle typu studované školy. Gymnázium navštěvuje 96 dotázaných, střední odbornou školu 109 a na středním odborném učilišti studuje 106 respondentů.

Výsledky mého výzkumu jsou zachyceny v grafech v praktické části této bakalářské práce. Zde porovnávám tyto data s výsledky jiných studií a autorů, které jsou uvedeny v teoretické části této práce. Veškerá takto získaná data z jednotlivých souborů jsou navzájem komparována za účelem verifikace či falzifikace předem stanovených hypotéz.

Ve svém výzkumu jsem se mimo jiné zabývala otázkou hraní na výherních automatech z hlediska typu studované školy respondentů. Vlastním výzkumem jsem zjistila, že osobní zkušenost s hrou na výherních automatech má 41,7 % (40) respondentů, kteří studují na gymnáziu, 57,8 % (63) respondentů, kteří studují střední odbornou školu a celých 74,5 % (79) dotázaných, jež studují střední odborné učiliště (**graf 12**). Z tohoto je zřejmé, že můj výzkum naznačuje, že rozšířenost zkušeností s hazardní hrou je v nepřímé úměře s akademickými aspiracemi studentů. Dle mého výzkumu nejvíce tedy hrají studenti, jež navštěvují střední odborné učiliště. Dále jsem svým výzkumem zjišťovala zastoupení pravděpodobných gamblerů v populaci středoškolské mládeže. I zde výrazně převažují patologičtí hráči na středním odborném učilišti. Dle diagnostického dotazníku organizace Gamblers Anonymous, který jsem ve svém dotazníku užila, je zastoupení pravděpodobných gamblerů následující: gymnázium - 2 gambleři, střední odborná škola - rovněž 2 gambleři a na středním odborném učilišti počet dosahuje již 9 patologických hráčů (**tabulka 6**). Jak uvádí Kamil Kalina, zpočátku v porevoluční atmosféře vystupňované touhy rychle zbohatnout do gamblingu upadaly častěji vyšší vrstvy s dobrým rodinným a vzdělanostním zázemím. Jak negativní zkušenost s následky gamblingu pronikala do povědomí lidí, nastal posun závislé klientely směrem k mladším jedincům a nižším

vrstvám. **(18)** Je také možné výsledky mého bádání přirovnat k výsledkům Evropské školní studie o alkoholu a jiných drogách ESPAD, která proběhla roku 2003 (šlo o komplexní studii, která byla zaměřena na zvyklosti mládeže ve věku 16 let ve vztahu k legálním i ilegálním návykovým látkám). Výsledky průzkumu ukazují na nepřímou úměru rozšířenosti zkušeností s drogami se studijními aspiracemi studentů. Dle této studie nižší úroveň vzdělání či nižší úroveň studijních aspirací patří mezi sociodemografické rizikové faktory, což naznačují i výsledky mého výzkumu. Jak studie ESPAD zjistila, v období 1995 – 2003 rostlo užívání drog mezi studenty gymnázií mnohem mírněji než mezi studenty odborných středních škol a zejména studenty středních odborných učilišť. **(4)** Bohužel, doposud není k dispozici dostatek jiných informací o této problematice, které bych ke komparaci dosažených výsledků mohla využít.

V návaznosti na výše uvedené údaje se verifikovala hypotéza 1: „Gamblingu podléhají více studenti středních odborných učilišť než studenti ostatních středních škol a gymnázií.“

Obsahem mého bádání byla rovněž problematika hraní z hlediska genderu. Vlastním výzkumem jsem došla k závěru, že 43,6 % (68) dívek a 73,5 % (114) chlapců z výzkumného souboru někdy hrálo na výherních automatech (**graf 12**), z čehož je zřejmé, že dle výsledků mého výzkumu častěji hrají muži. Mužskou doménou je i zastoupení mezi patologickými hráči: z 311 respondentů mnou provedený výzkum ukazuje na 13 pravděpodobných patologických hráčů, všichni jsou mužského pohlaví (**tabulka 6**). Jak uvádí studie ESPAD, 8,2 % šestnáctiletých dívek a 18,3 % šestnáctiletých chlapců již má zkušenost s hraním na výherních automatech. **(4)** V mém výzkumu jsou výsledky vyšší: zkušenosti s hraním na automatech má 23 % šestnáctiletých dívek a 51,6 % šestnáctiletých chlapců. Daný rozdíl výsledků spatřuji v letech, které oba výzkumy dělí. Výsledky mého výzkumu se studií ESPAD jsou ovšem srovnatelné co se týče poměru zastoupení dívek a chlapců: u studie ESPAD se jedná o poměr 1 : 2,23 (dívký: chlapci), můj výzkum ukazuje poměr 1 : 2,24. Nešpor uvádí, že hazardním hráčstvím jsou více ohroženi muži než ženy. **(28))** Důvodem tohoto může být odlišný životní styl mužů častěji spojený s pobytem v hospodách či

zařízeních provozujících výherní automaty, větší tendencí riskovat či menší zodpovědností vůči rodině. **(15)** Gambling je ryze mužským fenoménem, jak uvádí Pipeková. **(33)** To, že se k výherním automatům a hře na nich častěji uchylují muži než ženy tvrdí i Anton Tomko. **(34)** Výsledky mého výzkumu tedy korelují s tvrzením výše zmíněných autorů.

