

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

**VZTAH MEZI KOGNITIVNÍMI OMYLY A MÍSTEM ŘÍZENÍ (LOC)
U PROBLÉMOVÝCH HRÁČŮ**

**THE RELATIONSHIP BETWEEN ERRONEOUS PERCEPTIONS AND
LOCUS OF CONTROL AMONG PROBLEM GAMBLERS**



Bakalářská diplomová práce

Autor: Kateřina Skopalová

Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Charvát, PhD.

Olomouc

2015

Prohlášení

Místopřísežně prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou prací na téma „Vztah mezi kognitivními omyly a místem řízení (LOC) u problémových hráčů“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci

dne.....

Podpis:.....

Poděkování

Velmi ráda bych zde poděkovala vedoucímu práce Mgr. Miroslavu Charvátovi, PhD. V první řadě za jeho odborné vedení, podnětné rady, cenné připomínky a velkou pomoc při kódování dat. V neposlední řadě za jeho lidský přístup a ochotu v průběhu konzultací.

Velké poděkování patří Psychiatrické nemocnici v Kroměříži a Psychiatrické nemocnici v Opavě za otevřenost ke spolupráci a umožnění sběru dat v těchto léčebných zařízeních. Jmenovitě děkuji PhDr. Dobrile Hružové a PhDr. Zuzaně Staňové za laskavý přístup a velkou ochotu.

Děkuji všem respondentům, kteří byli ochotni věnovat svůj čas a cenné informace pro potřeby výzkumu. Upřímně si vážím veškeré vaší pomoci.

Obsah

Úvod.....	5
TEORETICKÁ ČÁST	7
1. Problematika diagnostiky gamblingu	7
2. Magické myšlení a kognitivní omyly	12
2.1. Vymezení kognitivních omylů v kontextu hazardu	13
2.1.1. Hráčský klam (Gambler's fallacy)	14
2.1.2. Chycení se do pastí (Entrapment)	16
2.1.3. Víra v horká a chladná čísla (Belief in hot and cold numbers)	16
2.1.4. Nerealistický optimismus (Unrealistic optimism)	17
2.1.5. Uvědomování si vlastního štěstí (Perceived luckiness)	17
2.1.6. Pověřivé myšlení (Superstitious thinking)	18
2.1.7. Iluze kontroly (Illusion of control).....	19
2.1.8. Těsné prohry (Near misses)	20
2.1.9. Efekt kumulované výhry (Rollover jackpot).....	20
2.1.10. Rámec hazardních výsledků (Framing of gambling outcomes).....	21
2.2. Souhrnné dělení chyb v myšlení	22
2.3. Výskyt kognitivních omylů u problémových hráčů	22
3. Locus of Control (LOC)	25
VÝZKUMNÁ ČÁST	27
4. Výzkumný problém, výzkumné cíle a hypotézy	27
5. Aplikovaná metodika.....	30
5.1. Design výzkumu	30
5.2. Metody sběru dat	31
5.2.2. The South Oaks Gambling Screen	31
5.2.3. The Problem Gambling Severity Index	32
5.2.4. The Gambling Related Cognition Scale	33
5.2.5. Škála I-E	34
5.2.6. Doplnující otázky.....	35
5.3. Charakteristika zkoumané populace, výběr a popis vzorku	36
5.4. Etika ve výzkumu	41
6. Analýza dat a interpretace výsledků	42
6.1. Vyjádření k platnosti hypotéz	47
6.2. Dílčí cíle.....	50

6. 2. 1. Reliabilita dotazníků GRCS a PGSI	53
7. Diskuze	56
8. Závěr	59
9. Souhrn	61
Seznam použité literatury	64
Seznam příloh	

Úvod

Když jsem v době před čtyřmi lety trávila mnohé večery v prostředí heren, netušila jsem, že se ještě někdy budu, a dokonce dobrovolně, vydávat do míst, kde svítí světla z herních automatů v očích přítomných lidí. Tehdy, když se gambling vyskytl v mém nejbližším okolí, jsem byla přirozenou součástí mýtů o šťastných dnech, číslech, někdy dokonce strojích. Netušila jsem, že všechny tyto spadají do oblasti kognitivních omylů, které jsou u problémových hráčů popsány již celou řadu let. V tomto období bylo mým jediným (a naivním) cílem navracet domů člověka, který nebyl schopný odolat ani hazardu ani svým myšlenkovým chybám.

Cíle této práce jsou však mnohem strážlivější. Patří mezi ně snaha o kvalitní teoretickou rešerši v oblasti problematiky kognitivních omylů vyskytujících se u problémových hráčů. Dále zahrnuje výzkum těchto omylů v souvislosti s místem řízení. V neposlední řadě práce přináší pokus o zhodnocení možných přínosů výsledků studie.

Přístup k hazardu je dnes, navzdory snahám o jeho regulaci, téměř neomezený. Tento fakt však není jediným důvodem mého teoretického zájmu o tuto oblast. Domnívám se, že výskyt kognitivních omylů nepostihuje pouze osoby mající problém s hazardní hrou. V celé jejich šíři je můžeme nalézt i ve svých životech. O šťastných dnech i číslech již zmínka byla, specifické rituály a víra ve štěstí jsou pouhým nástinem toho, o co se lidská mysl může opírat. Tato oblast mě přirozeně zajímá natolik, že samotná možnost jejího prozkoumání byla případnou odpovědí na mé otázky.

Vztah kognitivních omylů k místu řízení byl konceptem nejzajímavějším. V případě mých úvah považuji za neuvěřitelné, nakolik se lze spoléhat na události (věci, myšlenky), které nenastaly a které zjevně nejsou založeny na logickém základu. A jak, konkrétně v případě hazardu, lze těmto iracionálním konstruktům svěřit do rukou vlastní rozhodování a fungování. Místo řízení se tedy nabízelo nejen pro existenci jeho externálního (vnějšího) pólu, který má mnoho společného s tématem kognitivních omylů. Také proto, zda by v případě jednoznačných výsledků, stály za zmínku úvahy nad potřebou podporovat u hazardních hráčů konkrétní místo řízení. Nebo jej v rámci prevence podporovat u osob ohrožených vznikem problémového hráčství.

Následující strany práce stručně shrnují problematiku hazardu, věnují se výzkumům zaměřeným na oblast kognitivních omylů u hazardních hráčů. V neposlední řadě také

výzkumu, jenž měl za úkol tuto problematiku prozkoumat nejen v našem prostředí, ale především ve vztahu k místu řízení.

TEORETICKÁ ČÁST

1. Problematika diagnostiky gamblingu

Tematická širokost následující kapitoly jistě nabízí mnohem obsáhlejší zpracování, než jakému se jí dostává zde. O výskytu gamblingu, problematice vymezení samotného pojmu i jeho diagnostiky mohou být sepsána samostatná pojednání. Vzhledem ke konkrétnímu zaměření práce je na následujících několika stranách nabídnut pouze jejich stručný nástin.

Z údajů Ústavu zdravotnických informací a statistiky ČR (2014) je zjevné, že diagnóza patologického hráčství je připisována především mužům. V roce 2013 bylo celkové množství pacientů s touto diagnózou v ambulantních psychiatrických zařízeních vyčísleno na 1 429 osob. Z toho mužů bylo 1 239, což představuje 87%. Ve srovnání s předchozími údaji (ÚZIS, 2013) lze v této oblasti zaznamenat nárůst. V letech 2005 – 2011 bylo v psychiatrických ambulancích ročně ošetřeno v průměru 1 370 pacientů s touto diagnózou. Největší podíl pacientů ve všech uvedených letech je starších 20 let.

V souvislosti s tématem hráčství se objevuje několik základních pojmů. Nejen samotná rozsáhlost tohoto pojmu přináší nová vymezení, ale také jednotliví autoři mohou na problematiku nahlížet z odlišných úhlů pohledu.

Pro anglicky mluvící země se v tomto kontextu ustálil pojem *gambling*. Jeho, byť doslovný, překlad do češtiny, tedy hazard či sázení, není zcela jednoznačný. Petráčková a Kraus (1995) definují hazard jako velmi riskantní podnikání nebo jednání. Jeho výsledek však závisí na šťastné náhodě. V užším, psychologickém pojetí, jej vymezují jako strategii lidského chování založenou na uplatnění a preferenci rizikového rozhodování. Současně je potlačen regulující faktor zodpovědnosti. Výraz hazard se u těchto autorů objevuje také ve spojení s hrou, kdy uvádí, že hazardní hra je taková, ve které rozhoduje výlučně náhoda, nikoli hráčská dovednost.

Pro srovnání lze uvést i jiná vymezení těchto pojmů. Hartl (2004) formuluje pojem hazard jako rizikové rozhodování, dále jako něco, co poskytuje vzrušení, příležitost k soutěžení či exhibicionismu. Naproti tomu však často přerůstá v hráčskou vášeň, kterou lze demonstrovat principem vše nebo nic.

Dle Hartla a Hartlové (2000) je hazardní hra založená na rizikové možnosti vysokých finančních výher nebo ztrát, které se mohou týkat jak peněz, tak jiného majetku. Ve své definici uvádějí vznik závislosti tam, kde existuje neomezený počet kol a bezprostřední vztah mezi sázkou a výhrou (prohrou). Pojem *gambling* překládají jako hráčství a vysvětlují jej častým hraním hazardních her, které nepokročilo do patologického stadia.

Nešporovi (2011) se však výraz hazardní hra jeví jako ne zcela vhodný. Dle jeho názoru jednak neodpovídá anglickému překladu slova *gambling* a dále je zavádějící, neboť se zde jedná o zcela odlišnou aktivitu než kupříkladu u hry na hudební nástroj. Jako vhodnější pojem nabízí slovo hazard, pro nějž je typické, že si hráč kupuje možnost nebo iluzi výhry.

Výraz *gambling behavior*, který by se dal přeložit souslovím hazardní chování, je popsán jako událost, která vždy znamená jak zisky na straně jedné, tak ztráty na straně druhé. Přerozdělování zisků je uskutečňováno na základě náhody a riskování (Corsini & Auerbach, 1998). Autoři zde však zdůrazňují, že u některých druhů hazardních her, jako například poker nebo blackjack, se výsledek může ovlivnit smíšením prvků náhody a dovednosti.

Konečně hráčství kompulzivní (*compulsive gambling*) uvádí Hartl a Hartlová (2000) jako nevhodný termín používaný pro patologické hráčství. Dle jejich pojetí v tomto případě totiž nejde o skutečně kompulzivní chování a chybí vztah k obsedantně-kompulzivní neuróze.

Proti tomuto pojetí stojí zajímavá tvrzení z počátku 90. let 20. století. Kupříkladu Hollander (1993) svůj názor demonstruje na ose, na jejímž jednom konci se objevuje impulzivní chování, při kterém se vyskytuje touha riskovat. Zde uvádí jako příklad hraniční poruchu osobnosti. Na opačném konci osy stojí kompulzivní jednání, které je naopak doprovázeno nechutí riskovat. Na tomto konci nalezneme obsedantně kompulzivní poruchu (dále OCD). Patologické hráčství na jeho ose není tak jednoznačně vymezené jako výše uvedené poruchy. Ačkoliv stojí mezi dvěma konci, příklání se blíže k impulzivní straně.

Na základě definic výše uvedených pojmů bychom patologické hráčství mohli jednoznačně zařadit na stranu osy, kde dominuje impulzivní jednání a ochota riskovat. Hollander (1993) však vysvětluje, proč patologické hráčství stojí mezi oběma konci. Autor na problém nahlíží z neobvyklé perspektivy a dle jeho názoru má hazardní chování, spojované s patologickým hráčstvím, jisté společné znaky s obsedantně kompulzivní

poruchou. Hazardní chování s sebou totiž, stejně jako OCD, nese opakování aktivit, kterému je navíc velmi těžké vzdorovat, a které slouží k dočasnému uvolnění napětí a úzkosti.

Patologické hráčství je samostatná diagnostická jednotka, před kterou lze definovat ještě několik souvisejících a často se prolínajících kategorií, které se však od patologického hráčství liší, konkrétně zde uvedeme dvě. Tou první je rizikový hazard, při němž sice existuje nadprůměrné riziko pokroku ve směru k patologickému hráčství, avšak hazard ještě nezpůsobil vážnější psychologické nebo sociální problémy (Nešpor, 2011).

Druhou kategorií je problémový hazard, jehož popisem se zabývali kupříkladu Svetieva a Walker (2008). Ve svém článku nejenže objasňují význam této kategorie, ale orientují se také na její popis v souvislosti s odlišným zaměřením teorií. První pojetí problémového hazardu vychází dle autorů z konceptu zaměřeného na závislost. Toto pojetí je časnější a jeho původ se opírá o vývoj konceptu patologického hráčství. Z hlediska závislosti na hazardu sdílí patologické hráčství a problémový hazard stejný teoretický základ, tyto dva pojmy jsou úzce spjaté a liší se pouze v závažnosti závislosti.

Pakliže se snažíme detekovat problémové hráčství pomocí dotazníku South Oaks Gambling Screen (dále SOGS; Lesieur & Blume, 1987), můžeme podpořit výše zmíněnou myšlenku o míře závažnosti závislosti u jednotlivých kategorií hazardu. Zatímco patologické hráčství můžeme předpokládat u osob, které skórovaly kladně v pěti a více rizikových položkách, jisté problémy spojené s hraním můžeme usuzovat již při jednom až čtyřech bodech za rizikové položky.

Druhý koncept (Svetieva & Walker, 2008) vymezení problémového hazardu se zaměřuje na problém. V tomto novějším alternativním pojetí s sebou problémový hazard nutně nemusí nést závislost na hazardu. Naproti tomu se toho pojetí soustřeďuje na množství škod, které hra jedinci způsobuje.

Problémový hazard definují Ferris a Wynne (2001, Introduction, 1.2) jako „*hazardní chování, které vyvolává negativní důsledky pro hráče, další lidi v síti jeho (jejích) sociálních vztahů nebo společnost*“ a vytváří Canadian Problem Gambling Index (CPGI) pro měření problémového hazardu. Pro osobu provozující tento druh hazardu můžeme nazvat problémovým hráčem. Do hovorové češtiny se sice vkradl pojem *gambler* jako označení pro jedince, jenž provozuje téměř jakýkoliv druh hazardní hry, avšak toto označení není zcela přesné a jednoznačné.

Patologické hráčství je samostatnou diagnostickou jednotkou v rámci Mezinárodní klasifikace nemocí již od 1. 1. 1994. Pod ucelenou kategorií *Poruchy osobnosti a chování u dospělých* (F60-F69) nalezneme položku *Nutkavé a impulzivní poruchy* (F63), kam spadá patologické hráčství (F63.0). Je zde definováno jako porucha spočívající v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných. Kompulzivní hráčství (MKN-10, 2011). V rámci MKN-10 může být patologické hráčství diagnostikováno, pakliže se u jedince vyskytnou následující čtyři kritéria:

1. Během období nejméně jednoho roku se vyskytnou dvě nebo více epizod hráčství.
2. Tyto epizody nejsou pro jedince výnosné, ale opakují se přesto, že vyvolávají tíseň a narušují každodenní život.
3. Jedinec popisuje silné puzení ke hře, které lze těžko ovládnout, a hovoří o tom, že není schopen silou vůle hře odolat
4. Jedinec je zaujat myšlenkami a představami hraní a okolností, které tuto činnost doprovázejí

MKN-10 (2011) upozorňuje také na stavy, které je v rámci diferenciální diagnózy nutné od patologického hráčství odlišit. Popisuje následující:

- a) nadměrné hráčství u manických pacientů (F30.-),
- b) hazardní hráčství a sázení (Z72.6), které patří mezi problémy spojené se životním stylem. Je definováno jako časté hraní pro vzrušení nebo jako pokus vyhrát peníze. Svůj zvyk však budou pravděpodobně držet na uzdě, pokud budou muset čelit těžkým ztrátám nebo jiným nepříznivým důsledkům. Tato kategorie nicméně nepatří mezi duševní poruchy a poruchy chování, nýbrž mezi faktory ovlivňující zdraví a kontakt se zdravotnickými službami,
- c) hráčství u disociální poruchy osobnosti (F60.2). Ta je charakterizována bezohledností v sociálních závazcích a nedostatkem citění pro druhé. Je zde nízká tolerance k frustraci a nízký práh pro spuštění agrese. Pro chování, které ho přivádí do konfliktu se společností, se pro druhé snaží nabízet přijatelná vysvětlení nebo je klame (MKN-10, 2011).

Odlišnými kritérii pro diagnostiku patologického hráčství disponuje Diagnostický a statistický manuál Americké psychiatrické společnosti (DSM-V). Zde nalezneme pojem

gambling disorder, o něž se nově rozrostla kapitola *substance-related disorders*. Tato změna je podložena vzrůstajícími a konzistentními důkazy, které tvrdí, že při některém druhu chování, jako je například *gambling*, se v mozku aktivuje systém odměn podobně jako při zneužívání drog. Z tohoto důvodu jsou symptomy typické pro *gambling disorder* do značné míry podobné látkovým závislostem (American Psychiatric Association, 2013). Diagnostická kritéria pro tuto jednotku jsou dle DSM-V následující:

- A. Neustálé a opakující se problematické hazardní chování, jež vede ke klinicky významnému zhoršení stavu jedince a míry jeho stresu, které indikujeme v případě, kdy osoba vykazuje čtyři (nebo více) z následujících znaků v průběhu 12 měsíců:
1. Aby dosáhl požadovaného uspokojení, musí jedinec zvyšovat množství peněz vkládaných do hazardní hry.
 2. Když se pokouší omezit hazardní hru nebo s ní skončit, je neklidný nebo podrážděný.
 3. Opakovaně a neúspěšně vyvinul úsilí, aby hazardní hru ovládal, omezil nebo s ní úplně přestal.
 4. Často je zaujat hazardní hrou (např. má neustálé myšlenky, při kterých znovuprožívá minulé zážitky související s hazardní hrou, plánuje další hazardní hru, přemýšlí nad možnostmi, jak získat peníze k hazardní hře).
 5. Častokrát, když se necítí dobře, hazardně hraje (např. když cítí bezmoc, úzkost, vinu, sklíčenost).
 6. Častokrát se následující den vrací, aby vyhrál nazpět peníze, které ztratil důsledkem hazardní hry (nahrazování svých ztrát).
 7. Lže, aby skryl rozsah svého zaujetí hazardní hrou.
 8. Kvůli hazardní hře ohrozil nebo ztratil důležitý vztah, práci, nebo vzdělávací či kariéerní příležitost.
 9. Spoléhá se na druhé, aby mu poskytli finanční prostředky ke zmírnění zoufalé finanční situace zapříčiněné hazardní hrou.
- B. Hazardní hraní nelze lépe vysvětlit manickou epizodou (DSM-V, 2013).

2. Magické myšlení a kognitivní omyly

Krátký nástin do principů magického myšlení by zde měl sloužit k pochopení tohoto pojmu a jeho zasazení do rámce hazardu. Magické myšlení v pravém slova smyslu je mnohem starší než kognitivní omyly, které jsou u hazardních hráčů pozorovány dnes. Tento text není zaměřen na nekritické hledání podobností mezi těmito dvěma fenomény. Avšak jak bude patrné níže, oba jsou zřejmě založeny na iracionálním myšlení.

Jednou z významných knih mapující oblast magického chování je Zlatá ratolest. Frazer (1994) zde popisuje dva principy myšlení, na nichž je založena magie. Jedním z nich je předpoklad, že věci, které byly jednou ve vzájemném styku, na sebe budou navzájem na dálku působit i poté, co se fyzický styk přeruší. Tento princip nazývá zákonem doteku. Tato myšlenka je dále rozváděna v mezích magie a kouzlení.

Frazer (1994) však pokračuje dál a udává, že magie je klamným návodem k jednání a nepravou vědou. Tvrdí, že kouzelník zná pouze praktický postup, na němž jsou založeny jeho praktiky, avšak neanalyzuje myšlenkové principy, jimiž je jeho jednání motivováno; vědomě neformuluje logiku, ale předpokládá ji, magie je pro něj vždy uměním a nikdy ne vědou. Spojitost těchto bodů s hráčským myšlením se níže pokusím podložit logickými argumenty.

Frazer (1994) dále popisuje přechod od magického myšlení k náboženství. Dle něj člověk musel přiznat své pochybení. Tedy poznal, že to, co považoval za příčiny svého chování, příčinami nebylo a zjistil, že nadarmo mrhal svým zvědavým důvtipem. Chodil stále dokola, přestože si myslel, že kráčí přímo k cíli. Výsledky, které se sice dostavovaly, se však nedostavovaly díky jeho snažení. Jakmile člověk prozřel své pochybení, již se nemohl těšit z iluze, že on je ten, který drží svět v chodu, již neviděl důkazy svých zaříkání. Prošel těžkým rozčarováním a zmatkem, než zakotvil v novém systému víry a praxe. Následoval přechod od magického chování k náboženství.

Předešlý odstavec se mimo jiné snaží plynule nastínit další problematiku. Tou jsou společné znaky, které nese náboženství, spiritualita a problémové hráčství. Aby se autorka textu vyhnula vágním pojmům a domnění, že zde náboženství a spiritualita vystupují jako synonyma, uvede pouze velmi stručné oddělení významu těchto pojmů. Longo a Peterson (2002) spojují náboženství s příslušností k organizované náboženské instituci. Tato instituce v sobě často nese již stanovený systém víry a praktik. Naproti tomu spiritualita je mnohem

širší a individuálnější jak ve svém přístupu k samotnému předmětu víry, tak v jednotlivých praktikách jejího vyznávání. Z uvedeného je tedy zřejmé, že se tyto dva pojmy od sebe odlišují, společné znaky s problémovým hráčstvím zde nicméně budou uvedeny bez ohledu na konkrétní pojem.

