

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

**VÝVOJ ONLINE KARIÉRY  
HAZARDNÍHO HRANÍ U JEDINCŮ  
S HRÁČSKOU PORUCHOU  
ZÁVISLÝCH NA SPORTOVNÍM  
SÁZENÍ**



**Diplomová práce**

Autor: Bc. Kateřina Kallasová

Vedoucí práce: PhDr. Eva Aigelová, Ph.D.

Olomouc

2024

Místopřísežně prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma: „Vývoj online kariéry hazardního hraní u jedinců s hráčskou poruchou závislých na sportovním sázení“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 18. 2. 2024

Podpis .....

Ráda bych poděkovala všem, díky kterým mohla vzniknout tato diplomová práce. Mé díky patří PhDr. Evě Aigelové, Ph.D. za odborné vedení této diplomové práce, za její vstřícnost, za cenné rady a podněty. Dále potom děkuji všem respondentům, kteří byli ochotni vést se mnou vlídný rozhovor. V poslední řadě děkuji svým nejbližším za podporu.

# Obsah

Úvod .....	5
<b>TEORETICKÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE .....</b>	<b>7</b>
<b>1 Hazardní hraní.....</b>	<b>8</b>
1.1 Online hazardní hraní .....	8
1.2 Druhy online hazardních her .....	10
1.3 Sportovní online kurzové sázky .....	10
1.4 Rizika online hazardního hraní .....	11
1.5 Prevalence hazardního hraní v populaci .....	13
1.6 Důsledky hazardního hraní .....	14
<b>2 Patologické hráčství.....</b>	<b>16</b>
2.1 Diagnostika patologického hráčství .....	16
2.2 Okolnosti podílející se na vzniku patologického hráčství.....	17
2.3 Léčba .....	19
<b>3 Zodpovědné hraní.....</b>	<b>21</b>
3.1 Zodpovědné hraní v České republice .....	22
3.2 Zahraniční výzkumy zodpovědného hraní .....	22
3.3 Legislativní rámec .....	25
<b>VÝZKUMNÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE .....</b>	<b>27</b>
<b>4 Výzkumný problém, výzkumný cíl a výzkumné otázky .....</b>	<b>28</b>
4.1 Výzkumný problém.....	28
4.2 Výzkumný cíl a výzkumné otázky .....	29
<b>5 Metodologie výzkumu .....</b>	<b>30</b>
5.1 Metodologický přístup, typ výzkumu .....	30

5.2	Výběrový soubor.....	30
5.3	Metoda získávání dat.....	34
5.4	Etika výzkumu .....	34
5.5	Způsob hodnocení a analýzy dat.....	35
<b>6</b>	<b>Analýza dat.....</b>	<b>36</b>
6.1	Vlastní reflexe tématu .....	36
6.2	Představení a analýza jednotlivých případů.....	37
6.2.1	Jan .....	37
6.2.2	Roman.....	38
6.2.3	Adam.....	40
6.2.4	Radek .....	42
6.2.5	Petr .....	43
6.2.6	David.....	44
6.2.7	Marek .....	45
6.2.8	Jakub .....	47
6.2.9	Jiří .....	48
6.2.10	Lukáš.....	49
6.3	Společná analýza dat .....	51
6.4	Interpretace dat.....	56
6.5	Vyhodnocení PGSI.....	65
<b>7</b>	<b>Zodpovězení výzkumných otázek .....</b>	<b>67</b>
<b>8</b>	<b>Diskuze.....</b>	<b>74</b>
<b>9</b>	<b>Závěry.....</b>	<b>85</b>
	<b>Souhrn.....</b>	<b>87</b>
	<b>Seznam použitých zdrojů a literatury.....</b>	<b>91</b>



## Úvod

Problematika online hazardního hraní se na základě rešerše dostupné literatury ukázala jako velmi aktuální. Takzvané *land-based* hazardní hraní, tedy fenomén hraní v reálném prostředí ustupuje, ovšem masivně roste hazardní trh na internetu (Ostrovský, 2017). Dle poslední Výroční zprávy o hazardním hraní v ČR (Chomynová et al., 2023) dlouhodobě narůstá podíl peněz prohraných online, který v roce 2011 nedosahoval ani 5 %. V roce 2019 byl podíl online trhu již třetinový a v letech 2020–2021 došlo v důsledku pandemie covid-19 k jeho výraznému zvýšení na 47,3 %, resp. 55,7 %. V roce 2022 tvořil online trh s hazardními hrami 49,7 % příjmů provozovatelů ze hry (Chomynová et al., 2023). Dle dostupných zdrojů se ukazuje, že přesun hazardního hraní do online prostředí se jeví jako velmi problematický a rizikový, a to především kvůli jeho snadné dostupnosti, rychlému přístupu, možnosti snadného obejití preventivních opatření, aktivitám nelegálních provozovatelů hazardních her (Mravčík et al., 2020). V prostředí online hazardního hraní mizí také stud, který je mnohdy s hraním v kamenných hernách spojen.

Ačkoliv je zřejmé, že se téměř všechny druhy hazardního hraní částečně přesunuly do online rozhraní, zjišťujeme, že největší nárůst mezi různými druhy online hazardních her se týká *kurzových sázek* uzavíraných před utkáním online a poté kurzových sázek uzavíraných v průběhu utkání online (Mravčík et al., 2020). Znamená to, že je tento typ online hazardního hraní zaznamenán jako nejvíce rizikový. Tématu hazardního hraní v online prostředí jsem se rozhodla věnovat z toho důvodu, že daná problematika není v tuzemsku příliš výzkumně probádána. Přesto, že existuje několik prevalenčních studií hazardního hraní v online rozhraní, domnívám se, že je třeba zmapovat vývoj hráčské kariéry z pohledu samotných hráčů.

Cílem diplomové práce je zmapovat příběh patologického hráče, zaměřit se na jeho důvody ke hře, na jeho zkušenosti s hazardním hraním. Prostřednictvím výzkumných otázek zjišťujeme, jaké má online rozhraní při hazardní hře výhody, proč uživatelé tento druh hazardu volí a také zda využívají preventivní opatření plynoucí ze zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách, prvky zodpovědného hraní.

Teoretická část pojednává o tématech jako online hazardní hraní, patologické hráčství a o platné legislativě týkající se provozovatelů hazardních her, o strategiích konceptu zodpovědného hraní. Výzkumná část představuje kvalitativní výzkum zaměřující se na popis vývoje hráčské kariéry online sportovního sázení. Popisuje motivy jedince k tomuto druhu

hraní, samotný průběh sportovního sázení a jeho dopady. V poslední řadě mapuje využívání prvků zodpovědného hraní a jejich vnímání respondenty.

# **TEORETICKÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE**

# 1 Hazardní hraní

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

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

Dle nejnovější výroční zprávy o hazardním hraní v ČR (Chomynová et al., 2023), Češi během roku 2022 v hazardu prosázeli 53,8 miliard Kč. Znamená to, že se objem prohraných peněz v hazardním hraní zvýšil o 14,4 miliard Kč oproti roku 2021. Dle dostupných dat se výše prohraných peněz mezi hráči zvyšuje, zejména potom v prostředí *online gamblingu*, o němž se zmiňujeme v následující kapitole.

## 1.1 Online hazardní hraní

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

Aktuální studie upozorňují zejména na výrazný nárůst míry hraní v online prostředí a ubývání hazardního hraní v *land-based prostředí* (kamenné herny). Dle Bonnaire (2011) je obtížné určit prevalenci (problémových či neproblémových) hráčů na internetu, protože jde samozřejmě o údaj, který se mění a v posledním desetiletí se měnil poměrně rychle. Dále potom při sčítání uživatelů hraje také roli užívání legálních a nelegálních aplikací, o kterém se zmiňujeme níže.

První internetovou hernou se stala již na začátku roku 1996 zahraniční společnost InterCasino se sídlem v Antigui, která přijímala online sázky a na konci stejného roku existovalo již 15 společností, které online sázky přijímaly (Banks, 2014). Pro tyto legální sázkové kanceláře, které provozují online hazardní hraní, platí nastavená pravidla vyplývající ze zákona č. 186/2016 Sb., o kterém se blíže zmiňujeme v poslední kapitole.

Jak bylo již zmíněno výše, na narůstající trend hazardního hraní v online prostředí má vliv covidová pandemie. Sledovány byly změny v chování týkající se hraní hazardních her na internetu (technické hry, kurzové a live sázky, loterie a stírací losy) (Chomynová et al., 2023). „*V prostředí internetu jsou stále dostupnější také loterie a losy, které většina populace dospělých i dospívajících nepovažuje za hazardní hry*“ (Chomynová, 2023, citováno v Vlášková, 2023). Vzhledem k tomu, že byly během pandemie kamenné herny zavírány, jedinci si tak nacházeli jiný způsob, jak se k hraní či sázení dostat. S pandemií vznikly okolnosti, jako je větší míra výskytu poruch nálady, více volného času, zneužívání návykových látek a hraní hazardních her pod vlivem alkoholu, osamělost, finanční potíže a stres (Barrault & Varescon, 2013, Oksanen et al., 2018, Welte et al., 2017 in Stark & Robinson, 2021), dalším faktorem byly nižší finanční příjmy domácnosti (Price et al., 2023). O vlivu covidové pandemie na přesun online hraní se zmiňuje i psycholog Ladislav Csémy (2021). Také technologie a technologický pokrok mohou být samy o sobě důležitým přispívajícím faktorem k rozvoji hazardního hraní online (Bonnaire, 2011). Z tohoto hlediska je nutné zmínit, že mezi nejvíce ohrožené skupiny patří mladí lidé (adolescenti), kteří jsou v kontaktu s komunikačními technologiemi na denní bázi, a tak se pro ně tato forma hazardu stává přístupnější, atraktivnější, snadnější pro přístup k hraní s vrstevníky (King et al., 2010).

Online hazardní hry představují vyšší riziko rozvoje problémového hraní, jelikož jsou dostupné nepřetržitě, v mobilních aplikacích, nabízí možnost okamžité hry. „*Velká většina kurzového sázení probíhá v současnosti v online prostředí*“ (Chomynová et al., 2023, 9). Trend přesunu hraní do online prostředí je patrný ve více než 80 zemích světa, kde je online hraní legální (Gainsbury, 2015).

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

## 1.2 Druhy online hazardních her

V následující podkapitole rozebereme v populaci nejvyužívanější online hazardní hry. V první řadě jsou to *kurzové sázky*. Kurzové sázení je hra postavená na principu odhadování výsledku události sázkařem, které je podloženo finančním vkladem. Pořadatelem sázky je zvažována pravděpodobnost jednotlivých možných výsledků události a podle ní na ně vypisuje příslušné kurzy. Nejběžnější jsou kurzové sázky na sportovní utkání, následují politické a společenské události. Jelikož se v současnosti kurzové sázky přesouvají do online prostředí, k 1. 1. 2023 mělo povolení provozovat kurzové sázky 8 společností, což je o dvě společnosti více, než tomu bylo 1. 1. 2022 (Chomynová et al., 2023). O dalších podrobnostech sportovního kurzového sázení se zmiňujeme v další podkapitole.

*Technické hry*. Jedná se o hazardní hru provozovanou prostřednictvím technického zařízení přímo obsluhovaného sázejícím. Jedná se tedy o programově řízené mechanické, elektromechanické nebo elektronické technické zařízení (např. automaty) (Ministerstvo financí, 2016).

„Povolení na online technické hry mělo na začátku roku 2023 celkem 18 společností, na kurzové sázky 8 společností a na živé hry 7 společností“ (Chomynová et al., 2023, 26). Stručně nyní zmiňujeme další druhy hazardních her, které fungují také v online prostoru. Jsou to *loterie* (uhodnutí určitého čísla či skupiny čísel), *živé hry* mezi hráči navzájem (např. ruleta, karetní hra, hry v kostky) nebo *turnaj malého rozsahu* (karetní hra, u které nesmí provozovatel vyplatit na výhrách více než 95 % z úhrnné výše všech vkladů) (Zákony pro lidi, 2022).

## 1.3 Sportovní online kurzové sázky

Jak již bylo zmíněno výše, sportovní kurzové sázky jsou v prostředí online hazardního hraní v posledních letech oproti ostatním hazardním hrám velmi využívané (Mravčík et al., 2020). „Odvětví sportovního sázení online se stalo rychle rostoucím sektorem globální ekonomiky, přičemž sportovní sázení online se na ročním trhu online hazardních her v Evropě podílí 37 %“ (Killick & Griffiths, 2019). Princip kurzového sázení tkví v tom, že na jedné straně stojí tzv. bookmaker, tedy sázková kancelář. Ta vytváří kurzy na nejrůznější události. Úkolem hráče (sázkaře) na druhé straně je odhadnout správně výsledek vybrané sázky a poté kurz určuje výhru sázkaře (Betarena, 2017). Dle Killick & Griffiths (2021) bylo u účastníků výzkumu běžné, že před tím, než začali sázet online, chodili do sázkové kanceláře.

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

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

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

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

#### **1.4 Rizika online hazardního hraní**

Hazardní hraní s sebou nese značná rizika a jeho částečný a rychlý přechod do online prostředí je mnohými odborníky vnímán jako velmi nešťastný (Mravčík et al., 2020). Dle studie Rizikovitost hazardních her v ČR (2021), největší riziko představují online kurzové sázky, které jsou uzavírány před utkáním (28 %). Dále potom 23 % hráčů vykazuje největší rizikovitost technické hry land-based, 21 % online live sázek a 12 % technické hry online. Z výše uvedené studie také vyplývá, že největší nárůst mezi různými druhy online

hazardních her se týká kurzových sázek uzavíraných před utkáním online a poté kurzových sázek uzavíraných v průběhu utkání online. Studie byla provedena dotazníkovým šetřením mezi pracovníky, kteří poskytují adiktologické služby a mezi hráči hazardních her. Z výzkumu Thomase et al. (2011) vyplývá, že hazardní hry jsou mnohými lidmi vnímány jako jistá forma společenské zábavy a jako relativně bezpečná společenská aktivita, zároveň také poskytují únik od problémů.

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

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

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

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



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

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

## 1.5 Prevalence hazardního hraní v populaci

Dle poslední výroční zprávy o hazardním hraní, která shrnuje aktuální stav hazardního hraní v České republice a odpovídá situaci ke konci května 2023, bylo v roce 2022 s hlavní nebo sekundární diagnózou F63.0 (patologické hráčství) v ambulantní péči 1213 klientů bez ohledu na odbornost pracoviště (ÚZIS, 2023 in Chomynová et al., 2023). V lůžkové péči bylo v roce 2022 s hlavní nebo sekundární diagnózou F63.0 455 osob (ÚZIS, 2023 in Chomynová et al., 2023). Z těchto čísel je více než zřejmé, že jedinci s poruchou hraní hazardních her vyhledávají více ambulantní než lůžková zařízení.

*„V roce 2022 účast na HH (včetně loterií) v posledních 12 měsících uvedlo 44–56 % osob starších 15 let, 16–25 % dospělé populace hrálo HH bez loterií a 17–18 % online HH“* (Chomynová et al., 2023, 9). K nejčastěji uváděným hrám patří loterie, kurzové sázení land-based i online včetně live sázek, poté hraní technických her land-based. V roce 2022 prohráli hráči v HH v ČR celkem 53,8 mld. Kč, což je o 14,4 mld. Kč (36,5 %) více než v roce 2021 (Chomynová et al., 2023).

Aktuální je také téma výskytu hazardního hraní u školáků. Dle poslední zprávy ESPAD z roku 2015 (Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách) uvedlo celkem 10,5% dotázaných žáků, že v posledních 12 měsících hrálo o peníze. *„Hraní HH v posledních 12*

*měsících nejčastěji uváděli studenti odborných učilišť, následovani žáky 9. tříd základních škol“ (Chomynová et al., 2020, 15). V riziku rozvoje problémového hráčství se nacházelo 2,3 % studentů (3,7 % chlapců a 0,8 % dívek), z toho ve vysokém riziku se nacházelo 0,5 % studentů (0,9 % chlapců a 0,2 % dívek) (Chomynová et al., 2020).*

Dle studie Rizikovosti hazardního hraní (2021) vyšlo najevo, že v adiktologických pracovištích výrazně přibývá klientů, kteří mají problémy s online hazardní hrou. Jedná se až o 70 % klientů. Zejména u kurzových sázek je patrný výrazný nárůst. „Z výsledků vyplývá, že především rizikovým on-line hrám (kurzovým sázkám, live sázkám a technickým hrám) by měla být z hlediska prevence rozvoje hráčské poruchy věnována vyšší pozornost. Měla by být zavedena adekvátní a účinná opatření, například efektivnější detekce hráčů v riziku (prostřednictvím poradců na herních stránkách nebo prostřednictvím automatických systémů vyhodnocujících ukazatele na hráčském účtu)“ (Wildová, 2021).

