

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

**VÝVOJ ONLINE KARIÉRY
HAZARDNÍHO HRANÍ U JEDINCŮ
S PORUCHOU HRANÍ HAZARDNÍCH
HER**



Rigorózní práce

Autor: Mgr. Kateřina Kallasová

Olomouc

2024

Místopřísežně prohlašuji, že jsem rigorózní práci na téma: „Vývoj online kariéry hazardního hraní u jedinců s poruchou hraní hazardních her“ vypracovala samostatně a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 15. 9. 2024

Podpis

Ráda bych poděkovala všem, díky kterým mohla vzniknout tato práce. Největší díky patří respondentům, kteří se ochotně do rozhovorů se mnou zapojili.

Obsah

Úvod	5
TEORETICKÁ ČÁST RIGORÓZNÍ PRÁCE	7
1 Hazardní hraní.....	8
1.1 Online hazardní hraní	8
1.2 Druhy hazardních her	10
1.3 Role různých typů hazardního hraní v hráčské kariéře	10
1.4 Rizika online hazardního hraní	12
1.5 Prevalence hazardního hraní v populaci	14
1.6 Důsledky hazardního hraní	15
2 Porucha hraní hazardních her	17
2.1 Diagnostika poruchy hraní hazardních her	17
2.2 Okolnosti podílející se na vzniku poruchy hraní hazardních her	18
2.3 Léčba	20
3 Zodpovědné hraní.....	22
3.1 Účinnost zodpovědného hraní.....	23
3.2 Legislativní rámec	26
VÝZKUMNÁ ČÁST RIGORÓZNÍ PRÁCE	29
4 Výzkumný problém, výzkumný cíl a výzkumné otázky	30
4.1 Výzkumný problém.....	30
4.2 Výzkumný cíl a výzkumné otázky	31
5 Metodologie výzkumu	31
5.1 Metodologický přístup, typ výzkumu	32
5.2 Výzkumný soubor	32

5.3	Metoda získávání dat.....	36
5.4	Etika výzkumu	36
5.5	Způsob hodnocení a analýzy dat.....	37
6	Analýza dat.....	38
6.1	Vlastní reflexe tématu	38
6.2	Představení a analýza jednotlivých případů.....	39
6.2.1	Aleš.....	39
6.2.2	Ivan.....	40
6.2.3	Pavel.....	41
6.2.4	Matouš.....	42
6.2.5	Jáchym.....	43
6.2.6	Vojtěch.....	44
6.2.7	Filip.....	45
6.2.8	Martin.....	46
6.2.9	Vít.....	47
6.2.10	Tomáš.....	48
6.2.11	Matěj.....	49
6.2.12	Matyáš.....	50
6.3	Společná analýza dat.....	52
6.4	Interpretace dat.....	59
6.5	Vyhodnocení PGSI.....	73
7	Zodpovězení výzkumných otázek	75
8	Diskuze.....	83
9	Závěry.....	93
	Souhrn.....	96
	Seznam použitých zdrojů a literatury.....	101

Úvod

Problematika online hazardního hraní se na základě rešerše dostupné literatury ukázala jako velmi aktuální. Takzvané *land-based* hazardní hraní, tedy fenomén hraní v reálném prostředí ustupuje, ovšem masivně roste hazardní trh na internetu (Ostrovský, 2017, Mravčík et al., 2020). Podle poslední Výroční zprávy o hazardním hraní v ČR za rok 2023 (Chomynová et al., 2024) byl podíl osob v riziku byl více než dvakrát vyšší u online hráčů (21,8 %) než u hráčů *land-based* hazardních her (9,8 %). Mezi nejrizikovější hazardní hry podle podílu hráčů v riziku jsou technické hry *land-based* (40,2 %), online živé hry (39,8 %) a online kurzové a live sázky (27,1 %) (Chomynová et al., 2024).

Dle dostupných zdrojů se ukazuje, že přesun hazardního hraní do online prostředí se jeví jako velmi problematický a rizikový, a to především kvůli jeho snadné dostupnosti, rychlému přístupu, možnosti snadného obejití preventivních opatření, aktivitám nelegálních provozovatelů hazardních her (Mravčík et al., 2020). V prostředí online hazardního hraní mizí také stud, který bývá s hraním v kamenných hernách spojen.

Různé typy hazardních her představují různé riziko rozvoje problémového hráčství (Carver & McCarty, 2013; Mathieu et al., 2020; Mravčík et al., 2020). Mezi nejrizikovější patří technické hry, kurzové sázky, především tzv. online live sázky, a živé hry v kasinu (Mravčík a kol., 2020; Parke & Griffiths, 2007).

Tématu hazardního hraní v online prostředí jsem se rozhodla věnovat z toho důvodu, že daná problematika není v tuzemsku příliš výzkumně probádána. Přestože existuje několik prevalenčních studií hazardního hraní v online rozhraní, domnívám se, že je třeba zmapovat vývoj hráčské kariéry z pohledu samotných hráčů a zároveň zjistit, jak sami vnímají a využívají prvky zodpovědného hraní.

Cílem rigorózní práce je zmapovat příběh hazardního hráče, zaměřit se na jeho důvody ke hře, na jeho zkušenosti s hazardním hraním. Bylo zjištěno, jaké má online rozhraní při hazardní hře výhody, proč uživatelé tento druh hazardu volí, jak vnímají a využívají prvky zodpovědného hraní.

Teoretická část podává informace o online hazardním hraní, poruše hraní hazardních her, o platné legislativě týkající se provozovatelů hazardních her, o strategiích konceptu zodpovědného hraní. Výzkumná část představuje kvalitativní výzkum zaměřující se na popis vývoje hráčské kariéry online hazardního hraní u hráčů různých typů her. Zjištění spočívají v popisu motivů jedince k tomuto druhu hraní, průběhu hraní a jeho dopady. V neposlední řadě mapuje využívání prvků zodpovědného hraní a jejich vnímání respondenty.

Práce navazuje na diplomovou práci *Vývoj online kariéry hazardního hraní u jedinců s hráčskou poruchou závislých na sportovním sázení* (Kallasová, 2024), jejíž výzkumný soubor tvoří jedinci závislí na online sportovních sázkách. Výzkumný soubor v rámci této práce byl rozšířený o dvanáct dalších respondentů, z nichž pět je závislých na *online sportovních sázkách* (výzkumný soubor č. 1) a sedm převážně na *jiných typech hry online* (technické hry, poker), nazýváme je proto dále *hráči ostatních her* (výzkumný soubor č. 2). Byla přidána výzkumná otázka na porovnání hráčské kariéry u těchto dvou skupin hráčů. Ve výzkumné otázce zaměřené na využívání prvků zodpovědného hraní se zaměřujeme také například na vnímání povinné přestávky u hráčů technických her. Teoretická práce byla rozšířena o dvacet pět nových zdrojů, byla přidána podkapitola Role různých typů hazardního hraní v hráčské kariéře, přepracována kapitola o léčbě a statistická data jsou čerpána z poslední výroční zprávy o hazardním hraní. Ke kapitole o účinnosti zodpovědného hraní byla přidána další výzkumná zjištění. Ve výzkumné části jsou přepracovány kapitoly analýza dat, interpretace dat. Odpovědi na výzkumné otázky, diskuze, souhrn a závěry jsou přepracovány podle aktuálních výzkumných zjištění.

TEORETICKÁ ČÁST RIGORÓZNÍ PRÁCE

1 Hazardní hraní

V této kapitole definujeme termín hazardní hraní, dále potom online hazardní hraní a jeho druhy. Taktéž zmiňujeme data o prevalenci hazardního hraní v České republice a důsledky hazardního hraní.

Hazardní hraní je dle zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách definováno takto: „*Hazardní hrou se rozumí hra, sázka nebo los, do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, a v nichž o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost*“ (Zákony pro lidi, 2022). Hazardnímu hraní se někdy říká *gambling*.

Dle nejnovější výroční zprávy o hazardním hraní v ČR (Chomynová et al., 2024) výsledky screeningové škály PGSI (Problem Gambling Severity Index) naznačují, že v kategorii rizika v souvislosti s hraním hazardních her se nacházelo celkem 5,8 % populace ve věku 15+ (10,2 % mužů a 1,7 % žen). „*Odhady problémového hraní na základě škály PGSI dlouhodobě dosahují 400 – 530 tis. osob v riziku, v tom 120 – 170 tis. osob se nacházelo ve vysokém riziku. Dlouhodobě se ukazuje, že nejvyšší zastoupení hráčů v riziku problémového hraní je mezi hráči TH land-based a hráči online kurzových sázek (včetně live sázek)*“ (Chomynová et al., 9, 2024).

1.1 Online hazardní hraní

Online hazardní hraní (online gambling) je termín označující řadu sázkových a herních aktivit nabízených prostřednictvím zařízení s přístupem k internetu, včetně počítačů, mobilních a chytrých telefonů, tabletů a digitální televize. Jde o činnost, kterou lze provozovat v soukromí kdykoliv a kdekoliv s využitím internetového připojení a která umožňuje například rychle uzavírat sázky (Gainsbury, 2015). Online hazardní hraní se tak běžně dostává do domácího či do pracovního prostředí jedince.

Aktuální studie upozorňují zejména na výrazný nárůst míry hraní v online prostředí a ubývání hazardního hraní v *land-based prostředí* (kamenné herny). Dle Bonnaire (2011) je obtížné určit prevalenci (problémových či neproblémových) hráčů na internetu, protože jde samozřejmě o údaj, který se mění a v posledním desetiletí se měnil poměrně rychle. Dále potom při sčítání uživatelů hraje také roli užívání legálních a nelegálních aplikací, o kterém se zmiňujeme níže. V posledních letech se zvyšuje počet společností s povolením k provozování online technických her, online loterií a živých her (Chomynová et al., 2024).

První internetovou hernou se stala již na začátku roku 1996 zahraniční společnost InterCasino se sídlem v Antigui, která přijímala online sázky a na konci stejného roku

existovalo již 15 společností, které online sázky přijímaly (Banks, 2014). Pro tyto legální sázkové kanceláře, které provozují online hazardní hraní, platí nastavená pravidla vyplývající ze zákona č. 186/2016 Sb., o kterém se blíže zmiňujeme v poslední kapitole.

Technologie a technologický pokrok mohou být samy o sobě důležitým přispívajícím faktorem k rozvoji hazardního hraní online (Bonnaire, 2011). Z tohoto hlediska je nutné zmínit, že mezi nejvíce ohrožené skupiny patří mladí lidé (adolescenti), kteří jsou v kontaktu s komunikačními technologiemi na denní bázi, a tak se pro ně tato forma hazardu stává přístupnější, atraktivnější, snadnější pro přístup k hraní s vrstevníky (King et al., 2010).

Jak bylo již zmíněno výše, na narůstající trend hazardního hraní v online prostředí má vliv mimo jiné také covidová pandemie. Sledovány byly změny v chování týkající se hraní hazardních her na internetu (technické hry, kurzové a live sázky, loterie a stírací losy) (Chomynová et al., 2023). Vzhledem k tomu, že byly během pandemie kamenné herny zavírány, jedinci si tak nacházeli jiný způsob, jak se k hraní či sázení dostat. S pandemií vznikly okolnosti, jako je větší míra výskytu poruch nálady, více volného času, zneužívání návykových látek a hraní hazardních her pod vlivem alkoholu, osamělost, finanční potíže a stres (Barrault & Varescon, 2013; Oksanen et al., 2018; Welte et al., 2017 in Stark & Robinson, 2021), dalším faktorem byly nižší finanční příjmy domácnosti (Price et al., 2023). O vlivu covidové pandemie na přesun online hraní se zmiňuje i psycholog Ladislav Csémy (2021).

Online hazardní hry představují vyšší riziko rozvoje problémového hraní, jelikož jsou dostupné nepřetržitě, v mobilních aplikacích, nabízí možnost okamžité hry. Trend přesunu hraní do online prostředí je patrný ve více než 80 zemích světa, kde je online hraní legální (Gainsbury, 2015).

Z přehledové studie výzkumných zjištění Ostrovského (2017) vyšlo najevo, že jedním ze zastřešujících motivů hráčů v online rozhraní je pohodlí a tuto vlastnost prezentují také jako významný motiv k online hraní. Mezi další motivy/výhody zařazují hráči například neomezenou dostupnost, pohodlí, snadnost, komfort. Mezi další faktory dle nich patří anonymita, soukromí, absence hluku, kouře, nepříjemných lidí. K dalším zjištěním patří také to, že online hráči se významně častěji účastní sportovních sázek, pokeru, kasino her. Z jiného výzkumu vyplývá, že mezi výhody internetového hraní patří finanční výhody, včetně výplatních sazeb a bonusů, větší počet sázkových produktů (Gainsbury, 2015). Dle Killick & Griffiths (2021) bylo u účastníků výzkumu běžné, že před tím, než začali sázet online, chodili do sázkové kanceláře.

1.2 Druhy hazardních her

Jak již bylo zmíněno výše, sportovní kurzové sázky jsou v prostředí online hazardního hraní v posledních letech oproti ostatním hazardním hrám velmi využívány (Killick & Griffiths, 2019; Mravčík et al., 2020). Princip kurzového sázení spočívá v tom, že na jedné straně stojí tzv. bookmaker, tedy sázková kancelář. Ta vytváří kurzy na nejrůznější události. Úkolem hráče (sázkaře) na druhé straně je odhadnout správně výsledek vybrané sázky a poté kurz určuje výhru sázkaře (Betarena, 2017).

Online sázení má dvě formy. První formou je *live sázení*, které spočívá v tom, že hráč sází v čase utkání a zároveň tedy také zápas sleduje v přímém přenosu. Druhou variantou jsou *předzápasové sázky* (eSporty sázení, nedat.). Mezi motivy k využívání live sázení patří například větší vzrušení, snadná dostupnost sázení díky chytrému telefonu, prokázání dovedností či znalostí a také reakce na živé kurzy (Killick & Griffiths, 2021). Z těchto důvodů je také live sázení považováno za škodlivější než jiné druhy sportovních sázení.

Rizikovost online sportovního sázení spočívá například ve všudypřítomnosti marketingu, dále potom ve snížené kontrole hráče při online sázení, kdy má možnost sázet na řadu mikroudálostí při samotném zápasu a v neposlední řadě je to absence přestávek na herních aplikacích při online sportovním sázení (Parke & Parke, 2019).

Technické hry. Jedná se o hazardní hru provozovanou prostřednictvím technického zařízení přímo obsluhovaného hráčem. Je to tedy programově řízené mechanické, elektromechanické nebo elektronické technické zařízení (např. automaty) (Ministerstvo financí, 2016). V posledních letech povolení na online technické hry přibývá. „*Povolení na online technické hry mělo na začátku r. 2024 celkem 25 společností (18 v r. 2023), na kurzové sázky 8 společností a na živé hry 7 společností (stejně jako v předchozím roce)* (Chomynová et al., 2024).

Mezi další hazardní hry, které se vyskytují také v online prostoru, patří *loterie* (uhodnutí určitého čísla či skupiny čísel), *živé hry* mezi hráči navzájem (např. ruleta, karetní hra, hry v kostky) nebo *turnaj malého rozsahu* (karetní hra, u které nesmí provozovatel vyplatit na výhrách více než 95 % z úhrnné výše všech vkladů) (Zákony pro lidi, 2022). Nejtypičtější karetní hrou je v tuzemsku poker.

1.3 Role různých typů hazardního hraní v hráčské kariéře

Z několika zahraničních zdrojů vyplývá, že přítomnost různých typů hazardních her hraje roli v celkovém průběhu hráčské kariéry. Dle Mravčík et. al (2020) je rizikovost her

ovlivněna tzv. strukturními a situačními charakteristikami, jako je výše a proměnlivost sázek, struktura a pravděpodobnost výher, výše jackpotu, rychlost hry, přítomnost tzv. těsných proher, zvukové a barevné efekty apod. Tyto charakteristiky mají vliv na míru vzrušení nebo na interakci s ostatními hráči. Carver & McCarty (2013) zkoumali tři typy hráčů v USA: pravidelní hráči loterií, hráči v kasinech a hráči online her. Ze studie vyplývá, že zatímco všechny tři skupiny mají zvýšenou míru impulzivitu a materialismu ve srovnání s nehráči, hráči online her mají vyšší míru riskování, touhy po kontrole, sebestřednosti a vyhledávání zážitků ve srovnání s hráči v kasinu, hráči loterií a nehráči.

Dle výzkumu Mazar et al. (2020) typ hazardní hry, který jedinec hraje, může ovlivnit budoucí průběh hraní a jeho intenzitu. S problémovým hraním se dle tohoto výzkumu nejvíce pojí účast na hazardní hře v kasinu.

Dle Gooding & Williams (2024) výsledky studie ukazují, že rozsah zapojení do více typů hazardních her je silnějším prediktorem problémového hráčství než zapojení jen do určitého typu hazardních her.

Výzkum Mathieu et al. (2020) porovnával různé typy hráčů v online prostředí. Ukázalo se, že hráči smíšených her (hrající hry dovednostní i hry na štěstí) vykazovali významně vyšší celkové skóre ve škále HADS než hráči pouze dovednostních her. Tato studie ukazuje specifickou smíšeného hráčství, které bylo spojeno s vyšší závažností hraní a s vyššími interpretačními zkresleními, s vyšším psychickým distresem. Přechod od dovednostních hráčů ke smíšeným hráčům vedl k významnému zvýšení závažnosti hraní. Ukázalo se také, že hraní různých typů her vyžadujících využití online a offline média přispívá k problémům s hazardními hrami více než praxe hraní pouze jednoho typu hry.

Dle výzkumu Bischof et al. (2016) je hraní na elektronických hracích automatech v hernách nebo barech spojeno se zvýšenou pravděpodobností suicidálních pokusů. Hraní na hracích automatech (které v posledním měsíci uvedlo 20 % účastníků) bylo v jiných studiích spojeno se zvýšenou mírou problémového hráčství (Auer et al., 2024).

Hráči online kasin na rozdíl od hráčů online loterií mají větší sklon k lehkomyšlnosti a nižší míru sociability. Tyto faktory by mohly učinit hráče online kasin obzvláště zranitelnými (Redondo, 2015).

Na nebezpečí hraní smíšených her poukázal také Blaszczynski et al. (2016). Z jejich výzkumu vyplývá, že jedinci zapojeni do hraní v land-based prostředí i online vykazovali vyšší skóre problémového hráčství, míru zapojení do hraní a konzumaci alkoholu během hraní než výhradní hráči online her.

Honba za výhrou byla nejtypičtějším dopadem u hráčů online pokeru a hráčů rychlých denních loterijních her, zatímco špatná sebekontrola byla nejtypičtějším dopadem u ostatních typů her (Castrén et al., 2017).

Kromě šance na výhru nabízí hazardní hry pro mnohé také příležitost k udržování společenských kontaktů. Dle Bernhard et al. (2007) je to například bingo či karetní hra odehrávající se v restauraci. Jako jednu z největších takovýchto společenských událostí vnímá pokerovou hru.

Výsledky výzkumu naznačují, že zvýšená psychosociální zranitelnost (např. nepřízeň osudu v dětství, dysregulace emocí) je rizikovým faktorem pro problémové hráčství či mohou být tito jedinci obzvláště přitahováni k hernímu sázení (Vieira et al., 2023). Z výzkumu vyplývá, že impulzivní muži mohou být obzvláště náchylní ke sportovnímu hraní a souvisejícím problémům (Valenciano et al., 2023).

Sportovní sázkaři nesou jistá specifika oproti ostatním hráčům hazardních her a velmi často je tato skupina hráčů spojena se sportovním fanouškovstvím. Dle Seal et al. (2022) mají například sázející pocit, že sportovní sázení má ve sportu své místo a jsou méně znepokojeni riziky a škodami spojenými se sportovním sázením. Dále mají vliv také sociální aspekty hry. Sportovní sázkaři mají své sociální sítě, ve kterých je sázení běžnou, nikoliv rizikově vnímanou záležitostí. Tento faktor je zejména zřejmý mezi sportovními fanoušky a zcela normalizuje tento druh činnosti. Mezi další zjištění tohoto výzkumu zařazujeme vliv věku a pohlaví na sázení, a to stále častější výskyt sportovního sázení u mladší populace a také jeho větší výskyt mezi muži.

1.4 Rizika online hazardního hraní

Hazardní hraní s sebou nese značná rizika a jeho částečný a rychlý přechod do online prostředí je mnohými odborníky vnímán jako velmi nešťastný (Mravčík et al., 2020). Dle studie Rizikovost hazardních her v ČR (2021) největší riziko představují online kurzové sázky, které jsou uzavírány před utkáním (28 %). Dále potom 23 % hráčů vykazuje největší rizikovost technické hry land-based, 21 % online live sázek a 12 % technické hry online. Z výše uvedené studie také vyplývá, že největší nárůst mezi různými druhy online hazardních her se týká kurzových sázek uzavíraných před utkáním online a poté kurzových sázek uzavíraných v průběhu utkání online. Studie byla provedena dotazníkovým šetřením mezi pracovníky, kteří poskytují adiktologické služby a mezi hráči hazardních her. Z výzkumu Thomase et al. (2011) vyplývá, že hazardní hry jsou mnohými

lidmi vnímány jako jistá forma společenské zábavy a jako relativně bezpečná společenská aktivita, zároveň také poskytují únik od problémů.

Mezi další rizika online hazardního hraní zahrnujeme také přecházení mezi užíváním různých aplikací, a tak i vybírání nejlepších kurzů či podmínek. V online prostředí lze vytvořit neomezené množství účtů v různých aplikacích. Výsledky výzkumu ukázaly, že majitelé více účtů byli více zapojeni do hazardních her, hráli více aktivit a měli častěji vyšší míru problémů s hazardními hrami než majitelé jednoho účtu (Gainsbury, 2015).

V rámci online hazardního hraní rozlišujeme *legální* a *nelegální* internetové stránky, které nabízejí online hazardní hry. Nelegální jsou jakékoliv hazardní hry, které nedisponují oprávněním od Ministerstva financí ČR a jsou přitom na našem území dostupné, respektive cílí také na naše území. Nelegálními provozovateli jsou tedy také zahraniční provozovatelé, kteří však cílí také na občany ČR (Ministerstvo financí, 2022). Dle Mravčíka a et al. (2014) je velmi těžké odhadnout počet Čechů hrajících na zahraničních internetových portálech vzhledem ke kvalitě a omezenému rozsahu dostupných dat. Díky rostoucímu internetovému hazardnímu trhu v současné době prevalence roste, což odhady dále komplikuje.

Seznam nelegálních provozovatelů internetových hazardních her, tzv. black list, najdeme na webových stránkách Ministerstva financí. Velikost nelegálního hazardu v České republice je 30 % a velikost nelegálního hazardu v penězích je 7 miliard Kč (IPRH, 2023). V roce 2023 byl počet zablokovaných nelegálních stránek s hazardními hrami 351. Mezi rizika nelegálního hazardu patří následující: absence kontroly a ochrany hráčů, umožňuje hraní dětem, mladistvým a osobám zapsaným v rejstříku vyloučených osob, neodvádí daně a poplatky do místních a státního rozpočtu, zvyšuje výdaje státu na jeho potírání a řešení následků spojených s patologickým hráčstvím a likviduje legální trh (IPRH, 2023).

O rizicích nelegálního hazardu informuje také GREF (Gaming regulators european forum), které sdružuje 36 zemí, z nichž některé se zavázaly k větší spolupráci v boji proti nelegálnímu hazardu a k dosažení bezpečnějšího herního prostředí. Jedním z cílů spolupráce mezi státy by mělo být větší povědomí spotřebitelů o rizicích nelegálního hazardu a o rizicích, kterým jsou uživatelé vystaveni prostřednictvím řady různých internetových platforem (IPRH, 2023).

Národní strategie politiky v oblasti závislostí integruje od roku 2014 témata legálních a nelegálních návykových látek a nelátkových závislostí. Hlavním strategickým dokumentem politiky v oblasti závislostí, který byl schválen vládou v květnu 2019, je Národní strategie prevence a snižování škod spojených se závislostním chováním 2019 – 2027 (Vláda ČR, 2019).

Dle Lesier & Custer (1984) in Nešpor (2012) je nejnebezpečnější věcí na hazardu výhra. Právě výhra vyvolá bažení, silnou touhu pokračovat ve hře. Autoři také přibližují jednotlivá stadia rozvoje patologického hráčství. První stadium *výher* obsahuje nejdříve fantazie o velké výhře hráče. Součástí toho jsou také idealizované představy o samotné hře a jedinec se uzavírá do sebe, frekvence hraní se zvyšuje. Další stadium je *prohrávání*, kdy už jde o patologické hráčství – přítomna jsou dlouhá období prohrávání, skrývání hazardu, lhaní blízkým o hazardu, splácení dluhů, neklid, podrážděnost. Třetí a poslední stadium je *zoufalství*, kdy přichází první soudy, řešení trestné činnosti (krádeže, zpronevěry), rozpady rodinných vztahů, únik k návykovým látkám, sebevražedné myšlenky či pokusy. Průměrně trvá jeden až tři roky, než se stane jedinec patologickým hráčem.

1.5 Prevalence hazardního hraní v populaci

Dle poslední výroční zprávy o hazardním hraní, která shrnuje aktuální stav hazardního hraní v České republice, bylo v ambulantní a lůžkové psychiatrické péči v roce 2023 celkem 1 198 pacientů s hlavní nebo vedlejší diagnózou patologické hráčství (F63.0), z nich v ambulancích bylo léčeno 887 osob a na lůžkových odděleních 311 osob bez ohledu na odbornost pracoviště (Chomynová et al., 2024).

„V roce 2023 uvedlo účast na HH (včetně loterií) v posledních 12 měsících 28–58 % osob starších 15 let, 12–27 % dospělé populace hrálo HH bez loterií a 7–26 % online HH“ (Chomynová et al., 2024, 8). K nejčastěji uváděným hrám patří loterie, po vyloučení loterií to je kurzové sázení land-based i online včetně live sázek.

Aktuální je také téma výskytu hazardního hraní u školáků. Dle poslední zprávy ESPAD z roku 2019 (Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách) hraní her o peníze v posledních 12 měsících uvedlo celkem 10,5 % dotázaných studentů (16,5 % chlapců a 4,4 % dívek), nejčastěji strávili hraním HH méně než půl hodiny denně. *„Hraní HH v posledních 12 měsících nejčastěji uváděli studenti odborných učilišť, následovaní žáky 9. tříd základních škol“* (Chomynová et al., 2020, 15). V riziku rozvoje problémového hráčství se nacházelo 2,3 % studentů (3,7 % chlapců a 0,8 % dívek), z toho ve vysokém riziku se nacházelo 0,5 % studentů (0,9 % chlapců a 0,2 % dívek) (Chomynová et al., 2020).

Dle studie Rizikovosti hazardního hraní (2021) vyšlo najevo, že v adiktologických pracovištích výrazně přibývá klientů, kteří mají problémy s online hazardní hrou. Jedná se o až 70 % klientů. Zejména u kurzových sázek je patrný výrazný nárůst. *„Z výsledků vyplývá, že především rizikovým on-line hrám (kurzovým sázkám, live sázkám a technickým hrám) by*

měla být z hlediska prevence rozvoje hráčské poruchy věnována vyšší pozornost. Měla by být zavedena adekvátní a účinná opatření, například efektivnější detekce hráčů v riziku (prostřednictvím poradců na herních stránkách nebo prostřednictvím automatických systémů vyhodnocujících ukazatele na hráčském účtu)“ (Wildová, 2021).

1.6 Důsledky hazardního hraní

Ladouceur (2004) uvádí, že i přesto, že pro část lidí je hraní hazardních her relaxační aktivitou bez negativních důsledků, u ostatních vede nadměrné hraní k utrácení rostoucích částek peněz a vytváří závažné osobní, rodinné, profesní a sociální problémy. Důsledky repetitivního hazardního hraní můžeme hledat v těchto oblastech: zdraví, chování, emoce, finanční situace (Hazardní hraní, nedat.). Výsledky výzkumu (Roznerová & Mravčík, 2015) ukazují, že dopady hazardního hraní lze rozdělit na finanční, sociální, trestněprávní, zdravotní. Z finančních dopadů zmiňuje autorka například vyčerpání osobních zdrojů, nebankovní půjčky či půjčky u lichváře. Z hlediska sociálních dopadů jmenujme z výzkumu ztrátu zaměstnání či snížení sociálního statusu. Dopady konané trestné činnosti či trvalé zdravotní problémy, jako je například bolest páteře či hemeroidy, patří k dalším důsledkům dlouhodobého hazardního hraní.

Mezi hlavní oblasti, které jsou zasaženy dlouhodobým hazardním hraním, jsou dle Williamse et al. (2011) například kriminalita, zaměstnání, volnočasové aktivity, společenské postavení. Downs & Woolrych (2010) poukazují na dopad na produktivitu na pracovišti, přičemž hraní hazardních her se postupně stává jedinou činností, do níž je možné směřovat úsilí a energii. Autoři taktéž zmiňují, že problémoví hráči mají často potíže se soustředěním, a jsou tak vystaveni vyššímu riziku ztráty zaměstnání. Potřeba fabulování je u patologických hráčů na denním pořádku, zakrývají tak před svými blízkými existenční problémy, ve kterých se nachází, což se odráží na kvalitě vztahů (Roznerová, 2014).

Z některých výzkumů vyplývá, že hazardní hraní má významný dopad na jedince z hráčova okolí. *„Z praxe je známo, že návykové chování jednoho patologického hráče negativně ovlivní až osm lidí z jeho blízkého okolí“* (Wildová, 2021).

Ve výzkumu Nešpora et al. (2003) o ohrožujících událostech vzniklých v souvislosti se závislostmi, uvedlo 91 ze 158 respondentů, že prožili alespoň jednu život ohrožující událost v souvislosti s alkoholem, drogami a hazardní hrou, přičemž patologičtí hráči zmiňovali sebevražedný pokus až z 33 %.

Výrazné dopady hazardního hraní sledujeme taktéž v socioekonomické oblasti. Z přehledové studie Drbohlavové et al. (2015) vyplývá fakt, že hazardní hraní souvisí v první řadě se zadlužeností, která je spojena se socioekonomickým úpadkem hráčů, jejich okolí i celých komunit. Vážné rodinné a vztahové problémy jako jeden z dopadů dlouhodobého hazardního hraní popisuje také Maierová et al. (2014). Mezi další uvádí například ztrátu zaměstnání, obrovské finanční dluhy. „*Vyskytuje se u nich psychiatrická komorbidita, jako je užívání návykových látek, afektivní poruchy (úzkosti, deprese), vykazují fabulace a kognitivní omyly, mají časté suicidální myšlenky, anebo i pokusy*“ (Maierová et al., 2014).

2 Porucha hraní hazardních her

Porucha hraní hazardních her je historicky známá jako patologické hráčství nebo jako hráčská porucha. Diagnózu patologické hráčství uznala Americká psychiatrická asociace v roce 1980 a na našem území se používá od 1. 1. 1994 (Nešpor, 2012). Doposud platná. Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-10) obsahuje pod číslem F63.0 diagnózu patologické hráčství. Je definována takto: „*Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných*“ (MKN-10, 1992, 186). Diagnóza je v této verzi MKN zařazena mezi návykové a impulzivní poruchy stejně tak, jako například patologické zakládání požárů (pyromanie) či patologické kradení (kleptomanie). V nové klasifikaci nemocí (ICD-11) je však tato porucha již dána do souvislosti se závislostním chováním. U této poruchy je zahrnuto i nutkové hráčství (compulsive gambling) (ICD-11, 2023).

Porucha hraní hazardních her (gambling disorder) je v ICD-11 charakterizována jako přetrvávající nebo opakující se chování v oblasti hazardních her, které mohou být online či offline. Toto chování se projevuje:

- „1. zhoršenou kontrolou nad hraním hazardních her (např. začátkem, frekvencí, intenzitou, trváním, ukončením, kontextem);
2. rostoucí prioritou, která je hraní hazardních her přikládána do té míry, že hraní hazardních her má přednost před ostatními životními zájmy a každodenními činnostmi;
3. pokračováním nebo stupňováním hraní hazardních her navzdory výskytu negativních důsledků“ (ICD-11, 2022).

ICD-11 tento typ poruchy řadí mezi skupinu poruch způsobených návykovým chováním, tedy jako syndromy spojené s úzkostí či narušením osobnostních funkcí.

Jak již bylo zmíněno, ICD-11 rozlišuje mezi hraním online a offline. Diagnóza 6C50.1 je porucha hraní hazardních her vyskytující se převážně v online prostoru. Je to porucha, která souvisí s hráčským chováním provozovaným prostřednictvím internetu nebo podobných elektronických sítí (tj. online) (ICD-11, 2022).

2.1 Diagnostika poruchy hraní hazardních her

K včasnému a rychlému rozpoznání poruchy hraní hazardních her slouží screeningové diagnostické nástroje, jako například dvacetipoložkový SOGS (The South Oaks Gambling

Screen), který čerpá z kritérií diagnózy patologického hráčství definovaných v DSM III (Lesieur & Blume, 1987). Obsahuje otázky například na četnost hraní různých druhů her či na subjektivní pocity ze hry.

Mezi další rychlé nástroje pro detekci této poruchy patří dvoupoložkový dotazník, tzv. Lie/Bet screen (vycházející z předchozího SOGS), jehož autoři jsou Johnson et al. (1997) a zahrnuje dvě položky čerpající z kritérií DSM-IV: *Musel jste někdy lhát lidem, kteří jsou pro vás důležití, o vašem hraní? Cítíte potřebu sázet víc a víc peněz?* Dle autorů tyto otázky spolehlivě rozliší skupiny patologických a kontrolovaných hráčů (Johnson et al., 1997).

Dotazník PGSI (Index závažnosti patologického hráčství) obsahuje devět položek s výběrem čtyř četností provádění dané aktivity v posledních 12 měsících (0 = nikdy – 3 = téměř vždy). Dle získaných bodů lze určit, do jaké kategorie hraní jedinec zapadá (neproblémový hráč, hráč s nízkým rizikem, středně rizikový hráč, problémový hráč) (Victorian Responsible Gambling Foundation, nedat.).