Tímto se verifikovala i hypotéza 2, která zní: „Gamblingu podléhají více chlapi než dívky.“

Další zkoumanou oblastí mé práce byly důvody studentů pro hazardní hru. Svým výzkumem jsem zjistila, že 16 % respondentů hru na výherních automatech zkusilo z důvodu, že hráli i ostatní z party, 5 % z nudy, 16 % studentů, protože chtěli zkusit něco nového, 9 % pro vidinu finanční výhry, celých 53 % ze zvědavosti a jen 1 % pro osobní problémy (**graf 13**). Z uvedeného vyplývá, že spouštěčem hazardní hry jsou z 84 % vlastní pohnutky (nuda, chtíč zkusit něco nového, vidina finanční výhry, zvědavost) a z 16 % vliv druhé osoby (hráli i ostatní z party). Nešpor uvádí, že mnozí patologičtí hráči staví svoji kariéru gamblera na počáteční velké výhře. Velká výhra nebo sny o ní demoralizují a odtahují člověka od každodenní často skromně placené, ale prospěšné, práce. **(28)** Výherní automaty přitahují především chlapece, kteří fascinováni nadějí na výhru a celou situaci v herně utrácejí velké částky. **(20)** V tom i já spatřuji jeden ze spouštěčů patologického hráčství – vidinu finanční výhry. Kalina naopak vidí gambling u mládeže jako výraz životní nudy. **(18)** Vágnerová spatřuje jako jeden z ovlivňujících faktorů rodinné zázemí a osobní problémy či oslabenou vůli jednotlivce. Zvýšené riziko dle ní platí pro ty, kteří nejsou schopni odložit uspokojení svých potřeb. Tento způsob reagování je častější v období dospívání, nezralí a nejistí adolescenti mají silnější tendenci ke zkratkovým a rizikovým reakcím. To je jeden z důvodů, proč jsou v této vývojové fázi ohroženi více. **(42)**

V návaznosti na výše uvedené byla falzifikována hypotéza 3: „Mladiství se k výherním automatům a následnému patologickému hráčství uchylují častěji pod vlivem druhé osoby než z vlastních pohnutek.“ Pod vlivem druhé osoby se totiž k výherním automatům uchyluje jen 16 % respondentů.

Předmětem mého výzkumu byl taktéž rozsah gamblingu v populaci středoškolské mládeže. Výsledky mého bádání ukazují, že 58,5 % (182) studentů z celkového počtu respondentů má zkušenosti s hazardní hrou, přičemž 39,9 % z celkového počtu dotázaných a tudíž 68,1 % (124) respondentů majících zkušenosti s hraním na výherních automatech se potýká s nějakým problémem, jež zapříčinila právě hazardní hra. U 4,2 % (13) všech dotázaných se již pravděpodobně jedná o skutečné patologické hráčství. **(tabulka 6)** Toto je velmi alarmující zjištění, neboť jak dále ukazuje můj výzkum, celých 85,7 % (156) studentů, kteří již mají s hrou osobní zkušenosti tak učinila ještě před 18. rokem věku a 62,2 % (112) studentů dokonce ve věku 16 let a méně **(graf 14)**. Tato skutečnost je zážející už jen z důvodu, že pro tento věk, tedy osoby mladší osmnácti let, je hra na výherních automatech striktně zakázána, stejně tak jako samotný vstup do heren. Z předešlého je tedy možné usuzovat na nedostatečnou kontrolu dodržování u nás platné legislativy právě v samotných zařízeních provozujících výherní automaty. S tímto přímo souvisí i další znepokojující informace získaná prostřednictvím mého výzkumu: 74 % (134) respondentů, kteří již s hrou zkušenosti mají, nikdy nebylo v zařízení provozujícím výherní automaty tázáno na věk **(graf 15)**. Tato skutečnost by bezpochyby měla být předmětem dalšího bádání a především podnětem pro učinění příslušných opatření, která by mohla výrazně ovlivnit výskyt gamblingu v mladistvé populaci. Vždyť studie ESPAD zjistila, že alespoň jednou za měsíc hrálo na automatu o peníze 6,3% šestnáctiletých, ale mezi osmnáctiletými to byl již každý desátý. Zanedbatelná nejsou ani procenta těch, kdo hrají o peníze alespoň jednou týdně: 2,7% šestnáctiletých chlapců, 4% osmnáctiletých. **(4)** U dětí a dospívajících, u nichž se obecně jakákoli závislost vytváří rychleji, stačí doba k rozvoji patologického hráčství daleko kratší než je tomu u dospělé populace – obvykle několik týdnů až měsíců (u dospělého člověka trvá přibližně 1-3 roky, než se u něho rozvine patologické hráčství). **(34)**

Co se týče rozsahu gamblingu, v letech 1997 – 2000 probíhala studie CASRI, která zahrnovala kromě dynamiky drogové scény a dalších patologických jevů i tuto problematiku. Tato studie byla prováděna mimo jiné na osmnáctiletých studentech civilních středních škol a vojenských středních škol. Z výsledků bylo zjištěno, že 3,15%

dotázaných (procentuální průměr za roky 1997 až 2000) má sklony ke gamblingu (9), což je výsledek srovnatelný s mým výzkumem. Výsledky této studie naznačují, že gambling jako jeden z vážných sociálně patologických jevů „nezapustil“ mezi mládežnickou populací „tak silné kořeny“, jako konzumace návykových látek. Přesto je vůči tomuto sociálně patologickému jevu nutno vést cílenou celospolečenskou prevenci, o čemž přesvědčí následný kasuistický příklad. (9)

Tento kasuistický příklad se týká výsledků jednoho města, které do monitoringu drogové scény a dalších sociálně patologických jevů bylo zahrnuto. Výsledky monitoringu tohoto města naznačily, že procentuální průměry, které ukazovaly hraní na výherních automatech výrazně převyšovaly výsledky dalších škol okresu a rovněž i v porovnání s celkovými výsledky. Na tuto extremitu bylo s patřičným zdůrazněním poukázáno, přičemž odpověď byla na školách zmíněného města naprosto stejná. Tento extrémní výsledek byl školami v podstatě očekáván, neboť proti domovu mládeže, kde přechodně v průběhu studia žije více jak jedna třetina studentů těchto škol ve věku od 13 do 18 let byla zřízena herna převážně s výherními automaty a s možností nealkoholického i alkoholického občerstvení. Při opakovaném poukazování na nevhodnost umístění herny proti domovu mládeže bylo vysvětlováno velmi malou možností městských orgánů omezovat soukromé podnikání a byla přislibována důslednější kontrola provozování činnosti této herny. Tento kasuistický příklad poukazuje na nutnost cíleného celospolečenského směru primární prevence vůči tomuto závažnému sociálně patologickému jevu. (9)

Poslední oblastí mého výzkumu je primární prevence na školách co se problematiky gamblingu týče. I u tohoto tématu vyvstávají negativní zjištění. 82 % (255) studentů uvádí, že s nimi ve škole učitelé na toto téma nikdy nemluví (**graf 18**). Rovněž nedostatečné se jeví jakékoliv aktivity, které by byly na příslušné škole v oblasti prevence proti gamblingu podniknuty: celých 88,1 % (274) respondentů uvedlo, že žádná opatření, o kterých ví, ze strany školy v prevenci proti gamblingu po dobu jejich studia na této škole neproběhla (**graf 17**). Z tohoto je rovněž možno usuzovat na výrazně nedostačující prevenci v oblasti gamblingu na středních školách. Dle Nešpora je škola v prevenci velmi důležitým článkem, může udělat mnoho

užitečného, zvláště pokud dobře spolupracuje s rodiči. **(28)** Rovněž zastávám tento názor.