Kupříkladu Clark a kol. (2006) ve své práci potvrzují možné spojení mezi hazardním chováním, náboženstvím a spiritualitou. Vzorek sestával z 244 pravidelných hráčů (hazard provozovali alespoň jedenkrát do týdne). Tyto osoby vyplňovaly dotazník, který sestával z položek mapujících důvody vzniku hazardu a důvody pro pokračování v hazardu. Jeden z důvodů pro pokračování v hazardu byl spojen se spiritualitou. Byla jím výpověď, že hazard dává příležitost a naději k lepšímu životu. Na tuto položku ve výsledku problémoví hráči odpovídali častěji než bezproblémoví hráči. Na základě tohoto zjištění jej autoři uvedli jako společný faktor spirituality a hazardu. Na jedné straně naznačují, že náboženství může ovlivňovat a v jistém slova smyslu formovat hazardní chování, na straně druhé může hazardní chování ovlivňovat vztah k náboženství či spiritualitě. Ve druhém případě se může jednat o zvýšenou účast na náboženských aktivitách, o prosby k Bohu o výhru, jedinci se také mohou cítit mnohem spirituálnější, když začnou mít pocit přítomnosti Boha v obdobích, kdy si procházejí výhrami a prohrami.

První případ, tedy jak se prvky náboženského chování manifestují v hazardní hře, dokládají citováním Toneatta (1999; in Clarke & kol., 2006), který výstižně shrnuje jednotlivé magické aspekty vyskytující se v průběhu hazardu. Jsou jimi dodržování pravidel, která jsou založená na pověrách, modlení se za výhru, provádění rituálů a nošení náboženských přívěsků jako talismanů pro štěstí. Všechny zmíněné mohou upevňovat zvyky, které vedou k přesvědčení, že člověk může zvýšit své šance na výhru.

2.1. Vymezení kognitivních omylů v kontextu hazardu

Magické myšlení se v rámci některých kognitivních omylů může manifestovat. Proto od základů magického myšlení lze plynule přejít k popisu kognitivních omylů, které jsou pozorovány u hazardních hráčů.

V zahraniční literatuře se tento pojem označuje různě, můžeme jej nalézt pod názvy jako: iracionální myšlení (*irrational thinking*), kognitivní omyly (*erroneous cognition*), chybné vnímání (*misperception*) či pověřivost (*superstition*) (Ladoceur, 2004). V této práci bude tato problematika povětšinou pojmenována jako kognitivní omyly.

Jak vyplývá ze samotného názvu kapitoly, kognitivní omyly jsou jednoznačně založeny na chybách v myšlení. S ohledem na kognitivní teorie, které se soustřeďují na hazardní hráče, můžeme říci, že podstata jejich přesvědčení je založená na **chybných úsudcích**, které se ve hře snaží uplatnit (Rogers, 1998).

Chybné úsudky ovlivňují chování hráčů. Mohou vést k urputné snaze získat nazpět prohry, změnám nálady, ale také například k podvodům

Přestože se Rogers (1998) ve své práci zaměřuje převážně na hráče loterie, přináší poměrně obsáhlý souhrn chyb v myšlení, kterých se tito hráči dopouštějí a které můžeme pozorovat i u jiných druhů hazardu. Dle něj lidé neznají pravděpodobnost výhry, a to může být jedním z důvodů, proč provozují hazard. Samotné chyby v myšlení jsou podle něj protkány heuristickými postupy, tedy postupy, které jsou založené na intuici, nikoli racionálním myšlení. Tyto postupy tak mohou vést ke zkreslenému vnímání pravděpodobnosti a vzniku samotných omylů. V souhrnném přehledu poznatků uvádí příklady, jež jsou vysvětleny v jednotlivých bodech níže, a ve většině případů podloženy také vědeckými pracemi, které se zaměřují na rozličné druhy hazardu. Následující příklady (1 – 12) nazývá chybami v myšlení a připouští, že je lze dát do přímé souvislosti s hráčským chováním:

2.1.1. Hráčský klam (Gambler's fallacy)

Rogers (1998) jako základní chybu v hráčském myšlení uvádí mylnou představu, že dvě nezávislé události jsou ve vzájemné souvislosti. Tento fenomén se nazývá *gambler's fallacy*, což lze přeložit souslovím hráčský blud či klam, a je zde vysvětlen jako tendence věřit, že jev, který v nedávné době nenastal, v blízké budoucnosti nastane s větší pravděpodobností. A právě kvůli tomuto přesvědčení hazardní hráč vnímá sérii proher jako důkaz nadcházejícího úspěchu. Dodatkem je zde také zmíněno, že kterýkoliv hráč, jenž tuší, že výhra je nadosah právě proto, že doposud prohrával, je touto chybou postižen. Dále v takových hazardních hrách, které jsou založeny spíše na náhodnosti než schopnostech hráče, bude k přesvědčení, že náhodnost může jedinec ovlivnit, docházet častěji.

Jak toto specifické přesvědčení ovlivňuje jedince, uvádí Ladoucer a Walker (1996, in Benhsain, Taillefer & Ladoucer, 2004), podle nichž není možné spoléhat se na předešlé události, abychom předpověděli výsledek hry, hazardní hráči si tak vytvářejí neexistující

spojitosti mezi nezávislými událostmi. Během hazardu si jedinci nepřipouštějí, že to jediné, co ovlivňuje výsledek hry, je nahodilost.

Benshain a kol. (2004) pro příklad citují výzkum, který zveřejnili Ladoucer a Dubé (1997), ve kterém účastníci zjevně neaplikovali princip nezávislosti dvou událostí. Dvacet účastníků mělo za úkol náhodně určit, jak v řadě obsahující sto míst padne panna či orel. Účastník mohl vidět vždy jen poslední zvolený rub či líc, všechny předešlé výběry byly zakryty. V případě, že účastníci měli zájem, bylo jim umožněno krátce odkrýt plátno a nahlédnout do předešlých selekcí. Všichni účastníci plátno odkryli alespoň jednou, aby si prohlédli své předešlé volby. Výsledky ukázaly, že většina z nich se snažila vyvážit svoje pořadí zhruba v poměru padesát na padesát, přičemž se snažili vyhýbat po sobě jdoucím opakování rubů či líců.

Jinými slovy, hazardní hráči věří, že pokud na minci padne v pěti hodech pětkrát panna, šance na to, aby v příštím tahu padl orel, je vyšší než padesát procent. Domnívají se, že dlouhodobě oba jevy nastávají v průměru 50:50, a že odchylky od průměru budou vyrovnány, pokud tedy pětkrát padla panna, je zapotřebí, aby pro vyrovnání padl vícekrát orel. S tímto jevem souvisí i víra v takzvaně horkou ruku (*hot hand*), která funguje jinak než hráčský blud. Tento jev se pravděpodobně vyvinul ze svého užití v košíkové, kde se věřilo, že hráč, který skóruje, bude skórovat i nadále, a proto by mu měl být přihráván míč. Stejně tak hráči, kteří neustále vyhrávají, se domnívají, že by (s takto horkou rukou) měli sázet i nadále, a dokonce víc. Tento jev můžeme objevit například při sázení na výsledek sportovních turnajů (Xu & Harvey, 2014).

Jak moc jsou tyto jevy komplikované, ukazuje ironický výsledek studie, jež provedli Xu a Harvey (2014). Víra v hráčský blud se sice projevila. Po sérii výher či proher hráči očekávali, že přijde opak. Toto přesvědčení však ústilo v zajímavá zjištění. Hráči, kteří vyhrávali, se obávali, že prohrají, a proto příště vsadili méně. Právě tímto rozhodnutím však spíše vyhráli. Ti, kteří prohrávali, se domnívali, že se k nim štěstí navrátí, a proto byly jejich sázky mnohem riskantnější. To však způsobilo, že spíše prohráli. Autoři proto vyslovili domněnku, že v tomto případě hráčský blud podpořil falešnou představu horké ruky.

Že hráčský klam není v oblasti hazardu jevem novým dokazuje Dostojevského román *Hráč*, ve kterém je přesně popsáno následující: „...v *postupu náhod bývá ne sice systém, ale jakoby jakási pravidelnost, což je ovšem velice zvláštní. Stává se například, že po dvanácti středních číslech nastoupí dvanáct posledních; dvakrát, dejme tomu, padne koule na těch*

dvanáct posledních a pak přejde na dvanáct prvních. Když padla na dvanáct prvních, přejde zase na dvanáct prostředních...“ (Dostojevskij, 1964, 270).

2.1.2. Chycení se do pasti (Entrapment)

Další druh kognitivní chyby popsal Rogers (1998) jako chycení se do pasti. K tomu dochází v bodě, kdy se jedinec, navzdory vzrůstajícímu počtu proher, cítí nucen dále sázet. Peníze i čas nadále vynakládá do hry kvůli vnitřnímu pocitu, že došel příliš daleko na to, aby se v této chvíli vzdal. Toto chycení se do pasti však není způsobeno pouhým investováním peněz, ale i času a úsilí. To může být vynaloženo sázením stále stejných čísel či studováním předchozích výherních čísel nebo vzorů. Spadnutím do této pasti se pak hazard ještě více prohlubuje.

Na hráče loterie se zaměřily Hill a Williamson (1998), které se snažily vysvětlit důvod hráčské vytrvalosti bez zjevného posílení prostřednictvím výhry. Uvedly, že až 60% hráčů sází každý týden stejná čísla. Těmto číslům jsou pak oddáni a považují je za svá. Sázení stále stejných čísel bylo vysvětleno strachem, že hráč zmešká hru, ve které budou tažena právě jeho čísla.

2.1.3. Víra v horká a chladná čísla (Belief in hot and cold numbers)

O chybném vnímání můžeme hovořit také v souvislosti s čísly. Většina forem hazardu s sebou nese chybný úsudek týkající se řady proher či výher. Horká čísla (*hot numbers*) jsou ta, která jsou, alespoň v nedávné minulosti, tažená se zjevnou pravidelností. Taková čísla mají pro hráče v nadcházející hře zdánlivě vyšší šanci na úspěch než čísla jiná. Naproti tomu chladná čísla (*cold numbers*) byla v předešlých hrách tažena jen zřídka, a proto jsou považována za méně pravděpodobná pro to, aby byla v blízké budoucnosti výherní. Pod povrchem tohoto přesvědčení je předpoklad, že čísla, která pravidelně vyhrávají, mohou krátkodobě vyhrávat i nadále. Stejně tak čísla, která pravidelně prohrávala, budou prohrávat i v blízké budoucnosti. Rozdíl mezi vírou v horká a chladná čísla a hráčským bludem je v časovém horizontu. Víra v horká a chladná čísla se objevuje spíše krátkodobě, zatímco hráčský blud je odolnější a dlouhodobější mylný výklad náhodnosti událostí (Rogers, 1998).

2.1.4. Nerealistický optimismus (Unrealistic optimism)

Nerealistický optimismus se v širokém slova smyslu vztahuje k lidskému přesvědčení o vlastní nezdolnosti. Lidé si obvykle myslí, že oběťmi neštěstí se stanou druzí, ne oni sami. Vzorku 1 258 vysokoškolských studentů bylo předloženo 18 negativních a 24 pozitivních životních událostí. Jejich úkol spočíval v posouzení pravděpodobnosti, že se daná událost přihodí, ve srovnání s ostatními studenty stejného pohlaví, právě jim. Studenti ve výsledku hodnotili své šance v případě pozitivních událostí nad průměrem. Naopak, ve srovnání se ostatními kolegy, své šance na negativní události hodnotili pod průměrem. Takto nadějná přesvědčení o životě můžeme považovat za chybu v úsudku (Weinstein, 1980).

Stejně jako u ostatních kognitivních chyb, i zde můžeme za základ považovat nepochopení náhodnosti. Ačkoliv vysoké sebevědomí ohledně vlastní výhry provází snad všechny druhy hazardu, nerealistický optimismus je častější, když je pravděpodobnost úspěchu malá, tudíž bude výraznější u hráčů loterie (Rogers, 1998).

S tím, co nazýváme štěstím, se můžeme setkat v každodenním životě. Většina lidí vysvětluje štěstím takové události, které jsou ve své podstatě čistě náhodné a fungují nezávisle jedna na druhé. Víra ve vlastní štěstí se objevuje u většiny druhů hazardu. Hazardní hráči mohou vybírat svoje šťastné číslo či šťastné sportovní týmy, když sází na jednotlivá utkání. Podobně mohou sázet na šťastná čísla v loterii a hráči v kasinech mohou sedávat na místech, která považují za šťastná, pokud věří, že jim zlepší šance na úspěch. V loterii je například dílem náhody, které číslo v loterii padne, avšak je to hráč, který si čísla může zvolit (Rogers, 1998).

2.1.5. Uvědomování si vlastního štěstí (Perceived luckiness)

Konceptem vnímaného štěstí u hazardních hráčů se zabývali Keren a Wagenaar již v roce 1985. V jejich výzkumu pouze šest z dvaceti osmi účastníků naznačilo, že není rozdíl mezi štěstím a náhodou. Zbylých dvaadvacet tedy požádali, aby vysvětlili, v čem rozdíl spočívá. Všichni z těchto hráčů pohlíželi na štěstí jako na pojem, jenž se vztahuje k člověku. Naproti tomu náhoda se podle nich týká události nebo výsledku. Pro shrnutí, náhoda funguje stejně pro všechny, ale někteří lidé mohou mít větší štěstí než druzí. Štěstí ani náhoda nemohou být přímo ovlivněny jedincem, ale ten může učinit jisté kroky, aby získal výhodu, v tomto případě tedy štěstí.

Tyto výsledky potvrzují i novější výzkumy, které dokazují, že štěstí je hráči vnímáno jako osobnostní atribut, který je vnitřní a stabilní (Chiu & Storm, 2010).

2.1.6. Pověřivé myšlení (Superstitious thinking)

Pověřivé myšlení a chování můžeme spatřovat tam, kde jedinci subjektivně věří, že mohou ovlivnit výsledek, přestože žádné objektivní ovlivnění neexistuje. Příkladem sociálně sdílených pověr může být smůla, kterou nosí černá kočka či pátek třináctého vnímaný jako nešťastný den. Příkladem pověřivého chování může být klepání na dřevo a zkřížení prstů pro štěstí. Osobní pověry mohou spočívat v nošení šperků pro štěstí (Coman, 2013).

Pověřivé chování zasahující hazardní hráče může spočívat ve specifických pohybech, rituálech a magickém myšlení. Objevuje se u nich víra ve šťastná čísla, dny a předměty. Pověřivé chování je sice spojováno s mylnými představami týkajícími se šancí na výhru, avšak nemusí je nutně doprovázet. Jejich spojení je v případě hazardních hráčů nasnadě; z jejich úhlu pohledu totiž magické chování zvyšuje pravděpodobnost výhry. Jak ale bylo uvedeno výše, v souvislosti s hráčskými bludy se mohou objevovat iracionální představy týkající se pravděpodobnosti výhry i bez přítomnosti pověřivého myšlení (Lund, 2011).

Lund (2011) přináší výčet činitelů, které ovlivňují sklon k iracionálním přesvědčením. Patří mezi ně: osobnostní rysy a dědičné charakteristiky, dále prostředí a kulturní podmínky. Tato iracionální přesvědčení (včetně pověřivého chování) však mohou být podněcována také samotným hazardem. Ve svém výzkumu, který se zabýval iracionálními přesvědčeními, došel k závěru, že jsou častější u mladších lidí, lidí s nižším vzděláním a u mužů. Pro jeho výzkum byla použita data z norského národního šetření mapující hazardní chování a problémy. Vzorek čítal 4 963 osob. Pověřivé myšlení a falešné představy o výhře byly měřeny pomocí pěti výroků, se kterými měli souhlasit/nesouhlasit na pětibodové stupnici. Byla prokázána vyšší míra iracionálních přesvědčení ve spojení se zvyšující se četností hazardu. Podobně u hráčů, kteří méně riskovali, byl menší výskyt iracionálních přesvědčení než u riskujících problémových či patologických hráčů.

Zajímavě tuto problematiku shrnuje Rogers (1998), který píše, že zatímco úspěchy jsou připisovány pověřivému chování, prohry jsou spojovány spíše s prvkem náhody. Takto tedy může být neobjektivně předpokládáno, že pověry ovlivňují výsledky v pozitivním směru.

2.1.7. Iluze kontroly (Illusion of control)

Klamná představa nebo také iluze kontroly (či řízení) je vysvětlována jako nepatřičně vysoké očekávání pravděpodobnosti jedincova úspěchu ve srovnání se skutečnou objektivní pravděpodobností. V případě situací, které vyžadují dovednosti, lze najít příčinnou spojitost mezi chováním a úspěchem; pokud tedy aktivita, kterou vykonáváme, vyžaduje dovednosti, úspěch lze ovládat. Naproti tomu štěstí je řízeno náhodou, tedy úspěch v aktivitách nesoucích prvek štěstí či náhody není ovlivnitelný. Lidé však zaměřují své síly i v situacích, které jsou čistě založeny na náhodnosti (Lange, 1975).

Experimenty, které provedla Lange (1975) dokazují, že lidé mají domnělou představu řízení náhodných událostí. V jednom ze svých výzkumů si měla část probandů vybrat loterijní lístek a jiné části byl přidělen. Ukázalo se, že skupina, která si lístek vybrala sama, byla méně ochotná jej vyměnit. Tato výměna by nijak neovlivnila objektivní šance na výhru. V dalším z jejích experimentů se ukázalo, že účastníci, kteří si vybrali vlastní čísla v loterii, věřili, že tato čísla budou mít větší úspěch než jiná.

Lange (1975) shrnuje, že v případech, kdy lidé měli možnost volby, se začali chovat tak, jako by měli kontrolu nad událostmi a tudíž mohli ovlivnit výsledek. Zároveň však připouští, že téměř v každé aktivitě, která je založená na dovednosti, se objevuje alespoň malý prvek náhody a naopak. Nejinak tomu je i u jednotlivých druhů hazardu, v případě hracích automatů například uvádí, že někdy můžeme vědět, které z nich jsou nastaveny na vyšší vyplácení.

Zjištění, že lidé podléhají iluzi kontroly, podpořily i pozdější výzkumy. V jednom z nich z roku 1998 (Coventry & Norman) bylo zjišťováno, jak účastníci hodnotí svůj úspěch ve hře a jak odhadují své budoucí úspěchy v závislosti na podmínce. Tři skupiny participantů byly vystaveny třem různým podmínkám. V té první, stoupající podmínce, vyhrávali převážně ke konci úkolu. Ve druhé, klesající, vyhrávali především na začátku úkolu a pořadí výher bylo opačné vzhledem k předešlé podmínce. V poslední, náhodné, bylo pořadí výher a proher určeno náhodou. Prokázalo se, že probandi, kteří prošli sestupující podmínkou, tedy vyhrávali především na začátku hry, si mysleli, že jejich počet výher byl mnohem vyšší, než uváděli účastníci ve zbylých skupinách. Zároveň se domnívali, že budou úspěšnější i výhledově. Ukázalo se však také, že odhad úspěšnosti v podmínce s klesající tendencí byl nadhodnocen a v podmínce s rostoucí tendencí podhodnocen.

Iluze kontroly je velmi zřetelný a rozsáhlý jev, jenž ukazuje, že mnoho hráčů podléhá mylnému přesvědčení, že mohou ovlivnit své šance na úspěch. Každá hazardní hra dává hráči alespoň malý, leč iluzorní, pocit kontroly, který může spočívat například ve zmáčknutí tlačítka na herním automatu. Častěji však tuto chybu spatříme v těch druhých hazardní hry, kde není zřetelný prvek dovednosti (Rogers, 1998).

2.1.8. Těsné prohry (Near misses)

V případě prohry, která je blízko k výhře, hovoříme o těsných prohrách. V případě herních automatů se jedná o jakýkoliv výsledek, který se hráči jeví jako blízký výhře. Tyto těsné prohry se mohou dít čistě náhodně, ale herní přístroje mohou být nastaveny tak, aby tento jev nastal častěji, než by tomu bylo v případě náhodnosti (Harrigan, 2008).

V mezích loterie se těsné prohry ukazují jako všechna čísla, která jsou blízko těm výherním. Proto se například vsazená čísla 2, 4, 6, 8, 10 a 12 jeví jako těsná prohra v případě, kdy vítězná jsou 1, 3, 5, 7, 9 a 11. Je však velmi důležité připomenout, že vnímání těsných proher je kognitivní iluze, která hráče zdánlivě přibližuje k výhře. Jako u všech ostatních kognitivních omylů, i zde se objevuje chybné přesvědčení, které v tomto případě spočívá ve víře, že výsledek hry (losování) ovlivní pravděpodobnost tažené kombinace čísel ve hře následující. Tento jev se může vyskytnout tam, kde se sobě blíží výhry a prohry v jednotlivých kolech (Rogers, 1998).

Vliv těsných proher byl zkoumán také v souvislosti s mozkovou aktivitou. Ukázalo se, že těsné prohry jsou spojeny v mozku spojeny se systémem odměn. Ten však byl aktivován také v případě peněžní výhry. V návaznosti na tato zjištění bylo prokázáno, že těsné prohry vysoce zvyšují motivaci k příští hře (Chase & Clark, 2010).

V případě srovnání těsných proher a úplných proher se ukázalo, že ačkoliv oba případy jedinci hodnotili jako nepříjemné, těsné prohry je více motivovaly k pokračování ve hře a dále přispívaly k iluzi kontroly (Billieux, Van der Linden, Khazaal, Zullino & Clark, 2012).

2.1.9. Efekt kumulované výhry (Rollover jackpot)

Vzhledem k faktu, že tento jev nastává výhradně v mezích loterie a je tedy velmi specifický, bude mu zde věnován pouze stručný nástin. Efekt kumulované výhry nastává v případě, kdy se hodnota jackpotu z jednoho týdne přičte k možné výhře v týdnu následujícím. Vytvoří se tak dojem dvojitého jackpotu. Byl vysloven předpoklad, že

v takovýchto případech mohou lidé sázet častěji. Mohlo by tomu tak být ze dvou důvodů. Jedním z nich je samotná znásobená výhra (Rogers, 1998).