## **1.6 Důsledky hazardního hraní**

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

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

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

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

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

## 2 Patologické hráčství

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

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

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

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

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

### 2.1 Diagnostika patologického hráčství

K včasnému a rychlému rozpoznání patologického hráčství slouží screeningové diagnostické nástroje, jako například dvacetipoložkový SOGS (The South Oaks Gambling Screen), který čerpá z kritérií patologického hráčství definovaných v DSM III (Lesieur

& Blume, 1987). Obsahuje otázky například na četnost hraní různých druhů her či na subjektivní pocity ze hry.

Mezi další rychlé nástroje pro detekci patologického hraní patří dvoupoložkový dotazník, tzv. Lie/Bet screen (vycházející z předchozího SOGS), jehož autoři jsou Johnson et al. (1997) a zahrnuje dvě položky čerpající z kritérií DSM-IV: *Musel jste někdy lhát lidem, kteří jsou pro vás důležití, o vašem hraní? Cítíte potřebu sázet víc a víc peněz?* Dle autorů tyto otázky spolehlivě rozliší skupiny patologických a kontrolovaných hráčů (Johnson et al., 1997). Dotazník PGSI (Index závažnosti patologického hráčství) obsahuje devět položek s výběrem čtyř četností provádění dané aktivity v posledních 12 měsících (0 = nikdy – 3 = téměř vždy). Dle získaných bodů lze určit, do jaké kategorie hraní jedinec zapadá (neproblémový hráč, hráč s nízkým rizikem, středně rizikový hráč, problémový hráč) (Victorian Responsible Gambling Foundation, nedat.).

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

## 2.2 Okolnosti podílející se na vzniku patologického hráčství

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2.3 Léčba

Jedinci závislí na hazardním hraní mohou v České republice vyhledat několik typů služeb, které nabízí formální a odbornou léčbu. Jsou to ambulantní či lůžkové služby. Mezi ambulantní služby patří ordinace psychiatrů, adiktologické ambulance či denní stacionáře. Do lůžkových neboli rezidenčních služeb patří detoxifikace, krátkodobá či střednědobá léčba v psychiatrických nemocnicích, terapeutické komunity (Drogy-info, nedat.). Mezi další možnosti pomoci se řadí taktéž internetové a telefonické poradenství či svépomocné aktivity (například skupina Anonymní Gambleři). Dle posledních dat o hazardním hraní byl v roce 2022 zaznamenán nárůst počtu pacientů s diagnózou F63.0 v ambulantní i lůžkové péči (celkový počet 1161, z toho 846 v ambulantních službách) (Chomynová et al., 2023).

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

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

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

(21 %), úzkostné poruchy (18 %) a poruchy způsobené užíváním jiných návykových látek (7 %).

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



### 3 Zodpovědné hraní

V následující kapitole věnujeme pozornost projektu Zodpovědné hraní, jeho koncepci a také zákonné regulaci, která je nyní v České republice platná. Vedoucí pozici v oblasti prevence problémového hráčství dlouhodobě celosvětově zaujímá nezisková organizace Rada pro zodpovědné hraní (The Responsible Gambling Council - RGC) se sídlem v Kanadě. Dle jejího vzoru se přizpůsobují dané problematice i další státy (Responsible Gambling Council, nedat.). Projekt RGC funguje také v tuzemsku pod českým označením Zodpovědné hraní a figuruje jako harm-reduction přístup, jehož smyslem je snaha o účinné snižování rizik hazardního hraní v České republice. Z replikační studie Catania & Griffiths (2023) vyplývá, že opatření *responsible gambling* (RG) jsou opravdu užitečná, pokud se dělají správně. Stále však podle nich existují oblasti, které se dají zlepšit, jako je kontrola věku při registraci, aby se předešlo falešným identitám či hraní nezletilých, dále potom také více vyhrazeného místa pro propagační sdělení RG při komunikaci s online hráči.

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

1. Efektivní komunikace v informování hráčů, preventivní kampaně a nástroje pro podporu řešení a vyhledávání odborné pomoci
2. Analýza vzorců hráčského chování (algoritmy pro identifikaci behaviorálních charakteristik rizikového, resp. problémového hraní + sebeposuzovací nástroje)
3. Specifické (technické) prvky v online hraní/sázení, které podporují zodpovědné hraní (např. pop-up zprávy)
4. Sebeomezující prvky, tedy nastavení finančních a časových limitů či limitů na počet aktivit atp.
5. Programy sebevyloučení

### 3.1 Zodpovědné hraní v České republice

Projekt Zodpovědné hraní (dále ZH) funguje v současné době v ČR pod záštitou Institutu pro regulaci hazardních her (IPRH), který je „největším národním profesním sdružením na poli hazardních her, které zastupuje 95 % legálního hazardního trhu v České republice“ (IPRH, nedat.). Na webových stránkách lze nalézt řadu materiálů a informací, které mohou být nápomocné samotným uživatelům hazardních her (například „Desatero zodpovědného hráče“), jejich blízkým či zájemcům o danou problematiku, možnost vyplnění screeningového testu, dále potom také kontakt na linku psychické pomoci, která funguje ve spolupráci s organizací Podané ruce a je v provozu každý den v týdnu. Předsedou odborné rady složené z odborníků na danou problematiku je doc. MUDr. Viktor Mravčík, Ph. D. (Zodpovědné hraní, nedat.).

Hlavními partnery projektu jsou tyto sázkové kanceláře: Fortuna, Chance, Sazka a Tipsport. Tyto sázkové kanceláře jsou taktéž zodpovědnými provozovateli. „Provozovatelé, kteří sdílí toto smýšlení, se stali součástí projektu Zodpovědné hraní a zavázali se k dodržování všech 29 závazků nad rámec zákona“ (ZH, nedat.). Jejich potvrzení k dodržování těchto závazků najdeme v dokumentu Závazky k programu Zodpovědného hraní (ZH, nedat.).

Česká republika pořádala již dva ročníky Týdne zodpovědného hraní. Jedná se o iniciativu napříč obory na podporu bezpečnějšího hraní v České republice. Je organizován v rámci projektu ZH pod záštitou pro regulaci hazardních her (IPRH, 2022).

### 3.2 Účinnost zodpovědného hraní

V posledním desetiletí vzniká také v zahraničí mnoho článků, ve kterých jejich autoři upozorňují na problémové hraní online. Jedním z takových autorů je Yani de Soriano et al. (2012), který tvrdí, že problémové hraní online bývá často spojeno s časem stráveným na internetu, hraním rodičů či vrstevníků uživatelů a pitím alkoholu a užíváním dalších návykových látek. Vzhledem k tomu, že společnosti provozující hazardní hry online musí být zodpovědné za škody související s jejich činností, autoři navrhují, aby byla plně uplatňována politika sociální odpovědnosti podniků (CSR). Všechny formy reklamy by měly být podstatně omezeny a nekalá nebo zavádějící reklama by měla být omezena. Spolu s tím mají být zakázány také veškeré propagační techniky.

Problematikou prevence hazardního hraní se z hlediska využívání technologií v rámci online hazardního hraní věnuje Drosatos et al. (2018), který tvrdí, že zodpovědné hraní lze

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

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

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

V rámci polostrukturovaného rozhovoru byli ve výzkumu Haefeli et al. (2016) zaměstnanci zákaznického servisu tří provozovatelů online hazardních her dotazováni na to, jaká je jejich situace ohledně snižování škod vzniklých hazardním hraním. Zjištění výzkumu ukazují, že odhalit budoucí problémy s hraním hazardních her pomáhá také komunikace mezi provozovatelem a uživatelem hazardní hry. Komunikační prostředky, jako jsou vyskakovací informativní zprávy či individualizované zásahy, mohou být pro budoucí chování hráčů velmi účinné (např. aktivní oslovení hráčů, u nichž bylo zjištěno riziko a sjednání schůzky s nimi). Internet dle autorů poskytuje na jedné straně zvyšování rizik hazardu, na straně druhé se však stává prostředím, ve kterém je jednodušší poskytování

různých technologií pro zavádění inovativních nástrojů zodpovědného hraní. Na pozitivní účinek komunikace mezi spotřebitelem a provozovatelem hazardních her poukázal také Catania & Griffiths (2023). Interakce se zákazníky je podle jejich replikační studie faktorem, který ukázal, které společnosti se skutečně věnují konceptu zodpovědného hraní. Mnoho provozovatelů však nevnímá upozornění na hráčovu hráčskou aktivitu jako podstatné a zde efekt komunikace selhává. Je však také potřeba, aby byli zaměstnanci zákaznického servisu pro tuto komunikaci se zákazníkem řádně vyškoleni.

Z kvalitativní analýzy dat z rozhovorů dle výzkumu Drosatos et al. (2020) vyšlo najevo, že hazardním hráčům by spíše vyhovovalo, kdyby časové limity stanovovala platforma, kterou užívají. Také se domnívají, že tato platforma by měla poskytnout návod ke srozumitelnému stanovení peněžních limitů formou například vypočítání disponibilního příjmu na základě povolání a příjmové skupiny. Nastavení peněžních limitů v tomto výzkumu chápali hráči jako užitečný nástroj, ovšem uvítali by přísnější podmínky, aby zavčas pochopili smysl a nutnost užití tohoto ochranného prostředku. Mezi další užitečné prostředky by podle nich patřilo například upozornění ze strany platformy, pokud by se zdálo, že sázejí neobvyklým způsobem.

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

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

Na nebezpečí reklam na hazardní online hry (konkrétně na sportovní sázky) upozorňují Dunlop & Ballantyne (2021) zejména v souvislosti s mladistvými do 18 let, na které mají marketingové techniky velký vliv. Účelem těchto reklam je vyzdvihnout pozitivní aspekty

výrobku a ignorovat jeho případné negativní vlastnosti. Dle výpovědí účastníků výzkumu byly tyto reklamy nejčastěji evidovány v době sportovních utkání.

Různé strategie snižování rizik, například informační a osvětové kampaně, informační či poradenská centra na místě, osvětová výuka nebo právě opatření zodpovědného hraní, mají středně nízkou účinnost a naproti tomu omezení dostupnosti a přístupu k hazardním hrám má středně vysokou účinnost (Ladouceur, 2017). V jiném výzkumu se ukazuje, že diskuse o zodpovědném hraní je pro prevenci nebo minimalizaci škod způsobených hazardními hrami nedostatečná (Livingstone & Rintoul, 2020). Opatření ZH má pozitivní vliv především na hráče, kteří prozatím problémovými hráči nejsou (Ivanova, 2019). Výsledky experimentu založeném na zkoumání vlivu povinné přestávky u sportovního sázení ukázaly, že minutová přestávka se jeví jako efektivní, protože jedince poté motivovala k delší dobrovolné pauze ve srovnání s 5 minutovými nebo 90 sekundovými přestávkami (Hopfgartner et al., 2021). V České republice nejsou zatím dostupné studie zabývající se efektivitou opatření ZH, jelikož tento projekt funguje pouze krátce. Proto zde zmiňujeme zahraniční výzkumy.

### 3.3 Legislativní rámec

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

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

- *Sebeomezující opatření.* Účastník hazardní hry musí mít právo nastavit si sebeomezující opatření v podobě limitů, jako je nastavení počtu sázek či proher za jisté časové období, dále také počet možných přihlášení, maximální dobu přihlášení a v poslední řadě výši proher.
- *Rejstřík vyloučených osob (RVO).* Od roku 2020 (Výroční zpráva o hazardním hraní, 2023) slouží jako prostředek k zamezení jedincova přístupu k hazardním hrám a jeho správcem je Ministerstvo financí. Jedinec má možnost odeslat žádost o zapsání do

tohoto rejstříku anebo je zapsán z moci úřední (vyhlášení insolvence, osoby pobírající dávky v hmotné nouzi...). Ode dne zapsání do rejstříku nemá jedinec možnost účastnit se nadále na hazardní hře. „K 31. 12. 2022 evidovalo MF celkem 328,9 tis. osob zapsaných v rejstříku“ (Chomynová et al., 2023, 75). K březnu 2023 je zapsáno v RVO 201 221 osob, což je nejvíce od doby spuštění této regulace.

- *Omezení reklamy.* Reklama nesmí být zaměřena na osoby mladší 18 let a nesmí v hráčích evokovat, že příjmy z hraní mohou nahradit regulérní práci.
- *Registrace a evidence každého hráče.* Po řádné registraci včetně kontroly věku hráče má každý právo nastavit si své limity.
- *Povinná přestávka u technické hry.* Po každých 120 minutách hraní se technická hra na 15 minut vypne.

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

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

# VÝZKUMNÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE

## 4 Výzkumný problém, výzkumný cíl a výzkumné otázky

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

### 4.1 Výzkumný problém

Na základě rešerše prevalenčních studií hazardního hraní v České republice se ukázal přechod hazardního hraní do online prostoru jako velmi problematický. Dle poslední Výroční zprávy o hazardním hraní v ČR (Chomynová et al., 2023) dlouhodobě narůstá podíl peněz prohraných online, který v roce 2011 nedosahoval ani 5 %. V roce 2019 byl podíl online trhu již třetinový a v letech 2020–2021 došlo v důsledku pandemie covid-19 k jeho výraznému zvýšení na 47,3 %, resp. 55,7 %. V roce 2022 tvořil online trh s hazardními hrami 49,7 % příjmů provozovatelů ze hry (Chomynová et al., 2023). Mezi hlavní oblasti, které jsou zasaženy dlouhodobým hazardním hraním, jsou dle Williamse et al. (2011) například kriminalita, zaměstnání, volnočasové aktivity, společenské postavení.

Nejen díky snadné dostupnosti tohoto druhu hazardního hraní se názory odborníků na jeho rizikovost shodují. Další rizika jsou shledána ve snadném přístupu jedince k zahraničním sázkovým kancelářím či v aktivitách nelegálních provozovatelů hazardních her. V návaznosti na navyšování trendu online hazardního hraní vzešel v roce 2017 v platnost zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách. Vztahuje se na provozování hazardních her na území České republiky. Tento zákon upravuje různé druhy hazardních her a obsahuje taktéž souhrn opatření pro zodpovědné hraní. Jde o následující opatření: sebeomezující opatření, zapsání v RVO, omezení reklam provozovatelů, registrace a evidence každého hráče, povinná přestávka u technické hry (Zákony pro lidi, 2022).

Mapování průběhu hráčské kariéry online hazardního hraní z pohledu samotných hráčů vytváří ucelenou představu o zkušenostech a prožitcích souvisejících s tímto druhem hazardního hraní, ale také o vnímání jednotlivých prvků zodpovědného hraní. Dle výzkumu Livingstone & Rintoul (2020) se ukazuje, že diskuse o zodpovědném hraní je pro prevenci nebo minimalizaci škod způsobených hazardními hrami nedostatečná. Experiment založený na zkoumání vlivu povinné přestávky u sportovního sázení ukázal, že 15 minutová přestávka se jeví jako efektivní, protože jedince poté motivovala k delší dobrovolné pauze ve srovnání s 5 minutovými nebo 90 sekundovými přestávkami (Hopfgartner et al., 2021). Naproti tomu



dle Ladouceur (2017) osvětová výuka nebo právě opatření zodpovědného hraní mají středně nízkou účinnost.

Sportovní kurzové sázky jsou v prostředí online hazardního hraní v posledních letech oproti ostatním hazardním hrám velmi využívané (Mravčík et al., 2020) a patří mezi ty s největší mírou rizika. Jedním z druhů online sportovního sázení je live sázení. Výzkumy naznačují, že live sázení je škodlivější než jiné druhy sportovního sázení. Mezi motivy k využívání tohoto druhu sázení patří například větší vzrušení, snadná dostupnost sázení díky chytrému telefonu, prokázání dovedností či znalostí a také reakce na živé kurzy (Killick & Griffiths, 2021).

Herní aplikace nabízející hazard jsou velmi nebezpečné kvůli snadné dostupnosti, absenci studu hráčů, rychlosti, přístupnosti mnoha možností na jednom místě (losy, loterie, casino, sportovní sázky).

Tomuto tématu jsem se rozhodla věnovat z toho důvodu, že daná problematika není v tuzemsku příliš výzkumně probádána. Přesto, že existuje několik prevalenčních studií hazardního hraní v online rozhraní, domnívám se, že je třeba zmapovat vývoj hráčské kariéry z pohledu samotných hráčů. Z důvodu vysoké prevalence využívání online sportovních sázek byli do tohoto výzkumu vybráni hráči, kteří se online sportovním sázkám věnovali. Zároveň se domnívám, že panuje jistá nevědomost o rozšíření tohoto druhu hazardního hraní, a to i z toho důvodu, že pro hráče je velmi snadné tento druh závislosti skrývat.