Dle projektu CASRI by preventivní programy u školní mládeže měly být především směřovány na základnu pyramidy, tj. prevenci primární, cílenou a celoplošnou, jednotně koordinovanou politickými, státními i společenskými institucemi. S tímto naprosto souhlasím. Nutné je také posílit vliv rodiny a její propojení se školou, i to lze považovat za celospolečenský úkol, který by měl být základem všech preventivních programů a opatření. Nutno též připomenout a zdůraznit, že životní styl mládeže výrazně ovlivňují sdělovací prostředky, zejména televize, a tyto by tudíž měly být bezprostřední celospolečensky usměrňovanou součástí primárně preventivních opatření. **(9)**

Jedině účinný „boj“ s tímto jevem, cílená primární prevence v rámci životního stylu jak dětí tak i mládeže (včetně pozitivně regulovaných nabídek ve využívání volného času) může toto ohrožení postupně zmírňovat. A to je úkol, který má komplexní a celospolečenský charakter.

6. Závěr

Tato bakalářská práce je zaměřena na problematiku a výskyt gamblingu u mladistvé populace.

Prvním cílem práce bylo zmapovat rozsah gamblingu v populaci středoškolské mládeže a získané výsledky následně porovnat dle genderu a typu studované školy respondentů. Domnívám se, že tento cíl byl splněn na základě provedeného výzkumu, kterým jsem zjistila v jaké míře mají studenti gymnázií, středních odborných škol a středních odborných učilišť zkušenosti s hrou na výherních automatech, dále výzkum ukázal v jakém rozsahu se studenti potýkají s problémy, jež jim hazardní hra zapříčinila jakož i samotné zastoupení pravděpodobných gamblerů mezi mládežnickou populací. Dále můj výzkum ukazuje rozsah zkušeností s hrou u dívek i chlapců, i zastoupení samotného patologického hráčství u obou pohlaví.

Dalším cílem této práce bylo zjistit spouštěče gamblingu mezi středoškolskou mládeží. Provedeným výzkumem jsem nejčastější důvody studentů (kteří již s hrou zkušenosti měli) pro hazardní hru zmapovala, u všech respondentů jsem zjistila i pravděpodobné důvody pro hru ostatních, kteří hrají. Domnívám se, že i tento cíl byl naplněn.

V teoretické části práce jsem se zabývala historií hazardních her. Dále jsem se ve zvýšeném rozsahu zaměřila na u nás platnou legislativní úpravu hazardních her a možnou prevenci proti tomuto závažnému sociálně patologickému jevu. Popsala jsem zde diagnostická kritéria patologického hráčství z hlediska Americké psychiatrické asociace a rovněž z hlediska Mezinárodní klasifikace nemocí. Definovala jsem pojem „hra“. V této části práce jsem taktéž vydefinovala rizikové faktory patologického hráčství spolu se skupinami osob, které jsou gamblingem ohroženy ve zvýšené míře. Přiblížila jsem také problematiku rozvoje patologického hráčství spolu se stadii uzdravování. V neposlední řadě jsem se zabývala specifiky inklinace ke hře, samotné hry, možných projevů hry, léčby i následků hry na výherních automatech u dětí a mladistvých, stejně tak jako závislostí na počítačových hrách u této skupiny. V závěru teoretické části se věnuji organizaci Gamblers Anonymous (Anonymní hráči).

Na splnění výše uvedených cílů byla zaměřena výzkumná část této bakalářské práce, pro jejíž realizaci byla zvolena kvantitativní metoda. Konkrétně byla užita technika dotazníku. Vlastní dotazník obsahoval 41 otázek, přičemž v druhé části dotazníku byl užit diagnostický dotazník na patologické hráčství organizace Gamblers Anonymous. Dotazník byl rozdán v 3. ročnících na gymnáziích, středních odborných školách a středních odborných učilištích na Havlíčkovobrodsku. Sebráno bylo 311 platných dotazníků, návratnost byla tedy 100%.

Před realizací výzkumu jsem si také stanovila tři hypotézy, které byly ověřovány vlastním výzkumem. Hypotézy jsou zaměřeny na hraní na výherních automatech z hlediska typu studované školy (H1) a z hlediska genderu (H2), dále na spouštěče hazardní hry (H3). Na základě výzkumu byly H1 a H2 verifikovány, H3 potvrzena nebyla.

Výsledky této práce dokazují, že naprostá většina studentů s gamblingem má své zkušenosti, což svědčí především o nedodržování zákazu hry osobám mladším 18 let. Dle mého názoru by nejvhodnějším řešením, jak omezit výskyt gamblingu v mladistvé populaci, bylo nové herny nepovolovat a stávající zrušit. Tohoto záměru však dosáhnout zřejmě jen tak nepůjde. Alespoň částečnou nápravu bych tedy viděla v omezení jejich počtu a provozní doby heren, zvláště nonstop provozů, kterých je dnes většina. Ale nejen noční, i dopolední provoz má svá úskalí. Vždyť co asi tak napadne záškoláka, který má otevřenou hernu s blikající nabídkou vysokého jackpotu? Dále bych prosazovala zrušení, či přinejmenším omezení reklam hazardních her a nejrůznějších zvýhodnění typu: „Každý hráč pít zdarma“ a tak podobně. Snad tu nejsnadnější cestu pro mladistvého k výherním automatům a následnému gamblingu tvoří všichni ti, kteří ho nechají hrát přesto, že nedosáhl 18 let. Bez nekompromisního prosazování legislativy prostě k omezení gamblingu u mladistvých dojít nemůže. Pro toto spatřuji vhodné řešení ve zvýšených kontrolách dodržování stanovených podmínek k provozu herny a rovněž ve zvýšení sankcí za jejich porušení. Více se zaměřit je třeba i na školství. Vždyť drtivá většina respondentů mého výzkumu uvedla, že s nimi učitelé na téma gamblingu nikdy nemluví a žádná preventivní opatření ze strany školy po dobu jejich studia neproběhla. Řešení bych spatřovala v proškolení pedagogů o této