Zadruhé, pokud hráči podléhají základnímu klamu a přeceňují náhodu, může se stát, že četnost hraní bude v případě kumulovaného jackpotu vyšší. Hráči by se mohli domnívat, že nyní mají všichni vyšší šanci na výhru, protože v minulosti jackpot nebyl pokořen. Tato domněnka se však nepotvrdila a bylo prokázáno, že četnost sázek byla v případě kumulovaného jackpotu nižší než v případě běžného jackpotu (Rogers & Webley, 2001).

2.1.10. Rámec hazardních výsledků (Framing of gambling outcomes)

Na otázku, proč lidé podléhají hazardu, můžeme hledat vysvětlení v prospektové teorii. Prospektovou teorii vysvětluje Kahneman (2011). Tvoří ji tři kognitivní principy. Prvním z nich je *princip referenčního bodu*. Tento princip nám říká, že zisky, výsledky jsou nad tímto referenčním bodem, vnímáme jako výhry, zatímco výsledky pod referenčním bodem jako ztráty. Referenčním bodem může být například výsledek, který očekáváme, nebo výsledek, na který si myslíme, že máme nárok. U finančních výsledků to však bývá výchozí stav.

Druhým kognitivním principem prospektové teorie je *princip klesající citlivosti*. Ten je vysvětlen na příkladu, kdy je subjektivní rozdíl mezi 900 \$ a 1000 \$ menší než rozdíl mezi 100 \$ a 200 \$. Posledním principem je *averze ke ztrátě*. Ten říká, že ztráty jsou v přímém srovnání větší hrozbou, než jaké jsou stejné zisky lákadlem (Kahneman, 2011).

Kahneman a Tversky (1979) provedli výzkum, v němž si účastníci jedné skupiny měli zvolit, zda si raději zvolí šanci 1 ku 1000 na výhru 5000 \$, nebo jistou výhru 5 \$. Ve druhé skupině se jedinci měli rozhodovat mezi možnostmi 1 ku 1000 na prohru 5000 \$, nebo jistou prohrou 5 \$. Co se týče pravděpodobnosti, obě skupiny měly stejné možnosti. Šlo zde pouze o demonstraci rámce, do kterého jedinci výsledky zasazují. Pozitivní scénář výhry v první skupině přispěl k tomu, že jedinci více riskovali a zvolili si první možnost, tedy šanci 1 ku 1000 na výhru 5000 \$. Ve druhé skupině se ukázalo, že negativně zarámovaný scénář proher způsobil již zmiňovanou averzi ke ztrátě a jedinci raději přijmuli jistou prohru 5 \$.

Je možné, že týdenní menší ztráty v porovnání s možným jackpotem jsou jednou z věcí, která udržuje hazard. Na jedné straně téměř jisté, avšak ne tolik významné prohry. Na straně druhé nepravděpodobné, ale potenciálně obrovské výhry. Tyto domněnky mohou

vést k pozitivnímu přerámování hazardu a to dále může vést k většímu riskování v rámci této aktivity (Rogers, 1998).

2.2. Souhrnné dělení chyb v myšlení

Prunner (2008) souhrnně hovoří o myšlenkových chybách, které zhoršují problémové hraní. Zařazuje je do následujících kategorií:

1. *Pověry*: Hráči věří, že existují předměty, které jim přináší štěstí. Tíhnou ke specifickým rituálům, které mají zvýšit pravděpodobnost výhry a ty pak striktně dodržují.
2. *Interpretační předpojatost*: Výhry jsou připisovány zkušenostem a dovednostem hráče, zatímco za prohry může neštěstí nebo tzv. špatná trefa.
3. *Dočasný teleskopíng*: Hráči věří, že výhry jsou statisticky rovnoměrně rozloženy a že právě oni budou výhrou obdařeni dříve. A to jak ve srovnání s ostatními, tak s tím, jak se dostavuje obvykle.
4. *Selektivní paměť*: V tomto případě se objevuje selektivnost kognitivních procesů. Hráči si zapamatovávají výhry a sčítají je. Současně však zapomínají prohry a prohrané množství peněz.
5. *Subjektivně produkované klamné korelace*: Kontextový stimul, který má pouze náhodný vztah k výhře, je považován za příčinnou souvislost. To znamená, že náhodně se vyskytující souvislosti jsou chybně považovány za zákonité a příčinné vazby.

2.3. Výskyt kognitivních omylů u problémových hráčů

Srovnáním kognitivních omylů u dvou skupin probandů s odlišným stupněm závažnosti hazardu se zabýval Ladoceur (2004). V jedné skupině byli hráči patologičtí. Do druhé byli zařazeni ti, kteří s hraním neměli problém. Hráči měli za úkol během hraní na video loterijním terminálu říkat vše, co se jim honí hlavou. Plynule, nahlas, zřetelně a bez ospravedlňování. Hlavním zjištěním studie bylo, že u většiny hráčů byly zaznamenány kognitivní omyly. Navzdory očekávání však patologičtí hráči nevykazovali více kognitivních omylů.

Zajímavým zjištěním však byla víra hráčů v jejich omyly. Zatímco patologičtí hráči byli o svých mylných úsudcích v průběhu hry přesvědčeni čím dál víc, u bezproblémových

hráčů tomu bylo přesně naopak. Navíc, druhá skupina jim během vývoje hry přestala důvěřovat (Ladoceur, 2004).

V další studii byl sledován vliv uvědomování si nezávislosti událostí na chybné vnímání (Benshain et al., 2004). Účastníci hráli ruletu a i v tomto případě měli za úkol říkat nahlas každou myšlenku, která jim během hry přišla na mysl. Každý účastník měl možnost hrát alespoň patnáct kol a po každých pěti kolech se na obrazovce objevil nápis, jenž měli nahlas přečíst. Nápis pro jednu skupinu obsahoval neutrální sdělení, aby stiskli tlačítko OK pro pokračování. Ve druhé skupině nápis obsahoval sdělení, které připomínalo nezávislost událostí. Toto sdělení mimo jiné upozorňovalo na nezávislost jednotlivých her a nemožnost predikce budoucího úspěchu z hry předcházející. Podobně připomínalo, že nezávislost událostí během hry nemůže snížit riziko ztráty všeho stejně tak, jako výhry se nedají zvýšit pomocí hráčských strategií.

Experimentátoři se domnívali, že připomínání principu nezávislosti událostí sníží během hry množství vyslovených chybných úsudků. Tento předpoklad byl potvrzen. Bylo zjištěno, že připomínáním principu nezávislosti událostí bylo dosaženo racionálnějšího vnímání hry a snížilo se množství chybných úsudků. Byla jim také snížena motivace k delšímu hraní. V závěru obsahuje studie sdělení, že připomínáním tohoto faktu lze předcházet nadměrnému hazardu. U hráčů se tímto předchází zapomínání či popírání skutečnosti, že výsledky hry jsou zcela náhodné (Benshain et al., 2004).

Pelletier a Ladouceur (2007) se snažili zjistit, zda znalost matematiky může hráče chránit před nadměrným hraním a kognitivními omyly. Shrnuli, že až 75% přesvědčení, která hráči během hazardu (např. ruleta, herní automaty) uváděli, jsou chybná. Potvrdili také výše uvedené informace, totiž, že většina z těchto chybných přesvědčení plyne z určitých představ o tom, jak funguje náhoda. Na základě tohoto faktu se snažili zjistit, zda má specifická znalost matematiky vliv na hazardní chování a s ním spojené chybné vnímání.

Účastníci studie byli rozděleni do dvou skupin podle úrovně matematických znalostí. Obě skupiny pak podstoupily dva úkoly. V jednom z nich šlo o produkci řady rubů a líců, ve druhé šlo o hru na video loterijním terminálu. Ukázalo se, že účastníci studie s vysokou znalostí matematiky vykazovali iracionální chování a chybná přesvědčení během hazardu stejně jako účastníci s nízkou znalostí matematiky. Před začátkem úkolů participanti s vysokou znalostí matematiky vykazovali chybných přesvědčení dokonce více. Výsledky naznačují, že aplikovat princip nezávislosti událostí během hazardu pomocí matematických

znalostí není jednoznačné, a tedy je přinejmenším sporné myslet si, že znalost matematiky zabrání nadměrnému hazardu (Pelletieur & Ladoucer, 2007).

Předpoklad, že chybné myšlenky ovlivňují vývoj a udržení si hazardních návyků, podpořila také studie, v níž figurovaly tři skupiny osob. V jedné z nich byl během hazardní hry přítomen druhý člověk, který nahlas vyslovoval chybná přesvědčení týkající se hazardu. Ve druhé vyslovoval přiměřené myšlenky vztahující se k hazardu, ve třetí pak neříkal vůbec nic. Závěry přinesly zjištění, že kognitivní chyby se zřejmě dají přenést. Účastníci první skupiny podstupovali větší risk, tedy sázeli více peněz než účastníci v ostatních skupinách (Caron & Ladoceur, 2003).

Jiní autoři (Wen-Bin & Chin-Sheng, 2007) se snažili v postojích k hazardu uplatnit teorii kognitivní disonance. Vzhledem k té předpokládali, že závislý hráč, který se cítí zodpovědný za své prohry pramenící z nadměrné účasti v hazardní hře, pravděpodobně pocítí větší disonanci (nesoulad). Tu se bude snažit zmírnit tím, že změní své, původně pozitivní, postoje na neutrální či negativní. Autoři očekávali, že osobní zodpovědnost bude spojována se změnou postoje. Domnívali se, že rozsah změny v postoji bude tím větší, čím více se hráči budou cítit odpovědní za negativní výsledky hry. Nutno podotknout, že tento výzkum se zaměřoval na adolescenty účastnící se online her. Celkem 219 probandů se podrobilo následujícímu experimentu. Před samotným zásahem měli určit svůj postoj k online hazardu. Byli rozděleni do tří skupin a pro každou z nich byl vybrán stejně dlouhý text, který si měl každý z nich přečíst. Po přečtení textu se opět každého z nich dotázali na jejich postoj k online hře. Navíc měli sdělit, jak silně cítí, že by měli být odpovědní za negativní výsledek online hazardu. V první podmínce text obsahoval sdělení uvádějící, že závislost na online gamblingu pramení z osobnostních faktorů a že by se hráč tudíž měl cítit plně odpovědný za negativní výsledky online hry. Druhé sdělení obsahovalo domněnku, že nejen osobnostní faktory, ale také vnější faktory (jako například rodina, škola) přispívají k tomu, že se adolescenti oddávají online hazardu. Tedy, závislí jsou částečně zodpovědní za negativní výsledky hry. Třetí text obsahoval sdělení, že závislost na online gamblingu pramení převážně z vnějších faktorů, a proto by se měl jedinec cítit jen minimálně odpovědný za své oddávání se této závislosti. Výsledky potvrdily základní předpoklad, totiž že osobní zodpovědnost se může stát motivačním faktorem pro změnu postoje k online gamblingu. Ti, kteří se účastnili podmínky, ve které byla nejvíce zdůrazňována osobní zodpovědnost, vykazovali větší změnu postoje než účastníci ve zbylých podmínkách.

3. Locus of Control (LOC)

Autorem teoretického konceptu místa řízení je Julian B. Rotter, který ve svých úvahách vycházel z teorie sociálního učení. Ve svých úvahách se opíral o zjištění, že klíčovou roli k získání znalostí a dovedností hraje úspěch či odměna. Důležité však je, že to, co jedinec vnímá jako odměnu či zpevnění, může být druhým vnímáno odlišně. Co však ovlivňuje reakci na takovou událost, je míra, do které jedinec věří, že úspěch je ovlivněný jím samotným. Jedni věří, že odměna je podmíněna vlastním chováním. Druzí se domnívají, že odměny jsou řízené vnějšími silami a že mohou nastat nezávisle na jejich počínání (Rotter, 1996).

Pokud osoba zpevnění vnímá jako částečně, avšak ne zcela, ovlivněné svým jednáním, pravděpodobně jej vnímá jako výsledek náhody, štěstí, osudu nebo mocných osob. V tomto případě jsou, z důvodu složitosti vnějších vlivů, události nepředvídatelné. Jedinci, jež si chod událostí vysvětlují tímto způsobem, pravděpodobně věří ve vnější řízení (*external control*). Naopak, jedinci s vírou ve vnitřní řízení (*internal control*) vnímají události jako závislé či podmíněné vlastním chováním a vlastnostmi. Míra, do jaké jedinec věří v příčinnost událostí, se liší, proto se lidé mohou nacházet uvnitř kontinua mezi internálním a externálním pólem (Rotter, 1996).

Internalisté předpokládají, že mohou řídit dění v okolí a dovedou zvládnout požadavky tak, že provedou, co je třeba. Výsledky jejich chování považují do značné míry za předpověditelné. Jsou také přesvědčeni, že podmínky důležité pro ovlivnění výsledku jsou uloženy v nich samotných. Externalisté se domnívají, že výsledky jejich činnosti nejsou založeny na jejich úsilí, ale spíše na vnějších silách, konkrétně podmínkách prostředí, vymykajících se jejich vlivu. Nepovažují se za příliš schopné k ovlivnění událostí kolem sebe. Pro měření internality vs. externality byla Rotterem vytvořena I-E škála (Svoboda, 2013).

V Číně se uskutečnil výzkum, jehož úkolem bylo zjistit, zda se místo řízení může stát prediktorem četnosti hraní hazardních her. Vzorek se skládal z 306 osob a dotazník byl vytvořen tak, aby měřil jejich víru v náhodu (štěstí) či vlastní dovednost, četnost výskytu hazardu a sebedůvěru napříč třinácti druhům hazardu. Ukázalo se, že moderátorem vztahu mezi vírou ve štěstí a četností hazardního chování je druh hazardu. Víra ve štěstí se ukázala jako prediktor četnosti hazardního chování v případě hráčů Čínské loterie a fotbalových

sázkařů. Víra ve vlastní schopnosti byla naopak prediktorem četnosti hazardního chování v případě herních automatů a hráčů pokeru. Tato studie naznačila, že v případě vztahu mezi vírou ve štěstí a vlastní schopnosti a četností herního chování, hraje klíčovou roli druh hazardu (Zhou et al., 2012).

Další zjištění pochází z Austrálie, kde byla provedena studie na vzorku 1 017 mladých studentů ve věku od 14 do 25 let. Předmětem výzkumu byla možná spojitost mezi iluzí kontroly, interním místem řízení a četností i závažností hazardního chování. V celém souboru výsledky naznačily, že četnost i závažnost hazardu je spojena s větší iluzí kontroly, silnější potřebou vyhrát peníze prostřednictvím hry a silnější vírou ve schopnost zvítězit nad herním systémem. Stejně jako v prvním výzkumu, i zde se prediktorem četnosti hazardu ukázala být víra ve vlastní kontrolu. Konkrétně, u mužů i u žen se jako nejsilnější prediktor četnosti hazardu ukázaly vysoké skóre na škále iluze kontroly a kontroly nad hrou. Prediktorem závažnosti hazardu se pro obě pohlaví ukázala být potřeba peněz a víra v porážku herního systému. Nutno podotknout, že dotazník s položkami, jež měřily víru ve vlastní kontrolu, si autoři výzkumu vytvořili sami (Moore & Ohtsuka, 1999).

Místo řízení bylo v souvislosti s hráčstvím zkoumáno také vědci z Nového Zélandu. Ti shromáždili data od 147 studentů, kteří měli minimálně jednu aktivní zkušenost s hazardem. Ukázalo se, že 17 % z tohoto souboru tvořili problémoví hráči. Výzkum nebyl zaměřen pouze na místo řízení. U osob byla zkoumána také například impulzivita a motivace. Zatímco mezi problémovými hráči a hráči bez problémů byly ve zmíněných oblastech nalezeny rozdíly, v případě místa řízení tomu tak nebylo. Namísto Rotterovy I-E škály byla k měření místa řízení použita škála multidimenzionální škála IPC, jejíž autorkou je Levenson (Clarke, 2004).

Výzkumy, které by se věnovaly vztahu kognitivních omylů a místa řízení u problémových hráčů však nalezeny nebyly.

VÝZKUMNÁ ČÁST

4. Výzkumný problém, výzkumné cíle a hypotézy

Následující dva odstavce mají za úkol doložit, jak moc je problém, kterému je práce věnována, aktuální, a odůvodnit tak potřebu zkoumat právě tuto oblast. Státní dozor nad sázkovými hrami a loteriemi pravidelně zveřejňuje přehled technických herních zařízení v České republice. Ministerstvo financí ČR vydalo k 28. 2. 2015 aktuální přehled udělující povolení 56 904 kusům technických zařízení. Uvedený údaj v sobě zároveň obsahuje sázkové hry v kasinech evidovaných bez rozdělení na technická a netechnická zařízení (mfcf, 2015). Důležité je zde upozornit na možnost výskytu nelegálně provozovaného hazardu, který zmíněný počet navyšuje a nabízí osobám další příležitosti ke gamblingu.

Samotnou dostupnost hazardních her zvyšuje možnost účastnit se jich prostřednictvím internetu. Aktuálnost problematiky je dána zejména přístupností k jednotlivým formám hazardu. Herny a kasina sice zakazují vstup osobám mladším osmnácti let, jak však uvádí výzkumy (Nešpor & Csémy, 2011), k rozvoji patologického hráčství může docházet již v období dospívání, tvrzení je podloženo studií šestnáctiletých chlapců a dívek udávajících zkušenosti s hazardní hrou.

Počet léčících se patologických hráčů v uplynulých letech byl nastíněn v první kapitole. Mnoho hráčů, jak patologických, tak problémových, však pomoc vůbec vyhledat nemusí, čísla v tomto případě tedy nepřinášají úplné informace. Rozhodnutí zaměřit se na problémové hráče plynul z faktu, že tito nemusí striktně splňovat kritéria pro patologické hráčství a bude tak jednodušší získat dostatečný počet respondentů. Dále, z důvodu již zmíněné rozsáhlé dostupnosti hazardu, se logicky nabízela možnost oslovovat respondenty přímo v herních zařízeních. Griffiths (1995) udává, že vzhledem k tomu, že se spousta druhů hazardu (sázky na dostihové koně, sportovní utkání, herní automaty aj.) odehrává ve společnosti lidí, stává se z něj jistým způsobem společenská aktivita. Toto tvrzení pouze podpořilo myšlenku snadné přístupnosti k problémovým hráčům v místě, kde se takové aktivity provozují; navíc přítomnost více lidí v průběhu výzkumu se zdála jako bezpečná.

S problémovým hráčstvím bývá spojována řada problémů různého charakteru. Příkladem mohou být problémy finanční, psychické, problémy na úrovni vztahů, ale také kriminální chování (Prunner, 2008). V oblasti výzkumů je v našem prostředí věnována malá pozornost právě specifickým chybám v myšlení, které jsou z laického hlediska jevem

pozoruhodným, z psychologického však závažným, což naznačují výsledky studií v teoretické části práce. Pokud se v průběhu hazardu mohou kognitivní omyly vyskytovat, potom je otázkou, zda se s četností hraní mohou i prohlubovat. V úvahu přichází jednoduchá myšlenka, a to zda s prohlubujícími se kognitivními omyly může narůstat poptávka po hazardu. Takto by se mohla tvořit spirála, kterou by právě znalost existence kognitivních omylů a jejich předcházení snad mohla zbrzdit.

Zkoumat vztah kognitivních omylů a místa řízení se v první řadě nabízí z důvodu obtížně nacházených studií, které by se tomuto problému věnovaly. V případě naší práce bylo stěžejní vědecky pojmut úvahy, zda se výskyt kognitivních omylů může opírat o místo řízení. Na jedné straně můžeme předpokládat, že hráči s interním místem řízení vnímají výhry i prohry jako důsledek jejich činů. Kognitivní omyly by tedy představovaly jimi vytvořený systém, který hru ovlivňuje. V opozici k tomuto tvrzení se nachází domněnka, že hráči s externím místem kontroly mohou být méně odolní ke vzniku myšlenkových chyb, protože výhry i prohry by již od počátku mohly být vnímány jako výsledek působení vnějších vlivů. Samotná víra v iracionální konstrukty by v tomto případě mohla znamenat přítomnost externího místa řízení. Nedomníváme se, že by zde existovala kauzalita. Pokud by se ale prokázal vztah mezi těmito dvěma proměnnými, můžeme se zamýšlet, zda hráči s vyhraněným místem řízení nejsou náchylnější ke vzniku kognitivních omylů. Taková zjištění by pak mohla být užitečná pro praxi, a to jak v případě prevence, tak i terapeutické práce s těmito jedinci.

Jak uvádí Svoboda (2013), místo řízení má vztah k věku a může se tedy měnit. Konkrétně udává příklad nabývání kompetencí a dovedností vedoucí k vyšší internalitě. Na základě tohoto tvrzení lze předpokládat, že se zvyšující se frekvencí gamblingu může hráč získat pocit domnělé dovednosti a přecházet postupně k internálnímu pólu škály.

Základní výzkumné cíle se přímo vztahují k závažnosti gamblingu, kognitivním omylům a místu řízení. Jsou formulovány následovně:

- Zjistit, zda v případě našeho souboru roste se závažností hazardu množství myšlenkových chyb.
- Zjistit, zda u našich participantů existuje vztah mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení.

- Prozkoumat, zda v našem souboru existuje spojitost mezi kognitivními omyly spadajícími pod kategorii iluze kontroly (*illusion of control*) a externím místem řízení.