## 4.2 Výzkumný cíl a výzkumné otázky

V souladu s výzkumným problémem byl stanoven cíl výzkumu, který zní následovně: **Zmapovat a popsat průběh online hazardního hraní u jedinců s hráčskou poruchou závislých na online sportovním sázení.**

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

- 1) Jaké jsou motivy hráče k hraní online hazardních her?
- 2) Jaký má vývoj hráčská kariéra?
- 3) Jaké důsledky a dopady má online hraní na hráče a jeho okolí?
- 4) Jaké prvky zodpovědného hraní v online prostředí hráči využívali a jak je vnímali?

## 5 Metodologie výzkumu

Cílem této kapitoly je seznámit čtenáře s výzkumným postupem, který byl v rámci tohoto výzkumu použit. Důležitost zde klademe na konkrétní výzkumný plán, typ výzkumu, volbu výběrového souboru či způsob sběru a tvorby dat. Dále považujeme za důležitý etický aspekt výzkumu a popis metod zpracování a analýzy dat. Tyto kapitoly jsou klíčové pro porozumění výsledkům výzkumu.

### 5.1 Metodologický přístup, typ výzkumu

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

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

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

### 5.2 Výběrový soubor

Výběrovým souborem pro tento výzkum byli respondenti hospitalizovaní v psychiatrických nemocnicích (dále PN) pro léčbu patologického hráčství závislých na online sportovních sázkách. Jsou to tedy pacienti s diagnózou *F63.0 - patologické hráčství*. Celkový soubor čítá 10 respondentů. Jednotlivé typy zastoupení dle zařízení jsou následující:

PN Jihlava 1 respondent, PN Kroměříž 2 respondenti, PN Opava 7 respondentů. Soubor tvoří pouze muži. Neopomíjíme genderovou vyváženost, ale v našem výzkumu jsme se zaměřovali pouze na muže hráče. Respondenti splňují následující kritéria: věk nad 18 let a hráčská kariéra sportovního sázení v minulosti v online prostředí po dobu minimálně jednoho roku.

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

Dle posledních dat o hazardním hraní byl v roce 2022 zaznamenán nárůst počtu pacientů s diagnózou F63.0 v ambulantní i lůžkové péči bez ohledu na typ zařízení. Celkový počet léčených pacientů byl 1161, z toho 846 v ambulantních službách a 315 osob na lůžkových odděleních (Chomynová et al., 2023). Markantní rozdíl evidujeme v lůžkové péči s hlavní diagnózou F63.0 mezi muži a ženami. Tyto rozdíly mezi pohlavími a také věkem ukazuje tabulka č. 1.

**Tabulka č. 1:** Počty pacientů dle věku a pohlaví s hlavní diagnózou F63.0 v lůžkové a ambulantní péči v roce 2022 v zařízeních oboru psychiatrie a adiktologie.

Věk	Lůžková zařízení		Ambulantní zařízení	
	muži	ženy	muži	ženy
0-9 let	0	0	1	0
10-19	2	0	19	1
20-29	32	2	117	17
30-39	49	5	157	22
40-49	29	5	105	18
50-59	12	6	31	14
60-69	6	1	20	5
70-79	0	0	8	1
80+ let	0	0	0	0
<b>Celkem</b>	<b>130</b>	<b>19</b>	<b>458</b>	<b>78</b>

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

Dle dat uvedených v tabulce č. 1 lze konstatovat, že věk, ve kterém muži absolvují pobytovou léčbu nejčastěji, je 30-39 let. To koresponduje i s věkovým průměrem v našem výzkumném souboru, kdy věkový průměr je 35,7 let (viz. tabulka č. 2). Statisticky toto číslo odpovídá nejčastějšímu věku, kdy muži vyhledají pobytovou léčbu v zařízeních v oboru psychiatrie a adiktologie. Věkové minimum je v našem výběrovém souboru 22 let a maximum 56 let.

Markantní rozdíl v četnosti pobytové léčby mezi muži a ženami odkazuje na fakt, že ženy častěji volí ambulantní formu léčby patologického hráčství, a tak se v pobytové léčbě setkáváme častěji s muži, kteří mají diagnózu patologické hráčství. Je tomu tak i v našem výzkumném souboru, kdy deset z deseti respondentů tvoří muži.

Všichni naši respondenti jsou závislí na online sportovních kurzových sázkách. Dle posledních dat o prevalenci hazardního hraní v populaci se ukazuje, že v současnosti se kurzové sázky přesouvají do online prostředí velmi výrazně. K 1. 1. 2023 mělo povolení provozovat KS 8 společností, což je o dvě společnosti více, než tomu bylo 1. 1. 2022 (Chomynová et al., 2023). Sportovní kurzové sázky jsou v prostředí online hazardního hraní v posledních letech oproti ostatním hazardním hrám velmi využívané (Mravčík et al., 2020). „*Odvětví sportovního sázení online se stalo rychle rostoucím sektorem globální ekonomiky, přičemž sportovní sázení online se na ročním trhu online hazardních her v Evropě podílí 37 %*“ (Killick & Griffiths, 2019). Dalším důvodem, proč byli pro tento výzkum vybráni hráči sázející na online sportovní utkání, je vysoká míra rizikovosti tohoto druhu hazardu. Dle studie Rizikovost hazardních her v ČR (2021) představují online kurzové sázky, které jsou uzavírány před utkáním největší riziko ze všech ostatních druhů hazardních her (28 %).

**Tabulka č. 2:** Přehled a charakteristiky participantů:

Účastník	Pohlaví	Věk (roky)	Nejvyšší dosažené vzdělání	Povolání	Léčba	Duální diagnóza	Období online hráčské kariéry
Jan	M	52	VŠ (Ing.)	projektant	poprvé Jihlava	deprese	8 let
Roman	M	30	SŠ s maturitou	programátor	podruhé Opava	není	8 let
Adam	M	22	SŠ s maturitou	výpomoc v rodinné firmě	potřetí Opava	není	4 roky
Radek	M	31	SŠ s maturitou	tiskař, grafik	poprvé Opava	užívání kokainu	9 let
Petr	M	43	SŠ s maturitou	dělník	pošesté* Opava	závislost na alkoholu	9 let
David	M	36	VŠ (Bc.)	obchodní ředitel	poprvé Opava	není	7 let
Marek	M	23	SŠ s maturitou	OSVČ	poprvé Krom.	není	8 let
Jakub	M	32	SŠ s maturitou	dělník	poprvé Krom.	není	9 let
Jiří	M	31	SŠ s maturitou	brigádník	pošesté Opava	ADHD	8 let
Lukáš	M	56	SŠ s maturitou	kontrolor v elektrárně	poprvé Opava	není	4 roky

\*Participant je na léčbě s patologickým hraním poprvé, v minulosti absolvoval pět léčebných pobytů se závislostí na alkoholu.

### 5.3 Metoda získávání dat

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

Díky užití polostrukturovaného interview jsem měla možnost v průběhu sběru dat pozměnit některé otázky, které dle mého názoru a průběžných výsledků ztrácely význam. Naopak jsem také díky tomu měla možnost se na jisté typy otázek více doptat, pakliže jsem zjistila, že jde o nosné téma.

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

Sběr dat proběhl mezi březnem a červnem 2023. Délka interview nebyla jednotná, ale trvala vždy do 60 minut. Před započítím interview byli participanté dotázáni na možnost nahrávání našeho rozhovoru na diktafon. Protože každý z participantů s tím souhlasil, měla jsem možnost si každý z rozhovorů nahrát. Použila jsem diktafon na telefonu a pomocí audio záznamu byla data fixována. Poté mohla proběhnout transkripce dat.

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

### 5.4 Etika výzkumu

Nedílnou a důležitou součástí výzkumu je etická stránka práce. Před zahájením interview byl každý participant informován o cílech výzkumu, ale také jsem se každému představila já sama. Každý z participantů byl požádán o písemný informovaný souhlas s interview, přičemž mi každý z nich tento souhlas poskytl. Souhlas se týkal také provedení nahrávky interview. Poté jsem participanty stručně informovala o tom, na co budou mé otázky zaměřeny a na co se mohou připravit. Zároveň byl každý informován o možnosti z výzkumu kdykoliv odstoupit. Ani v jednom případě se tak nestalo. Řídila jsem se radami Miovského

(2006), pracovala jsem například s empatickou neutralitou, tedy nedávala jsem najevo svůj postoj ke zjištěným skutečnostem. Výsledek transkripce dat byl také anonymizován, účastníci byli označeni fiktivními jmény. Kdekoliv bylo v interview použito nějaké jméno, bylo nahrazeno jiným. Po přepsání rozhovoru byl zvukový záznam smazán. Jako vyjádření vděku byla každému z účastníků věnována drobná odměna.

## **5.5 Způsob hodnocení a analýzy dat**

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

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

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

### *0. Reflexe vlastní zkušenosti se zkoumaným tématem*

- 1. Důsledné opakované čtení materiálů* – dobře se seznámit s daty získanými od účastníků
- 2. Psaní poznámek a komentářů* – psaní poznámek a otázek, které výzkumníka při čtení napadají
- 3. Rozvíjení témat* – výzkumník hledá vynořující se témata
- 4. Hledání souvislostí mezi tématy*
- 5. Analýza dalšího případu* – zde výzkumník opakuje 1. až 4. krok
- 6. Hledání vzorců napříč případy* – výzkumník hledá souvislosti mezi případy

## 6 Analýza dat

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

### 6.1 Vlastní reflexe tématu

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

Bylo i pro mě samotnou překvapením, když jsem se z dostupných statistik dozvěděla o velmi vysokých číslech podílu nelegálních provozovatelů na trhu s hazardními hrami nebo například i zjištění, kolik mužů se s hlavní diagnózou patologické hráčství rozhodne pro léčbu v pobytovém zařízení oproti celkové prevalenci hráčů hazardních her v České republice. Domnívám se, že za nízkými čísly v pobytové léčbě stojí stigmatizace těchto osob a s tím pojící se stud, ale zejména také nevědomost okolí hráče o jeho hazardním hraní – v prostředí online hraní je mnoho věcí jednodušší utajit.

Přestože existuje několik prevalenčních studií hazardního hraní v online rozhraní, domnívám se, že je třeba zmapovat vývoj hráčské kariéry z pohledu samotných hráčů. Také považuji za důležité zjistit jejich názory na strategie zodpovědného hraní a tím zjistit i účinnost těchto strategií. Domnívám se, že tyto zpětné vazby ze strany hráčů mohou pomoci projektu Zodpovědné hraní pracovat na plnění strategií i nadále.

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



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

## 6.2 Představení a analýza jednotlivých případů

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

### 6.2.1 Jan

Jan zažíval první sportovní sázky s kamarády v trafice jako již zletilý. Předtím nikdy sám nesázel, zároveň si ale pamatuje, že každý týden sázel Sportku za svého dědečka, který už v té době sám kvůli zdravotním komplikacím nemohl. U rodičů sázení nikdy neviděl nebo si toho není vědom. Na své dětství vzpomíná víceméně v dobrém. Zmiňuje, že jediný, kdo mu ubližoval, byl jeho otec. *„Otec byl automechanik a jeho strašně mrzelo, že já nejsem šikovnej. Zhruba od tak 10 let mi začal říkat, že jsem levej“.*

Jan nyní bydlí v domě se svou matkou, o kterou se také stará. Léčí se s depresemi, užívá psychofarmaka. Dle něj je to krom depresí ještě nuda, kterou považuje za velký spouštěč sázení. V létě údajně nikdy nesázel, protože jeho zájmy ho zaměstnaly natolik, že neměl potřebu dopamin nadále doplňovat. Mezi další spouštěče sázení považuje Jan smrt svého otce, dále potom rozchod s přítelkyní. *„V roce 2013 jsme spolu byli asi dva roky a ona mi řekla, že se mnou nedokáže žít“.* V první řadě to byl však úvěr, kterým ručil jako zaměstnaný v pojišťovně a musel jej po krachu pojišťovny splatit. To byl důvod, proč sáhnul k online sportovním sázkám na pravidelné bázi.

Svým založením se Jan považuje za „workoholika“, „hyperaktivního člověka“ s mnoha zájmy. Taktéž zmiňuje svůj „analytický mozek“ a oblibu v matematice. Považuje se za samotáře, a proto se také se svým problémem nikomu nesvěřil. Rodina (rodiče a sestra) věděla o tom, že sází, ale ne v jaké míře.

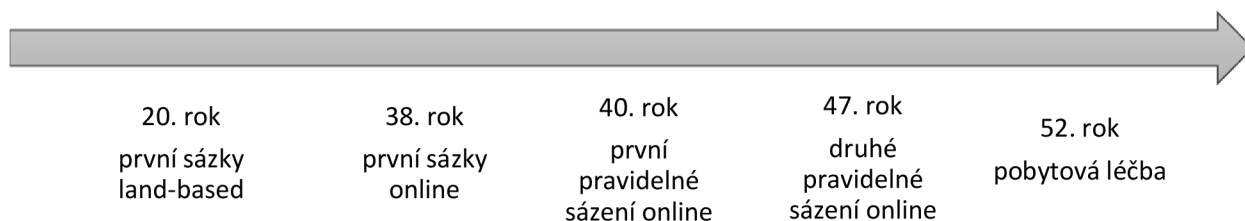
Po tom, co se u Jana objevila potřeba splatit úvěr co nejrychleji, začal s online sportovním sázením. Nejvíce času trávil Jan na live sázení, kde zápas sledoval a ve stejnou dobu tak

mohl sázet na různé kurzy. „Pak to začly bejt livesázky, to znamená sázení na to, jak to skončí, počet bodů v poločase a prostě když se na to díváte, a to byla pro mě smrt“. Jiné druhy hazardního hraní ho nikdy nelákaly, protože podle něj je u nich malá pravděpodobnost výhry. „Že se tam točí kulička, mně to nic neříká“. Dvakrát si v trafice koupil los a jednou vsadil Sportku.

Jan v minulosti zkoušel i online sázení přes zahraniční sázkové kanceláře. Poslední dva roky údajně prosázel na livesázkách 8-10 tisíc měsíčně. „Někdo jede na dovolenou, já jsem sázel“. Půjčky kvůli sázení Jan neměl. Limity nastavitelné provozovatelem využíval až v poslední chvíli, kdy začal hodně financí prohrávat. Do té doby měl limity nastavené podle svého. Provozovatel bonusy do hry Janovi zasílal. „Sem tam posílali, vložte si a získáte 100% vkladu. Tomu jsem vůbec nevěřil“. Do RVO se Jan přihlásil sám ještě před nástupem na léčbu a považuje to za velmi dobré rozhodnutí.

Témata respondenta Jana jsou následující: **live sázky, sázení v rodině, počáteční dluh, rozchod jako spouštěč, deprese a samota, smrt otce, aktivní člověk, deprese, hyperaktivita, epizody hraní, vlastní limity, zahraniční kanceláře.**

Obrázek č. 1: životní křivka Jana



### 6.2.2 Roman

Romanovy první sportovní sázky probíhaly v trafice s kamarády. V době, kdy Romanovi ještě nebylo 18 let, šel s ním vždy nějaký starší kamarád, který za něj tiket podal. Většinou chodili do trafiky v partě. Romanovi rodiče pravidelně sázeli Sportku a otec na sportovní utkání. Od svých dvaceti let, kdy si začal Roman vydělávat, začal sázet na pravidelné bázi. „Když jsem se dostal do práce, měl jsem přístup k penězům, tak se to pak zvyšovalo“. U Romana hrála vliv první velká výhra, díky které se začal domnívat, že si na sázení může vydělávat. Roman nenavštěvoval casina (ani v online prostředí) ani nesázel Sportku.

Postupné zvyšování frekvence sázení znamenalo půjčky a s nimi spojené dluhy, které se stupňovaly a Roman si půjčoval peníze od rodiny, od přátel, od bankovních i nebankovních

společností, od lichvářů. Na doporučení rodiny si nechal svůj účet zablokovat, aby výplatu zaměstnavatel zasílal na účet jeho otce. To však hned po měsíci zrušil a výplatu opět dostával Roman sám.

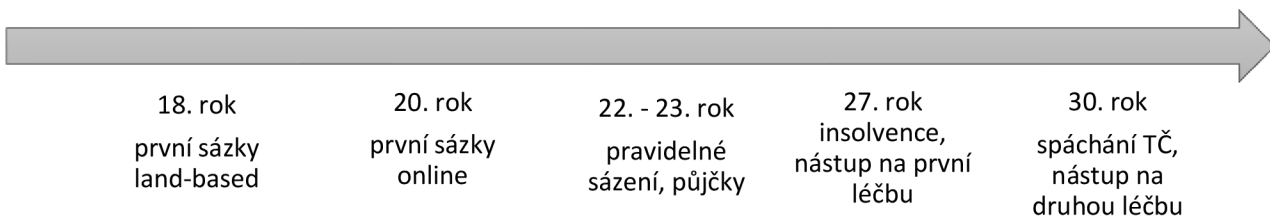
Roman byl zapsaný do insolvence. *„Pak v roce 2020 ty dluhy byly velké, šel jsem do insolvence, tlačila na mě rodina, že bych se měl jít léčit. Byl jsem v léčebně, po 14 dnech jsem to sám ukončil s tím, že to zvládnou sám“*. Roman po návštěvě PN půl roku vydržel nesázet. Po půl roce se sázením opět začal a v lednu 2023 se dopustil trestné činnosti a uvědomil si tak, že to „není on“. To byl důvod, proč podruhé nastoupil do léčby. *„Vždycky jsem si myslel, že jsem slušný člověk, ale okradl jsem nějaké lidi přes internet a říkal jsem si, že jim to pak třeba vrátím, v tu chvíli jsem si uvědomil, že je to prostě špatně“*. Než šel Roman do léčby, bydlel s přítelkyní, která se s ním však rozešla ihned, jak se dozvěděla o jeho trestné činnosti a dlužích. Na krátkou dobu bydlel u otce před nástupem do PN.