problematice a do výuky bych zavedla i exkurze do léčeben patologických hráčů, či alespoň uvedení nějaké odstrašující kasuistiky. Důležitost vidím v prohloubení informovanosti studentů co se gambling týče. Neopomenutelný vliv však patří i rodičům, ti by podle mého názoru měli o dítěti vědět jak tráví svůj volný čas a pomoci mu ho v případě nevhodnosti nahradit kvalitnějšími zálibami. Toto ovšem není jednoduché, zvláště v období dospívání. Přinejmenším však nesmí problém s hraním svého dítěte, v případě, že se o něm dozví, podcenit a měli by se ho pokusit důsledně řešit.

Takto bych shrnula své názory na možný boj proti gamblingu v populaci mladistvých.

Má práce by mohla posloužit poskytnutými informacemi nejen pro rozšíření informovanosti a všeobecného povědomí veřejnosti o tomto závažném sociálně patologickém jevu, ale i jako podklad pro další bádání v této problematice, stejně tak jako metodikům školní prevence či učitelům při jejich výuce.

7. Seznam použitých zdrojů

1. BÁRTLOVÁ, S., SADÍLEK, P., TÓTHOVÁ, V. *Výzkum a ošetřovatelství*. 1. vydání. Brno: Národní centrum ošetřovatelství a nelékařských zdravotnických oborů, 2005. 146 s. ISBN 80-7013-416-X
2. BOLDIŠ, P. *Bibliografické citace dokumentu podle ČSN ISO 690 a ČSN ISO 690-2: Část 1 – citace: metodika a obecná pravidla*. Verze 3.3. Poslední aktualizace 11.11.2004. 21 s. Dostupné z: <http://www.boldis.cz/citaceúcitace1.pdf>
3. BOLDIŠ, P. *Bibliografické citace dokumentu podle ČSN ISO 690 a ČSN ISO 690-2: Část 2 – Modely a příklady citací u jednotlivých typů dokumentů*. Verze 3.0. Poslední aktualizace 11.11.2004. 16 s. Dostupné z: <http://www.boldis.cz/citaceúcitace2.pdf>
4. CSÉMY, L. et al. *Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách (ESPAD): Výsledky průzkumu v České republice v roce 2003*. 1. vydání. Praha: Úřad vlády České republiky, 2003. ISBN 80-86734-94-3
5. ČERMÁKOVÁ, O. Hra s pokusem. *Gastro plus* [on-line]. 3/2004, [cit. 2008-4-5]. Dostupné z: http://www.gastroplus.cz/prectete-si/2004/04_03_hra-s-pokusenim.php
6. DISMAN, M. *Jak se vyrábí sociologická znalost: Příručka pro uživatele*. 3. vydání. Praha: Karolinum, 2006. ISBN 80-246-0139-7
7. *Dotazník patologického hráčství* [on-line]. Poslední aktualizace 3.10.2007 [cit. 2008-1-10]. Dostupné z: http://www.drogy.net/portal/ostatni/gambling-2/dotaznik-patologickeho-hracstvi_2006_05_25.html

8. *Droga zvaná herní automat* [on-line]. Poslední aktualizace 3.10.2007 [cit. 2008-1-10]. Dostupné z: http://www.drogy.net/portal/ostatni/gambling-2/droga-zvana-herni-automat_2007_02_22.html
9. FALÁŘ, J. et al. *Dynamika drogové scény a sociálního klimatu dětí a mládeže 1997-2000 (CASRI)*. 1. vydání. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003. ISBN 80-86568-16-4
10. *Gabby - zábavní automaty* [on-line]. Poslední aktualizace 16.5.2006 [cit. 2008-6-19]. Dostupné z: <http://www.forbes.cz/gabby/vhp/osvedcov.htm>
11. *Gabby - zábavní automaty* [on-line]. Poslední aktualizace 16.5.2006 [cit. 2008-6-19]. Dostupné z: <http://www.forbes.cz/gabby/kzp/z%C3%A1vislost.htm>
12. *Gabby - zábavní automaty* [on-line]. Poslední aktualizace 16.5.2006 [cit. 2008-6-19]. Dostupné z: http://www.forbes.cz/gabby/legislativa/202_komplet_2000.htm
13. *Gabby - zábavní automaty* [on-line]. Poslední aktualizace 16.5.2006 [cit. 2008-6-19]. Dostupné z: <http://www.forbes.cz/images/unaso1.jpg>
14. *Herní zákon* [on-line]. Poslední aktualizace 13.6.2008 [cit. 2008-6-19]. Dostupné z: <http://www.hernizakon.cz/hry-a-loterie-podsekce/soucasna-pravni-uprava-1/>
15. JANDOVÁ, L. Herna, kam se podíváš. *Právo*, 2008, roč. 18, č. 93.
16. *Josef Novotný* [on-line]. Poslední aktualizace 22.6.2008 [cit. 2008-6-30]. Dostupné z: <http://www.novotnyjosef.cz/studie.doc>
17. KALINA, K. a kol. *Drogy a drogové závislosti 1 – mezioborový přístup*. 1. vydání. Úřad vlády České republiky, 2003. ISBN 80-86734-05-6