Jako poslední zmiňujeme dotazník organizace Gamblers Anonymous (Anonymní gambleři), což je svépomocná skupina, na našem území se vyskytující ve třech českých městech. Tento dotazník obsahuje 20 položek s výroky, na které jedinec odpoví *ano* nebo *ne*. Na více než sedm odpovědí odpoví kladně patologický hráč (Nešpor, 2012).

2.2 Okolnosti podílející se na vzniku poruchy hraní hazardních her

Okolnosti, které se podílejí na vzniku poruchy, jsou různé. Nešpor (2012) řadí jisté skupiny jedinců k rizikovějším ve vzniku patologického hráčství. Mezi tyto skupiny lidí patří mladí lidé, muži, osoby vykonávající nebezpečné povolání, profesionální hasiči, nezaměstnaní lidé, lidé s poruchami pozornosti či jedinci hyperaktivní.

Dle výzkumu Bradley (2009) se prostřednictvím skrytého zúčastněného pozorování bezplatných pokerových turnajů na čtyřech různých místech podařilo zjistit tři hlavní motivace hráčů: zdokonalování dovedností pro pozdější hry, společenskost a získání statusu "běžného hráče".

Mezi rizikové faktory vzniku poruchy dle výzkumů zařazujeme například přítomnost genu D2A1, který vlastní především lidé s poruchami kontroly impulzů a bývá spojován s deficitem v dopaminergních dráhách odměny (Blaszczynski & Nower, 2002). Také z přehledové studie Valenciano et al. (2023) vyplývá, že muži s vysokou impulzivitou mají větší sklony ke sportovnímu sázení. Naznačen byl také souběžný výskyt některých patologií, zejména užívání návykových látek nebo jiných návykových poruch.

Mezi další faktory související s rozvojem poruchy zařazuje Maierová & Charvát (2015) odlišný osobnostní profil u patologických hráčů oproti běžné populaci. Osobnostní profil byl získán pomocí Inventáře PSSI a vyplnilo jej 147 mužů hospitalizovaných pro léčbu patologického hráčství v psychiatrických nemocnicích. Ve škálách paranoidní, sebenejistý, závislý a depresivní skórovali o jednu směrodatnou odchylku nad průměrem a jednu a půl odchylku nad průměrem ve škálách hraniční a negativistický.

Silnější nutkání k hraní, chybnější kognice, nadměrná sebedůvěra, horší sebekontrola a problematické užívání alkoholu, jsou osobnostní dispozice spojené s problémovým sportovním sázením (Bum et al., 2018, Russell et al., 2019, citováno v Etuk et al., 2022).

Ze zjištění Cotte & Latour (2009) vyplynulo, že za spotřebou nejen online hazardních her stojí mimo jiné mýtus vidiny snadno vydělaných peněz. Vliv finanční situace souvisí s vyšší prevalencí výskytu hazardního hraní u mužů, přičemž výše měsíčního příjmu má vliv na účast na hazardní hře (Gartner et al., 2022).

Lee et al. (2007) vytvořili pětifaktorový model motivace k hazardnímu hraní. Motivy jsou následující: socializace, zábava, vyhýbání se, vzrušení a peněžní motivy. V tomto výzkumu bylo zjištěno, že peněžní motivace přímo souvisí s motivy zábavy, vzrušení a vyhýbání se. Z uvedeného vyplývá, že peněžní motiv má ve zmiňovaném modelu největší váhu, a tak by se potenciálně v terapii měl brát s větší váhou.

Více než nezbytné je připomenout faktory, které jsou zmiňovány v souvislosti se vznikem i jiných druhů závislostí. Jsou spojené s celostním modelem osobnosti, který zavedla WHO v šedesátých letech. Tento celostní model osobnosti lze uplatnit při vysvětlení příčin závislostí. Mohou to být právě problémy psychické, sociokulturní vazby, genetické dispozice či rituály spojené s užíváním návykových látek způsobujících vznik závislosti (Kudrle, 2003). Nejčastěji však jde o kombinaci těchto faktorů. Jedná se o příčiny biologické, sociální, psychogenní a spirituální.

Také v případě rozvoje hazardního hraní uvažujeme o dvou oddělených nevědomých procesech, a to *chtít* a *mít rád*. Tyto dva neuronální procesy a s nimi související mozkové struktury (tzv. dopaminový systém odměny) obvykle pracují společně, ale mohou se oddělit, zejména v případech závislosti (Robinson et al., 2016).

Z výzkumu Hlubočkové (2020) bylo zjištěno, že hlavním důvodem hraní bylo nenápadné a občasné sázení na sportovní utkání. Tyto sázky pak v dospělosti nabraly na intenzitě a své výši díky dosažení výtěžku z pracovní činnosti. Postupným navyšováním částek se dostaly

na desetitisícové sumy. Dle výzkumu Álvarez - Moya et al. (2011) nadměrné utrácení za hazardní hraní souviselo s citlivostí na odměnu (neurokognitivní odměna).

2.3 Léčba

Jedinci závislí na hazardním hraní mohou v České republice vyhledat několik typů služeb, které nabízí formální a odbornou léčbu. Jsou to ambulantní či lůžkové služby. Mezi ambulantní služby patří ordinace psychiatrů, adiktologické ambulance či denní stacionáře. Do lůžkových neboli rezidenčních služeb patří detoxifikace, krátkodobá či střednědobá léčba v psychiatrických nemocnicích, terapeutické komunity (Drogy - info, nedat.). Mezi další možnosti pomoci se řadí taktéž internetové a telefonické poradenství či svépomocné aktivity (například skupina Anonymní gambleři). S hlavní nebo sekundární diagnózou F63.0 bylo v roce 2023 v zařízeních v oboru psychiatrie nebo adiktologie 887 klientů v ambulantních zařízeních a 311 klientů v lůžkových zařízeních (Chomynová et al., 2024). Z těchto čísel je zřejmé, že jedinci s poruchou hraní hazardních her vyhledávají více ambulantní než lůžková zařízení.

V ambulantní terapii se klade důraz na eklektickou formu psychoterapie, která zahrnuje především podpurné a behaviorální postupy, jako je fantazijní desenzitizace, desenzitizace in vivo, identifikace spouštěčů hraní, vytvoření splátkového kalendáře. Hovoříme o bezpečnostních opatřeních zahrnujících minimalizaci přístupu hráče k volným finančním prostředkům, svěřením hospodaření s financemi do rukou druhé osoby (Zahradník, 2005).

Ústavní pobytovou léčbou rozumíme tříměsíční pobyt v psychiatrické nemocnici na oddělení závislostí či na specializovaných odděleních pro patologické hráče. Pacient může po propuštění z tříměsíčního léčebného programu využít nabídku doléčovacích programů následné péče. Dle Kudy (2003) je třeba, aby v programu následné péče fungoval multidisciplinární tým složený z psychologa, speciálního pedagoga a sociálního pracovníka. Mezi hlavní složky programu následné péče autor zařazuje tyto: psychoterapie (stabilizace abstinence od primární drogy), prevence relapsu (vybavit klienta takovými dovednostmi a vědomostmi, které zvýší jeho sebekontrolu, a tak i sníží pravděpodobnost vzniku relapsu), sociální práce (zaměřená na stabilizaci životního stylu a bydlení jedince), práce a rekvalifikace, lékařská péče, práce s rodinnými příslušníky, nabídka volnočasových aktivit.

Z výzkumu o účinnosti ústavní odvykací léčby Tibenská et al. (2008) vyplývá, že z celkového souboru se 44 % patologických hráčům dařilo abstinovat i po ukončení léčby. Ze stejného výzkumu také vyplývá, že ti, kteří ukončili léčbu na vlastní žádost, abstinovali

pouze v 5,6 %. Nejvíce se daří abstinovat pacientům, kteří ukončili léčbu řádně. Předčasné ukončení léčby (také ambulantní) představuje významný problém v léčbě poruch hazardního hraní (Melville et al., 2007) a velká část klientů s poruchou hazardního hraní přerušila léčbu v raných fázích (Jiménez - Murcia et al., 2007). Poruchy seberegulace (zejména zvýšená impulzivita a citlivost na tresty) a výkonná dysfunkce předpovídaly ukončení kognitivně behaviorální terapie u účastníků s patologickým hráčstvím (Álvarez - Moya et al., 2011).

Klinické symptomy patologických hráčů jsou velmi heterogenní. U hráčů se objevují například psychosomatické komplikace, chronická onemocnění, duální diagnózy (užívání návykových látek, poruchy osobnosti, poruchy nálady) (Mravčík et al., 2015), a tak je také třeba k této klinické skupině přistupovat. Dowling et al. (2015) prostřednictvím systematického přehledu a metaanalýzy došli k závěru, že až 75 % jedinců s patologickým hráčstvím může mít komorbidní poruchu. Jako nejčastěji uváděné psychiatrické poruchy v tomto přehledu byly poruchy nálady (23 %), poruchy způsobené užíváním alkoholu (21 %), úzkostné poruchy (18 %) a poruchy způsobené užíváním jiných návykových látek (7 %).

Dlouhodobé hazardní hraní jednoznačně vede k narušení mezilidských vztahů. Hráč podvádí své rodinné příslušníky, často se uchyluje ke lži. Tajně si půjčuje peníze, které nevrací, čímž se jeho rodina dostává do stále větších ekonomických problémů. Vysokou psychickou zátěž představuje patologický hráč pro svého partnera (Dowling et al., 2016). Autoři ve své studii zjistili, že partneři (manželé) patologických hráčů trpí po fyzické stránce zejména žaludečními problémy a chronickou bolestí hlavy (migrénami), po psychické stránce pocity deprese, beznaděje, zažívají hněv. Dle zjištění Maierové et al. (2014) se často děje to, že za hráče finanční dluhy platí rodina nebo jiní příbuzní. *„Tento trend potvrzuje i praxe, kde se u klientů setkáváme s tím, že rodina bývá často velmi nápomocná při splacení dluhů, což se ale může v léčbě a v procesu uzdravy projevit jako kontraproduktivní a rizikové pro udržení abstinence“* (Maierová et al., 2014). Z těchto důvodů je velmi důležité, aby se s rodinami hráče také pracovalo.

3 Zodpovědné hraní

V následující kapitole věnujeme pozornost filozofii přístupu *zodpovědné hraní*, který má pomoci předcházet vzniku problémového hraní. Jedná se tedy preventivní aktivitu cílenou na poskytování takových podmínek, ve kterých by hráči měli uskutečnit plně informovanou volbu s cílem realističtěji vnímat rizikovou povahu hazardu. Zároveň by se měla snažit cílit na celou populaci hráčů, nejen na ty problémové.

Z replikační studie Catania & Griffiths (2023) vyplývá, že opatření *responsible gambling* (RG) jsou opravdu užitečná, pokud se dělají správně. Stále však podle nich existují oblasti, které se dají zlepšit, jako je kontrola věku při registraci, aby se předešlo falešným identitám či hraní nezletilých, dále potom také více vyhrazeného místa pro propagační sdělení RG při komunikaci s online hráči.

Základním východiskem světové koncepce RG (zodpovědného hraní) se stal článek *A science-based framework for responsible gambling: The RENO Model* (Blaszczynski et al., 2004), na který postupně navázaly další články věnující se tomuto tématu např. (Collins et al., 2015; Ladouceur et al., 2016). Tento přístup komentují např. Hancock a Smith (2017), glorifikovali, že byl vytvořen standard doporučení, vědecký rámec, ale vytýkají, jakým způsobem byl realizován a že má jen slabé výsledky. Příčinu například vidí v tom, že strategie jsou vytvářeny zcela dominantně přímo provozovateli, kteří deklarují seberegulaci, ale přitom jsou ve zjevném střetu zájmů (zisk z provozování x ochrana hráče).

Cílem minimalizace škod prostřednictvím RG je zvyšování povědomí o příznacích škodlivého hraní hazardních her, povzbuzování ohrožených osob, aby si ověřili, zda mají své hraní pod kontrolou a motivování ohrožených osob k řešení jejich problémů s hraním a vyhledání odborné pomoci, pokud svépomoc nestačí. Jedná se o pět hlavních okruhů strategií minimalizace škod, jejichž efektivita byla ověřena v reálné praxi (Ladouceur et al., 2016; Ladouceur et al., 2017; Livingstone et al., 2019; Williams et al., 2012):

1. Efektivní komunikace v informování hráčů, preventivní kampaně a nástroje pro podporu řešení a vyhledávání odborné pomoci
2. Analýza vzorců hráčského chování (algoritmy pro identifikaci behaviorálních charakteristik rizikového, resp. problémového hraní + sebeposuzovací nástroje)
3. Specifické (technické) prvky v online hraní/sázení, které podporují zodpovědné hraní (např. pop-up zprávy)

4. Sebeomezující prvky, tedy nastavení finančních a časových limitů či limitů na počet aktivit atp.
5. Programy sebevyloučení

Tyto jednotlivé aktivity nemohu být chápány jako izolované procesy. Jedná se o aktivity, které na sebe musí logicky a efektivně navazovat a tím z dlouhodobého hlediska můžou mít efekt na redukci problémového hráčství. V České republice si provozovatelé hazardních her sami řeší aplikaci přístupu zodpovědného hraní ve svých provozech. Neexistuje jednotná metodika, kterou by všichni provozovatelé dodržovali.

3.1 Účinnost zodpovědného hraní

Yani de Soriano et al. (2012) upozorňuje na to, že společnosti provozující hazardní hry online musí být zodpovědné za škody související s jejich činností. Autoři navrhuje, aby byla plně uplatňována politika sociální odpovědnosti podniků (CSR). Všechny formy reklamy by měly být podstatně omezeny. Spolu s tím mají být zakázány také veškeré propagační techniky, které jsou díky času stráveném na internetu snadno viditelné a dostupné.

Problematikou prevence hazardního hraní se z hlediska využívání technologií v rámci online hazardního hraní věnuje Drosatos et al. (2018), který tvrdí, že zodpovědné hraní lze obohatit o takové prvky přesvědčovacích technik, které budou využívat chování, emoce a profil hráčů online. Takové technologie podle autorů mohou zvýšit potenciál technik změny chování. Jednou z cest, jak takové změny podpořit, by bylo například přimět provozovatele hazardních her k tomu, aby hráči měli k dispozici průběžné údaje o své historii užívání účtu. Tyto doplňující údaje mohou být například analytická historie sázek. Při zasílání zpráv či oznámení uživateli také mohou pomoci záznamy o chování v reálném čase – informace o počtu přihlášení či odhlášení do účtu, čas strávený na webu, rozkliknuté odkazy na zodpovědné hraní, apod.

Efektivitou strategií zodpovědného hraní se zabývají například výzkumy o možnosti samovyloučení z hazardních her. Výsledky jedné studie referují o tom, že samovyloučení z hraní hazardních her dodrželo 30 % hráčů a abstinovali po celou dobu vyloučení. Zbýlých 70 % hráčů pravidla samovyloučení nějakým způsobem obešlo (Ladouceur et al., 2000). Dle Blaszczyński et al. (2007) lze vnímat samovyloučení nejen jako prostředek k tomu, aby všichni hráči začali abstinovat, ale především by jeho účel měl být ve snižování hráčského chování. Ladouceur et al. (2017) uvádějí, že programy samovyloučení sice vykazují určitou

účinnost, ale mezi jejich omezení patří nízká míra využívání, porušování dohody a minimální důkazy o dlouhodobých výsledcích.

Evidenci varovných informací na stránkách provozovatelů hazardních her se zabývá například Blaszczyński et al. (2014). Ve své studii shrnují například fakt, že hazardní hráči, kteří mají sklony k impulzivité, s největší pravděpodobností tyto informace nevyužijí. Více než varovné informace během hraní hráče motivuje ke změně chování takový zdroj informací, který napomáhá individuálnímu rozhodování, protože tak méně ohrožují jeho osobní autonomii – nastavení limitů samotnými uživateli, apod. Z uvedeného článku vyplývá, že jednou z cest propagace zodpovědného hraní je využití sociálních médií k propagaci postojů k zodpovědnému hraní hazardních her. Díky jisté vazbě na zákazníky je pravděpodobné, že by se jednalo o účinnou platformu pro příležitostnou podporu používání nástrojů společenské odpovědnosti hráčů.

V rámci polostrukturovaného rozhovoru byli ve výzkumu Haefeli et al. (2016) zaměstnanci zákaznického servisu tří provozovatelů online hazardních her dotazováni na to, jaká je jejich situace ohledně snižování škod vzniklých hazardním hraním. Zjištění výzkumu ukazují, že odhalit budoucí problémy s hraním hazardních her pomáhá také komunikace mezi provozovatelem a uživatelem hazardní hry. Komunikační prostředky, jako jsou vyskakovací informativní zprávy či individualizované zásahy, mohou být pro budoucí chování hráčů velmi účinné (např. aktivní oslovení hráčů, u nichž bylo zjištěno riziko a sjednání schůzky s nimi). Internet dle autorů poskytuje na jedné straně zvyšování rizik hazardu, na straně druhé se však stává prostředím, ve kterém je jednodušší poskytování různých technologií pro zavádění inovativních nástrojů zodpovědného hraní. Na pozitivní účinek komunikace mezi spotřebitelem a provozovatelem hazardních her poukázal také Catania & Griffiths (2023). Interakce se zákazníky je podle jejich replikační studie faktorem, který ukázal, které společnosti se skutečně věnují konceptu zodpovědného hraní. Mnoho provozovatelů však nevnímá upozornění na hráčovu hráčskou aktivitu jako podstatné a zde efekt komunikace selhává. Je však také potřeba, aby byli zaměstnanci zákaznického servisu pro tuto komunikaci se zákazníkem řádně vyškoleni.

Z kvalitativní analýzy dat z rozhovorů dle výzkumu Drosatos et al. (2020) vyšlo najevo, že hazardním hráčům by spíše vyhovovalo, kdyby časové limity stanovovala platforma, kterou užívají. Také se domnívají, že tato platforma by měla poskytnout návod ke srozumitelnému stanovení peněžních limitů formou například vypočítání disponibilního příjmu na základě povolání a příjmové skupiny. Nastavení peněžních limitů v tomto výzkumu chápali hráči jako užitečný nástroj, ovšem uvítali by přísnější podmínky, aby

zavčas pochopili smysl a nutnost užití tohoto ochranného prostředku. Mezi další užitečné prostředky by podle nich patřilo například upozornění ze strany platformy, pokud by se zdálo, že sázejí neobvyklým způsobem.

Na základě výzkumu Cemiloglu et al. (2020) bylo stanoveno několik cílů pro etické zacházení s uživateli hazardních her. Autorům k inspiraci sloužil dosavadní mezinárodní model zodpovědného hraní a koncept společenské odpovědnosti firem CSR. Na základě zkoumání tohoto modelu a principů CSR byly identifikovány následující cíle zodpovědného hraní do budoucna: vytvořit prostředí, které podporuje informovanou volbu, sledovat údaje o uživateli s cílem identifikovat rizikové faktory a zavést opatření k řešení problematického chování. Autoři však připomínají jeden potenciální problém v souvislosti s chováním uživatelů - v případě návykových technologií schopnost a ochota uživatelů vnímat informace a převést toto povědomí do jednání může být pravděpodobně menší, pokud nejsou ochotni své chování změnit.

Další z výzkumů, jehož data čerpají z reálného chování hráčů, je výzkum Auer et al. (2020). Cílem této studie bylo prozkoumat účinky dobrovolného nastavení limitů v herní aplikaci. Výsledky této studie naznačují, že nastavení limitů v aplikaci je čistě dobrovolnou záležitostí každého hráče, a nucené nastavení limitů ze strany provozovatele tak nemá na hráče velký dopad.

Na nebezpečí reklam na hazardní online hry (konkrétně na sportovní sázky) upozorňují Dunlop & Ballantyne (2021) zejména v souvislosti s mladistvými do 18 let, na které mají marketingové techniky velký vliv. Účelem těchto reklam je vyzdvihnout pozitivní aspekty výrobku a ignorovat jeho případné negativní vlastnosti. Dle výpovědí účastníků výzkumu byly tyto reklamy nejčastěji evidovány v době sportovních utkání.

Různé strategie snižování rizik, například informační a osvětové kampaně, informační či poradenská centra na místě, osvětová výuka nebo právě opatření zodpovědného hraní mají středně nízkou účinnost, naproti tomu omezení dostupnosti a přístupu k hazardním hrám má středně vysokou účinnost (Ladouceur, 2017). V jiném výzkumu se ukazuje, že diskuse o zodpovědném hraní je pro prevenci nebo minimalizaci škod způsobených hazardními hrami nedostatečná (Livingstone & Rintoul, 2020). Opatření ZH má pozitivní vliv především na hráče, kteří prozatím problémovými hráči nejsou (Ivanova, 2019).

Výsledky experimentu založeném na zkoumání vlivu povinné přestávky u sportovního sázení ukázaly, že minutová přestávka se jeví jako efektivní, protože jedince poté motivovala k delší dobrovolné pauze ve srovnání s 5minutovými nebo 90sekundovými přestávkami (Hopfgartner et al., 2021).

Výzkumem povinné přestávky se zabýval také Schwarzkopf et al. (2024) studiem fyziologických změn při přestávce během hraní hazardní hry. Kromě toho, že výsledky této studie naznačují existenci mnoha změn ve fyziologické aktivaci (arousal) při hraní hazardních her, ukázalo se, že povinné přestávky jsou vhodné k přerušení aktivace vzniklé v důsledku hraní, ale trvalý posun úrovně aktivace ve srovnání s počáteční reakcí aktivace (rozdíl aktivace v situacích po přestávce a začátku hry) by se neměl očekávat. Proto je třeba kritičtěji zhodnotit předpoklad, že povinné přestávky obecně zabraňují zintenzivnění hráčského chování a představují vždy účinné opatření na ochranu hráčů. Přestávka má tedy efekt pouhého „ochlazení“. Studie Rocco et al. (2020) toto potvrzují.

Folkvord et al. (2019) uvádí, že vyskakovací obrázková a textová varování a informace neměly na hraní online automatů významný vliv. Ginley et al. (2016) zjistili, že hráči online automatů, kteří dostávali varovná sdělení při výhře, provedli nejmenší počet zatočení a v průběhu hry nezrychlili tempo sázení tolik jako ti, kteří pop-up sdělení nedostávali. Hráči, kteří dostávali varovná hlášení v době, kdy prohrávali, však počet svých roztočení ani rychlost sázení nesnížili, což naznačuje, že výhra nebo prohra při hraní online automatů zřejmě ovlivňuje účinnost varovných hlášení.

Chóliz et al. (2024) upozorňují na to, že pozornost by se neměla soustředit na pacienta (tj. hráče), ale na příčinu závislosti (tj. hazardní společnosti). Zdůrazňuje, že by se měla regulovat hazardní hra podle etických zásad.

V České republice nejsou zatím dostupné studie zabývající se efektivitou opatření ZH, jelikož tento projekt funguje pouze krátce, proto zde zmiňujeme zahraniční výzkumy.

3.2 Legislativní rámec

Situace hazardního hraní má v České republice historii již od roku 1990, kdy tzv. loterijní zákon začal regulovat hazardní hry v novodobých dějinách. Od 1. 1. 2017 jej však musel nahradit zákon o hazardních hrách, který zavedl řadu dalších zodpovědných opatření a poté v roce 2020 byl spuštěn rejstřík vyloučených osob (Zodpovědné hraní, nedat.).

V rámci legislativy je na našem území platný *zákon č. 186/2016 Sb.* o hazardních hrách. Vztahuje se na provozování hazardních her na území České republiky. Tento zákon upravuje tyto druhy hazardních her: loterie, kurzová sázka, totalizátorová hra, bingo, technická hra, živá hra, tombola, turnaj malého rozsahu. Kromě podmínek pro provozování hazardních her, obsahuje taktéž souhrn opatření pro zodpovědné hraní. Mezi tato opatření patří následující (Zákony pro lidi, 2022, Zodpovědné hraní, nedat.).

- *Sebeomezující opatření.* Účastník hazardní hry musí mít právo nastavit si sebeomezující opatření v podobě limitů, jako je nastavení počtu sázek či proher za jisté časové období, dále také počet možných přihlášení, maximální dobu přihlášení a v neposlední řadě výši proher.
- *Rejstřík vyloučených osob (RVO).* Od roku 2020 (Výroční zpráva o hazardním hraní, 2023) slouží jako prostředek k zamezení jedincova přístupu k hazardním hrám, jeho správcem je Ministerstvo financí. Jedinec má možnost odeslat žádost o zapsání do tohoto rejstříku anebo je zapsán z moci úřední (vyhlášení insolvence, osoby pobírající dávky v hmotné nouzi...). Ode dne zapsání do rejstříku nemá jedinec možnost účastnit se nadále na hazardní hře. V RVO vyloučených z účasti na hazardních hrách bylo k 31. 12. 2023 zapsáno celkem 198,9 tis. osob, z toho 9,6 tis. na vlastní žádost, ostatní osoby byly zapsány z moci úřední (Chomynová et al., 2024).
- *Omezení reklamy.* Reklama nesmí být zaměřena na osoby mladší 18 let a nesmí v hráčích evokovat, že příjmy z hraní mohou nahradit regulérní práci.
- *Registrace a evidence každého hráče.* Po řádné registraci včetně kontroly věku hráče má každý právo nastavit si své limity.
- *Povinná přestávka u technické hry.* Po každých 120 minutách hraní se technická hra na 15 minut vypne.

Na začátku r. 2024 vešla v účinnost novela ZHH (zákon č. 349/2023 Sb., zákon, kterým se mění některé zákony v souvislosti s konsolidací veřejných rozpočtů), která upravila řadu ustanovení ZHH. Tyto změny v novele se týkají například rozšíření působnosti zákona, nově se internetová hazardní hra považuje za provozovanou v České republice, jestliže je zde dostupná a umožňuje se účast na ní i cizincům. *"Dále se změny týkají blokace nelegálních internetových hazardních her, povolovacího procesu a koncepce kaucí, informační povinnosti provozovatelů hazardních her, registrace hráčů, uživatelského konta, rejstříku osob vyloučených z účasti na hazardní hře, zavedení prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře (tzv. panic button), sebeomezujících opatření nebo tzv. live dealer game"* (Chomynová et al., 13, 2024).

Panic button je nástroj k zamezení účasti na hazardní hře, který musí být viditelný v každé herní pozici a každém herním prostoru a v případě internetové hry po celou dobu přihlášení do uživatelského konta. *"Při využití tohoto prostředku nesmí provozovatel hráči umožnit vložit do hry jakoukoliv sázku po dobu 48 hodin, současně mu musí nabídnout zápis do*

rejstříku a bezodkladně informovat ministerstvo financí o použití tohoto prostředku" (Chomynová et al., 14, 2024). Online živá hra (live dealer game), která je přenášena ze studia umístěného v kasinu, nově nebude provozována proti softwarovému hracímu systému provozovatele, nýbrž proti živému krupiérovi, jehož přenos je vysílán z fyzického studia.

Z výzkumu Auer & Griffiths (2022), kteří zkoumali vliv povinné přestávky u online kasinových her, vyplývá, že hodinová přestávka má u britských hráčů výrazný vliv na pozdější hraní. Dokonce až 41 % z jejich výzkumného souboru přestalo po zbytek této doby vkládat peníze a podobně velké procento hráčů (44,9 %) přestane sázet po zbytek celého dne. „*To znamená, že povinná herní přestávka v prostředí online kasina zřejmě zabraňuje nadměrnému utrácení během krátkého časového období*“ (Auer & Griffiths, 2022, 14).

Procesní agendy a regulaci hazardu má na starosti odbor 73 Ministerstva financí České republiky. Analyzuje stávající stav hazardních her v České republice, navrhuje v této oblasti opatření, mapuje činnosti neoprávněného provozování hazardních her, vede rejstřík RVO (viz výše) a seznam nepovolených internetových her (Ministerstvo financí, 2019). Funguje tedy jako regulační orgán v oblasti provozování HH.

VÝZKUMNÁ ČÁST RIGORÓZNÍ PRÁCE

4 Výzkumný problém, výzkumný cíl a výzkumné otázky

V následující kapitole bude vymezen výzkumný problém a představeny koncepty, které hrály při jeho vymezení klíčovou roli. Dále bude čtenář seznámen s výzkumným cílem a výzkumnými otázkami.

4.1 Výzkumný problém

Na základě rešerše prevalenčních studií hazardního hraní v České republice se ukázal přechod hazardního hraní do online prostoru jako velmi problematický. Z poslední Výroční zprávy o hazardním hraní v ČR za rok 2023 (Chomynová et al., 2024) byl podíl osob v riziku byl více než dvakrát vyšší u online hráčů (21,8 %) než u hráčů land-based hazardních her (9,8 %). Mezi nejrizikovější hazardní hry podle podílu hráčů v riziku jsou technické hry land-based (40,2 %), online živé hry (39,8 %) a online kurzové a live sázky (27,1 %) (Chomynová et al., 2024).

Mezi hlavní oblasti, které jsou zasaženy dlouhodobým hazardním hraním, jsou dle Williamse et al. (2011) například kriminalita, zaměstnání, volnočasové aktivity, společenské postavení. Herní aplikace nabízející hazard jsou velmi nebezpečné kvůli snadné dostupnosti, absenci studu hráčů, rychlosti, přístupnosti mnoha možností na jednom místě (losy, loterie, kasino, sportovní sázky).

Rizikovitost online hazardního hraní spočívá především v jeho snadné dostupnosti. Mezi další rizika patří například snadný přístup jedince k zahraničním sázkovým kancelářím nebo k aktivitám nelegálních provozovatelů hazardních her. Také počet a aktivita legálních provozovatelů však stále roste a nabídka hazardního hraní v České republice je poměrně vysoká (Chomynová et al., 2024). „*K 1. 1. 2024 mělo povolení provozovat hazardní hry v ČR 54 společností*“ (Chomynová et al., 7, 2024).

V návaznosti na navyšování trendu online hazardního hraní vzešel v roce 2017 v platnost zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách. Vztahuje se na provozování hazardních her na území České republiky. Tento zákon upravuje různé druhy hazardních her a obsahuje taktéž souhrn opatření pro zodpovědné hraní. Jde o následující opatření: sebeomezující opatření, zapsání v RVO, omezení reklam provozovatelů, registrace a evidence každého hráče, povinná přestávka u technické hry (Zákony pro lidi, 2022).

Mapování průběhu hráčské kariéry online hazardního hraní z pohledu samotných hráčů vytváří ucelenou představu o zkušenostech a prožitcích souvisejících s tímto druhem hazardního hraní, ale také o vnímání jednotlivých prvků zodpovědného hraní. Dle výzkumu

Livingstone & Rintoul (2020) se ukazuje, že diskuse o zodpovědném hraní je pro prevenci nebo minimalizaci škod způsobených hazardními hrami nedostatečná. Experiment založený na zkoumání vlivu povinné přestávky u sportovního sázení ukázal, že 15minutová přestávka se jeví jako efektivní, protože jedince poté motivovala k delší dobrovolné pauze ve srovnání s 5minutovými nebo 90sekundovými přestávkami (Hopfgartner et al., 2021). Naproti tomu dle Ladouceur (2017) osvětová výuka nebo právě opatření zodpovědného hraní mají středně nízkou účinnost.

Tomuto tématu jsem se rozhodla věnovat z toho důvodu, že daná problematika není v tuzemsku příliš výzkumně probádána. Přestože existuje několik prevalenčních studií hazardního hraní v online rozhraní, domnívám se, že je třeba zmapovat vývoj hráčské kariéry z pohledu samotných hráčů a zmapovat, jak vnímají prvky zodpovědného hraní. Zároveň se domnívám, že panuje jistá nevědomost o rozšířenosti tohoto druhu hazardního hraní, a to i z toho důvodu, že pro hráče je velmi snadné tento druh závislosti skrývat.

4.2 Výzkumný cíl a výzkumné otázky

V souladu s výzkumným problémem byl stanoven cíl výzkumu, který zní následovně: **Zmapovat a popsat průběh online hazardního hraní u jedinců s poruchou hraní hazardních her. Porovnat vývoj hráčské kariéry hráčů hrajících různé typy her.**

Na základně tohoto výzkumného cíle jsou formulovány následující výzkumné otázky. Dle Miovskeho (2006) obvykle formulujeme 4 - 8 takových otázek, které by měly být jasné a vystihovat pravou podstatu problému. Výzkumné otázky jsou následující:

- 1) Jaký vývoj má hráčská kariéra?
- 2) Jak se liší hráčská kariéra mezi hráči, kteří hrají online kurzové sázky a hráči, kteří hrají ostatní hazardní hry?
- 3) Jaké důsledky a dopady má online hraní na hráče a jeho okolí?
- 4) Jaké prvky zodpovědného hraní v online prostředí hráči využívali a jak je vnímali?

5 Metodologie výzkumu

Cílem této kapitoly je seznámit čtenáře s výzkumným postupem, který byl v rámci tohoto výzkumu použit. Důraz zde klademe na konkrétní výzkumný plán, typ výzkumu, volbu

výběrového souboru či způsob sběru a tvorby dat. Dále považujeme za důležitý etický aspekt výzkumu a popis metod zpracování a analýzy dat. Tyto kapitoly jsou klíčové pro porozumění výsledkům výzkumu.

5.1 Metodologický přístup, typ výzkumu

Výzkum byl realizován kvalitativním způsobem za použití kvalitativních metod. Rozhodla jsem se tak z toho důvodu, že svěřit se s životními událostmi v životě závislého jedince není jednoduché a citlivější je individuální a osobní přístup výzkumníka, což umožňuje právě kvalitativní výzkum. Strauss & Corbinová (1999, 11) uvádějí, že kvalitativní typy výzkumů jsou takové, které „*se snaží odhalit podstatu něčích zkušeností s určitým jevem, např. nemocí, přestoupením na jinou víru nebo závislostí*“.