Jako **doplňkové cíle** jsme se rozhodli prozkoumat následující oblasti:

- Zjistit, zda existuje souvislost mezi frekvencí hazardu a množstvím kognitivních omylů.
- Prozkoumat, zda existuje souvislost mezi frekvencí hazardu a interním místem řízení.
- Zjistit, zda jednotlivé subškály dotazníku GRCS korelují se závažností hráčství.
- Prozkoumat psychometrické charakteristiky dotazníku GRCS.

Pro zkoumání všech uvedených cílů lze použít kvantitativní přístup. Pro tři základní cíle byly vytvořeny následující hypotézy, které se svým obsahem opírají o teoretické poznatky:

H₁: Existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi závažností hazardu a množstvím kognitivních omylů.

H₂: Existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení.

H₃: Existuje statisticky významná negativní korelace mezi množstvím kognitivních omylů spadajících pod kategorii iluze kontroly a interním místem řízení.

5. Aplikovaná metodika

Konkrétním výzkumným plánem bylo prozkoumat oblast kognitivních omylů u problémových hráčů a jejich vztah k místu řízení. Vzhledem ke snadnému přístupu k hracím automatům jsme se rozhodli primárně zaměřit právě na jejich uživatele. Studie měla být provedena na přibližném počtu čtyřiceti respondentů, kteří měli být osloveni přímo v hernách či zařízeních provozujících hrací automaty. Těmto účastníkům měly být předloženy dva dotazníky měřící závažnost hráčství. Dále dotazník zaměřený na kognitivní omyly vyskytující se u hazardních hráčů. Poslední dotazník měl zkoumat místo řízení. V neposlední řadě mělo dojít ke krátkému rozhovoru, jenž by pomohl k získání hlubších informací, a to především v oblasti již zmiňovaných kognitivních omylů.

Vzhledem k rozsáhlosti tématu se smíšený typ výzkumu přímo nabízel. Při práci jsme však narazili na několik úskalí. Prvním z nich byla bezpečnost herního prostředí. Hráči v něm nejenže byli ochotni spolupracovat téměř minimálně. V průběhu jedné vlny sběru dat se navíc vyskytla velmi nepříjemná situace pro výzkumnici, která spočívala v nastavení podmínek spolupráce skupinkou hráčů. Ty však byly ohrožující. Proto sběr dat v herních zařízeních probíhal pouze od května do července roku 2014. Dále byla v srpnu roku 2014 oslovena organizace Anonymní gambleři, z etických důvodů však byla účast na jejich setkání zamítnuta. Proto byla pozornost zaměřena na hráče v léčebných zařízeních, kde sběr dat probíhal od září roku 2014 do března roku 2015. U těchto se však vyskytl problém časové náročnosti. V jednom ze zařízeních byl z důvodu léčebného programu čas pochopitelně přesně vymezen, a to na jednu hodinu. Tento čas vzhledem k odlišnému tempu vyplňování dotazníků znemožňoval následné kvalitativní rozhovory. Bylo nutné sjednotit podmínky pro všechny možné budoucí účastníky. Z těchto uvedených důvodů byl namísto kvalitativního rozhovoru proveden velmi stručný rozhovor zaměřený na přiblížení hráčských zkušeností našich účastníků.

5.1. Design výzkumu

Zkoumanými proměnnými v naší studii byla míra závažnosti hráčství, množství kognitivních omylů specifických pro hazard, a místo řízení. Pro všechny zvolené proměnné byly vybrány vhodné dotazníky, z nichž většina je standardizována. K získání doplňujících

informací týkajících se hráčství byl vytvořen krátký dotazník. Práce se všemi daty měla v konečném výsledku charakter **kvantitativního výzkumu**.

Jednalo se o krátkodobý výzkum mapující vztahy mezi zmíněnými proměnnými. Z velké části byl prováděn v léčebných zařízeních specializujících se na problematiku patologického hráčství, u 4 účastníků se jednalo o výzkum v přirozeném prostředí heren. Každému z probandů byl sdělen účel výzkumu, informaci o zkoumání kognitivních omylů jsme však vynechali z důvodu možné snahy o zkreslení výsledků. Etice ve výzkumu je věnována samostatná podkapitola.

5.2. Metody sběru dat

Existuje velké množství dotazníků zaměřených na posuzování závažnosti hráčství. V našich možnostech bylo aplikovat pro náš výzkum metody rozšířené v zahraničí. Další nástroj měl za úkol měřit závažnost kognitivních omylů. V neposlední řadě bylo zapotřebí určit převládající místo kontroly a provést velmi stručný polostrukturovaný rozhovor s otevřenými otázkami doplňující informace o našich participantech. Použili jsme následující dotazníky.

5.2.2. The South Oaks Gambling Screen

Teoretický obsah dotazníku South Oaks Gambling Screen (dále SOGS) je založen na diagnostických kritériích DSM-III pro patologické hráčství a obsahuje 20 položek. Ukázalo se, že dokáže měřit patologické hráčství nejen u klinické populace léčící se z abusu alkoholu a drog, ale také u populace běžné. Tento dotazník byl odpovědí na potřebu měřitelného, uceleného a strukturovaného nástroje, který by mohl být administrován jak laikem, tak odborníkem. Vývoj probíhal ve třech fázích. V prvních dvou probíhalo samotné vytváření dotazníku, ve třetí fázi se jednalo o zhodnocení jeho validity a reliability (Lesieur & Blume, 1987).

Pro samotný dotazník byl vytvořen index modifikující diagnostická kritéria DSM-III pro patologické hráčství. Index zahrnuje sedm následujících komponent (Lesieur & Blume, 1987) :

- 1) Rodinné problémy
- 2) Pracovní problémy
- 3) Lhaní ohledně výher a proher

- 4) Neplnění dluhů
- 5) Chození pro pomoc za někým, kdo zmírní zoufalou finanční situaci způsobenou hazardem
- 6) Půjčování si peněz od nelegálních zdrojů
- 7) Spáchání trestného činu pro získání prostředků k hazardu

Reliabilita a validita nástroje byla zkoumána na čtyřech odlišných vzorcích. Prvním z nich byli členové skupiny Anonymní gableři ($n = 213$). Druhým univerzitní studenti ($n = 384$). Třetím pacienti psychiatrické nemocnice léčícími se pro abúzus návykových látek, či patologické hráčství ($n = 867$). Čtvrtým zaměstnanci nemocnice ($n = 152$). Reliabilita byla zjišťována složením vzorku ze tří skupin, a to členů Anonymních gamblerů, univerzitních studentů a zaměstnanců nemocnice. Byla vypočtena vnitřní konzistence, v níž Cronbachova $\alpha = .97$, přičemž $p < .001$. Validita byla zjištěna korelací dotazníku SOGS s nezávislými výpověďmi od právních zástupců ($r = .86$), členů rodiny ($r = .60$) a diagnostickými kritérii DSM – III – R ($r = .94$) (Lesieur & Blume, 1987).

Jak již bylo zmíněno, dotazník se používá zejména v zahraničí. Byl však přeložen i do českého jazyka. Jedním bodem se skórují kladné odpovědi na rizikové otázky. Osoby, u kterých se vyskytují problémy spojené s hráčstvím, dosahují celkového skóre 1 – 4 body. O patologické hráčství se pravděpodobně jedná v případech, kdy jedinec dosáhne 5 a více bodů. Dotazník byl zvolen pro svoji rozšířenost v zahraničních výzkumech. Dále pro snadnou administraci (papír – tužka), rychlost vyplnění a přesné výsledky, které plynou z otázek pokrývajících velké spektrum problémů spojených s hazardem.

5. 2. 3. The Problem Gambling Severity Index

Problem Gambling Severity Index (dále PGSI) byl vyvinut primárně pro zjišťování závažnosti hráčství u běžné populace. Tento sebesposuzovací dotazník se skládá z devíti položek. Čtyři z nich mapují oblast problémového hráčského chování. Jsou to otázky týkající se: Sázky (*Bet*), tolerance (*Tolerance*), honby za penězi (*Chase*) a vypůjčení (*Borrowed*). Dalších pět otázek se zaměřuje na hodnocení neblahých důsledků hazardu. Jsou jimi: Pociťovaný problém (*Felt Problem*), kritizování druhými (*Criticized*), pociťovaná vina (*Felt Guilty*), zdravotní problém (*Health Problem*), finanční problém (*Financial Problem*). Na každou z položek má respondent možnost odpovědět na škále se čtyřmi možnostmi (0 = nikdy, 1 = občas, 2 = většinou, 3 = téměř vždy) (Holtgraves, 2009).

Položky dotazníku PGSI se značně překrývají s nástroji měření patologického hráčství, jakými jsou SOGS a kritéria DSM. Tři položky vztahující se k hodnocení následků (*Felt problem; Criticized; Felt Guilty*) byly přežaty z dotazníku SOGS, další dvě položky vztahující se k negativním důsledkům (*Health Problem; Financial Problem*) jsou specifické právě pro dotazník PGSI. Dvě položky vztahující se k chování (*Chasing; Tolerance*) jsou pouze odlišnou formulací bodů DSM. Další dvě položky (*Borrowing; Betting*) jsou opět do značné míry podobné těm, které se vyskytují v dotazníku SOGS (Holtgraves, 2009).

Po sečtení bodů můžeme dostat následující výsledky: 0 bodů znamená žádné problémy s hraním, 1 – 2 body znamenají nízké riziko vzniku problémů souvisejících s hrou, 3 – 7 bodů značí závažné problémy s hraním, 8 a více bodů znamená pravděpodobnost patologického hráčství (Holtgraves, 2009). V našem výzkumu byla bodová rozmezí převedena do pásem 1 – 4, která odpovídala výše zmíněnému popisu.

Psychometrické charakteristiky PGSI byly ověřovány na vzorku 3 120 osob. Vnitřní spolehlivost testu dosáhla hodnoty $\alpha = .84$. Reliabilita test – retest ukázala hodnotu $r = .78$. V případě tohoto testování však nebyl prokázán spolehlivý a jednoznačný důkaz validity. Respondenti dosahující hranice 8 a více bodů (možnost patologického hráčství) hráli častěji a sázeli vyšší částky než respondenti se závažným problémem s hraním. Posledně zmínění hráli častěji a vsázeli vyšší obnosy než hráči s nízkým rizikem problému. Rozdíly však nebyly velké a úroveň statistické významnosti nebyla doložena (Ferris & Wynne, 2001).

V našem případě bylo dotazníku PGSI použito jako druhého a doplňkového nástroje pro ověření hodnot získaných v dotazníku SOGS. Tento dotazník je navíc velmi krátký, jeho administrace spolu s vyplněním zabere přibližně 5 minut času. V neposlední řadě byl použit vzhledem k dostupnosti českého překladu.

5. 2. 4. The Gambling Related Cognition Scale

V teoretické části práce bylo nastíněno, kolik pozornosti bylo věnováno výzkumům chybného vnímání u problémových hráčů. The Gambling Related Cognition Scale (dále GRCS) byla vyvinuta pro potřeby testování myšlenkových chyb specifických pro hazard (Raylu & Oei, 2004).

Škála GRCS se skládá z 23 položek. Na každou položku lze odpovědět na sedmibodové Lickertově stupnici (1 = rozhodně nesouhlasím, 2 = nesouhlasím, 3 = spíše nesouhlasím, 4 = ani nesouhlasím, ani souhlasím, 5 = spíše souhlasím, 6 = souhlasím, 7 =

rozhodně souhlasím). Celá škála sestává z pěti faktorů, kterými jsou interpretační chyby (*interpretative control/bias, GRCS – IB*), iluze kontroly (*illusion of control, GRCS – IC*), předpovídání kontroly (*predictive control, GRCS – PC*), očekávání vztahující se ke hře (*gambling – related expectancies, GRCS – GE*) a vnímaná neschopnost přestat s hrou (*perceived inability to stop gambling, GRCS*) (Ravlu & Oei, 2004).

Psychometrické charakteristiky pro vývoj škály byly ověřovány na vzorku 968 dobrovolně se účastnících osob z běžné populace. Aby se ověřila jeho platnost, byly použity také škály SOGS, Motivation Towards Gambling Scale (MTGS) a v poslední řadě Depression Anxiety Stress Scale (DASS – 21). Ukázalo se, že Cronbachova α pro celou škálu dosahovala vysoké hodnoty 0.93. Cronbachova α v jednotlivých pěti subškálách se pohybovala v rozmezí od $\alpha = 0.77$ do $\alpha = 0.91$. Ukázala se statisticky významná pozitivní korelace s ostatními nástroji odhadujícími proměnné mající spojitost s hráčstvím. Mezi ně patří myšlenky související s hrou, motivovanost k hazardu a problémy spojené s hazardem. Významná pozitivní korelace se projevila také s dotazníkem DASS, který měří stavy nálady, především úroveň úzkosti, deprese a stresu. V tomto australském výzkumu nástroj vykazoval dobré psychometrické vlastnosti. Jak však autoři uvádí, tento nástroj je schopný rozpoznat hráčské myšlení u hráčů z neklinické populace (Ravlu & Oei, 2004).

Škála GRCS byla předmětem výzkumu také ve Francii. Psychometrické charakteristiky se ukázaly být podobné těm, které byly popsány v původní, australské, verzi. Stejně jako v předchozím výzkumu, i zde autoři uvádí, že ke zjišťování chybných myšlenek souvisejících s hráčstvím by mělo docházet před nástupem do léčby, zvláště však před zavedením kognitivně – behaviorální terapie (Grall-Bronnec et al., 2012).

Škála GRCS je jediným dosud přeloženým nástrojem pro měření hráčského myšlení, proto jsme zvolili právě ji. Česká standardizace dosud není k dispozici, jako vztažné hodnoty našich průměrů v této škále jsme užili průměry francouzské verze. Dalším důvodem její volby je skutečnost, že je relativně krátká (23 položek), což vzhledem k našim výzkumným podmínkám bylo žádoucí.

5. 2. 5. Škála I-E

I-E škálu vytvořil Julian B. Rotter v roce 1966. Finální verze se vyvíjela na vzorku vysokoškolských studentů. Obsahovala 23 skórovacích položek a 6 položek, které sloužily

jen jako výplň. Škála od samého počátku neměla sloužit k vysoké predikci ve specifických situacích, nýbrž jako slabý prediktor chování v celém spektru možných situací. Rotter sám uvedl možné limity svého konstruktů například tvrzením, že, stejně jako všechny osobnostní testy, i tento je závislý na podmínkách testování, stejně jako na znalosti či předpokladu záměru studie (Rotter, 1975).

Škála I-E měří místo řízení (*locus of control*). Dělí jedince na osoby s vnitřním místem řízení (internalisté) a vnějším místem řízení (externalisté). Česká verze obsahuje 23 položek (polská jich obsahuje 29). Každá z položek obsahuje dvojice tvrzení, mezi nimiž se proband rozhoduje. Alternativa je vždy buď internální, nebo externální. Celkový skóre umísťuje jedince na kontinuum mezi internálním a externálním pólem (Svoboda, 2013).

Psychometrické charakteristiky I-E škály zkoumali v Austrálii Lange a Tiggeman (1981). Škála byla předložena 104 mužům a 173 ženám, kteří studovali prvním rokem psychologii. Cronbachova α pro vnitřní konzistenci testu dosáhla hodnoty 0.74. Pro zjištění stability testu byla po 2 letech a 2 měsících škála opět předložena 93 z těchto studentů. Hodnota korelace celkového skóre mezi oběma administracemi testu byla 0.61 ($p < 0.001$).

I-E škála v naší zemi doposud nebyla standardizována a není striktně dáno její skórování. V našem případě jsme tedy udělili vždy jeden bod za internální odpověď a podle počtu bodů pak jedince umísťovali na pomyslné přímce. Čím více bodů jedinec dosahoval, tím blíže k internálnímu pólu škály se nacházel. Vzhledem k tomu, že neexistuje střed škály, jedinec vždy tíhne spíše k jednomu, či druhému konci. Dotazník byl použit nejen pro snadnost administrace i vyplnění, ale také pro nevelký počet položek. I-E škála byla administrována jako poslední v řadě, a proto bylo žádoucí předcházet únavě účastníků.

5. 2. 6. Doplnující otázky

Doplnující otázky byly vytvořeny tak, abychom o zkoumaném vzorku dostali více informací, které jsme nezískali dotazníky předchozími. Sloužily pouze pro náš hlubší zájem, pro dokreslení již získaných informací, a respondenti byli upozorněni, že na ně v případě nezájmu nemusí odpovídat. Otázky směřovaly do oblasti osobního života, týkaly se věku, vzdělání, pracovní pozice. Dále zkoumaly hráčské zkušenosti, tím máme na mysli věk, ve kterém osoby s hrou začaly, délku zkušenosti s hazardem a přibližnou frekvenci hraní. V neposlední řadě nás zajímala odhadovaná výše celkových proher a dluhů. Posledními oblastmi pak bylo užívání návykových látek v průběhu hraní a přítomnost sebevražedných

myšlenek spojených s hazardem. Dotazování probíhalo formou polo-strukturovaného rozhovoru (Ferjenčík, 2010).

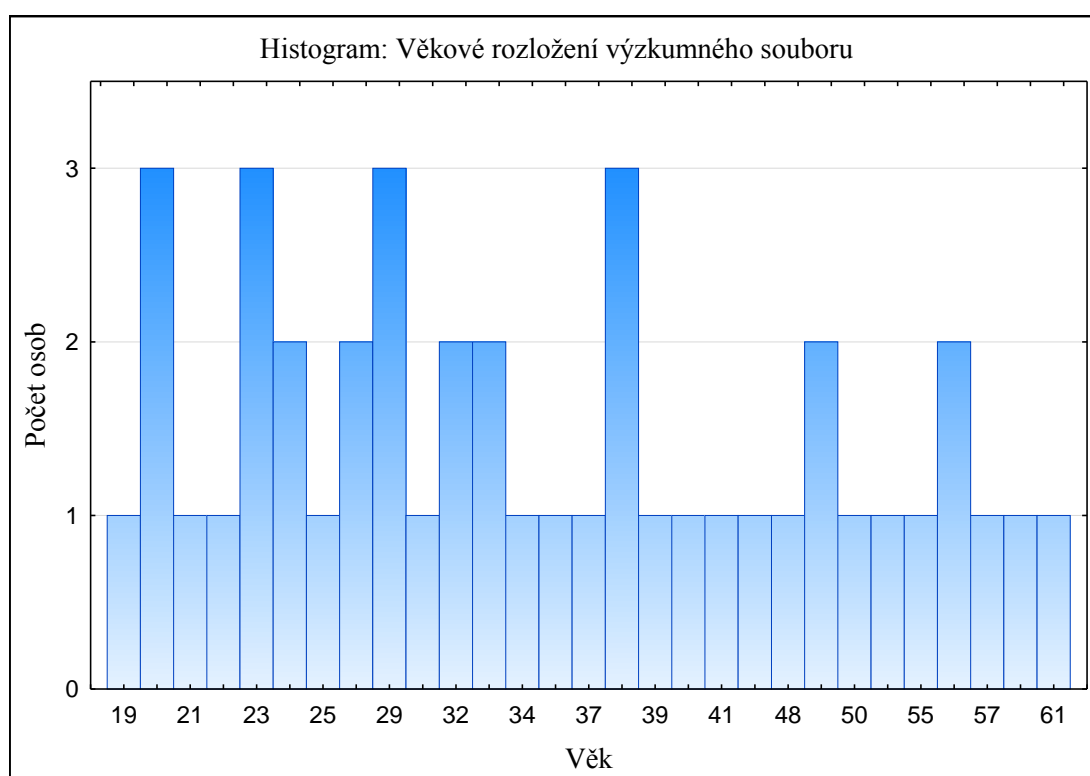
5. 3. Charakteristika zkoumané populace, výběr a popis vzorku

Celkovou populací v našem případě tvoří všechny osoby, u kterých se vyskytují problémy spojené s hazardem. Množství problémových hráčů v České republice není znám. Naším úkolem bylo vybrat reprezentativní vzorek vzhledem ke zkoumané problematice.

Proces výběru participantů byl rozložen do několika vln. V prvních čtyřech vlnách se jednalo o prostý záměrný výběr v herních zařízeních. Z tohoto výběru jsme získali data od 4 respondentů. Další metodou výběru vzorku byl záměrný výběr přes instituci (Ferjenčík, 2000). Byla oslovena Psychiatrická nemocnice v Kroměříži a Psychiatrická nemocnice v Opavě, obě z uvedených poskytly možnost sběru dat od klientů léčících se vzhledem k diagnóze patologického hráčství. Během dvou vln sběru dat v PN v Opavě jsme shromáždili data od 27 osob. Stejný počet návštěv proběhl i v PN v Kroměříži, kde nám data poskytlo 12 respondentů. Vzorek tedy sestával ze 43 oslovených osob, které se hazardních her přímo účastnily, nebo podstupovaly léčbu z jejich závislosti.

Soubor byl složen ze 43 respondentů, 6 osob z tohoto počtu tvořily ženy. Věkové rozpětí se, vzhledem k počtu účastníků, ukázalo jako poměrně rozmanité. Pohybovalo mezi 19 a 61 lety. Nejvíce účastníků bylo ve věku 20, 23, 29 a 38 let, jak je naznačené v grafu č. 1. Průměrný věk našeho souboru byl 35, 95 let.

Graf č. 1: Věkové rozložení výzkumného souboru



Věk: N = 43, Průměr = 35,95, Minimum = 19, Maximum = 61, Sm. odch. = 12,52

Nejvíce našich respondentů, konkrétně 30 z celkového počtu 43, bylo v době dotazování svobodných. Tabulka č. 1 pojednává o rodinném stavu v celém našem souboru.