18. KALINA, K. a kol. *Drogy a drogové závislosti 2 – mezioborový přístup*. 1. vydání. Úřad vlády České republiky, 2003. ISBN 80-86734-05-6
19. KOHOUT, P. *Jsem hazardní hráč aneb Zpověď gamblera*. 1. vydání. Praha: Grada Publishing, 2000. 80 s. ISBN 80-7169-958-6
20. KRÍŽ, J. *Duševní poruchy a poruchy chování u dětí a mladistvých*. 2. vydání. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Zdravotně sociální fakulta, 2004. 56 s. ISBN 80-7040-724-7
21. KRÍŽ, J. *Vybrané kapitoly ze soudní psychiatrie*. 2. vydání. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Zdravotně sociální fakulta, 2004. 50 s. ISBN 80-7040-709-3
22. LEVEZOVÁ, B. *Kasino: příručka pro návštěvníky*. 1. vydání. Praha: Fortuna, 2004. ISBN 80-7321-132-7
23. MARÁDOVÁ, E. *Prevence závislostí*. Praha: Vzdělávací institut ochrany dětí, 2006. 28 s. ISBN 80-86991-70-9
24. MATOUŠEK, O. *Slovník sociální práce*. 1. vydání. Praha: Portál, 2003. 288 s. ISBN 80-7178-549-0
25. MATOUŠEK, O., KOLÁČKOVÁ, J., KODYMOVÁ, J. *Sociální práce v praxi: specifika různých cílových skupin a práce s nimi*. 1. vydání. Praha: Portál, 2005. 352 s. ISBN 80-7367-002-X
26. NEŠPOR, K. *Léčivá moc smíchu*. 3. vydání. Praha: Vyšehrad, 2007. ISBN 978-80-7021-878-5

27. NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost*. 3. vydání. Praha: Portál, 2007. 176 s. ISBN 978-80-7367-267-6

28. NEŠPOR, K. *Už jsem prohrál dost*. Praha: Sportpropag, 2006. 130 s. Dostupné z: <http://www.plbohnice.cz/nespor/hahra06d.pdf>

29. NEŠPOR, K., CSÉMY, L. *Alkohol, drogy a vaše děti. Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat*. 5. vydání. Praha: Sportpropag, 2003. 104 s. Dostupné z: <http://www.plbohnice.cz/nespor/adde03.doc>

30. NEŠPOR, K., CSÉMY, L. „Průchozí“ drogy. *Co by měli vědět rodiče a další dospělí, kteří se starají o děti a dospívající*. Praha: SZÚ v nakladatelství Fortuna, 2002. 28 s. Dostupné z: <http://www.plbohnice.cz/nespor/gatew6.doc>

31. NEŠPOR, K. a spolupracovníci. *Příručka pro život ve 21. století*. 2004. Dostupné z: <http://www.plbohnice.cz/nespor/fitnew.doc>

32. PEŠEK, R., VONDRÁŠKOVÁ, A., VESELÝ, O. *Drogová závislost aneb Rychlý běh po krátké trati*. Písek: Arkáda- sociálně psychologické centrum, 2007. ISBN 978-80-239-9405-6

33. PIPEKOVÁ, J a kol. *Kapitoly ze speciální pedagogiky*. 2. vydání. Brno: Paido, 2006. 404 s. ISBN 80-7315-120-0

34. POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A. *Patologické závislosti*. 2. vydání. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. 194 s. ISBN 80-86568-02-04

35. *Portal veřejné správy české republiky* [on-line]. Poslední aktualizace 15.6.2008 [cit. 2008-6-19]. Dostupné z:
http://portal.gov.cz/wps/portal/_s.155/701/.cmd/ad/.c/313/.ce/10821/.p/8411/_s.155/701?PC_8411_number1=202/1990&PC_8411_l=202/1990&PC_8411_pi=50&PC_8411_ps=10⩅
36. *Psychiatr: je třeba varovat* [on-line]. Poslední aktualizace 3.10.2007 [cit. 2008-1-10]. Dostupné z: http://www.drogy.net/portal/ostatni/gambling-2/psychitr-je-treba-varovat_2006_07_07.html
37. RABOCH, J., PAVLOVSKÝ, P., JANOTOVÁ, D. *Psychiatrie: minimum pro praxi*. 4. vydání. Praha: Triton, 2006. ISBN 80-7254-4-746-1
38. *Říše hazardu se stále zvětšuje* [on-line]. Poslední aktualizace 3.10.2007 [cit. 2008-1-10]. Dostupné z: http://www.drogy.net/portal/ostatni/gambling-2/rise-hazardu-se-stale-zvetsuje_2006_03_24.html
39. SOCHŮREK, J. *Vybrané kapitoly ze speciální patologie 2. díl: Sociálně patologické jevy*. 1. vydání. Liberec: Pedagogická fakulta v Liberci, 2001. ISBN 80-7083-495-1
40. SVOBODA, M., ČEŠKOVÁ, E., KUČEROVÁ, H. *Psychopatologie a psychiatrie*. 1. vydání. Praha: Portál, 2006. 320 s. ISBN 80-7367-154-9
41. TUČEK, J., DOLINOVÁ, M. *Kasina aneb Co nevíte o nejrychlejším hazardu*. Praha: Euromedia Group, 2001. ISBN 80-7202-785-9
42. VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. 3. vydání. Praha: Portál, 2004. 872 s. ISBN 80-7178-802-3

43. VYKOPALOVÁ, H. *Sociálně patologické jevy v současné společnosti*. 1. vydání.
Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001. ISBN 80-244-0337-4

8. Klíčová slova

Gambling

Mladiství

Hra

Výherní automat

Prevence

Patologický hráč

9. Přílohy

Příloha 1: Dotazník užitý pro výzkum této bakalářské práce

Příloha 2: Dotazník na patologické hráčství organizace Gamblers Anonymous

Příloha 3: Dotazník na patologické hráčství „South Oaks Gambling Screen“

Příloha 4: Dopis nešťastné matky patologického hráče

Příloha 5: Historické automaty

Příloha 6: Přehled výsledků z provozování loterií a jiných podobných her za roky 2002
- 2007

Příloha 7: Tržní podíl jednotlivých druhů her podle vsazených částek za rok 2007

Příloha 1: Dotazník užitý pro výzkum této práce

Vážení studenti,

jmenuji se Michaela Víšková a studuji na Jihočeské univerzitě v Českých Budějovicích. Ráda bych vás požádala o vyplnění tohoto dotazníku týkajícího se gamblingu. Údaje, které prostřednictvím dotazníku získám, budou anonymně zpracovány a vyhodnoceny ve prospěch výzkumu mé bakalářské práce. Prosím vás tedy o pečlivé a pravdivé vyplnění údajů. U otázek máte možnost výběru odpovědi. Pokud není uvedeno jinak, křížkem prosím označte odpověď, která nejlépe vystihuje váš názor, případně vyplňte vytečkovanou plochu.