Typ výzkumu je v tomto případě *kazuistika* či *případová studie* jedinců zapojených do výzkumu, konkrétně vícepřípadová studie. Břicháček (1981, citováno v Miovský, 2006) uvádí, že jednou ze situací, kdy tento typ výzkumu využíváme, je analýza a popis „typického“ případu jako zástupce určité skupiny, což splňuje právě tento výzkum. Dle Miovského (2001) v posledních desetiletích vzrůstá využití kvalitativních výzkumů z oblasti adiktologie, jelikož tento přístup je schopen poskytnout nám mnoho nových dat, která jsou statisticky nehodnotitelná. Psychiatr Cyril Höschl (2001, citováno v Miovský, 2006, 12) poukazuje na silné a slabé stránky psychologických výzkumů: „*Jednu ze dvou cest vidí ve větším zaměření se na výzkum jednotlivců.*“

Miovský (2006) vysvětluje, že v tomto typu výzkumu se zaměřujeme na určitý objekt výzkumného zájmu. Jelikož mým cílem bylo zachytit prožitou zkušenost, jako výzkumný zdroj dat bylo použito interview (rozhovor), konkrétně *polostrukturované interview* a dále potom metoda *životní křivky*.

5.2 Výzkumný soubor

Výzkumným souborem pro tento výzkum byli respondenti hospitalizovaní v psychiatrické nemocnici Opava (11 respondentů) a Jihlava (1 respondent) s diagnózou *F63.0 - patologické hráčství* aktuálně absolvující léčbu patologického hráčství. Celkový soubor čítá 12 respondentů. Soubor tvoří pouze muži. Neopomíjíme genderovou vyváženost, ale v našem výzkumu jsme se zaměřovali pouze na muže - hráče. Respondenti splňují následující kritéria: věk nad 18 let a hráčská kariéra v minulosti v online prostředí po dobu minimálně jednoho roku. Pět respondentů má hlavní zkušenost s kurzovým sázením na sport

(výzkumný soubor č. 1), sedm respondentů hrálo různé další druhy hazardních her (výzkumný soubor č. 2). Od respondentů byly zjišťovány zkušenosti s různými typy hazardních her. V zahraničí již několik studií v posledních letech upozorňuje na vliv typu hazardní hry na průběh hráčské kariéry (Auer et al., 2024; Seal et al., 2022). Dle výzkumu Mazar et al. (2020) typ hazardní hry, který jedinec hraje, může ovlivnit budoucí průběh hraní a jeho intenzitu a Bischof et al. (2016) upozorňuje na to, že typ hazardní hry je třeba považovat za relevantní faktor ve výzkumu hazardních her

Volba výzkumného souboru byla dána nepravděpodobnostní metodou výběru, konkrétně potom samovýběrem založeným na dobrovolnosti respondentů a také záměrným výběrem dle zmíněných kritérií. Důvody ke zvolení těchto kritérií jsou vysvětleny následujícími daty ze statistik ÚZIS (2023, citováno v Chomynová et al., 2023).

Dle posledních dat o situaci hazardního hraní v České republice bylo v ambulanci a lůžkové psychiatrické péči v roce 2023 celkem 1 198 pacientů s hlavní nebo vedlejší diagnózou patologické hráčství (F63.0), z nich v ambulancích bylo léčeno 887 osob (o 37 osob více než v roce 2022) a na lůžkových odděleních 311 osob bez ohledu na odbornost pracoviště (o 10 osob méně než v roce 2022) (Chomynová et al., 2024). Níže přiložená tabulka poskytuje další podrobnosti.

Tabulka č. 1: Počty pacientů dle věku a pohlaví s hlavní nebo vedlejší diagnózou F63.0 v lůžkové a ambulanci péči v roce 2023 v zařízeních oboru psychiatrie a adiktologie.

Věk	Lůžková zařízení		Ambulantní zařízení	
	Muži	ženy	muži	ženy
0-9 let	0	0	1	0
10-19	3	0	18	5
20-29	70	4	144	29
30-39	114	11	237	40
40-49	67	7	207	36
50-59	18	4	67	29
60-69	9	2	40	13
70-79	2	0	12	6
80+ let	0	0	0	3
Celkem	283	28	726	161

Zdroj: ÚZIS (2023) in Chomynová et al., 2024.

Dle dat uvedených v tabulce č. 1 lze konstatovat, že věk, ve kterém muži absolvují pobytovou léčbu nejčastěji, je 30 - 39 let. To koresponduje i s věkovým průměrem v našem výzkumném souboru, kdy věkový průměr je 33,3 let (viz tabulka č. 2). Statisticky toto číslo odpovídá nejčastějšímu věku, kdy muži vyhledají pobytovou léčbu v zařízeních v oboru psychiatrie a adiktologie. Věkové minimum je v našem výzkumném souboru 22 let a maximum 45 let.

Markantní rozdíl v četnosti pobytové léčby mezi muži a ženami odkazuje na fakt, že ženy častěji volí ambulantní formu léčby patologického hráčství, a tak se v pobytové léčbě setkáváme častěji s muži, kteří mají diagnózu patologické hráčství.

Tabulka č. 2: Výzkumný soubor č. 1; přehled a charakteristiky respondentů:

Účastník	Přiřazené fiktivní jméno	Pohlaví	Věk (roky)	Nejvyšší dosažené vzdělání	Povolání	Léčba	Duální diagnóza	Období online hráčské kariéry	Druh hazardní hry
1	Aleš	M	22	SOŠ	skladník	poprvé	není	4 roky	kurzové sázky
2	Ivan	M	34	SŠ s maturitou	OSVČ	poprvé	není	5 let	kurzové sázky
3	Pavel	M	35	SŠ s maturitou	OSVČ	podruhé	není	8 let	kurzové sázky
4	Matouš	M	33	SŠ s maturitou	-	podruhé	není	10 let	kurzové sázky
5	Jáchym	M	31	SOŠ	dělník	poprvé	není	3 roky	kurzové sázky

Tabulka č. 3: Výzkumný soubor č. 2; přehled a charakteristiky respondentů:

Účastník	Přirazené fiktivní jméno	Pohlaví	Věk (roky)	Nejvyšší dosažené vzdělání	Povolání	Léčba	Duální diagnóza	Období online hráčské kariéry	Druh hazardní hry
1	Vojtěch	M	31	SOŠ	skladník	poprvé	závislost: alkohol pervitin	8 let	poker, automaty, kurzové sázky
2	Filip	M	31	SŠ s maturitou	automechanik, zámečnick	poprvé	není	2 roky	automaty
3	Martin	M	34	SŠ s maturitou	dělník	poprvé	není	4 roky	automaty, ruleta, black jack, poker, kurzové sázky
4	Vít	M	24	ZŠ	-	počtvrté	není	6 let	kurzové sázky, automaty
5	Tomáš	M	42	ZŠ	OSVČ	poprvé	užívání kokainu	2 roky	kurzové sázky, automaty
6	Matěj	M	37	SŠ s maturitou	dělník	poprvé	není	8 let	automaty, kurzové sázky
7	Matyáš	M	45	SŠ s maturitou	OSVČ	poprvé	není	2 roky	automaty, ruleta

5.3 Metoda získávání dat

Data byla získávána *polostrukturovaným interview* (viz příloha č. 3). Dle Miovského (2006) jde o rozhovor, který je moderovaný, prováděný s jistým cílem výzkumné studie.

Při tvorbě otázek do interview jsem vycházela ze struktury Miovského (2006), který dělí strukturu polostrukturovaného interview do těchto částí – přípravná a úvodní část, vzestup a upevnění kontaktu, jádro interview, závěr a ukončení. Před započítím interview jsem vyplnila s respondentem záznamový arch (viz příloha č. 2). Samotné interview se skládalo z několika úvodních otázek a dále z otázek hlavních. Během interview jsem využila také metodu životní křivky, kdy jsme společně s respondentem zaznamenávali na osu důležité mezníky ve vývoji jeho hráčské kariéry.

Sběr dat proběhl mezi březnem a prosincem 2023. Délka interview trvala maximálně 60 minut. Před započítím interview byli respondenti dotázáni na možnost nahrávání našeho rozhovoru na diktafon. Všechny rozhovory byly nahrány. Pomocí audiozáznamu byla data fixována. Poté mohla proběhnout transkripce dat.

Doplňující metodou byl screeningový dotazník PGSI (Index závažnosti patologického hráčství), který byl respondentovi administrován po provedení interview. Bodové odpovědi vypovídaly o vnímání závažnosti problému daného respondenta a reflektovaly tak jeho zkušenost.

5.4 Etika výzkumu

Nedílnou a důležitou součástí výzkumu je etická stránka práce. Před zahájením interview byl každý respondent informován o cílech výzkumu, ale také jsem se každému představila já sama. Každý respondent mi poskytl písemný informovaný souhlas s interview. Souhlas se týkal také provedení nahrávky interview. Respondenti byli stručně informováni o tom, na co budou mé otázky zaměřeny. Zároveň byl každý informován o možnosti z výzkumu kdykoliv odstoupit. Ani v jednom případě se tak nestalo. Řídila jsem se radami Miovského (2006), pracovala jsem například s empatickou neutralitou, tedy nedávala jsem najevo svůj postoj ke zjištěným skutečnostem. Výsledek transkripce dat byl také anonymizován, respondenti byli označeni fiktivními jmény. Kdekoliv bylo v interview použito nějaké jméno, bylo nahrazeno jiným. Po přepsání rozhovoru byl zvukový záznam smazán. Jako vyjádření vděku byla každému z respondentů věnována drobná odměna v podobě sladkosti. Byla dodržena všechna etická pravidla pro psychologický výzkum.

5.5 Způsob hodnocení a analýzy dat

Analýza rozhovorů byla prováděna pomocí interpretativní fenomenologické analýzy (IPA). Jejím hlavním cílem je porozumění žité zkušenosti člověka (Řiháček et al., 2013).

V psychologii vede IPA k porozumění zkušenosti člověka na idiografické úrovni se zaujetím pro to, jaký význam přisuzuje své zkušenosti určitý člověk v určitých podmínkách či situaci a jaká je podoba tohoto procesu nabývání významu (Řiháček et al., 2013).

Doporučený postup interpretativní fenomenologické analýzy je následující (Řiháček et al., 2013):

0. Reflexe vlastní zkušenosti se zkoumaným tématem

1. Důsledné opakované čtení materiálů – dobře se seznámit s daty získanými od účastníků

2. Psaní poznámek a komentářů – psaní poznámek a otázek, které výzkumníka při čtení napadají

3. Rozvíjení témat – výzkumník hledá vynořující se témata

4. Hledání souvislostí mezi tématy

5. Analýza dalšího případu – zde výzkumník opakuje 1. až 4. krok

6. Hledání vzorců napříč případy – výzkumník hledá souvislosti mezi případy

6 Analýza dat

V následující kapitole budou rozebrány výsledky analýzy dat. V první řadě je popsána analýza jednotlivých případů a krátce shrnuta klíčová témata pro jednotlivé případy. Za každým popisem případu je znázorněna životní křivka znázorňující vývoj hráčské kariéry, jejíž průběh je označen roky věku respondenta v jednotlivých časových obdobích. Poté je představena společná analýza dat, kde jsou společná témata zasazena do jednotlivých okruhů tak, aby byla pro přehlednost seskupena. Témata budou více přiblížena prostřednictvím vypsaných kódů, které byly při analýze dat využity.

6.1 Vlastní reflexe tématu

Téma vývoje hráčské kariéry z pohledu hráčů hazardních her jsem si vybrala z toho důvodu, že se domnívám, že tato problematika není veřejnosti příliš známá. Přitom problematika online hazardního hraní se na základě rešerše dostupné literatury ukazuje jako velmi aktuální. Takzvané land-based hazardní hraní, tedy fenomén hraní v reálném prostředí ustupuje, ovšem masivně roste hazardní trh na internetu. Pozoruji i ve svém okolí, že mnoho lidí o tomto druhu hazardního hraní neví, a tak se tedy přirozeně neví ani o rizicích tohoto druhu zábavy. Rizikovitost spočívá především v jeho snadné dostupnosti, rychlém přístupu, možnosti snadného obejití preventivních opatření. V prostředí online hazardního hraní mizí také stud, který bývá s hraním v kamenných hernách spojen. Je třeba také upozornit na aktivity nelegálních provozovatelů, ovšem také počet legálních provozovatelů hazardních her je dle mého názoru vysoký.

Bylo i pro mě samotnou překvapením například zjištění, kolik mužů (problematických hráčů) se rozhodne pro léčbu v pobytovém zařízení oproti celkové prevalenci hráčů hazardních her v České republice. Domnívám se, že za nízkými čísly v pobytových léčbách stojí stigmatizace těchto osob a s tím pojící se stud, ale zejména také nevědomost okolí hráče o jeho hazardním hraní – v prostředí online hraní je mnoho věcí jednodušší utajit.

Přestože existuje několik prevalenčních studií hazardního hraní v online rozhraní, domnívám se, že je třeba zmapovat vývoj hráčské kariéry z pohledu samotných hráčů. Také považuji za důležité zjistit jejich názory na strategie zodpovědného hraní. Zpětná vazba hráčů samotných může pomoci přiblížit, jak opatření zodpovědného hraní hráči vnímají a zda je využívají.

Několikaleté utajování problémů, které se s hazardním hraním pojí, znamená velkou zkoušku také pro rodinné příslušníky hráče, pro jeho blízké osoby. A tak mě i jako partnerku,

matku, sestru, kamarádku, dceru toto téma oslovilo – pokládám si otázku, jak je možné, že může být tak moc jednoduché zatajovat závislost před blízkou osobou.

6.2 Představení a analýza jednotlivých případů

V této podkapitole si čtenář udělá představu o jednotlivých respondentech. Krátce je představen jejich průběh hazardního hraní. V textu jsou představeny hlavní části příběhu respondenta tak, aby byly přiblíženy jeho zkušenosti a prožitky s danou problematikou. Popis příběhu je podpořen citacemi respondenta. Na konci představení jednotlivých případů se nachází výčet témat, která se u respondentů vynořila jako klíčová a také je uvedena stručná časová osa, ze které se čtenář dozví o postupném vývoji hráčské kariéry jedince.

6.2.1 Aleš

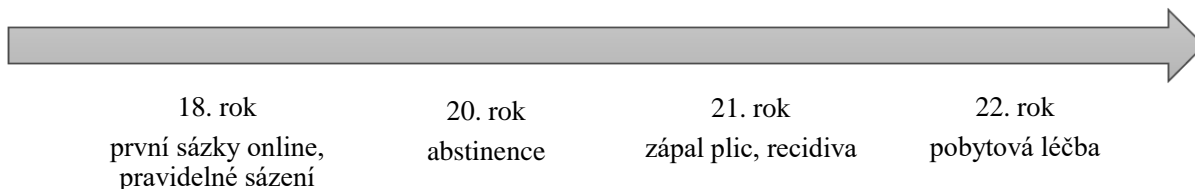
Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou v Alešově případě tyto: kurzové sázky, poker. První zkušenosti má rovnou v online prostředí, hrál od 18 let. Postupem času sázel obden. Hrál hlavně s kamarády. Od malička se věnuje sportu. „*Nějak jsem tušil, že se v tom vyznám a že můžu vyhrát, nikdy nebudu muset pracovat a bohužel to nevyšlo.*“ V době, kdy měl Aleš přítelkyni, měl roční abstinenci. Poté však onemocněl zápallem plic a údajně díky tomu se k hraní vrátil. „*Minulý rok jsem si uvědomil, že jsem gambler a musím s tím něco dělat.*“ O víkendu, kdy nechodil do práce, se sázení věnoval nejvíce. V herní aplikaci si někdy koupil také los. Na sázení využil Aleš svoje peníze ze spořicího účtu, potom také peníze, které vyhrál díky pokeru. Poker Aleš hrál i fyzicky. Díky tomu vydělal hodně peněz na sázení. „*Takže toho nelituju, ale všechno, co jsem vyhrál, jsem prohrál na sázkách.*“

Před nástupem na léčbu Aleš navštěvoval psychiatra. Sázení u Aleše doprovázely i zdravotní potíže. „*Dvakrát jsem skončil za poslední rok v nemocnici, kdy jsem měl tachykardii, když jsem sázel, měl jsem tep 171 za minutu.*“ Sázení na live zápasy se věnoval Aleš nejvíce. V posledních stadiích hraní Aleš trávil sázením 9 - 10 hodin denně (sázení se věnoval i v práci). Ačkoliv Aleš říká, že vnímá jako gambling i poker, chce v něm dál pokračovat, proto se původně nechtěl zapsat do RVO. „*Chtěl jsem totiž na ten poker jezdit, ale psychologka mi řekla, neodradila mě přímo od toho, ale řekla mi, že to není dobrý nápad tam jezdit.*“

Limity měl Aleš nastavené na nekončeno. Alešův bratr mu na herní aplikaci změnil přihlašovací údaje, aby nemohl hrát. Aleš si však i přesto našel jinou cestu k sázení. „*Sem tam, když jsem dal tiket za vyšší částky, tak mě to hodilo do limitu, že když člověk hodně*

vyhrává, tak oni zakážou ten další tiket dát.“ Nyní je Aleš v RVO. Zodpovědné hraní Aleš nezná.

Obrázek č. 1: Alešova životní křivka



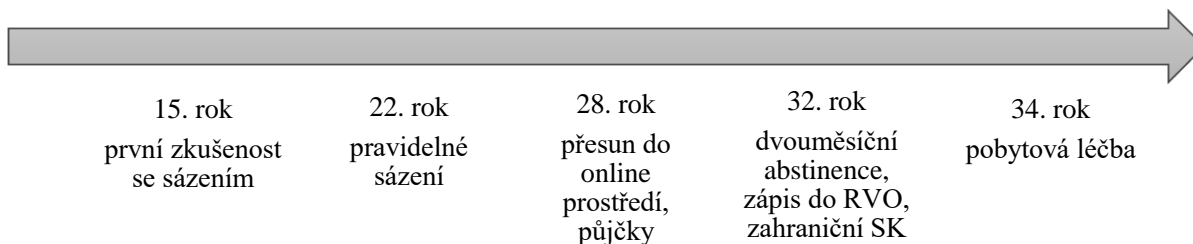
6.2.2 Ivan

Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou v Ivanově případě tyto: kurzové sázky, automaty. Ivan sází online posledních šest let. Do té doby docházel každý den na pobočku. Začal už v 9. třídě na základní škole, kdy si jednou týdně šli vsadit do trafiky s kamarády. Později se věnoval sázení s kamarády „u piva“. Jeden z nich mu také ukázal cestu online sázení, což Ivana motivovalo, aby si herní aplikaci také stáhnul. Od té doby, co to udělal, začal navyšovat vklady a postupně si půjčoval finance. Nyní má 21 věřitelů. Od malička se Ivan zajímal o sport. „*A tím, že jsem celý život nekuřák, tak jsem si říkal, že ta stovka za ten den, že kdybych kouřil, tak to stejně prokouřím, takže mi nebylo té stovky líto, na začátku.*“

Ivan věnoval live sázení veškerý svůj čas poslední tři roky. Manželka Ivana věděla, že sází, ale nevěděla, že v tak velkých částkách. Dozvěděla se o tom měsíc před nástupem na léčbu. Zahraniční sázkovou kancelář Ivan vyzkoušel v době, kdy byl zapsaný v RVO a chtěl i přesto sázet. „*Takže sázel jsem přes kamaráda, ale nechtěl jsem, aby viděl, za kolik tam sázím nebo co, tak jsem zkoušel tu zahraniční, ale nebyl jsem s tím spokojený.*“ Když hrál přes kamarádův účet, dobíjel si účet přes paysafecard. „*Tam pak byl problém s tím nabíjením, já jsem ho nechtěl s tím otravovat každý den.*“ Kvůli sázení se Ivan dostal do konfliktu se zákonem. Během své hráčské kariéry měl dvoutměsíční abstinenci. Během té doby také vyhledal psychiatra.

Herní limity si v aplikaci nenastavoval. Když v herní aplikaci začínal, možnost limitů zde ještě nebyla. Bonusy do hry zasílal Ivanovi provozovatel. Patřil do VIP klubu. „*Každý měsíc mi k prvnímu nabíli 5 tisíc netů a když jsem si řekl o nějakou vstupenku na hokejový zápas, tak mi ji dali.*“ Do RVO se Ivan zapsal z léčby.

Obrázek č. 2: Ivanova životní křivka

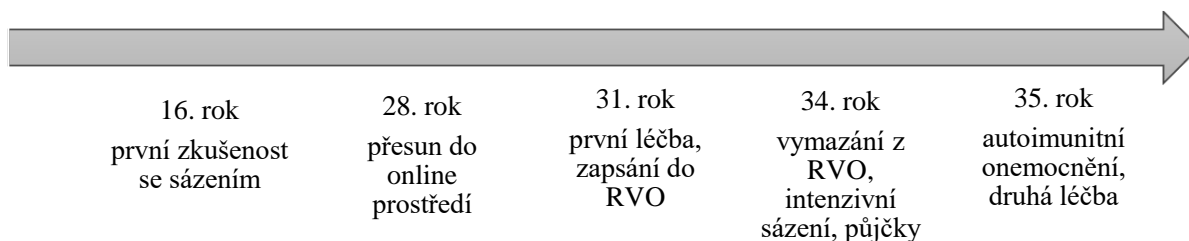


6.2.3 Pavel

Pavel je závislý na online sportovních sázkách. Jiný druh hazardního hraní Pavel nevyzkoušel. „*Mně to přišlo pohodlné a jsem duchem sportovec, takže já jsem se přesvědčoval, že tomu rozumím.*“ Do online prostředí přešel před sedmi lety, do té doby sázel pravidelně dvakrát týdně s kamarády, se kterými hrál i hokej. „*Jak jsem skončil s tím hokejem, tak jsem tím ten volný čas trávil častěji, možná jsem tím nahrazoval ten adrenalin nebo něco.*“ Pavel vzpomíná, že v době, kdy chodil sázet na pobočku, byl schopný věnovat se také jiným aktivitám než sázení. Ze začátku přechodu na online sázel společně se svou manželkou. Od přechodu do online prostředí tím však začal trávit veškerý svůj volný čas. Sázel hlavně v noci a večer. Pavel strávil na herní aplikaci 6 - 7 hodin denně. Nyní podstupuje svou druhou léčbu po čtyřech letech. První léčbu nedokončil. „*Po 37 dnech jsem odjel domů.*“ Pavel měl recidivu ve chvíli, kdy onemocněl a byl doma. To ho motivovalo k pravidelnému sázení, které přišlo po tříleté abstinenci. Báł se prognózy v důsledku svého onemocnění a sázení uvádí jako únik z těchto starostí. Nyní užívá antidepresiva, tři týdny před nástupem do léčby plánoval sebevraždu.

Herní limity si Pavel nastavil jednou. „*To už jsem byl hráč, takže mě to naštvalo, když to nešlo navýšit.*“ Limity byly finanční. Po vyčerpání limitu Pavel čekal, až si limit bude moci změnit. Během toho byl podrážděný, bez nálady. Nový účet u jiné sázkové kanceláře si však nezaložil. Od své první léčby byl Pavel zapsaný v RVO, ale po třech letech zmíněné abstinence si požádal o odstranění z RVO, aby mohl hrát. S infolinkou komunikoval často v případech, když převod peněz na účet trval dlouho. Zasílání bonusů Pavla nemotivovalo k dalšímu hraní, údajně by dál sázel i bez nich. O zodpovědném hraní Pavel nikdy neslyšel.

Obrázek č. 3: Pavlova životní křivka



6.2.4 Matouš

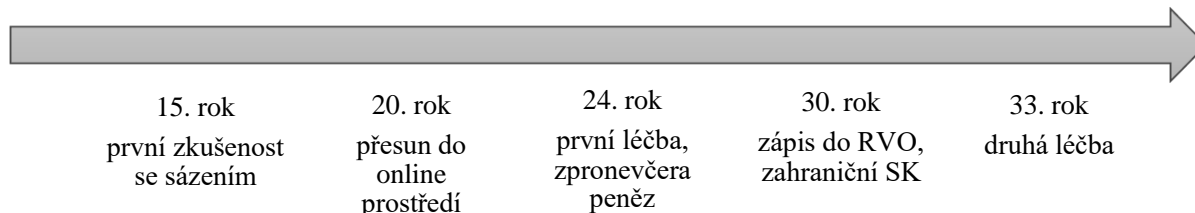
Matouš je také závislý na online sportovním sázení, především na live sázkách. První zkušenost se sportovním sázením má už z 9. třídy základní školy, kdy chodili s kamarády po škole do sázet trafiky. Jako první v online prostředí využíval zahraniční sázkovou kancelář, protože tuzemské ještě nebyly dostupné. „*Tehdy to ještě šlo a vím, že jsem neměl bankovní účet, ale že jsem sázel dřív skrz T-Mobile, oni jim přeposlali ty peníze.*“ Na zahraničních sázkových aplikacích sázel Matouš zhruba každý druhý den. Postupem času se frekvence začala zvyšovat. Peníze na sázení měl nejprve z vlastních zdrojů, ale před deseti lety začal sázet také z peněz firmy, ve které tehdy pracoval. Matouš je sportovně zaměřený. Docházel i na sportovní základní školu. Podle něj začala závislost už v jeho 13 letech, kdy mu rodiče koupili první počítač, na kterém trávil několik hodin hraním online her. „*Hrál jsem víkendy, pokud nebyl fotbal, od rána do večera.*“

Při online sázení Matouš zažíval pocity samoty a klidu, což rád vyhledával. Domníval se, že live sázení může nějak ovlivnit. Kvůli zpronevěře peněz Matouš přišel o práci. Rodina ani jeho přítelkyně o jeho sázení nevěděli a dozvěděli se o tom až před nástupem na první léčbu. Cítí se, jako kdyby byl k první léčbě donucen. Léčbu však nedokončil, po 38 dnech léčebnu opustil. Matouš sázel převážně v noci a navečer. „*Pak druhý den člověk usne ve 3 hodiny, pak se probudí a stejně to tam pošle zpátky.*“ Před aktuální léčbou navštěvoval Matouš Modrý kříž.

Herní limity Matouš několikrát využil, údajně dvakrát až třikrát. „*Zapl jsem to, člověk to nemůže přepnout hned zpátky, to mě hrozně opruzovalo.*“ Jednalo se o limity finanční. Byl na sebe poté naštvaný, že si limity dával. Když chtěl Matouš hrát i přes vyčerpání limitu, vsadil si u jiné sázkové kanceláře nebo u zahraniční sázkové kanceláře (ruský web). Zahraniční sázkové kanceláře si Matouš oblíbil, čerpal od nich bonusy. „*Limity jsou užitečné, když to má člověk v hlavě srovnané a jen jako zábavu.*“ Bonusy od provozovatele Matoušovi chodily v podobě netů například k narozeninám. Odkaz na zodpovědné hraní

Matouš evidoval a pročetl si jej. Do RVO se Matouš zaregistroval před třemi lety, po půlroce přešel opět k zahraničním sázkovým kancelářím.

Obrázek č. 4: Matoušova životní křivka



6.2.5 Jáchym

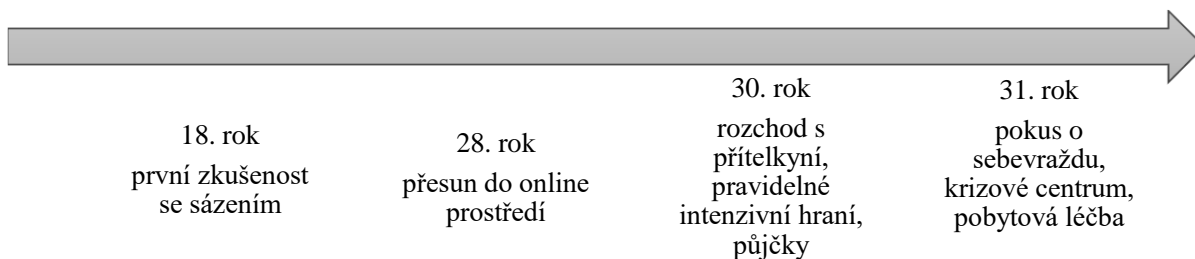
Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou v Jáchymově případě tyto: kurzové sázky, automaty. Jáchym se věnuje hlavně sportovním sázkám. Hraní v online podobě mu ukázal jeho kamarád před třemi lety. V té době Jáchym opravoval dům a lákala ho vidina příjídělku v podobě výher skrze sportovní sázení. Ačkoliv mu kamarád ukázal možnost automatů, automaty Jáchym využíval v herní aplikaci zřídka. *„Měl, jak se říká, ty výherní automaty, vyhrál pár částek a mě v tu dobu napadlo, že bych si zkusil nějak přivydělat nějaký stovky, tak to začalo - když to jde jemu, tak mně musí taky.“* Před 18. rokem si Jáchym občas vsadil na sport v trafice. Své hraní před rodinou i před přítelkyní tajil do té doby, než nastoupil na léčbu.

Dluhy Jáchym začal mít v posledním roce, do té doby sázel z vlastních finančních prostředků. Před rokem se s Jáchymem rozešla po dlouholetém vztahu přítelkyně a také to vnímá jako jeden ze spouštěčů intenzivního hraní. Jáchym je sportovně založený, ale v posledním roce aktivní trávení volného času výrazně omezil. *„Takže se z člověka stane takový ležák, co nechce nic dělat, jenom sázky nebo hrát.“* Jáchym pracoval ve směnném provozu a podle toho se také odvíjel čas strávený hraním. *„Horší to bylo, když jsem šel na ráno, to odpoledne a večer těch 5 hodin to mohlo být.“* Jako další svůj problém vnímá nadužívání alkoholu. Poslední půlrok pije každý den. *„Cítil jsem potřebu být pod parou, abych si dodal energii pro to sázení.“*

Finanční limity si Jáchym nastavil před třemi lety asi po dvou měsících užívání aplikace. Po pár dnech mu ale limit přišel příliš omezující, a tak vyčkal, až půjde navýšit. Jakmile to šlo, nastavil si limity na nekonečno. Omezení v podobě limitů v Jáchymovi vyvolávalo vztek, agresi, zlost. S infolinkou řešil reklamaci tiketu. Do RVO se Jáchym plánuje zapsat. Jáchym si vybavuje, že bonusy mu provozovatel zasílal například k narozeninám. Ačkoliv

se Jáchym věnoval z 90 % sportovním sázkám, reagoval na výzvy provozovatele a na nabídky na volné zatočení na automatech.

Obrázek č. 5: Jáchymova životní křivka



6.2.6 Vojtěch

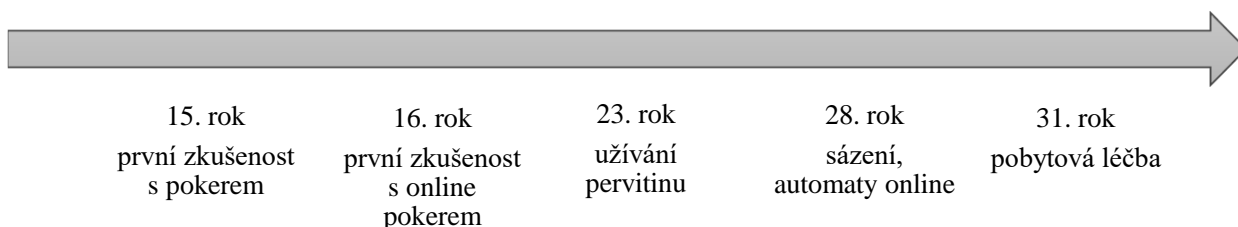
Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou ve Vojtěchově případě tyto: poker, automaty, kurzové sázky. Vojtěch začal už jako šestnáctiletý s online pokerem. Zfalšoval si účet, nastavil jiné datum narození. „*Poker jsem začal hrát, protože jsme to hráli s kámošema v hospodě.*“ Pokeru se věnoval každý den od začátku hraní, postupně mu věnoval až 12 hodin denně. „*Já jsem byl docela dobřej v tom pokeru, byl jeden chlap, který mi platil turnaje a já jsem za to měl třeba 20 % těch výher.*“ V online prostředí Vojtěch využil i hraní na automatech nebo kurzové sázky, byly ale v pozadí. Fyzicky také někdy sázel na sportovní utkání s otcem.

Na léčbě řeší Vojtěch také svou závislost na pervitinu a alkoholu. Uvádí také zkušenost s užíváním LSD. Pervitin užívá od svých 23 let. Vojtěch strávil pár let v zahraničí, kam se přesunul z důvodu možnosti většího výdělku peněz. Tam však nebyl tak snadný přístup k pervitinu, užíval zde hlavně alkohol. Z rodiny nikdo jiný kromě otce údajně nesází. „*Tatka si občas vsadil třeba jednou týdně v hospodě s chlapama třeba za 50,-, jinak vůbec o nikom nevím.*“ Los si Vojtěch koupil jednou měsíčně v trafice.

Vojtěch vnímá jako důvod pro léčbu především látkovou závislost. Poker nevnímá Vojtěch jako gambling, ačkoliv právě hraním pokeru stráví denně spoustu času. „*Já to beru jako sport, ne jako třeba automaty. Já jsem o pokeru i hodně knížek přečetl, to mě fakt bavilo se pořád zdokonalovat.*“ Aby stíhal Vojtěch hrát živě poker, hrál na dvou obrazovkách. Hrál většinou sám. Deprese ani úzkosti v souvislosti s hraním Vojtěch nepocíťoval. „*Já jsem to bral tak, jak to je.*“ Do budoucna by rád pokračoval v práci v zahraničí, protože tam si vydělá víc peněz.

Herní limity si Vojtěch nenastavoval žádné. „*Je to k ničemu, stejně to jde potom změnit. Člověk to musí mít v hlavě.*“ Sice ho napadlo, že by si nějaký nastavil, ale i tak by ho údajně po čase změnil. Bonusy do hry, které provozovatel Vojtěchovi zasílal, využíval. „*Cokoliv, co kdo dal zadarmo, to jsem bral.*“ Tyto bonusy mu posílali emailem a také přes SMS. Nabídky na bonusy za vklad chodí Vojtěchovi doposud, ale už ho neláká využít je. Zároveň se při léčbě kouká na výsledky na livesportu, aby viděl, jak zápas probíhá. „*Dřív jsem si to hledal, teď už se jen koukám, jak dopadl nějaký zápas třeba.*“ O možnosti zapsat se v RVO se Vojtěch dozvěděl až na léčbě a plánuje se do něj zapsat. Jako výhody online hraní vnímá Vojtěch tyto – je to rychlejší, víc možností, přístupnější, snadnost výběru turnaje.

