

POLICEJNÍ AKADEMIE ČESKÉ REPUBLIKY V PRAZE

Fakulta bezpečnostního managementu

Katedra bezpečnostních studií

**Patologické hráčství a jeho sociální
důsledky**

Bakalářská práce

Pathological gambling and its social consequences

Bachelor thesis

VEDOUCÍ PRÁCE

Mgr. Josef Dubský

AUTOR PRÁCE

Anna Franková

PRAHA

2023

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že předložená práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nich jsem čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

V Praze, dne 07. 03. 2023

Anna FRANKOVÁ

Poděkování

Mé poděkování patří především konzultantovi práce, panu Mgr. Josefu Dubskému, za odborné vedení, cenné rady a připomínky při jejím vypracování.

Obsah

Čestné prohlášení	2
Poděkování	3
ANOTACE.....	6
KLÍČOVÁ SLOVA.....	6
ANNOTATION.....	6
KEYWORDS	6
Úvod.....	7
I. Teoretická část	10
1. Sociální patologie	10
2. Patologické hráčství	12
2.1. Typický vývoj a projevy patologického hráčství.....	13
2.2. Patologické hráčství v České republice.....	14
2.2.1. Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti	15
3. Historický vývoj patologického hráčství	16
4. Prostředky k provozování hazardních her	17
4.1. Sázení.....	17
4.2. Loterie	19
4.2.1. Číselná loterie.....	19
4.2.2. Peněžitá a věcná loterie	19
4.2.3. Okamžitá loterie.....	19
4.3. Kasina a výherní automaty.....	20
4.3.1. Výherní automaty	20
4.3.2. Prostředí kasina.....	20
4.4. Patologické hráčství online	21
4.4.1. Počítačové hry.....	22

4.4.2. Online Kasino	23
4.4.3. Virtuální realita.....	24
5. Fáze patologického hráčství	25
5.1. Fáze vyhrávání	25
5.2. Fáze prohrávání	25
5.3. Fáze zoufalství	26
6. Finanční problémy patologického hráčství.....	27
7. Motivy patologického hráčství.....	28
7.1. Hráčské bludy	28
8. Nežádoucí účinky a rizika patologického hráčství	30
9. Prevence patologického hráčství	31
9.1. Rejstřík vyloučených fyzických osob z účasti na hazardních hrách	32
10. Diagnostika patologického hráčství	34
11. Možnosti léčby patologického hráčství	36
II. Praktická část	38
12. Dotazníkové šetření	38
12.1. Souhrnně nad výsledky dotazníkového šetření	46
13. Rozhovor s patologickými hráči.....	47
13.1. Rozhovor s panem Pavlem.....	47
13.1.1. Závěrečné zhodnocení rozhovoru	52
13.2. Rozhovor s panem Jiřím	52
13.2.1. Závěrečné zhodnocení rozhovoru	56
Závěr.....	57
Seznam použité literatury.....	58
Elektronické zdroje.....	58
Seznam tabulek a grafů	60

ANOTACE

Práce se zabývá patologickému hráčství jak v oblasti hazardních, tak i v oblasti počítačových her a dále popisu jeho forem, cílových skupin, popisu diagnostiky a léčby. Cílem je získání co nejvíce informací a poznatků o tématu. Nejdříve je popsána definice patologického hráčství se zaměřením na typické projevy. Dále se práce zabývá jednotlivými fázemi a také se zaměřuje na patologické hráčství, které se dá aplikovat i v online prostředí. Na konci teoretické části se práce věnuje problematice nežádoucích účinků, diagnostice podle DSM-5, prevenci a léčbě. Součástí praktické části je dotazníkové šetření s vytvořenými a popsány grafy a dva rozhovory patologických hráčů.

KLÍČOVÁ SLOVA

Patologické hráčství * gamblerství * Diagnostický a statistický manuál mentálních poruch (DSM-5) * Transteoretický model * Prekontemplace * Kontemplace

ANNOTATION

The thesis is devoted to pathological gambling in both gambling and computer games, as well as a description of its forms, target groups, diagnosis and treatment. The aim is to obtain as much information and knowledge about the topic as possible. The first part is devoted to the definition of pathological gambling with a focus on typical manifestations. Furthermore, the thesis deals with the individual phases and also focuses on pathological gambling, which can be applied in the online environment. At the the theoretical part deals with the issue of side effects, diagnosis according to DSM-5, prevention and treatment. The practical part includes a questionnaire survey with charts created and described and two interviews of pathological gamblers.

KEYWORDS

Pathological gambling * gambling * Diagnostic and statistical manual of mental disorders * Transtheoretical model * Precontemplation * Contemplation

Úvod

Přístup ke zpracování bakalářské práce má deskriptivně analytický charakter. To znamená popis předmětu zkoumání a následnou analýzu dostupných dat k dané problematice. Patologické hráčství je velmi závažná nelátková závislost, která se v dnešní době vyskytuje čím dál častěji a ve společnosti představuje vyšší riziko než kdy dříve. Neustále stoupající trend hráčství je důsledkem normalizace tohoto chování v běžné populaci.¹ Frekvence a celkové možnosti hraní hazardních her jsou daleko větší díky novějším technologiím, možnosti propagace hazardu a mnoha dalším aspektům, které moderní doba přinesla za posledních 40 let.² Atraktivita hazardních her v současnosti nabírá jiných měřítek, její dostupnost v kasinech či v online prostředí neustále roste, což je varovným signálem pro další generace.³

Nejedná se o klasickou látkovou závislost jako je například užívání alkoholu nebo drog, ale o závislost na pomyšlení rychlého zisku, dosažení stupně adrenalinu v krvi či úniku z reality. Vidina výhry vyvolává pocit jakéhosi vzrušení. Právě toto nezdravé vzrušení souvisí s metabolismem dopaminu, tedy právě stejného působení, které se uplatňuje při rozvoji závislosti na tabáku či daleko tvrdších drog, jako je např. kokain nebo pervitin.⁴ Tento problém může mít několik fatálních důsledků, které mohou v mnoha případech skončit tragicky. Hráč trpí jak po fyzické, tak hlavně po psychické stránce, jeho rodina se do jisté míry snaží napomáhat, ale pokud hráč nemá sám zájem o své uzdravení, postupem času se od závislého snaží distancovat. Veliký vliv má hraní i na finanční stránku. Hráč může postupem času přicházet o větší obnosy peněz v důsledku navýšení sázek nebo delšího trávení času u automatů či online kasina.

¹ DÁVIDOVÁ, Michaela. *Patologické hráčství: Výskyt, diagnostika, léčba, komplexní pohled na problematiku*. Praha: Grada, 2020, s. 7. ISBN 978-80-247-2758-5.

² *Phatological gambling*. Washington, D.C.: National academy press, 1999, s. 3. ISBN 0-309-61988-8.

³ DÁVIDOVÁ, Michaela. *Patologické hráčství: Výskyt, diagnostika, léčba, komplexní pohled na problematiku*. Praha: Grada, 2020, s. 7. ISBN 978-80-247-2758-5.

⁴ NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: Prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011, s. 13. ISBN 978-80-262-0009-3.

Hráčem se může stát prakticky kdokoliv, bez ohledu na věkovou kategorii či situaci, ve které se v danou chvíli nachází. V dnešní době se rozšířily případy, kdy tento hazard provozují i osoby dobře situované za cílem dosažení lepšího, luxusnějšího života.

Patologické hráčství s sebou nese sociální, zdravotní a kriminální rizika. Je to velice finančně náročná závislost, při které má tendenci osoba spadat i do dalších závislostí. Vzhledem k výši sázek se často osoby dostávají do existenčních rizik. Několik světových i tuzemských studií potvrzuje, že patologické hráčství je až dvakrát vyšší u mužů než u žen, stejně jako potvrzují, že lidé s nižším vzděláním mají větší tendence spadat právě do tohoto hazardu než lidé vzdělanější.⁵ Cílem bakalářské práce je deskripce a analýza patologického hráčství jako společenského problému a s ním spjaté sociální, ekonomické a zdravotní důsledky. Dále charakterizování typického chování závislých, jejich motivy k hraní a dopady na osobní životy. V bakalářské práci jsou uvedeny formy hráčství, včetně právního vymezení, jeho legislativního rámce a kriminálního chování jedinců, které může úzce s hraním souviset. V rámci toho byly k popsání jednotlivých jevů použity deskriptivní, analyticko-syntetické metody zkoumající trendy v oblasti řešení hráčství jako sociálně patologických jevů.

Práce je rozdělena do dvou částí, konkrétně do části teoretické a do části praktické. V teoretické části je popsána problematika nelátkových závislostí se zaměřením na patologické hráčství. Práce se věnuje hráčství v oblasti hazardních, tak i počítačových her a dále popisu jeho forem, cílových skupin, popisu prevence, diagnostiky podle Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (DSM-5) a léčby.

V praktické části bylo realizováno dotazníkové šetření, ve kterém respondenti odpovídali na otázky prostřednictvím internetové stránky survio.com. Dotazník se týkal problematiky hazardního hraní, jeho finanční či časové náročnosti a také tomu, zda respondent pocituje nějakou míru závislosti na hazardním hraní.

⁵ GRIFFITHS, Mark. *Adolescent Gambling*. London: Routledge, 1995, s. 3. ISBN 0-415-05833-3.

V rámci praktické části bakalářské práce byly dále realizovány dva řízené strukturované rozhovory, z nichž jeden byl zaměřen na problematiku závislosti respondenta na počítačových hrách a druhý rozhovor, byl zaměřen jak na počítačové hry, tak i na aktivity hráče v prostředí online kasina. Oporou při tvorbě otázek byly poznatky uváděné v teoretické části bakalářské práce.

I. Teoretická část

1. Sociální patologie

První část bakalářské práce je zaměřena na vymezení základních pojmů a charakteristik souvisejících s problematikou sociálně patologických jevů a sociální deviace.

Sociálně patologické chování jsou všechny projevy chování, které jsou společností označené jako nežádoucí. Každý takový jev má svoji míru nebezpečnosti. Čím je tato škodlivost pro společnost vyšší, tím větší je také zájem o její řešení.⁶ Jedinci, kteří prokazují znaky patologického chování většinou porušují určité normy ať už společenské, mravní tak i právní. Příkladů patologického chování je více než mnoho, mezi ty nejčastější se určitě řadí kriminalita, prostituce, drogové závislosti, sexuální týrání či zneužívání, a i patologické hráčství.

Sociální patologie není samostatný vědní obor, ale souhrnné označení nezdravých, abnormálních výkyvů chování u člověka, kterým se věnuje řada vědních disciplín, zejména sociologie a psychologie.⁷ Patologie je značně relativní jev – je totiž normální být jiný, nějakým způsobem se od ostatních lišit a někdy se cítit, že do společnosti jedinec jaksi nezapadá. Právě ale každá společnost určuje jiný nepsaný toleranční limit, který se může lišit v návaznosti na kulturu, čas či pokud se zrovna v daný moment osoba nachází ve skupině ať už nábožensky či jinak smýšlejících lidí. Příkladem může být fakt, že jiné normy byly tolerovány před 300 lety a jiné normy jsou tolerovány dnes. Je normální, že tyto kritéria se v průběhu společenského vývoje různým způsobem mění. Jiné hodnocení normality se může nalézt u dětí a dospělých, či u žen a mužů. Hranice normy je tedy velmi flexibilní a může být posuzována podle různých faktorů. Rozlišení toho,

⁶ FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení*. 2., rozšířené a aktualizované vydání. Praha: Grada, 2014, s. 15. ISBN 978-80-247-5046-0.

⁷ FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. 1., vydání. Praha: Grada, 2009, s. 13. ISBN 978-80-247-2781-3.

co je normální a co již normální není se někdy stává složitější, než se ve skutečnosti může zdát.

Často je možné se setkávat s domněnkami, že patologické chování je to samé jako sociální deviace. Takovéto mínění je ale mylné, jelikož to, co se označuje jako deviantní vždy nemusí být patologické. Již bylo zmíněno, že patologické chování je vždy pro společnost bráno v negativním smyslu, což u deviantního chování rozhodně platit nemusí. Deviant se může odchylovat od normy jak v pozitivním, tak i negativním smyslu. Deviace se stejně jako patologie může měnit na základě kulturního prostředí či času a může být každým člověkem vnímána jinak.

Sociálně patologické chování je ve skutečnosti důsledkem působení řady různých biopsycho-sociálních faktorů a vzniká v závislosti na společnosti.⁸ Samozřejmě velký vliv na své chování má i samotný nositel a otázka osobnosti zde hraje svojí nevyhnutelnou roli. Je velice obtížné zjistit, kolik procent populace trpí patologickým chováním. Takové údaje není reálné zjistit, jelikož značná část jevů zůstává u některých jedinců velice dobře skryta a nikdo se nemusí dozvědět, zda je osoba právě patologickým hráčem nebo nositelem jiného patologického chování.

⁸ FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení*. 2., rozšířené a aktualizované vydání. Praha: GRADA, 2014, s. 29. ISBN 978-80-247-5046-0.

2. Patologické hráčství

Patologické hráčství, neboli také gamblerství, je závislost na hraní hazardních her. Jedná se především o návykovou a impulzivní poruchu, která se může objevit u každého jedince bez ohledu na jeho věkovou skupinu či situaci, ve které se v danou chvíli nachází. Podle Michely Davidové, autorky knihy *Patologické hráčství*, lze tuto závislost definovat jako chronickou progresivní neschopnost čelit impulzům k hazardnímu hraní, čehož důsledkem je narušení bio-psycho-sociálně-existenciální dimenze osobnosti jako celku v kontextu sociálního prostředí.⁹

Podmínkou nemusí být jen negativní situace hráče, ale hazard mohou provozovat i jedinci, kteří jsou v pořádku ať už po psychické tak i po finanční stránce. Tyto osoby většinou touží po bohatším, luxusnějším životě a jelikož mají k dispozici více peněz než jiní hráči, objevuje se u nich myšlenka většího procenta šance na možnou výhru. Zjednodušeně řečeno si jedinci myslí, že čím více peněz vloží do automatů, tím větší šance na vítězství je. Pro hráče jsou ale pravidla hry nastaveny tak, aby z dlouhodobého hlediska byla nevýhodná a pouze zde utráceli své peníze.

Hlavním rysem patologického hráčství jsou trvale se opakující epizody hráčství, které dominují v životě jedince.¹⁰ Objevuje se především silný návyk na předmět a psychická závislost na lákavou představu rychlého zisku peněz nebo jiných cenností. Právě mnoho závislých hráčů čelí existenční krizi a v horších případech dokážou zruinovat i celou svoji rodinu či jiné blízké osoby, které se jim snaží pomoci od tíživé situace. Většinou se hráči ocitnou v začarovaném kruhu, jelikož často věří, že případné další hraní hazardních her jim konečně přinese výhru v podobě velkých peněz. Tyto závislé osoby, se vyskytují v určitém prostředí, které je také navázáno na další závislosti.