Tabulka č. 1: Rodinný stav výzkumného souboru

Rodinný stav	Absolutní četnost účastníků	Relativní četnost účastníků
Svobodný/á	30	69,77 %
Ženatý/á	5	11,63 %
Rozvedený/á	7	16,28 %
Vdovec/vdova	1	2,32 %

Největší počet respondentů v našem souboru ukončilo středoškolské vzdělání výučním listem. Jak si lze povšimnout v tabulce č. 2, zastoupení osob s ukončeným základním vzděláním a ukončeným vysokoškolským vzděláním je stejné.

Tabulka č. 2: Nejvyšší dosažené vzdělání výzkumného souboru

Vzdělání	Absolutní četnost účastníků	Relativní četnost účastníků
Základní	3	6,98 %
SOU	20	46,51 %
SŠ s maturitou	17	39,53 %
Vysoká škola	3	6,98 %

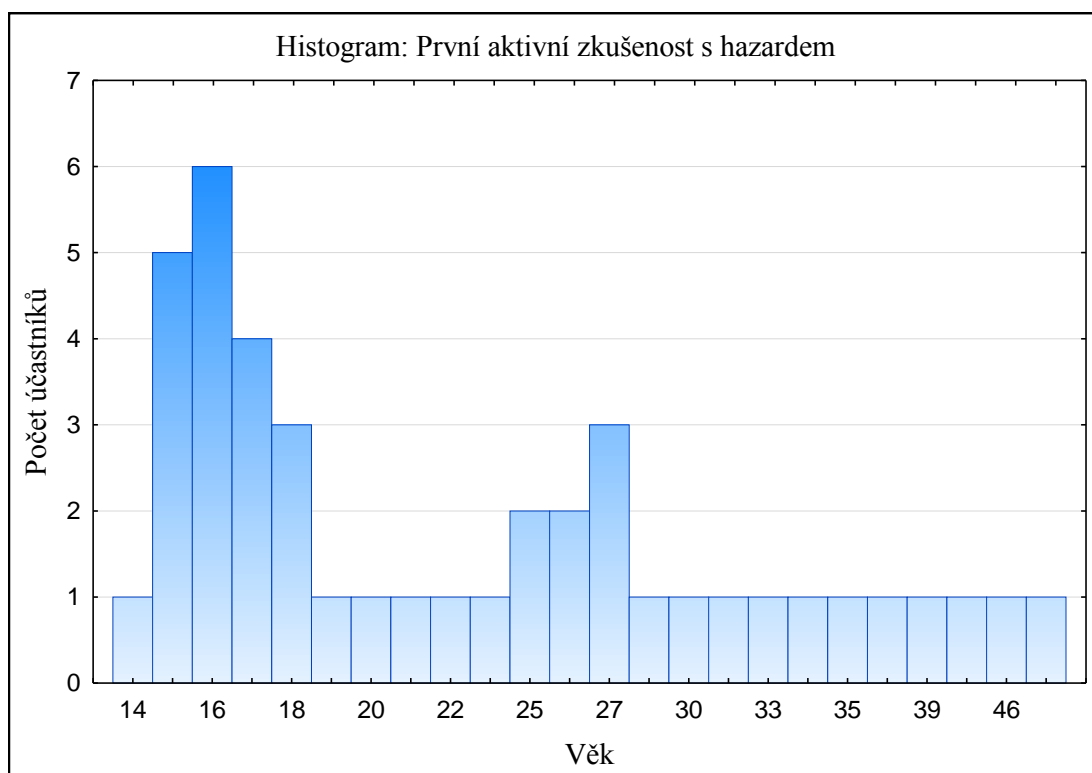
Zjišťovali jsme také základní informace týkající se pracovního statusu v době před nástupem do léčby (v případě záměrného, příležitostného výběru nás zajímal současný pracovní status). Otázka byla formulována tak, aby zjišťovala hlavní zdroj prostředků ke hře. Jednotlivé údaje nalezneme v tabulce č. 3.

Tabulka č. 3: Současný pracovní status výzkumného souboru

Pracovní status	Absolutní četnost účastníků	Relativní četnost účastníků
Nezaměstnaný	12	27,91 %
Zaměstnaný	23	53,49 %
Invalidní důchod/důchod	5	11,63 %
Student	3	6,97 %

Další otázky byly směřovány do oblasti hráčství. První z nich se snažila prozkoumat věk, ve kterém měli respondenti první aktivní zkušenost s hazardem. Jak je patrné z grafu č. 2, šestnáct účastníků svou první zkušenost s hazardem datuje před svým 18 rokem. Toto zjištění je v souladu se zmíněnými údaji (Nešpor & Csémy, 2011) pojednávajícími o hazardních zkušenostech u dospívajících. Průměrný věk je v tomto případě 24 let. Nejčastěji zmiňovanou hodnotou bylo 16 let.

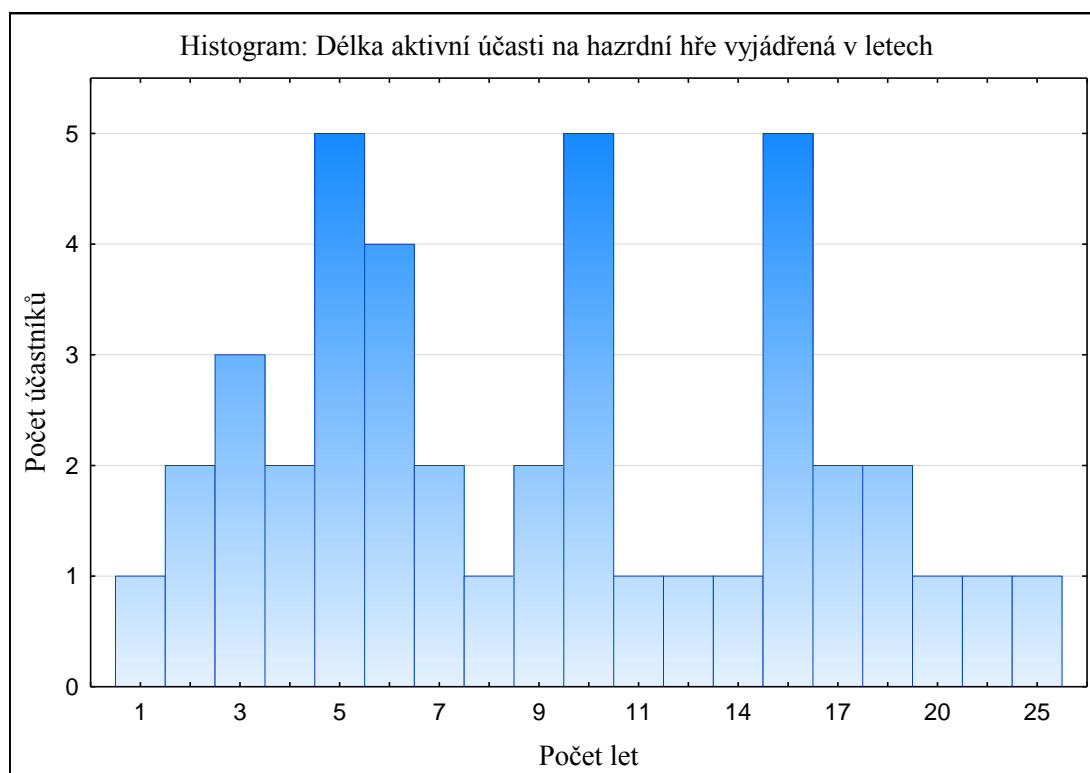
Graf č. 2: První aktivní zkušenost s hazardem



První aktivní zkušenost s hazardem: N = 42, Průměr = 24, Minimum = 14, Maximum = 54, Sm. odch. = 9,80

V grafu č. 3 můžeme nalézt údaj o délce aktivní zkušenosti s hazardem. Vzhledem k tomu, že naším měřítkem byly celé roky v číslech, v tomto údaji není zaznamenán účastník, který má zkušenost s hrou v délce trvání 9 měsíců. Další z účastníků údaj nevedl. Po zaokrouhlení na dvě desetinná místa dostaneme údaj o průměrné délce aktivního hráčství v letech, který je roven číslu 9,55. Respondenti našeho souboru uváděli v tomto případě nejčastěji hodnotu 5, 10 a 15 let.

Graf č. 3: Délka aktivní účasti na hazardní hře vyjádřená v letech



Aktivní účast na hazardní hře, N = 42, Průměr = 9,76, Minimum = 1, Maximum = 25, Sm. odch. = 6

Průměrná frekvence hazardního hraní je vyjádřena v tabulce č. 4. S ohledem na výpovědi našich respondentů jsme se rozhodli udávat počty návštěv herních zařízení a aktivního hráčství za týden.

Tabulka č. 4: Frekvence hazardního hraní

Frekvence hraní	Absolutní četnost účastníků	Relativní četnost účastníků
Méně než 1 týdně	10	23,26 %
1 x týdně	9	20,93 %
2 x týdně	5	11,63 %
3 x týdně	9	20,93 %
4 x týdně	4	9,30 %
denně	6	13,95 %

Další oblastí, která se přímo vztahovala k hazardu, byla celková odhadovaná výše proher. K této otázce se vyjádřilo 41 participantů. Nejčastější hodnotou byla částka 1 milion Kč, kterou uvedlo 7 účastníků. Průměrnou hodnotu činila částka 800 tisíc Kč a průměrnou hodnotou 1 071 220 Kč.

Na otázku, zda se ve spojitosti s hráčstvím vyskytují dluhy, odpovědělo kladně 37 hráčů ze 43 dotazovaných. Zde byla průměrná hodnota vyčíslena na 165 tisíc Kč.

Zajímavou oblastí je rozhodně přítomnost suicidálních myšlenek ve spojitosti s hazardem. Přibližně 37 % vzorku (16 osob) odpovědělo kladně na otázku, zda se ve spojitosti s hrou vyskytly sebevražedné myšlenky.

Poslední zmíněnou oblastí charakterizující náš vzorek je užívání návykových látek během hazardu. 29 osob uvedlo, že během hry konzumuje alkohol, 15 z nich současně kouří a 3 současně užívají marihuanu. Pouze cigarety kouří 9 lidí. Jedna osoba uvedla během hry užívání pervitinu. 4 respondenti uvedli, že během hry nekonzumují žádné návykové látky. V tomto kontextu bylo zajímavým zjištěním, že 3 účastníci našeho souboru ve své minulosti uvedli léčbu ze závislosti na návykových látkách.

5. 4. Etika ve výzkumu

Všichni oslovení účastníci byli pravdivě informováni o cílech výzkumu, stejně jako o svých právech a možnosti kdykoliv z výzkumu odstoupit. V případě informace o předmětu výzkumu jsme namísto termínu kognitivní omyly, vzhledem k možnému zkreslení výsledků participanty, zvolili formulaci myšlení během hry. Participantům nebyla poskytována žádná finanční ani hmotná odměna. Každý z nich obdržel informovaný souhlas, v němž byly přiloženy informace o výzkumu, právech účastníků a kontakt na realizátory. Jeho podpisem schválil svůj souhlas se zpracováním dat pro potřeby výzkumu. Dále jsme zmínili přibližný čas potřebný k vyplnění dotazníků. Každý účastník ihned obdržel anonymní kód dotazovaného, jenž zajišťoval anonymitu po celou dobu práce s daty, jež byly taktéž překódovány. Přístup k datům měli pouze výzkumníci. Všechna data byla po dobu výzkumu pečlivě uložena v osobním počítači a chráněna heslem před zneužitím.

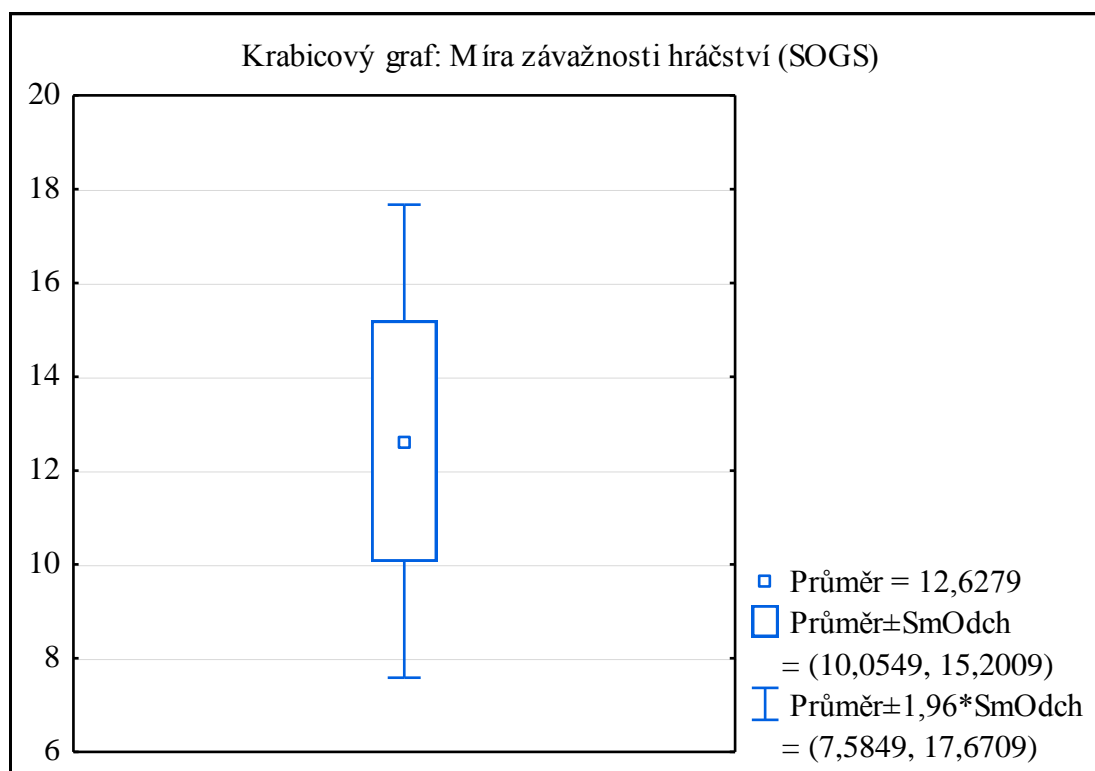
6. Analýza dat a interpretace výsledků

Do výzkumu byla zahrnuta data získaná od 43 respondentů. V případě 2 účastníků muselo dojít o vyřazení z výzkumu. Jednak pro rozsáhlé množství nevyplněných otázek v jednotlivých dotaznících, a dále pro nesouhlas se zveřejněním výsledků. Data byla pomocí skeneru překódována a jako datová matice převedena do počítačového programu Excel. Do podoby kvantitativních dat byly převedeny také doplňující informace získané z krátkého rozhovoru. Veškeré finální úpravy datové matice probíhaly v programu Excel. Pro výpočet souvislostí jsme v programu Statistica 12 ve všech případech použili Pearsonovy korelace.

Před samotnou interpretací výsledků je nutné zmínit míru závažnosti hráčství, rozložení množství kognitivních omylů a skóre v dotazníku místa řízení u naší výzkumné populace.

Míra závažnosti hráčství byla zjišťována prostřednictvím dotazníku SOGS. Výsledek 5 a více bodů znamená pravděpodobnost výskytu patologického hráčství. Z grafu č. 4 můžeme vyzorovat, že všichni účastníci našeho výzkumu dosahovali hodnoty vyšší než 8 bodů, tedy se jednalo o pravděpodobné patologické hráče. Nejčastější hodnotou bylo 9 a 14 bodů. Pomocí dotazníku PGSI jsme tato zjištění ověřovali.

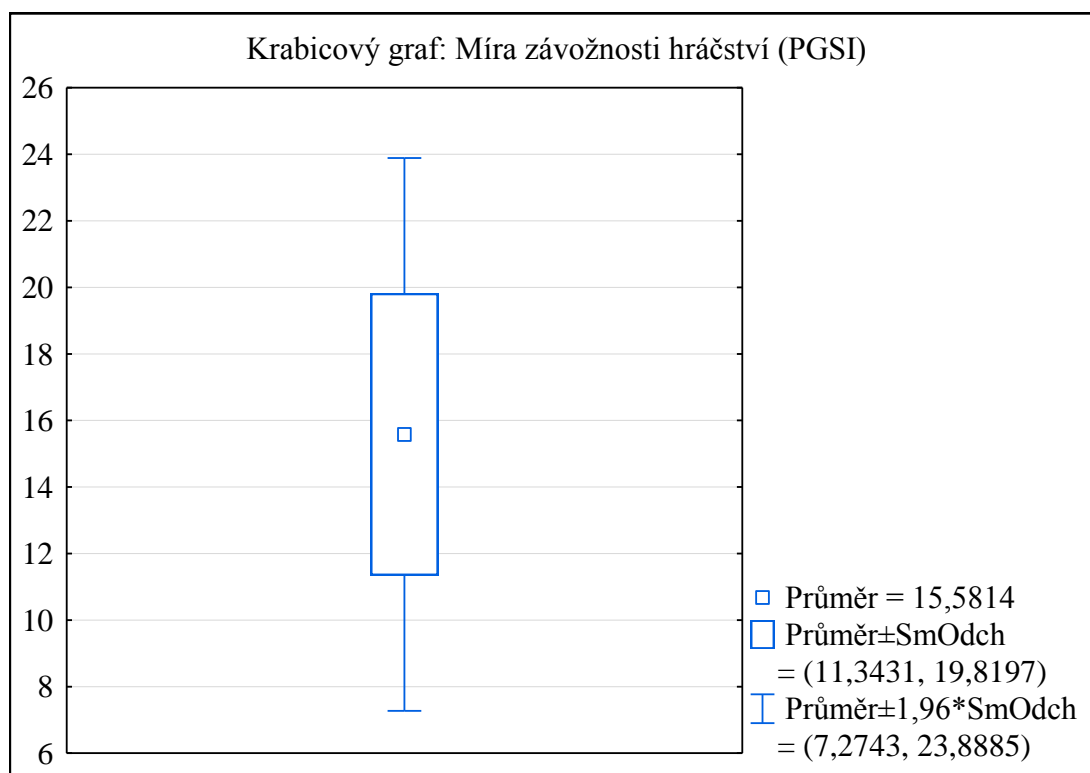
Graf č. 4: Míra závažnosti hráčství dle dotazníku SOGS



Míra závažnosti hráčství (SOGS), N = 43, Průměr = 12,63, Minimum = 8 , Maximum = 17 , Sm. odch. = 2,57

Pro posouzení závažnosti hráčství jsme použili také dotazník PGSI, který rovněž vyplnili všichni respondenti (N = 43). Minimální dosaženou hodnotou bylo 7 bodů, maximální 24. Podle počtu dosažených bodů jsme vytvořili 3 pásma, která vzestupně indikovala míru závažnosti problémů spojených s hazardem. V tomto dotazníku 42 osob dosahovalo skóre 8 a více bodů, což stejně jako v dotazníku SOGS znamená pravděpodobnost patologického hráčství. Pouze jedna osoba dosahovala nižšího skóre, konkrétně 7 bodů, které spadalo do pásma 2, pro které jsou předpokládány závažné problémy spojené s hraním. Na základě výsledků dotazníku SOGS a PGSI lze konstatovat, že se v našem souboru u všech lidí vyskytuje pravděpodobnost patologického hráčství.

Graf č. 5: Míra závažnosti hráčství dle dotazníku PGSI

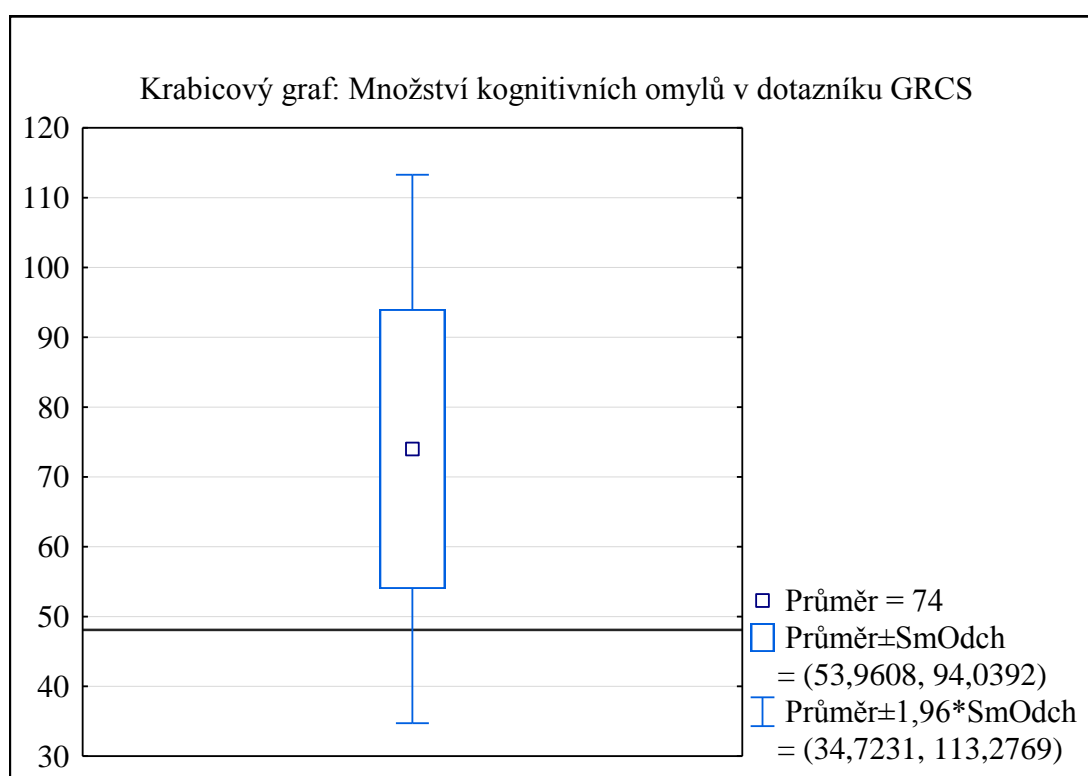


Míra závažnosti hráčství (PGSI), N = 43, Průměr = 15,58, Minimum = 7, Maximum = 24, Sm. odch. = 4,24

Graf č. 6 znázorňuje rozložení množství kognitivních omylů. Průměrnou hodnotou v dotazníku GRCS bylo 74 bodů. Minimální hodnota činila 39 bodů, maximální 116 bodů. Rozpětí dosahovalo 77 bodů. Hodnotu průměru jsme srovnali s průměrnou hodnotou dosaženou ve výzkumu škály GRCS realizované pro potřeby její francouzské adaptace (Grall-Bronnec et al., 2012). Jejich vzorek sestával z 379 participantů, z nich pouze 13 bylo pravděpodobnými patologickými hráči. Průměrná hodnota škály GRCS dosáhla 48,08 bodů. Hodnota směrodatné odchylky byla v tomto případě 29,99. Průměrná hodnota je v grafu vyznačena černou čarou.