1. Pohlaví
 - muž
 - žena

2. Věk

3. Typ studované školy
 - gymnázium
 - střední odborná škola
 - střední odborné učiliště

4. Co si představíš pod označením gambler?
 - člověka, který hraje počítačové hry
 - závislého člověka na výherních automatech
 - člověka, který si vsází na zápasy (v hokeji, fotbalu, dostizích atd.)

5. Jaké věkové skupiny se dle tvého názoru gambling týká?
 - 15 – 19
 - 20 – 34

- 35 a více
- týká se všech věkových skupin

6. Odkud ses poprvé doslechl/a o gamblingu?

- rodiče
- kamarádi
- škola
- média (televize, tisk...)
- jiné.....

7. Víš o někom ze svého okolí, kdo hraje na výherních automatech?

- ne
- ano, někdo z rodiny
- ano, jiný příbuzný
- ano, přátelé
- ano, spolužáci
- ano, někdo z mé party

8. Jaké si myslíš, že mohou mít lidé hrající na výherních automatech důvody pro své jednání- tj. pro hazardní hru?

- problémy v rodině
- nedostatek financí
- nevědí, co se svým volným časem- zabíjejí nudu
- věří ve výhru obnosu peněz
- jiné důvody, jaké.....

9. Víš o rizicích a možných důsledcích, které hra na výherních automatech může člověku způsobit?
- ne
 - nejsem si jistý/á
 - ano, jaká?
10. Od koho, či z jakých zdrojů získáváš nejvíce informací o gamblingu?
- rodiče
 - kamarádi
 - škola
 - média
 - internet
 - jinde.....
11. Domníváš se, že máš dostatek informací o gamblingu?
- ne
 - nejsem si jistý/á
 - ano
12. Zkusil/a jsi někdy ty sám/sama hru na výherních automatech?
- ne
 - ano, sám/sama
 - ano, s kamarády
 - ano, s někým z rodiny

Pokud jsi odpověděl/a na předcházející otázku záporně, prosím přejdi k otázce číslo 16

13. Z jakého důvodu jsi hru zkusil/a?
- hráli i ostatní z party/ přátelé

- byla nuda
- chtěl/a jsem zkusit něco nového
- vidina finanční výhry
- zvědavost
- osobní problémy

- 14.** V kolika letech sis poprvé na automatech zahrál/a?
- 15.** Ptali se tě někdy na tvůj věk v zařízení provozujícím výherní automaty, když jsi hrál/a?
- ano
 - ne
- 16.** Na koho by ses obrátil/a, kdybys měl/a problém s hraním na výherních automatech?
- rodiče
 - jiné příbuzné
 - učitele ve škole
 - kamarády
 - specializované zdravotní zařízení
 - jiné.....
- 17.** Jaká opatření ze strany školy v prevenci proti gamblingu po dobu tvého studia na této škole proběhla?
- žádná, o kterých vím
 - přednáška některého z učitelů na toto téma
 - tematizované besedy
 - návštěva léčebny s možností otázek pro samotné gamblery
 - informační letáky

jiná.....

18. Mluvili s vámi někdy ve škole učitelé o gamblingu?

ano, alespoň jednou

ne, nikdy

19. Ohodnoť na škále preventivní působení tvé školy v oblasti gamblingu.

Zakroužkuj číslici, kdy: 1 = velmi účinná, 5 = naprosto neúčinná

1 - 2 - 3 - 4 - 5

20. Ohodnoť na škále účinnost poskytovaných rad a informací ohledně gamblingu ze strany rodičů, školy, kamarádů a médií.

Zakroužkuj číslici, kdy: 1 = velmi účinná, 5 = naprosto neúčinná

rodiče 1 - 2 - 3 - 4 - 5

škola 1 - 2 - 3 - 4 - 5

kamarádi 1 - 2 - 3 - 4 - 5

média 1 - 2 - 3 - 4 - 5

21. Jaká si myslíš, že je přístupnost k informacím týkajících se gamblingu?

Ohodnoť na škále zakroužkováním číslice, kdy: 1 = výborná, 5 = nedostatečná

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Pokud jsi odpověděl/a na otázku číslo 12 kladně, pokračuj prosím v dotazníku na následující straně.

Odpovídej prosím zakroužkováním „ano“ nebo „ne“, podle toho jestli je pravdivá odpověď bližší „ano“ nebo „ne“.

- | | | |
|---|-----|----|
| 1. Ztrácíš často kvůli hře čas? | ANO | NE |
| 2. Učinila hra život doma nešťastný? | ANO | NE |
| 3. Poškodila hra tvoji pověst? | ANO | NE |
| 4. Cítíš po hře výčitky svědomí? | ANO | NE |
| 5. Hrál jsi někdy proto, abys získal peníze, jimiž bys zaplatil dluhy? | ANO | NE |
| 6. Zhoršilo hraní prospěch ve škole nebo pracovní výkonnost? | ANO | NE |
| 7. Když prohraješ, máš pocit, že se musíš co nejdříve vrátit a vyhrát, co jsi prohrál? | ANO | NE |
| 8. Když vyhraješ, máš silnou touhu se ke hře vrátit a vyhrát ještě víc? | ANO | NE |
| 9. Hraješ často tak dlouho, dokud neprohraješ poslední peníze? | ANO | NE |
| 10. Půjčil sis někdy proto, abys zaplatil hru? | ANO | NE |
| 11. Prodal jsi někdy něco, abys zaplatil hru? | ANO | NE |
| 12. Nechce se ti používat peníze ze hry pro normální účely? | ANO | NE |
| 13. Způsobila hra to, že se nestaráš o prospěch jiných členů rodiny? | ANO | NE |
| 14. Hrál jsi někdy déle, než jsi měl původně v úmyslu? | ANO | NE |
| 15. Hrál jsi někdy, abys unikl trápení a starostem? | ANO | NE |
| 16. Spáchal jsi někdy nebo jsi uvažoval o spáchání nezákonného činu, abys zaplatil hru? | ANO | NE |
| 17. Působí ti hra potíže se spaním? | ANO | NE |
| 18. Vedou hádky, nespokojenost nebo zklamání k tomu, že v tobě vzniká touha hrát? | ANO | NE |
| 19. Když se na tebe usměje štěstí, cítíš touhu to oslavit pár hodinami hry? | ANO | NE |
| 20. Uvažoval jsi někdy kvůli hře o sebezničení? | ANO | NE |

Děkuji za čas a trpělivost věnovanou tomuto dotazníku.