Roman má rád všechny druhy sportu, ale kvůli pravidelnému sázení je přestal dělat. Dle Romana nejvíce jeho hraní ovlivnilo rodinu. Tím, že dlužil mnoha členům z rodiny a neřekl proč, mu přestali důvěřovat. V době insolvence docházel Roman do Modrého kříže, což mu zařídili rodiče. Postupně tam však přestal chodit. Navštěvoval také adiktologické centrum, kde mu doporučili hospitalizaci. V té době však doporučení neuposlechl a léčbu odmítal. Roman měl tendenci utéct do zahraničí. Myšlenky na sebevraždu neměl, ale prožíval beznaděj, existenční problémy z důvodu nedostatku financí.

Podle Romana jsou peníze v online prostředí sportovního sázení „pouze čísla“. *„Člověk nemusel jít na tu pobočku, nemusel být v kontaktu s člověkem za tou přepážkou“*. Limity Roman při online sportovním sázení využil, ale jen do chvíle, kdy je vyčerpal. Poté si šel vsadit k jiné sázkové kanceláři, aby ho limity neomezovaly. *„Vnímám jsem to tak, že si to nastavím, budu to dodržovat, no ale jakmile jsem toho limitu dosáhl, tak jsem hledal cestu kde sázet dál“*. Bonusy do hry zřizovatel zasílal. *„Oni mi vždycky volali že jsem jejich VIP klient, dávali mi lístky do VIP zón“*. Mezi další bonusy patřila například odměna za vklad. O zodpovědném hraní Roman věděl. *„Vím, že tam byly nějaké odkazy na stop gamblingu a neprohrej se, vím, že to tam někde bylo dole schované, nějaké malinké logo, ani nevím, co to bylo, možná jsem někdy na to omylem klikl“*. Roman se dostal díky insolvenční do RVO, ale začal hrát na kamaráda a tak podmínky RVO stejně obešel. Poté však pocítil stud a tak přestal hrát na kamaráda. Našel si však jiný způsob, jak pravidla RVO obešel, o kterých mi neřekl. Čas strávený ve hře na Romana nepůsobil, protože se počítal vždy od začátku, když se přihlásil z jiného zařízení.

Témata respondenta Romana jsou následující: **první velká výhra, strach z přiznání, sportovní založení, sázení v rodině, narušené sociální vztahy, insolvence, obcházení pravidel RVO, trestný čin, nedodržování limitů, přechod mezi různými aplikacemi.**

Obrázek č. 2: životní křivka Romana



### 6.2.3 Adam

Adam sází online na sportovní utkání od svých 18 let. Se spolužáky tak vyplňovali volný čas o hodinách, když se nudili. Dělali analýzy na mistrovství světa v hokeji. „*A tím, že jsem odmalička sledoval sport, hrál jsem, tak mě to bavilo*“. Adam o sobě říká, že je hodně soutěživý typ a přísun adrenalinu ho na tom přitahoval. Postupně se sázení přestalo odehrávat pouze s kamarády ve škole, ale prostupovalo i do veškerého volného času, který Adam měl. U Adama to bylo právě live sázení, na kterém údajně strávil nejvíce času. „*Veškerý čas jsem trávil sledováním sportu*“.

Během posledního půl roku si Adam šel občas zahrát poker, jiné druhy hazardního hraní nevyhledával. Jednou s kamarády zkusili online automaty, kde získal první větší výhru. Ihned poté však automaty zastavil a věnoval se sportovním sázkám. Postupně Adam spáchal i trestný čin (krádeže peněz). Dalším zdrojem peněz byly peníze jeho rodiny, které zpronevěřil. Dále také zpronevěřil peníze rodičů své přítelkyně. Adam nejvíce lituje změn, které na sobě vidí – zmiňuje, že nemá svědomí, že je bezcitný k lidem.

Adam byl na léčení již dvakrát. První léčbu opustil o dva dny dříve, jelikož porušil řád. Před první léčbou ukradl peníze svým prarodičům a to byl také impuls, proč se šel léčit. „*Ale spíš jsem to dělal pro rodinu a pro okolí, abych dal najevo že s tím chci něco dělat*“. Poté měl od sázení půlroční pauzu, potom opět zase začal hrát. Po dalších trestných činech nastoupil na druhou léčbu, kterou řádně dokončil. Po další epizodě hraní nastoupil na nynější třetí léčbu.

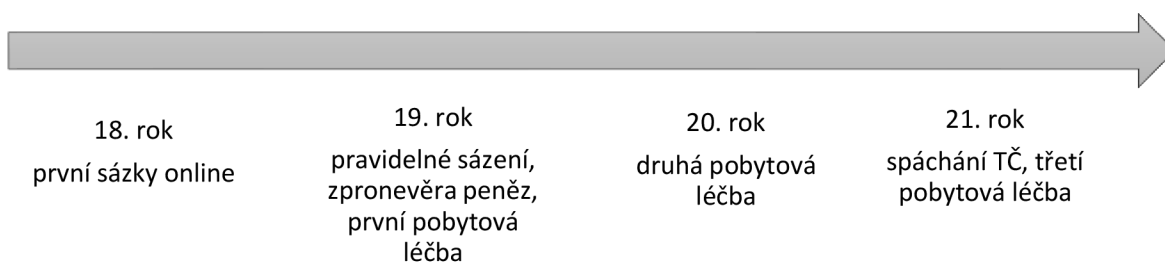
Adam zmiňuje, že není schopen rozumět svým emocím. Když se vrátil po první léčbě domů, umřel mu dědeček. „*Nezvládám řešení emocí, když jsem se vrátil tak mi umřel děda, to byl pro mě něco jako otec, to mě hodně vzalo, myslím, že to nemám zpracovaný doteď*“.

Adam byl velmi aktivní dítě se spoustou zájmů. Postupně je však kvůli sázení přestal vykonávat. Vzpomíná na dětství v dobrém, ale zmiňuje šikanu, kterou si na základní škole prošel. Zároveň používal peníze jako prostředek k uplácení spolužáků. Jako malý si hrál s penězi. Zmiňuje, že jeho rodina disponuje velkým množstvím financí a že neumí s penězi správně zacházet. Adam se domnívá, že jeho otec také sázel. Nikdy mu to však sám neřekl, ale přijde mu, že jeho otec má pro něj zvláštní pochopení. Adam má vztah s matkou narušený, protože má psychické problémy. *„Brácha za ní přijde, popovídá si s ní, já takovej nejsem“*. Zmiňuje, že se má hodně rád a nedokázal by si ublížit. Zároveň však zhubnul kvůli stresu několik kilogramů a zažíval náročné psychické stavy zejména před nástupem na poslední léčbu. Adam navštěvoval psychologa i psychiatra, ale ne pravidelně. Postupem času tam přestal docházet, protože si myslel, že je to zbytečné.

Veškerý čas Adam trávil sledováním zápasů a sázením. Například celou noc prosázel, když jeho přítelkyně spala. Dále také sledoval zápasy hodně při řízení, nebo když se měl soustředit na nějakou práci. *„Hodně jako i když jsem se měl soustředit na řízení nebo cokoliv, měl jsem telefon a sledoval ten sport“*. Mezi výhody online sportovního sázení řadí Adam tyto. *„Jednoznačně to, že o tom nikdo neví. V podstatě to mám v kapse“*. Dále je to podle něj anonymita, snadnější přístup. Limity na aplikaci Adam nikdy nevyužíval, měl všude nastavené limity na nekonečno. *„I kdybych si je nastavil, tak stejně by mi nestačily. Takže bych to buď zrušil, nebo navýšil“*. Poslední měsíce byl Adam jako VIP hráč. *„Možná to, že jsem VIP mě to asi nutilo, abych z toho nevypadl a abych měl víc“*. RVO si zařídil na první léčbě. O zodpovědném hraní Adam neslyšel. *„Když jsem v tý hře, v tý euforii, tak tohle je poslední věc, která by mě zajímala“*.

Témata respondenta Adama jsou následující: **sportovní založení, aktivní dítě, šikana, sázky se spolužáky ve škole, první velký výhra, live sázky, nevyužívání limitů, porozumění otcem, samota, trestný čin, VIP hráč.**

Obrázek č. 3: životní křivka Adama



#### 6.2.4 Radek

Radek začal sázet ve svých 14 letech s otcem v trafice. Potom od svých 16 let sázel již sám a v trafice poprosil náhodného člověka, aby mu vsadil. Poté, co nastoupil do práce okolo svého dvacátého roku věku, začal sázet v online prostředí. *„Já jsem pracoval přes počítač, takže když jsem si chtěl něco vsadit, tak jsem jen překlikával okna“*. Radek uvádí, že párkrát do roka si s kamarády zahráli poker, ale nebylo to za účelem zisku, spíše takové „společenské hraní“.

V době vztahu s přítelkyní měl nastavený svůj limit, který se mu dařilo dodržovat. Před dvěma lety však vyhrál velký obnos peněz a začal si myslet, že to takhle bude pokračovat. *„Když jsem byl schopný za tři dny vyhrát 60-80 tisíc, proč by to tak nemohlo být pořád“*. Poté tedy své sázky Radek zvyšoval, až neměl čím zaplatit nájem. Nájem neplatil opakovaně, a tak mu vzniknul dluh.

Peníze si Radek půjčoval od rodičů. Bankovní nebo nebankovní půjčku nevyužil. Radkův dluh je nyní způsoben neplacením nájmu. Během hraní se z Radka stával jiný člověk, začal se uzavírat do sebe. Když mu jeho kamarád nabídl kokain, využil toho. Při ovlivnění drogou nemyslel na své problémy, a tak se stal pravidelným uživatelem kokainu.

Největší zálibou Radka je hokej. Nejen, že ho hraje aktivně, ale také má svou stránku na facebooku, kam píše pozápasové reporty, výsledky utkání. Má několik fanoušků a nehodlá se toho vzdát. *„Já jsem se snažil tady všem vysvětlit, že to není taková ta záliba, že si zkontroluju výsledky a dobré. Já jsem byl schopný, když hrál můj tým v 1 ráno, vstát v 1 ráno, podívat se na ten zápas a pozápasovou tiskovku a jít do práce na ranní“*.

Bude to pro něj velmi těžké a zatím neví, čím tento koníček nahradit. *„I když to může být můj velký spouštěč, těžko se mi toho vzdává a nevím, jestli to dokážu“*. S tím spojené online sázení Radkovi zabraňovalo trávit plnohodnotně čas se svou dcerou. Zmiňuje, že místo hlídání dcery si vzal do ruky mobil a začal sázet.

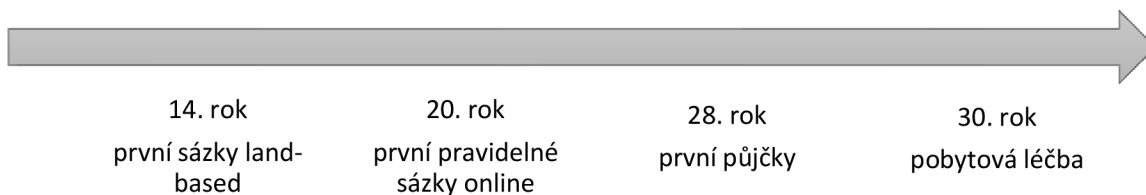
Na dětství vzpomíná Radek v dobrém. Zmiňuje, že jako dítě se musel hodně stěhovat kvůli otcově profesi, zároveň se od něj po celou dobu střední školy starala jeho babička. Sám o sobě říká, že je flegmatik, a tak si nedělal velké starosti s dluhem na nájmu.

Kromě svých vlastních limitů Radek limity provozovatele nevyužil a v posledním roce sázení nevyužíval už ani ty své. Čas strávený ve hře nijak nevnímal. *„U mě ten čas jako u kurzového hráče nemá žádný význam, protože já jsem vsadil tiket, zavřu to a jsem na livesportu anebo se na ten zápas dívám“*. Mobil využíval hlavně v práci, když měl například hodinu volna, využil ho na sázení. Jak již bylo zmíněno, v práci sázel také na počítači. Bonusy provozovatel do hry zasilal, ale Radek je využil až v posledním roce, kdy trávil

sázením nejvíce času, dále potom ve veškerém svém volném čase. V RVO je zapsaný od nástupu do léčby. O zodpovědném hraní Radek nikdy neslyšel.

Témata respondenta Radka jsou následující: **záliba v hokeji, nestabilní rodinné zázemí v dětství, sázky s otcem v trafice, vliv první velké výhry, podpora rodiny, rodinný dopad, sázení v práci, ztráta bydlení, nevyužívání limitů.**

Obrázek č. 4: životní křivka Radka



#### 6.2.5 Petr

První Petrovy sportovní sázky se uskutečnily s kamarádem v trafice okolo 20. roku věku. Hned jakmile to šlo, přešel do online prostoru už o samotě. Podle něj byla hlavní motivace zahrnutí nudy, zpestření dne. Zároveň to vnímá i jako útěk před jinou závislostí, se kterou se potýká, a to je závislost na alkoholu, se kterou byl opakovaně léčen v PN. „*Myslím, že jak jsem abstinovat od alkoholu, tak mi něco chybělo, tak jsem použil ten gambling. Byla to nějaká zástupná závislost*“. Petr nyní tři roky od alkoholu abstínuje.

Dlouhá léta Petra sportovní sázení údajně nijak finančně neohrožovalo. „*Poslední rok a půl už to byl průser, protože jsem prohrával velké sázky a rychle, protože v online to jde velice rychle*“. V posledních měsících začal mít Petr dluhy u šesti nebankovních společností. Považuje to za velmi rychlý způsob, jak si půjčit, aniž by člověk musel navštívit pobočku.

O sázení Petr nikomu neřekl. „*Já jsem to hodně tajil, před partnerkou, před rodiči, přede všema, a i když jsem byl na léčení s alkoholem, tak jsem to sázení taky nikomu nepřiznal*“. Rodina Petra se dozvěděla o sázení až těsně před nástupem na nynější léčbu. Vztah s partnerkou skončil také před nástupem na léčbu, když jí odhalil vše, co před ní doposud tajil. Před léčbou měl Petr také krátkou recidivu.

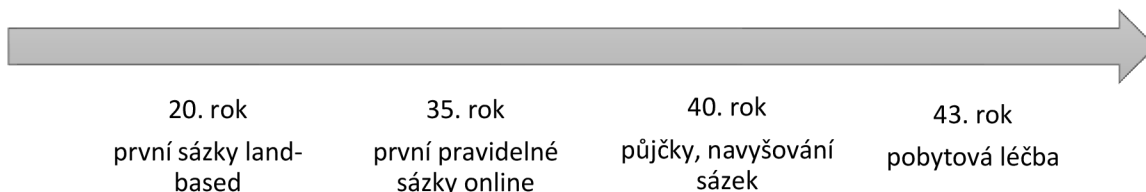
Mezi své zájmy Petr řadí hlavně různé druhy sportu. Při vzpomínání na své dětství si není vědom žádné traumatické události, zmiňuje však šikanu ve škole a také, že se o něj více starala babička než rodiče, protože museli hodně pracovat. Petr má již dva roky svého terapeuta, ale o gamblingu mu také nikdy neřekl. Pokus o sebevraždu měl Petr v souvislosti

s alkoholem. „Není to nic romantického, že se o to pokusíte a ono se to povede jako ve filmech“.

Mezi výhody online hraní zahrnuje Petr například to, že nemusí navštěvovat kamennou pobočku anebo vyšší rychlost sázení. Limity Petr na aplikaci ani jednou nevyužil, měl nastavené nekonečno. Podle něj nemají žádný smysl. „To je taková sranda, ty limity si můžete kdykoliv změnit, je to díky legislativě, ale nemá to žádný význam. To je stejné, jako kdybyste řekla, že alkoholik může kontrolovaně pít, to je podle mě úplně to samý“. Bonusy do hry využíval. Do RVO se Petr zapsal po nástupu na léčbu sám. Stále mu zasílají ne email bonusy do hry, ale plánuje si email zrušit. Bonusy mu chodily hlavně v situacích, když chvíli přestal hrát. Přišel mu bonus v podobě několika tisíc korun, které byly určené na sázení, ale mohl si je kdykoliv vybrat. O odkazu na webovou stránku zodpovědné hraní Petr věděl. „Ten odkaz tam je, ale беру to jako vtip od nich. Vůbec mi to nějak nepomohlo“.