⁹ DÁVIDOVÁ, Michaela. *Patologické hráčství: Výskyt, diagnostika, léčba, komplexní pohled na problematiku*. Praha: Grada, 2020, s. 8. ISBN 978-80-247-2758-5.

¹⁰ Patologické hráčství – gambling. In: *Www.celostnimediceina.cz* [online]. Praha: Celostnimediceina.cz, 2012 [cit. 2021-02-23]. Dostupné z: <https://www.celostnimediceina.cz/patologicke-hracstvi-gambling.htm>

2.1. Typický vývoj a projevy patologického hráčství

V této podkapitole je popsán typický vývoj a projev patologického chování, který může osobám potýkajícím se s tímto problémem značně napomoci při rozlišování hraní her jako volnočasové aktivity, nebo zda se nejedná už o závislost, která by vyžadovala odbornou pomoc.

Největším symptomem patologického hráčství podle DSM - 5 (Diagnostický a statistický manuál duševních poruch, páté vydání) je zaujatost a aktivity, které souvisejí s hrou. To začíná nenápadně, hraní tudíž z počátku nepřináší větší či nějakým způsobem závažnější problémy. Postupem času jedinec začíná trávit značnou část dne u hracích prostředků, jako jsou herní automaty, PC hry nebo třeba karetní hry. Čas, který je vkládán do hraní, se čím dál tím více zvyšuje a okolí si problému začíná postupně všímat. Hráči své hraní zvyšují kvůli dosažení pocitu napětí a vzrušení ze hry – právě tyto pocity vyhledávají a mají nutkání je pociťovat častěji a intenzivněji, a proto každým dnem navyšují čas strávený hraním.

Jedinec může pociťovat abstinenční příznaky, když hru musí přerušit nebo mu je hraní zamezeno či dokonce zakázáno. Může být velice podrážděný a neklidný, což může vést až ke kriminální činnosti. Závislá osoba může mít vztahové, rodinné a sociální potíže. Může také zanedbávat školu či práci a přestávat o sebe pečovat. Tím dochází také ke ztrátě přátel, sociálních kontaktů a vznikají pracovní problémy, které mohou vyústit až ke ztrátě zaměstnání, popř. u mladistvých vyloučením ze školy.

Hazard může způsobovat i daleko závažnější problémy s tím nejsmutnějším koncem. V této souvislosti odborník na patologické hráčství František Trantina z kliniky adiktologie 2. lékařské fakulty, pro podcast „Hraj se sebou fér!“ uvedl, že sebevražedné sklony jsou velice časté u pravých patologických hráčů a že skutečně každý, kdo měl nebo má problém s hazardem přemýšlí o „sebezničení“. Jedinci se často za svůj stav stydí, situaci vidí jako bezvýchodnou a dostávají se do neřešitelných situací. Projevuje se to především na jejich zdraví, lidé o sebe

nepečují, nechodí k zubaři ani k doktorovi a raději peníze na tuto zdravotní péči vsadí v kasinu.

2.2. Patologické hráčství v České republice

Tato část bakalářské práce je zaměřena na zmapování stavu a trendu v oblasti patologického hráčství v České republice. Podle statistik úřadu vlády je v tuzemsku okolo 150 tisíc patologických hráčů na různé úrovni rizika. Když se vezme v potaz celková populace, jedná se o 3 %. Problém se sice netýká tak velké části občanů, ale na druhou stranu je dobré, že pomoc může být více cílená na jednotlivé problémové hráče. Zajímavým faktem je, že alespoň jednu zkušenost s hazardním hraním má v Česku přibližně polovina lidí, konkrétně přes 60 % mužů, a přes 40 % žen.¹¹ Podle zprávy o hazardním hraní v ČR hráči v roce 2020 prohráli v hazardních hrách 32,7 mld. Kč. Celkově bylo do hry vloženo 391,1 mld. Kč a na výhrách bylo vyplaceno 360,4 mld. Kč.¹²

V souvislosti s nastíněným vývojem je dobré zmínit slova Manažerky projektu „Zodpovědné hraní“, společně s ředitelem institutu hazardních her Janem Řeholou, kteří uvádějí, že na internetových stránkách „Zodpovědné hraní“ je aktivních téměř 30 organizací napříč celou Českou republikou. Lidé zde mohou nalézt nejrůznější informace nebo kontakty, kam zavolat v případě, že potřebují terapeutickou nebo jinou pomoc týkající se hazardního hraní. Na nonstop linku mohou volat i v případě, že potřebují pomoc s právním problémem, který vznikl v důsledku hazardního hraní. Na této lince jsou k dispozici odborníci, kteří jsou způsobilí nasměrovat člověka, jak postupovat dále ve vzniklé situaci a také jsou schopni poskytovat užitečné rady.

¹¹ Chomynová, P., Drbohlavová, B., Mravčík, V. (2015). Rozsah hazardního hraní v české populaci. *Adiktologie*, 15(4), 299.

¹² MRAVČÍK, V., ROUS, Z., CHOMYNOVÁ, P., GROHMANNOVÁ, K., JANÍKOVÁ, B., ČERNÍKOVÁ, T., CIBULKA, J., FRANKOVÁ, E. 2021. Zpráva o hazardním hraní v České republice 2021. 2., upravené vydání [Report on Gambling in the Czech Republic 2021. 2nd revised edition] MRAVČÍK, V. (Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky.

Za zmínku určitě stojí fakt, že před řadou let bylo Česko označováno jako kasino Evropy, kvůli vysokému počtu heren, které se nacházely na našem území. Nejvyšší vrchol provozoven hazardu byl v roce 2011 a právě v té době byl také největší zájem o regulaci na státní a místní úrovni. V roce 2017 byl vydán zákon o hazardním hraní, který dal pravomoci především kontrolním orgánům a celní správě. Také dal pravomoci Ministerstvu financí a dalším orgánům v blokování nelegálních hazardních stránek, blokování transakcí, zavírání nelegálních heren a z dlouhodobého hlediska se situace začala rapidně zlepšovat, jelikož nelegální nabídka byla kontrolována v daleko vyšší míře.

2.2.1. Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti

Problematikou hazardních her se zabývá institucionálně od roku 2002 Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti, které je součástí Odboru protidrogové politiky Úřadu vlády ČR. Každoročně vydává Výroční zprávu o stavu drog v ČR a od roku 2015 navíc zpracovává i Výroční zprávu o hazardním hraní v České republice. Cílem studie je shrnutí veškerých informací o výskytu hazardního hraní na českém území včetně jeho problémových forem, zdravotních či sociálních dopadů, prevencí a léčebných opatření. Uvádí například fakt, že oblast hazardního hraní byla v nedávné době, konkrétně v letech 2020 až 2021 výrazně ovlivněna pandemií COVID-19, především kvůli opatřením, která byla přijata vládou. Pandemie měla dopad na trh v mnoha odvětvích a výjimkou nebyla ani oblast hazardního hraní. Dostupné nebyly návštěvy heren, kasin a také byl omezen provoz sázkových kanceláří (v období od 13. 3. do 25. 5. 2020, od 12. 10. do 3. 12. 2020 a od 18. 12. 2020 do 30. 5. 2021), jelikož došlo k úplnému zastavení sportovních soutěží na celém světě. Mimo jiné byla negativně ovlivněna dostupnost prevence, poradenství a léčby pro hazardní hráče a jejich blízké.¹³

¹³ MRAVČÍK, V., ROUS, Z., CHOMYNOVÁ, P., GROHMANNOVÁ, K., JANÍKOVÁ, B., ČERNÍKOVÁ, T., CIBULKA, J., FRANKOVÁ, E. 2021. Zpráva o hazardním hraní v České republice 2021. 2., upravené vydání [Report on Gambling in the Czech Republic 2021. 2nd revised edition] MRAVČÍK, V. (Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky

3. Historický vývoj patologického hráčství

Již ve středověku bylo hraní sázkových her zakázanou hříšnou aktivitou. Legalizaci hazardních her přineslo až osvícenství, kdy začal stát za účelem získání příjmů provozovat loterie nebo udílet právo k jejich provozování soukromým osobám výměnou za podíl z vkladů.¹⁴ Hazard, který je známý dnes, se začal formovat teprve před 40 lety, kdy dostupnost legálního hráčství začala značně růst a míra jeho akceptace začala být ve společnosti daleko tolerantnější.¹⁵ Dá se říct, že se hráčství přetvořilo do komplexně nové éry, která je daleko modernější než kdy dříve.

Co se týče tuzemského patologického hráčství, výroba herních automatů započala v České republice za 1. republiky, kdy mechanické automaty vyráběl český továrník Josef Vaněk. Vůbec první model Vaňkova automatu fungoval na dvacetihalířové, posléze i na padesátihaléřové mince. Časem se výroba automatů začala zdokonalovat a ve dvacátých letech byla zahájena výroba modelu, který nesl název Forbeson. Tyto velice vzhledné automaty s mramorovou spodní deskou byly určeny pro větší kasina, která byla například v Karlových Varech.¹⁶

Největší rozmach měly automaty až po pádu komunistického režimu, a to díky vydání zákona č. 202/1990 Sb., o loteriích a jiných podobných hrách, který upravoval provozování hazardních her. V Čechách proto v této době vzniká mnoho heren s automaty, různá kasina a několik míst, kde je možné vsadit na výsledky sportovních utkání. V současnosti tento zákon nahradil novější zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, který byl schválen v roce 2016. Po roce 2010 se také začínají rozvíjet internetové sázkové hry a online hraní, které přináší pro dnešní hráčskou společnost novější možnosti a lepší přístupnost k hazardu.

¹⁴ Gambling nebo patologické (problémové) hráčství. In: *Prev-Centrum* [online]. Praha: Prev-centrum, 2017 [cit. 2021-02-23]. Dostupné z: <https://www.prevcentrum.cz/informace-o-drogach/gambling-nebo-patologicke-problemove-hracstvi/>

¹⁵ *Phatological gambling*. Washington, D.C.: National academy press, 1999, s. 3. ISBN 0-309-61988-8.

¹⁶ KASAL, Ivo. *Výherní automaty: Průmysl i zábava*. Praha: Sazka, 1999, s. 230. ISBN 80-7033-630-7.

4. Prostředky k provozování hazardních her

Kdyby byla položena několika lidem otázka, co si představí jako prostředek patologického hráčství, častou odpovědí by nejspíše byly výherní automaty, nebo rulety v prostředí kasina. Hrací automaty či rulety ale určitě nejsou jedinými prostředky, které dokážou chuť po hraní uspokojovat – ba naopak, je jich daleko více než si vůbec lidé mohou uvědomovat a každý den se s nimi v běžném životě setkávají. Můžou to být například obyčejné hrací karty nebo kostky, které mohli hrát jako malé děti. Patologickým hráčem se může stát i osoba vlastnící pouze tablet či mobilní telefon, jelikož nejnovější technologie ulehčují životy nejen v pozitivním, ale často i negativním směru. Na mobilním telefonu totiž může hráč jednoduše sázet na nejrůznější sportovní utkání nebo hrát oblíbenou hru.

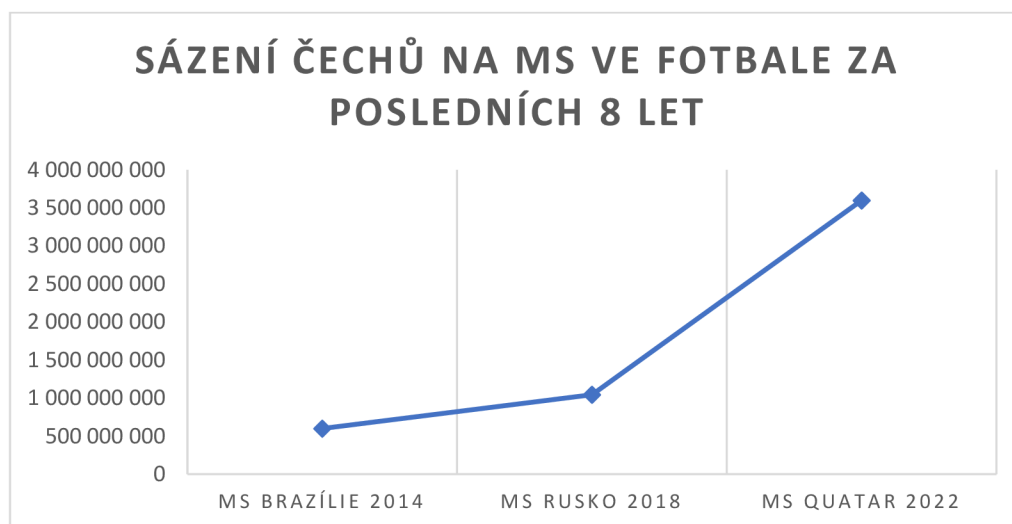
4.1. Sázení

Gambling se týká sázení ať už na teď velmi oblíbená sportovní utkání, tak i třeba na koně na dostihových závodech. Sázka je určitý typ smlouvy, kterým se jedna strana zavazuje druhé, že její tvrzení o určité události bude pravdivé.¹⁷ Hráči si mohou vsadit na nejrůznější fotbalová utkání, nebo na vítězného koně na Velké pardubické. Takové sázení většinou probíhá přes různé sázkové kanceláře, kterých je v České republice v současné době hned několik. Mezi nejoblíbenější patří Tipsport, Chance, Betano, Sazkabet a neznámější Fortuna, která byla první poskytovatel kurzových sázek na našem území.

Sázení byla v událostech několika posledních měsíců věnována zvýšená pozornost. Nedávné katarské mistrovství světa ve fotbale, které se netradičně konalo od 20. listopadu do 18. prosince 2022, připomnělo, že sázení začíná být velice populární zábavou. Pro deník Forbes uvedl hlavní bookmaker sázkové společnosti Tipsport, že se přijali sázky až ve výši 1,9 miliardy korun. Celkově Češi vsadili rekordních 3,6 miliard korun, a to na mistrovství, kde se ani česká účast

¹⁷ Zákon č. 89/2012 Sb., Občanský zákoník. In: *Zákony pro lidi* [online]. AION CS, 2010-2023 [cit. 2023-03-02]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2012-89>

nekonala. Sázky podle dostupných údajů překonaly o 1 miliardu korun mistrovství světa v Rusku, které se hrálo před 4 lety. Tento vývoj jen potvrzuje, že o sázení začíná být větší zájem a že se do budoucna může čekat větší účast na sázení právě na oblíbená sportovní utkání světových měřítek.¹⁸



Graf č. 1

Zdroj: Vlastní zpracovaný graf z dat Forbes

Tento nárůst sázek na fotbalovém mistrovství světa v Kataru lze vysvětlit jako důsledek zdokonalování technologií komunikačního charakteru a rozmach novějších možností, které se týkají patologického hráčství, konkrétně sázení na oblíbené sportovní události či událostí jiného charakteru.