Obrázek č. 6: Vojtěchova životní křivka



6.2.7 Filip

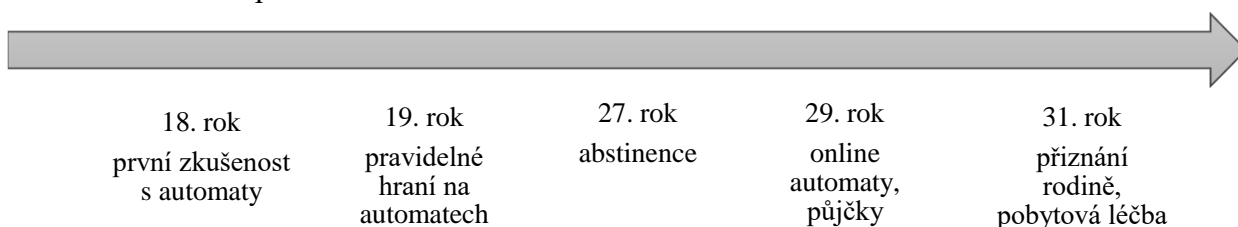
Filip hrál na automatech. Začínal v hernách s kamarády, kteří chodili „*hlídat na hernách*“ a při té příležitosti si tam s ostatními vsadil. „*Oni skončili a já jsem pak šel sám třeba ještě do jinýho kasina potom.*“ Chodil do jiných heren, protože se za to styděl. Hraní online se věnuje poslední dva roky. Začal v době karantény.

Filipova žena do poslední chvíle nevěděla o tom, že Filip hraje. Zjistila to ve chvíli, kdy domů přišly upomínky o nezaplacení dluhů, které si Filip nabral. Do té doby si vymýšlel různé zástupné důvody, proč nemá peníze. Měsíc před nástupem na léčbu už Filip uvažoval o tom, že by potřeboval pomoc. „*Že jsem si o tom četl, četl jsem ty příběhy, co jsou třeba na Anonymních gamblerech nebo takhle a vlastně většina z nich přišla o rodinu, o manželku, o všechno, tak jsem dostal strach, že se mě to bude týkat taky.*“ Filipovi rodiče to věděli sedm let a snažili se mu pomoci.

Filipa nikdy nelákalo vyzkoušet jiný druh hazardní hry. Na online automatech strávil Filip osm hodin denně hlavně v práci. „*Když jsem tu práci udělal, byl jsem na tom.*“ Nechtěl hrát doma kvůli tomu, aby se to manželka nedozvěděla.

Herní limity si nikdy Filip nenastavoval. Nevidí v tom smysl, když to lze kdykoliv změnit. „*Stalo se mi, že když jsem hrál víc než 5 nebo 6 hodin v kuse, tak to dalo asi 14 minut pauzu, asi na oběd. Asi to tam musí být ze zákona, ale nevím, k čemu to je.*“ Tato povinná přestávka u herních automatů tedy neměla na Filipovo hraní žádný vliv. Bonusy byly Filipovi zasílány pravidelně zejména v době, kdy delší dobu nehrál. Vizualizace času stráveného ve hře Filipa nijak neoslovovala. V RVO nyní Filip je. Odkazu na zodpovědné hraní si Filip nevšiml.

Obrázek č. 7: Filipova životní křivka



6.2.8 Martin

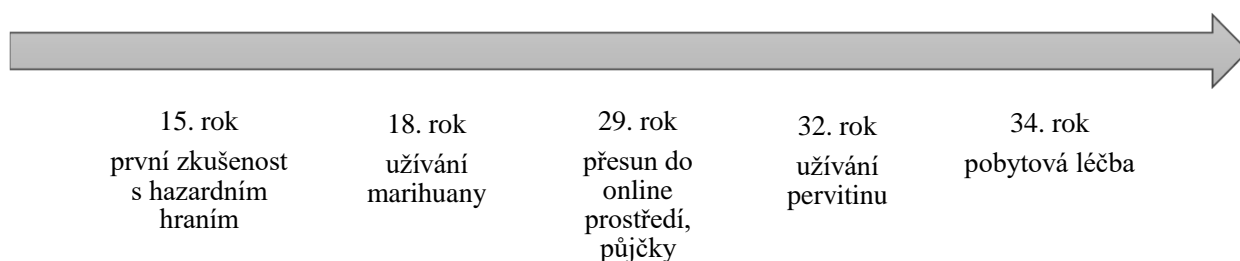
Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou v Martinově případě tyto: automaty, ruleta, black jack, poker, kurzové sázky.

Martin má dlouholetou zkušenost se sportovními sázkami, se kterými se poprvé setkal v deváté třídě na základní škole s kamarády. Začal s pravidelným online hraním před čtyřmi lety. „*Sázkovky byly tak z 10 %, zbytek automaty, ruleta, black jack, poker.*“ Dohromady Martin vystřídal šest provozovatelů. Frekvence hraní byla závislá na aktuálním přísunu financí. Na online hazardním hraní vyzdvihuje Martin soukromí. „*Nelíbilo se mi to prostředí, ty lidi, zároveň jsem se za to styděl, ale i tak jsem to pak dělal, takže to online pro mě bylo, že jsem hrál v soukromí*“. V online prostředí si Martin kupoval také losy. Dluhy má nyní u bank i u nebankovních společností. Ve své hráčské kariéře měl Martin nejdelší abstinenci v hraní dva měsíce poté, co se přiznal manželce, že prohrál jejich společně našetřené peníze. Dlouhou dobu Martin kouřil marihuanu a užíval pervitin. Poslední dva roky měl užívání pervitinu spojené s hraním. Martin hrál o nocích a o víkendech tak, aby to

rodina nevěděla. „Právě jsem se snažil, aby na to nikdo nepřišel (...), byl jsem zklamanej, podrážděnej, měl jsem z toho psychické problémy.“

Herní limity si na aplikaci nastavil, ale jakmile měl bažení, zařídil si další účet. Zároveň si limit nastavil až v pozdních stadiích svého hraní. Limit byl finanční, například maximální vklad 1000,- denně. Přestávku při hraní na automatech vnímal Martin negativně. „Nejdelších 15 minut v životě. Když jsem byl v ráži, tak to bylo dlouhý. Podráždilo mě to.“ Připouští však, že mu to pomohlo v tom, že si peníze „vybral“, tedy že za ně rovnou nehrál. Vždy se po přestávce k hraní vrátil. Bonusy ze strany provozovatele chodily Martinovi na email. Zodpovědné hraní Martin zná. O RVO se dozvěděl přes kamaráda, Martin se do něj registroval tři týdny před nástupem na léčbu.

Obrázek č. 8: Martinova životní křivka



6.2.9 Vít

Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou ve Vítově případě tyto: kurzové sázky, automaty, poker, black jack. Sportovním sázkám se v online prostředí věnoval nejčastěji. V 18 letech chodil sázet na pobočku a do kasina. „Já jsem vlastně v 18 odjel do Prahy za prací a tam to vlastně celé začalo. V Praze se to rozjelo ve velkém.“ Ze začátku se věnoval hraní každý týden, poté každý den. Po půlroce si Vít stáhnul aplikaci do mobilu, od té doby hrál na pravidelné bázi všechny zmíněné typy her. Jeho současná léčba je v pořadí čtvrtá a zároveň je soudně nařízená, Vít se dopustil trestného činu v podobě ozbrojené loupeže. Půjčky měl již před svou první léčbou, ale ty brzy splatil (pomohla mu rodina) a poté abstinovat. Abstinence nastala vždy po ukončení léčby. Nyní má Vít 27 věřitelů.

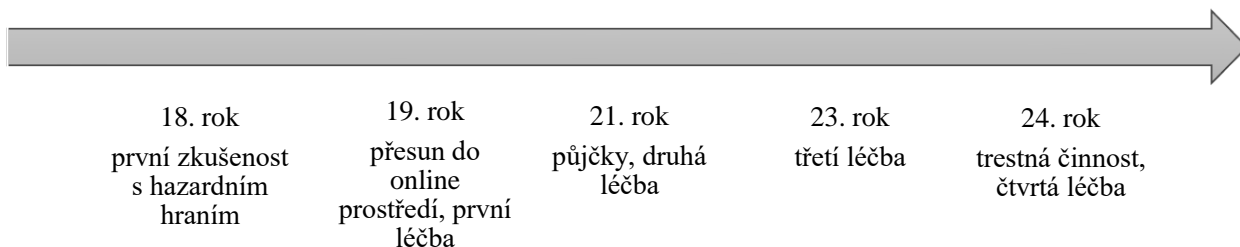
Vít užíval aktivně stimulancia a alkohol, který umocňoval nutkání k hraní. Ze sportovních sázek využíval také live sázení. Vít využíval jednu aplikaci, kde byly všechny typy her na jednom místě, a tak se mohl každý den věnovat všem typům her. „Automaty jsem hrál, když

byla třeba hokejová pauza mezi třetinami, tak jsem si to zahrál.“ Vít má problémy se sebepoškozováním.

Vít hrál i v práci, kde kontroloval výsledky zápasů, na které vsadil. „Někdy to ale bylo tak, že jsem na tom byl 12 hodin v kuse, přišel jsem domů a do 5 do rána jsem na tom byl.“

Automaty a poker hrál Vít najednou, aby stíhal obojí. „Já jsem hrál na dvou stolech zároveň, na jednom jsem hrál automaty a na jednom živý poker. A tam v tom pokeru živém nejsou přestávky.“ Povinné přestávky, které jsou při hře na automatech, využil Vít k pauze na kouření. Času, který Vít v herní aplikaci strávil, si vůbec nevšímal. Odkaz na zodpovědné hraní nevidoval. Herní limity si Vít nikdy nenastavil. V RVO je Vít zapsán od své třetí léčby. I tak si však našel jinou cestu k sázení – sázel na zahraničních aplikacích a poté přes svého kamaráda.

Obrázek č. 9: Vítova životní křivka



6.2.10 Tomáš

Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou v Tomášově případě tyto: kurzové sázky, automaty. Věnoval se také kupování akcií v kryptoměnách.

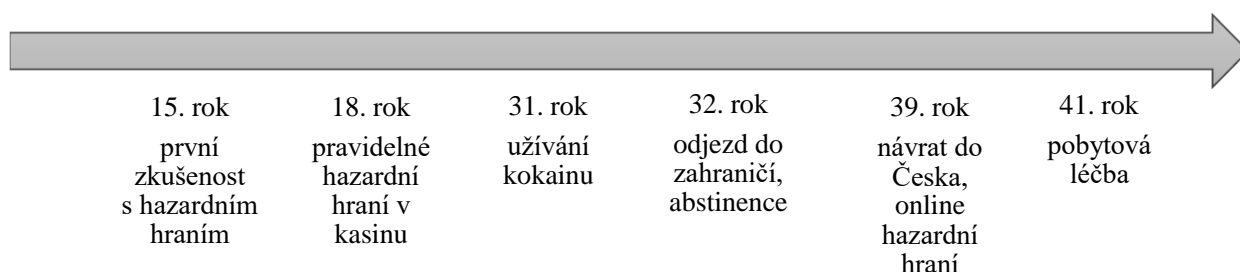
Tomášova hráčská kariéra začala již v jeho 15 letech. Jeho první zkušenost s hazardními hrami byla na hracích automatech, navštěvoval kasina. Jako hazardní hru vnímá i to, že už jako děti hrál s kamarády například karty nebo kostky za peníze. Postupem času se Tomáš začal věnovat živým hrám, zejména to byla ruleta a black jack. Dále se začal věnovat pokeru, pravidelně objížděl pokerové turnaje. „Ale můj problém byl ten, že to, co jsem za několik dnů vyhrál v pokeru, jsem prohrál v ruletě za několik hodin.“ Zkušenost ze zahraničí má Tomáš i s hrou bingo. Tomáš se věnoval i sázení na sport. „Byly to veškeré sporty, bezhlavě jsem sázel na všechno, co nejkratší sázky a největší zisky.“ Ačkoliv Tomáš vnímá jako největší problém posledních dvou let kurzové online sázení, v online prostředí se věnoval také automatům, ruletě, pokeru. Ve svých 31 letech, kdy bydlel v zahraničí, začal užívat

kokain jako náhradu za to, že nehrál hazardní hry. Tomáš odešel do zahraničí proto, že ho hledali věřitelé. Tam navštěvoval Anonymní gamblery, což Tomášovi pomohlo.

Od té doby od hraní sedm let abstinovat s relapsy. „*Moje rodiče a mého tátu nejvíc ranilo, když jsem okradl jeho rodiče, to je asi věc, kterou si nikdy neodpustím, pak jsem okradl tátu i mámu.*“ Tomáš má nebankovní půjčky. Motivací k léčbě byl však pokus o sebevraždu.

Herní limity si Tomáš celkem nastavil třikrát za celé období své hráčské kariéry. Na automatech si dal například limit korunu, aby nemohl hrát. Na sázkařských aplikacích limity nikdy nevyužil. Když trávil čas v zahraničí, využíval zahraniční sázkové kanceláře. V RVO je nyní Tomáš zapsaný. Odkazu na zodpovědné hraní Tomáš nevěnoval pozornost.

Obrázek č. 10: Tomášova životní křivka



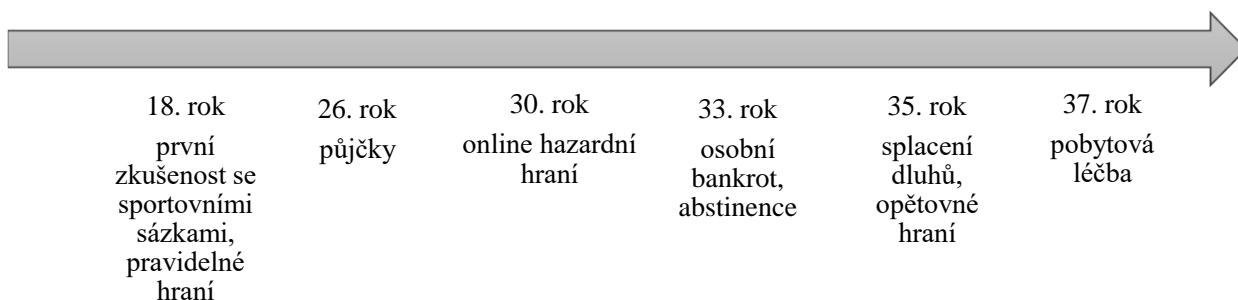
6.2.11 Matěj

Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou v Matějově případě tyto: automaty, kurzové sázky. Matěj se setkal s online hazardním hraním ve svých 24 letech. Do té doby si od svých 18 let jednou týdně šel vsadit na sport na pobočku. Kasino nikdy nenavštívil, ale automaty online hrál. Matějovo hazardní hraní sám rozděluje do dvou etap, které jsou rozděleny tříletou hráčskou abstinencí. Během té doby vyhlásil osobní bankrot a společně s pomocí své manželky a finančního poradce splatil svoje dosavadní dluhy. „*Všechno to přišlo, jak jsem to doplatil.*“ Od té doby začal Matěj opět pravidelně hrát a sázet, zadlužovat se u nebankovních společností. Dluhy doprovázely stres. „*Spát jsem nemohl, jíst jsem nemohl, nervózní, nesoustředil jsem se.*“

Matěj upřednostnil online hraní před land-based z tohoto důvodu: „*Mně to přišlo takové trapné chodit do herny, neměl jsem to rád.*“ Nejprve sázel na sport, poté hrál i na automatech. Losy online kupoval v posledním měsíci hraní před léčbou také. Žena Matěje o jeho hraní věděla, ale nevěděla o množství vložených částek. Hraní věnoval Matěj každý den zhruba dvě hodiny denně.

Herní limity si jednou Matěj nastavil, jednalo se o finanční limit, který si po měsíci až dvou zrušil. Limity vnímá jako užitečné v počáteční fázi hazardního hraní. Odkazu na zodpovědné hraní si Matěj nevšiml. Bonusy do hry provozovatel zasílal, Matěj je však neevidoval. V RVO nyní Matěj je.

Obrázek č. 11: Matějova životní křivka



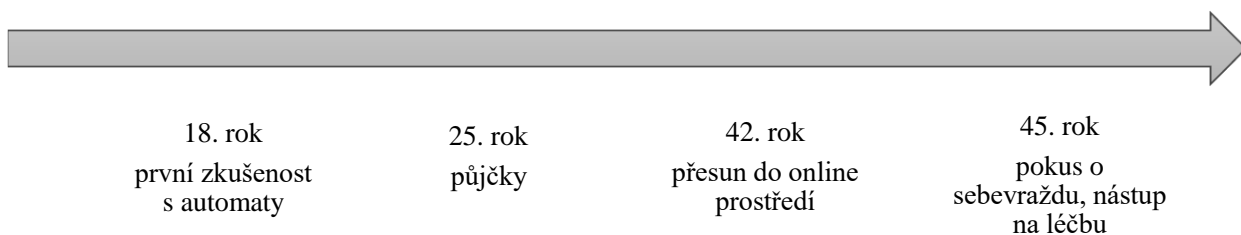
6.2.12 Matyáš

Hazardní hry seřazené dle frekvence hraní jsou v Matyášově případě tyto: automaty, ruleta. Matyáš se poprvé setkal s hracími automaty v 18 letech. Sportovní sázky Matyáš nikdy nezkusil. Do online prostředí se přesunul teprve před třemi lety. Motivací pro něj byla větší anonymita a pohodlí. Za to, že chodil do kamenných heren, se styděl. Hraní všeobecně nejdříve vnímal jako zábavu, odreagování se od práce. Bankovní půjčku si vzal Matyáš jednou, nyní je splacená. Už 16 let však splácí dluhy. „*Já jsem tenkrát žil v Praze a byl to jako bujarej život a bylo to tak třeba z 20 % to hraní, ale bylo to spíš že jsme hodně cestovali, pařili a užívali si života, ale na cizí účet.*“ Matyáš se dopustil trestného činu. Kromě tohoto v souvislosti s hraním Matyáš jinou trestnou činnost nespáchal. Do online prostředí se přesunul kvůli karanténě. Matyášovo hraní bylo spíše nárazové, ale hrál za čím dál větší částky. Frekvence hraní byla závislá na tom, kolik peněz měl na účtu. „*Pak přišlo 120 tisíc na účet a byl jsem schopen v ten moment utratit všechno. Občas se stalo, že jsem hrál celou noc, že jsem spal třeba hodinu.*“

Teprve měsíc a půl před léčbou přiznal Matyáš svému okolí problémy. Byla to sestra a jeho rodiče. Domnívá se, že do té doby pouze něco tušili. „*Jako standardně jsem chodil do práce, z práce, když jsem v devět šel spát, to už nikdo nevěděl, že dvě hodiny jsem pak hrál ještě na mobilu.*“ Jako živnostník měl výdělek nepravidelně. Před nástupem na léčbu se Matyáš pokusil o sebevraždu.

Herní limity na aplikaci nevyužil. Měl svoje omezení, že z bankovního účtu nemohl vyčerpat více než 150 tisíc za týden. Bonusy za hru provozovatel zasílal. „*Vím, že když jsem tam třeba za den prohrál 60 tisíc, druhý den přišlo třeba 6 tisíc jako bonus.*“ V RVO nyní Matyáš je. Lituje toho, že se tam nezapsal už před léčbou (nevěděl o tom). O zodpovědném hraní Matyáš nikdy neslyšel.

Obrázek č. 12 : Matyášova životní křivka



6.3 Společná analýza dat

V této podkapitole se zaměřujeme na společná témata, která se prolínají napříč všemi rozhovory. Pro lepší přiblížení tématu jsou v tabulce dále vypsány také kódy, které byly při analýze využity.

Tabulka č. 4: Témata a kódy okruhu příčiny

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
Příčiny	spouštěč	příležitost výhry
		rozchod
		karanténa
		nemoc
		vidina zisku
	výhody	samota, výherní automaty
		pohodlí
		jednoduchost
		samota
		absence studu
hraní v okolí	možnost přemýšlet	
	sázení s otcem	
záliba ve sportu	fanoušci	
	zvyk	
	dětství	
	hokejista	
	fotbalista, rozumí sportu	
	sportovně založený	

Čtyři témata týkající se možných spouštěčů, výhod online hraní, zálibě ve sportu a také přítomnosti sázení v rodině, byly pro přehlednost seskupeny do okruhu příčiny. V celkovém vývoji hráčské kariéry ji zařazujeme na počátek. Tento okruh chápeme jako možné příčiny, které vyplývají z výpovědí respondentů. Přesně je však nelze určit.

Tabulka č. 5: Témata a kódy okruhu hazardní hraní

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
Hráčská kariéra	land-based	sázení
		kasino
		black jack
		sázení s otcem
		přátelé
		losy na Vánoce
		pokerové turnaje
		nezletilost
		společenské hraní
		zábava
přechod do online		losy
		více her najednou
		nárazové hraní
		živá hra
		live zápasy
		falšování účtu
		zábava
		neustálé hraní
		recidiva
		stupňující tendence
důsledky		abstinence
		trestná činnost
		suicidální pokus
		suicidální myšlenky
		existenční problémy
		ztráta bydlení
		absence spánku
zdravotní komplikace		
		výkon trestu

Pod okruh *hazardní hraní* byla zařazena témata rozvíjející různé druhy hazardního hraní, se kterými mají respondenti zkušenosti. Kódovány jsou zkušenosti s land-based hraním, online hraním a také důsledky, které hazardní hraní s sebou nese.

Tabulka č. 6: Témata a kódy okruhu mezilidské vztahy

Okruh	Témata	Kódy
Mezilidské vztahy	rodina	splacení dluhů
		prohra společných peněz
		zanedbávání
		motivace k pomoci
	partnerský vztah	narušení důvěry
		zklamání
		zatajování
		strach z přiznání
		stigma
		společné hraní
chování	inspirace	
	rozchod	
	agrese	
	stres	
		lhaní
		naštvaní

Okruh *mezilidské vztahy* zahrnuje témata, která popisují, jak ovlivnilo jedincovo hraní či sázení sociální síť respondenta.

Tabulka č. 7: Témata a kódy okruhu průběh

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
Okolnosti	způsoby	obě hry zároveň
		noční hraní
		samotářské hraní
		nabíjení přes tarif
		nabíjení přes kartu
		více zařízení
	finance	mimo domov
		půjčka bankovní
		půjčka nebankovní
		věřitelé
		přátelé
		rodina
		zpronevěra
		shánění peněz
		krádeže
splácení dluhů		
psychika	deprese	
	úzkost	
	stud	
	sebelítost	
		odosobnění

V okruhu *průběh* se dovídáme o tématech vypovídajících o způsobech hazardního hraní, o peněžních zdrojích na hraní a zároveň kódujeme i pocity, které s sebou hráčovo chování nese.

Tabulka č. 8: Témata a kódy okruhu odborná pomoc

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
Odborná pomoc	instituce	Modrý kříž Podané ruce psycholog psychiatr psychofarmaka
	léčba	předčasné ukončení opakovaná soudně nařízená první odkládání nástupu

Odborná pomoc je okruh, který popisuje to, které formy pomoci respondenti vyhledali, a zároveň popisuje okolnosti nástupu na léčbu respondentů.

Tabulka č. 9: Témata a kódy okruhu zodpovědné hraní

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
Zodpovědné hraní	limity	omezování zrušení limitů přechod k jiné aplikaci od začátku hraní čekání na možnost změny finanční počet přihlášení nemožnost nastavení limitů
	přestávka	povinná pauza podráždění automaty při pauze přestávka na kouření
	opatření	zapsání do RVO zrušení zápisu v RVO čas strávený ve hře čtení informací o ZH

Okruh *zodpovědné hraní* se zabývá tématy popisujícími to, jak respondenti vnímali opatření zodpovědného hraní a jak je využívali.

Tabulka č. 10: Témata a kódy okruhu provozovatel

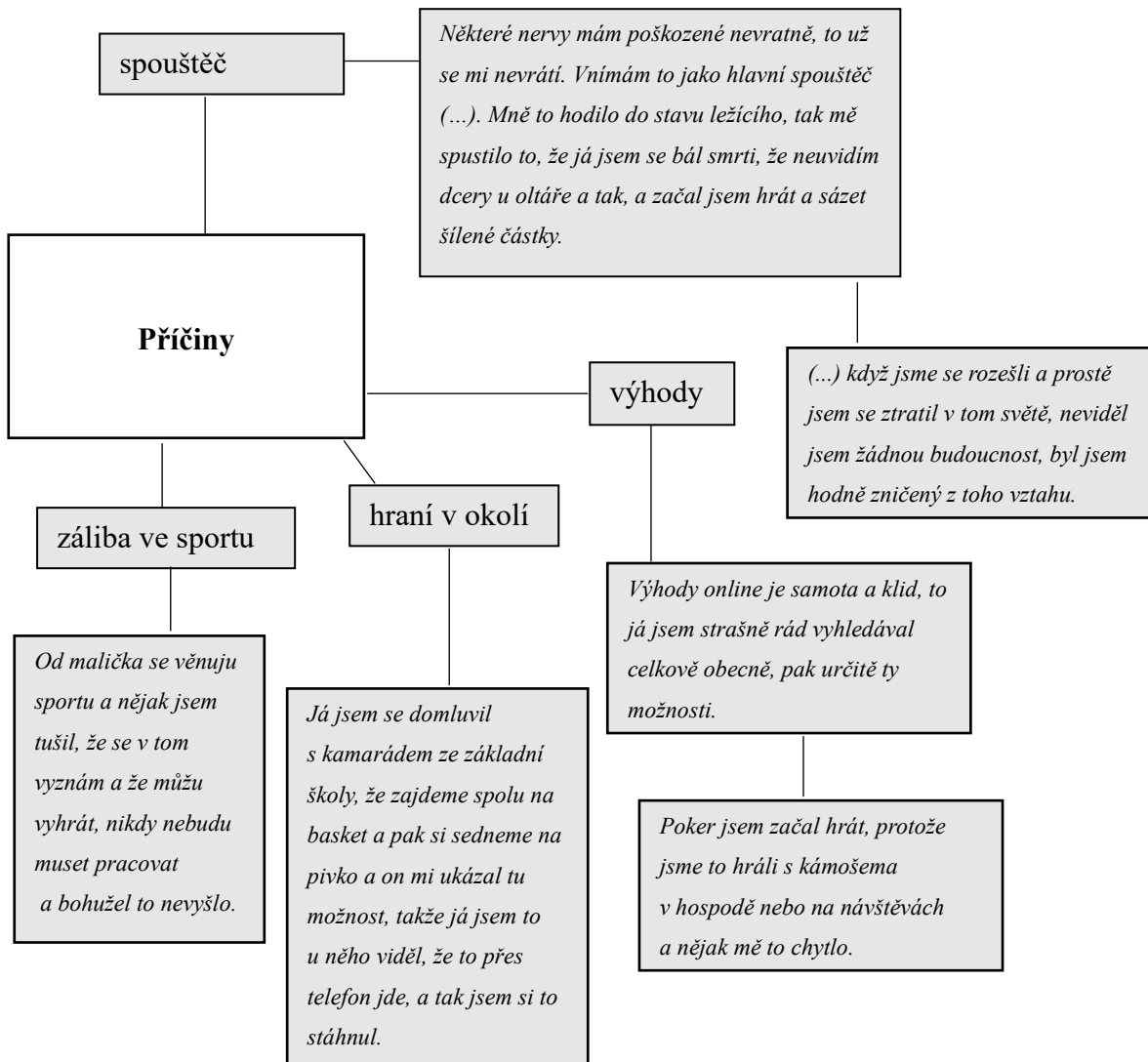
<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
Provozovatel	komunikace	převod peněz
		výzvy k návratu do hry
		VIP klub
		reklamace tiketu
		zasílání vstupenek
	reakce	informace o výběru
		dočasný zákaz
		využívání bonusů
		zahraniční sázkové kanceláře
		hraní přes cizí účet
bonusy	více aplikací	
	zrušení limitu po týdnu	
	jiná aplikace	
	narozeniny	
	výročí	
	odměna za vklad	
	volné zatočení	
	nety navíc	
	mistrovství světa	

Poslední okruh *provozovatel* v sobě zahrnuje témata popisující chování provozovatele sázkové nebo herní aplikace směrem k hráčům anebo naopak chování hráčů směrem k provozovateli.

6.4 Interpretace dat

V následující části jsou získaná data podrobněji vyobrazena pomocí schémat. Dále potom jsou blíže rozepsána a vysvětlena. K tématům jsou přidány úryvky odpovědí respondentů pro snadnější představu významu tématu.

Schéma č. 1: Okruh příčiny

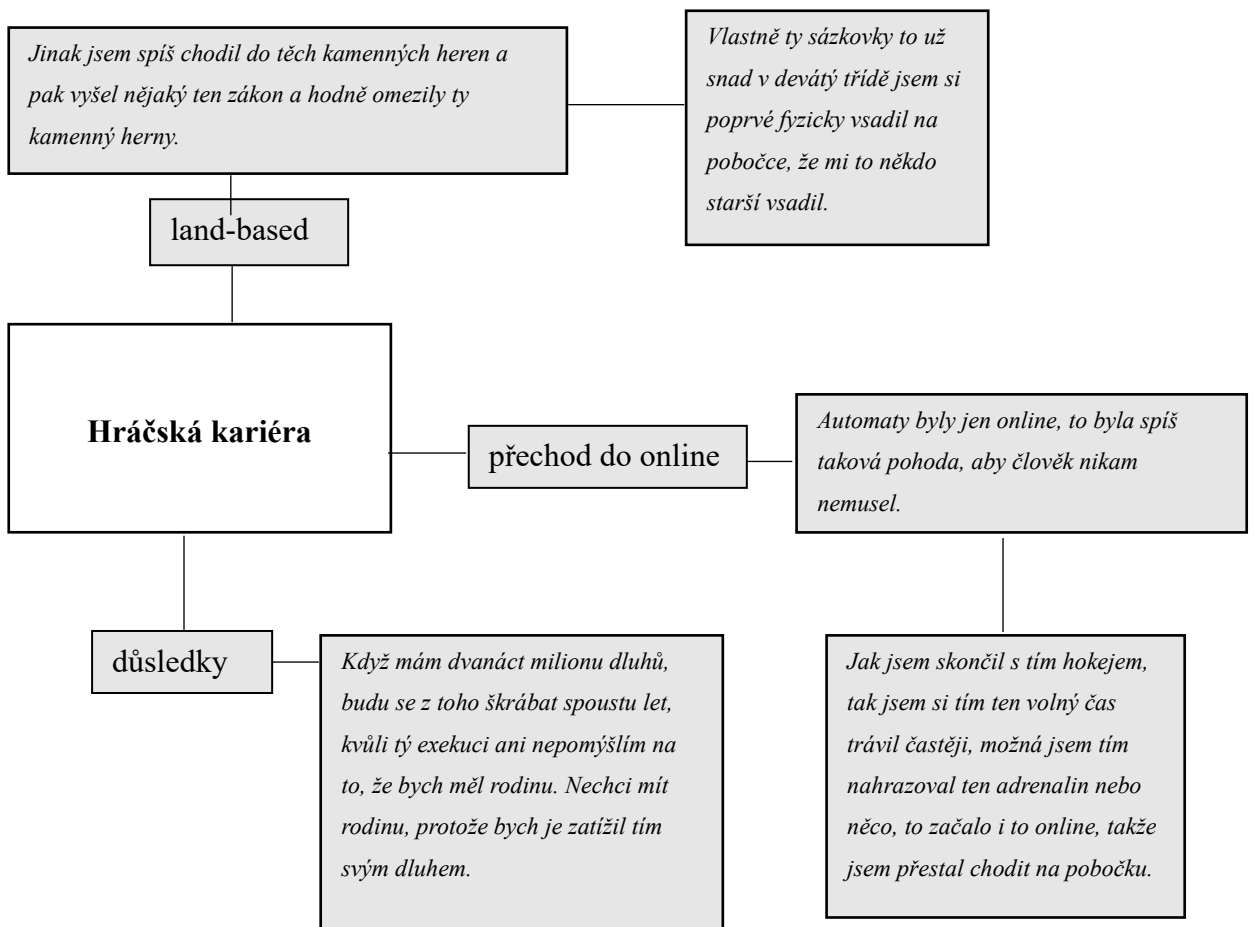


V okruhu *příčiny* se snažíme pomocí zmíněných témat vysvětlit, co mohlo vést respondenty k pravidelnému hazardnímu hraní. Sedm respondentů uvádí nějakou konkrétní událost, kterou považují za spouštěč hraní. Z těchto spouštěčů zmiňovali respondenti nejčastěji rozchod s partnerkou ve dvou případech, nemoc (neschopnost) ve dvou případech, vidinu zisku v době, kdy respondenti například stavěli dům nebo potřebovali finance pro rodinu či pro sebe ve třech případech.

Respondenti zmiňovali také několik výhod online hazardního hraní a v rámci analýzy byly zařazené k tomuto okruhu. Mezi tyto výhody respondenti řadili snadnost, dostupnost, lze se hraní věnovat kdekoliv a kdykoliv, pohodlí, samota, klid na přemýšlení o sázení, absence studu, který respondenti zažívali hlavně v hernách, dále potom větší možnost soukromí, vyšší rychlost, nabízí více možností, jednoduchost.

Ve dvou případech ukázal možnost hraní online kamarád respondentů. Již před přechodem do online prostoru všichni respondenti někdy vsadili na sport land-based se svým otcem či s kamarády nebo navštívili kasino. Mezi respondenty sázejících na sport byl hlavní motivační fakt, že rozuměli sportu a sami také nějaký sport hráli. Těchto případů je pět.