Jak je patrné z grafu č. 6, průměrná hodnota v dotazníku GRCS byla v případě našeho výzkumného souboru vyšší. Průměry se od sebe pravděpodobně liší z důvodu zkoumané populace. Náš vzorek sestával z pravděpodobných patologických hráčů, kteří mohou vykazovat vyšší míru kognitivních omylů, což se v našem případě potvrdilo.

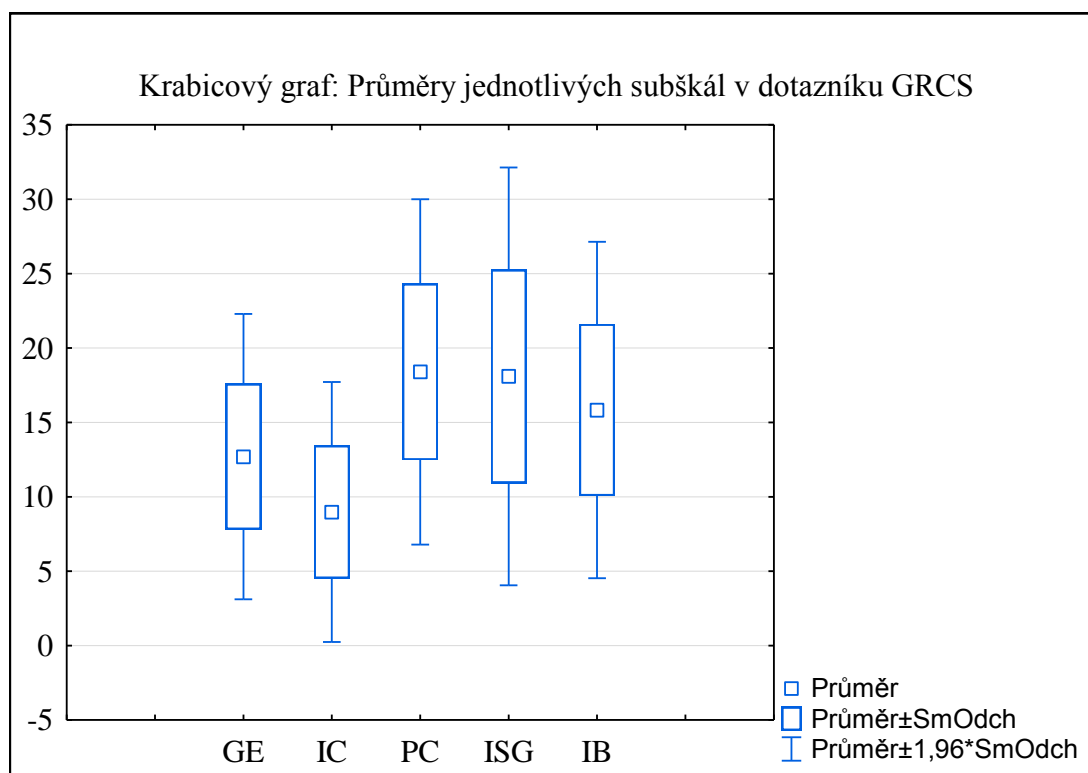
Graf č. 6: Množství kognitivních omylů v souboru respondentů



Množství kognitivních omylů, N = 43, Průměr = 74, Minimum = 39, Maximum = 116, Sm. odch. = 20,04

Graf č. 7 představuje průměry v jednotlivých subškálách dotazníku GRCS. I zde jsme pro srovnání průměrů v našem souboru použili francouzskou adaptaci škály GRCS (Grall-Bronnec, 2012). Průměr subškály očekávání vztahující se k hazardu (*Gambling related expectancies-GE*) dosahoval v případě francouzského testování hodnoty 9,30 (SD = 5,09). Průměr subškály Iluze kontroly (*Illusion of control-IC*) nabýval hodnoty 6,60 (SD = 4,36). V subškále předpovídaná kontrola (*Predictive control-PC*) se průměr pohyboval v hodnotě 13,96 (SD = 6,87). Průměr v subškále neschopnost přestat hrát (*Incapacity to stop gambling-ISG*) činil 8,91 (SD = 6,59). Poslední subškálou jsou interpretační chyby (*Interpretative bias-IB*), které měly průměrnou hodnotu 9,31 bodů (SD = 5,45). Průměry všech subškál v našem souboru jsou zvýrazněny pod grafem č. 7. Jejich hodnoty v našem souboru byly vyšší než hodnoty průměrů uvedeného testování. Subškála iluze kontroly (*Illusion of control-IC*), jejíž průměr je nejnižší, by mohla odkazovat na přítomnost terapeutického zásahu v případě našeho souboru.

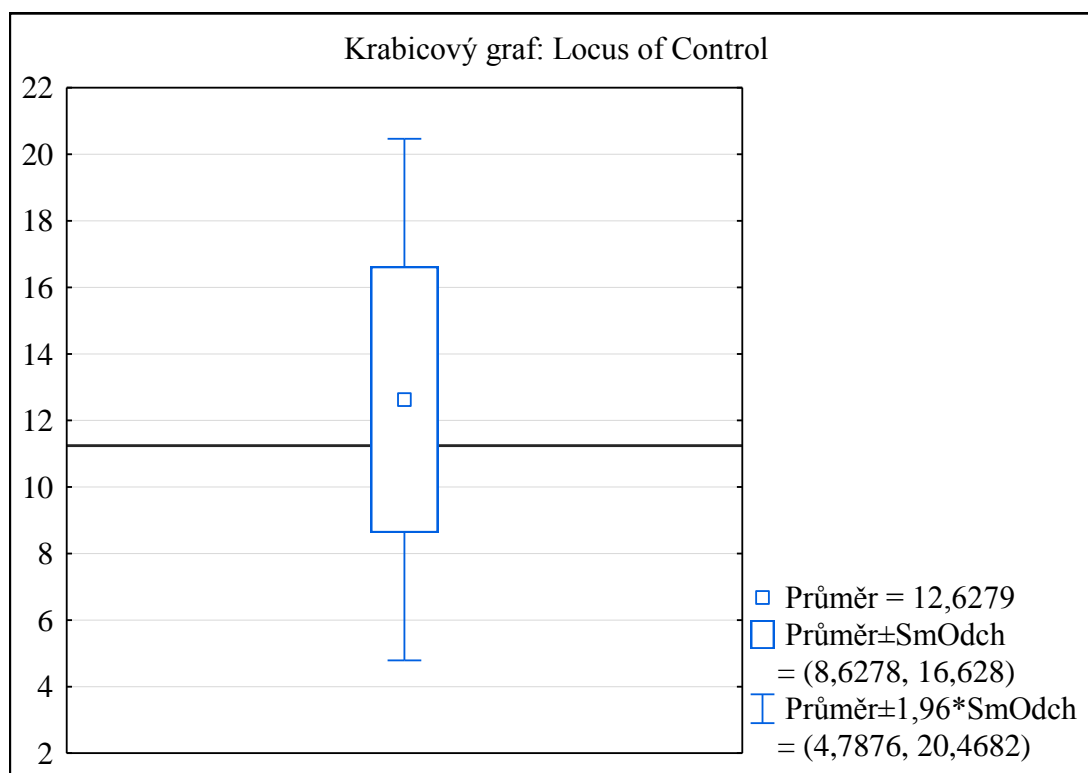
Graf č. 7: Jednotlivé subškály dotazníku GRCS



Gambling related expectancies, N = 43, **průměr** = 12,7, minimum = 4, maximum = 22, sm. odch. = 4,89
Illusion of control, N = 43, **průměr** = 8,98, minimum = 4, maximum = 27, sm. odch. = 4,46
Predictive control, N = 43, **průměr** = 18,4, minimum = 8, maximum = 30, sm. odch. = 5,92
Incapacity to stop gambling, N = 43, **průměr** = 18,09, minimum = 5, maximum = 34, sm. odch. = 7,16
Interpretative bias, N = 43, **průměr** = 15,84, minimum = 4, maximum = 28, sm. odch. = 5,77

V poslední řadě prezentujeme graf č. 8, v němž jsou znázorněny hrubé skóry za internální odpovědi I-E škály měřící místo řízení. Maximální dosažitelná hodnota je 23 bodů, minimální 0 bodů. V našem případě platí, že čím vyššího množství bodů osoba dosáhla, tím internější je její místo řízení. Nejčastěji se vyskytovala hodnota 11 a 14 bodů. Škála nemá svůj střed, proto můžeme tvrdit, že v našem souboru se vyskytovalo 17 účastníků blíže směrem k externálnímu pólu škály, zbylých 26 se nacházelo blíže k pólu internálnímu. Jako referenční hodnotu jsme v grafu použili výsledky výzkumu, v němž jeho autoři zkoumali vztah mezi místem řízení a sklony ke kritickému myšlení (Bahadir, Certel & Turan, 2014). Studie byla provedena na souboru 526 respondentů, uchazečů o studium tělesné výchovy. Průměrná hodnota místa řízení dosáhla 11,24 bodů (SD = 2,68). Referenční hodnota pro srovnání průměrů je v grafu zvýrazněna černou přímkou. Opět se můžeme zamýšlet nad vlivem terapeutického zásahu, který jedince může podporovat v osvojení interního místa řízení.

Graf č. 8: Locus of Control



Locus of Control, N = 43, Průměr = 12,63, Minimum = 2, Maximum = 21, Sm. odch. = 4

6.1. Vyjádření k platnosti hypotéz

Pro náš výzkum byly stanoveny tři základní cíle a jim odpovídající hypotézy, pro něž jsme zkoumali jejich platnost. Prvním cílem bylo zjistit, zda v případě našeho souboru roste se závažností hazardu množství myšlenkových chyb. Hypotéza odpovídající tomuto cíli byla stanovena následovně:

H_1 : Existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi závažností hazardu a množstvím kognitivních omylů.

Tabulka č. 5: Výsledek Pearsonovy korelace mezi závažností hazardu (SOGS) a množstvím kognitivních omylů

Korelace: Závažnost hazardu (SOGS) a množství kognitivních omylů Hladina významnosti $p < ,05$ N=43	
Proměnná	GRCS
SOGS	0,257

Tuto hypotézu jsme se rozhodli zkoumat i korelací druhého nástroje pro měření závažnosti hazardu (PGSI) s množstvím kognitivních omylů.

Tabulka č. 6: Výsledek Pearsonovy korelace mezi závažností hazardu (PGSI) a množstvím kognitivních omylů

Korelace: Závažnost hazardu (PGSI) a množství kognitivních omylů Hladina významnosti $p < ,05$ N=43	
Proměnná	GRCS
PGSI	0,406

První hypotézu pro náš soubor zamítáme na hladině významnosti $\alpha < 0,05$. V našem souboru se mezi proměnnými závažnost hráčství v dotazníku SOGS a množství kognitivních omylů vyskytuje slabá pozitivní korelace, která však není statisticky významná. V případě užití hodnot dotazníku PGSI zjišťujeme střední pozitivní korelaci. Domníváme se, že tento výsledek může být ovlivněn výběrem vzorku. Moderátorem tohoto vztahu by mohl být vliv kognitivně-behaviorální terapie, s jejíž pomocí se myšlenkové chyby u hazardních hráčů odstraňují. Za zmínku stojí i fakt, že hodnoty v dotazníku PGSI silněji korelují s množstvím kognitivních omylů.

Druhým cílem bylo zjistit, zda u našich participantů existuje vztah mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení. Pro tento cíl byla stanovena následující hypotéza:

H₂: Existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení.

Tabulka č. 7: Výsledek Pearsonovy korelace mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení

Korelace: Množství kognitivních omylů a interní LOC Hladina významnosti $p < ,05$ N=43	
Proměnná	LOC
GRCS	-0,051

Druhou hypotézu v případě našeho souboru také zamítáme. Hladina významnosti α byla nižší než hodnota 0,05. V případě vztahu mezi závažností hazardu a interním místem

řízení nebyla nalezena žádná korelace. Zde se můžeme zamýšlet, zda lze předpokládat souvislost mezi závažností hazardního chování a místem řízení, které se, podle zjištění zmíněného v kapitole Locus Of Control, u problémových hráčů a běžné populace neliší. Dále je nutné se zamyslet, zda lze v tomto vztahu předpokládat interní LOC i přesto, že dotazník GRCS obsahuje subškálu iluze kontoly, jejíž položky vykazují přítomnost externího místa řízení (modlení mi pomáhá vyhrávat; určitá čísla anebo barvy zvyšují moji šanci na výhru; sbírám určité předměty, které zvyšují moji šanci na výhru; mám určité rituály a zvyky, které zvyšují moji šanci na výhru). Skórování v těchto položkách by mohlo výrazně ovlivnit výsledek, proto je vhodné zaměřit se na jednotlivé subškály zvlášť.

Třetí cíl měl za úkol prozkoumat, zda v našem souboru existuje spojitost mezi kognitivními omyly spadajícími pod kategorii iluze kontoly (*illusion of control*) a externím místem řízení. Příslušná hypotéza zní následovně:

H₃: Existuje statisticky významná negativní korelace mezi množstvím kognitivních omylů spadajících pod kategorii iluze kontoly (*illusion of control*) a interním místem řízení.

Tabulka č. 8: Výsledek Pearsonovy korelace mezi množstvím kognitivních omylů spadajících pod kategorii iluze kontoly (GRCS-IC) a interním místem řízení

Korelace: Množství kognitivních omylů spadajících pod kategorii iluze kontoly a interní místo řízení Hladina významnosti $p < ,05$ N=43	
Proměnná	LOC
GRCS - IC	-0,102

Také v případě třetí hypotézy byla hladina významnosti α stanovena nižší než 0,05. Hypotézu v případě našeho souboru na této hladině významnosti zamítáme. Neprokázala se negativní korelace mezi množstvím kognitivních omylů spadajících pod kategorii iluze kontoly (GRCS-IC) a interním místem řízení. Na tomto místě lze opět zauvažovat nad vhodností výběru participantů. V případě položek spadajících pod subškálu iluze kontoly (modlení mi pomáhá vyhrávat; určitá čísla anebo barvy zvyšují moji šanci na výhru; sbírám určité předměty, které zvyšují moji šanci na výhru; mám určité rituály a zvyky, které zvyšují moji šanci na výhru) lze předpokládat, že existuje snaha tyto terapeuticky odbourávat.

Souhrnně se k platnosti hypotéz můžeme vyjádřit následovně:

H₁: Existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi závažností hazardu a množstvím kognitivních omylů.

Hypotéza byla zamítnuta na hladině významnosti $\alpha < 0,05$.

H₂: Existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení.

Hypotéza byla zamítnuta na hladině významnosti $\alpha < 0,05$.

H₃: Existuje statisticky významná negativní korelace mezi množstvím kognitivních omylů spadajících pod kategorii iluze kontroly a interním místem řízení.

Hypotéza byla zamítnuta na hladině významnosti $\alpha < 0,05$.

6. 2. Dílčí cíle

Dále jsme si stanovili dílčí cíle. První z nich zjišťoval, zda existuje souvislost mezi frekvencí hazardu a množstvím kognitivních omylů. Vztah je vyjádřen v tabulce č. 9

Tabulka č. 9: Výsledek Spearmanovy korelace mezi frekvencí hazardní hry a množstvím kognitivních omylů

Korelace: Frekvence hazardní hry a množství kognitivních omylů Hladina významnosti $p < ,05000$ N = 43	
Proměnná	GRCS
Frekvence	-0,048

V případě frekvence hazardní hry a množství kognitivních omylů se v našem výzkumném souboru neprojevila korelace na hladině významnosti $\alpha < 0,05$. Spearmanovy korelace jsme v tomto případě zvolili z důvodu kódování frekvence hazardní hry do podoby ordinální proměnné.

Snažili jsme se také prozkoumat, zda existuje souvislost mezi frekvencí hazardu a interním místem řízení.

Tabulka č. 10: Výsledek Spearmanovy korelace mezi frekvencí hazardní hry a interním místem řízení

Korelace: Frekvence hazardní hry a interní místo řízení Hladina významnosti $p < ,05000$ N = 43	
Proměnná	LOC
Frekvence	0,230

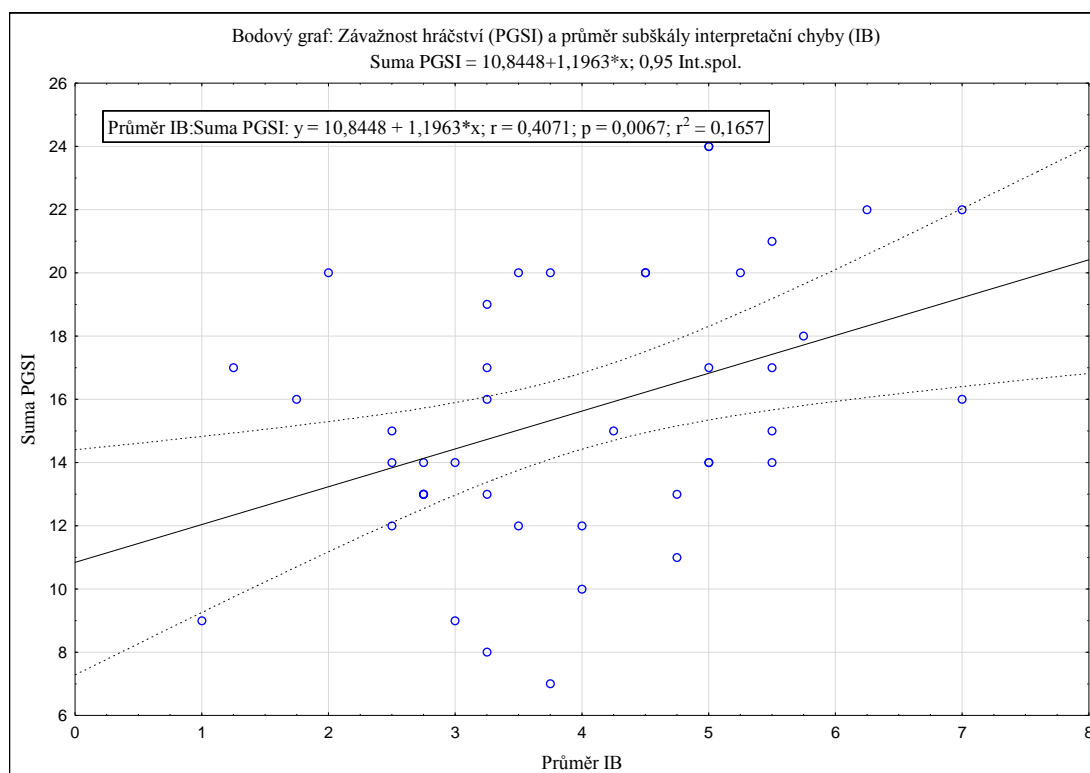
Také v tomto případě byla hladina významnosti α nižší než 0,05. Mezi proměnnými frekvence hazardu a interní místo řízení se vyskytla slabá pozitivní korelace. Opět jsme použili Spearmanovu korelaci. Jak zmínil Svoboda (2013) s věkem a rostoucími zkušenostmi lidé mohou přecházet k internálnímu pólu škály. Domnívali jsme se, že s rostoucí frekvencí hry by hráči mohli získat domnělý pocit vlády nad vnějšími událostmi. Tento předpoklad se však nepotvrdil.

V dalším kroku jsme prověřovali korelace jednotlivých subškál dotazníku GRCS se závažností hráčství (SOGS; PGSI), vytvořili jsme tabulku (tabulka č. 11), ve které jsou uvedeny všechny vzájemné korelace. Vzájemná korelace jednotlivých subškál, stejně jako vztah mezi jednotlivými dotazníky měřícími závažnost hráčství, jsme v samostatných grafech nezmiňovali. Rozhodli jsme se zaměřit na ostatní vztahy, jejichž hodnota je vyšší než 0,3. Té odpovídá vztah mezi závažností hráčství a subškálou neschopnost přestat s hrou (ISG). Bodový graf (graf č. 9) jsme vytvořili pro vztah subškály interpretační chyby (IB) a dotazníku PGSI, jehož hodnota je vyšší než 0,4.

Tabulka č. 11: Korelace jednotlivých subškál dotazníku GRCS se závažností hráčství

	GE	IC	PC	ISG	IB	GRCS	PGSI	SOGS
GE	1,000	0,321	0,262	0,432	0,458	0,679	0,153	-0,195
IC	0,321	1,000	0,377	-0,013	0,383	0,518	0,293	0,153
PC	0,262	0,377	1,000	0,293	0,696	0,749	0,256	0,238
ISG	0,432	-0,013	0,293	1,000	0,502	0,691	0,310	0,098
IB	0,458	0,383	0,696	0,502	1,000	0,870	0,407	0,118
GRCS	0,679	0,518	0,749	0,691	0,870	1,000	0,406	0,126
PGSI	0,153	0,293	0,256	0,310	0,407	0,406	1,000	0,223
SOGS	-0,195	0,153	0,238	0,098	0,118	0,126	0,223	1,000

Graf č. 9: Bodový graf průměru interpretačních chyb a závažnosti hráčství



V bodovém grafu zároveň nalezneme informaci o hodnotě, o kterou stoupne proměnná na ose y, pokud se o jednotku zvýší proměnná na ose x. V našem případě tedy přímka znázorňuje, jak by se měnily hodnoty závažnosti hráčství (PGSI) v případě, že stoupne průměr interpretačních chyb (IB). Hodnota $r = 0,407$ poukazuje na střední pozitivní korelaci mezi subškálou interpretační chyby (IB) a závažností hazardu.