Témata respondenta Petra jsou následující: **sportovní založení, první sázky s kamarádem, samota, zatajování, zpestření, zástupná závislost, šikana, pokus o sebevraždu, nevyužívání limitů.**

Obrázek č. 5: životní křivka Petra



### 6.2.6 David

Davidova první zkušenost se sportovními sázkami byla s kamarády v trafice. Vždy, když šli kolem po tréninku, tak si vsadili. David hrál závodně hokej. Když jim ještě nebylo 18, vsadil jim nějaký náhodný člověk, který v trafice byl. S online sázením se setkal v roce 2016. V práci, když měl volnou chvíli, tak „aby zaměstnal hlavu“, začal sázet. „Já jsem ten dopamin potřeboval nějak doplnit, říkám si podívám se co se hraje, tak se vsadím“. Sám říká, že největší problém „gamblerů“ je ten, že neví, co s časem. David si také podepsal směnku na 2 miliony od lichváře v podnapilém stavu. Musel prodat nějaký svůj majetek a půjčit si peníze. To vnímá jako velký spouštěč „kolotoče hraní“.

Davidův vztah s matkou v podstatě neexistuje. „S matkou v kontaktu vůbec nejsem, protože ona je těžký alkoholik, od mých 5 let už pije, navštívila všechny léčebny, co to šlo, já



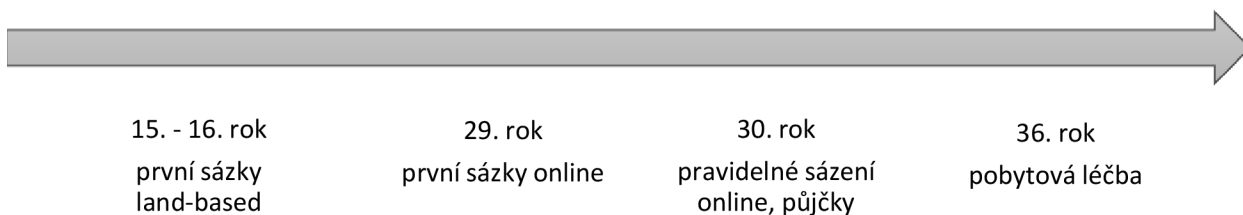
*jsem ji chtěl furt zachraňovat, ale paní psycholožka říkala ať se na to už vykašlu, že jinak mě stáhne s sebou zpátky“.* A tak se v dětství o něho a o jeho sestru staral v první řadě otec. David se považuje za stydlivého člověka, kterému chybí sebevědomí.

Frekvence sázení se zvyšovala a David si díky rostoucím dluhům začal půjčovat od bank, od přátel. Část dluhů za něj zaplatil otec. Kvůli starostem o finanční zajištění měl také zdravotní problémy. Davidovy problémy se postupně stupňovaly a on se s tím nikomu nespověděl. Ani přítelkyni, se kterou bydlel. *„Ona do poslední chvíle nevěděla vůbec o ničem, třeba 2-3 roky, ona třeba spala a já jsem prostě hrál“.* Těsně před nástupem na léčbu přiznal rodině i přítelkyni svůj problém, protože doposud o ničem nevěděli. *„Sem jsem šel spíš na motivaci té ségry, protože okolí, ti blízcí viděli, co všechno jsem způsobil“.*

Limity si David na online sportovní sázky vůbec nenastavoval, pouze na online kasino na nulu, aby ho nemohl vůbec hrát. *„Limity jsem vůbec neviděl jako nic užitečného, člověk nad tím ani takhle neuvažuje“.* Do RVO se David zapsal zde na léčbě, ale k jeho překvapení mu jsou stále zasílány bonusy do hry. O zodpovědném hraní něco tušil, ale nezajímal se o to. *„Gamblerovi je to k ničemu, on chce co nejrychleji hrát“.* Hlavní výhodou online sportovního sázení je podle Davida neomezená dostupnost. *„Člověk může hrát odkudkoliv, z obýváku, žena může vařit a vy můžete sedět v obýváku a hrát. Reklamy na sportovní kanceláře jsou všude, hlavně, když se koukáte na nějaké sportovní utkání“.*

Témata respondenta Davida jsou následující: **vrcholový hokejista, první sázky s kamarády, sázení jako zahnání nudy, závislý rodič, utajování, uzavřenost, zdravotní komplikace, nevyužívání limitů.**

Obrázek č. 6: životní křivka Davida



### 6.2.7 Marek

Marek poprvé sázel na sport ve 13 letech. V té době chodil na základní školu se sportovní výukou, a když čekal na autobus, šel si vsadit. Poprosil náhodného člověka v trafice, aby to udělal za něj. Poprvé mu tu možnost ukázali kamarádi. Na střední škole v 18 letech, kdy už mohl hrát sám na sebe, sázel v online prostředí ve škole, když měli výuku u počítačů. Už v té době sázel na týdenní bázi. Marek bydlí nyní s manželkou a se synem.

Marek říká, že vždy hodně času věnoval sportu. Hraje tenis a tenis byl také hlavní sport, na který sázel. Už na vysoké škole začal mít dluhy a půjčoval si od rodiny. Jak se Markovy prohry stupňovaly, začal si půjčovat i od bank, přátel. Zpronevěřil také peníze. Poté, co Marek skončil v insolventci, využil i půjčku od nebankovní společnosti. „*Skončil jsem v insolventci, myslel jsem si, že to zvládnou, že už nebudu hrát a tu cestu jsem si stejně našel. Byl jsem i v RVO, a i přesto jsem to obešel*“. Sázení na sport bylo u Marka ovlivněné hladinou alkoholu. Probíhalo v první řadě s kamarády po tréninku. Před rokem 2017 sázel Marek spíše u zahraničních sázkovek, protože mají „lepší uživatelské rozhraní“.

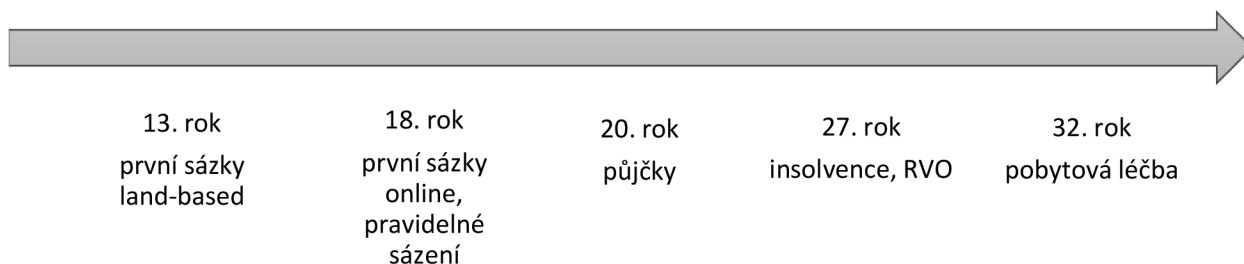
Marek zmiňuje šikanu v dětství. Dále také vzpomíná na pravidelné sázení Sportky u rodičů, když byl dítě. Nyní uvádí, že má spokojený a podporující vztah s rodiči i s manželkou. O nástupu na nynější léčbu rozhodl sám. Již před časem měl podepsanou žádanku, ale rozhodl se, že na léčbu nenastoupí.

Nejvíce času Marek strávil na live sázkách v práci. „*Byl jsem jak vygumovanej, nestačilo mi vidět ten výsledek, ale musel jsem na to koukat. I když jsem třeba malýho měl hlídat, jen ležel, tak jsem mu tam dal hračky a já jsem seděl nad ním na křesle a koukal jsem na live sport*“. I přes zapsání v RVO Marek obešel pravidla a dál sázel přes kryptoměnové sázkové kanceláře. „*Je to velká černá díra*“.

Marek shledává online sportovní sázky jako rychlejší způsob než sázet v kamenném obchodě. Říká, že nachystat si tiket je tam mnohem pracnější. „*V tom online je to rychlejší, emočně bliž, protože jsem tam live sázky, reaguje se, daleko rychlejc se člověk ke všemu dostane*“. Na online sportovním sázení trávil Marek i 12 hodin denně. Co se týká limitů, Marek je nevyužíval. „*Já nechápu, k čemu to je, když si ho můžu nastavit a změnit ho zase*“. Sám Marek říká, že když začal hrát, tak povinnost nastavení limitů ještě nebyla. Limity by vnímal jako užitečné v případě, že by člověk musel dokázat, že si může dovolit jistou částku prohrát. „*To znamená, můžu si dovolit prohrát tři tisíce, dokažte to. Pošlete třeba potvrzení o průměrné mzdě*“. Přes zahraniční sázkovou kancelář se Marek proklikal na odkaz k zodpovědnému hraní, ale tehdy to na něho nezapůsobilo. Podle Marka je mnohem snadnější obejít pravidla v online rozhraní, například může hrát na občanský průkaz manželky a nikdo o tom nemusí vědět.

Témata respondenta Marka jsou následující: **pravidelné tenisové zápasy, první sázky s kamarády, šikana v dětství, zatajování prohraných peněz, zanedbávání syna, sázení v zaměstnání, sledování zápasů, nevyužívání limitů.**

Obrázek č. 7: životní křivka Marka



### 6.2.8 Jakub

První sportovní sázky Jakuba probíhaly s kamarády v trafice. Sázel za ně vždy nějaký starší kamarád. Poté Jakub sázel s přítelem své sestry, který už byl zletilý. Zároveň mu poté dal své údaje, když byla možnost hrát online. Okolo 17. roku věku požádal Jakub svého otce, aby si založil účet a na něm pak hráli společně. Jakub zmiňuje, že sázení na sport mu krátilo čas a zároveň ho bavilo koukat se na zápasy. Jakub je sportovně založený, aktivně hraje fotbal.

Hlavním zdrojem peněz na sázení byly peníze rodiny nebo jeho klientů, které zpronevěřil. Klientům lhal o tom, co se s jejich penězi stalo. Po delší době lhaní se však už šel udat na policii. „*Tam byla totální zpronevěra, spánek byl ne, že špatný, ale probouzení v noci*“. O Jakubově problému nevěděl nikdo. „*My jsme mistři lži, protože my vám obkecáme cokoliv, všem, rodičům, přítelkyni, jejím rodičům*“.

Okolo svého dvacátého roku věku Jakub nesázel v takové míře, jako předtím. I přesto si však v těchto letech vzal první půjčku od banky a ihned jí prohrál. Po dvacátém roku si vytvořil vlastní živnost a trávil hodně času u počítače. Říká, že začal hodně času trávit díky nové práci sám, a tak s pravidelnými sázkami opět začal (tentokrát už na svůj účet).

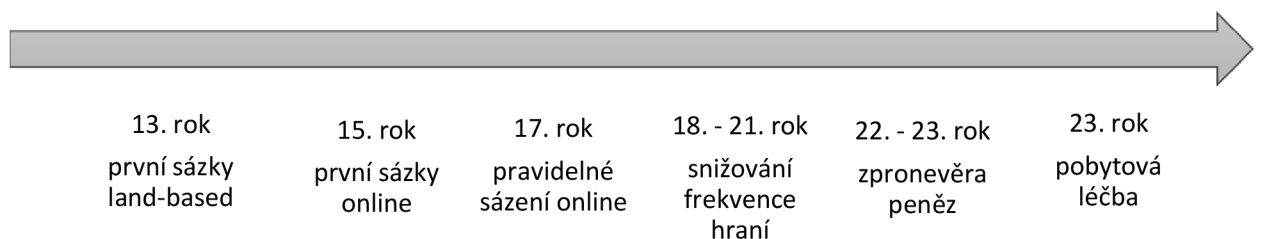
Podle Jakuba je online sázení mnohem nebezpečnější forma hazardu nežli sázení na pobočkách. „*Když jsem dělal to online live sázení, což je největší hazard novodobé historie, tam lítají tikety za tiketem, tam člověk vidí rychlou vidinu zisku, jsou tam příležitosti, které trvají 5-10 minut*“. Jakub uvádí, že aplikaci měl zapnutou až 13 hodin denně. Limity Jakub využíval, ale jakmile mu nestačily, založil si účet u jiné sázkové kanceláře. Využíval všechny limity kromě počtu přihlášení. Celkově je hodnotí jako užitečné. „*Stačí 2-5 výher po sobě a člověk je v té euforii, že je nedosažitelný, nezastavitelný. Za mě ty limity jsou dobré.*“

Limity Jakub postupně snižoval a zvyšoval. „*Zvyšoval jsem to, když se to dařilo. Když se třeba týden dařilo, tak jsem to zvýšil a pak jsem byl v tom kolotoč*“. V poslední fázi hráčství

již limity nevyužíval vůbec. Jakub často nadával do uživatelského fóra, a tak ho provozovatel na nějaký čas ztišil, aby se nemohl v aplikaci vyjadřovat. Poté také prodával lidem tipy. Sázet mohl, ale vyjadřovat se v chatu měl zakázáno. Jakub zmiňuje také svoji úspěšnost ve sportovních sázkách. „*Já jsem byl v podstatě jeden z největších sázkařů u Tipsportu, nikdo nejel takové obraty jako já. Měl jsem VIP specialistu, listky na NHL, zápas Sparty, všelijaká utkání. A jakmile jste ve VIP sekci tak se o vás staraj, protože vědí, že jste velký klient a nechtějí přijít o ty prachy*“. Odkaz na zodpovědné hraní Jakub vnímal, ale nikdy ho nerozklikl. RVO si zařídil na léčbě. Zmiňuje, že obejít RVO je velmi jednoduché, například přes zahraniční sázkové kanceláře.

Témata respondenta Jakuba jsou následující: **aktivní fotbalista, první sázky s kamarádem, zpronevěra peněz, utajování před blízkými, potřeba adrenalinu, sledování zápasů, úspěšnost v sázení, využívání limitů.**

Obrázek č. 8: životní křivka Jakuba



### 6.2.9 Jiří

Jiří sázel na sportovní utkání společně s otcem od 12 let v trafice. Tikety podával otec a Jiří mu dával tipy. Sázel společně asi jednou za dva dny. Sport Jiřího bavil od malička, hrál fotbal. Na střední škole Jiří navštívil s kamarády v casinu také ruletu. Ruletu potom hrál i v online prostředí, které využíval hned, jak mu to bylo umožněno. Jiří je na léčbě po šesté. Od své poslední léčby ruletu nehrál a zabýval se pouze sportovními sázkami.

Postupně si Jiří bral nebankovní půjčky i půjčky od lichvářů. Ty za něho zaplatili rodiče a nyní dluží různým známým. Jiří užívá léky na ADHD, byla mu diagnostikována v dospělém věku. Kromě sportovního sázení Jiří hodně sází i Sportku, ale převažují sportovní sázky hlavně na tenis. Zápasů také sledoval, ale spíše se zabýval sledováním skóre, jak se mění. Jiřímu sázení ovlivnilo všechnen jeho volný čas. „*Jo, brzdilo mě to hodně, já jsem byl poslední měsíce hrozně rozjetej a už nebyl čas na to cestování*“. Kromě sázení má údajně Jiří problémy také s alkoholem. „*Já jsem pak sázel i u rodičů, jediný co, tak jsem*

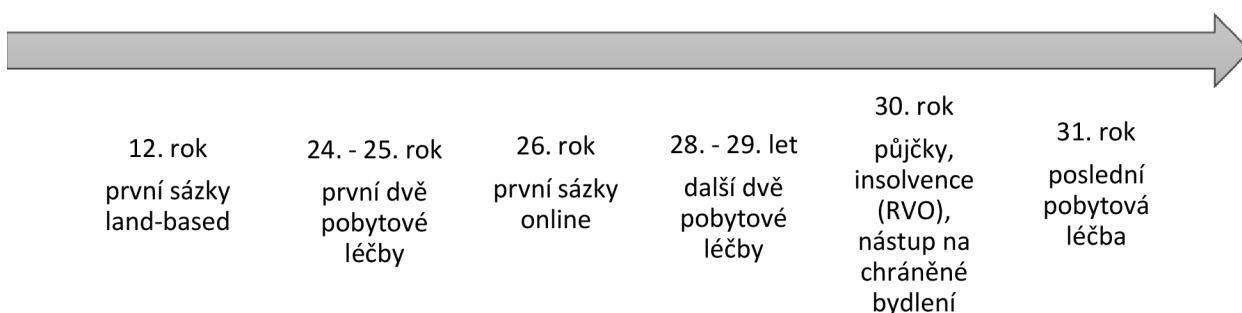
*nepil u nich, oni nechtěli abych pil, před nima jsem si pivo neotevřel“.* Jiří zmiňuje, že nejvíce narušený vztah má se svým otcem. *„Táta mi řekl, protože mě tam jako už nechce, zlomil nade mnou hůl, jediná mamka má zájem o ten hovor s psychologkou“.*

Jiří o rodině mluví takto. *„Citový takový to objetí a tak, to nemáme moc dobrý vztahy v tomhle tom. Myslím si, že jsem v tomhle strádal. Oni nám zakázali se bavit s babičkou, od mámy s mámou jsem nemohl mluvit, oni se nějak pohádali a zakázali nám ten styk“.* Jiří hovoří také o myšlenkách na sebevraždu. *„Byl jsem napitej a chodil jsem do kolejiště, přemýšlel jsem, že do něj vstoupím, ale šel jsem si radši vsadit“.* Střízlivý však Jiří o sebevraždě pouze uvažoval, ale přímo se o ni nepokusil.