Schéma č. 2: Okruh hráčská kariéra



Všichni respondenti zažili land-based hraní mimo hraní v online prostoru. V případě hraní automatů a sázení online se jedinci již nevraceli do heren nebo do poboček sázkových kanceláří. Oproti tomu respondenti, kteří se věnovali pokeru, hráli poker dále fyzicky i přesto, že již měli zřízený účet v herní aplikaci.

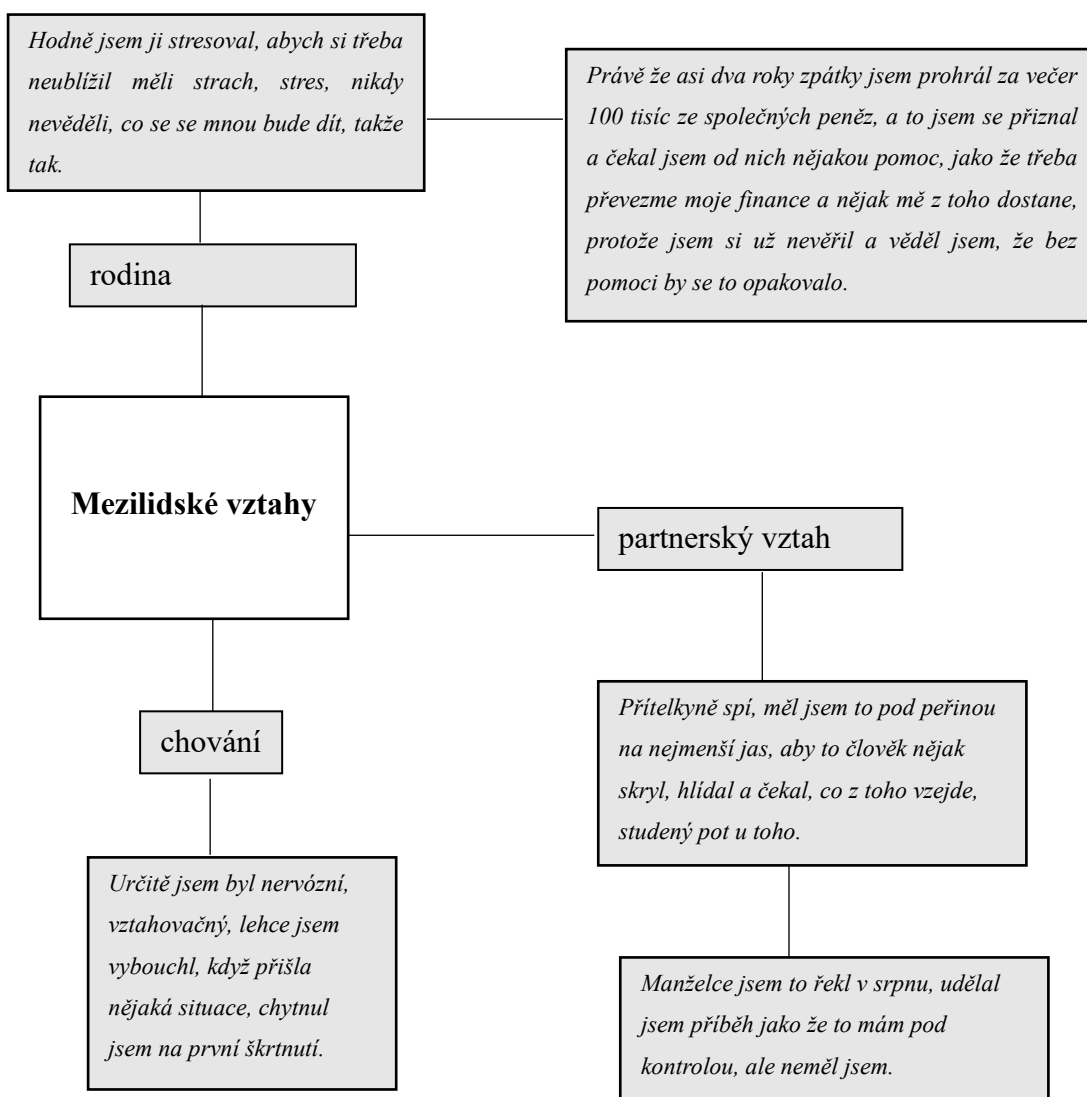
Nejčastějším typem hry byly sportovní sázky (land-based) u jedenácti respondentů. Mezi další využívané hazardní hry u respondentů patřil poker, ruleta, black jack, automaty, bingo. Osm respondentů navštívilo kasino ještě předtím, než se přesunuli do online prostředí. Jakmile začali hrát online, na kamenné pobočky se již nevrátili. Pokud návštěvy kamenných poboček probíhaly pod osmnáctým rokem věku respondentů (v sedmi případech), kontroloval např. starší kamarád, aby je během hraní nikdo neviděl. V případě sázení na pobočce respondenti poprosili buď náhodného člověka, aby jim vsadil anebo za ně sázel starší přítel nebo otec. Každý z respondentů kupoval losy na Vánoce.

Deset respondentů si zařídilo účet v herní aplikaci po osmnáctém roku věku, dva respondenti ještě před dovršením zletilosti. Tito o sobě zfalšovali osobní údaje - nastavili jiné datum narození. V době, kdy si účet zařizovali, nebylo povinné použít občanský průkaz pro registraci. Losy online si někdy koupili čtyři respondenti. Většina respondentů sázejících na sport se věnovala live sázkám. Dva z nich nejprve nesázeli na live zápasy, ale v poslední fázi hráčské kariéry už živé zápasy sledovali. Pět respondentů nesázelo na live zápasy, ale sázeli před zápasem a poté kontrolovali výsledky. Jeden respondent tyto dva druhy sázení kombinoval.

Deset respondentů během své hráčské kariéry abstinovalo. Délka abstinence se pohybovala od dvou měsíců do sedmi let. Z toho ve třech případech byla abstinence zapříčiněna absolvováním minulé léčby.

Tři respondenti spáchali kvůli hazardnímu hraní trestnou činnost. Byla vykonána za účelem zisku financí na hraní či sázení. Mezi další důsledky zařazujeme suicidální myšlenky v sedmi případech, suicidální pokus v jednom případě, ztrátu bydlení ve dvou případech, zdravotní komplikace ve dvou případech. Všichni respondenti vypovídali o poruchách spánku. Existenční problémy zažívalo osm respondentů.

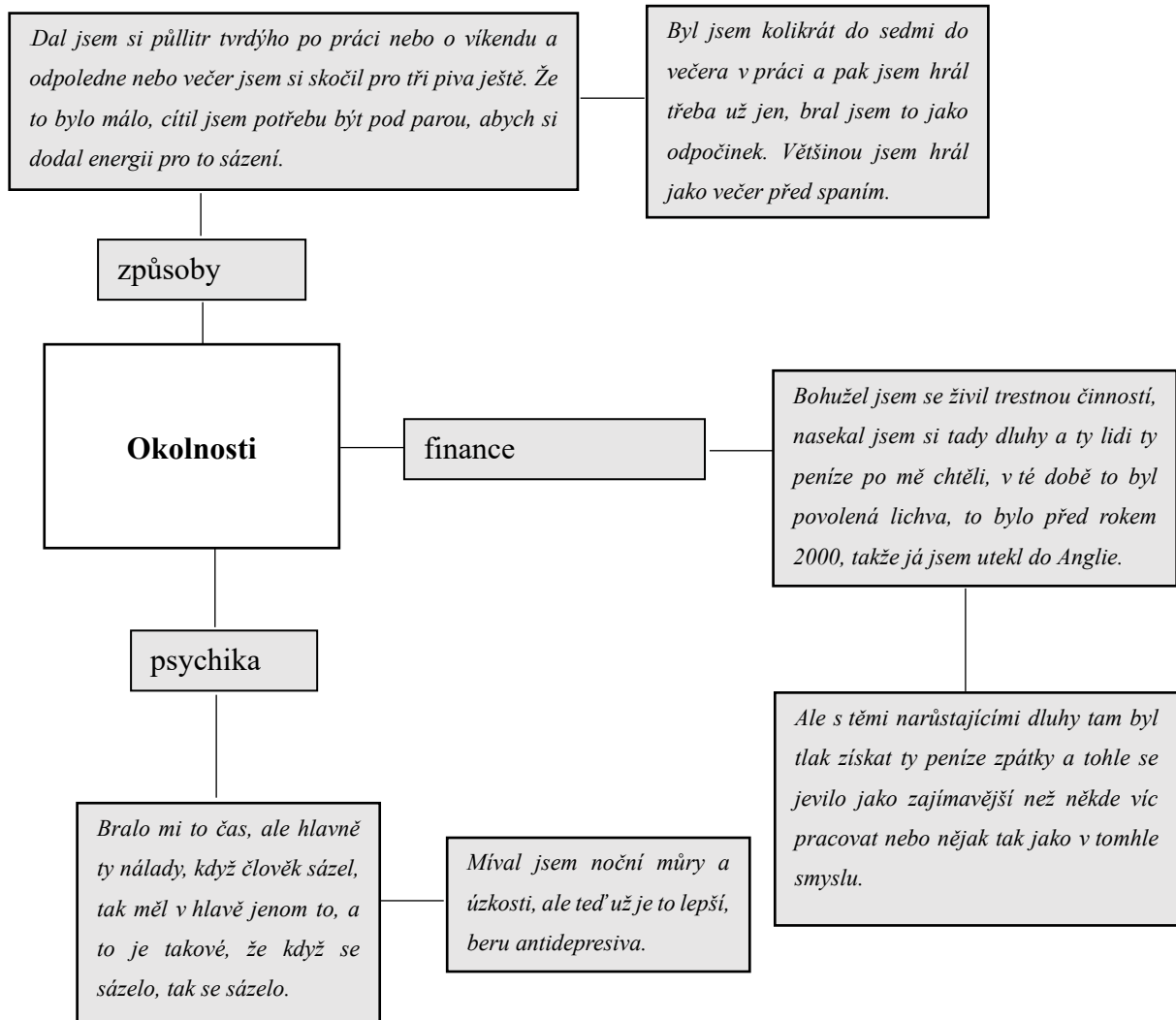
Schéma č. 3: Okruh mezilidské vztahy



Okruh *mezilidské vztahy* zahrnuje témata spojená s chováním směrem k blízkým lidem, zejména k rodině a partnerům ze strany hráče, ale i ze strany jeho okolí. Významným tématem, které se v odpovědích respondentů objevovalo, bylo splacení dluhů rodinou respondenta. Splacení dluhů následovalo po jejich přiznání před nástupem na léčbu anebo průběžně v průběhu hráčské kariéry respondenta. Nejčastěji dluhy splácela primární rodina respondenta (rodiče, sourozenci). Finance na svoje hraní získávali respondenti také ze společných rodinných úspor. V případě, že měli respondenti děti, ve dvou případech se stávalo, že kvůli hraní své děti zanedbali (nevěnovali jim čas nebo potřebnou péči v aktuální situaci). Rodina u respondentů také hrála velký vliv při motivaci k vyhledání odborné péče. Pomocnou ruku při hledání odborné péče podali rodinní příslušníci sedmi respondentů. Tito také uvádí, že rodina byla hlavní motivací pro nástup na léčbu.

Významným tématem je partnerský vztah respondentů, který byl hazardním hraním značně ovlivněn. Chování směrem k partnerce zahrnovalo zatajování hraní, skrývání mobilu, absenci společně stráveného času. Ve čtyřech případech partnerka nevěděla o hraní či sázení respondentů. Ve čtyřech případech však partnerka respondenta věděla o hazardním hraní svého partnera, pouze neznala částky, které dotyčný prohrával, nebo neměla pojem o čase, kterým tím strávil.

Schéma č. 4: Okruh okolnosti



Okruh *okolnosti* zahrnuje témata, která měla vliv na vývoj hráčské kariéry respondenta. Způsoby hraní či sázení se mezi jednotlivci lišily. Devět respondentů se v online prostředí věnovalo více druhům her. Nejčastější kombinací bylo sportovní sázení a automaty. Dva respondenti využívali na automatech pouze volná zatočení. Zaplnili tím čas během sportovního sázení, když například byla pauza během utkání, které sledovali (např. třetinová přestávka). Díky tomu, že oba druhy hraní se nacházely v jedné aplikaci, byl to jednoduchý způsob, jak přejít mezi různými typy her. Čtyři respondenti se věnovali hazardní hře spíše samotářsky (nekonzultovali svoje hraní s nikým, do online prostředí se přesunuli sami). Z toho tři respondenti se věnovali především technické hře (automaty, ruleta) a jeden sportovním sázkám. V případě, že se jedinci věnovali také pokeru, hráli ho s někým ze svých

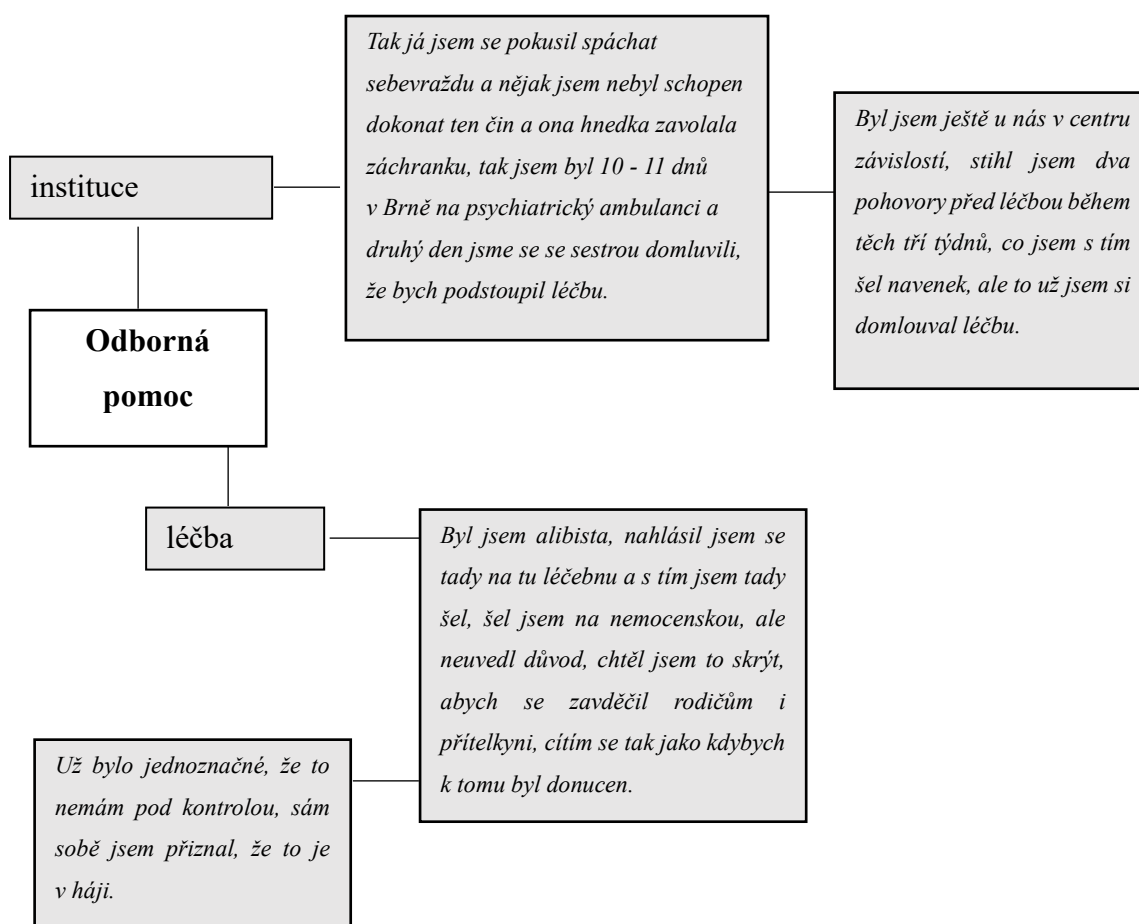
přátel anebo s přáteli průběh hraní konzultovali (ve třech případech). Tuto hru vnímali spíše jako společenskou událost, která se díky možnosti živé hry dala přesunout do online prostředí.

Dva respondenti vyzkoušeli nabíjení účtu přes paysafecard a jeden přes mobilního operátora v době, kdy to ještě bylo možné. Tři respondenti zmiňují, že k hraní či sázení využili více zařízení (tablet, mobil, notebook). Jeden z nich hrál poker na dvou monitorech. V jednom případě využil respondent všechny tři typy zařízení ke sportovnímu sázení. Třetí respondent hrál zároveň na dvou monitorech jiné typy hry – poker a automaty. Všichni respondenti se věnovali hraní po večerech a v noci a jedenáct respondentů hrálo také v práci. Bylo to z toho důvodu, aby je u hraní či sázení rodina neviděla.

Všichni respondenti se díky hraní či sázení zadlužili. Osm respondentů využilo možnost bankovní půjčky a osm respondentů mělo půjčky i u nebankovních společností. Šest respondentů má dluhy u bankovních i nebankovních společností. Zpravidla si nejdříve respondenti půjčili u banky, a když už jim poté nepůjčila, obrátili se na nebankovní společnosti. Finance si půjčovali také od přátel nebo od rodiny s tím, že neřekli skutečný důvod, na co finance potřebují. Čtyři respondenti se dopustili trestného činu zpronevěry peněz či krádeží za účelem splacení dluhů. Dluhy nyní se pohybují od tří set tisíc do dvou a půl milionu. Celkově prohranou částku peněz respondenti spíše odhadují v rozmezí od půl milionu do deseti milionů korun.

Psychický stav byl ovlivněn pravidelným hraním dotyčného, zároveň měl dopad i na okolí jedince a na další vývoj hráčské kariéry. Dopady na psychický stav zmiňovali respondenti tyto: deprese, úzkosti (bušení srdce, stažení), noční můry, sebepoškozování. Dále pocity studu, sebelítosti, výčitky.

Schéma č. 5: Okruh odborná pomoc

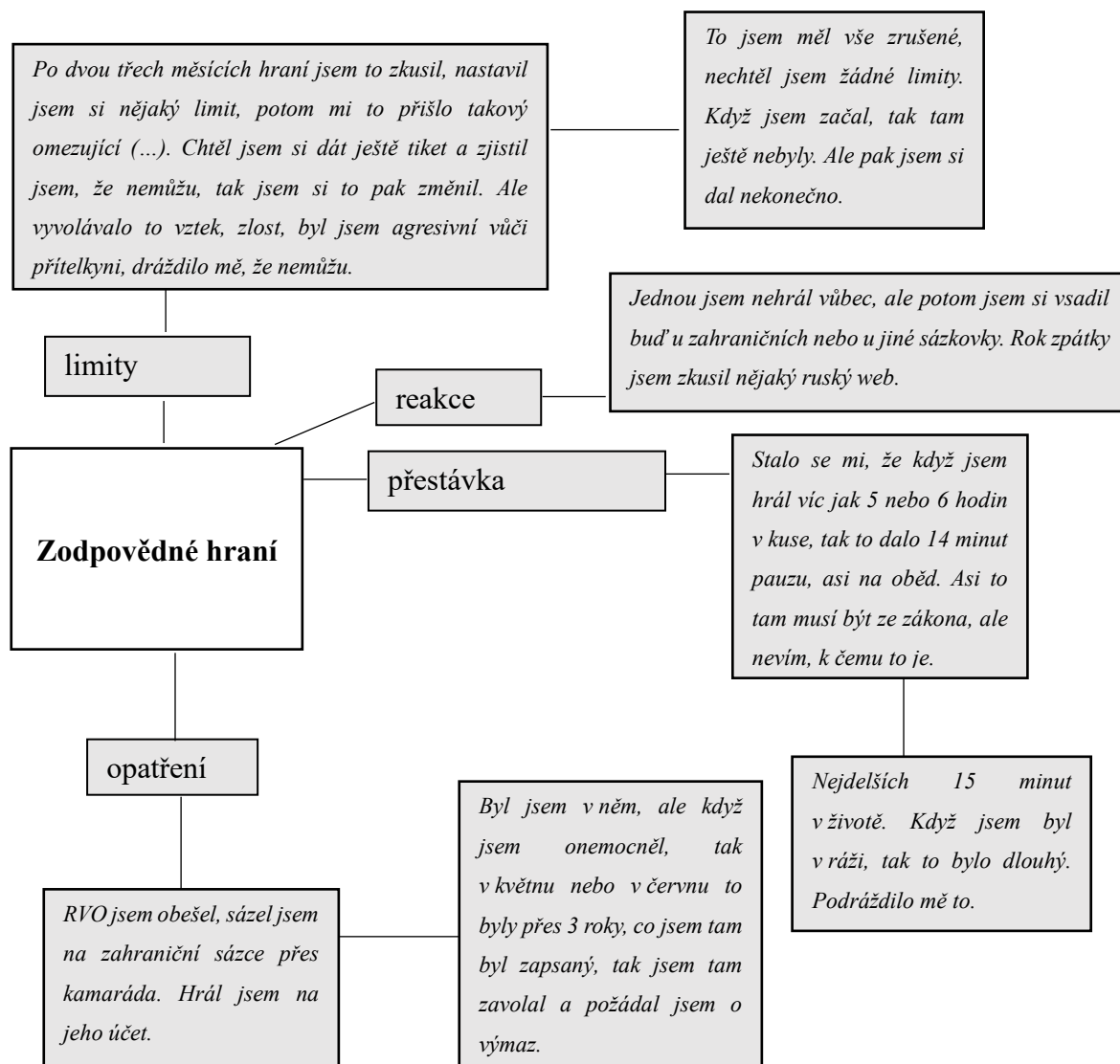


Pět respondentů vyhledalo *odbornou pomoc* dobrovolně ještě před nástupem na léčbu. Ta se týkala vyhledání psychiatra ve dvou případech. Ani v jednom případě dle respondentů nedostali pomoc, kterou očekávali, a jejich závislost trvala dále. Respondenti také vyhledávali organizace, které se specializují na pomoc lidem se závislostí. Byla to společnost Podané ruce, Modrý kříž, centrum závislostí. Jeden respondent navštěvoval skupinu Anonymní gambleři v době pobytu v zahraničí. Ve dvou případech vyhledali tuto pomoc respondenti těsně před nástupem na nynější léčbu. Dva respondenti se dostali na akutní lůžkové oddělení, když byli v krizi, kde se domluvili na nástupu léčby. Dobrovolně tedy využilo ambulantní péče před nástupem na léčbu pět respondentů a jeden navštěvoval svépomocnou skupinu.

Na léčbě se nachází devět respondentů poprvé. Tři jsou na léčbě opakovaně. Dva z nich první léčbu nedokončili (oba ji ukončili v první třetině léčby). Jeden z nich poté abstinovat

dva měsíce, druhý abstinovat před recidivou tři roky. Další respondent, který je na léčbě opakovaně (počtvrté) má léčbu soudně nařízenou (spáchal trestný čin v podobě ozbrojené loupeže). Čtyři respondenti užívají psychofarmaka. Všichni je užívají až nyní při léčbě. Jedná se nejčastěji o antidepresiva a anxiolytika.

Schéma č. 6: Okruh zodpovědné hraní



Okruh zodpovědné hraní vypovídá o tom, jaká sebeomezující opatření respondenti vnímali a zda je využívali. Možnost nastavení herních limitů celkem někdy využilo sedm respondentů. Z toho ve čtyřech případech se jednalo o herní limity při sportovním sázení a ve třech případech o limity při hře na automatech. Na průběh hráčské kariéry to dle respondentů nemělo žádný dopad. I přesto, že si respondenti limit nastavili, v pěti případech finanční limit ihned dočerpali a po sedmi dnech si jej nastavili na nekonečno. Dva respondenti odhadovali, že limit využili dvakrát – třikrát během své hráčské kariéry. Všichni ostatní si limit nastavili pouze jednou. Ve dvou případech se stalo, že jakmile limit respondent dočerpal, stáhnul si zahraniční aplikaci anebo tuzemskou jinou aplikaci, aby nemusel čekat sedm dnů do možnosti zvýšení limitu. Pět respondentů nevyužilo nikdy žádný

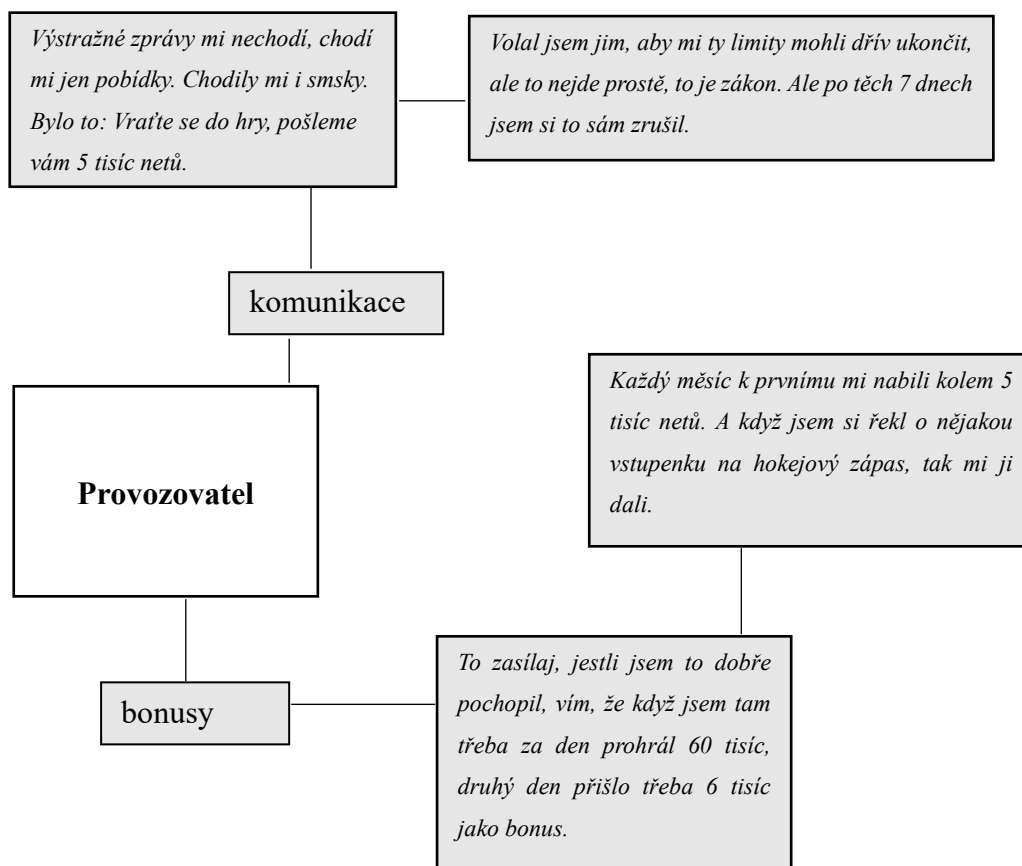
limit. Jeden respondent nastavení limitů ihned po stažení aplikace nevyužil, protože v začátcích jeho užívání ještě nebyla možnost jejich nastavení. Nejvyužívanější herní limity byly finanční. Pouze v jednom případě jedinec využil limit počtu přihlášení. Limit délky hraní nevyužil žádný respondent. Jeden respondent měl nastavený svůj vlastní limit možnosti výdajů na bankovním účtu.

Povinná přestávka, která je součástí hry na automatech, neměla kýžený efekt na žádného z respondentů hrajících automaty. Vnímali jí jako něco velmi negativního, co jim znemožňuje pokračovat v hraní. S povinností absolvovat tuto přestávku se pojila frustrace a s ní i vztek, agrese, která se projevovala směrem k okolí. Povinnou přestávku také vnímali jako pauzu na oběd či na kouření. Po této přestávce se všichni k hraní vrátili. V jednom případě respondent tvrdí, že ji využil na to, aby si vybral peníze z herní aplikace na účet, což vnímal jako pozitivní dopad této přestávky.

Mezi další sebeomezující opatření zařazujeme například zápis do RVO. Nyní se jedenáct respondentů v RVO nachází, dva respondenti se plánují do něj zapsat na nynější léčbě. Šest respondentů se v RVO nachází poprvé, z toho pět se zapsalo až při nynější léčbě, jeden se zapsal týden před nástupem na léčbu – o této možnosti se dozvěděl z internetu. Dva respondenti byli v RVO již dříve díky předchozí léčbě. Dva respondenti se zapsali do RVO sami od sebe v době, kdy zkoušeli s hraním přestat. V obou případech nemožnost hraní nevydrželi a jeden z nich se přihlásil k tuzemské sázkové kanceláři, druhý sázel přes kamaráda.

Upozornění na čas strávený ve hře neregistroval žádný z respondentů. Když už si času všimli, nemotivovalo je to k přestávce v hraní nebo sázení. Odkaz na Zodpovědné hraní registrovalo šest respondentů, dva z nich odkaz pročítali, podle nich to bylo však v době, kdy byli již patologickými hráči a nemělo to na ně vliv.

Schéma č. 7: Okruh provozovatel



Okruh *provozovatel* zahrnuje témata, která se týkají především komunikace mezi provozovatelem hazardních her a uživatelem hazardní hry. Komunikace směrem k uživatelům probíhala především skrze zasílání bonusů za účelem nalákat zpátky do hry. Tyto bonusy v případě sportovního sázení byly volné peníze (nety), které si jedinci mohli připsat na účet nebo za ně sázet, anebo volná zatočení v případě hraní automatů. Bonusy v podobě volných netů byly zasílány uživatelům k narozeninám či jako dar k výročí registrace. V případě, že jedinec delší čas aplikaci neotevřel, byly mu zasílány upomínky SMS zprávou či emailem, že se má vrátit do hry a když to udělá, dostane zmíněný bonus. Mezi další lákadla k pokračování v hraní patřilo například zasílání vstupenek na hokejové zápasy v případě dvou respondentů, kteří se věnovali sportovním sázkám. Tito také byli členy tzv. VIP klubu. Výstražné zprávy, které by měly upozornit jedince na rizikovost hraní, neměly vliv na žádného respondenta.

V deseti případech respondenti bonusy využívali a vyzývací zprávy k návratu do hry je motivovaly k pokračování v hraní. Devět respondentů využívalo k hraní více aplikací (šest z nich byli hráči více typů her, tři z nich byli sportovními sázkaři nebo hráli jen na automatech), tři respondenti využívali jednu aplikaci, ve které hráli více typů her (sportovní sázky, automaty, ruleta). Ti, kteří přecházeli mezi aplikacemi, to dělali dobrovolně anebo z důvodu dočerpání limitů u první aplikace. Komunikace přes infolinku probíhala ze strany uživatelů například v případě špatně vyhodnoceného tiketu, pomalého přepsání peněz na účet, prosby o zrušení nastaveného limitu.

6.5 Vyhodnocení PGSI

Index závažnosti patologického hráčství (PGSI) je dotazník, který zjišťuje vnímání jedincova problému s patologickým hraním v posledních 12 měsících. Obsahuje devět položek s výběrem čtyř četností provádění dané aktivity (0 = nikdy – 3 = téměř vždy). Dle získaných bodů lze určit, do jaké kategorie hraní jedinec zapadá (neproblémový hráč, hráč s nízkým rizikem, středně rizikový hráč, problémový hráč) (Victorian Responsible Gambling Foundation, nedat.).

Tabulka č. 11: Vyhodnocení dotazníku PGSI

Respondent	PGSI
Aleš	19 b.
Ivan	23 b.
Pavel	20 b.
Matouš	17 b.
Jáchym	20 b.
Vojtěch	12 b.
Filip	20 b.
Martin	24 b.
Vít	21 b.
Tomáš	21 b.
Matěj	13 b.
Matyáš	15 b.

Závěrečný bodový index znamená následující:

- 0 bodů znamená, že nemáte žádný problém s hraním
- 1 – 2 body znamenají, že existuje riziko vzniku problémů souvisejících s hraním
- 3 – 7 bodů znamená, že již zřejmě máte závažné problémy související s hraním
- 8 nebo více bodů znamená, že jste nejspíše patologický hráč (vyžaduje odbornou pomoc)

Účelem použití tohoto dotazníku bylo získání většího množství dat od respondentů a obohacení jejich výpovědí z interview. Protože hlavním cílem výzkumu bylo zmapovat vývoj hráčské kariéry z pohledu samotného hráče, tento nástroj nám pomůže zhodnotit vnímání závažnosti hráčova problému s hazardním hraním.

Každý z dotazovaných respondentů skóroval v dotazníku PGSI nad 8 bodů. Tento výsledek dokládá, že se jedná o patologické hráče. Nejmenší bodový zisk je 12 bodů, nejvyšší bodový zisk 24 bodů. Průměr PGSI skóre celého souboru je 18,7 bodu.

7 Zodpovězení výzkumných otázek

VO č. 1: Jaký má vývoj hráčská kariéra?

V hráčské kariéře respondentů hraje důležitou roli *land-based* hraní. Osm respondentů navštívilo kasino ještě předtím, než se přesunuli do online prostředí. Sportovní sázky na pobočce zažívalo jedenáct respondentů. Jedná se o nejužívanější *land-based* hazardní hru. Mezi další využívané hazardní hry u respondentů patřil poker, ruleta, black jack, automaty, bingo. Hraní *land-based* bylo pouze v jednom případě pravidelnou aktivitou respondenta. V ostatních případech bylo spojeno spíše se společným setkáním s přáteli či s otcem, například po škole či po společném sportovním tréninku. Pět respondentů zažívalo pravidelná setkávání s přáteli za účelem hraní pokeru fyzicky. Tuto hru vnímali spíše jako společenskou událost, která se díky možnosti živé hry dala přesunout i do online prostředí.

Většina respondentů nevnímá začátky závislosti v *land-based* prostředí, ale až v online prostředí, které je podle nich mnohem nebezpečnější pro vznik závislosti. Sedm respondentů uvádí, že návštěvy kamenných poboček probíhaly před osmnáctým rokem věku. V případě návštěvě kasina hráli s někým starším. V případě sázení na pobočce respondenti poprosili buď náhodného člověka, aby jim vsadil, anebo za ně sázel starší přítel nebo otec. Každý z respondentů kupoval losy na Vánoce. Jakmile začali hrát online, na kamenné pobočky se již nevrátili (neplatí v případě hraní pokeru).