Příloha 2: Dotazník na patologické hráčství organizace Gamblers Anonymous

Odpovídejte prosím pouze „ano“ nebo „ne“, podle toho jestli je pravdivá odpověď bližší „ano“ nebo „ne“.

1. Ztrácel jste často kvůli hře čas?
2. Učinila hra váš život doma nešťastný?
3. Poškodila hra vaši pověst?
4. Cítil jste po hře výčitky svědomí?
5. Hrál jste někdy proto, abyste získal peníze, jimiž byste zaplatil dluhy nebo vyřešil finanční těžkosti?
6. Zmenšilo hraní vaši ctižádost a výkonnost?
7. Když jste prohrál, měl jste pocit, že se musíte co nejdříve vrátit a vyhrát, co jste prohrál?
8. Když jste vyhrál, měl jste silnou touhu se ke hře vrátit a vyhrát ještě víc?
9. Hrál jste často tak dlouho, dokud jste neprohrál poslední peníze?
10. Půjčil jste si někdy proto, abyste financoval hru?
11. Prodal jste někdy něco, abyste financoval hru?
12. Nechtělo se vám používat peníze ze hry pro normální účely?
13. Způsobila hra to, že jste se nestaral o prospěch rodiny?
14. Hrál jste někdy déle, než jste měl původně v úmyslu?
15. Hrál jste někdy, abyste unikl trápení a starostem?
16. Spáchal jste někdy, nebo jste někdy uvažoval o spáchání nezákonného činu, abyste financoval hru?
17. Působí vám hra potíže se spaním?
18. Vedly hádky, nespokojenost nebo zklamání k tomu, že se objevila touha hrát?
19. Když se na vás usmálo štěstí, cítil jste touhu to oslavit pár hodinami hry?
20. Uvažoval jste někdy o sebezničení v důsledku hry?

Spočítejte kladné odpovědi: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20

Patologický hráč většinou odpoví kladně na 7 nebo více otázek.

Příloha 3: Dotazník na patologické hráčství „South Oaks Gambling Screen“

1. Označte, prosím, který z následujících druhů hry jste ve svém životě provozoval. U každého typu zatrhněte „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 uvedené výše: vůbec – méně než 1x týdně – 1x týdně a více

l/ jiná forma hry než ty, které jsou uvedené výše (upřesněte prosím jaká): vůbec – méně než 1x týdně – 1x týdně a více

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

Nikdy jsem nehrál

Do 10 Kč

Více než 10 a méně než 100 Kč

Více než 100 a méně než 1000 Kč

Více než 1000 Kč 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 jsem nikdy hazardně nehrál)

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 se 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 ukryval 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, jak 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 i ze strany manželky ... Ano – Ne
- d/ od bank, spořitelen nebo kreditních společností... Ano – Ne
- e/ z kreditní karty... Ano – Ne
- f/ od lichvářů... Ano – Ne
- g/ prodal jste akcie, obligace nebo jiné jistiny... 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

Hodnocení

Výsledný skór dotazníku vznikne součtem kladných odpovědí na „rizikové“ otázky:

Otázky 1, 2 a 3 se nepočítají

Otázka 4: „Většinou, když prohrají“ nebo „Pokaždé, když prohrají“

Otázka 5: „Ano, méně než v polovině případů, kdy jsem prohrál“ nebo „Ano, většinou“

Otázka 6: „Ano“ nebo „V minulosti, ale ne nyní“

Otázky 7 až 11 „Ano“

Otázka 12 se nepočítá

Otázky 13 až 15 „Ano“

Otázky 16 a/ až 16 i/ „Ano“

Otázka 16 j/ až 16 k/ se nepočítá

(celkem 20 otázek se počítá)

Celkový součet =

0 = žádný problém

1 až 4 body = určitý problém

5 a více bodů = pravděpodobně patologické hráčství

Příloha 4: Dopis nešťastné matky patologického hráče

Zakažte hrací automaty!

Vážení,

musím Vám napsat, jak velice nesouhlasím s hracími automaty v hospodách, barech a dalších zařízeních.

Začnu otázkou: kolik vlastně stojí nebo jakou hodnotu má lidský život? Život mladého, 25letého kluka?

Je krátce před svátky a já poslední roky řešila jen to jediné. Jak ti jen mám pomoci? Když se mi nepodařilo dostat syna na léčení, přišlo datum 12. prosince, největší krize, pád z výšky a věčná tma. Konec všech proseb a domlouvání. Teď už jen opakovaně čtu: „Už to všechno nemůžu, nebo asi nechci jinak vyřešit... Myslel jsem, že to zvládnou, ale nemohl jsem se dostat z té spirály ven... Ještě jednou vás prosím za odpuštění.“

Nikdo si neumí představit, jak to cloumá s bezmocnou matkou, která potkává nápisy typu: „Každý hráč pítí zdarma“, „Nepi je štramák“, „Největší herna na Havlíčkovobrodsku“ a tak podobně.

Proto se v tomto dopise ptám, vážený pane starosto nebo vážená paní místostarostko, kolik zisku má naše město z těchto aktivit. Porovná někdy někdo tyto zisky s počtem zničených rodinných vztahů a nakonec životů?

Vím, že toto povídání je úplně bezpředmětné. Ale nemůžu jinak.

Vždyť se nám tady dříve krásně žilo i bez těch nešťastných automatů a všech heren a kasin.

Já Vás jenom smutně a všemožně prosím: Zakažte hrací automaty!