Stejný trend vysokého zájmu o sázení vykazovaly sázkové kanceláře i v posledních prezidentských volbách, které se uskutečnily začátkem roku 2023, a to jak v prvním, tak i ve druhém kole. Sázkové kanceláře zaznamenaly dosavadní rekord mezi politickými sázkami. Na jednotlivé kandidáty byly vypsány zajímavé kurzy a favoritem podle sázkařů byl generál ve výslužbě a v současné době již zvolený kandidát na funkci prezidenta Petr Pavel.

¹⁸ HÁVOVÁ, Kristýna. Rekordní objem sázek na fotbalové mistrovství světa. Češi prosázeli 3,6 miliardy. *Forbes* [online]. Praha, 2022 [cit. 2023-02-18]. Dostupné z: <https://forbes.cz/rekordni-objem-sazek-na-fotbalove-mistrovstvi-sveta-cesi-prosazeli-36-miliardy/>

4.2. Loterie

Loterie je jedním z dalších nabízených způsobů, jak aktivně hrát. Jedná se většinou o způsob hazardní hry, kdy hráč vsadí určitou částku a poté se snaží uhádnout čísla, která budou v budoucnu vylosována. Loterií se rozumí mimo jiné číselná loterie, peněžitá loterie, věcná loterie a okamžitá loterie. Tyto typy loterií se od sebe výrazně liší, a proto jsou v bakalářské práci následně charakterizovány.

4.2.1. Číselná loterie

V číselné loterii si hráč sám podle svého uvážení volí čísla v určitém pořadí. Zvolená čísla následně zapisuje do tipovacího formuláře, na kterém vytipovaná čísla zakřížkuje. Výhra je podmíněna uhodnutím určitého čísla, několika čísel, kombinace čísel nebo číselného pořadí.¹⁹ V České republice je nejznámější loterií Sportka, ve které se sázející snaží uhádnout 6 čísel z možných 49. Sportka je opakující se pořad, který se uskutečňuje každou středu, pátek a neděli za dozoru státního notáře.

4.2.2. Peněžitá a věcná loterie

Peněžitou a věcnou loterií se rozumí hazardní hra, u níž je výhra podmíněna vylosováním určitého losu. Kupující tohoto typu losu si sám nevybírání číselnou řadu, pouze zakoupí los s již provozovatelem vydaným pořadovým číslem. Do losování se poté zahrnují všechny vydané losy a hráči čekají na případnou výhru.

4.2.3. Okamžitá loterie

Do Okamžité loterie můžeme zařadit především staršími hráči oblíbené stírací losy. Je to dáno tím, že tato věková kategorie preferuje jednodušší styl hry. Bez

¹⁹ Zákon č. 186/2016 Sb., Zákon o hazardních hrách. In: *Zákony pro lidi* [online]. AION CS, 2010-2023 [cit. 2023-03-02]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>

jakéhokoliv sledování slosování v televizi si velice lehce zakoupí stírací los na poště či trafice, a ještě na místě se mohou dozvědět svojí okamžitou výhru či prohru. Stírací losy mají většinou podobu menší, pestře barevné karty. Jsou vyrobeny z tvrdého papíru, na němž je zakryté herní pole neprůhlednou, latexovou stírací vrstvou. Tuto vrstvu pak hráč seškrabává např. pomocí mince a v okamžiku setření se dozvídá, zda vyhrál či naopak. První stírací los vznikl v roce 1974 v USA. V České republice se objevil před samotovou revolucí v září roku 1989, kdy jej na trh uvedla již zmiňovaná Sazka.

4.3. Kasina a výherní automaty

Herní automat a prostředí kasina se stalo určitým symbolem patologického hráčství. V každém kasinu je možné narazit na výherní automat. To samé se ale nedá říci o výherních automatech, jelikož ty jsou v dnešní době rozšířeny i mimo zmiňovaná kasina. Můžeme je nalézt v různých hospodách, obchodních domech nebo i na oblíbených matějských poutích a dalších jiných místech.

4.3.1. Výherní automaty

Existuje hned několik typů automatů, ale prakticky všechny jsou na stejný způsob – jedná se o elektrické zařízení, na kterém lze po vložení částce (většinou kovové mince v hodnotě 10 Kč, 20 Kč či 50 Kč) provozovat po určitou dobu danou hru. Čas strávený na herním automatu končí buď výhrou, prohrou nebo vypršením časového limitu. Mají podobu jakési skříňky, která má uprostřed vložený displej, na kterém hra probíhá. Na úrovni rukou, v dolní části se nacházejí ovládací prvky, kterými hru může osoba ovládat.

4.3.2. Prostedí kasina

Kasino je možné definovat jako podnik, kde se provozují hazardní hry. Převažují zde již zmiňované výherní automaty, ale i jiné hry jako je například poker, rulety, blackjack či baccarat. Aby návštěvníci tohoto podniku mohli hrát jednu z uvedených her, musí si zakoupit žetony s kterými pak hazardují. Případná výhra

se vyplácí v žetonech a při odchodu z kasina se mění za reálné peníze. Mezi nejznámější světová kasina patří bez pochyb Monte Carlo v Monaku, které bylo založeno již v roce 1860. Další velice známá kasina se nacházejí v americkém městě Las Vegas, kam lidé často jezdí za zábavou. Kasina v tomto městě se většinou nacházejí v hotelech a hráčům tak umožňují hrát téměř na každém rohu. V USA se do těchto zábavních podniků může pouze po dovršení věkové hranice 21 let. V České republice se do kasina podle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách může již od 18 let.

Na našem území bylo v roce 2011 zaznamenáno rekordních 8 367 provozoven. Díky regulaci se počet heren dlouhodobě snižuje a k 1. 1. 2021 bylo zaznamenáno pouhých 1 007 provozoven. Počet heren se tak snížil ve všech krajích, nejvýraznější pokles zaznamenala Vysočina, Olomoucký a Moravskoslezský kraj. Naopak nejmenší pokles byl v Karlovarském kraji a Hlavním městě Praze.²⁰

4.4. Patologické hráčství online

Jako další prostředek gamblingu, kvůli kterému se závislost může projevit již v brzkém věku, jsou různé počítačové hry, které se naopak od stíracích losů týkají především mladší generace. Je známo, že návykové nemoci se v dětství a dospívání rozvíjejí podstatně rychleji než v pozdějších letech, což se může z hlediska ontogeneze lidské psychiky označit za problematické až velmi rizikové.²¹ Díky vymoženostem dnešní doby je možné na internetu najít opravdu cokoli a výjimkou nejsou ani hazardní hry, které hráči mohou hrát online z pohodlí domova nebo na cestách. Jedná se buď o počítačové hry nebo online kasina, kdy se tyto aktivity stávají výplní času jak u dospělých, tak i u dětí.

²⁰ MRAVČÍK, V., ROUS, Z., CHOMYNOVÁ, P., GROHMANNOVÁ, K., JANÍKOVÁ, B., ČERNÍKOVÁ, T., CIBULKA, J., FRANKOVÁ, E. 2021. Zpráva o hazardním hraní v České republice 2021. 2., upravené vydání [Report on Gambling in the Czech Republic 2021. 2nd revised edition] MRAVČÍK, V. (Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky.

²¹ NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: Prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011, s. 71. ISBN 978-80-262-0009-3.

4.4.1. Počítačové hry

Mezi nejznámější zábavné online hry v současnosti patří střílečky Counter-Strike: Global Offensive (u hráčů známé pod zkratkou CS-GO) nebo herní série Call of Duty, která před třemi lety vydala jednu z nejhranější stříleček, strategicko-válečnou hru Warzone. Další velmi populární hrou se stal Minecraft, který hrají především mladší děti v útlém věku. Tato hra se odehrává v otevřeném světě a nabízí hráčům neomezený pohyb a škálu různých činností ať už stavění různých staveb či pěstování plodů za účelem přežití postavy, za kterou hrají. Další známé ať už počítačové, tak i mobilní hry jsou Fortnite, Candy Crush, World of Tanks, GTA, Zaklínač a mnohé další, které mají několik milionů hráčů po celém světě.

Právě u dětí převažuje hraní počítačových her jakožto jejich poškození aktivita. Místo toho, aby si šly hrát ven po škole s kamarády, tak usednou k počítači a hrají společně s nimi nejrůznější střílečky, staví ve virtuálním světě různé stavby či závodí mezi sebou v autech. Již se neseznamují jako dříve při hraní na hřišti, ale prostřednictvím online světa. Komunikaci jim umožňují různá komunikační zařízení jako je např. teamspeak nebo discord, které jsou používané pro domluvení se ve hře.

Často je velice obtížné u dětí poznat, zda se jedná o běžný koníček, kterým se dítě raduje a přináší mu pocit štěstí, či zda se už jedná o závislost na hře. Nejen u dětí, ale i u dospívajících či dospělých si můžeme začít všimnout příznaků, které by právě mohly směřovat k vyhledání odbornější pomoci. Mezi ně se určitě řadí nepříjemné chování při zamezení hraní a s tím související narušení vztahů s rodinou, krádež peněz na nákup her, rostoucí nervozita a neklid, když se delší dobu nemohou dostat k hraní, ponocování u počítače, či ztráta kontroly nad časem stráveným hrou.

Podle známé české asociace Záchraný kruh je zapotřebí rychlá reakce rodičů a jejich následná odpověď na vzniklou situaci, pokud se domnívají, že jejich dítě začíná být závislé. Rodiče by měli stanovit dítěti pevný režim, více se mu věnovat a společně najít jiný, prospěšnější koníček, u kterého si budou jisti, že se nenudí.

Důležité je ale také seznámení se s hrou, vědět a kontrolovat co jejich vlastní dítě hraje a následně si o hře povídat, pochopit jejich myšlení a vysvětlit jim rozdíl mezi fikcí a realitou, pokud ji nerozumí. Doporučení je se zajímat o jejich internetové přátele stejně, jako se zajímají o kamarády ze školy nebo požádat o radu pedagoga, psychologa či pracovníky internetových firem.²²

Co se historie počítačových her týče, začaly vznikat již v padesátých letech dvacátého století a postupně se zdokonalují do dnešního dne. Můžeme se setkávat se strategickými, sportovními nebo válečnými hry. I v České republice existuje řada úspěšných vývojářů, kteří vytvořili hry světových měřítek. Nejznámější českou herní sérií je Mafia z roku 2002 od českého vývojářského studia Illusion softworks, později známé jako 2K Czech. Druhý díl Mafie z roku 2010 sklidil dokonce ještě větší úspěch než první díl, kdy se prodalo přes 5 milionů kopií.

Počítačové hry se ale samozřejmě netýkají pouze dětí, tato závislost si může obmotat kolem prstu i osoby daleko starší. To samé platí i o faktu, že dítě nemusí mít zaujatost pouze na online hraní, ale může hrát nelegálně např. v prostředí kasina.

4.4.2. Online Kasino

Kromě her na počítači či mobilním telefonu se hráči můžou věnovat i tzv. online kasinu. Online kasino je zjednodušeně řečeno internetovou verzí klasického kamenného kasina. Díky tomu, že lze všechny typy her hrát přes počítač či mobilní telefon z různých konců světa se stalo velmi populárním. Pravidla jsou převážně stejná jako v klasických kasinech, ale podle některých expertů mnohem nebezpečnější. K online kasinu totiž osoba potřebujete pouze připojení k internetu, tudíž dostupnost je dá se říct stoprocentní. Online hazard může

²² Je vaše dítě závislé na počítačových hrách?. *Záchranný kruh* [online]. Praha: MultiCSM [cit. 2022-03-29]. Dostupné z: <https://www.zachranny-kruh.cz/pro-verejnost/kriminalita-rizikove-chovani/hracstvi/pocitac-a-bezpecny-internet/co-je-zavislost-na-pocitacich-a-pocitacovych-hrach.html>

jedinec hrát 24 hodin, 7 dní v týdnu. Často hraje převážně v soukromí bez jakési sociální kontroly, tudíž může ztrácet i pojem o čase. Tyto hazardní stránky umožňují osobě hrát dokonce několik her souběžně, jelikož v jednom prohlížeči může mít otevřený online poker a v druhém může bez jakéhokoliv omezení stírat online losy. Velmi rizikovou kategorií podle několika studií jsou mladí muži ve věku od 18 do 24 let.

4.4.3. Virtuální realita

Virtuální realita, společností označovaná jako VR, je poněkud novější hráčskou technologií. Osoba se díky brýlím pro virtuální realitu ocitá v simulovaném prostředí, které vytváří iluzi fiktivního světa. Hráč tudíž může díky technologii, která ovlivňuje vizuální a sluchové vjemy, dostat diametrálně hlubší požitek z hraní počítačových her. Takový útěk od reality může být i značně škodlivý a člověk se může stát závislým právě na fiktivním světě.

Stejně jako byla zmínka o herním studiu 2K Czech, nesmí se opomenout již největší české herní studio Beat Games, které stojí za jednou z neúspěšnějších her pro virtuální realitu – Beat Saber. V této hře můžou hráči pomocí světelného meče rozbít svítící kostky do rytmu oblíbených skladeb, což na sociálních sítích získává milionová shlédnutí. Díky popularitě hry se studio Beat Games stalo největším tuzemským herním studiem s miliardovými tržbami. Trojice spoluzakladatelů od roku 2019 pracuje spolu se svým třicetičlenným týmem pod společností Meta, kterou vlastní podnikatel Mark Zuckerberg.²³

Již teď se dá říci, že budoucnost nejen virtuální reality, ale celého online světa bude mít obrovský potenciál a s tím budou samozřejmě spojeny i nové sklony k závislému hraní.

²³ HOLZMAN, Ondřej. Beat Games je už největší herní studio v Česku. Tvůrci populárního Beat Saberu utržili 2,3 miliardy. *CZECHCRUNCH* [online]. Praha: 2014-2023 CzechCrunch.cz, 2022 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://cc.cz/beat-games-je-uz-nejvetsi-herni-studio-v-cesku-tvurci-popularniho-beat-saberu-utrzili-23-miliardy/>

5. Fáze patologického hráčství

V této kapitole jsou popsány jednotlivé fáze patologického hráčství, které jsou popisovány v odborné literatuře. Psychiatr Dr. Robert L. Custer, průkopník moderní léčby patologického a problémového hráčství, navrhl model zahrnující tři fáze kompulzivního hráčství. Tyto fáze byly popsány již před několika lety, ale i přesto, že hazard za tu dobu prošel obrovskou změnou, zůstávají ve svém principu stejné.