Do online prostředí jedinci přešli v průměru po 13,1 letech. Trvalo necelý rok, než začali hrát pravidelně. Dva respondenti pro zřízení účtu kvůli online hraní zfalšovali osobní údaje - nastavili jiné datum narození kvůli nezletilosti. Hlavní motivací byly výhody, které s sebou online hazardní hraní přináší. Mezi tyto výhody respondenti zařazují: snadnost, dostupnost, možnost hraní kdekoliv a kdykoliv, pohodlí, samota, klid, absence studu, který respondenti zažívali hlavně v hernách, dále potom větší možnost soukromí, vyšší rychlost, nabízí více možností, jednoduchost, možnost přechodu mezi různými typy her.

V případě pěti respondentů, kteří se věnovali výhradně kurzovým sázkám, bylo hlavní motivací to, že rozuměli sportu a sami také nějaký sport hráli. Sedm respondentů uvádí nějakou konkrétní událost, kterou považují za spouštěč hraní či za důvod k recidivě. Je to rozchod s partnerkou ve dvou případech, nemoc (neschopnost) ve dvou případech, vidina zisku v době, kdy respondenti například stavěli dům nebo potřebovali finance pro rodinu či pro sebe ve třech případech.

Devět respondentů se v online prostředí věnovalo více druhům her. Nejčastější kombinací bylo hraní na automatech a kurzové sázky. Dva respondenti využívali na automatech pouze

volná zatočení. Zaplnili tím čas během sportovního sázení, když například byla pauza během utkání, které sledovali. Tři respondenti využívali jednu aplikaci, ve které hráli více typů her, ostatní aplikace střídali dle výhod nabídek jednotlivých provozovatelů. Ke střídání aplikací docházelo také z důvodu dočerpání limitů u jedné aplikace. Losy online si někdy koupili čtyři respondenti.

Živým sázkám se věnovalo šest respondentů. V případě, že nejdříve živá utkání nesledovali, v posledních fázích hráčské kariéry už se live sázení věnovali. Respondenti, kteří nesázeli na live zápasy, ale pouze průběžně kontrolovali výsledky, hráli převážně technickou hru. V průběhu své hráčské kariéry deset respondentů abstinovalo. Délka abstinence se pohybovala od dvou měsíců do sedmi let, než přišla recidiva. Tři respondenti abstinovali po absolvování předchozí léčby.

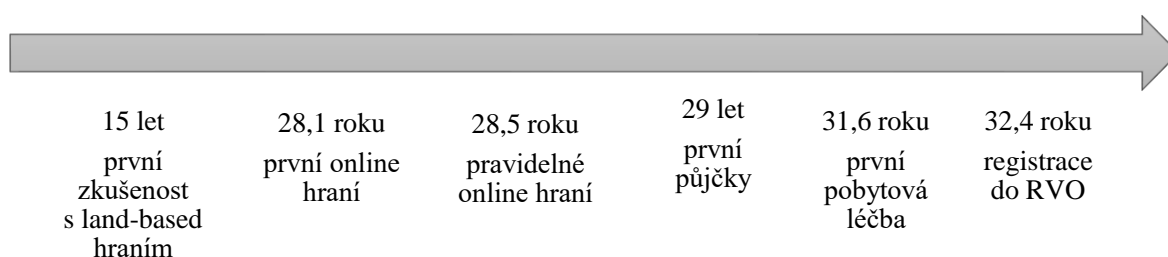
Trestnou činnost za účelem zisku financí na hraní či sázení vykonali tři respondenti. Půjčky začali mít respondenti v průměru po půlroce pravidelného hraní. S průběhem hazardního hraní či sázení se pojila také negativní afektivita. Jednalo se o suicidální myšlenky v sedmi případech, suicidální pokus v jednom případě. Dva respondenti přišli kvůli dluhům o bydlení. Ve dvou případech zažívali respondenti také zdravotní komplikace. Všichni respondenti vypovídali poruchách spánku. Existenční problémy zažívalo osm respondentů.

Tři respondenti zmiňují, že k hraní či sázení využili více zařízení (tablet, mobil, notebook). Jeden z nich hrál poker na dvou monitorech. V jednom případě využil respondent všechny tři typy zařízení ke sportovnímu sázení. Třetí respondent hrál zároveň na dvou monitorech různé typy hry – poker a automaty. Všichni respondenti se věnovali hraní po večerech a v noci, jedenáct respondentů hrálo také v práci. Bylo to z toho důvodu, aby je u hraní či sázení neviděla rodina.

Pět respondentů vyhledalo odbornou pomoc dobrovolně ještě před nástupem na pobytovou léčbu. Ta se týkala vyhledání psychiatra ve dvou případech. Ani v jednom případě dle respondentů nedostali pomoc, kterou očekávali. Respondenti také vyhledávali organizace, které se specializují na pomoc lidem se závislostí. Byla to společnost Podané ruce, Modrý kříž, centrum závislostí. Jeden respondent navštěvoval skupinu Anonymní gableři v době pobytu v zahraničí. Ve dvou případech vyhledali tuto pomoc respondenti těsně před nástupem na nynější léčbu. Dva respondenti se dostali na akutní lůžkové oddělení, když byli v krizi, kde se domluvili na nástupu na léčbu. Dobrovolně tedy využilo ambulantní péči před nástupem na léčbu pět respondentů a jeden navštěvoval svépomocnou skupinu.

Rodina u respondentů také hrála velký vliv při motivaci vyhledání odborné péče. Pomocnou ruku při hledání odborné péče podali rodinní příslušníci sedmi respondentů. Tito také uvádí, že rodina byla hlavní motivací pro nástup na léčbu. Na léčbě se poprvé nachází devět respondentů. Tři jsou na léčbě opakovaně. Dva z nich první léčbu nedokončili (oba ji ukončili v první třetině léčby). Jeden z nich poté abstinovat dva měsíce, druhý abstinovat před recidivou tři roky. Další respondent, který je na léčbě opakovaně (počtvrté), má léčbu soudně nařízenou (spáchal trestný čin v podobě ozbrojené loupeže). Čtyři respondenti užívají psychofarmaka. Všichni je užívají až nyní při léčbě. Jedná se nejčastěji o antidepresiva a anxiolytika.

Obrázek č. 13: Společná životní křivka vývoje online hazardního hraní; průměrné roky respondentů v hlavních vývojových obdobích



VO č. 2: Jak se liší hráčská kariéra mezi hráči, kteří hrají online kurzové sázky a hráči, kteří hrají ostatní hazardní hry?

Sportovní sázky jsou mezi respondenty nejužívanějšími hazardními hrami. Pouze dva sportovní sázkaři nikdy v životě nezkusili jiný druh hazardní hry. Ostatní jiný druh hry zkusili jen jednou či dvakrát s přáteli, pravidelně ho však nikdy nehráli. Zároveň pouze dva hráči ostatních her nikdy nevsadili na sport, protože sportu nerozuměli, a tak by dle nich v sázení nebyli úspěšní. Z uvedeného vyplývá, že jen málo respondentů nikdy nezkusilo pouze jeden druh hazardní hry, ale že jejich hráčská kariéra zahrnuje několik typů hazardních her, které zkusili.

Z aktuálního výzkumného souboru je zřejmé, že do *online prostředí* se přesunuli před osmnáctým rokem věku dva respondenti sázejících na sport. Ostatní z nich začali využívat aplikaci až po dovršení zletilosti. S land-based hazardní hrou před osmnáctým rokem mají zkušenost čtyři sportovní sázkaři a čtyři hráči ostatních her.

Z analýzy výpovědí hráčů ostatních her vyšlo najevo, že se téměř v polovině případů věnovali hazardnímu hraní *samotářsky*. Nikdo o jejich hraní nevěděl a s nikým průběh hraní nekonzultovali. Naproti tomu u sportovních sázkařů je poměrně typické, že sázení bylo spojené také se setkáním s přáteli, s časem stráveným po tréninku apod. Také v případě pokerových hráčů byl poker spíše jako společenská událost - hráli ho s někým ze svých přátel nebo s přáteli průběh hraní konzultovali (ve třech případech). Motivace k hraní se tedy u jednotlivých skupin respondentů liší. Zároveň se liší také přístup respondentů k různým druhům hazardních her, kdy dva pokeroví hráči z pěti nevnímají poker jako hazardní hru.

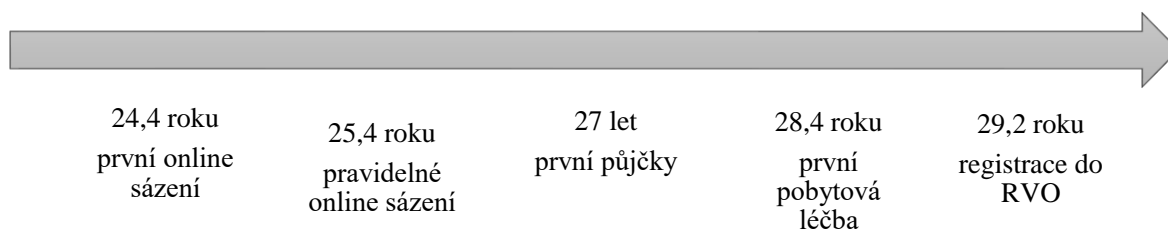
Tři respondenti v případě hráčů ostatních her si *půjčovali finance* ještě dříve, než přešli do online prostředí. Jednalo se o hráče, kteří trávili své začátky hraní v kasinu. Je tedy jednoznačné, že téměř u poloviny hráčů ostatních her bylo hazardní hraní na pravidelné bázi již v land-based prostředí. S tímto se pojí i fakt, že hráči ostatních her se přesunuli do online prostředí v průměru až po 14 letech oproti sportovním sázkařům, kteří se přesunuli z land-based prostředí po 9 letech. Z analýzy vyplývá, že po přechodu do online prostředí trvalo maximálně rok, než jedinci začali hrát pravidelně. Ani v jedné skupině hráčů se nenachází respondent, který by se vrátil do land-based prostředí po tom, co začal hrát či sázet online (neplatí v případě pokerových hráčů).

Hráčská kariéra sportovních sázkařů je kratší než hráčská kariéra hráčů ostatních her. Období od první zkušenosti s hraním po první léčbu u první zmíněné skupiny trvalo 5,5 roku, u druhé skupiny 17,3 let. U sportovních sázkařů také vidíme větší frekvenci času stráveného ve hře, který je ovlivněn zejména díky živým zápasům, které respondenti sledovali.

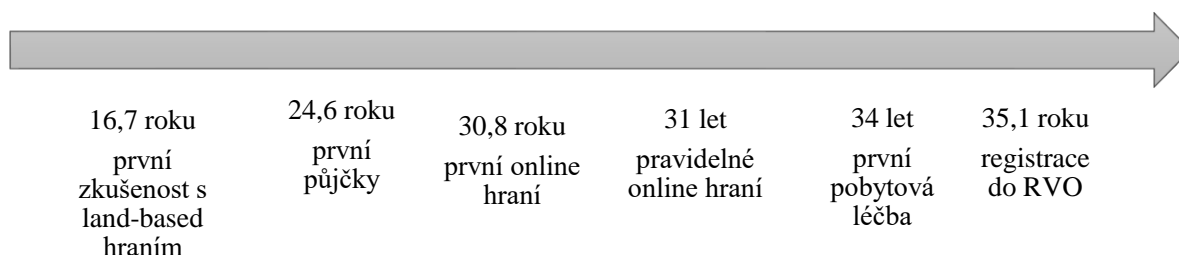
Sportovní sázkaři se dostali na svou *první pobytovou léčbu* v 31,4 letech oproti ostatním hráčům, kteří absolvovali první léčbu průměrně v 34 letech. Do RVO se hráči ostatních her zapsali v průměru později také z důvodu pozdějšího nástupu na léčbu. Z aktuálního výzkumného souboru jsou tři respondenti na léčbě opakovaně, dva z nich jsou sportovními sázkaři. *Sebeomezující opatření* v podobě herních limitů využívali více hráči ostatních her než sportovní sázkaři.

Motivace k fabulacím je u hráčů ostatních her větší nežli u sportovních sázkařů, kdy často jejich blízcí o sázení věděli. Z analýzy také vyplývá, že *dluhy* jsou u hráčů ostatních her vyšší než u sportovních sázkařů.

Obrázek č. 14: Společná životní křivka vývoje online sportovního sázení v případě sportovních sázkařů; průměrné roky respondentů v hlavních vývojových obdobích



Obrázek č. 15: Společná životní křivka vývoje hazardního hraní v případě hráčů ostatních hazardních her; průměrné roky respondentů v hlavních vývojových obdobích



VO č. 3: Jaké důsledky a dopady má online hraní na hráče a jeho okolí?

Jako jeden z největších dopadů hazardního hraní vnímají respondenti dluhy, které nyní splácejí a které pravděpodobně budou splácet několik dalších let. Půjčku si respondenti vzali v průměru po půlroce pravidelného online hraní. Osm respondentů využilo možnost bankovní půjčky a osm respondentů mělo půjčky u nebankovních společností. Šest respondentů má dluhy u bankovních i nebankovních společností. Zpravidla si nejdříve respondenti půjčili u banky, a když už jim poté nepůjčila, obrátili se na nebankovní společnosti. Finance si půjčovali také od přátel nebo od rodiny s tím, že neřekli skutečný důvod, na co finance potřebují. Čtyři respondenti se dopustili trestného činu zpronevěry peněz či krádeží za účelem splacení dluhů. Dluhy, které respondenti nyní mají, se pohybují od tří set tisíc do dvou a půl milionu korun. Celkovou prohranou částku peněz respondenti spíše odhadují v rozmezí od půl milionu do deseti milionu korun. Jeden respondent přišel v souvislosti s hazardním hraním o zaměstnání.

V sedmi případech z části splatila dluhy za respondenta jeho rodina. Splacení dluhů následovalo po jejich přiznání před nástupem na léčbu, anebo průběžně v průběhu hráčské kariéry respondenta. Nejčastěji dluhy splácela primární rodina respondenta (rodiče, sourozenci). Dopad na rodinu hráče byl jednoznačný – na hraní či sázení jedinci vybírali uspořené rodinné finance, nebo kvůli hraní či sázení zanedbávali potřebnou péči o děti.

Partnerský vztah respondentů byl hazardním hraním také značně ovlivněn. Zatajování hraní, skrývání mobilu, absence společně stráveného času - vše bylo součástí partnerských vztahů všech respondentů. Ve čtyřech případech partnerka nevěděla o hraní či sázení vůbec. Ve čtyřech případech partnerka respondenta věděla o hazardním hraní svého partnera, pouze neznala částky, které dotyčný prohrával, nebo neměla pojem o čase, který hraním strávil.

S postupně pravidelným hraním či sázením se pojila negativní afektivita. Psychický stav měl dopad i na okolí jedince a na další vývoj hráčské kariéry. Jedinci zažívali depresi, úzkosti (bušení srdce, stažení), noční můry. Dále pocity studu, sebelítosti, výčitky. V jednom případě se respondent sebepoškozoval.

VO č. 4: Jaké prvky zodpovědného hraní v online prostředí hráči využívali a jak je vnímali?

Pět respondentů nikdy neslyšelo o *zodpovědném hraní* a ani si nejsou vědomi prvků v online hraní či sázení, které by podporovaly zodpovědné hraní (např. pop-up zprávy, webový odkaz na *Zodpovědné hraní*). Tento odkaz naopak registrovalo šest respondentů, dva z nich jej otevřeli a informace na webu četli (hráč sázející na sport a hráč ostatních her). Podle nich to bylo však v době, kdy byli již patologickými hráči a nemělo to na ně vliv. Sebeuposuzovací nástroj pro identifikaci patologického hráčství nevyužil žádný respondentů.

Sebeomezující prvky v podobě nastavení herních limitů celkem využilo sedm respondentů. Z toho ve čtyřech případech se jednalo o herní limity při sportovním sázení, ve třech případech o limity při hře na automatech. Téměř ve všech případech se jednalo o limity finanční. V jednom případě jedinec použil limit počtu přihlášení. Limit délky hraní nevyužil žádný respondent. I přes nastavení limitů respondenti nezmírnili aktivity hazardního hraní. V pěti případech finanční limit respondenti dočerpali a po sedmi dnech si jej nastavili na nekonečno. Dva respondenti uvádí, že jakmile limit dočerpali, začali využívat zahraniční aplikaci nebo tuzemskou jinou aplikaci, aby se vyhnuli čekání na možnost zvýšení limitu. Pouze dva respondenti limit využili vícekrát během své hráčské kariéry, všichni ostatní si jej nastavili pouze jednou. Pět respondentů nevyužilo nikdy žádný limit. Jeden respondent

nastavení limitů ihned po stáhnutí aplikace nevyužil, protože v začátcích jeho užívání ještě nebyla možnost jejich nastavení.

Povinnou přestávku, která je součástí hry na automatech, vnímali všichni respondenti negativně, protože jim znemožňovala pokračování v hraní. Respondenti prožívali negativní pocity díky nemožnosti hraní. Nikdo z respondentů nevnímá existenci přestávky ve hře jako užitečné. Všichni respondenti se poté k hraní vrátili. V jednom případě respondent tvrdí, že přestávku využil na to, aby si převedl peníze z herní aplikace na účet, což vnímal jako pozitivní dopad této přestávky. I přesto ale po přestávce dál v hraní pokračoval.

V *rejstříku vyloučených osob (RVO)* se nyní nachází deset respondentů. Dva respondenti se plánují do něj zapsat na nynější léčbě. Dva respondenti byli v RVO již dříve kvůli absolvování předchozí léčby. Šest respondentů se v RVO nachází poprvé, z toho pět se zapsalo až při nynější na léčbě. Jeden respondent se zapsal do RVO týden před nástupem na léčbu – o této možnosti se dozvěděl z internetu. Dva respondenti se zapsali do RVO sami od sebe v době, kdy zkoušeli s hraním přestat. V obou případech RVO obešli již po několika měsících - jeden z nich se přihlásil k zahraniční sázkové kanceláři, druhý sázel přes svého kamaráda.

Upozornění na čas strávený ve hře neřešil nikdo z respondentů. Ti, kteří si času všimli, nebyli ani přesto motivováni k přestávce v hraní nebo sázení. *Efektivní komunikace* ze strany provozovatele za účelem informování o vyhledání odborné pomoci či šíření prevence neprobíhala. Komunikace směrem k hráčům probíhala spíše skrze zasílání bonusů za účelem nalákat zpátky do hry v případě, že jedinci aktuálně nebyli ve hře. Tyto bonusy v případě sportovního sázení byly volné peníze (nety), které si jedinci mohli připsat na účet nebo za ně sázet, anebo volná zatočení v případě hře na automatech. V jiném případě byly bonusy v podobě volných netů zasílány uživatelům k narozeninám či jako dar k výročí registrace. V případě, že jedinec nebyl aktuálně ve hře, byly mu zasílány upomínky SMS zprávou či emailem, že se má vrátit do hry za již zmíněný bonus. Dva respondenti, kteří se věnovali kurzovým sázkám, uvádí, že mezi další lákadla k pokračování sázení patřilo například zasílání vstupenek na hokejové zápasy. Tito také byli členy tzv. VIP klubu. V deseti případech respondenti bonusy využívali a vyzývací zprávy k návratu do hry je motivovaly k pokračování v hraní.

Všechna zmíněná sebeomezující opatření využívali jedinci v době, kdy už byli rizikovými či patologickými hráči. To tedy může být jedním z důvodů, proč na průběh jejich hráčské kariéry neměla tato opatření příznivý dopad. Nikdo z respondentů si herní limity nenastavil již od začátku hraní, nastavili si je na nekonečno. Sami respondenti uznávají, že

toto opatření by bylo užitečnější na počátku jejich hráčské kariéry. Výstražné pop-up zprávy respondenti přirovnávají k varovným upozorněním například na krabičkách od cigaret. Dle nich nemají tato upozornění žádný význam. Jako nejužitečnější opatření vnímají respondenti zápis do RVO.

8 Diskuze

Výzkum se zaměřoval na vývoj hráčské online kariéry u respondentů s poruchou hraní hazardních her. Navazuje na výzkum k diplomové práci, který byl realizován před dvěma lety. Byla prováděna polostrukturovaná interview, během kterých byly zjišťovány motivy respondenta k online hazardnímu hraní, jeho zkušenosti s tímto druhem hraní, vývoj jeho hráčské kariéry, důsledky hazardního hraní. Následně byla provedena kvalitativní analýza dat a zachyceny mezníky ve vývoji online hazardního hráčství. Důležitou součástí sběru dat bylo zjišťování vnímání a využívání prvků zodpovědného hraní respondenty.

První téma diskuze bude věnováno *výzkumnému souboru*. Do provedeného výzkumu bylo zařazeno dvanáct respondentů. Všichni byli starší 18 let s hráčskou kariérou online hazardního hraní dlouhou alespoň jeden rok. Respondenti byli rozděleni do dvou výzkumných souborů, přičemž jeden z nich tvoří hráči závislých na online sportovních sázkách a druhý z nich tvoří hráči závislí také na jiných typech hazardní hry – technické hry, poker.

Ze statistik ÚZIS vyplývá, že ženy častěji volí ambulantní formu léčby poruchy hraní hazardních her, a tak se v pobytové léčbě setkáváme častěji s muži. Je tomu tak i v tomto výzkumném souboru, který tvoří pouze muži zařazení do tříměsíčního programu pro léčbu poruchy hraní hazardních her v lůžkové pobytové péči. Dle ÚZIS je věk, ve kterém muži absolvují pobytovou léčbu v zařízeních v oboru psychiatrie a adiktologie nejčastěji 30 - 39 let (2024, citováno v Chomynová et al., 2024). To koresponduje i s věkovým průměrem v tomto výzkumném souboru, který je 33,3 let. Věkové minimum je v tomto výzkumném souboru 22 let a maximum 45 let.

Velikost výzkumných souborů byla pro účely výzkumu a vzhledem k jeho designu dostačující. Následující výčet dat vysvětluje důvody pro volbu tohoto výzkumného souboru. Dle poslední výroční zprávy o hazardním hraní, která shrnuje aktuální stav hazardního hraní v České republice, bylo v ambulantní a lůžkové psychiatrické péči v roce 2023 celkem 1 198 pacientů s hlavní nebo vedlejší diagnózou F63.0, z nich v ambulancích bylo léčeno 887 osob a na lůžkových odděleních 311 osob bez ohledu na odbornost pracoviště (Chomynová et al., 2024). V roce 2023 byl podíl osob v riziku více než dvakrát vyšší u online hráčů (21,8 %) než u hráčů land-based hazardních her (9,8 %). K nejčastěji uváděným hrám patří loterie, po vyloučení loterií to je kurzové sázení land-based i online včetně live sázek (Chomynová et al., 2024).

Dle PGSI se v kategorii rizika v souvislosti s hraním hazardních her se nacházelo celkem 5,8 % populace ve věku 15+ (10,2 % mužů a 1,7 % žen) (Chomynová et al., 2024). „*Odhady problémového hraní na základě škály PGSI dlouhodobě dosahují 400 – 530 tis. osob v riziku, v tom 120 – 170 tis. osob se nacházelo ve vysokém riziku. Dlouhodobě se ukazuje, že nejvyšší zastoupení hráčů v riziku problémového hraní je mezi hráči TH land-based a hráči online kurzových sázek (včetně live sázek)*“ (Chomynová et al., 9, 2024).

Pro tento výzkum byli vybráni respondenti hrající kromě sportovních sázek také jiné typy hazardních her. Záměrem volby těchto dvou skupin respondentů je poukázat na možné rozdíly, které se vyskytují v průběhu hráčských kariér. Z výzkumů vyplývá, že různé typy hazardních her představují různé riziko rozvoje problémového hráčství (Carver & McCarty, 2013; Mathieu et al., 2020; Mravčík et al., 2020).

Sportovní kurzové sázky jsou v prostředí online hazardního hraní v posledních letech oproti ostatním hazardním hrám velmi využívané (Mravčík et al., 2020). „*Odvětví sportovního sázení online se stalo rychle rostoucím sektorem globální ekonomiky, přičemž sportovní sázení online se na ročním trhu online hazardních her v Evropě podílí 37 %*“ (Killick & Griffiths, 2019). Tento fakt je v souladu také s četností výskytu těchto druhů hraní v tomto výzkumném souboru, kdy pět z dvanácti respondentů se věnuje pouze kurzovému sázení na sport (výzkumný soubor č. 1) a pět respondentů z výzkumného souboru č. 2 se věnuje mimo jiné také kurzovým sázkám.

Dle Ostrovského (2017) se online hráči významně častěji účastní sportovních sázek, pokeru, kasino her. Tyto druhy hraní jsou mezi našimi respondenty zastoupeny nejčastěji. Z kasinových her jsou v tomto souboru nejužívanější automaty.

Dle průřezové situace Mravčík et al. (2015) se ve výzkumném souboru podle PGSI 80,5 % souboru nacházelo v hladině problémového hraní (8 a více bodů) mezi hráči léčenými s diagnózou patologické hráčství. Také v tomto výzkumu byl použit dotazník PGSI pro zhodnocení vnímání závažnosti hráčova problému s hazardním hraním. Každý z dotazovaných respondentů skóroval v dotazníku PGSI nad 8 bodů. Tento výsledek dokládá, že se jedná o patologické hráče. Nejmenší bodový zisk je 12 bodů, nejvyšší bodový zisk je 24 bodů. Průměr PGSI skóre celého souboru je 18,7 bodu.

Dále se zaměříme na použitou *metodologii výzkumu*. Výzkum byl realizován kvalitativním způsobem. Psychiatr Cyril Höschl (2001, citováno v Miovský, 2006) vidí velký potenciál ve výzkumu jednotlivců v oblasti adiktologie. Protože kvalitativní způsob výzkumu umožňuje právě toto úzké zaměření se na jednotlivce, byl zvolen pro tento výzkum

jako nejvhodnější. Při rozhodování hrála roli také situace po provedené rešerši výzkumů, přičemž bylo zjištěno, že prozatímní výzkumy na dané téma jsou realizovány spíše kvantitativním způsobem či jsou zaměřeny na jinou cílovou skupinu z oblasti závislosti.

Pro získání dat k analýze výzkumu bylo zvoleno polostrukturované interview (viz příloha č. 3). Jevilo se jako nejlepší z důvodu jeho modifikovatelnosti. Tato metoda taktéž umožňuje požadovat dovysvětlení nějaké odpovědi účastníkem, tedy užití tzv. inquirů (Miovský, 2006), což bylo také využito. Na samotném začátku interview byl použit mnou vytvořený záznamový arch (viz příloha č. 2), kde byly obsaženy kolonky pro zjištění charakteristik, které se vyskytují v tabulce respondentů.

Doplňující metodou k interview byl screeningový dotazník PGSI (Index závažnosti patologického hráčství), který byl respondentovi administrován po provedení interview. Bodové odpovědi vypovídaly o vnímání závažnosti problému daného respondenta a reflektovaly tak jeho zkušenost. Další doplňující metodou, která byla v analýze využita, byla metoda životní křivky, která vznikala zaznamenáváním respondentova průběhu hráčské kariéry na časovou osu.

Pro analýzu rozhovorů byl využita interpretativní fenomenologická analýza (IPA). Jejím hlavním cílem je porozumění žité zkušenosti člověka. V psychologii vede IPA k porozumění zkušenosti člověka na idiografické úrovni se zaujetím pro to, jaký význam přisuzuje své zkušenosti určitý člověk v určitých podmínkách či situaci a jaká je podoba tohoto procesu nabývání významu (Řiháček et al., 2013). Jelikož cílem výzkumu bylo zmapovat a pochopit vývoj hráčské kariéry u jednotlivců, zmapovat jejich vnímání prvků zodpovědného hraní, jevila se tato metoda jako užitečná. Nejprve jsem byla s jednotlivými případy pečlivě seznámena, což obnášelo psaní poznámek, kódování jednotlivých výpovědí respondentů. Dále potom byla u každého respondenta určena hlavní témata, která se jevila jako klíčová. Témata, která se nejčastěji mezi jednotlivci vynořovala, byla poté seskupena do jednotlivých okruhů pro lepší pochopení vývoje hráčské kariéry a vnímání a využívání prvků zodpovědného hraní.

Cílem tohoto výzkumu bylo zmapovat a popsat průběh online hazardního hraní u respondentů s poruchou hraní hazardních her, zmapovat postoje k prvkům zodpovědného hraní a jejich využívání ze strany respondentů. V roce 2023 byl podíl osob v riziku více než dvakrát vyšší u online hráčů (21,8 %) než u hráčů land-based hazardních her (9,8 %). K nejčastěji uváděným hrám patří loterie, po vyloučení loterií to je kurzové sázení land-based i online včetně live sázek (Chomynová et al., 2024). Mezi nejrizikovější hazardní hry

podle podílu hráčů v riziku jsou technické hry land-based (40,2 %), online živé hry (39,8 %) a online kurzové a live sázky (27,1 %) (Chomynová et al., 2024). V následujících odstavcích budou popsány a prodiskutovány odpovědi na výzkumné otázky.

První výzkumná otázka zjišťovala, *jaký vývoj má hráčská kariéra*. V hráčské kariéře respondentů hraje důležitou roli *land-based* hraní. Osm respondentů navštívilo kasino ještě předtím, než se přesunuli do online prostředí, jedenáct respondentů chodilo do sázkové kanceláře. Dle Killick & Griffiths (2021) bylo u účastníků výzkumu běžné, že před tím, než začali sázet online, chodili do sázkové kanceláře. Hazardní hry seřazené dle četnosti jsou u respondentů tyto: kurzové sázení na sport, automaty, poker. Dle Parke & Griffiths (2007); Mravčík a kol. (2020) mezi nejrizikovější hazardní hry patří technické hry, kurzové sázky, především tzv. online live sázky, a živé hry v kasinu. Dle Chomynová et al. (2024) k nejčastěji uváděným hrám patří loterie, po vyloučení loterií to je kurzové sázení land-based i online včetně live sázek.

Sedm účastníků výzkumu uvádí, že návštěvy kamenných poboček probíhaly před osmnáctým rokem věku. Návštěva kasina probíhala v době, kdy hrací automaty nebyly přísně hlídané personálem podniku. V případě sportovního sázení za respondenty na pobočce podal tiket náhodný člověk, starší přítel nebo otec. Dva respondenti pro zřízení účtu kvůli online hraní zfalšovali osobní údaje - nastavili jiné datum narození kvůli nezletilosti. Dle poslední zprávy ESPAD z roku 2019 (Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách) hraní her o peníze v posledních 12 měsících uvedlo celkem 10,5 % dotázaných studentů (Chomynová et al., 2024).

Mezi výhody online hazardního hraní respondenti zařazují: snadnost, dostupnost, možnost hraní kdekoliv a kdykoliv, pohodlí, samotu, klid, absenci studu, který respondenti zažívali hlavně v hernách, dále potom větší možnost soukromí, vyšší rychlost, více možností, jednoduchost, možnost přechodu mezi různými typy her, sportovní fanouškovství. Dle Lee et al. (2007) jsou motivy k online hazardní hře následující: socializace, zábava, vyhýbání se, vzrušení a peněžní motivy - peněžní motivace přímo souvisí s motivy zábavy, vzrušení a vyhýbání se.

Šest respondentů se v online prostředí věnovalo více druhům her. Nejčastější kombinací bylo hraní na automatech a kurzové sázky. Z analýzy vyplývá, že hráčská kariéra hráčů ostatních her byla delší, doprovázely ji větší finanční dluhy. Dle Gainsbury (2015) majitelé více účtů byli více zapojeni do hazardních her, hráli více aktivit a častěji a měli vyšší míru problémů s hazardními hrami než majitelé jednoho účtu. Ve výzkumném souboru č. 2 tři

respondenti využívali jednu aplikaci, ve které hráli více typů her, ostatní aplikace střídali dle výhod nabídek jednotlivých provozovatelů. Dle Gooding & Williams (2024) výsledky studie ukazují, že rozsah zapojení do více typů hazardních her je silnějším prediktorem problémového hráčství než zapojení jen do určitého typu hazardních her (Mathieu et al., 2020).

Respondenti, kteří se věnovali pokeru, tuto hru vnímali spíše jako společenskou událost, která se díky možnosti živé hry dala přesunout i do online prostředí. Také dle Bernhard et al. (2007) nabízí hazardní hraní kromě šance na výhru pro mnohé také příležitost k udržování společenských kontaktů. Je to například bingo či karetní hra odehrávající se v restauraci. Jako jednu z největších takovýchto společenských událostí vnímá právě pokerovou hru. Dle výzkumu Bradley (2009) se prostřednictvím skrytého zúčastněného pozorování bezplatných pokerových turnajů na čtyřech různých místech podařilo zjistit tři hlavní motivace hráčů: zdokonalování dovedností pro pozdější hry, společenskost a získání statusu "běžného hráče".

Dle Lesier & Custer (1984) in Nešpor (2012) je poslední stadium rozvoje patologického hráčství zoufalství, kdy přichází první soudy, řešení trestné činnosti (krádeže, zpronevěry). Trestnou činnost za účelem zisku financí na hraní či sázení vykonali tři respondenti. Půjčky začali mít respondenti v průměru po půlroce pravidelného hraní. S průběhem hazardního hraní či sázení se pojila také negativní afektivita. Jednalo se o suicidální myšlenky v sedmi případech, suicidální pokus v jednom případě. Ve výzkumu Nešpora et al. (2003) patologičtí hráči zmiňovali sebevražedný pokus až z 33 %. Dva respondenti tohoto výzkumu ztratili kvůli dluhům bydlení. Z přehledové studie Drbohlavové et al. (2015) vyplývá fakt, že hazardní hraní souvisí v první řadě se zadlužeností, která je spojena se socioekonomickým úpadkem hráčů, jejich okolí i celých komunit. Ve dvou případech zažívali respondenti také zdravotní komplikace. Všichni respondenti vypovídali poruchách spánku. Existenční problémy zažívalo osm respondentů. Také Maierová et al. (2014) mezi další doprovodné komplikace uvádí například ztrátu zaměstnání, obrovské finanční dluhy.