Posledním dílčím cílem bylo prozkoumat, zda přítomnost suicidálních myšlenek má vliv na množství kognitivních omylů. Přítomnost/nepřítomnost suicidálních myšlenek ve spojitosti s hrou tedy byla kritériem pro zařazení do skupiny. Skupinu s přítomností suicidálních myšlenek tvořilo 16 osob. 27 osob se nacházelo ve skupině druhé. Pro výpočet hodnoty byl použit Mann-Whitneyův U Test. Naměřená hodnota $U = 187$, $P = 0,474$. Na hladině významnosti $p < 0,05$ nebyl nalezen žádný rozdíl mezi skupinami. Stejně bychom mohli zjišťovat vliv alkoholu na množství kognitivních omylů během hry, v tomto případě byl však poměr mezi skupinami 29:14.

Ze všech uvedených výsledků nelze předpokládat, že osoby s vyšší mírou závažnosti hazardu budou vykazovat vyšší výskyt kognitivních omylů. Stejně tak se nelze domnívat, že

v případě převládajícího místa řízení budou osoby náchylnější ke vzniku těchto chyb v myšlení.

6. 2. 1. Reliabilita dotazníků GRCS a PGSI

Škála, kterou jsme použili pro měření kognitivních omylů, je v českém jazyce nástrojem novým. Bylo zapotřebí zjistit její reliabilitu a porovnat ji s příslušnými hodnotami odpovídajícími stejné verzi v jiném jazyce. Pro tyto potřeby byla použita australská verze (Ravlu & Oei, 2004), ve které se hodnota Cronbachovy α rovnala 0.93. V našem výzkumu Cronbachova α pro všechny položky dosahovala hodnoty 0.86. Na základě tohoto zjištění lze konstatovat, že dotazník dosahoval dostatečné spolehlivosti. V australské verzi se hodnota pro jednotlivé subškály pohybovala v rozmezí od $\alpha = 0.77$ do $\alpha = 0.91$. Hodnota Cronbachovy α pro jednotlivé subškály se v případě našeho testování pohybovala od 0.62 do 0.83. Nejnižších hodnot dosahovaly subškály předpovídaná kontrola (PC) $\alpha = 0.62$, očekávání spojené s hazardem (GE) $\alpha = 0.64$, iluze kontroly (IC). Subškála interpretační chyby (IB) dosahovala hodnoty $\alpha = 0.79$ a nejvyšší hodnotu Cronbachovy α jsme naměřili pro subškálu neschopnost přestat s hazardní hrou (ISG), která se rovnala číslu 0.83. V tabulce č. 12 nalezneme výpočty pro jednotlivé položky. U každé položky je navíc uvedeno, o kolik by se navýšila hodnota Cronbachovy α po jejím odstranění.

Tabulka č. 12: Výsledky spolehlivosti dotazníku GRCS

proměnná	Souhrn pro měř.: Prům=74,000 SmOdch =20,039 Plat. N:43 Cronbach. alfa: ,864 Standardiz. alfa: --,862				
	Prům. po odstr.	Rozptyl po ods.	SmOdch po ods.	Prv-Celk Korel.	Alfa po odstr.
grsc_1	70,744	359,03	18,948	0,4494	0,8583
grsc_2	71,116	355,13	18,845	0,5191	0,8559
grsc_3	72,116	376,71	19,409	0,2532	0,8638
grsc_4	71,116	358,24	18,927	0,5668	0,8552
grsc_5	70,837	353,35	18,797	0,5393	0,8552
grsc_6	71,233	358,92	18,945	0,4927	0,8570
grsc_7	69,047	352,46	18,774	0,5347	0,8553
grsc_8	71,349	369,48	19,222	0,2925	0,8635
grsc_9	70,837	360,23	18,980	0,4610	0,8579
grsc_10	69,930	339,09	18,414	0,7366	0,8479
grsc_11	71,372	363,63	19,069	0,4223	0,8592
grsc_12	69,977	354,26	18,822	0,4403	0,8588
grsc_13	72,140	377,93	19,441	0,2893	0,8628
grsc_14	70,349	351,86	18,758	0,5355	0,8552
grsc_15	70,116	345,73	18,594	0,6330	0,8517
grsc_16	69,953	369,49	19,222	0,2523	0,8656
grsc_17	70,047	358,00	18,921	0,4026	0,8602
grsc_18	71,419	363,69	19,071	0,3877	0,8603
grsc_19	71,279	384,90	19,619	0,0995	0,8677
grsc_20	69,279	347,60	18,644	0,5893	0,8532
grsc_21	71,721	364,11	19,082	0,4523	0,8584
grsc_22	71,093	360,36	18,983	0,3911	0,8604
grsc_23	70,930	380,72	19,512	0,1448	0,8674

V tabulce č. 13 nalezneme hodnoty spolehlivosti pro dotazník PGSI, který v našem výzkumu sloužil k posouzení úrovně závažnosti hráčství. Námi naměřenou hodnotu jsme srovnávali s výzkumem, který provedli Ferris a Wynne (2001). V jejich případě dosáhla Cronbachova α hodnoty 0.84. V našem případě se jedná o hodnotu $\alpha = 0.66$. Tabulka opět ukazuje navýšení reliability po odstranění položek. Je patrné, že nejnížší spolehlivost vykazovala položka č. 2.

Tabulka č. 13: Výsledky spolehlivosti dotazníku PGSI

proměnná	Souhrn pro měř.: Prům=15,581 SmOdch =4,238 Plat. N:43 Cronbach. alfa: ,662 Standardiz. alfa: --,664				
	Prům. po odstr.	Rozptyl po ods.	SmOdch po ods.	Prv-Celk Korel.	Alfa po odstr.
Pgsi_1	14,093	14,782	3,845	0,231	0,661
Pgsi_2	14,093	15,294	3,911	0,193	0,667
Pgsi_3	13,837	12,834	3,582	0,613	0,571
Pgsi_4	14,000	13,349	3,654	0,478	0,601
Pgsi_5	13,558	15,130	3,890	0,290	0,645
Pgsi_6	13,930	14,670	3,830	0,278	0,649
Pgsi_7	14,047	14,835	3,852	0,307	0,642
Pgsi_8	13,698	13,885	3,726	0,429	0,614
Pgsi_9	13,395	15,262	3,907	0,255	0,652

7. Diskuze

V následující kapitole se zaměříme na nedostatky a úskalí, se kterými se tato práce setkává. Jak jsme již uvedli, výběr participantů měl proti původnímu výzkumného plánu probíhat zcela odlišným způsobem. Zúžena byla také volba metod. Tyto, a mnohé další faktory pravděpodobně znemožnily přínosu přesnějších výsledků.

Neprokázala se statisticky významná souvislost mezi závažností hráčství a množstvím kognitivních omylů, stejně jako mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení. Množství kognitivních omylů z položek GRCS měřících iluzi kontroly nijak nesouvisel s externím místem řízení. Níže shrneme možná vysvětlení těchto výsledků.

V první řadě budeme hovořit o výběru participantů pro náš zkoumaný soubor. Ten je obrovskou slabinou celého výzkumu. Jak již bylo zmíněno, dotazník GRCS zkoumá kognitivní omyly nejlépe u problémových hráčů. Přítomnost zásahu kognitivně-behaviorální terapie jistě výrazně snižuje jeho výpovědní hodnotu (Grall-Bronnec et al., 2012). Hráči dokonce při administraci dotazníku nebyli požádáni, aby se myšlenkami vrátili do doby, kdy se aktivně věnovali hazardu. Tento nedostatek vysvětlujeme snahou zabránit bažení u klientů abstinujících od tohoto druhu závislosti. Lze přirozeně předpokládat, že jedním z pilířů práce s patologickými hráči je důkladná znalost přítomnosti kognitivních omylů a jejich systematické odstraňování. Z tohoto pohledu se v našem souboru nejspíš vyskytly pouze myšlenkové chyby, které dosud byly odolné ke změně. Rozhodně se ale nemůžeme domnívat, že bychom stejných výsledků dosáhli v případě problémových hráčů oslovených v přirozeném prostředí.

V případě, že je celý náš soubor složen z pravděpodobných patologických hráčů, chybí v něm hodnoty od vzorku populace, u které se vyskytly problémy spojené s hazardem, ale nejedná se o patologické hráčství. Dále také chybí hodnoty od osob, jež se hazardu věnují pouze rekreačně. Tyto osoby by pak mohly značným způsobem ovlivnit výsledky. Ačkoliv jsme tyto hráče oslovili, nesetkali jsme se s kladnou odezvou.

Pokud zůstaneme na straně participantů, další limity studie mohou spočívat v nedostatečném rozsahu souboru. V případě větší rozmanitosti by se mohly výsledky v oblasti rozložení místa řízení změnit a prokázat tak možnou přítomnost sklonu k jednomu z pólů I-E škály.

Dále uvažujeme nad vhodností zkoumat míru závažnosti hazardu ve vztahu ke kognitivním omylům i místu řízení. Jak naznačují některé studie (Zhou et al., 2012; Moore & Ohtsuka, 1999), iluzi kontroly můžeme považovat za prediktor četnosti hazardu. V případě příštích studií by mohlo být zajímavé se nad tímto zjištěním pozastavit. Zkoumat počet odehraných let namísto frekvence nám přišel zavádějící z důvodu velkého věkového rozpětí souboru.

Zhodnocovali jsme i samotné zkoumání místa řízení. Ve výsledcích jednoho z výzkumů (Clarke, 2004) bylo uvedeno, že se locus of control u hráčů neliší od běžné populace. Můžeme rozvíjet spekulace, kdy se místo řízení vyvíjí a nakolik je stabilní, ale vzhledem k faktu, že přístup k hazardu mají téměř všechny osoby z celé populace, předpokládáme, že i LOC bude u hráčů rovnoměrně rozložen. Další slabinou zkoumání LOC ve vztahu ke kognitivním omylům je složení otázek v dotazníku GRCS. Je patrné, že některé nich, jak již bylo zmíněno, jsou zaměřené spíše externálně, jiné internálně. Z tohoto důvodu by bylo vhodné zkoumat spíše vztah jednotlivých subškál k místu řízení.

Vliv na zjištění mohla mít volba dotazníků. Všechny z nich jsou sebeposuzující. Účastníci mohli výsledky z jakéhokoliv důvodu zkreslovat. Jeden z možných důvodů zkreslení je samotný fakt, že se stali předmětem výzkumu. To mohlo probouzet snahu jevit se v lepším světle a neuvádět zcela pravdivé odpovědi. Účastníci mohli v případě dotazníku GRCS snadno prohlédnout, že mapujeme oblast kognitivních omylů. Svou úlohu mohlo hrát popření existence těchto iracionálních konstruktů. Přestože probandům bylo sděleno, že se k výsledkům nemůže dostat nikdo kromě experimentátorů, mohly se objevit obavy z poskytnutí informací psychologům konkrétního oddělení. Existence nežádoucích proměnných (například únava, neochota ke spolupráci) mohla také hrát svoji roli při volbě odpovědí.

Návrh, jak kognitivní omyly regulovat přinesli Benshain a kol. (2004). V případě opakování nezávislosti událostí, byl jejich výskyt podstatně nižší. Jak již bylo zmíněno, tento princip byl prostřednictvím terapeutického zásahu aplikován u většiny našeho výzkumného souboru. Z tohoto úhlu pohledu by bylo zajímavé zjištění srovnat s populací problémových hráčů. Výsledky by tak mohly odkazovat k úspěšnosti léčby iracionálních konstruktů.

Možné vysvětlení nižší hodnoty spolehlivosti dotazníku PGSI lze vysvětlit relativně nízkým počtem položek (9). Vzhledem k nízkému počtu položek je však možné, že byl z tohoto důvodu nástrojem, který prokázal vyšší pozitivní korelaci s množstvím kognitivních

omylů než dotazník SOGS. Na druhé straně je také možné, že dotazník PGSI je v případě posouzení závažnosti hazardu nástrojem citlivějším k rozdílům mezi zkoumanými účastníky.

Jak se ukázalo, dotazník GRSC byl spolehlivý k měření kognitivních omylů i u vzorku patologických hráčů. V případě srovnání průměrné hodnoty našeho souboru s průměrnou hodnotou souboru problémových hráčů (Grall-Bronnec et al., 2012), náš soubor dosahoval vyšších hodnot. Je možné, že některé kognitivní omyly dosud nebyly odolné vůči terapeutickému zásahu v případě jedinců v léčbě. Můžeme se ale také zamýšlet nad možností aplikace tohoto dotazníku i v jiných případech než u problémových hráčů.

8. Závěr

Následující kapitola se v bodech věnuje přehlednému vyjádření o výsledcích našeho zkoumání.

- Průměrný věk našeho výzkumného souboru dosahoval hodnoty 39,95 let. Nejmladší účastník byl ve věku 19 let, nejstarší 61 let.
- V rámci rodinného stavu se v našem souboru vyskytlo nejvíce svobodných osob (30), které činí 69,77 % z celkového množství.
- Největší zastoupení v oblasti vzdělání měli klienti s dokončeným středoškolským vzděláním. Střední odborné učiliště dokončilo 46,51 % osob, střední školu ukončenou maturitní zkouškou 39,53 % osob.
- Zdroje příjmů v období hry nejčastěji pramenily ze zaměstnání. Zaměstnaných se v našem souboru vyskytlo 53,49 %.
- První zkušenost s hrou měli účastníci nejčastěji ve věku 16 let. Zmíněný údaj uvedlo 6 respondentů z celkového počtu 43 dotazovaných.
- Průměrná délka, po kterou se naši účastníci aktivně věnují hazardu, činila 9,55 let. Frekvence hraní byla vyjádřena v rozmezí jednoho týdne. Pouze 10 účastníků (23,26 %) hrálo méně než jedenkrát týdně. Zbýlý počet respondentů se hazardu věnuje jedenkrát týdně a více.
- Nejčastější odhadovanou částkou celkových proher způsobených hazardem byl 1 milion Kč.
- 37 osob z celkových 43 uvedlo, že se v důsledku hráčství zadlužilo.
- Všechny tři hlavní hypotézy byly v případě našeho výzkumu zamítnuty.
- Prokázala se střední pozitivní korelace mezi závažností hazardu a množstvím kognitivních omylů.
- Nebyla prokázána žádná souvislost mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení.
- Žádná souvislost se neprojevila mezi množstvím kognitivních omylů z kategorie iluze kontroly a externím místem řízení.
- Výsledky zkoumání dílčích cílů neobjevily vztah mezi frekvencí hry a množstvím kognitivních omylů.
- V návaznosti na prozkoumávání dílčích cílů jsme objevili slabou pozitivní korelaci mezi frekvencí hry a interním místem řízení.

- Prokázali jsme střední pozitivní korelaci mezi závažností hazardu a subškálou interpretační chyby v dotazníku GRCS.
- Mann-Whitneyův U test nepřinesl prokazatelný rozdíl v množství myšlenkových chyb mezi skupinami osob se suicidálními myšlenkami vztahujícími se k hazardu a bez nich.
- Práce přinesla nová poznání v oblasti vztahu kognitivních omylů a místa řízení a může být využita pro srovnání s dalšími studii i odlišnými vzorky osob.

9. Souhrn

První kapitola práce je stručně věnována výskytu patologického hráčství v našem prostředí. Zabývá se vymezením pojmu gambling, stejně jako jeho odlišnými pojetími v rámci zahraniční literatury. Prostor je vymezen také pro definice kategorií problémový hazard a patologické hráčství. Jsou uvedeny odlišné kategorizace patologického hráčství v rámci klasifikačních systémů MKN-10 a DSM-V.

Nejrozsáhleji se práce věnuje specifickým kognitivním omylům, které byly zkoumány u osob majících problém s hazardem. Kognitivní omyly vykazují podobnosti s magickým myšlením, které se vyskytuje v průběhu vývoje lidstva. Konkrétně jsou popsány následující:

Hráčský klam, při němž hráči nejsou schopni aplikovat princip nezávislosti dvou událostí. Domněle vytvářejí spojitosti mezi jevy, které se vyskytují náhodně.

Chycení se do pastí, při kterém se hráč domnívá, že došel příliš daleko na to, aby se nyní vzdal. V návaznosti na tento omyl není schopen přestat ve hře.

Víra v horká a chladná čísla je typická přesvědčením, že některá z nich padají (jsou tažena) s vyšší pravděpodobností než jiná, tudíž mají větší šanci na výhru.

Nerealistický optimismus se týká víry ve vlastní štěstí, které je vnímáno jako větší ve srovnání se štěstím ostatních lidí.

Uvědomování si vlastního štěstí má svůj základ v domněnce, že štěstí se vztahuje ke člověku, zatímco události okolního dění jsou výsledkem náhody.

Pověřivé myšlení aplikuje principy magického myšlení na hru. Jsou jimi například specifické rituály, talismany, přívěsky pro štěstí nebo oblíbená místa v kasinech.

Iluze kontroly již ze samotného názvu chybně předpokládá ovládnutí chodu událostí v průběhu hazardu.

Těsné prohry jsou hráči interpretovány jako série čísel (obrazců), které jsou blízké těm výherním a naznačují tak, že výhra je nadosah.

Efekt kumulované výhry nastává v případě, kdy Jackpot nepadne po dlouhou dobu a hráči si tak myslí, že v příští hře padne s vyšší pravděpodobností.

Rámeček hazardních výsledků v sobě nese pozitivní přerámování hazardu, kdy prohry jsou hráči téměř zapomínány a výhry upevňovány.

Kapitola věnující se místu řízení shrnuje poznatky o rozdílech mezi interním a externím místem řízení. Internalisté se domnívají, že dění v okolí mohou ovlivňovat svým chováním. Externalisté naopak věří, že okolní dění je ovlivňováno silami, které působí bez ohledu na jejich snažení. V této kapitole jsou také přiloženy výsledky zkoumání místa řízení ve vztahu k hazardu. Některé z nich spojují interní místo řízení s vyšším výskytem hazardu. Jiné tvrdí, že místo kontroly se u hráčské a běžné populace neliší.

Výzkumný soubor sestával ze 43 osob. Většina hráčů byla oslovena v léčebných zařízeních, konkrétně v Psychiatrické nemocnici v Kroměříži a Psychiatrické nemocnici v Opavě. Čtyři respondenti byli osloveni přímo v herních zařízeních. Data jsme sbírali pomocí dotazníků měřících závažnost hráčství. Jedním z nich byl South Oaks Gambling Screen (SOGS), druhým Problem Gambling Severity Index (PGSI). Množství kognitivních omylů měřil dotazník Gambling Related Cognition Scale (GRCS). Pro posouzení místa řízení byla použita Rotterova I-E škála. Byl také zrealizován krátký rozhovor zaměřený na základní charakteristiky zkoumané populace. Celý výzkum měl podobu kvantitativního designu.

Byly stanoveny 3 základní cíle, které se opíraly o teoretické poznatky. Z cílů vyplývaly konkrétní hypotézy, které byly zamítnuty. Předpokládali jsme pozitivní vztah mezi závažností hazardu a množstvím myšlenkových chyb. Stejný vztah byl předpokládán v případě množství myšlenkových chyb a interního místa řízení. V poslední řadě jsem byla vyslovena domněnka, že množství myšlenkových chyb z kategorie iluze kontroly bude negativně korelovat s interním místem řízení. Žádná z hypotéz v našem výzkumu nebyla přijata. Byla však nalezena střední pozitivní korelace mezi závažností hazardu a množstvím kognitivních omylů. Souvislost mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení se nepotvrdila, stejně jako spojitost mezi kognitivními omyly z kategorie iluze kontroly a externím místem řízení.

Dílejší cíle umožňovaly prozkoumat celou problematiku podrobněji. Jejich prostřednictvím bylo zjištěno, že existuje pozitivní korelace mezi frekvencí hazardu a interním místem řízení. Mezi četností hazardu a interním místem řízení se projevila také pozitivní korelace. Zajímavé výsledky přinesla korelace jednotlivých subškál dotazníku GRCS se závažností hazardu. V tomto případě se ukázalo, že existuje pozitivní korelace

mezi subškálou interpretační chyby a závažností hazardu. Posledním naplněným dílčím cílem bylo zjišťování reliability dotazníků GRCS a PGSI. Ukázalo se, že dotazník měřící myšlenkové chyby u problémových hráčů, vykazoval v našem výzkumu dobré hladiny spolehlivosti.

V diskuzi byly shrnuty možné limity výzkumu. Ten největší spočívá ve vhodnosti participantů pro námi zvolené téma. Ve vzorku chyběla data od účastníků, jež problémy s hazardem pocítují, avšak nedosahují hloubky patologického hráčství. Tato data by mohla výrazně ovlivnit výsledky, stejně jako zvýšit spolehlivost dotazníku měřícího kognitivní omyly. Výzkum by bylo vhodné realizovat také na vzorku hráčů majících problémy s hazardem. Vzhledem k tomu, že tento výzkum obsahoval pravděpodobné patologické hráče, práce přinesla pouze velmi úzké poznatky.