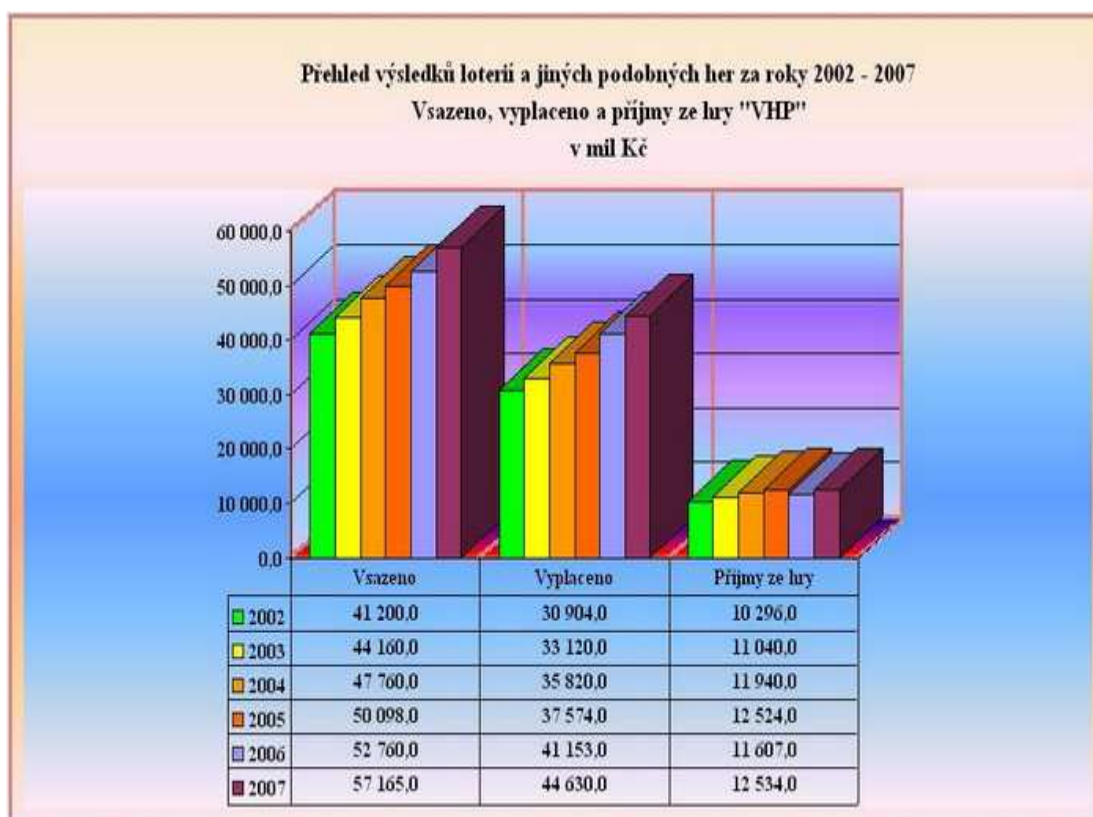
Mým jediným novoročním přáním je jediné. Ať taková zpráva nikdy nepotká žádnou jinou matku, manželku či milenku.

Nešťastná matka

Příloha 5: Historické automaty

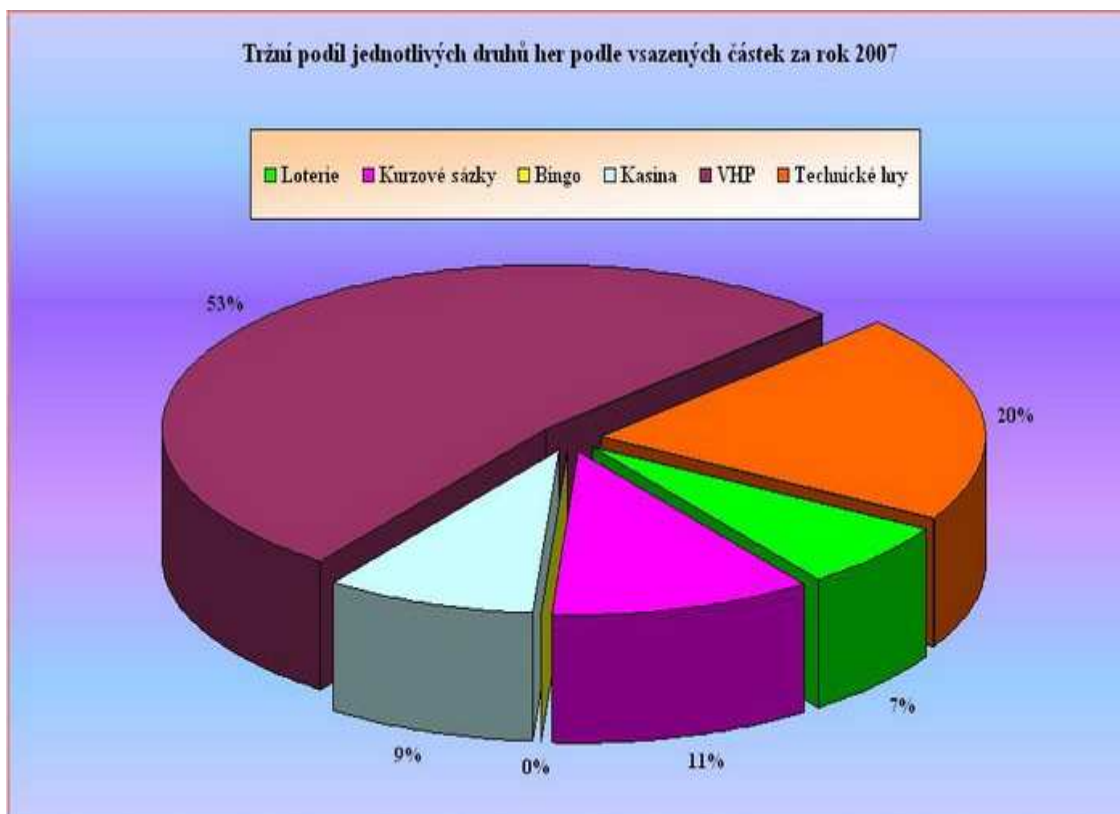


Příloha 6: Přehled výsledků z provozování loterií a jiných podobných her za roky 2002 - 2007



Zdroj: Ministerstvo financí

Příloha 7: Tržní podíl jednotlivých druhů her podle vsazených částek za rok 2007



Zdroj: Ministerstvo financí