Pokud si člověk projde všemi třemi fázemi, ocitá se na úplném dně a je velmi těžké se z této tíživé situace postavit zpátky na vlastní nohy. Obvykle se lidé v poslední fázi potýkají s již zmiňovaným alkoholem, drogami a mnohdy i s trestnou činností.²⁴ Jde o fázi vyhrávání, fázi prohrávání a fázi zoufalství.

5.1. Fáze vyhrávání

Z počátku má hráč velké fantazie o výhře a pokud se mu opravdu podaří hru vyhrát, s hazardem nepřestává, ale naopak se hru snaží zopakovat. Všechny vyhrané peníze tudíž může znovu dát do vysněné druhé výhry a již si neuvědomuje, že postupným utrácením peněz na automatech či jiném typu hazardní hry, se může dostat až do „mínusu“. Pokud ale přeci jen vyhraje, má nutkání se chlubit, že se tak stalo a začíná se postupně těšit na své lehce vydělané peníze. Tato fáze optimismu a naděje na výhru se velice rychle mění v opak.

5.2. Fáze prohrávání

Po několika prohrách se pokouší hru regulovat nebo s ní přestat, ale nedokáže tak učinit. I přes četné problémy, které mu hra způsobuje to nevzdává a existuje u něj chtíč zvítězit. Pořád totiž zoufale doufá, že když to nevyšlo teď, tak to vyjde příště. Věří, že pokud s hrou přestane v daný moment, připraví se o možnou výhru, která

²⁴ CUSTER, Robert a Harry MILT. *When Luck Runs Out: Help for Compulsive Gamblers and Their Families*. Facts on File, 1989. ISBN 978-0816011698.

ho čekala v příštím kole hraní. Proto začne sázet do hry čím dál více peněžních prostředků i svého času. Osoba se začíná dostávat do začarovaného kruhu a s tím přicházejí první problémy. Ve druhé fázi se začíná vyvíjet závislost, kdy se hráč touží ke hře co nejdříve vrátit. Pokud totiž v daný okamžik nehraje, má pocit, že mu unikají příležitosti.

5.3. Fáze zoufalství

Třetí a nejhorší fází je fáze zoufalství. Svě hrání hráč začíná skrývat před svým okolím, hru už často financuje z půjčených peněz, nebo z nezákonné trestné činnosti. Ztráty z hraní se snaží nahradit dalším hraním. Další průběh, pokud postižený nepřestane hrát, dříve nebo později obsahuje závažnější trestné činy, soudní jednání, rozpad rodiny a následnou osamělost. Z této tíživé reality hráč uniká opět k hraní a k návykovým látkám nebo dokonce přemýšlí o sebevraždě. Tento cyklus, podle MUDr. Nešpora, trvá jeden až tři roky, v případě nezletilých ještě kratší dobu.²⁵

²⁵ Gambling nebo patologické (problémové) hráčství. In: *Prev-Centrum* [online]. Praha: Prev-centrum, 2017 [cit. 2021-02-23]. Dostupné z: <https://www.prevcentrum.cz/informace-o-drogach/gambling-nebo-patologicke-problemove-hracstvi/>

6. Finanční problémy patologického hráčství

Látkové či nelátkové závislosti jako takové s sebou nesou i svojí finanční stránku věci. U látkových závislostí osoby shání peníze na obstarání dávky a často se dopouštějí krádeží nebo jiné kriminality. U patologického hráčství může docházet i k mnohem vyšší finanční ztrátě a často ovlivňuje i ostatní členy domácnosti. Osobě, která je na hraní závislá, se mohou objevit dluhy, exekuce nebo opakující se půjčky. Může také docházet ke krádežím, a to i v prostředí domácnosti. Častými případy je okrádání ostatních členů rodiny a někdy i rozprodávání jak svých vlastních věcí, tak i věcí svých rodičů či partnerů za účelem zisku peněz na hraní automatů nebo koupení lepšího vybavení na hraní hry či online kasina na počítači.

Rodina se často závislému jedinci snaží za každých okolností pomoci. Postupně hledají různé způsoby, jak svého příbuzného dostat z této tíživé a velice závažné situace. Po několika neúspěšných pokusech snahu ale většinou vzdávají. Je známé, že hazard často vede k dysfunkci v rodinách, hraní hráčů se totiž nemusí na rodině podepsat pouze po finanční stránce, ale i po stránce psychické. U příbuzných se často objevují deprese a je znám také častější výskyt posttraumatické stresové poruchy. Partneři patologických hráčů se často izolují od společnosti, jelikož se za vzniklý problém v rodině stydí. Problémoví hráči jsou také často pachateli domácího násilí.²⁶

²⁶ NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: Prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011, s. 20. ISBN 978-80-262-0009-3.

7. Motivy patologického hráčství

Hlavním motivem k hraní je touha po bezpracném a jednoduchém příjmu peněz. Hráči také vyhledávají hraní za pocitem naplnění míry adrenalinu a s tím i spojeného příjemného požitku z hraní. Jedním ze „žádoucích účinků“ pro hráče je útek od reality nebo útek od řešení jejich osobních problémů, které je každý den mohou zatěžovat a již nevědí, jak si dál s problémy počít. Častým vyhledávaným žádoucím účinkem je i zmiňovaný pocit uvolnění a regulace stresu, když hrají. Osoby se snaží zapomenout na realitu a laicky řečeno chtějí „vypnout svůj mozek“. Hráč může pociťovat vzrušení, zábavu a pocit úspěchu, když se mu ve hře daří. Pokud se mu ale nedaří, má nutkání hrát dokud opět neucítí pocit úspěchu v podobě výhry, což vede do jakéhosi začarovaného kruhu.

Hazardní hraní také může zaplňovat „mezeru“ v životě. Pokud se člověk cítí izolovaný od společnosti, v prostředí herny se už necítí tak úplně sám. Zároveň zde ale nemusí s nikým komunikovat a tím se vyhne úzkosti, která vzniká při reálném a potenciálně ohrožujícím kontaktu s jinými lidmi.²⁷

Tyto „žádoucí“ účinky se vyskytují jen v počáteční fázi, která trvá pouze krátkou dobu a je jen otázkou času, kdy se vše začne rozpadat a měnit ve zlý sen. Člověk se totiž může objevit v tak rozsáhlém problému, kdy ani hraní her již nebude připomínat chvíle klidu a radosti, ba naopak. Z her se může stát noční můra, která bude člověku ubližovat jak po psychické, tak právě i po finanční stránce.

7.1. Hráčské bludy

Existuje i několik hráčských bludů, které vznikají z nerealistických představ a očekávání hráčů od hazardních her.

²⁷ Gambling nebo patologické (problémové) hráčství. In: *Prev-Centrum* [online]. Praha: Prev-centrum, 2017 [cit. 2021-02-23]. Dostupné z: <https://www.prevcentrum.cz/informace-o-drogach/gambling-nebo-patologicke-problemove-hracstvi/>

Blud o rychlém zbohatnutí je stav, kdy hráč sní o výhře, ale ve skutečnosti nemá šanci hrou zbohatnout. Po několika prohrách vzniká další blud v podobě věty „přestanu s tím, až vyhraji hodně peněz“. Problémem ale je, že případná velká výhra vede k ještě větším prohrám. Také existuje blud spořitelny, kdy hráč věří, že může vyhrát své prohrané peníze nazpět. Říká se mu blud spořitelny, jelikož si závislý „plete“ hernu (kde jeho peníze mizí nenávratně) a spořitelnu (kde by si peníze mohl vybrat, pokud by šetřil). Velmi častý blud, kterému může jedinec věřit je, že má vše pod kontrolou. Tato osoba si myslí, že se patologickým hráčem nestane, jelikož se považuje za silného jedince a nedokáže si připustit, že počítač či automat může být „silnější“, než je on sám. Dalšími bludy jsou například – blud o úniku a odreagování, blud o vlastní genialitě nebo blud o štědrých automatech a laskavé štěstěně

8. Nežádoucí účinky a rizika patologického hráčství

Pro hráče neexistují pouze žádoucí účinky, těch je na rozdíl od nežádoucích pouze hrstka a jak již bylo zmíněno, trvají pouze velice krátkou chvíli. Žádoucí účinky se postupem času začínají transformovat do nežádoucích účinků, které mohou trvat až do konce života závislého jedince. Přesto, že do těla hazardního hráče neproniká žádná návyková látka, hraní má zdravotní, finanční, vztahové i emocionální dopady.

Nežádoucí dopady, které ještě nebyly zmíněny, jsou právě ty zdravotní. Mezi ně patří například bolest zad a zápěstí, ale také páteře, kde je velmi riziková kombinace nadměrného stresu a dlouhodobého sezení. Zhoršuje se i zrak a je ohroženo srdce kvůli neuspořádanému způsobu života nebo již zmiňovanému stresu, který je s hrou úzce spojen. Člověk může být často rozrušený a může se z něj postupem času stávat velice nevyrovnaná osobnost. Může dojít i k vyčerpání organismu a dalším jiným nemocem.

Ještě závažnější bývají rizika duševní. Z psychického hlediska hráči trpí depresemi, úzkostmi, nespavostí nebo panickými atakami. U patologických hráčů se často objevují postupem času i jiné závislosti, které jim mohou ubližovat z dalších stránek. Alkohol a drogy většinou fungují v symbióze a ve spojení s hazardní hrou osoba utíká z reality a zapomíná na své problémy. Návrat z tohoto stavu je čím dál tím těžší a z dlouhodobějšího hlediska to jedince začíná postupně lámat až do té doby, než začne mít sebevražedné sklony. Uvedené lze doložit údaji z literatury. Podle Wray a spol., lidé, kteří bydlí v Las Vegas, což je vyloženě město plné hazardu a nočního života, měli dvounásobnou sebevražednost v porovnání s běžnou populací žijící mimo blízkosti tohoto města. U těch, kdo se z Las Vegas odstěhovali, se riziko sebevraždy následně snížilo.²⁸

²⁸ NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: Prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011, s. 19. ISBN 978-80-262-0009-3.

9. Prevence patologického hráčství

Důležitá je prevence již ve školním věku, jelikož se u dětí a dospívajících rozvíjí návykové nemoci podstatně rychleji než u dospělých jedinců. Velmi významnou roli zde hraje především škola, která by v rámci zdravotní výchovy měla zařadit mimo jiné i prevenci před hazardním hraním a sloučit ji s prevencí před návykovými látkami, jako jsou například alkohol, drogy či mezi mládeží dost rozšířené kouření. Je možné v rámci výuky pro žáky také přichystat různé interaktivní programy či přednášky, buď od osob závislých, kteří budou žáky sami před jejich škodlivou zkušeností varovat, nebo přímo od odborníků, kteří se problematikou hráčství zabývají. Důležitou roli zde také hraje zákon, který zakazuje přítomnost podniků provozujících hazardních her v blízkosti škol. Velice důležité je na tento fakt dbát a učitelé či vedení školy by mělo prosazovat zákaz hraní v areálu či bezprostřední blízkosti instituce.

V poslední době se také může společnost setkávat s prevencí a varováním před patologickým chováním prostřednictvím různých sdělovacích prostředků, které mají velký vliv na širokou společnost. V současnosti převažuje prevence spíše před návykovými látkami a o nelátkových závislostech se mluví okrajově. O patologickém hráčství se mohou zmiňovat média, která mají ve společnosti podstatný vliv především na dospívající jedince. Vyobrazovat toto závažné chování mohou jak v pozitivním, tak i často v negativním smyslu.

Pomáhat mohou různé dokumentární filmy zabývající se problematikou patologických hráčů. S těmito tématy se divák může často setkávat v České televizi, nebo na internetu, kde působí bývalí hráči, kteří varují veřejnost před touto závislostí a sdílejí s nimi svoji negativní zkušenost. Na internetu ale také působí lidé, kteří tento životní styl často propagují jako formu zábavy a neuvědomují si, kolik potencionálních sledujících mohou svým chováním ovlivnit, často totiž nevědí, že sdělovací prostředky a konkrétně sociální sítě mají větší moc, než se může zdát. Škodit také může propagace hazardu, a to především formou reklamy ať už v televizi, na sociálních sítích či na billboardech ve městě. Podle MUDr.

Nešpora by reklamy na nejrůznější typy hazardních her měly být zakázány, nebo podstatně omezeny.²⁹

Jako prevenci můžeme také označit dodržování provozovatelů hazardních her na základě zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách. Za zmínku zde určitě stojí rejstřík vyloučených osob, registrace a evidence každého hráče, nastavování sebeomezujících limitů, povinná přestávka u technické hry a také omezení reklamy, která může na případné hráče škodlivě působit.³⁰

9.1. Rejstřík vyloučených fyzických osob z účasti na hazardních hrách

Rejstřík vyloučených osob z hazardního hraní byl spuštěn teprve v roce 2020 s cílem ochrany ohrožených skupin osob před negativními následky souvisejícími s hazardní hrou. V tomto poměrně nově vzniklém rejstříku jsou zapsány všechny osoby, kterým byla z určitého důvodu zakázána účast na hazardním hraní. Podle zákona o hazardních hrách se v tomto rejstříku mohou nacházet i jména osob, která jsou zapsaná na vlastní žádost při cestě za úspěšnějším uzdravením. Dále se zde mohou nalézt i jména osob, kterým o zákazu rozhodl soud v rámci trestního řízení, nebo jde o osoby, které pobírají dávky či jsou v exekuci. Ministerstvo financí vydalo v této souvislosti informační leták – Nechte se chránit před hazardem.

²⁹ NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: Prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011, s. 89. ISBN 978-80-262-0009-3.

³⁰ Rejstřík vyloučených osob – formuláře a důležité informace pro veřejnost: Informace pro veřejnost k Rejstříku vyloučených osob. *Ministerstvo financí České republiky* [online]. Praha, 2020 [cit. 2023-02-26]. Dostupné z: <https://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/hazardni-hry/rejstrik-vyloucenych-osob-rvo/pro-verejnost/2020/rejstrik-vyloucenych-osob-formulare-a-d-39422>

Nechte se chránit před hazardem

Máte problémy s hazardem? Cítíte, že se situace stává neúnosnou? Nechte se zapsat do rejstříku vyloučených osob. Zápis sice nenahradí odbornou léčbu či adiktologickou péči, ale může Vám pomoci, pokud chcete hraní hazardních her omezit nebo s ním přestat. Spolu s odbornou pomocí pomůže zmírnit negativní dopady hazardu na Váš život a život Vašich blízkých.



Co je rejstřík vyloučených osob a jak funguje?

Rejstřík slouží k zamezení přístupu vyloučených osob k hazardním hrám. Cílem rejstříku je ochrana ohrožených skupin osob před negativními následky z hraní hazardu. Chráníme tím nejen samotné hráče, ale také jejich rodiny a nejbližší okolí, které často trpí negativními důsledky s tím spojenými.

Jaké důsledky má zápis do rejstříku vyloučených osob?