Tři respondenti jsou nyní na pobytové léčbě opakovaně. Dva z nich, kteří jsou na léčbě podruhé, ukončili svou první léčbu předčasně na vlastní žádost. Z výzkumu o účinnosti ústavní odvykací léčby Tibenská et al. (2008) vyplývá, že z celkového souboru se 44 % patologických hráčů dařilo abstinovat i po ukončení léčby. Stejný výzkum také pojednává o tom, že pacienti, kteří ukončili léčbu na vlastní žádost, abstinovali pouze v 5,6 %. Nejvíce se daří abstinovat pacientům, kteří ukončili léčbu řádně. Předčasné ukončení léčby (také ambulantní) představuje významný problém v léčbě poruchy hraní hazardních her (Melville

et al., 2007) a velká část klientů s poruchou hazardního hraní přerušila léčbu v raných fázích (Jiménez - Murcia et al., 2007).

Dle Lesier & Custer (1984) in Nešpor (2012). Průměrně trvá jeden až tři roky, než se stane jedinec patologickým hráčem. V tomto výzkumném souboru trvalo průměrně necelý rok, než jedinci začali hrát pravidelně v online prostředí. Toto stadium doprovázely také dluhy, další dopady pravidelného hazardního hraní.

Před nástupem na pobytovou léčbu dobrovolně využilo ambulantní péči pět respondentů a jeden navštěvoval svépomocnou skupinu. Dle statistických zjištění Chomynová et al. (2024) je jednoznačná převaha pacientů s hlavní či sekundární poruchou hraní hazardních her, kteří využijí ambulantní formu léčby.

Druhá výzkumná otázka zjišťovala, *jak se liší hráčská kariéra mezi hráči, kteří hrají online kurzové sázky a hráči, kteří hrají ostatní hazardní hry.*

Dle výzkumu Mazar et al. (2020) typ hazardní hry, který jedinec hraje, může ovlivnit budoucí průběh hraní a jeho intenzitu; Bischof et al. (2016) upozorňuje na to, že typ hazardní hry je třeba považovat za relevantní faktor ve výzkumu hazardních her. Také další výzkumníci upozorňují na to, že typ hazardní hry je důležitým faktorem ve vývoji hráčské kariéry (Carver & McCarty, 2013; Mathieu et al., 2020; Mravčík et al., 2020).

Ze zkušeností respondentů vyplývá, že sportovní sázky patří mezi nejvyužívanější a nejsnadněji dostupné hazardní hry. Tento faktor je v souladu s posledními zjištěními, že sportovní kurzové sázky jsou v posledních letech oproti ostatním hazardním hrám velmi využívány (Chomynová et al., 2023; Chomynová et al., 2024; Mravčík et al., 2020). Pouze dva hráči sázející na sport nikdy nezkusili jiný druh hazardní hry. Ostatní z nich jiný druh hry zkusili jen jednou či dvakrát s přáteli, pravidelně ho však nikdy nehráli. Dva hráči hrající ostatní typy her nikdy nevsadili na sport, protože sportu nerozuměli, a tak by v něm dle nich nebyli úspěšní. Z uvedeného vyplývá, že jen málo respondentů nikdy nezkusilo pouze jeden druh hazardní hry, ale že jejich hráčská kariéra zahrnuje několik typů hazardních her, které alespoň jednou zkusili. Dle Bernhard et al. (2007) je důležitou motivací k hraní hazardních her také tvorba a udržování společenských kontaktů. Jako příklad uvádí bingo, karetní nebo pokerovou hru. Také v případě respondentů, kteří hráli poker, tuto hru vnímali spíše jako společenskou událost - hráli ho s někým ze svých přátel anebo s přáteli průběh hraní konzultovali (ve třech případech).

Dle Seal et al. (2022) respondenti sázející na sport nesou jistá specifika oproti hráčům ostatních hazardních her, velmi často je tato skupina hráčů spojena se sportovním

fanouškovstvím. Sázející mají například pocit, že sportovní sázení má ve sportu své místo a jsou méně znepokojeni riziky a škodami spojenými se sportovním sázením. U hráčů sázejících na sport v našem výzkumném souboru je poměrně typické, že sázení bylo spojené také se setkáním s přáteli, s časem stráveným po tréninku apod. Toto zjištění se potvrdilo také v předchozím výzkumu tohoto tématu (Kallasová, 2024). Hráči ostatních her se ve třech případech věnovali hazardnímu hraní samotářsky a upřednostňovali tento druh hraní hlavně kvůli tomu, že sportovním utkáním příliš nerozuměli. Motivace k hraní se tedy u jednotlivých skupin respondentů liší.

Ve třech případech respondentů, kteří se věnovali ostatním hazardním hrám, bylo hraní na pravidelné bázi již v land-based prostředí. S tímto se pojí i fakt, že tito respondenti se přesunuli do online prostředí v průměru až po 14 letech oproti hráčům sázejícím na sport, kteří se přesunuli z land-based prostředí po 9 letech. Z uvedeného vyplývá, že u hráčů ostatních her je hráčská kariéra delší. Dle Auer et al. (2024) hraní na hracích automatech bylo v jiných studiích spojeno se zvýšenou mírou problémového hráčství. V posledních letech došlo ke snížení dostupnosti herních prostorů a zařízení pro technické hry (Chomynová et al., 2023). Tento fakt také potvrzuje zjištění tohoto výzkumu – hráči technických her se přesunuli do online prostředí až v posledních letech a déle trvala jejich hráčská kariéra v land-based prostředí.

Po přechodu do online prostředí trvalo maximálně rok, než jedinci začali hrát pravidelně. Dle Lesier & Custer (1984) in Nešpor (2012) průměrně trvá jeden až tři roky, než se stane jedinec patologickým hráčem.

U respondentů sázejících na sport vidíme větší frekvenci času stráveného ve hře, který je ovlivněn zejména díky živým zápasům, které respondenti sledovali. Živým sázkám se věnovalo šest respondentů. V případě, že nejdříve živá utkání nesledovali, v posledních fázích hráčské kariéry už se live sázení věnovali. Dle Killick & Griffiths (2021) mezi motivy k využívání tohoto druhu sázení patří například větší vzrušení, snadná dostupnost sázení díky chytrému telefonu, prokázání dovedností či znalostí a také reakce na živé kurzy. Z těchto důvodů je také live sázení považováno za škodlivější než jiné druhy sportovních sázení, což respondenti tohoto výzkumu potvrzují.

Hráči hrající ostatní typy her absolvovali svou první léčbu průměrně déle než hráči sázející na sport. Motivace k fabulacím je u hráčů ostatních her větší nežli u sportovních sázkařů, kdy často jejich blízcí o sázení věděli. Hráči ostatních her mají větší finanční dluhy a také je jejich hráčská kariéra delší. Dle Gooding & Williams (2024) výsledky studie ukazují, že rozsah zapojení do více typů hazardních her je silnějším prediktorem

problémového hráčství než zapojení jen do určitého typu hazardních her. Studie Mathieu et al. (2020) ukazuje specifičnost smíšeného hráčství, které bylo spojeno s vyšší závažností hraní a s vyššími interpretačními zkresleními, s vyšším psychickým distresem. Hráči online kasin na rozdíl od hráčů online loterií mají větší sklon k lehkomyšlnosti a nižší míru sociability. Tyto faktory by mohly učinit hráče online kasin obzvláště zranitelnými (Redondo, 2015).

Třetí výzkumná otázka zjišťovala, jaké důsledky a dopady má online sportovní sázení na hráče a jeho okolí.

Jako jeden z největších dopadů hazardního hraní vnímají respondenti finanční dluhy. Půjčku si v průměru vzali respondenti po půlroce pravidelného online hraní. Osm respondentů využilo možnost bankovní půjčky, osm respondentů mělo půjčky i u nebankovních společností. Šest respondentů má dluhy u bankovních i nebankovních společností. Dle Drbohlavové et al. (2015) hazardní hraní souvisí v první řadě se zadlužeností, která je spojena se socioekonomickým úpadkem hráčů.

Čtyři respondenti se dopustili trestného činu zpronevěry peněz či krádeží za účelem splacení dluhů. Dluhy, které respondenti nyní mají, se pohybují od tří set tisíc do dvou a půl milionu korun. Celkově prohranou částku peněz respondenti spíše odhadují v rozmezí od půl milionu do deseti milionů korun. Roznerová & Mravčík (2015) také upozorňují na finanční dopady hazardního hraní, jako například vyčerpání osobních zdrojů, nebankovní půjčky či půjčky u lichváře.

V sedmi případech za respondenta z části splatila dluhy jeho rodina. Dopad na rodinu a partnerský vztah hráče byl jednoznačný. Na hraní či sázení jedinci vybírali uspořené rodinné finance nebo kvůli hraní či sázení zanedbávali potřebnou péči o děti. Dle Wildové (2021) chování jednoho patologického hráče negativně ovlivní až osm lidí z jeho blízkého okolí.

Na denním pořádku bylo u hráčů zatajování hraní, skrývání mobilu, absence společně stráveného času bylo součástí partnerských vztahů všech respondentů. Potřeba fabulování je u problémových hráčů na denním pořádku, zakrývají tak před svými blízkými existenční problémy, ve kterých se nachází, což se odráží na kvalitě vztahů (Roznerová, 2014). Jeden respondent přišel v souvislosti s hazardním hraním o zaměstnání. Na ztrátu zaměstnání společně s obrovskými finančními dluhy upozorňuje také Maierová et al. (2014). Ve svém výzkumu potvrzuje také výskyt afektivních poruch (úzkosti, deprese). Respondenti tohoto výzkumu zažívali depresi, úzkosti (bušení srdce, stažení), noční můry.

Čtvrtá výzkumná otázka byla zaměřena na to, *jaké prvky zodpovědného hraní v online prostředí hráči využívali a jak je vnímali.*

Pět respondentů nikdy neslyšelo o zodpovědném hraní a ani si nejsou vědomi prvků v online hraní či sázení, které by podporovalo zodpovědné hraní (např. pop-up zprávy, webový odkaz na Zodpovědné hraní). Ostatní respondenti registrovali odkaz na Zodpovědné hraní a dva z nich jej otevřeli a informace na webu četli (hráč sázející na sport a hráč ostatních her). Podle nich to bylo však v době, kdy již byli problémovými hráči a nemělo to na ně vliv. Ze zjištění Folkvord et al. (2019) vyplývá, že vyskakovací obrázková a textová varování a informace neměly na hraní online automatů významný vliv. Ginley et al. (2016) zjistili, že hráči online automatů, kteří dostávali varovná sdělení při výhře, provedli nejmenší počet zatočení a v průběhu hry nezrychlili tempo sázení tolik jako ti, kteří pop-up sdělení nedostávali. Hráči, kteří dostávali varovná hlášení v době, kdy prohrávali, však počet svých roztočení ani rychlost sázení nesnížili, což naznačuje, že výhra nebo prohra při hraní online automatů zřejmě ovlivňuje účinnost varovných hlášení.

Z kvalitativní analýzy dat z rozhovorů dle výzkumu Drosatos et al. (2020) vyšlo najevo, že hazardním hráčům by spíše vyhovovalo, kdyby časové limity stanovovala platforma, kterou užívají. V tomto výzkumu nastavení herních limitů celkem využilo sedm respondentů. Z toho ve čtyřech případech se jednalo o herní limity při sportovním sázení a ve třech případech o limity při hře na automatech. I přes nastavení limitů respondenti nezmírnili aktivity hazardního hraní. Po dočerpání nastaveného limitu jej po ochranné lhůtě zrušili, anebo začali využívat zahraniční aplikaci nebo tuzemskou jinou aplikaci, aby se vyhnuli čekání do možnosti zvýšení limitu. Dle Auer et al. (2020) je nastavení herních limitů v aplikaci čistě dobrovolnou záležitostí každého hráče, a nucené nastavení limitů ze strany provozovatele tak nemá na hráče velký dopad.

Povinnou přestávku při hře na automatech vnímali všichni respondenti negativně, protože jim znemožňovala pokračování v hraní. Nikdo z respondentů nevnímá existenci přestávky ve hře užitečně, naopak se s ní pojily negativní pocity. Všichni respondenti se poté k hraní vrátili, jeden z nich však přesto vnímá pozitivní dopad této přestávky, protože si během ní převedl peníze na účet, a tak neměl možnost je prohrát. Rocco et al. (2020); Schwarzkopf et al. (2024) potvrdili, že existence povinné přestávky znamená změnu ve fyziologické aktivaci (arousal) při hraní hazardních her, ale trvalý posun úrovně aktivace ve srovnání s počáteční reakcí aktivace (rozdíl aktivace v situacích po přestávce a začátku hry) by se neměl očekávat.

Přestávka má tedy efekt pouhého „ochlazení“, které na závislé hráče již nemá vliv, jako na neproblémové hráče.

V RVO se nyní nachází deset respondentů. Dva respondenti se plánují do něj zapsat na nynější léčbě. Dva respondenti byli v RVO již dříve kvůli absolvování předchozí léčby. Poprvé se v RVO nachází šest respondentů, z toho pět se zapsalo až při nynější na léčbě. Jeden respondent se zapsal do RVO týden před nástupem na léčbu – o této možnosti se dozvěděl z internetu. Dva respondenti se zapsali do RVO sami od sebe v době, kdy zkoušeli s hraním přestat. V obou případech RVO obešli již po několika měsících - jeden z nich se přihlásil k zahraniční sázkové kanceláři, druhý sázel přes kamaráda. O dodržení pravidel samovyloučení referují také výsledky následující studie (Ladouceur et al., 2000). Samovyloučení z hraní hazardních her dodrželo 30 % hráčů a abstinovali po celou dobu vyloučení. Zbýlých 70 % hráčů pravidla samovyloučení nějakým způsobem obešlo.

Efektivní komunikace ze strany provozovatele za účelem informování o vyhledání odborné pomoci či šíření prevence neprobíhala. Komunikace směrem k hráčům probíhala spíše skrze zasílání bonusů za účelem nalákat zpátky do hry v případě, že jedinci aktuálně nebyli ve hře. Bonusy byly v podobě volných netů při sportovním sázení nebo zatočení v případě hry na automatech. V deseti případech respondenti bonusy využívali a vyzývací zprávy k návratu do hry je motivovaly k pokračování v hraní. Drosatos et al. (2018) však upozorňují na to, že jednou z cest, jak podpořit změny v hráčském chování jedinců, by bylo například přimět provozovatele hazardních her k tomu, aby hráči měli k dispozici průběžné údaje o své historii užívání účtu.

Tento výzkum slouží k přiblížení vývoje hráčské kariéry u jedinců s poruchou hraní hazardních her. Mapuje roli jednotlivých typů hraní hazardní hry. Poskytuje také informace o subjektivním vnímání a využívání prvků zodpovědného hraní ze strany samotných hráčů. Některá zjištění korespondují také s výsledky předchozího výzkumu (Kallasová, 2024). Limitem tohoto výzkumu je nerovnoměrné rozložení hráčů mezi jednotlivými typy her.

9 Závěry

Výzkum se zaměřoval na vývoj hráčské online kariéry u respondentů s poruchou hraní hazardních her. Navazuje na výzkum k diplomové práci, který byl realizován před dvěma lety (Kallasová, 2024). Byla prováděna polostrukturovaná interview, během kterých byly zjišťovány motivy respondenta k online hazardnímu hraní, jeho zkušenosti s tímto druhem hraní, vývoj jeho hráčské kariéry, důsledky hazardního hraní, respondenti byli dotazováni na vnímání a využívání prvků zodpovědného hraní. Následně byla provedena kvalitativní analýza dat a zachyceny mezníky ve vývoji online hazardního hráčství. Mezi respondenty tohoto výzkumu patřili hráči sázející na sportovní utkání a také hráči ostatních hazardních her (kasinové hry a pokeru), výzkumný soubor byl tedy rozdělen dle typu hazardní hry na dvě části.

V hráčské kariéře respondentů hraje důležitou roli land-based hraní. Osm respondentů navštívilo kasino ještě předtím, než se přesunuli do online prostředí a jedenáct respondentů chodilo do sázkové kanceláře. Do online prostředí se respondenti přesunuli v průměru po 13,1 letech. Dva z nich pro zřízení účtu kvůli online hraní zfalšovali osobní údaje - nastavili jiné datum narození kvůli nezletilosti.

Jako jeden z motivů online hraní zařazujeme jeho výhody, jako jsou snadnost, dostupnost, možnost hraní kdekoliv a kdykoliv, pohodlí, samota, klid, absence studu, soukromí, vyšší rychlost, více možností, jednoduchost, možnost přechodu mezi různými typy her, sportovní fanouškovství.

Šest respondentů se v online prostředí věnovalo více druhům her. Nejčastější kombinací bylo hraní na automatech a kurzové sázky. Hráčská kariéra hráčů ostatních her byla delší, doprovázely ji větší finanční dluhy. Respondenti, kteří se věnovali pokeru, tuto hru vnímali spíše jako společenskou událost než jako hazardní hraní.

Pět respondentů nikdy neslyšelo o zodpovědném hraní a ani si nejsou vědomi prvků v online hraní či sázení, které by podporovalo zodpovědné hraní (např. pop-up zprávy, webový odkaz na Zodpovědné hraní). Ostatní respondenti registrovali odkaz na Zodpovědné hraní, dva z nich jej otevřeli a informace na webu četli (hráč sázející na sport a hráč ostatních her). Podle nich to bylo však v době, kdy byli již problémovými hráči a nemělo to na ně vliv. Nastavení herních limitů celkem využilo sedm respondentů. Z toho ve čtyřech případech se jednalo o herní limity při sportovním sázení, ve třech případech o limity při hře na automatech. I přes nastavení limitů respondenti nezmírnili aktivity hazardního hraní.

Povinnou přestávku při hře na automatech vnímali všichni respondenti negativně, protože jim znemožňovala pokračování v hraní. V RVO se nyní nachází deset respondentů. Dva respondenti byli v RVO již dříve kvůli absolvování předchozí léčby. Poprvé se v RVO nachází šest respondentů, z toho pět se zapsalo až při nynější na léčbě. Dva respondenti se zapsali do RVO sami od sebe v době, kdy zkoušeli s hraním přestat. V obou případech RVO obešli již po několika měsících.

Efektivní komunikace ze strany provozovatele za účelem informování o vyhledání odborné pomoci či šíření prevence neprobíhala. Komunikace směrem k hráčům probíhala spíše skrze zasilání bonusů za účelem nalákat zpátky do hry v případě, že jedinci aktuálně nebyli ve hře.

Jako jeden z největších dopadů hazardního hraní vnímají respondenti finanční dluhy. Půjčku si v průměru vzali respondenti po půlroce pravidelného online hraní. Osm respondentů využilo možnost bankovní půjčky a osm respondentů mělo půjčky i u nebankovních společností. Čtyři respondenti se dopustili trestného činu zpronevěry peněz či krádeží za účelem splacení dluhů. Dluhy, které respondenti nyní mají, se pohybují od tří set tisíc do dvou a půl milionu. V sedmi případech za respondenta z části splatila dluhy jeho rodina. Na denním pořádku bylo u hráčů zatajování hraní, skrývání mobilu, absence společně stráveného času bylo součástí partnerských vztahů všech respondentů.

Ze zkušeností respondentů vyplývá, že sportovní sázky patří mezi nejvyužívanější a nejsnadněji dostupné hazardní hry. Je poměrně typické, že sázení bylo spojené také se setkáním s přáteli, s časem stráveným po tréninku apod. Hráči ostatních her se ve třech případech věnovali hazardnímu hraní samotářsky a upřednostňovali tento druh hraní hlavně kvůli tomu, že sportovním utkáním příliš nerozuměli. Motivace k hraní se tedy u jednotlivých skupin respondentů liší.

Ve třech případech u hráčů ostatních her hazardní hraní bylo na pravidelné bázi již v land-based prostředí. S tímto se pojí i fakt, že hráči ostatních her se přesunuli do online prostředí v průměru až po 14 letech oproti sportovním sázkařům, kteří se přesunuli z land-based prostředí po 9 letech. Z uvedeného vyplývá, že u hráčů ostatních her je hráčská kariéra delší. Po přechodu do online prostředí trvalo maximálně rok, než jedinci začali hrát pravidelně.

U hráčů sázejících na sport také vidíme větší frekvenci času stráveného ve hře, který je ovlivněn zejména díky živým zápasům, které respondenti sledovali. Hráči ostatních her absolvovali svou první léčbu průměrně déle než sportovní sázkaři.

Motivace k fabulacím je u hráčů ostatních her větší nežli u hráčů sázejících na sport, kdy často jejich blízcí o sázení věděli. Hráči ostatních her mají větší finanční dluhy a také je jejich hráčská kariéra delší.

Souhrn

Výzkum se zaměřoval na vývoj hráčské online kariéry u respondentů s poruchou hraní hazardních her. Navazuje na výzkum k diplomové práci, který byl realizován před dvěma lety (Kallasová, 2024). Prostřednictvím polostrukturovaných interview byly zjišťovány motivy respondenta k online hazardnímu hraní, jeho zkušenosti s tímto druhem hraní, vývoj jeho hráčské kariéry, důsledky hazardního hraní, zjišťovány rozdíly mezi jednotlivými typy hráčů, respondenti byli dotazováni na vnímání a využívání prvků zodpovědného hraní. Mezi respondenty tohoto výzkumu patřili hráči sázející na sportovní utkání (výzkumný soubor č. 1) a také hráči ostatních hazardních her (výzkumný soubor č. 2) - technických her a pokeru.

Práce je členěna na teoretickou a praktickou část. Teoretická část je rozdělena do tří kapitol, které souvisejí s výzkumným záměrem celé práce.

První oblast, které se věnujeme, je *hazardní hraní*. Online hazardní hraní (online gambling) je termín označující řadu sázkových a herních aktivit nabízených prostřednictvím zařízení s přístupem k internetu, včetně počítačů, mobilních a chytrých telefonů, tabletů a digitální televize. Jde o činnost, kterou lze provozovat v soukromí kdykoliv a kdekoliv s využitím internetového připojení a která umožňuje například rychle uzavírat sázky (Gainsbury, 2015). Dle Nešpora (2012) je nejnebezpečnější věcí na hazardu výhra. Právě výhra vyvolá bažení, silnou touhu pokračovat ve hře. Online hazardní hraní se poslední dobou běžně dostává do pracovního či do domácího prostředí jedince. Na narůstající trend hazardního hraní v online prostředí měla vliv covidová pandemie. Sledovány byly změny v chování týkající se hraní hazardních her na internetu (her typu automaty, kasinové hry, kurzové a live sázky, loterie a stírací losy) (Chomynová et al., 2023). Dle nejnovější výroční zprávy o hazardním hraní v ČR (Chomynová et al., 2024) výsledky screeningové škály PGSI (Problem Gambling Severity Index) naznačují, že v kategorii rizika v souvislosti s hraním hazardních her se nacházelo celkem 5,8 % populace ve věku 15+ (10,2 % mužů a 1,7 % žen). Z mnoha výzkumů vyplývá, že typ hazardní hry, který jedinec hraje, může ovlivnit budoucí průběh hraní a jeho intenzitu (Bischof et al., 2016; Blaszczyński et al., 2016; Mathieu et al., 2020; Mazar et al., 2020; Redondo, 2015) a jde o relevantní faktor ve výzkumu hazardních her.

Další kapitola je věnována *poruše hraní hazardních her*. Doposud platná Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-10) popisuje tuto poruchu pod číslem F63.0 a diagnózu označuje jako "patologické hráčství". Je definována takto: „*Porucha spočívá v častých opakovaných*

epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných“ (MKN-10, 1992, 186). V nové klasifikaci nemocí (ICD-11) je však tato porucha již dána do souvislosti se závislostním chováním (ICD-11, 2023). Klinické symptomy patologických hráčů jsou velmi heterogenní. U hráčů se objevují například psychosomatické komplikace, chronická onemocnění, duální diagnózy (užívání návykových látek, poruchy osobnosti, poruchy nálady) (Mravčík et al., 2015). K včasnému a rychlému rozpoznání patologického hráčství slouží screeningové diagnostické nástroje, jako například dvacetipoložkový SOGS, který čerpá z kritérií patologického hráčství definovaných v DSM III (Lesieur & Blume, 1987) či dotazník PGSI (Victorian Responsible Gambling Foundation, nedat.). Léčba pacientů s poruchou hraní hazardních her může probíhat formou ambulantní či lůžkovou. Ústavní pobytovou léčbou rozumíme tříměsíční pobyt v psychiatrické nemocnici na oddělení závislostí či na specializovaných odděleních pro patologické hráče. Předčasné ukončení léčby je u pacientů s poruchou hraní hazardních her časté, ale výzkumy dokládají, že větší šanci na úspěšnou dlouhodobou abstinenci mají ti, kteří ukončí léčbu řádně (Jiménez-Murcia et al. 2007; Melville et al., 2007; Tibenská et al., 2008).

Poslední kapitola teoretické části pojednává o filozofii *zodpovědného hraní* (responsible gambling). Tento přístup má pomoci předcházet vzniku problémového hraní. Jedná se tedy o preventivní aktivitu cílenou na poskytování takových podmínek, ve kterých by hráči měli uskutečnit plně informovanou volbu s cílem realističtěji vnímat rizikovou povahu hazardu. Zároveň by se měla snažit cílit na celou populaci hráčů, nejen na ty problémové. Z replikační studie Catania & Griffiths (2021) vyplývá, že opatření *responsible gambling* (RG) jsou opravdu užitečná. Stále však podle nich existují oblasti, které se dají zlepšit, jako je kontrola věku při registraci, aby se předešlo falešným identitám či hraní nezletilých, dále potom také více vyhrazeného místa pro propagační sdělení RG při komunikaci s online hráči. Na oblasti, které je potřeba zlepšit, aby se zvýšila míra dopadu zodpovědného hraní na hráče, upozorňuje řada autorů. Mezi nimi například Yani de Soriano et al. (2012); Cemiloglu et al. (2020), který upozorňuje na důležitost uplatňování politiky sociální odpovědnosti podniků (CSR). Dále Drosatos et al. (2018), který tvrdí, že zodpovědné hraní lze obohatit o takové prvky přesvědčovacích technik, které budou využívat chování, emoce a profil hráčů online. Ladouceur et al., 2000 upozorňuje na možnost samovyloučení a jeho dopadů. Dunlop & Ballantyne (2021) rozvádějí tuto problematiku zejména v souvislosti s mladistvými do 18 let. Auer et al. (2020) se ve svém výzkumu zabývá využíváním limitů. Na našem území je platný

zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách. Vztahuje se na provozování hazardních her na území České republiky. Tento zákon upravuje sebeomezující opatření (nastavení limitů), možnost zapsání se do rejstříku vyloučených osob, omezení reklamy, registrace a evidence každého hráče, povinná přestávka u technické hry (Zákony pro lidi, 2022).

Výzkumná část se zaměřuje na vývoj hráčské online kariéry u jedinců s poruchou hraní hazardních her. Bylo zjišťováno využívání prvků zodpovědného hraní u respondentů a další okolnosti online sázení. Respondenty byli hráči online sportovního sázení (výzkumný soubor č. 1) a hráči ostatních hazardních her (výzkumný soubor č. 2). Pomocí analýzy polostrukturovaných interview byly zjišťovány motivy respondenta k online sportovnímu sázení a zkušenosti s tímto druhem hazardního hraní, využívání a vnímání prvků zodpovědného hraní. Interview byla prováděna s dvanácti respondenty, kteří splňují následující kritéria: věk nad 18 let, hráčská kariéra v minulosti v online prostředí po dobu minimálně jednoho roku.

Volba výzkumného souboru byla dána nepravděpodobnostní metodou výběru, konkrétně potom samovýběrem založeným na dobrovolnosti respondentů a také záměrným výběrem dle zmíněných kritérií. Doplňující metodou sběru dat byl screeningový dotazník PGSI, který byl respondentovi administrován po provedení interview. Bodové odpovědi vypovídaly o vnímání závažnosti problému daného jedince a reflektovaly tak jedincovu zkušenost.

Po provedení interview byla provedena anonymizovaná transkripce dat a respondenti byli označeni fiktivními jmény. Kdekoliv bylo v interview použito nějaké jméno, bylo nahrazeno jiným. Po přepsání rozhovoru byl zvukový záznam smazán. Byla dodržena všechna etická pravidla pro psychologický výzkum.

Analýza rozhovorů byla prováděna pomocí interpretativní fenomenologické analýzy (IPA). Jejím hlavním cílem je porozumění žité zkušenosti člověka (Řiháček et al., 2013). Další metodou byla životní křivka.

V první řadě je popsána analýza jednotlivých případů a krátce shrnuta klíčová témata pro jednotlivé případy. Za každým popisem případu je znázorněna životní křivka vývoje hráčské kariéry, jejíž průběh je označen roky věku respondenta v jednotlivých časových obdobích. Poté je představena společná analýza dat, kde jsou společná témata zasazena do jednotlivých okruhů tak, aby byla pro přehlednost seskupena. Témata jsou více přiblížena prostřednictvím vypsaných kódů, které byly při analýze dat využity a následně přiblížena jednotlivými úryvky.

Cílem tohoto výzkumu bylo zmapovat a popsat průběh online hazardního hraní u jedinců s poruchou hraní hazardních her, zmapovat postoje k prvkům zodpovědného hraní a jejich

využívání ze strany respondentů. Dále také bylo cílem porovnat průběh hráčské kariéry mezi jednotlivými typy hráčů.

V hráčské kariéře respondentů hraje důležitou roli land-based hraní. Osm respondentů navštívilo kasino ještě předtím, než se přesunuli do online prostředí, jedenáct respondentů chodilo do sázkové kanceláře. Do online prostředí se respondenti přesunuli v průměru po 13,1 roku. Dva z nich pro zřízení účtu kvůli online hraní zfalšovali osobní údaje - nastavili jiné datum narození kvůli nezletilosti.

Jako jeden z motivů online hraní zařazujeme jeho výhody, jako jsou snadnost, dostupnost, možnost hraní kdekoliv a kdykoliv, pohodlí, samota, klid, absence studu, soukromí, vyšší rychlost, více možností, jednoduchost, možnost přechodu mezi různými typy her. V případě respondentů, kteří se věnovali výhradně kurzovým sázkám, bylo hlavní motivací to, že rozuměli sportu a sami také nějaký sport hráli.

Šest respondentů se v online prostředí věnovalo více druhům hazardních her. Nejčastější kombinací bylo hraní na automatech a kurzové sázky. Hráčská kariéra hráčů ostatních her byla delší a doprovázely ji větší finanční dluhy. Respondenti, kteří se věnovali pokeru, tuto hru vnímali spíše jako společenskou událost než jako hazardní hraní.

Pět respondentů nikdy neslyšelo o zodpovědném hraní a ani si nejsou vědomi prvků v online hraní či sázení, které by podporovalo zodpovědné hraní (např. pop-up zprávy, webový odkaz na Zodpovědné hraní). Ostatní respondenti registrovali odkaz na Zodpovědné hraní, dva z nich odkaz otevřeli a informace na webu četli (hráč sázející na sport a hráč ostatních her). Podle nich to bylo však v době, kdy byli již problémovými hráči a nemělo to na ně vliv. V tomto výzkumu nastavení herních limitů celkem využilo sedm respondentů. Z toho ve čtyřech případech se jednalo o herní limity při sportovním sázení a ve třech případech o limity při hře na automatech. I přes nastavení limitů respondenti nezmírnili aktivity hazardního hraní.

Povinnou přestávku při hře na automatech vnímali všichni respondenti negativně, protože jim znemožňovala pokračování v hraní. V RVO se nyní nachází deset respondentů. Dva respondenti byli v RVO již dříve kvůli absolvování předchozí léčby. Poprvé se v RVO nachází šest respondentů, z toho pět se zapsalo až při nynější na léčbě. Dva respondenti se zapsali do RVO sami od sebe v době, kdy zkoušeli s hraním přestat. V obou případech RVO obešli již po několika měsících

Efektivní komunikace ze strany provozovatele za účelem informování o vyhledání odborné pomoci či šíření prevence neprobíhala. Komunikace směrem k hráčům probíhala

spíše skrze zasílání bonusů za účelem nalákat zpátky do hry v případě, že jedinci aktuálně nebyli ve hře.

Jako jeden z největších dopadů hazardního hraní vnímají respondenti finanční dluhy. Půjčku si v průměru vzali respondenti po půlroce pravidelného online hraní. Osm respondentů využilo možnost bankovní půjčky, osm respondentů mělo půjčky i u nebankovních společností. Čtyři respondenti se dopustili trestného činu zpronevěry peněz či krádeží za účelem splacení dluhů. Dluhy, které respondenti nyní mají, se pohybují od tří set tisíc do dvou a půl milionu. V sedmi případech za respondenta z části splatila dluhy jeho rodina. Na denním pořádku bylo u hráčů zatajování hraní, skrývání mobilu, absence společně stráveného času bylo součástí partnerských vztahů všech respondentů

Ze zkušeností respondentů vyplývá, že sportovní sázky patří mezi nejvyužívanější a nejsnadněji dostupné hazardní hry. U sportovních sázkařů v našem výzkumném souboru je poměrně typické, že sázení bylo spojené také se setkáním s přáteli, s časem stráveným po tréninku apod. Hráči ostatních her se ve třech případech věnovali hazardnímu hraní samotářsky, sportovnímu utkání údajně nerozuměli, a tak na sport nesázeli. Motivace k hraní se tedy u jednotlivých skupin respondentů liší.

Téměř u poloviny hráčů ostatních her hazardní hraní bylo na pravidelné bázi již v land-based prostředí. S tímto se pojí i fakt, že hráči ostatních her se přesunuli do online prostředí v průměru až po 14 letech oproti sportovním sázkařům, kteří se přesunuli z land-based prostředí po 9 letech. Z uvedeného vyplývá, že u hráčů ostatních her je hráčská kariéra delší. Po přechodu do online prostředí trvalo maximálně rok, než jedinci začali hrát pravidelně.