Do RVO se Jiří dostal přes insolvenční řízení. Protože měl tak zákaz sázet na tuzemské sázkové kanceláře, sázel na zahraničních. Zahraniční provozovatel nepožadoval limity, což také vnímal jako užitečné. Na tuzemských sázkových kancelářích je Jiří nevyužil, nastavil si nekonečno.

Témata respondenta Jiřího jsou následující: **záliba ve sportu, opakovaná léčba, sázky s otcem, jiný typ hazardu, ADHD, ztráta důvěry v rodině, zahraniční sázkové kanceláře, nevyužívání limitů.**

Obrázek č. 9: životní křivka Jiřího



### 6.2.10 Lukáš

Lukáš se poprvé setkal s online sportovním sázením ve svých 54 letech. Možnost sázet online mu ukázal jeho nový kolega, se kterým trávil volný čas po práci. Podle Lukáše to celé začalo docela „nevinně“, protože z legrace si řekl, že bude sázet zcela opačné výsledky, než sázel jeho kolega. A tak společně sázeli a v tom okamžiku nastala i Lukášova první výhra v podobě 380 tisíc.

Lukáš se domnívá, že tato první výhra byla pro něj důvodem, proč v sázení pokračoval. Nikdy předtím se se sázením ani jiným druhem hazardního hraní aktivně nesetkal. Celkově se Lukášovi poměrně dařilo vyhrávat velké částky. *„Možná to byla ta první výhra, která mě*

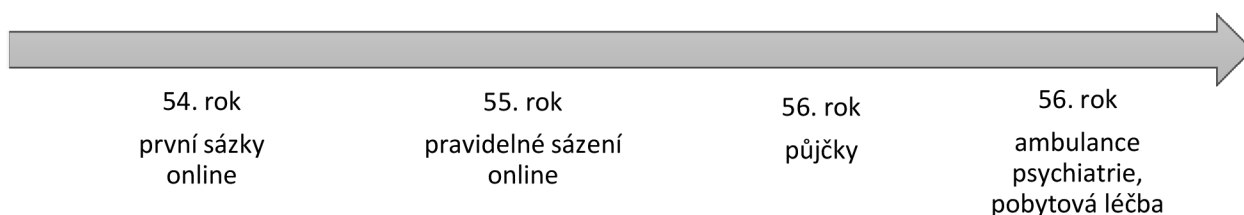
*nalákala. Tam jsem vyhrál těch 380, pak těch 150, občas se jako něco zadarilo, ale nebyla to závratná suma“.* Prvních pár let sázení Lukáše nijak finančně neohrožovalo. Sázel s kolegy po práci či s kamarády. Poslední půlrok byl však hodně uzavřený a postupem času si musel půjčit od dvou bank a poté od nebankovních společností. Na vrcholu svého hraní hrál údajně Lukáš šest hodin denně. Nejhorší byly podle něj neustálé myšlenky na kurzy, například když sledoval sportovní utkání v televizi. *„Já jsem sázel v zoufalství už na takové zápasy, o kterých jsem nic nevěděl, třeba někde v Číně“.* Na dětství vzpomíná Lukáš v dobrém, zmiňuje však častý podnapilý otcův stav.

Léčbu Lukášovi zajistila jeho přítelkyně. Před léčbou se dostal Lukáš na psychiatrickou ambulanci. Při odhalení Lukášova problému byli všichni z jeho okolí velmi překvapeni, protože až doposud o ničem nevěděli. Lukáš si od nich peníze nepůjčoval, i když ostatní věděli, že finance nemá. *„Všichni z toho byli špatní, protože vůbec nevěděli, že hraju, protože jsem si vymýšlel různé důvody, proč nemám peníze“.* Nejhorší psychické stavy zažíval Lukáš z důvodu neplacení půjček a vznikajících dluhů. *„Ty stresy, jak vám začnou přicházet ty upomínky a ty půjčky, to člověk ani nespí, já když jsem sem přišel, takhle se mi klepaly ruce“.* Dále potom také Lukáš riskoval zaměstnání kvůli sázení. Měl zodpovědnou činnost a místo kontrolování a hlídání sázel na mobilu.

Lukáš kontroloval kurzy mezi různými aplikacemi, využíval dohromady čtyři aplikace. Jedna ze společností na okamžik zablokovala Lukášovi účet, aby nemohl sázet. *„Akorát jednou mi ze Sazky přišel mail, ptali se, odkud беру peníze na sázení, jestli to není z nelegální činnosti, tak jsem jim poslal, co jsem vyhrál a co jsem tam dal ze své výplaty, a poslal jsem jim to. A oni to potom za den odblokovali“.* Zodpovědné hraní Lukáš neznal. Je si vědomý upozornovacích vět, které se na aplikacích objevovaly, ale nevěnoval jim pozornost. Limity si nikdy nenastavoval. Do RVO se Lukáš zaregistroval zde na léčbě.

Témata respondenta Lukáše jsou následující: **první sázení s kolegou, půjčky, zatajování problému, kontrola ze strany provozovatele, psychické problémy, samota, nevyužívání limitů.**

Obrázek č. 10: životní křivka Lukáše



### 6.3 Společná analýza dat

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

**Tabulka č. 2:** Témata a kódy okruhu rodina

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
<b>Rodina</b>	sázení v rodině	sázení Sportky za prarodiče pravidelné sázky rodičů otcova hráčská minulost losy na Vánoce los jako dárek
	společné sázení	první sázky s otcem online sázky na účet otce tipy na sázení otcovi
	traumatizující zážitek	šikana ve třídě podplácení spolužáků otec často opilý matka těžce závislá na alkoholu zesměšňování otcem
	rodinné vazby	absence citové náklonnosti zákaz styku s prarodičem nestabilní rodinné zázemí emoční odpoutání od matky výchova babičkou smrt blízkého prarodiče

Čtyři nejčastější témata týkající se dětství, rodinných vazeb, rodinné situace a také přítomnosti sázení v rodině, byly pro přehlednost seskupeny do okruhu *rodina*. V celkovém vývoji hráčské kariéry ji zařazujeme na samý počátek, a proto jde také o první okruh, který zde zmiňujeme.

**Tabulka č. 3:** Témata a kódy okruhu motivace

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
<b>Motivace</b>	sázení s vrstevníky	sázení se spolužáky sázení po tréninku sázení ve škole sázení s kamarády
	sportovní založení	vrcholový sportovec jakýkoliv druh sportu sledování oblíbeného sportu aktivní dítě
	volný čas	samota nuda hotová práce ve škole dostupnost mobilního zařízení
	výhra	úspěšnost v sázení první velká výhra pravidelné výhry vidina přivýdělku
	dlužná částka	počáteční úvěr počáteční dluh u lichváře splácení půjček
	výhody online prostoru	absence studu zatajování skrývání neustálá dostupnost větší možnosti
	rodina	normalizace rodičovský vzor

Pod okruh *motivace* byla zařazena taková témata, která souvisí s možnými spouštěči sportovního sázení. Jde o situace, které respondenti uváděli jako přímý důvod anebo se domnívají, že mají na jejich sázení vliv.



**Tabulka č. 4:** Témata a kódy okruhu průběh

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
<b>Průběh</b>	sledování zápasů	sledování v zaměstnání
		sledování místo povinností
		sledování v noci
		každodenní báze
		live sázky
		odpočinek
		útek od problémů
		zahnání negativních myšlenek
		doplnění dopaminu, adrenalinu
		krádeže
	okrádání lidí přes internet	
	trestný čin	
	nedokončení VŠ	
	ztráta zaměstnání	
	vliv na výkon v zaměstnání	
	rodina	
	přátelé	
	banky	
	nebankovní společnosti	
	lichvář	
	absence jiných zájmů	
	nedostatek spánku, financí	
	zdravotní komplikace	
	každodenní stres	
	uzavření se do sebe	
	technická hra online	
	počáteční výhra	
	společenský poker	
	losy na Vánoce	
	Sportka	
	malá pravděpodobnost výhry	

Okruh *průběh* zahrnuje několik témat, které vypovídají o situacích popisujících proces sportovního sázení. Rozumíme tím různé druhy chování či prožitků, které respondenty v různých etapách sázení doprovázely.

**Tabulka č. 5:** Témata a kódy okruhu důsledky

<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
<b>Důsledky</b>	ztráta důvěry	proměna vztahů s rodiči
		sourozenecké konflikty
	psychické problémy	pochybnosti
		rozchod
		lhaní
existenční problémy	suicidální myšlenky	
	suicidální tendence	
léčba	psychické zhroucení	
	výčitky	
	strach z přiznání	
	insolvence	
	zadlužení	
opakovaná léčba	nemožnost vlastního bydlení	
	výkon trestu	
	ztráta zaměstnání	
	nedostavení se k léčbě	
předčasné ukončení	odmítání	
	nepřipouštění si problému	
	opakovaná léčba	

V okruhu *důsledky* se dovídáme o tématech vypovídajících o přímých dlouhodobých dopadech online sportovního sázení na jedincův život.

**Tabulka č. 6:** Témata a kódy okruhu online sportovní sázení

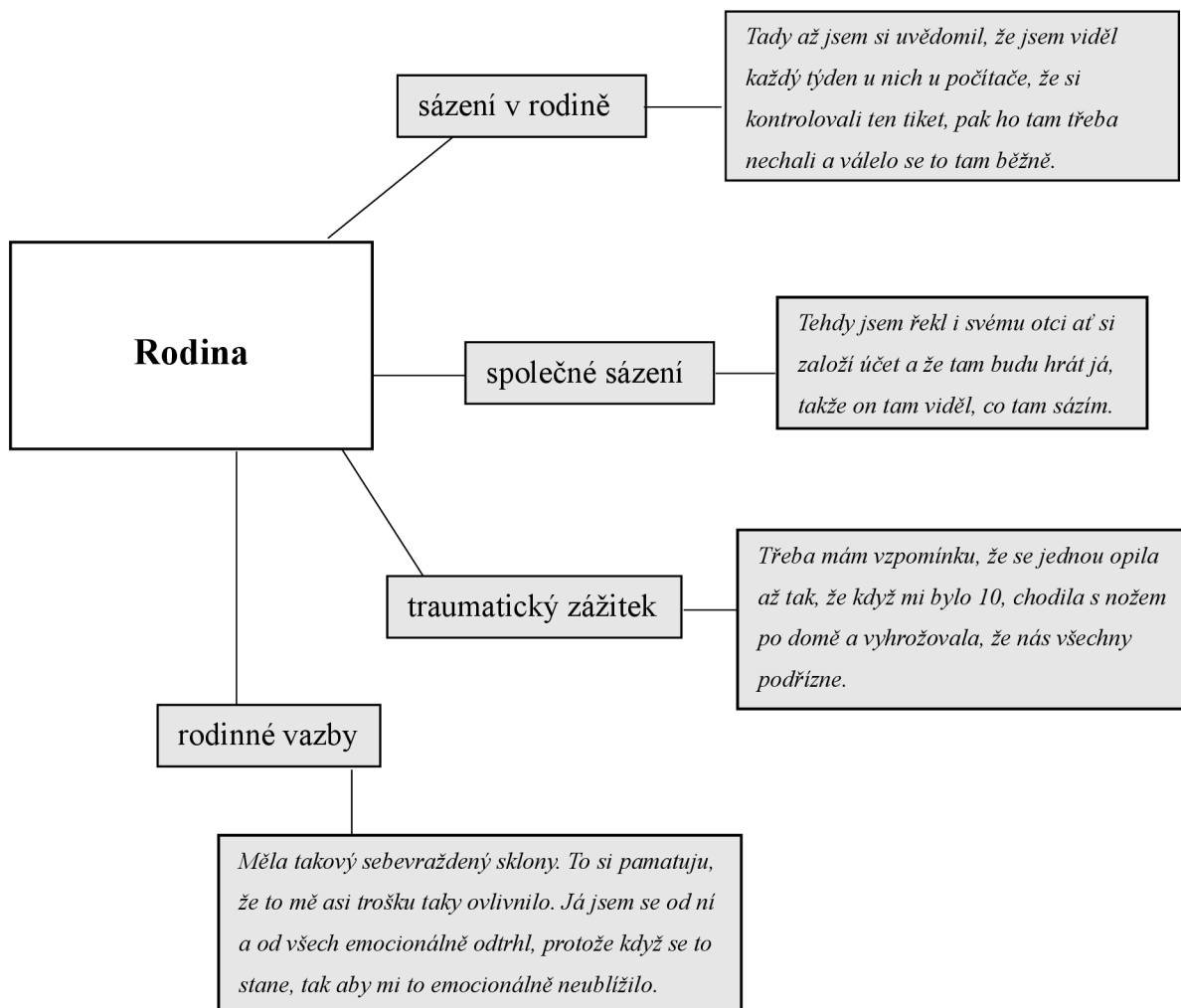
<i>Okruh</i>	<i>Témata</i>	<i>Kódy</i>
<b>Online sportovní sázení</b>	uplatnění limitů	přechod k jinému zřizovateli
		nastavení nekonečna
		vlastní limity
		změna limitů
		výše vkladu
		maximální prohra
zapsání v RVO		insolvence
		zapsání v léčebně
		zapsání před léčbou
komunikace s provozovatelem		komunikace se zřizovatelem
		využívání bonusů
		přerušování sázení
		zákaz vyjadřovat se

*Online sportovní sázení* je poslední okruh, který popisuje především témata týkající se uplatnění prvků zodpovědného hraní u online sportovního sázení.

## 6.4 Interpretace dat

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

Schéma č. 1: Okruh rodina

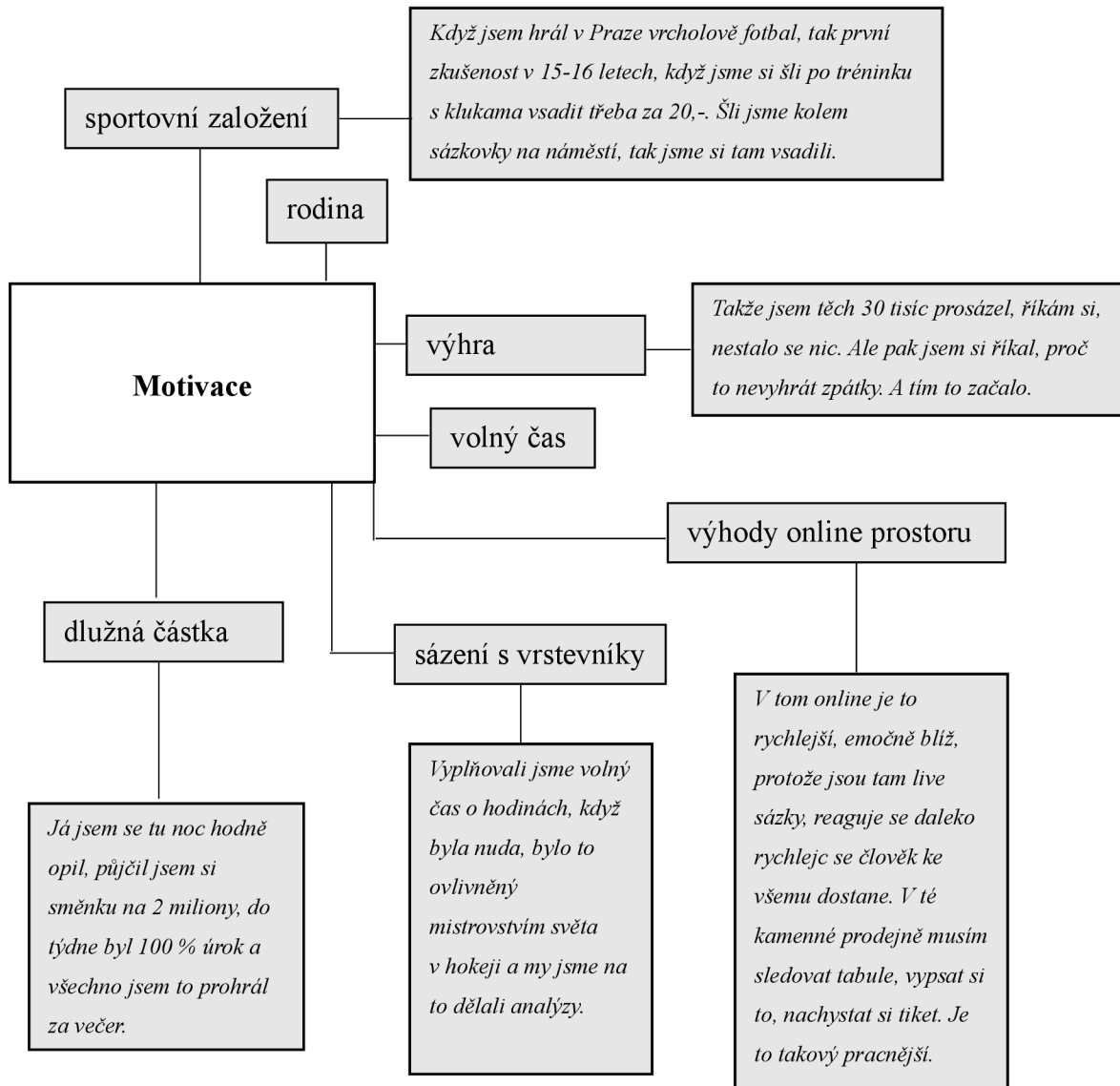


Z rozhovorů s respondenty vyplývá, že sázení se v jejich rodinách poměrně vyskytovalo. V pěti případech se jednalo o sportovní utkání v případě otce anebo sázení Sportky u rodičů (většinou s týdenní pravidelností) v sedmi případech. U tří respondentů první sázky na sportovní utkání jedinců probíhaly v trafice s otcem. V jednom případě si toho času nezletilý respondent také založil účet na aplikaci na občanský průkaz otce, kde společně také sázeli.