Provozovatel nesmí vpustit osoby zapsané v rejstříku do heren a kasin, ani jim umožnit zřídit nebo používat uživatelské konto.

Tato povinnost platí od 20. 12. 2020.

Kdo se zapisuje do rejstříku osob vyloučených z hazardu?

Kdokoliv, kdo o zápis do rejstříku sám požádá. MF dále do rejstříku automaticky zapisuje osoby, které:

- dostávají dávky pomoci v hmotné nouzi nebo jsou společně posuzovanou osobou (příspěvek na živobytí či doplatek na bydlení),
- jsou v úpadku,
- jsou osobami, kterým bylo uloženo předběžné opatření zákazu nebo omezení účasti se hazardních her,
- jsou osobami s uloženou ochrannou léčbou závislosti na hazardních hrách,
- jsou osobami, nezaopatřenému dítěti vyživovací povinnost, kterou neplní, a tomuto dítěti je přiznáno náhradní výživné pro nezaopatřené dítě podle zákona o náhradním výživném.

Jak se mohu nechat do rejstříku vyloučených osob zapsat?

Zasláním žádosti Ministerstvu financí. Vzorový formulář najdete na www.mfcr.cz/hazard v části „Rejstřík vyloučených osob“. Žádost je nutné opatřit úředně ověřeným podpisem, případně uznávaným elektronickým podpisem. Rejstřík je neveřejný a údaje v něm jsou chráněné dle GDPR.

*(*Upozorňujeme, že osoby zapsané do rejstříku na vlastní žádost mohou požádat o výmaz nejdříve uplynutím jednoho roku od jejich zápisu.)*



Do rejstříku se můžete zapsat už dnes!



Ministerstvo financí
České republiky

Obrázek č. 1

Zdroj: Informační leták Ministerstva financí

10. Diagnostika patologického hráčství

Diagnóza je popsána ve vydání Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (DSM-5). Toto vydání bylo publikováno americkou psychiatrickou asociací, která slouží jako hlavní pilíř pro všechny psychiatrické diagnózy. V kritériích podle DSM-5 je vypsáno hned několik bodů, které by měly diagnostikovat patologického hráče. Pokud člověk splňuje čtyři až pět kritérií, jde o lehký stupeň, mírný stupeň se pak pohybuje na šesti až sedmi kritériích a poslední těžký (může se říct i závažný) stupeň je od osmi do devíti kritérií.

První z řady kritérií je potřeba hráče hrát s čím dál větším obnosem peněz, aby dosáhl požadované stimulace. Druhé kritérium je neklid a podráždění při pokusu hazardní činnost jakkoliv omezit. Opakované neúspěšné pokusy získat kontrolu nad hazardem a časté myšlenky na hazard připomínají, že ačkoliv si člověk může sebevíc uvědomovat svoji závislost, prakticky není schopen se jí ubránit. Často se člověk uchyluje k hazardu hlavně ve stresových situacích, což je pátým bodem DSM-5. Šestá kritériem je skutečnost, že po prohře se hráč často vrací další den, aby dohnal svoji ztrátu. Lhaní s cílem zamaskování míry gamblerství není pouze sedmým kritériem, ale také hrozbou, na jejímž základě může závislá osoba ztratit důležitý vztah, práci nebo vzdělávací či kariérní příležitost. Předposledním, neboli osmým kritériem je spoléhání se na ostatní, že poskytnou peníze, aby ulevili zoufalé finanční situaci způsobené hazardem a posledním devátým kritériem je fakt, že hazardní chování lze nejlépe popsat jako manickou epizodu.³¹

³¹ RABOCH, Jiří, Michal HRDLIČKA, Pavel MOHR, Pavel PAVLOVSKÝ a Radek PTÁČEK. In: *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch*. Praha: Hogrefe – Testcentrum, 2015. ISBN 978-80-86471-52-5.

Kritéria podle DSM-5	
1. kritérium	Hraní s větším obnosem peněz
2. kritérium	Neklid při pokusu hazardní hraní omezit
3. kritérium	Opakující se neúspěšné pokusy získat kontrolu nad hazardem
4. kritérium	Časté myšlenky na hazardní hraní
5. kritérium	Vracení se k hazardu ve stresových situacích
6. kritérium	Ztráty z hraní doháněné dalším hraním
7. kritérium	Hraní s cílem zamaskovat míru gamblerství
8. kritérium	Spoléhání se na ostatní, že pomůžou
9. kritérium	Chování lze popsat jako manickou epizodu

Tabulka č. 1

Zdroj: Kritéria podle DSM-5, Vlastní zpracovaná tabulka

11. Možnosti léčby patologického hráčství

Překonat problém s patologickým hráčstvím je velice náročné. Při práci se závislymi se využívá několik metod, které souvisí s oborem adiktologie. Terapie může být individuální, skupinová, ale také rodinná. Využitelná je i socioterapie, která má multidisciplinární charakter a je využívána ve více oblastech.³² Při cestě k uzdravení je důležité použít intervenci podle individuálních potřeb daného jedince. Jiná intervence se bude aplikovat u dětí, dospělých či u člověka v důchodovém věku. Jiný postup také bude u neurotických a depresivních jedinců nebo u žen či mužů, u nichž se problém rozvinul v důsledku rizikového zaměstnání.³³

Existují jednotlivé kroky, které může hráč podniknout sám k cestě za uzdravením. Velký vliv ale hraje motivace hráče a jeho psychická odolnost čelit vzniklé situaci. V první řadě je velmi důležité, aby si osoba přiznala, že má problém a chtěla ho řešit. Poté přichází kritická fáze, kdy si člověk musí uvědomit ústup financí, jaké napáchal škody a kam ho tato situace v životě dovedla. Musí začít přemýšlet optimisticky a odolávat nutkání se ke hře jakýmkoliv způsobem dostat, nebo se jakkoliv vydat hře naproti. Po tomto kroku se osoba musí začít snažit žít svůj život bez hazardu. Měla by se pokoušet napravit jak rodinné, tak i přátelské vztahy a zároveň mít tendenci nabytí peněz.

Změna motivace k překonání návykové nemoci byla popsána v Transteoretickém modelu, který vznikl před padesáti lety na základě boje proti závislosti kuřáků na cigaretách. Později se ukázalo, že tento model má obecnou platnost i na jiné návykové nemoci a je dodnes používán k léčbě patologického hráčství.³⁴ Model představuje šest fází, kdy první fáze se nazývá Prekontemplace. Osoba si zde neuvědomuje svého chování, které je škodlivé a z kterého plynou negativní

³² DÁVIDOVÁ, Michaela. *Patologické hráčství: Výskyt, diagnostika, léčba, komplexní pohled na problematiku*. Praha: Grada, 2020, s. 70. ISBN 978-80-247-2758-5.

³³ NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: Prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011, s. 28. ISBN 978-80-262-0009-3.

³⁴ NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: Prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011, s. 34. ISBN 978-80-262-0009-3.

následky. Druhou fází je Kontemplace, kdy si člověk postupně začíná uvědomovat své škodlivé chování, ale zároveň si nemusí být jistý, jestli chce provést zásadní kroky k uzdravení. Rozhodnutí je třetí fáze, kdy se jedinec začíná rozhodovat o změnách jeho chování. Na třetí fázi navazuje fáze čtvrtá, která se také mimo jiné nazývá Akce. Jedinec již podstupuje změnu a je plně odhodlán ve změně pokračovat. Poté je důležitá fáze Udržení, kdy jsou osoby odhodlány pokračovat ve změně i nadále. Poslední šestou fází (fáze Terminace) je stav, kdy člověk již vyléčený nechce mít s patologickým hráčstvím nic společného. Do této poslední, konečné fáze se ale dostane pouze malá část lidí.

1. fáze	PREKONTEMPLACE
2. fáze	KONTEMPLACE
3. fáze	ROZHODNUTÍ
4. fáze	AKCE
5. fáze	UDRŽENÍ
6. fáze	TERMINACE

Tabulka č. 2

Zdroj: Vlastní zpracovaná tabulka podle Transteoretického modelu

II. Praktická část

Praktická část bakalářské práce se ze začátku věnuje dotazníkovému šetření, které bylo provedeno v rámci 23. ročníku SVOČ (studentské vědecké odborné činnosti). V druhé polovině praktické části byly realizovány dva rozhovory, které byly ke konci vyhodnoceny. První rozhovor byl realizován s panem Pavlem, který vykazoval v minulosti znaky patologického hraní na počítačových hrách. Problematice počítačových her se věnuje i druhý rozhovor, ve kterém je zároveň řešena problematika hraní kasina v online prostředí s panem Jiřím. Také je zde zmínka o online sázení na domácí či světová sportovní utkání.

12. Dotazníkové šetření

Dotazníkové šetření bylo realizováno prostřednictvím internetové stránky survio.com. Dotazování proběhlo v březnu roku 2022 jako součást aktivity autorky bakalářské práce v oblasti studentské vědecké odborné činnosti. Na otázky odpovídali většinou zletilé osoby v zastoupení jak mužů, tak i žen. Způsob získávání informací prostřednictvím survio.com má jistá omezení a to např. v počtu sledovaných otázek a ochoty respondentů odpovídat, kdy je účast do značné míry ovlivněna zájmem potenciálního respondenta pro danou problematiku. Ke zpracování dat bylo celkem využito 100 vyplněných dotazníků, kdy 20 z celkového počtu bylo distribuováno do prostředí sázkařské komunity prostřednictvím facebookové stránky.

Dotazník obsahoval celkem 10 jednoduchých otázek, přičemž identifikační otázkou byl první dotaz, zda dotazník vyplňuje muž či žena. Ostatních 9 meritorních otázek bylo zaměřeno na samotný předmět hráčství.

1. Otázka – Jste muž nebo žena?

První otázka sloužila čistě k demografickému údaji. Cílem bylo zjištění kolik lidí a jakého pohlaví se dotazníku zúčastní a zda bude mít pohlaví vliv na dotazník o patologickém hráčství. Obecně je známo že dospívající chlapani a muži mají větší sklony k hraní jak počítačových her, tak i těch hazardních. Tuto domněnku výsledky dotazníku potvrzují, jelikož ve statistikách dotazníku byla možnost vidět, jak odpovídalo jednotlivé pohlaví. V grafech převládá fakt, že se ženy spíše hraní nevěnují a že ani ve svém okolí neznají někoho, kdo by byl závislým. Při 100 respondentech bylo 45 % ženského pohlaví a 55% pohlaví mužského.

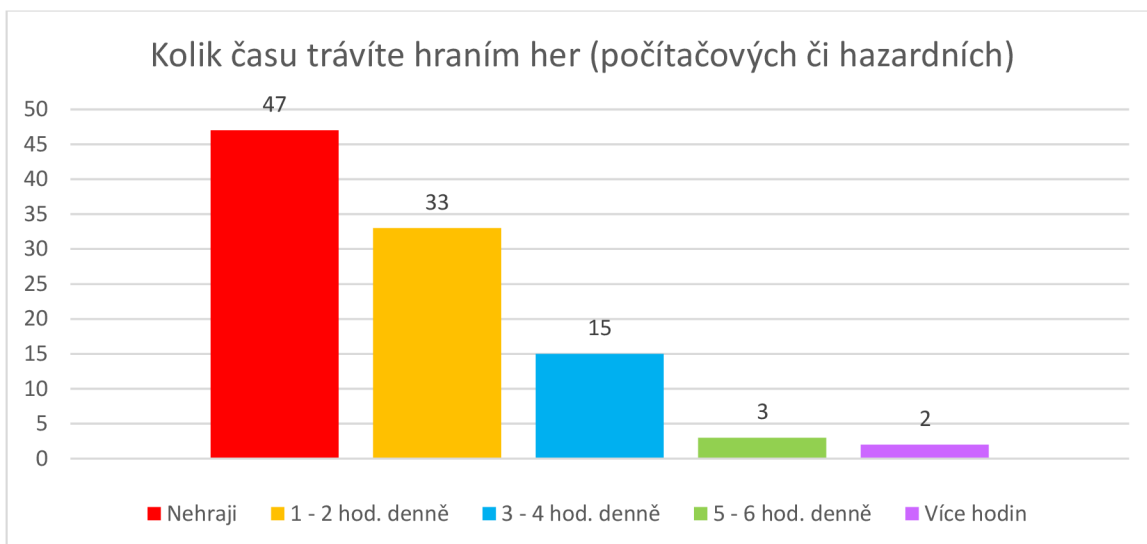


Graf č. 2

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

2. Otázka – Kolik času trávíte hraním her? (počítačových či hazardních)

Respondenti měli na výběr hned z několika možností. Jak již bylo zmíněno u první otázky, ženy většinou volily možnost, že u hraní nestráví ani jednu hodinu dne. Bylo poté velmi zajímavé sledovat, jak mužská část respondentů tento graf mění a jak se postupně vyvíjí. Celkově 47 % respondentů uvedlo, že se hraní ať už počítačových, tak i hazardních her nevěnují. Zbýlých 53 respondentů již přiznalo, kolik času věnují této aktivitě. 33 % dotazovaných pak zmínilo, že se hrám věnují 1-2 hodiny denně. Celkem pět respondentů uvedlo, že hraje více než pět hodin denně.



Graf č. 3

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

3. Otázka – Znáte ve svém okolí osobu závislou na hraní počítačových her?

Před dotazníkem bylo předpokládáno, že velké procento lidí na tuto odpověď odpoví, že se již během svého života seznámili s osobou, která byla závislá na hraní počítačových her. Výsledek, který ukázal dotazník byl až překvapující, jelikož tak vysoké číslo nebylo předpokládáno. Až 72 % dotazovaných zná osobu závislou na hraní počítačových her. Je možné že za tuto realitu může doba covidová, kdy byli občané prakticky nuceni zůstat doma a jiná zábava než sezení u televize či počítače neexistovala.