Seznam použité literatury

- 1) American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC.
- 2) American Psychiatric Association. (2013). *Highlights of Changes from DSM-IV-TR to DSM-V*. Retrieved January, 15, 2015 from <http://www.psychiatry.org/dsm5>
- 3) Bahadir, Z., Certel, Z., & Turan, B. (2014). The correlation between critical thinking disposition and internal-external locus of control of candidate students who participated in special talent examination in school of physical education and sports ege university. *Ovidius University Annals, Series Physical Education & Sport/Science, Movement & Health*, 14(2), 216-221.
- 4) Benhsain, K., Taillefer, A., & Ladouceur, R. (2004). Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling. *Addictive Behaviors*, 29(2), 399-404. doi:10.1016/j.addbeh.2003.08.011
- 5) Billieux, J., Van der Linden, M., Khazaal, Y., Zullino, D., & Clark, L. (2012). Trait gambling cognitions predict near-miss experiences and persistence in laboratory slot machine gambling. *British Journal Of Psychology*, 103(3), 412-427. doi:10.1111/j.2044-8295.2011.02083.x
- 6) Caron, A., & Ladouceur, R. (2003). Erroneous verbalizations and risk taking at video lotteries. *British Journal Of Psychology*, 94(2), 189.
- 7) Clarke, D. (2004). Impulsiveness, Locus of Control, Motivation and Problem Gambling. *Journal Of Gambling Studies*, 20(4), 319-345. doi:10.1007/s10899-004-4578-7
- 8) Clarke, D., Tse, S., Abbott, M., Townsend, S., Kingi, P., & Manaia, W. (2006). Religion, Spirituality and Associations with Problem Gambling. *New Zealand Journal Of Psychology*, 35(2), 77-83
- 9) Coman, A. (2013). Effects of magical thinking and superstitious beliefs on consumer behavior. *International Conference On Economics & Administration Proceedings*, 330-341.
- 10) Corsini, R., J., Auerbach, A., J. (1998). *Concise encyclopedia of psychology*. New York: John Wiley and Sons.
- 11) Coventry, K. R., & Norman, A. C. (1998). Arousal, erroneous verbalizations and the illusion of control during a computer-generated gambling task. *British Journal Of Psychology*, 89(4), 629.

- 12) Dostojevskij, F. M. (1964). *Hráč a jiné prózy*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění.
- 13) Ferjenčík, J. (2000). *Úvod do metodologie psychologického výzkumu*. Praha: Portál.
- 14) Ferris, J., & Wynne, H., J. (2001). *The Canadian problem gambling index*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- 15) Frazer, J. G. (1994). *Zlatá ratolest*. Praha: Mladá Fronta.
- 16) Grall-Bronnec, M., Bouju, G., Sébille-Rivain, V., Gorwood, P., Boutin, C., Vénisse, J., & Hardouin, J. (2012). A French adaptation of the Gambling-Related Cognitions Scale (GRCS): a useful tool for assessment of irrational thoughts among gamblers. *Journal Of Gambling Issues*, (27), -1. doi:10.4309/jgi.2012.27.9
- 17) Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling*. London: Routledge.
- 18) Harrigan, K. A. (2008). Slot Machine Structural Characteristics: Creating Near Misses Using High Award Symbol Ratios. *International Journal Of Mental Health & Addiction*, 6(3), 353-368. doi:10.1007/s11469-007-9066-8
- 19) Hartl, P. (2004). *Stručný psychologický slovník*. Praha: Portál.
- 20) Hartl, P., Hartlová, H. (2000). *Psychologický slovník*. Praha: Portál.
- 21) Hill, E., & Williamson, J. (1998). Choose six numbers, any numbers. *The Psychologist*, 11(1), 17-21.
- 22) Hollander, E. (Ed.). (1993). *Obsessive-compulsive related disorders*. American Psychiatric Pub.
- 23) Holtgraves, T. (2009). Evaluating the problem gambling severity index. *Journal Of Gambling Studies / Co-Sponsored By The National Council On Problem Gambling And Institute For The Study Of Gambling And Commercial Gaming*, 25(1), 105-120. doi:10.1007/s10899-008-9107-7
- 24) Chase, H. W., & Clark, L. (2010). Gambling severity predicts midbrain response to near-miss outcomes. *The Journal Of Neuroscience*, 30(18), 6180-6187. doi:10.1523/JNEUROSCI.5758-09.2010
- 25) Chiu, J., & Storm, L. (2010). Personality, perceived luck and gambling attitudes as predictors of gambling involvement. *Journal Of Gambling Studies / Co-Sponsored By The National Council On Problem Gambling And Institute For The Study Of Gambling And Commercial Gaming*, 26(2), 205-227. doi:10.1007/s10899-009-9160-x
- 26) Kahneman, D. (2011). *Myšlení: rychlé a pomalé*. V Brně: Jan Melvil.
- 27) Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). PROSPECT THEORY: AN ANALYSIS OF DECISION UNDER RISK. *Econometrica*, 47(2), 263-291.

- 28) Keren, G. B., & Wagenaar, W. A. (1985). On the psychology of playing blackjack: Normative and descriptive considerations with implications for decision theory. *Journal Of Experimental Psychology: General*, 114(2), 133-158. doi:10.1037/0096-3445.114.2.133
- 29) Lange, R. V., & Tiggenmann, M. (1981). Dimensionality and Reliability of the Rotter I-E Locus of Control Scale. *Journal Of Personality Assessment*, 45(4), 398.
- 30) Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 32(2), 311-328. doi:10.1037/0022-3514.32.2.311
- 31) Ladouceur, R. (2004). Gambling: The Hidden Addiction. *Canadian Journal of Psychiatry*. pp. 501-503.
- 32) Ladouceur, R. (2004). Perceptions among pathological and nonpathological gamblers. *Addictive Behaviors*, 29(3), 555. doi:10.1016/j.addbeh.2003.08.025
- 33) Ladoucer, R., & Dubé, D. (1997). Erroneous perceptions in generating random sequences: Identification and strength of a basic misconception in gambling behavior. *Swiss Journal Of Psychology / Schweizerische Zeitschrift Für Psychologie / Revue Suisse De Psychologie*, 56(4), 256-259
- 34) Ladouceur, R., & Walker, M. (1996). A cognitive perspective on gambling. *Trends in cognitive and behavioural therapies*, 89-120.
- 35) Lesieur, H., R., Blume, S., B. (1987). The south oaks gambling screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am. J. Psychiatry* 144(9):1184-1188.
- 36) Longo, D. A., & Peterson, S. M. (2002). The role of spirituality in psychosocial rehabilitation. *Psychiatric Rehabilitation Journal*, 25(4), 333-340. doi:10.1037/h0095004
- 37) Lund, I. (2011). Irrational beliefs revisited: Exploring the role of gambling preferences in the development of misconceptions in gamblers. *Addiction Research & Theory*, 19(1), 40-46. doi:10.3109/16066359.2010.493979
- 38) Ministerstvo financí České republiky. (2015). *Informativní přehled technických herních zařízení včetně sázkových her v kasinu za celou Českou republiku*. Retrieved March, 15, 2015 from <http://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/regulace/loterie-a-sazkovyhry/prehled-povolenych-zarizeni/2015/informativni-prehled-povolenych-zarizeni-20797>

- 39) MKN. (2011). *Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů: desátá revize. – 2.aktualizované vydání*. Praha: Ústav zdravotnických informací a statistiky ČR.
- 40) Moore, S. M., & Ohtsuka, K. (1999). Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology Of Addictive Behaviors*, 13(4), 339-347. doi:10.1037/0893-164X.13.4.339
- 41) Nešpor, K. (2011). *Jak překonat hazard : prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál.
- 42) Nešpor, K., & Csémy, L. (2011). Hazard u dětí a dospívajících. (Czech). *General Practitioner / Prakticky Lekar*, 91(3), 158-161.
- 43) Pelletier, M., & Ladouceur, R. (2007). The effect of knowledge of mathematics on gambling behaviours and erroneous perceptions. *International Journal Of Psychology*, 42(2), 134-140.
- 44) Petráčková, V., Kraus, J. (1995). *Akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia.
- 45) Prunner, P. (2008). *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.
- 46) Raylu, N., & Oei, T. S. (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99(6), 757-769.
- 47) Rogers, P. (1998). The cognitive psychology of lottery gambling: A theoretical review. *Journal Of Gambling Studies*, 14(2), 111-134. doi:10.1023/A:1023042708217
- 48) Rogers, P., & Webley, P. (2001). "It Could Be Us!": Cognitive and Social Psychological Factors in UK National Lottery Play. *Applied Psychology: An International Review*, 50(1), 181.
- 49) Rotter, J. B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs: General And Applied*, 80(1), 1-28. doi:10.1037/h0092976
- 50) Rotter, J. B. (1975). Some problems and misconceptions related to the construct of internal versus external control of reinforcement. *Journal Of Consulting And Clinical Psychology*, 43(1), 56-67. doi:10.1037/h0076301
- 51) Svetieva, E., & Walker, M. (2008). Inconsistency between concept and measurement: The Canadian Problem Gambling Index (CPGI). *Journal Of Gambling Issues*, 22157-173. doi:10.4309/jgi.2008.22.2
- 52) Svoboda, M. (ed.). (2013). *Psychodiagnostika dospělých*. Praha: Portál.

- 53) ÚZIS. (2014). *Činnost ambulantních psychiatrických zařízení v roce 2013*. Retrieved March, 3, 2015 from <http://www.uzis.cz/rychle-informace/cinnost-ambulantnich-psychiatrickych-zarizeni-roce-2013>
- 54) ÚZIS. (2013). *Péče o pacienty s diagnózou F 63.0 – patologické hráčství v ambulantních a lůžkových zařízeních ČR 2006-2012*. Retrieved March, 3, 2015 from <http://www.uzis.cz/rychle-informace/pece-pacienty-diagnozou-f630-patologicke-hracstvi-ambulantnich-luzkovych-zarizenich-cr-2006-2012>
- 55) Weinstein, N. D. (1980). Unrealistic Optimism About Future Life Events. *Journal Of Personality & Social Psychology*, 39(5), 806-820.
- 56) Wen-Bin, C., & Chin-Sheng, W. (2007). Using Cognitive Dissonance to Induce Adolescents' Escaping From the Claw of Online Gaming: The Roles of Personal Responsibility and Justification of Cost. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), 663-670. doi:10.1089/cpb.2007.9972
- 57) Xu, J., & Harvey, N. (2014). Carry on winning: The gamblers' fallacy creates hot hand effects in online gambling. *Cognition*, 131(2), 173-180. doi:10.1016/j.cognition.2014.01.002
- 58) Zhou, K., Tang, H., Sun, Y., Huang, G., Rao, L., Liang, Z., & Li, S. (2012). Belief in Luck or in Skill: Which Locks People into Gambling?. *Journal Of Gambling Studies*, 28(3), 379-391. doi:10.1007/s10899-011-9263-z

Seznam příloh

Příloha č. 1. Formulář zadání BcDP

Příloha č. 2. Český a cizojazyčný překlad diplomové práce

Příloha č. 3. Seznam tabulek

Příloha č. 4. Seznam grafů

Příloha č. 5. Informovaný souhlas

Příloha č. 6. Doplnující otázky

Příloha č. 1. Formulář zadání BcDP

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Akademický rok: 2013/2014

Studijní program: Psychologie
Forma: Prezenční
Obor/komb.: Psychologie (PCH)

Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
SKOPALOVÁ Kateřina		F12603

TÉMA ČESKY: VZTAH MEZI KOGNITIVNÍMI OMYLY A MÍSTEM ŘÍZENÍ (LOC) U PROBLÉMOVÝCH HRÁČŮ

NÁZEV ANGLICKY: RELATIONSHIP BETWEEN ERRONEOUS PERCEPTIONS AND LOCUS OF CONTROL AMONG PROBLEM GAMBLERS

VEDOUČÍ PRÁCE: Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D. - PCH

ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:

Zásady pro vypracování:

Student se ve své práci zaměří na problematiku patologického hráčství. Bude zjišťovat, zda existuje souvislost mezi místem řízení a kognitivními omyly, které se u populace gamblerů mohou vyskytovat. Dotazníky, které cílí do oblasti problémového hráčství a kognitivních omylů, budou doplněny kvalitativními rozhovory, jež by tuto problematiku mohly u konkrétních osob částečně vyjasnit. Student bude svůj postup práce pravidelně konzultovat s vedoucím práce a při vypracovávání bude postupovat v následujících krocích:

- Provede rešerši relevantní literatury a výzkumů k tématu kognitivních omylů a problémového hráčství.
- Vybere vhodnou baterii testových metod, jež budou hlavním postupem při sběru dat a vytvoří doplňující otázky, které budou vedlejší metodou sběru dat.
- Provede vlastní sběr dat v několika vlnách a to u cca 40 probandů.
- Provede kvantitativní výzkum s respondenty, který bude doplněn kratšími kvalitativními rozhovory.
- Interpretuje svá zjištění a uvede je do kontextu s již publikovanými výzkumy.
- Všechny výše uvedené body zapracuje do podoby bakalářské práce se všemi náležitostmi podle norem DP/BP a v případě kvalitního zpracování opublikuje svá zjištění.

SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:

- Marhounová, J., Nešpor, K. (1995). Alkoholici, feťáci, gambleři. Praha: Empatie.
Nešpor, K. (2011). Jak překonat hazard: prevence, krátká intervence a léčba. Praha: Portál.
Nešpor, K. (1999). Jak poznat a překonat problém s hazardní hrou. Praha: Sportpropag.
Prunner, P. (2008). Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.nakl.
Smékal, L. (2004). Sociálně patologické jevy: gambling, drogové závislosti, lichva. Brno: Drom.

Podpis studenta:.....

Datum:.....

Podpis vedoucího práce:.....

Datum:.....

Příloha č. 2. Český a cizojazyčný překlad diplomové práce

ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Vztah mezi kognitivními omyly a místem řízení (LOC) u problémových hráčů

Autor práce: Kateřina Skopalová

Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.

Počet stran a znaků: počet stran: 68, počet znaků: 117 993

Počet příloh: 6

Počet titulů použité literatury: 58

Abstrakt:

Hlavním cílem práce bylo prozkoumat oblast kognitivních omylů spojených s hazardem. Studie se zaměřuje na tyto omyly v jejich možném vztahu k místu řízení. Vzorek tvořilo 43 osob. Jednalo se o záměrný výběr přes instituci. Pro získávání dat byly použity 4 dotazníky: South Oaks Gambling Screen, Problem Gambling Severity Index, Gambling Related Cognition Screen, škála I-E. Účastníkům byly položeny doplňující otázky formou polo-strukturovaného rozhovoru. Výzkum měl kvantitativní podobu. Předpokládali jsme pozitivní korelaci mezi závažností hazardu a množstvím kognitivních omylů. Dále jsme předpokládali pozitivní souvislost mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení. Nakonec jsme zkoumali pozitivní vztah mezi subškálou dotazníku GRCS Iluze kontroly a externím místem řízení. Žádná z hypotéz nebyla přijata. Objevili jsme však pozitivní korelaci mezi závažností hazardu a kognitivními omyly. Dále mezi frekvencí hazardu a interním místem řízení. Objevili jsme také pozitivní korelaci mezi subškálou dotazníku GRCS Interpretační chyby a závažností hazardu. V poslední řadě jsme zkoumali reliabilitu dotazníku GRCS a PGSI.

Klíčová slova: Hazard, kognitivní omyly, místo řízení

ABSTRACT OF THESIS

Title: The relationship between erroneous perception and Locus of Control among problem gamblers

Author: Kateřina Skopalová

Supervisor: Mgr. Miroslav Charvát, PhD.

Number of pages and characters: number of pages: 68, number of characters: 117 993

Number of appendices: 6

Number of references: 58

Abstract:

The main goal of the study was to explore the area of erroneous perception among problem gamblers. The study is focused on the possible relationship between erroneous perception and Locus of Control. There were 43 participants. We used intentional sampling through the institution. Data was collected with the SOGS, PGSI and GRCS questionnaires. We also used I-E scale and semi-structured interviews. The character of the study was quantitative. We hypothesized positive correlation between the severity of gambling and the amount of erroneous perception; as well as the amount of erroneous perception and internal LOC. At last, we hypothesized positive correlation between subscale Illusion of Control and external LOC. We rejected all the hypothesis. However, we found positive correlation between the severity of gambling and erroneous perception. We found positive correlation between the frequency of gambling and internal LOC and between the subscale Interpretative bias and severity of gambling. We also examined reliability of GRCS and PGSI.

Key words: Problem gambling, erroneous perception, Locus of Control

Příloha č. 3. Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Rodinný stav výzkumného souboru

Tabulka č. 2: Nejvyšší dosažené vzdělání výzkumného souboru

Tabulka č. 3: Současný pracovní status výzkumného souboru

Tabulka č. 4: Frekvence hazardního hraní

Tabulka č. 5: Výsledek Pearsonovy korelace mezi závažností hazardu (SOGS) a množstvím kognitivních omylů

Tabulka č. 6: Výsledek Pearsonovy korelace mezi závažností hazardu (PGSI) a množstvím kognitivních omylů

Tabulka č. 7: Výsledek Pearsonovy korelace mezi množstvím kognitivních omylů a interním místem řízení

Tabulka č. 8: Výsledek Pearsonovy korelace mezi množstvím kognitivních omylů spadajících pod kategorii iluze kontroly (GRCS-IC) a interním místem řízení

Tabulka č. 9: Výsledek Spearmanovy korelace mezi frekvencí hazardní hry a množstvím kognitivních omylů

Tabulka č. 10: Výsledek Spearmanovy korelace mezi frekvencí hazardní hry a interním místem řízení

Tabulka č. 11: Korelace jednotlivých subškál dotazníku GRCS se závažností hráčství

Tabulka č. 12: Výsledky spolehlivosti dotazníku GRCS

Tabulka č. 13: Výsledky spolehlivosti dotazníku PGSI

Příloha č. 4. Seznam grafů

Graf č. 1: Věkové rozložení výzkumného souboru

Graf č. 2: První aktivní zkušenost s hazardem

Graf č. 3: Délka aktivní účasti na hazardní hře vyjádřená v letech

Graf č. 4: Míra závažnosti hráčství dle dotazníku SOGS

Graf č. 5: Míra závažnosti hráčství dle dotazníku PGSI

Graf č. 6: Množství kognitivních omylů v souboru respondentů

Graf č. 7: Jednotlivé subškály dotazníku GRCS

Graf č. 8: Locus of Control

Graf č. 9: Bodový graf průměru interpretačních chyb a závažnosti hráčství

Příloha č. 5. Informovaný souhlas

Vážená paní, vážený pane,

Tento dokument je informovaným souhlasem s Vaší účastí ve výzkumném projektu s názvem: „Vztah mezi kognitivními omyly a místem řízení (LOC) u problémových hráčů.“ Výzkum je realizován pod záštitou Katedry psychologie Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci.

K získání dat bude použito celkem čtyř osvědčených psychodiagnostických metod. Získaná data budou podpořena doplňujícími otázkami vztahujícími se k jednotlivým dotazníkům a krátkým rozhovorem. Celková doba Vaší účasti ve výzkumné části by neměla přesáhnout hranici třiceti minut.

Získaná data budou anonymizována a bude s nimi nakládáno v souladu s platnými zákony a normami ČR o ochraně osobních údajů a dále s ohledem na etický kodex oboru psychologie.

Cílem výzkumu je zmapovat a lépe porozumět oblasti specifického hráčského myšlení. S pomocí zjištěných poznatků lze zařazovat vhodné intervenční programy pro ohroženou populaci a zlepšovat kvalitu života problémových hráčů prostřednictvím nabízené pomoci.

Touto cestou se na Vás obracíme s žádostí o vyslovení souhlasu s účastí na tomto výzkumu. Svoji účastí můžete přispět k lepšímu porozumění výše zmíněného fenoménu a pomoci tak zlepšovat zdraví lidí potýkajících se s problémy souvisejícími s patologickým hráčstvím. Pakliže to bude ve Vašem zájmu, můžeme Vás o výsledcích výzkumu informovat.

Tento dopis si ponechte, podepsaný souhlas (druhý list) prosím odevzdejte. V případě dotazů neváhejte kontaktovat realizátory projektu. Děkujeme za spolupráci!

S pozdravem

Odborný garant projektu:

Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.

E-mail: miroslav.charvat@upol.cz

Telefon: +420 777 560 005

Realizátor projektu:

Kateřina Skopalová

E-mail: skopalovakaterina@seznam.cz

Telefon: +420 721 436 283

.....

.....

Informovaný souhlas

Já* **SOUHLASÍM** –
NESOUHLASÍM ** s účastí na výzkumném šetření s názvem: „Vztah mezi kognitivními
omyly a místem řízení (LOC) u problémových hráčů“. Šetření bude provedeno pod záštitou
Katedry psychologie FF UP v Olomouci pod odbornou garancí Mgr. Miroslava Charváta,
Ph.D., a bude realizováno studentkou Katedry psychologie FF UP v Olomouci Kateřinou
Skopalovou. Byl/a jsem informována/a o rozsahu, účelu a cílech tohoto projektu.

V..... dne.....

.....
Podpis účastníka výzkumu

**Doplňte Vaše jméno*

***Zakroužkujte vaši odpověď*

Příloha č. 6. Doplnující otázky

Pohlaví:

Věk:

Jaký je Váš rodinný stav?

Jaké je Vaše nejvyšší dosažené vzdělání?

Jaký je Váš pracovní status?

Odkud pramení/pramenily Vaše zdroje příjmů pro hru?

Jak dlouho již hrajete/jste hrál(a)?

Jak často hrajete/jste hrál(a)?

Kolik Vám bylo let, když jste hrál/a poprvé?

Užíváte/užíval(a) jste během hry nějaké návykové látky? Jaké?

Léčil/a jste se někdy ze závislosti na návykových látkách?

Kolik si myslíte, že jste již prohrál(a) peněz?

Dostal jste se kvůli hraní do dluhů?

Pokud ANO:

Kolik peněz zhruba dlužíte?

Objevily se u Vás v souvislosti s hrou sebevražedné myšlenky?