Do okruhu *rodina* byla zařazena i témata vzpomínek na dětství a stav rodinných vazeb. Vzpomínky na rodiče závislé na alkoholu měli dva respondenti. Mezi další témata patřící do těchto okruhů patřilo například časté stěhování respondenta v období dětství, výchova

babičky (rodiče se museli věnovat zemědělství) a také nedobrý vztah otcem. Jeden z respondentů zmiňoval nedostatek citové náklonnosti v rodině a zákaz styku s prarodičem.

**Schéma č. 2:** Okruh motivace



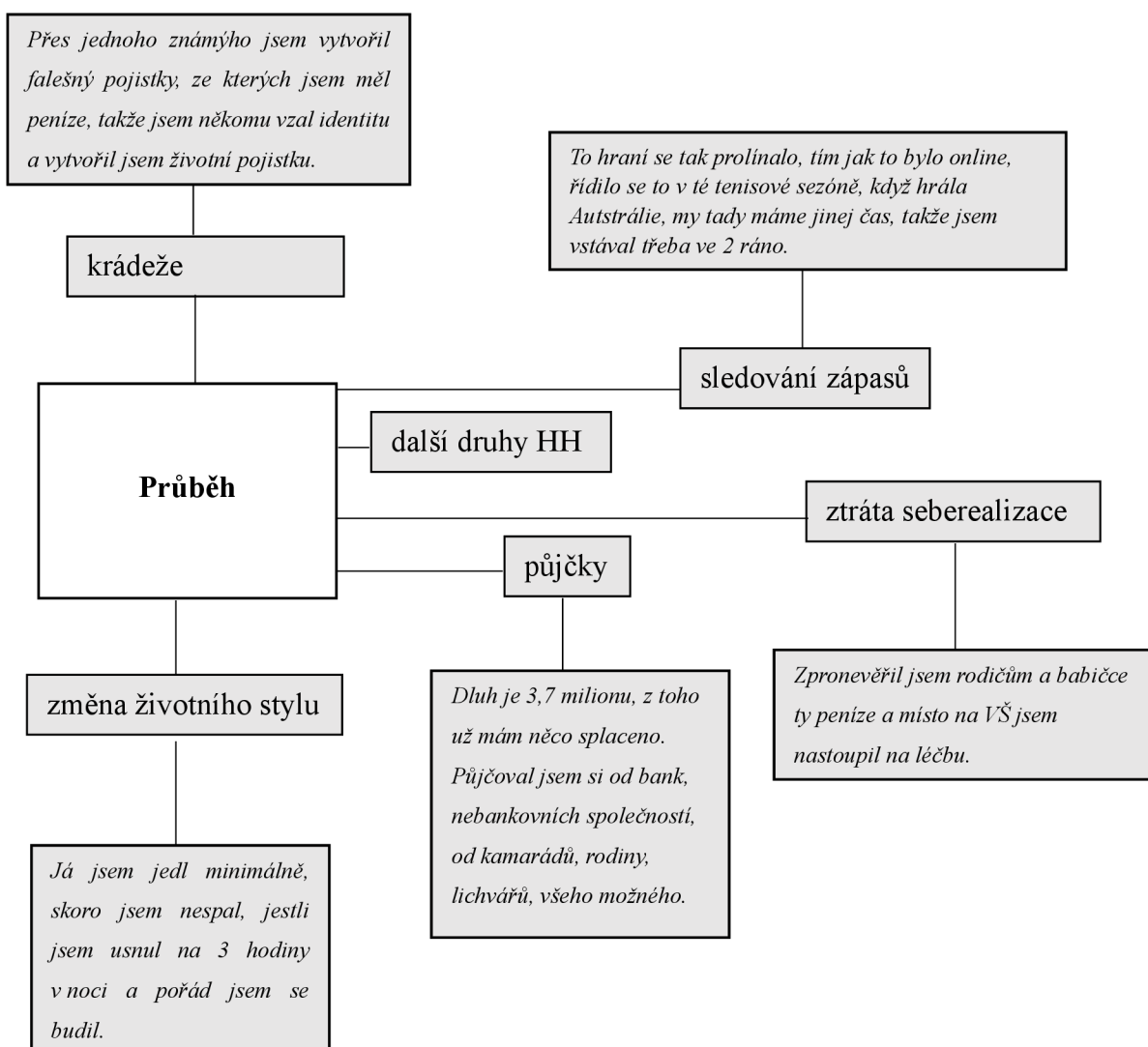
Osm respondentů uvádělo, že se již od dětství věnují aktivně nějakému sportu (hokej, fotbal, tenis). Jeden z respondentů hrál fotbal na vrcholové úrovni. Tito se také ve většině případů považovali za aktivní jedince s hodně zájmy.

S tématem výhra se pojí první větší výhra, kterou respondenti považují za prvotní spouštěč „kolotoče sázení“. V domnění, že jednou vyhraná částka se další výhrou zdvojnásobí, vložili hráči do další sázky mnoho peněz. Pět respondentů také uvádělo, že začali sázet „z nudy“ a také ve škole, když měli o hodinách volný čas v případě dvou

respondentů. Takové hraní probíhalo buď o samotě, nebo se spolužáky. Několik hráčů zmiňovalo, že první dlužná částka byla motivem k dalšímu sázení a tato zároveň nutně nesouvisela se sázením. Jeden z respondentů uvádí půjčku peněz v opilosti od neznámého člověka a jeden uvádí dlužnou částku peněz kvůli zaměstnání.

Výhody online prostoru řadíme jako jednu z hlavních motivací. Respondenti uváděli několik výhod online hraní/sázení, jako například absence kontaktu s druhou osobou při sázení, okamžitá a snadná dostupnost, anonymita, nevědomost ostatních, jednoduchost, rychlost, pohodlnost. Každý z respondentů, který nejdříve začal sázet na kamenných pobočkách a poté se přesunul do online prostoru, se již nikdy k land-based sázení nevrátil.

### Schéma č. 3: Okruh průběh



Okruh *průběh* zahrnuje témata, která se pojí z různých úhlů se samotným procesem sportovního sázení. Osm respondentů nejdříve chodilo sázet na sportovní utkání do trafiky s otcem či s kamarády. Tito se po přesunutí do online prostoru nikdy k sázení v trafice nevrátili. Zbylí dva respondenti začínali se sázením přímo v online prostoru. S dalšími druhy hazardního hraní mají respondenti minimum zkušeností. Jeden z nich hrál poměrně často online ruletu, ale poslední roky se věnoval hlavně sportovním sázkám. Dále potom si také všichni respondenti občas koupili v trafice los (hlavně jako dárek) anebo vsadili na Sportku.

K průběhu pravidelného sportovního sázení patří vznikající dluhy a s nimi spojené půjčky u bank v sedmi případech, u nebankovních společností v pěti případech, u přátel také v pěti případech a u rodiny v sedmi případech. V pěti případech se jednalo o půjčky u lichváře

nebo u náhodných lidí. Nebankovní půjčky využili ti, kteří již neměli nárok na další půjčku v bance anebo neměli zatím pracovní zkušenost, a tak jim banka peníze nemohla poskytnout.

Dluhy byly spojené také s pácháním trestných činů - krádeží v případě třech respondentů za účelem splacení dlužné částky. Krádeže byly prováděny nejčastěji přes internet a okradení byli cizí lidé anebo rodina hráče.

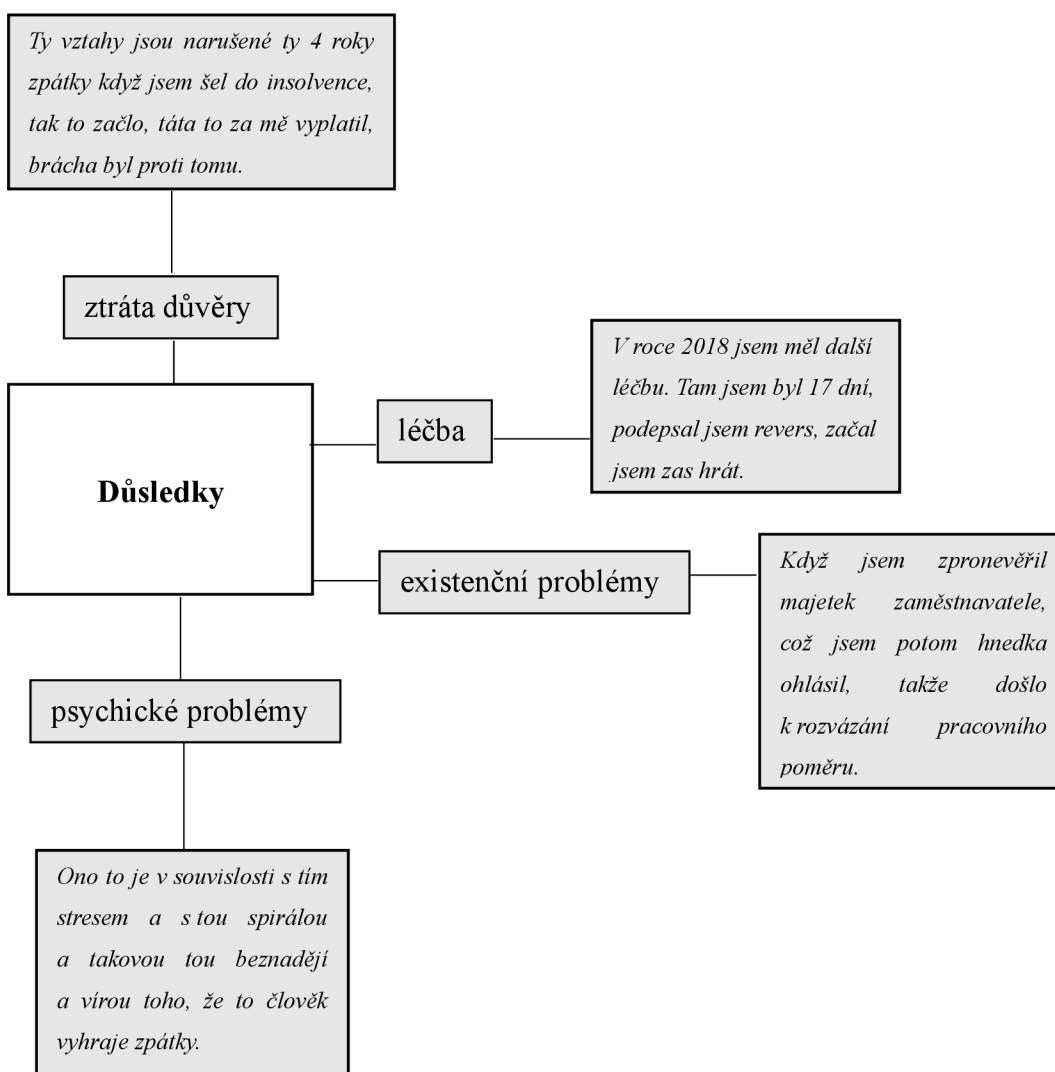
S průběhem sportovního sázení se pojí také sledování zápasů, díky kterým mohli hráči provádět live sázky a také uváděli, že tento druh sportovního sázení jim bral nejvíce času, který by jinak strávili například s rodinou anebo se svými oblíbenými volnočasovými aktivitami. Respondenti sledovali zápas kdekoliv a kdykoliv (například při řízení auta, při hlídání dětí, v zaměstnání – zejména, když měli práci u počítače). Téma ztráta seberealizace znamená ztrátu růstu v kariéře respondenta (v zaměstnání či ve studiu). V jednom případě respondent nenastoupil na VŠ kvůli nástupu na léčbu, dále potom dva respondenti přišli kvůli páchání trestných činů o zaměstnání.

Návykové látky ve většině případů nehrály u respondentů roli v aktivitě sázení. V jednom případě jedinec hovoří o rizikovém pití, které má spojené s trávením volného času po sportovním tréninku a se sázením. Další z respondentů také uvádí potřebu jisté hladiny alkoholu, díky které více sázel. Opačný případ uvádí respondent, který se stal závislým na kokainu a vnímal to jako jistý únik od problémů vzniklých sázením. Co se týká užívání návykových látek obecně u respondentů, opakoval se alkohol v osmi případech, užívání tabákových výrobků ve dvou případech.

Změna životního stylu je další z okruhů, který souvisí s průběhem sportovního sázení. Sázení v životě hráče ovlivňovalo spánek, psychický stav, dodržování pitného režimu a pravidelného jídelníčku.



#### Schéma č. 4: Okruh důsledky

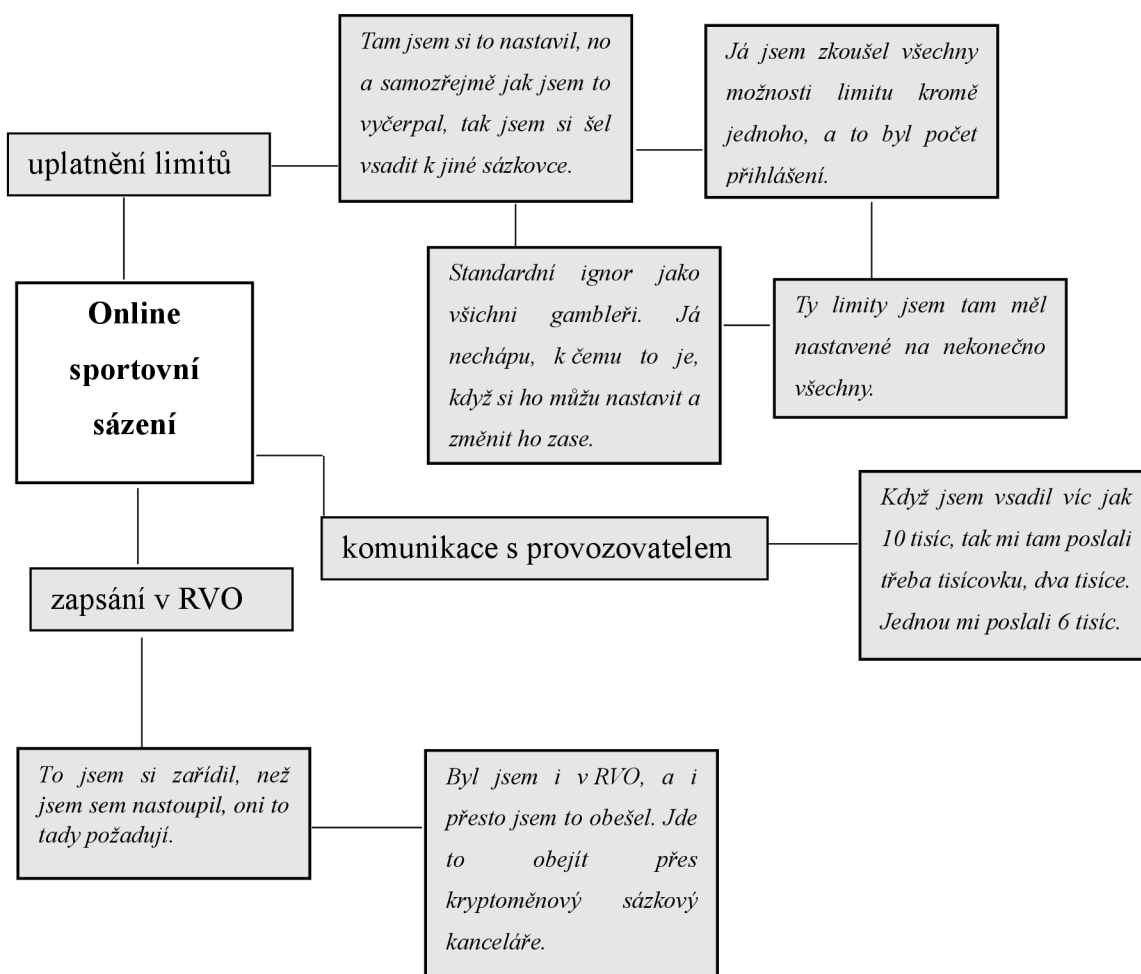


Okruh *důsledky* zahrnuje témata vysvětlující dopady dlouhodobého online sportovní sázení. V první řadě to u respondentů byla ztráta důvěry, jelikož v osmi případech o jejich pravidelném sázení nikdo z jejich blízkých nevěděl až do té doby, dokud se sami nepřiznali. Skrývali problémy před partnerkami, rodiči, sourozenci, a tak poté, když problém přiznali, byla důvěra ze strany jejich blízkých narušená. Sami respondenti zmiňují, že v online rozhraní sportovních sázek je něco zatajit velmi jednoduché, protože při každé volné chvíli, když byli sami, mohli sázet. V několika případech znamenala ztráta důvěry rozchod s partnerkou a s tím spojenou ztrátu bydlení, dále potom časté hádky z důvodu častých dluhů, kterým rodina či partnerky nerozuměli. Sourozenecké vztahy byly narušené z těch důvodů, že rodič za respondenta dluh zaplatil a sourozenec mu poté vyčítal zadlužení rodiče.