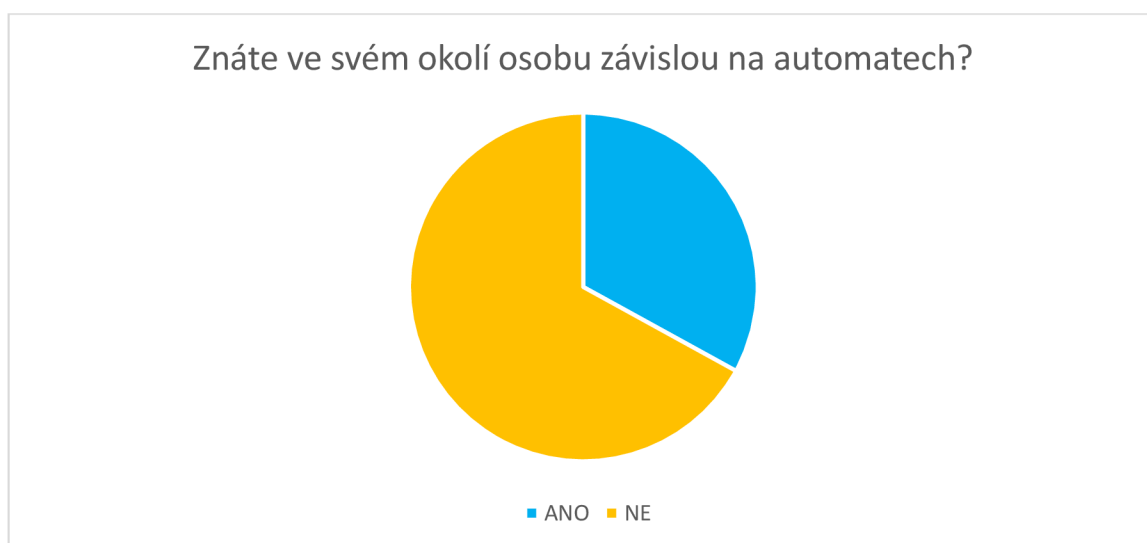


Graf č.4

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

4. Otázka – Znáte ve svém okolí osobu závislou na automatech?

Čtvrtá otázka reagovala na předchozí třetí otázku. Cílem otázky bylo zjištění, zda je závislost na počítačích již v dnešní době větším problémem, než hraní na automatech. 67 % respondentů se se závislou osobou na automatech nesetkalo, což je značný rozdíl od předchozí otázky. Znamená to tedy, že patologické hráčství už není tak velká otázka automatů, ale postupně se transformuje na hráče se zaměřením na počítačové hry? Online hraní a jiné PC hry jsou dnes natolik dostupné, že si je zahrát může prakticky kdokoli – jak děti, tak i starší věková skupina. Na automatech je ale už věková kategorie a dostupnost značně omezena. Podle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách osoby mladší 18 let nemohou hrát na automatech ani jiných prostředcích poskytující hazardní aktivity. Tato skutečnost může být i důvodem, proč se hraní na počítači stává tak oblíbenou aktivitou.



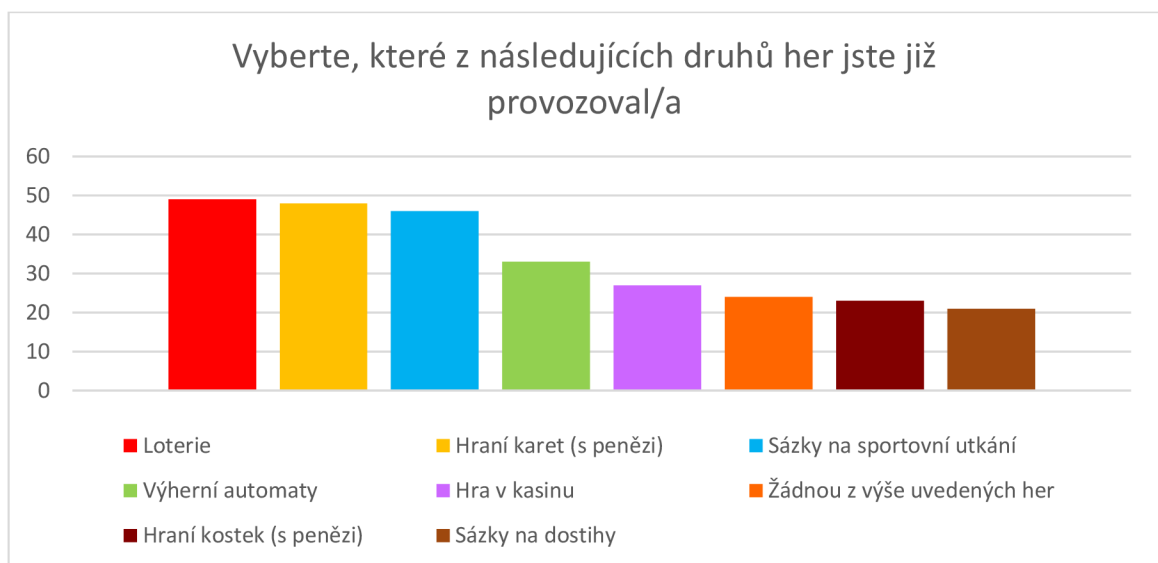
Graf č. 5

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

5. Otázka – Vyberte, které z následujících druhů her jste již provozoval/a?

Pátá otázka byla nejrozsáhlejší v celém dotazníku. Cílem bylo zjištění, kolik lidí se setkalo s vypsány mi hazardy, které byly v šetření na výběr. Kromě možnosti, že

respondent neprovozoval žádný hazard se zde nacházely odpovědi jako je např. hraní karet a kostek s penězi, loterie, sázky na sportovní výsledky či dostihy a další. Největší předpokládaná účast byla u loterií a na teď velmi oblíbené sázky na sportovní výsledky. Loterie opravdu byla nejčastější odpovědí mnoha respondentů, konkrétně 49 %. Další bylo, s 48 respondenty, hraní karet s penězi, což je velice překvapující. Na třetím místě skončilo sázení na sportovní výsledky, které již zkusilo 46 % dotazovaných.

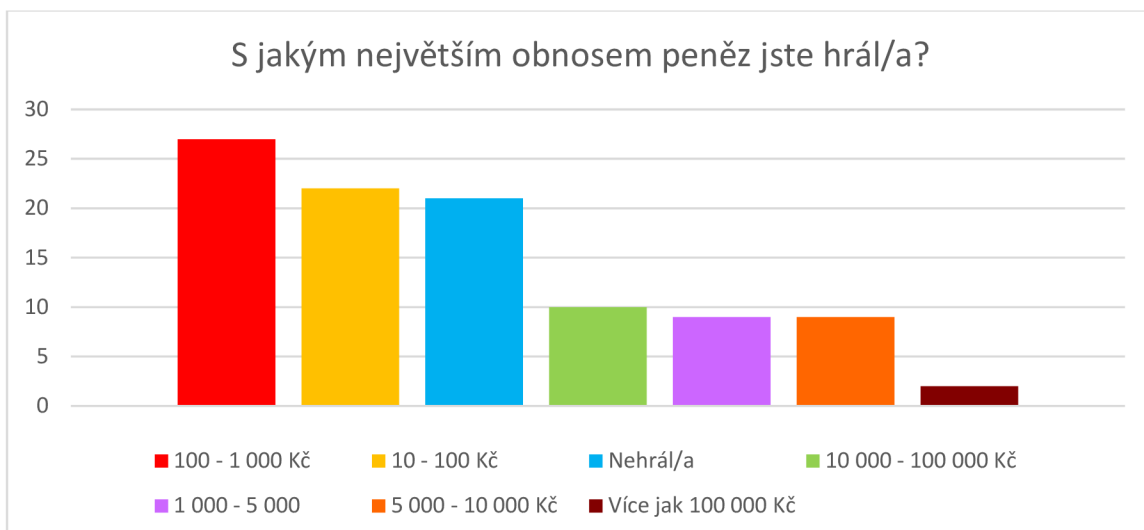


Graf č.6

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

6. Otázka – S jakým největším obnosem peněz jste hráli/a?

Jelikož je s hazardním hraním úzce spojena i finanční stránka, bylo nutné položit i otázku týkající se financí, konkrétně s jakým největším obnosem peněz lidé byli schopni hazardovat. Po rozeslání dotazníku ze začátku dominovaly odpovědi buď, že respondenti nikdy s žádným obnosem peněz nehráli anebo že hráli, ale s malými prostředky, které je finančně nemohou ohrozit. Změna ve výsledném grafu nastala až tehdy, kdy byl dotazník zaslán do sázkařské komunity.



Graf č. 7

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

7. Otázka – Kritizovali někdy lidé Vaši hru nebo délku hraní?

Mezi mladými lidmi se často stává, že alespoň jednou za svůj život byli napomenuti za dobu strávenou u mobilního telefonu či u monitoru počítače. V dospělosti si pak často tento promarněný čas uvědomují a ve většině případů se ho snaží využívat efektivněji. Cílem této kritiky se v dotazníku stalo 46 % respondentů.



Graf č. 8

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

8. Otázka – Hrál/a jste někdy déle, než jste původně chtěl/a?

Osmá otázka se také týkala času, který může být investován do hraní. Před každým hraním, ať už počítačových či hazardních her si hráč nevědomky určuje kdy by chtěl skončit – buď má totiž na práci další věci, kterým je třeba se věnovat či jiné. Čas je ale veličina, která utíká rychleji, když se člověk baví a pak se často jedinci diví, kolik času již strávili u hry a jsou v šoku, když zjistí, že je dávno po půlnoci. Dotazník potvrdil fakt existence tohoto problému – 61 lidí odpovědělo, že u hry strávili delší čas, než původně plánovali.



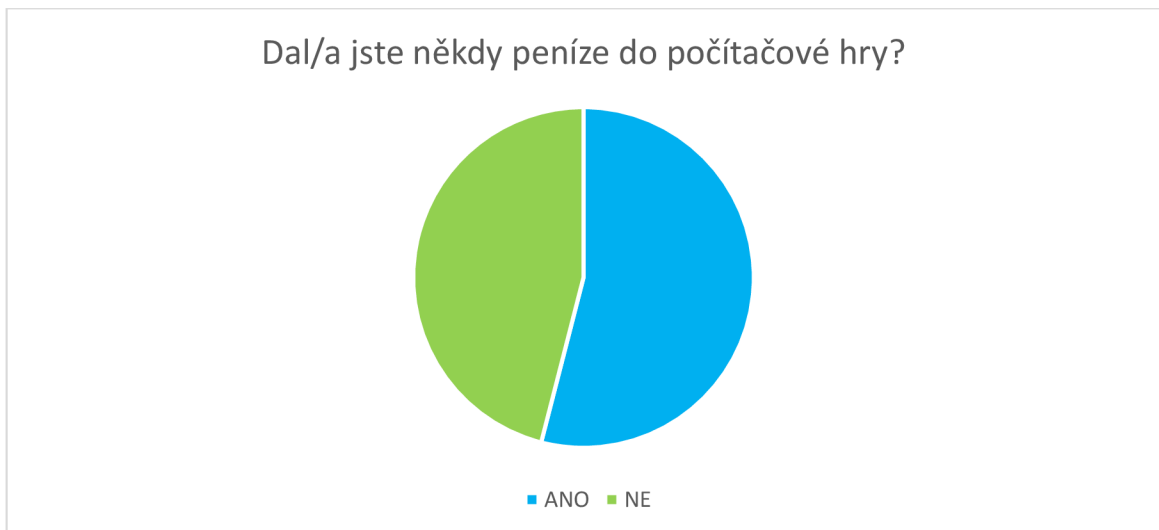
Graf č.9

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

9. Otázka – Dal/a jste někdy peníze do počítačové hry?

Otázka peněz již byla řešena v páté otázce, kde byl položen dotaz, s jakým největším obnosem peněz lidé, kteří se zúčastnili dotazníku, hazardovali. Tato otázka se ale věnuje pouze počítačovým hrám a investování do nich. Na internetu se lidé mohou setkat s určitým počtem her, které jsou zadarmo. Převážná většina je ale dnes placena, tudíž hráč musí obětovat určitou částku, aby si mohl hru zahrát. Známkou hazardu může ale být různé „sypání“ peněz právě do zakoupené hry. Často je možné se setkávat s faktem, že pokud hráč do hry nevloží určitý podíl peněz, nikdy v ní nebudeme tak dobrý jako druzí, kteří si za vylepšení připlatili. Na pořadu dne jsou i různé skiny, které si hráči zakupují ve hře. Skin je grafický

vzhled, který se může věnovat buď postavičce či různému objektu, se kterým se ve hře manipuluje, jako je např. zbraň. Ve hráčské komunitě existují i vysoce vzácné skiny, kdy se jejich hodnota může vyšplhat až k několika tisícům eur. Ze 100 odpovědí bylo zaznamenáno 54 kladných odpovědí a 46 záporných. Vidíme tedy, že více jak polovina dotazovaných již investovala, či stále investuje do online počítačových her.



Graf č.10

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

10. Otázka – Popsal/a byste se jako člověk závislý na hraní her?

Poslední otázka bylo závěrečné shrnutí celého dotazníku. Cílem bylo zjištění, zda se respondenti cítí být závislími či naopak. Jelikož byl tento dotazník zaslán do sázkařské komunity, která má cca 20 členů, bylo očekáváno, že se objeví minimálně 15 odpovědí s tím, že se dotčení jedinci cítí být závislími.

Podle propočtů a statistik několik lidí uvedlo, že má problémy s časem stráveným u her, investovali vysokou částku do hazardu a vyzkoušeli všechny typy her, které byly v dotazníku nabízeny. Na konci u této poslední, desáté otázky zvolili možnost, že by se nepopsali jako závislí jedinci. Tyto lidé si právě často neuvědomují, že se mohou potýkat s velkým problémem, pokud hraní nějakým způsobem neomezí. U této otázky bylo na výběr ze čtyř možností – Ano, Spíše Ano, Spíše Ne a Ne. 79 lidí odpovědělo záporně z toho 56 lidí kliklo na jednoznačné ne a 23 lidí zvolilo

možnost Spíše Ne. Kladně, tudíž že by se jedinec popsal jako osoba závislá, odpovědělo 21 dotazovaných z toho odpověď Spíše Ano zvolilo 13 lidí a pevné Ano dalo pouze 8 dotazovaných osob.



Graf č.11

Zdroj: Vlastní dotazníkové šetření

12.1. Souhrnně nad výsledky dotazníkového šetření

- Pokud jde o čas věnovaný hraní počítačových či hazardních her 1/3 dotázaných uvedla, že tráví u her 1 až 2 hodiny denně. 1/5 uvedla, že hrají 3 a více hodin.
- Ti, kteří odpověděli, že aktivně hrají počítačové či hazardní hry, uvádějí jako nejčastější formu hazardu loterii, hraní karet s penězi a sázky na sportovní utkání.
- Pokud jde o výši sázek, nejčastěji hráči hráli se 100 Kč až 1000 Kč.
- Každý druhý hráč se již setkal s kritikou svého okolí, že „hraje“.
- 2/3 respondentů přiznalo, že někdy hráli déle, než původně chtěli.
- Více jak 1/2 hráčů uvedla, že investovali finanční prostředky do počítačové hry.
- Téměř 4/5 respondentů uvedli, že se necítí být závislí na hraní. Toto jejich závěrečné tvrzení úzce souvisí s vyjádřeními několika adiktologů, kteří uvádějí, že pouze mizivé procento hráčů se považuje za závislé na hraní.