U sportovních sázkařů také vidíme větší frekvenci času stráveného ve hře, který je ovlivněn zejména díky živým zápasům, které respondenti sledovali. Hráči ostatních her absolvovali svou první léčbu průměrně déle než hráči sázející na sport.

Motivace k fabulacím je u hráčů ostatních her větší nežli u sportovních sázkařů, kdy často jejich blízcí o sázení věděli. Hráči ostatních her mají větší finanční dluhy a také je jejich hráčská kariéra delší.

Seznam použitých zdrojů a literatury

- Auer, M. & Griffiths, M. (2023). The Effect of a Mandatory Play Break on Subsequent Gambling Behavior among British Online Casino Players: A Large-Scale Real-World Study. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 383-399. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10113-x>
- Auer, M., Hopfgartner, N., & Griffiths, M. D. (2020). The effects of voluntary deposit limit-setting on long-term online gambling expenditure. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(2), 113-118.
<https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2019.0202>
- Auer, M., Ricijas, N., Kranzelic, V., & Griffiths, M. D. (2024). Development of the online problem gaming behavior index: a new scale based on actual problem gambling behavior rather than the consequences of it. *Evaluation & the health professions*, 47(1), 81-92.
- Álvarez-Moya, E. M., Ochoa, C., Jimé'nez-Murcia, S., Aymami', M. N., Go'mez-Peñ'a, M., Ferná'ndezAranda, F., et al. (2011). Effect of executive functioning, decision-making and self-reported impulsivity on the treatment outcome of pathologic gambling. *Journal of Psychiatry and Neuroscience*, 36, 165–175.
- Banks, J. (2014) *Online Gambling and Crime: Causes, Controls and Controversies*. Routledge: New York.
- Betarena (2017). Jak funguje kurzové sázení na sport? Získáno 20. 9. ze stránky https://www.betarena.cz/rubriky/skola-sazeni/jak-funguje-kurzove-sazeni-na-sport_945.html
- Bernhard, B. J., Dickens, D. R., & Shapiro, P. D. (2007). Gambling alone? A study of solitary and social gambling in America. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 11(2), 1.
- Bischof, A., Meyer, C., Bischof, G., John, U., Wurst, F. M., Thon, N., Lucht, M., Grabe, H.-J., & Rumpf, H.-J. (2016). Type of gambling as an independent risk factor for suicidal events in pathological gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 263–269. <https://doi.org/10.1037/adb0000152>

- Blaszczynski, A., Russell, A., Gainsbury, S. *et al.* Mental Health and Online, Land-Based and Mixed Gamblers. *J Gambl Stud* **32**, 261–275 (2016).
<https://doi.org/10.1007/s10899-015-9528-z>
- Blaszczynski, A. & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, *97*(5), 487–499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Nower, L. (2007). Self-exclusion: A proposed gateway to treatment model. *International Gambling Studies*, *7*(1), 59 – 71. <https://doi.org/10.1080/14459790601157830>
- Blaszczynski, A., Parke, A., Parke, J., & Rigbye, J. (2014). Operator-based approaches to harm minimisation in gambling: Summary, review and future directions (s. 114). *The Responsible Gambling Trust*.
<https://eprints.lincoln.ac.uk/id/eprint/16411/1/obhm%20report%20final%20version.pdf>
- Castrén, S., Perhoniemi, R., Kontto, J., Alho, H., & Salonen, A. H. (2017). Association between gambling harms and game types: Finnish population study. *International Gambling Studies*, *18*(1), 124–142. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1388830>
- Carver, A. B., & McCarty, J. A. (2013). Personality and psychographics of three types of gamblers in the United States. *International Gambling Studies*, *13*(3), 338–355.
<https://doi.org/10.1080/14459795.2013.819933>
- Cemiloglu, D., Arden-Close, E., Hodge, S., Kostoulas, T., Ali, R., & Catania, M. (2020). Towards ethical requirements for addictive technology: The case of online gambling. In 2020 1st Workshop on Ethics in Requirements Engineering Research and Practice (REthics) (pp. 1-10). *IEEE*. doi: 10.1109/REthics51204.2020.00007
- Dunlop, P., & Ballantyne, E. E. (2021). Effective and responsible marketing of online sports gambling to young adults in the UK. *SN Business & Economics*, *1*(10), 124.
<https://doi.org/10.1007/s43546-021-00125-x>
- Drosatos, G., Nalbadis, F., Arden-Close, E., Baines, V., Bolat, E., Vuillier, V. & Ali, R. (2018). Enabling responsible online gambling by real-time persuasive technologies. *Complex Systems Informatics and Modeling Quarterly*, *(17)*, 44-68.
<https://doi.org/10.7250/csimq.2018-17.03>

- Drosatos, G., Arden-Close, E., Bolat, E., & Ali, R. (2020). Gambling data and modalities of interaction for responsible online gambling: A qualitative study. *Journal of Gambling Issues*, 44(Spring), 139-169. <https://jgi.camh.net/index.php/jgi/index>
- Haefeli, J., Lischer, S., & Schwarz, J. (2016). Early detection items and responsible gambling features for online gambling. In *Exploring Internet Gambling* (pp. 15-30). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315540511-6/early-detection-items-responsible-gambling-features-online-gambling-joerg-haefeli-suzanne-lischer-juerg-schwarz>
- Bonnaire, C. (2011). Internet gambling: what are the risks? *L'encephale*, 38(1), 42-49. <https://doi.org/10.1016/j.encep.2011.01.014>
- Bradley, Ch. (2009). Because it's free poker! A qualitative analysis of free Texas hold'em poker tournaments. *Journal of Offender Rehabilitation*, 48, 402–415. <https://doi.org/10.1080/02732170902762006>
- Catania, M. & Griffiths, M. Analyzing Consumer Protection for Gamblers Across Different Online Gambling Operators: A Replication Study. *International Journal of Mental Health*. 2023, 21(3), 1882-1897. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00695-9>
- Cotte, J. & Latour, K. A. (2009). Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research*, 35, 742–758. <https://doi.org/10.1086/592945>
- Csémy (2021). *Covid pomohl on-line hazardu. Na síťích lze ale také s patologickým hraním bojovat. Získáno z <https://archiv.hn.cz/c1-66966230-covid-pomohl-on-line-hazardu-na-sitich-lze-ale-take-s-patologickym-hranim-bojovat>*
- Downs, C. & Woolrych, R. 2010. Gambling and debt: the hidden impacts on family and work life. *Community, Work & Family*, 13, 311-328. <https://doi.org/10.1080/13668803.2010.488096>
- Dowling, A., Cowlshaw, S., Alun C. & Merkouris, S. et al. "Prevalence of Psychiatric Co-Morbidity in Treatment Seeking Problem Gamblers: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Aust N Z J Psychiatry* 49 (2015): 519-539. <https://doi.org/10.1177/00048674155757>

- Dowling, N., Suomi, A., Jackson, A., Lavis, T., Patford, J., Cockman, S., ... & Abbott, M. (2016). Problem gambling and intimate partner violence: A systematic review and meta-analysis. *Trauma, Violence, & Abuse*, 17(1), 43-61.
<https://doi.org/10.1177/1524838014561>
- Drbohlavová, B., Špolc, M., Tion Leštinová, Z., Grohmannová, K. & Mravčík, V. (2015). Socioekonomické souvislosti hazardního hraní. *Adiktologie*, 15(4), 376–386.
<https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A4%3A1354916/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A118356451&crl=c>
- Drogy-info (nedat.). *Mapa pomoci*. Získáno z <https://www.drogy-info.cz/mapa-pomoci/?t=102>
- Etuk, R., Xu, T., Abarbanel, B., Potenza, M. N., & Kraus, S. W. (2022). Sports betting around the world: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 689-715. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00064>
- eSporty sázení (nedat.). eSporty sázkové kanceláře – budoucnost sázení? Získáno 20. 9. 2023 z <https://www.onlinesazkovekancelare.cz/esports/#sazek>
- Folkvord, F.; Codagnone, C.; Bogliacino, F.; Veltri, G.; Lupianez-Villanueva, F.; Ivchenko, A.; Gaskell, G. Experimental evidence on measures to protect consumers of online gambling services. *J. Behav. Econ. Policy* **2019**, 3, 20–29
- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Curr Addict Rep*, 185–193.
<https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A., & Hing, N. (2015). Greater involvement and diversity of Internet gambling as a risk factor for problem gambling. *The European Journal of Public Health*, 25(4), 723-728. <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckv006>
- Gartner, C., Bickl, A., Hartl, S., Loy, J. & Haffner, L. Differences in problem and pathological gambling: A narrative review considering sex and gender. *Journal of Behavioral Addictions*. 2022, 11(2), 267-289. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00019>

- Ginley, M.K.; Whelan, J.P.; Keating, H.A.; Meyers, A.W. Gambling Warning Messages: The Impact of Winning and Losing on Message Reception across a Gambling Session. *Psychol. Addict. Behav.* **2016**, *30*, 931–938.
- Gooding, N.B., Williams, R.J. Are There Riskier Types of Gambling?. *J Gambl Stud* **40**, 555–569 (2024). <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10231-0>
- Hlubučková, Věra. Faktory ovlivňující abstinenci u patologického hráčství. Online. Bakalářská práce. Hradec Králové: Univerzita Hradec Králové, Pedagogická fakulta. 2020. Dostupné z: <https://theses.cz/id/f6nxxmv/>.
- Hopfgartner, N., Auer, M., Santos, T., Helic, D., & Griffiths, M. D. (2021). The effect of mandatory play breaks on subsequent gambling behavior among Norwegian online sports betting, slots and bingo players: A large-scale real world study. *Journal of Gambling Studies*, 1-16. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10078-3>
- Chomynová, P., Dvořáková, Z., Grohmannová, K., Orlíková, B., Černíková, T., Franková, E. & Petroš, O. (2023). *Zpráva o hazardním hraní v České republice 2023*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Chomynová, P., Dvořáková, Z., Grohmannová, K., Orlíková, B., Černíková, T., Franková, E. & Petroš, O. (2024). *Zpráva o hazardním hraní v České republice 2023*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Chomynová, P., Csémy, L. & Mravčík, V. (2020). Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách (ESPAD). Úřad vlády ČR.
- Chóliz, M., Cervera-Ortiz, L., & Luján-Barrera, A. (2024). Information is not enough: a critical perspective on responsible gambling policies to gambling disorder prevention.
- ICD-11 (2023). International Classification of Disorders. Získáno 9. 8. 2023 z <https://icd.who.int/browse11/lm/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2f%2fid%2fentity%2f590211325>
- Ivanova, E., Rafi, J., Lindner, P., & Carlbring, P. (2019). Experiences of responsible gambling tools among non-problem gamblers: A survey of active customers of an online gambling platform. *Addictive Behaviors Reports*, *9*, 100161. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100161>

IPRH (2023). *O nás*. Získáno z <https://www.iprh.cz/o-nas/>

IPRH (2023). *Regulátoři podporují prohlášení GREF o nelegálním hazardu*. Získáno z <https://www.iprh.cz/regulatori-podporuji-prohlaseni-gref-o-nelegalnim-hazardu/>

Jiménez-Murcia, S., Álvarez-Moya, E. M., Granero, R., Aymami, M. N., Gómez-Peña, M., Jaurieta, N., et al. (2007). Cognitive-behavioral group treatment for pathological gambling: Analysis of effectiveness and predictors of therapy outcome. *Psychotherapy Research*, 17, 544–552. <https://doi.org/10.1080/10503300601158822>

Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N. & Engelhart, C. (1997): The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol. Rep.*, 80: 83–88. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.83>

King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: Implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26, 175-187. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.8>

Killick, E.A. & Griffiths, M.D. In-Play Sports Betting: a Scoping Study. *Int J Ment Health Addiction*, 17, 1456–1495 (2019). <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9896-6>

Killick, E.A. & Griffiths, M.D. Why Do Individuals Engage in In-Play Sports Betting? A Qualitative Interview Study. *J Gambl Study*, 37, 221–240 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09968-9>

Kuda, Kudrle, Nešpor, Miovský, Popov, Radimecký & Hampl (2003). *Drogy a drogové závislosti 2. Mezioborový přístup*. Úřad vlády ČR: 2003.

Ladouceur, R., Blaszczynski, A., Shaffer, H. J., & Fong, D. (2016). Extending the Reno Model: Responsible Gambling Evaluation Guidelines for Gambling Operators, Public Policymakers, and Regulators. *Gaming Law Review & Economics*, 20(7), 580–586. <https://doi.org/10.1089/glre.2016.2074>

Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, H. J. (2017). Responsible gambling: A synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25(3), 225–235. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1245294>

- Livingstone, C., Rintoul, A., de Lacy-Vawdon, C., Borland, R., Dietze, P., Jenkinson, R., Livingston, M., Room, R., Smith, B., Stooove, M., Winter, R., & Hill, P. (2019). *Identifying effective policy interventions to prevent gambling-related harm*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12150.96327>
- Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, H. J. (2017). Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25(3), 225-235. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1245294>
- Ladouceur, R., Jacques, C., Giroux, I., Ferland, F. & Leblond, J. (2000). 'Analysis of a casino's self[1]exclusion program', *Journal of Gambling Studies*, 20, pp. 30. <https://doi.org/10.1023/A:1009488308348>
- Ladouceur, R. (2004). Gambling: the hidden addiction. *Can J Psychiatry*, 49, 501-3. <https://doi.org/10.1177/070674370404900801>
- Ladouceur, R., Blaszczynski, A., Shaffer, H. J., & Fong, D. (2016). Extending the Reno model: responsible gambling evaluation guidelines for gambling operators, public policymakers, and regulators. *Gaming Law Review and Economics*, 20(7), 580-586. <https://doi.org/10.1089/glre.2016.2074>
- Lesieur, H. R. & Blume S. B. (1987): The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am. J. Psychiatry*, 144: 1184–1188. https://www.researchgate.net/profile/Henry-Lesieur/publication/19531246_The_South_Oaks_Gambling_Screen_SOGS_A_New_Instrument_for_the_Identification_of_Pathological_Gamblers/links/00b4952bca30ea1cea000000/The-South-Oaks-Gambling-Screen-SOGS-A-New-Instrument-for-the-Identification-of-Pathological-Gamblers.pdf
- Lesieur, H. R. & Custer, R.L. (1984). Pathological gambling: Roots, phases, and treatment. *The Annals of the Academy of Political and Social Science*, 474 (1), 146–156. <https://doi.org/10.1177/0002716284474001013>
- Lee, H. P., Chae, P. K., Lee, H. S., & Kim, Y. K. (2007). The five-factor gambling motivation model. *Psychiatry research*, 150(1), 21-32. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2006.04.005>

- Livingstone, C., & Rintoul, A. (2020). Moving on from responsible gambling: a new discourse is needed to prevent and minimise harm from gambling. *Public Health, 184*, 107-112. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.03.018>
- Maierová, E., Charvát, M., & Miovský, M. (2014). Průběh a následky hráčských kariér u mužských pacientů hospitalizovaných v psychiatrických nemocnicích pro diagnózu D 63.0 patologické hráčství. *Česká a Slovenská Psychiatrie, 110*(6). http://www.cspychiatr.cz/dwnld/CSP_2014_6_291_300.pdf
- Maierová, E. & Charvát, M. (2015). Léčení patologičtí hráči z pohledu inventáře stylů a poruch osobnosti. *Adiktologie, 15*(4), 342–352. https://www.researchgate.net/profile/Viktor-Mravicik/publication/302946376_Gambling_and_its_consequences_-_qualitative_study_of_pathological_gamblers/links/573dea6108ae298602e6d341/Gambling-and-its-consequences-qualitative-study-of-pathological-gamblers.pdf#page=56
- Mathieu, S., Barrault, S., Brunault, P., & Varescon, I. (2020). The role of gambling type on gambling motives, cognitive distortions, and gambling severity in gamblers recruited online. *PLoS One, 15*(10), e0238978.
- Mazar, A., Zorn, M., Becker, N. *et al.* Gambling formats, involvement, and problem gambling: which types of gambling are more risky?. *BMC Public Health 20*, 711 (2020). <https://doi.org/10.1186/s12889-020-08822-2>
- Melville, K. M., Casey, L. M., & Kavanagh, D. J. (2007). Psychological treatment dropout among pathological gamblers. *Clinical Psychology Review, 27*, 944–958.
- Mezinárodní klasifikace nemocí, 10. revize. (1992). Duševní poruchy a poruchy chování. Ženeva: Světová zdravotnická organizace.
- Ministerstvo financí (2019). Informace o činnosti odboru 73 - Procesní agendy a regulace hazardu. Získáno z <https://www.mfcr.cz/cs/kontrola-a-regulace/hazardni-hry/zakladni-informace>
- Ministerstvo financí (2016). Workshop IV: téma – technická hra https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Prezentace_2016-08-08_04-Technicka-hra_v02.pdf

- Ministerstvo financí (2023). Hazardní hry. <https://www.mfcr.cz/cs/kontrola-a-regulace/hazardni-hry>
- Ministerstvo financí (2022). https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/2022-08-24_MF-18843-2022-73-8-Oznameni-o-ulozeni-pisemnosti.pdf
- Miovský, M. (2006). Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu. Praha: Grada Publishing
- Mravčík, V., Chomynová, P., Grohmannová, K. & Rous, Z. (2020). Hazardní hry a jejich rizikovost z hlediska rozvoje problémového hráčství. *Časopis lékařů českých*, 159 (5), 196- 202. <https://www.prolekare.cz/casopisy/casopis-lekaru-ceskych/2020-5-7/hazardni-hry-a-jejich-rizikovost-z-hlediska-rozvoje-problemoveho-hracstvi-124031>
- Mravčík, V., Janíková, B., Roznerová, T., Nechanská, B., Kiššová, L. & Tion Leštinová, Z. (2015). Léčba a další odborné služby pro patologické hráče v ČR. *Adiktologie*, 15(4), 366–375.
https://www.researchgate.net/profile/Viktor-Mravcik/publication/302946735_Characteristics_of_problem_gamblers_in_treatment_in_the_Czech_Republic_A_cross-sectional_questionnaire_survey/links/5739513108ae9f741b2bee1c/Characteristics-of-problem-gamblers-in-treatment-in-the-Czech-Republic-A-cross-sectional-questionnaire-survey.pdf#page=80
- Mravčík, V., Černý, J., Leštinová, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Licehammerová, Š., Ziegler, A. & Kocarevová, V. 2014. Hazardní hraní v České republice a jeho dopady. Praha: Úřad vlády České republiky.
https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Prezentace_2014-10-09_Viktor-Mravcik.pdf
- Mravčík, V., Chomynová, P., Grohmannová, K. & Rous, Z. 2020. Hazardní hry a jejich rizikovost z hlediska rozvoje problémového hráčství. *Časopis lékařů českých*, 159 (5), 196-202.
- Nešpor, K., Csémy, L., Prokeš, B., Matanelli, O., & Mráčková, E. (2003). Alkohol, drogy, hazardní hra a život ohrožující události. *Česká a slovenská psychiatrie*, 99, 16-22.
- Nešpor, K. Už jsem prohrál dost. Praha: 2012.

- Ostrovský, O. (2017). Offline vs. online hráči: Systematická přehledová studie srovnávající uvedené formy hazardního hraní. *Adiktologie*, 17(1), 8–20.
https://www.addictology.cz/wp-content/uploads/2018/10/ostrovsky_cj-1.pdf
- Valenciano-Mendoza, E., Mora-Maltas, B. & Mestre-Bach, G. *et al.* (2023). Clinical Correlates of Sports Betting: A Systematic Review. *J Gambl Study*, 39, 579–624.
<https://doi.org/10.1007/s10899-023-10196-0>
- Parke, A. & Parke, J. (2019). Transformation of Sports Betting into a Rapid and Continuous Gambling Activity: a Grounded Theoretical Investigation of Problem Sports Betting in Online Settings. *Int J Ment Health Addiction* 17, 1340–1359.
<https://doi.org/10.1007/s11469-018-0049-8>
- Parke, J. & Griffiths, M. D. 2007. The role of structural characteristics in gambling. In: SMITH, G., HODGINS, D. & WILLIAMS, R. (eds.) *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. New York: Elsevier.
- Price, A., Tabri, N., Stark, S., Balodis, I. & Wohl, M. (2023). Mental Health Over Time and Financial Concerns Predict Change in Online Gambling During COVID-19. *International Journal of Mental Health*. 21(4), 2751-2765.
<https://doi.org/10.1007/s11469-021-00750-5>
- Redondo, I. Assessing the Risks Associated With Online Lottery and Casino Gambling: A Comparative Analysis of Players' Individual Characteristics and Types of Gambling. *Int J Ment Health Addiction* 13, 584–596 (2015). <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9531-0>
- Responsible Gambling Council (nedat). *All in for Safer Gambling*.
<https://www.responsiblegambling.org/about-rgc/>
- Rizikovost hazardních her v ČR. Studie mezi pracovníky adiktologických služeb pro hráče hazardních her (2021). Think tank racionální politiky závislosti.
<https://www.politika-zavislosti.cz/blog/2021/07/22/cim-rizikovejsi-je-hra-tim-vetsi-vzruseni-hracum-prinasi-jak-rizikove-jsou-ruzne-typy-hazardniho-hrani-ktere-hazardni-hry-dostal-covid-19-na-spicku/>

- Rocco, G., Reali, P., Lolatto, R., Tacchino, G., Mandolfo, M., Mazzola, A., & Bianchi, A. M. (2020). Exploration of the physiological response to an online gambling task by frequency domain analysis of the electrodermal activity. *42nd Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine & Biology Society (EMBC), 2020*, 91-94. <https://doi.org/10.1109/embc44109.2020.9175972>.
- Robinson, M. J. F., Fischer, A. M., Ahuja, A., Lesser, E. N., & Maniates, H. (2016). Roles of “wanting” and “liking” in motivating behavior: gambling, food, and drug addictions. *Behavioral neuroscience of motivation*, 105-136. https://doi.org/10.1007/7854_2015_387
- Roznerová, T. (2014). *Hazardní hráčství a jeho dopady - kvalitativní výzkum patologických hráčů*. Magisterská diplomová práce, Univerzita Karlova v Praze. <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/54261>
- Řiháček, T., Čermák, I., & Hytych, R. (2013). *Kvalitativní analýza textů: čtyři přístupy*. Brno: Masarykova univerzita.
- Seal, E., Cardak, B., Nicholson, M., Donaldson, A., O'halloran, P. Randle, E. & Staley, K. (2022). The Gambling Behaviour and Attitudes to Sports Betting of Sports Fans. *Journal of Gambling Studies*, 38(4), 1371-1403. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10101-7>
- Schwarzkopf, L., Bickl, A., Daniel, J., Papastefanou, G., Neyer, M. A., de Matos, E. G., ... & Loy, J. K. (2024). Do breaks in online gambling affect neuropsychological arousal? Conceptual approach and lessons learned from the TESSA-pilot trial. *Addictive Behaviors Reports*, 19, 100530.
- Stark, S., & Robinson, J. (2021). Online gambling in unprecedented times: Risks and safer gambling strategies during the COVID-19 pandemic. *Journal of Gambling Issues*, (47). <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2021.4717>
- Strauss, A. & Corbin J. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Albert.
- Tibenská A., Čížek J., Martinek C., Libiger J. *Čes. a slov. Psychiat.*, 104, 2008, No. 5, pp. 230–235.

- Thomas, A. C., Allen, F. L., Phillips, J., & Karantzas, G. (2011). Gaming machine addiction: The role of avoidance, accessibility and social support. *Psychology of Addictive Behaviors*, 25(4), 738–744. <https://doi.org/10.1037/a0024865>
- Vieira, L., Coelho, S., Snaychuk, L., Parmar, P., Keough, M. & Kim, H. (2023). Who makes in-play bets? Investigating the demographics, psychological characteristics, and gambling-related harms of in-play sports bettors. *Journal of Behavioral Addictions*. 12(2), 547-556 <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00030>
- Victorian Responsible Gambling Foundation (nedat.). *Problem Gambling Severity Index (PGSI)*. <https://responsiblegambling.vic.gov.au/for-professionals/health-and-community-professionals/problem-gambling-severity-index-pgsi/>
- Vláda ČR (2019). Národní strategie prevence a snižování škod spojených se závislostním chováním 2019-2027. https://www.vlada.cz/cz/ppov/protidrogova-politika/strategie-a-plany/narodni-strategie-prevence-a-snizovani-skod-spojenych-se-zavislostnim-chovanim-2019_2027-173695/
- Vláda ČR (2023). *Češi v hazardu prosázeli 53,8 mld. korun. Roste počet osob zapsaných v rejstříku vyloučených z účasti na hazardních hrách. Získáno z* <https://www.vlada.cz/cz/ppov/zavislosti/media/cesi-v-hazardu-prosazeli-53-8-mld--korun--roste-pocet-osob-zapsanych-v-rejstriku-vyloucenych-z-ucasti-na-hazardnich-hrach--206667/>
- Wildová, O. (2021). *Studie o hazardu odhaluje nedostatečnost zákonů*. <https://medicina.cz/clanky/13462/34/Studie-o-hazardu-odhaluje-nedostatecnost-zakonu/>
- Williams, R.J., Rehm, J., & Stevens, R.M.G. (2011). The Social and Economic Impacts of Gambling. Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research. March 11, 2011. <https://opus.uleth.ca/handle/10133/1286>
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices.
- Yani-de-Soriano, M., Javed, U., & Yousafzai, S. (2012). Can an industry be socially responsible if its products harm consumers? The case of online gambling. *Journal of business ethics*, 110, 481-497. <https://doi.org/10.1007/s10551-012-1495-z>

Zákony pro lidi (2022). *Zákon o hazardních hrách*. Získáno z
<https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>

Zodpovědné hraní (2023). *Projekt Zodpovědné hraní*. Získáno z
<https://www.zodpovednehrani.cz/>

Zahradník (2005). Psychiatrie pro praxi patologické hráčství - psychodynamické aspekty v etiologii a ambulantní terapii *Psychiatr. pro Praxi*, 2005; 2: 87-90.
<https://www.solen.sk/storage/file/article/ef9a80c72e804c0615b2c5ef64999e84.pdf>

Příloha č. 1: Český a anglický abstrakt diplomové práce

ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Vývoj online kariéry hazardního hraní u jedinců s poruchou hraní hazardních her

Autor práce: Mgr. Kateřina Kallasová

Počet stran a znaků: 113 stran, 207 934 znaků

Počet příloh: 3

Počet titulů použité literatury: 110

Abstrakt

Rigorózní práce se zabývá tématem vývoje hráčské kariéry u jedinců s poruchou hraní hazardních her. Cílem je popsat vývoj hráčské online kariéry ze strany samotných hráčů a zmapovat jejich vnímání a využívání opatření zodpovědného hraní. Teoretická část je členěna na tři kapitoly – hazardní hraní, porucha hraní hazardních her, zodpovědné hraní. Výzkum byl proveden kvalitativní metodologií. Výzkumný soubor tvořilo dvanáct jedinců, kteří mají hráčskou kariéru v minulosti v online prostředí po dobu minimálně jednoho roku. Jsou to pacienti s diagnózou F63.0 - patologické hráčství, hospitalizovaní v PN pro léčbu. Soubor byl získán nepravděpodobnostní metodou výběru, konkrétně potom samovýběrem založeným na dobrovolnosti respondentů a také záměrným výběrem. Sběr dat byl proveden polostrukturovaným interview. K analýze interview byla zvolena interpretativní fenomenologická analýza (IPA). Hlavní výzkumná zjištění spočívala v popsání vývoje hráčské kariéry a motivací hráčů k online sportovnímu sázení. Dále také bylo popsáno využívání opatření zodpovědného hraní.

Klíčová slova: hazardní hraní, porucha hraní hazardních her, zodpovědné hraní, vývoj hráčské kariéry

ABSTRACT OF THESIS

Title: Development of online gambling careers in individuals with gambling disorder

Author: Mgr. Kateřina Kallasová

Number of pages and characters: 113 pages, 207 934 characters

Number of appendices: 3

Number of references: 110

Abstract

The thesis deals with the topic of player career development in individuals with gambling disorder. The aim is to describe the development of gambling online career from the perspective of the gamblers themselves and to map their perceptions and use of measures of responsible gaming. The theoretical part is divided into three chapters -Gambling, gambling disorder, responsible gambling. The research was conducted using a qualitative methodology. The research population consisted of twelve individuals, who have a gambling history of gambling in an online environment for at least one year. They are patients with a diagnosis of F63.0 - pathological gambling hospitalized in the PN for treatment. The cohort was obtained by non-probabilistic sampling method, specifically, self-selection based on respondents' voluntariness and also by purposive sampling. The data collection was done by semi-structured interviews. An interpretative phenomenological approach was chosen to analyze the interviews. The main research findings consisted of describing the development of gaming careers and players' motivations for online sports betting. Furthermore, it was also described the use of responsible gambling measures.

Key words: gambling, gambling disorder, responsible gambling, gambling career development

Příloha č. 2: Záznamový arch pro osobní údaje

1a. Pohlaví: a) MUŽ b) ŽENA

1b. Rok narození: _____

1c. Nejvyšší dosažené vzdělání: _____

2. Zaměstnání, zdroj obživy: _____

3. Duální diagnóza: _____

Příloha č. 3: Struktura interview

1. Hraní

- a) Kolik vám bylo let, když jste začal/a s hraním online? Co hraje, jaký typ hry?
- b) Pokud to bylo před 18 rokem, jakým způsobem jste se k hraní dostával, na koho jste hrál?
- c) Co bylo impulzem, proč jste začal? / Proč si myslíte, že jste začal?
- d) Jak dlouho trvalo, než jste začal hrát pravidelně? Jaká pravidelnost to byla?
- e) Hrál jste také v hernách, a nejen v online rozhraní?
- f) Jaké má podle vás hraní online výhody oproti land-based hraní? Zkusil byste srovnat tyto dva druhy hraní?
- g) Kupoval jste si také losy? Od kolika let a kolik jste v průměru za ně za měsíc utratil? Sázel jste také na loterie? Finance průměrně za měsíc?
- h) Jaká je výše Vašich celkově prohraných peněz?
- i) Jaký byl Váš zdroj peněz?
- j) Máte dluhy kvůli hře? Kolik?
- k) Dostal jste se kvůli hraní do konfliktu se zákonem?
- l) Věděl někdo o tom, že hraje? Kdo? Jak dlouho to věděl a jaké kroky chtěli podniknout k tomu, aby Vám případně pomohli? Za jak dlouho se to dozvěděli?
- m) Čeho na vašem hraní nejvíce litujete? Jak to Vaše hraní vnímáte?

2. Pozadí hraní

- a) Užíváte nějaké návykové látky? Jak často? Kdy jste návykovou látku prvně užil? Jak často? Hrál jste někdy pod vlivem?
- b) Kouříte? Od kolika let, a kolik cigaret/náplní denně?
- c) Alkohol? Od kolika let, kolik průměrně za týden.
- d) Jak naplňujete svůj volný čas? / Máte nějaké koníčky, které děláte ve volném čase?
- e) Trávíte čas se svými blízkými? Jak?
- f) Jak moc vám hraní ovlivnilo váš osobní/rodinný život, volný čas?

3. Rodinné pozadí

- a) Měl někdo z vaší rodiny či příbuzenstva problém, který se týkal užívání nějakých drog, měl duševní onemocnění či má za sebou hráčskou kariéru, apod.?
- b) S kým bydlíte? Jste ženatý/máte přítelkyni?

- c) Máte svou vlastní rodinu, děti? Jaký vztah se svou rodinou máte? Byla období, kdy jste měl těžké problémy ve vztahu/v rodině?
- d) S kým jste bydlel před nástupem do léčby?
- e) Ublížil vám někdy někdo z rodiny?
- f) Jakou jste měl výchovu v rodině? S kým jste vyrůstal, kdo vás vychovával?
- g) Jak moc Vaši rodinu Vaše hraní ovlivnilo?

4. Léčba

- a) Jak dlouho Vám trvalo, než jste si uvědomil svůj problém a nastoupil jste do léčby?
- b) Po jak dlouhé době jste se rozhodl, že budete svůj problém řešit?
- c) Jaký byl impulz pro to, že jste nastoupil do léčby?
- d) Zkoušel jste také jiné formy pomoci před nástupem do PN?
- e) Jste v PN opakovaně nebo poprvé?
- f) Jaký je Váš cíl Vašeho pobytu v PN?

5. Psychický stav

- a) Léčil jste se již před časem kvůli jiným duševním obtížím? Trpíte jinými duševními obtížemi?
- b) Pociťoval jste někdy stavy deprese či úzkosti ve stavech spojených s hraním nebo potom?
- c) Navštěvoval jste již někdy v minulosti psychiatra či psychologa? Užíváte psychofarmaka?
- d) Měl jste někdy myšlenky na sebevraždu? Kdy, v jaké souvislosti?

6. Zodpovědné hraní

- a) V rámci online hraní se provozovatel ptá na nastavení limitů. Měl jste nastavené nějaké tyto limity? Finanční, časové, počet přihlášení do účtu...?
- b) Proč/proč ne?
- c) Měnil jste to v průběhu hry?
- d) Proč si myslíte, že jsou tyto limity užitečné? Vnímali jste to pro sebe jako užitečné?
- e) Komunikoval jste někdy s infolinkou o svém online účtu? Co jste tam řešil?
- f) Zasílali vám někdy bonusy do hry, ev. tipy na hry? Jak jste to vnímal?
- g) Využíval jste informace od provozovatele ohledně zodpovědného hraní, co mají na stránkách? Screeningové testy, odkazy na léčbu...?

- h) Jak jste vnímal informace o prohraných penězích, které jste na účtu viděl? Vnímal jste nějak upozornění na čas strávený ve hře?
- i) Slyšel jste někdy o RVO - rejstřík vyloučených osob? Jste tam zaevidován? Uvažoval jste někdy o samovyloučení? Nastavit si limity do nuly?
- j) Jak vám Zodpovědné hraní pomohlo?