13. Rozhovor s patologickými hráči

Ve druhé polovině praktické části byly realizovány dva rozhovory s patologickými hráči závislími na hraní počítačových her. První rozhovor byl proveden s panem Pavlem, který již své hraní ukončil a zpětně hodnotí jeho následky. Druhý rozhovor byl realizován s panem Jiřím, u kterého hraní jak počítačových her, tak i online kasina přetrvává. Oba muži se navzájem znají, často spolu hrají různé počítačové hry a pocházejí ze stejných sociálních poměrů. Většina položených otázek byla převážně totožná. Cílem rozhovoru bylo zjistit, do jaké míry jsou tyto osoby závislé, či byli závislé na hraní v online prostředí či zda má jejich rozdílné povolání vliv na případné hraní.

13.1. Rozhovor s panem Pavlem

Jedná se o muže ve věku 29 let s bohatou policejní zkušeností a zároveň i s minulostí patologického hráče v online prostředí. Je svobodný, pracuje jako policista v Praze a v současné době studuje vysokou školu.

V rozhovoru byly položeny následující otázky:

1. Jak dlouho jste u policie a kde přesně pracujete?
2. O jakou hru se přesně jednalo a do jaké míry jste hrál?
3. Co byl impulz hraní a jak dlouho hraní přetrvávalo?
4. Omezoval Vás Váš zdravotní stav ve hraní?
5. Jak pravidelně jste hrál a kolik času denně jste strávil hraním?
6. Co se Vám honilo hlavou, když jste hrál, a naopak když jste nehrál?
7. Uvědomoval jste si závislost?
8. Ovlivnilo hraní nějakým způsobem Váš osobní život?
9. Ovlivnilo hraní Vaší sociální interakci ať už ve Vašem okolí nebo v herním prostředí?
10. Má na Vás událost nějaké dlouhodobé dopady?
11. Jak Vás tato hra ovlivnila po finanční stránce?

12. Jak bylo hraní ukončeno?

1. Jak dlouho jste u policie a kde přesně pracujete?

U sboru jsem již 8 let a konkrétně od roku 2019 u pohotovostní motorizované jednotky – zkráceně známé mezi lidmi jako PMJ Praha. Jedná se o hlídku s přívlakem prvosledová, jelikož míří na závažné situace jako první neboli first responder.

2. O jakou hru se přesně jednalo a do jaké míry jste hrál?

Hra se jmenuje Escape from Tarkov. Tato hra se řadí do kategorie FPS stříleček a celý motiv se točí kolem „survival“ střílečky, kdy prioritní úlohou hráče je splnit úkol na mapě a přežít pouze s jedním životem. Když o ten jeden život přijde, tak ztratí veškeré vybavení, všechny své našetřené peníze a jednoduše všechno, co se celou dobu snaží nashromáždit. Pro hráče je to dost stresující, byť to může znít vtipně, tak člověk může během vteřiny ztratit vše, co budoval několik hodin. Co se týče hrací doby, nebudu lhát, hrál jsem dost intenzivně, někdy klidně i celý den. Kdybych měl svou hrací dobu zprůměrovat, tak bych řekl okolo 9 hodin denně.

3. Co byl impuls hraní a jak dlouho hraní přetrvávalo?

Byl jsem dlouhodobě na nemocenské. V práci společně s mým partákem jsme měli autonehodu a utrpěl jsem distorzi krční páteře, což jsou laicky řečeno vyhrězlý plotýnky v okolí lopatek a krku. Hraní jsem vyloženě vyhledával na „zabití“ času a interakci s kamarády a jelikož se to hraje v online prostředí, tak jsem z pohodlí domova mohl být vyloženě v každodenním kontaktu právě s hráči, teď již mými kamarády. Hraní přetrvávalo v podstatě po celou dobu nemocenské, což bylo zhruba 6 a půl měsíce a dá se říct, že to má i přesah do mého volného času v současnosti. Člověk si strašně rychle navykne na sezení u počítače a na hraní jeho oblíbené hry, když nemá zrovna co na práci. Dnes si hru zahraji, pokud mám opravdu volný čas, většinou když mám volno po práci, takže tak třikrát do týdne.

4. Omezoval Vás Váš zdravotní stav ve hraní?

Ze začátku jsem musel používat nákrční límec abych byl fixovaný a zbytečně se na židli nekrčil. Tento límec jsem nosil právě jenom při hraní, při jiné aktivitě jsem ho nepotřeboval. Četl jsem o tom různé články a zjistil jsem, že je to velice typické právě u hráčů nebo u lidí, kteří hodně sedí u počítače. Nosil jsem ho opravdu dost, prakticky jsem ho měl na sobě celý den, jelikož jsem celý den seděl u hry. Nosil jsem ho hlavně aby se nezhoršila rekonvalescence po úrazu.

5. Jak pravidelně jste hrál a kolik času denně jste strávil hraním?

Přes nemocenskou jsem dokázal hrát až devět, někdy i deset hodin denně. Pokud jsem zrovna nespal, nebo si nedělal jídlo, tak jsem věnoval veškerou svou pozornost hře. Kolikrát jsem u hry snídal, obědval i večeřel. V současnosti hraji pouze jen přes moje volno a když mám splněné všechny své denní aktivity a daleko prospěšnější „hobby“. Přiznám se ale, když si k počítači sednu, jsem i teď schopný hrát bez problému 4 hodiny v kuse.

6. Co se Vám honilo hlavou, když jste hrál, a naopak když jste nehrál?

Když jsem hrál tak jsem se převážně soustředil na tu hru jako takovou. Pro upřesnění jsem se zaměřoval na plnění jednotlivých úkolů, vylepšování své postavy, vylepšování vybavení, které v tom herním prostředí člověk sbírá. Také jsem celkově přemýšlel nad taktikou a tou hrou jako takovou. Když jsem nehrál pociťoval jsem tak trochu abstinenční příznaky. Vyloženě jsem se těšil až si k tomu zase sednu a zahraji si s kamarády, užiji si legraci a také i stres, který ta hra s sebou nesla.

7. Uvědomoval jste si závislost?

Ne, v tu dobu jsem si vůbec nepřipouštěl, že bych mohl být patologickým hráčem. Teď zpětně to samozřejmě hodnotím úplně jinak. Proseděl jsem u počítače asi

více času, než je zdrávo. Mohl jsem se věnovat i jiným, prospěšnějším aktivitám ale to se bohužel těžko hodnotí, když člověk není v tom momentu.

8. Ovlivnilo hraní nějakým způsobem Váš osobní život?

Dá se říct, že ano. Kolikrát se mi stalo, že jsem měl v noci živé sny na motivy právě téhle hry. Když jsem zavřel oči, viděl jsem prostředí hry a jednotlivé objekty, které se právě ve hře nacházely, včetně mé postavičky, za kterou jsem hrál. A často se to také stává jedním z hlavních témat ke konverzování. Konkrétně třeba právě s kamarády u piva. Často svádíme řeč na hru, jak se ostatním daří, když třeba právě nehrají a podobně.

9. Ovlivnilo hraní Vaší sociální interakci at' už ve Vašem okolí nebo třeba v tom herním prostředí?

V herním prostředí se to stává poměrně často, když se nám třeba něco nepodařilo nebo někdo z nás udělal chybu a mělo to zapříčinit tu smrt nebo neúspěch týmů, tak jsme se běžně mezi sebou celkem ostře pohádali. Někteří kluci předčasně vypnuli hru takzvaným rage-quittem – tak se říká mezi hráči pocitu, kdy si připadáte, že vyloženě ze hry zešílíte. Je to tak silná emoce, že máte chuť přímo zničit hrací počítač a vše kolem něj právě ze způsobeného vzteku, který hra vyvolala. Občas máme mezi sebou i peprnější diskuse u piva, když se vidíme „face to face“. Často se vracíme k nějakým nepovedeným momentům a buď si z toho vzájemně děláme srandu nebo se zase začneme lidově řečeno školit.

Co se týče rodiny a přátel, často se mi stávalo, že jsem chtěl ten čas u počítače trávit na úkor například času s rodinou. Záměrně jsem zůstával u počítače a vymýšlel si nějakou výmluvu, abych mohl hrát dál. Ale konec konců tohle bylo jediné, nikdy jsem nebyl podrážděný, nikdy jsem se nechoval nějakým způsobem nehezky k lidem, kteří nebyli zainteresovaní do herního světa.

10. Má na Vás událost nějaké dlouhodobé dopady?

Pokud dám stranou fakt, že to člověku chybí, když si právě nemůže zasednout k počítači a že to vyloženě potřebuje jako narkoman svoji drogu, tak se nedá říct, že bych byl vyloženě z toho nějak nevrlý nebo agresivní právě z důvodu, že si nezahraju. Když cítím, že mi hra hodně chybí, tak se rád podívám na YouTube na gameplay této hry, abych byl v obraze a vlastně se i tak trochu podíval na mojí oblíbenou hru, jak teď vypadá, co je nového a jak to jiní hráči hrají.

11. Jak Vás tato hra ovlivnila po finanční stránce?

Nebudu lhát, nějakou tu korunu to pohltilo. Ze začátku hraní jsem si stáhl pouze neplacenou verzi. Pak jsem si ale uvědomil, že pokud v tom chci být lepší, je potřeba do hry vložit více peněz. Zjistil jsem, že mě hra velice baví a naplňuje, proto jsem do ní v počátku investoval 3 000 Kč za plnou verzi. To mi umožnilo určité výhody, jako například větší inventář, větší modularitu zbraní a podobně. Dá se říct, že to částečně ovlivnilo i moje rozhodování, co se týče peněz. Časem jsem si také koupil kvalitnějšího vybavení jako je myš, klávesnice, lepší sluchátka. Také jsem investoval do silnějšího počítače, aby hra běžela plynuleji a zase jsem získal co největší výhodu nad ostatními hráči.

12. Jak bylo hraní ukončeno?

V tu dobu, kdy jsem hodně hrál jsem hru vypínal buď v pokročilé noční době, okolo půlnoci, nebo když se mi a mému týmu vyloženě nedařilo. Často se nám třeba nedařilo plnit různé mise, nebo nás jiné týmy pořád zabíjely. Ukončili jsme to právě z důvodu toho, že jsme mezi sebou cítili, jak jsem ve stresu a že to bylo až vyloženě nezdravé ve hře dále pokračovat. Co se týče dlouhodobého hlediska mého hráčství, tak jsem s hraním dá se říct přestal až v momentě ukončení neschopenky. Pomohl mi návrat do práce a s tím i související všední život.

13.1.1. Závěrečné zhodnocení rozhovoru

- Impulsem byl volný čas, který pan Pavel měl, jelikož po autonehodě v práci skončil na nemocenské. V době, kdy se začala závislost prohlubovat byl schopný hrát celý den, v průměru až 9 někdy i 10 hodin denně.
- Když nehrál, pociťoval abstinenční příznaky, které většinou stimuloval např. koukáním gameplaye jiných hráčů na platformě YouTube. Také se často stávalo, že měl sny na motivy jeho oblíbené hry.
- Někdy se kvůli hře se spoluhráči pohádal. Neherní okolí ale jeho hraní výraznějším způsobem neovlivňovalo.
- Jeho hra ovlivnila i rozhodování, které se týkalo peněz. Dnes by tolik peněz neinvestoval jako dříve.
- V současné době hraje pouze pokud má volný čas a splněné všechny své denní aktivity. I tak je ale dnes schopný hrát až 4 hodiny denně.
- Při hraní si závislost neuvědomoval, teď už situaci hodnotí jinak.
- Hraní bylo ukončeno po návratu k normálnímu koloběhu života.

13.2. Rozhovor s panem Jiřím

Pan Jiří pracuje v soukromém sektoru jako skladník. Je mu 27 let, má střední školu s maturitou, bydlí celý svůj život v Praze a je svobodný. Ve volném čase hraje jak počítačové hry, tak i online kasino a zároveň sází na sportovní utkání.

V rozhovoru byly položeny následující otázky:

1. Jaké je Vaše povolání?
2. Jaké hry nejčastěji hraje a do jaké míry?
3. Jaké hry hraje v kasinu?
4. Jaké platformy pro sázení využíváte?
5. Jaký byl impulz hraní a jak dlouho hraní přetrvává?
6. Jak pravidelně hraje a kolik času denně trávíte hraním?
7. Co se Vám honí hlavou, když hraje, a naopak když nehraje?
8. Uvědomujete si závislost?

9. Ovlivňuje hraní nějakým způsobem Váš osobní život?
10. Ovlivňuje hraní Vaší sociální interakci ať už ve Vašem okolí nebo v herním prostředí?
11. Jak Vás hraní ovlivňuje po finanční stránce?

1. Jaké je Vaše povolání?

Pracuji již pátým rokem ve skladu parfumerie jako skladník. S prací jsem spokojený, pracuji od pondělí do pátku většinou do 17:00.

2. Jaké hry nejčastěji hrajete a do jaké míry?

Hru, kterou hrají nejvíce a kterou hrají již od školního věku je střílečka Counter Strike: Global Offensive. Na této hře jsem nahrál více než 7 000 hodin a poprvé jsem hru zapnul, když mi bylo okolo dvanácti let. Dále hrají hru Dota 2 a Call of Duty: Warzone. Na obou z těchto hrách mám nahráno kolem 1000 hodin. Hrají zpravidla každý den poté co se vrátím z práce, tudíž až do večera, což je v průměru 5 až 6 hodin denně.

3. Jaké hry hrajete v kasinu?

Ze začátku musím uvést na pravou míru, že do klasického kasina moc nechodím, spíše hrají online. V klasických kasinech rád trávím čas třeba na dovolených, když jsem s kamarády – bereme to jako formu zábavy a zároveň si i často přijdeme na slušný balík peněz. Doma v Česku jsem navštívil hernu asi třikrát, ale neláká mě to tolik jako třeba na té dovolené v rámci party. Online kasino mě baví jako počítačové hry, kolikrát jsem ale hodně pod tlakem, když hrají s větším obnosem peněz. Nejčastěji hrají poker nebo různé rulety a poslední dobou jsem si velmi oblíbil sázení na sportovní utkání. Jsem členem facebookové skupiny sázkařů, kde si radíme, na co je dobré vsadit a co by nám mohlo přinést zisk.

4. Jaké platformy pro sázení využíváte?

Mám dohromady stažené tři aplikace jak v mobilním telefonu, tak i na svém stolním počítači. Nejvíce využívám Tipsport, Fortunu a teď novou, a mezi sázkaři velmi oblíbenou aplikaci Betano, kde v současnosti trávím nejvíce času. Narozdíl od Tipsportu se v aplikaci můžu účastnit kola štěstí, kde můžu vyhrát zajímavé odměny jako je např. 25 Kč na sázku zdarma nebo třeba 15 volných točení automatů, které jsou v rámci aplikace také možné využít. Nejvhodnější na tom je, že se jedná o takové mobilní kasino, jak by řekl kamarád „kapesní kasino“. Můžu hrát, když jedu do práce, v práci nebo i na jiných cestách.

5. Jaký byl impulz hraní a jak dlouho hraní přetrvává?

Ke hraní počítačových her jsem se dostal skrze svého bratra, který je o 8 let starší než já. Už jako malý kluk jsem sledoval, jak se baví u různých stříleček a často jsem hrával s ním. Poprvé jsem usedl k počítači ještě na základní škole a od té doby můj zájem o hraní přetrvává. Dá se říct, že už aktivně hraji přes 15 let.

Co se týče online kasina, věnuji se mu tak 2 až 3 roky. Na rozdíl od počítačových her u toho ale nesedím každý den, někdy mám měsíce kdy se mi daří a měsíce, kdy tak úplně ne. V posledním roce jsem si ale oblíbil sázení na sport, konkrétně Tipsport a Betano. Nejčastěji sázím na český fotbal, formule a basketbal (konkrétně americkou NBA).

6. Jak pravidelně hraje a kolik času denně trávíte hraním?

Dříve jsem hrál po návratu ze školy, dnes už po návratu z práce okolo páté hodiny odpolední. Většinou jsem z práce natolik unavený, abych dělal jinou aktivitu, než je právě hraní. Necítím pocit, že bych ještě po práci měl jít ven a bavit se jiným způsobem, tudíž hraji pravidelně každý den po návratu domů, někdy počítačovou hru, někdy online kasino – záleží podle nálady. Jelikož žiji sám, tak si můžu i určovat dobu hraní, aniž bych někoho nějakým způsobem omezoval, dělám to, co

chci, a to co mám rád, hraní mi přináší pocit odpočinku a relaxu. Někdy hraji 3 hodiny někdy jsem schopný jít spát až po půlnoci, záleží den ode dne.

7. Co se Vám honí hlavou, když hraje, a naopak když nehraje?

Když hraji, tak se mi hlavou nehoní prakticky nic, a to je přesně ten důvod, proč to vyhledávám. Soustředím se pouze na samotnou hru a nic v ten moment pro mě neexistuje. Hra mě uklidňuje od každodenní reality. Nedá se říct, že bych nad hrou přemýšlel neustále, přes den se soustředím na práci ve skladě. Když se ale vrátím domů, vždy mám nutkání zapnout počítač. Kolikrát se po cestě domů těším, až budu zase hrát, je to takový můj rituál.

8. Uvědomujete si závislost?

Do jisté míry, ano ale nevdá mi to. Vím o sobě, že jsem introvertní člověk, a tudíž i často upřednostním virtuální svět před sociálním kontaktem. Nemám pocit, že by mi hraní nějakým způsobem ubližovalo ba naopak mi přináší radost a zábavu. Na druhou stranu si neumím představit, že bych bez videoher byl déle než týden. Pokud nemám přístup k počítači, tak svoji potřebu stimuluji třeba jinou hrou na mobilním telefonu. Závislost na online kasinu mám do jisté míry také, baví mě vydělávat si peníze něčím, co mi jde, a ještě mě to baví. U rulet to je hodně o štěstí, který někdy mám a někdy ne.

9. Ovlivňuje hraní nějakým způsobem Váš osobní život?

Často ve mně dochází k určitému střetu nálad. Při hraní jsem rád, že nikam nemusím, jsem v pohodlí domova a hraji hru, která mě baví. Často ale pociťuji odloučení od svých blízkých a kamarádů a mám silné nutkání se s nimi vidět. Někdy se cítím sám a že můj život nemá takový smysl, když ale hraji, tak zas tolik ne.

10. Ovlivňuje hraní Vaší sociální interakci at' už ve Vašem okolí nebo v herním prostředí?

Na rozdíl od mých spoluhráčů musím přiznat, že jsem flegmatik a nikdy se mi nestalo, aby mě hra nějakým způsobem rozhodila natolik, abych své emoce předával lidem okolo sebe. Hraní je můj největší koníček tudíž často dochází k navázání kontaktu s lidmi v herním prostředí. Navázání kontaktu s lidmi v realitě už mi není tak blízké a kolikrát je pro mě velice těžké se s někým seznámit třeba na nějaké společenské události.

11. Jak Vás hraní ovlivňuje po finanční stránce?

Díky tomu, že mě počítačové hry opravdu baví a je to moje každodenní hobby a z části i kus mého života, utratím měsíčně v průměru okolo 3 000 Kč za různé vybavení. Někdy to je víc, někdy míň. Vybavení mě stálo okolo 100 000 Kč – počítám do toho výkonný herní počítač, podsvícenou klávesnici, speciální hrací myš s podložkou a hrací sluchátka. Mám i speciální hrací křeslo, ve kterém sedím při hraní. Kolik jsem ale vložil celkově do hraní nemám tušení, malý obnos peněz to určitě nebude. Co se týče online kasina, tak si myslím, že jsem ani nevydělal a ani neprohrál žádné větší peníze, statistiky si nevedu, někdy to prostě vyjde a někdy jednoduše ne, je to hodně proměnlivé. Ve sportovním sázení jsem ale velice dobrý, to jsem v zisku.

13.2.1. Závěrečné zhodnocení rozhovoru

- Impulzem bylo hraní počítačových her, které viděl u svého staršího bratra již ve školním věku. Online kasinu se začal věnovat sám, nejčastěji hraje poker a sází na sportovní utkání. V poslední době si oblíbil sázkovou platformu Betano, kterou má jako aplikaci v mobilním telefonu.
- Hraní se věnuje ve svém volném čase po návratu z práce.
- Herní interakce je mu bližší než potencionální osobní interakce.
- V rámci hraní byl schopný utratit peníze v řádu desetitisíců korun.
- Závislost si do jisté míry uvědomuje.

Závěr

Na závěr lze konstatovat, že problém hraní je společensky závažná oblast, která mnohdy probíhá ve skrytých formách, ovšem s viditelnými a zaznamenanými následky z oblasti psychiky člověka, zdraví a ve velké míře finanční a ekonomické zátěži. Teoretická část se prokázala jako důležitá informační opora pro pochopení sociálně patologického jevu hráčství, a to jak v aktivitách počítačových her, tak také v hraní hazardních her, které jsou nyní z hlediska možnosti anonymního hraní považovány za poměrně rizikové a pro určitou část společnosti ohrožující.

Patologické hráčství se stává čím dál více nebezpečné, zejména pro mladší generaci, která má dnes větší přístup k internetu a tím pádem i více možností, jak se stát závislými. Bez jakéhokoliv omezení zde můžou trávit několik hodin svého volného času a při tom utrácet peněžní prostředky. Vzhledem k potenciálním rizikům a nárůstu online hazardu různých typů, by měla být do budoucna věnována zvýšená pozornost právě na online hraní hazardních her. Současným trendem se také stává sázení na sportovní výsledky jak domácích, tak i světových měřítek, což může vést k závislosti na tomto typu hazardu, který může přinášet značné problémy.

Aktuálně také dochází k velice výraznému nárůstu populace, která má zkušenosti s hazardním hraním, a to nejen u mladší generace, ale napříč všemi věkovými skupinami. Na závěr dovoluji zmínit slova MUDr. Nešpora, který tvrdí že provozovatel očekává od hazardních her zisk sám pro sebe, nikoliv pro hráče. Doporučuje si proto představit vysněnou jachtu (kterou by si hráč pořídil, pokud by vyhrál). Tuto vysněnou jachtu si ale může koupit majitel herny právě za prodělané peníze hráče.

Tato nelátková závislost se stává často silnější než samotný jedinec a z tohoto "kola neštěstí" je těžké se dostat. Cíl práce byl v souladu s jejím zadáním splněn.

Seznam použité literatury

1. DÁVIDOVÁ, Michaela. *Patologické hráčství: Výskyt, diagnostika, léčba, komplexní pohled na problematiku*. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-247-2758-5.
2. *Phatological gambling*. Washington, D.C.: National academy press, 1999. ISBN 0-309-61988-8.
3. NEŠPOR, Karel. *Jak překonat hazard: Prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0009-3.
4. GRIFFITHS, Mark. *Adolescent Gambling*. London: Routledge, 1995. ISBN 0-415-05833-3.
5. FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení*. 2., rozšířené a aktualizované vydání. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-5046-0.
6. FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. 1., vydání. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2781-3.
7. KASAL, Ivo. *Výherní automaty: Průmysl i zábava*. Praha: Sazka, 1999. ISBN 80-7033-630-7.
8. CUSTER, Robert a Harry MILT. *When Luck Runs Out: Help for Compulsive Gamblers and Their Families*. Facts on File, 1989. ISBN 978-0816011698.
9. RABOCH, Jiří, Michal HRDLIČKA, Pavel MOHR, Pavel PAVLOVSKÝ a Radek PTÁČEK. In: *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch*. Praha: Hogrefe – Testcentrum, 2015. ISBN 978-80-86471-52-5.
10. NEŠPOR, Karel. *Už jsem prohrál dost*. Praha: Sportpropag, 2006. ISBN 802-603-8800.

Elektronické zdroje

1. *Patologické hráčství – gambling* [online]. Praha: Celostnimediceina.cz, 2012 [cit. 2022-02-24]. Dostupné z: <https://www.celostnimediceina.cz/patologicke-hracstvi-gambling.htm>

2. *Gambling nebo patologické (problémové) hráčství* [online]. Praha: Prev-Centrum, 2017 [cit. 2022-02-24]. Dostupné z: <https://www.prevcentrum.cz/informace-o-drogach/gambling-nebo-patologicke-problemove-hracstvi/>
3. Zákon č. 89/2012 Sb., Občanský zákoník. In: *Zákony pro lidi* [online]. AION CS, 2010-2023 [cit. 2023-03-02]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2012-89>
4. HÁVOVÁ, Kristýna. Rekordní objem sázek na fotbalové mistrovství světa. Češi prosázeli 3,6 miliardy. *Forbes* [online]. Praha, 2022 [cit. 2023-02-18]. Dostupné z: <https://forbes.cz/rekordni-objem-sazek-na-fotbalove-mistrovstvi-sveta-cesi-prosazeli-36-miliardy/>
5. Zákon č. 186/2016 Sb., Zákon o hazardních hrách. In: *Zákony pro lidi* [online]. AION CS, 2010-2023 [cit. 2023-03-02]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>
6. Je vaše dítě závislé na počítačových hrách?. *Záchranný kruh* [online]. Praha: MultiCSM [cit. 2022-03-29]. Dostupné z: <https://www.zachranny-kruh.cz/pro-verejnost/kriminalita-rizikove-chovani/hracstvi/pocitac-a-bezpecny-internet/co-je-zavislost-na-pocitacich-a-pocitacovych-hrach.html>
7. HOLZMAN, Ondřej. Beat Games je už největší herní studio v Česku. Tvůrci populárního Beat Saberu utržili 2,3 miliardy. *CZECHCRUNCH* [online]. Praha: 2014-2023 CzechCrunch.cz, 2022 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://cc.cz/beat-games-je-uz-nejvetsi-herne-studio-v-cesku-tvurci-popularniho-beat-saberu-utrzili-23-miliardy/>
8. Rejstřík vyloučených osob – formuláře a důležité informace pro veřejnost: Informace pro veřejnost k Rejstříku vyloučených osob. *Ministerstvo financí České republiky* [online]. Praha, 2020 [cit. 2023-02-26]. Dostupné z: <https://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/hazardni-hry/rejstrik-vyloucenych-osob-rvo/pro-verejnost/2020/rejstrik-vyloucenych-osob-formulare-a-d-39422>
9. Chomynová, P., Drbohlavová, B., Mravčík, V. (2015). Rozsah hazardního hraní v české populaci. *Adiktologie*, 15(4), 299.
10. MRAVČÍK, V., ROUS, Z., CHOMYNOVÁ, P., GROHMANNOVÁ, K., JANÍKOVÁ, B., ČERNÍKOVÁ, T., CIBULKA, J., FRANKOVÁ, E. 2021.

Zpráva o hazardním hraní v České republice 2021. 2., upravené vydání [Report on Gambling in the Czech Republic 2021. 2nd revised edition] MRAVČÍK, V. (Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky.

11. HORKÝ, Filip, Jan ŘEHOLA a Petra ŠEBO. *Pro kolik hráčů je v Česku hazard rizikový, a jak by se s tím měli vypořádat?* [Podcast]. Praha: Hraj se sebou fér!, 2022 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: https://open.spotify.com/episode/2vH6SScDQYyKajmF2Q95Yh?si=1f_fXbSkTSCrgnpnco6NxQ&nd=1
12. HERGETOVÁ, Michaela a František TRANTINA. *Co je nejčastějším spouštěčem patologického hráčství a u kterých skupin je riziko vyšší?* [Podcast]. Praha: Hraj se sebou fér!, 2022 [cit. 2023-03-05]. 4. Dostupné z: <https://open.spotify.com/episode/0jaBnNwKpjjnA0s4gpMVWq?si=sjMAUaQPT0exS-Cs0KmjoQ&nd=1>
13. FRANKOVÁ, Anna. *Dotazník na patologické hráčství* [online]. Praha, 2022 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://www.surveio.com/survey/d/C1S6V2I1J9V9W2U0I>

Seznam tabulek a grafů

1. Graf č. 1, Vlastní zpracovaný graf z dat Forbes, str. 18
2. Obrázek č. 1, Informační leták Ministerstva financí, str. 33
3. Tabulka č. 1, Kritéria podle DSM-5, Vlastní zpracovaná tabulka, str. 35
4. Tabulka č. 2, Vlastní zpracovaná tabulka podle Transteoretického modelu, str. 37
5. Graf č. 2, Jste muž nebo žena? – Vlastní dotazníkové šetření, str. 39
6. Graf č. 3, Kolik času trávíte hraním her (počítačových či hazardních) – Vlastní dotazníkové šetření, str. 40
7. Graf č. 4, Znáte ve svém okolí osobu závislou na hraní počítačových her? – Vlastní dotazníkové šetření, str. 40
8. Graf č. 5, Znáte ve svém okolí osobu závislou na automatech? – Vlastní dotazníkové šetření, str. 41

9. Graf č. 6, Vybere, které z následujících her jste již provozoval/a – Vlastní dotazníkové šetření, str. 42
10. Graf č. 7, S jakým největším obnosem peněz jste již hrál/a? – Vlastní dotazníkové šetření, str. 43
11. Graf č. 8, Kritizovali někdy lidé Vaši hru nebo délku hraní? – Vlastní dotazníkové šetření, str. 43
12. Graf č. 9, Hrál/a jste někdy déle, než jste původně chtěl/a? – Vlastní dotazníkové šetření, str. 44
13. Graf č. 10, Dal/a jste někdy peníze do počítačové hry? – Vlastní dotazníkové šetření, str. 45
14. Graf č. 11, Popsal/a byste se jako člověk závislý na hraní her? – Vlastní dotazníkové šetření, str. 46