Dalším dopadem hazardního online hraní byl nástup na léčbu, který byl u tří respondentů opakovaný. U jednoho to byla třetí léčba, kterou podstoupil (první z nich ukončil kvůli porušení pravidel předčasně), u druhého respondenta byla druhá (při první léčbě se rozhodl odejít domů po 14 dnech) a třetí respondent byl na léčbě již po šesté. Ve čtyřech případech respondenti již před nástupem na léčbu navštěvovali kvůli problémům s gamblingem psychologa, psychiatra či neziskovou organizaci. Motivace k vyhledání odborné pomoci byla však většinou ze strany rodin hráčů, a tak po nějakém čase přestali za odborníky docházet.

Mezi existenční problémy řadíme například ztrátu zaměstnání a s ní spojenou absenci výdělku.

**Schéma č. 5:** Okruh online sportovní sázení



V případě *online sportovního sázení* zmiňovali respondenti několik výhod oproti land-based hraní. Jsou to tyto: absence kontaktu s druhou osobou při sázení, absence studu, okamžitá a snadná dostupnost, menší představa o vsazených penězích, anonymita, nevědomost ostatních, jednoduchost, několik možností hazardních her na jednom místě (aplikaci), větší množství vypsaných kurzů, možnost live sázek, rychlost, pohodlnost. Osm respondentů využívalo více druhů sázkových kanceláří, aby mohli porovnávat kurzy.

Dva respondenti si nastavili svůj limit sami (ne na aplikaci). Jednalo se o maximální vklad během týdne nebo měsíce. Jeden z nich tak učinil poté, co začínal tušit, že jinak bude mít finanční problémy. Druhý se na limitech domluvil se svou přítelkyní, ale jakmile se rozešli, po několika měsících svoje limity přestal dodržovat. Celkový počet respondentů, kteří někdy limity na online sportovní sázení využili, jsou dva. Když jeden z těchto po nastavení limitů možnosti dočerpал, zařídil si účet u jiné sázkové kanceláře, a tak přecházel mezi různými,

než šlo limit nastavit zpět na nekonečno. Druhý z nich dodržoval limity až do té chvíle, než začal být na vrcholu své hráčské kariéry, tedy poslední měsíce před léčbou si limity zrušil anebo přecházel mezi různými sázkovými kanceláři. Tento využil všechny možné limity kromě počtu přihlášení a limity si postupně zvyšoval, když měl pocit, že se mu daří. Postupoval tak na doporučení svého kamaráda. Šest respondentů uvedlo, že nastavení limitů nepovažují za užitečné a automaticky si zadali nekonečné možnosti po registraci v aplikaci. Tito se také domnívají, že mají limity větší význam například na technických hráčích.

V rejstříku vyloučených osob se nyní nacházejí všichni respondenti. Dva z nich byli do něj zapsáni automaticky kvůli insolvenční. Jeden z nich si však našel jinou cestu k online sportovním sázkám, sázel na účet svého kamaráda. Další z nich sázel u zahraničních sázkových kanceláří. Další dva respondenti se zapsali do RVO sami ještě před nástupem na léčbu. Jeden z nich i přesto sázel, a to přes kryptoměnové sázkové kanceláře. Zbytek respondentů se zapsal do RVO při nástupu na léčbu. Jeden z těchto byl zapsaný do RVO již při první léčbě (nyní absolvoval svou třetí léčbu) a cestu k online sportovnímu sázení si také našel – přes účet kamaráda.

Šest z deseti respondentů registrovalo na mobilních aplikacích nebo na počítačích odkazy na zodpovědné hraní nebo na jiné webové stránky týkající se prevence vzniku patologického hráčství, ale pouze jeden jej rozklikl (jednalo se o zahraniční sázkovou kancelář). I když vědí, že něco takového se v herní aplikaci vyskytovalo, spíše je to obtěžovalo, a tak upozornění ignorovali.

Komunikace s informační linkou provozovatele probíhala ze strany respondentů v těchto případech: výsledky sázek se v portále ukazovaly pomaleji než ve sledovaném utkání, při zapomenutí hesla k přihlášení, když peníze nepřišly včas nebo jedinec chtěl účet zrušit. V jednom případě sázková kancelář na okamžik nedovolila respondentovi dál sázet, protože se dotazovala na jeho zdroj financí z důvodu podezření na nelegální činnost. Poté, co jedinec doložil, že pravidelně dostává od zaměstnavatele výplatu, mohl opět sázet. V jednom případě respondent prodával lidem tipy na sázky v chatu, kde byl také vulgární, a proto měl od aplikace zákaz se v chatu vyjadřovat.

Všichni respondenti dostávali od sázkové kanceláře pravidelné bonusy. Devět z nich tyto bonusy využívalo. Ve všech případech se jednalo o odměnu za vklad. Dále potom se vyskytovalo také zasílání peněz dopředu na účet, zasílání lístků na sportovní utkání do VIP zón, pobídka k zaslání bonusu v době zrušení účtu. Bonusy byly zasílány respondentům emailem či sms a jejich intenzita i výše se lišily podle toho, jak moc byly v sázení úspěšné.

## 6.5 Vyhodnocení PGSI

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

**Tabulka č. 3:** Vyhodnocení dotazníku PGSI

<b>Respondent</b>	<b>PGSI</b>
Jan	15 b.
Roman	19 b.
Adam	24 b.
Radek	11 b.
Petr	14 b.
David	19 b.
Marek	15 b.
Jakub	9 b.
Jiří	25 b.
Lukáš	17 b.

Závěrečný bodový index znamená následující:

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

Účel našeho použití dotazníku bylo získání většího množství dat od respondentů a obohacení jejich výpovědí z interview. Protože hlavním cílem výzkumu bylo zmapovat

vývoj hráčské kariéry z pohledu samotného hráče, tento nástroj nám pomůže zhodnotit vnímání závažnosti hráčova problému s hazardním hraním.

Každý z dotazovaných respondentů skóroval v dotazníku PGSI nad 8 bodů. Tento výsledek dokládá, že se jedná o patologické hráče. Nejmenší bodový zisk je 9 bodů a nejvyšší bodový zisk je 25 bodů. Průměr PGSI skóre celého souboru je 16,8.

## 7 Zodpovězení výzkumných otázek

### VO č. 1: Jaké jsou motivy hráče k hraní online sportovních sázek?

Jako jeden z hlavních motivů k online sportovnímu sázení se u hráčů ukázal volný čas. Sami respondenti zmiňovali, že měli mnoho volného času a nevěděli, jak jej využít. Tito se také považovali za aktivní jedince se spoustou zájmů. Dva dotazovaní hráči vyplňovali online sportovními sázkami volný čas o hodinách ve škole. Jeden sázel na mistrovství světa v hokeji se spolužáky na mobilním zařízení a druhý sám, když měli hodinu na počítačích, když měl práci hotovu. Mnoho volného času uvádí jeden respondent jako „největší problém gamblerů“. V zaměstnání ve volném čase sázelo šest respondentů a tito měli také sedavou práci u počítače, kde například mohli sledovat zápas.

Zároveň lze o devíti účastnících výzkumu říci, že jsou sportovně založení. Každý z těchto respondentů zmiňoval pravidelnou účast na některém z těchto sportů: tenis, hokej, fotbal. Sportovní založení respondenta vyšlo z výsledků výzkumu jako poměrně klíčový faktor v preferenci sportovního sázení před jinými druhy hazardního hraní. Pro některé respondenty bylo sázení spojováno s trávením volného času po tréninku. Sázení v trafice po tréninku zmiňovali dva respondenti (než přešli do prostoru online sázení). Online sportovní sázení s ostatními kamarády po tréninku zmiňoval jeden respondent. Většinu respondentů sportovní sázení bavilo, protože jak sami uváděli, sport je bavil, a tak měli pocit, že sázení i rozumí. Oblibu měli v analýze pravděpodobného výsledku utkání. Oproti tomu se o jiných hazardních hrách domnívají, že pravděpodobnost výhry je v jejich případě malá (například Sportka anebo casino).

Za významný okruh motivů považujeme výhody, které respondenti shledávají v online prostoru sázení. Jsou to tyto: absence kontaktu s druhou osobou při sázení, absence studu, okamžitá a snadná dostupnost, menší představa o vsazených penězích, anonymita, nevědomost ostatních, jednoduchost, několik možností hazardních her na jednom místě, větší množství vypsání kurzů, možnost live sázek, rychlost, pohodlnost. Oproti tomu sázení v kamenných pobočkách znamená pro respondenta déle strávený čas sázením, nemožnost sázet na tolik množství kurzů. Velmi výrazně se ukázalo, že stud, který by hráči zažívali v trafice při častém sázení, je v intenzitě sázení ovlivňoval.

První větší výhra nebo první dlužná částka jsou faktory, které respondenti také zařazují do motivů k pokračování sportovních sázek. Domnívali se, že na sázení mohou vydělávat, a tak první větší výhru opět vsadili do další sázky, která se ovšem již nezdařila. Dlužnou částku

chtěli respondenti vyhrát pomocí online sportovních sázek, a to je to motivovalo k dalšímu sázení.

## **VO č. 2: Jaký vývoj má online hráčská kariéra?**

Vývoj online hráčské kariéry zahrnuje řadu společných mezníků. V první řadě zmiňujeme důležitost rodinného zázemí. Již před samotnou epizodou hazardního hraní bylo mnoho respondentů vystaveno například pravidelnému sportovnímu sázení u svých rodičů. Dále potom také ve třech případech respondenti v dětském věku chodili pravidelně sázet do trafiky se svým otcem. Nejmladšímu respondentovi bylo 12 let, když zažíval první sportovní sázky s otcem. Jeden respondent také uvádí společné hraní s otcem prostřednictvím mobilní aplikace. Tento stejný jedinec předtím prováděl online sportovní sázení přes účet přítele své sestry z důvodu své nezletilosti.

Osm z deseti respondentů uvádí, že sázeli na sport v trafice ještě předtím, než se přesunuli do online prostředí. Tyto sázky, jak již bylo zmíněno, probíhaly v několika případech s otcem, ve zbylých případech s kamarády, například po škole nebo po sportovním tréninku. V šesti případech těmto respondentům nebylo 18 let, a tak v případě návštěvy trafiky s kamarády za ně podával tiket náhodný zákazník trafiky. Dva respondenti začali s online sportovními sázkami rovnou v online prostředí a nikdy předtím neměli s jiným typem hazardu land-based žádnou zkušenost. V průměru se dle získaných dat přesunuli respondenti do online prostředí po 9,3 letech. Toto číslo je dáno také výpověďmi starších respondentů, přičemž v době, kdy začali sázet, možnost sázení online ještě nebyla, a tak se na tuto formu přesunuli například až po deseti a více letech.

Do online prostředí se respondenti přesouvali po 18. roce věku vyjma jednoho případu, který byl zmíněn již výše. Dělo se tak buď bezprostředně po dovršení 18 roku věku respondentů, tedy na střední škole ve třech případech anebo bezprostředně po ukončení střední školy ve čtyřech případech. Zde hrál také vliv pravidelný výdělek díky nástupu do zaměstnání. Tři respondenti si založili online účet až v mladé nebo starší dospělosti. Ve všech deseti případech se respondenti po založení online účtu již nevraceli k sportovním sázkám v trafice. S průběhem sportovního sázení se pojí také sledování zápasů, díky kterým mohli hráči provádět live sázky a také uváděli, že tento druh sportovního sázení jim bral nejvíce času. Sledování zápasů se tak dělo při řízení auta, při hlídání dětí, v zaměstnání – zejména když měli práci u počítače. Sportovní sázky byly u respondentů prováděny z větší části na mobilních aplikacích, částečně u některých na počítačích. Na online sportovních sázkách



strávili dotazovaní každý den. Mobilní aplikace byly využívány některými respondenty 6-8 hodin denně, jiní zmiňovali, že na mobilu trávili většinu dne. Frekvence času stráveného v aplikaci se také řídila tím, zda jedinec sledoval zápas či ne. Výši celkově vsazených peněz na online sportovních sázkách respondenti spíše odhadovali. Pohybují se od půl milionu korun až do třiceti milionů korun. Respondenti měli mobilní telefon stále při ruce, a tak bylo pro ně velmi jednoduché ho mít vždy a všude, právě proto strávili při sázení tolik času, který by při sázení na pobočkách údajně nestrávili.

Nejčastěji zmiňovanými provozovateli, které respondenti využívali, byli Fortuna, Sazka, Tipsport, Chance. Pouze ve dvou případech jedinec využíval jen jednu tuzemskou sázkovou kancelář, ostatní respondenti přecházeli postupně mezi vícero aplikacemi z důvodu postupného vypsání různých kurzů mezi provozovateli. Jeden z respondentů přecházel mezi aplikacemi z toho důvodu, že si nastavil limity u jedné aplikace, ale poté mu již nestačily, a tak se přesunul k druhé. Čtyři z deseti respondentů zmiňovali aktivitu také na sázkových aplikacích zahraničních provozovatelů. Dva z nich užívali rozhraní zahraničních sázkových kanceláří dlouhodobě a další dva jej využili v minulosti pouze na přechodnou dobu. Důvodem k používání bylo to, že mají lepší uživatelské rozhraní.

Užívání ostatních hazardních her bylo u respondentů v pozadí anebo se nevyskytovalo vůbec. V jednom případě hrál jedinec online ruletu, ale v posledních letech trávil čas pouze sportovními sázkami v online prostoru. Na Sportku si občas vsadilo pět respondentů, los si někdy v trafice kupovali všichni, zejména jako dárek pro někoho, ale i pro sebe. Technickou hru online někdy vyzkoušeli čtyři respondenti a poker land-based hráli dva respondenti, kteří jej vnímali jako „společenské hraní s kamarády“.

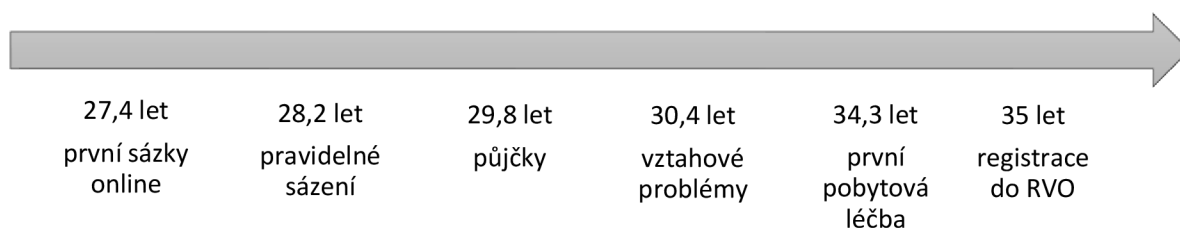
Mezi další mezníky ve vývoji sázení zařazujeme vznikající dluhy respondentů a s nimi spojené půjčky u bank v sedmi případech, u nebankovních společností v pěti případech, u přátel také v pěti případech a u rodiny v sedmi případech. V pěti případech se jednalo o půjčky u lichváře nebo u náhodných lidí. Od první zkušenosti online sportovních sázek trvalo respondentům v průměru 2,4 let, než se začali zadlužovat. Průměrný věk, kdy se respondenti začali zadlužovat, byl 29,8 let. Nebankovní půjčky využili ti, kteří již neměli nárok na další půjčku v bance anebo neměli zatím pracovní zkušenost, a tak jim banka peníze nemohla poskytnout. Zároveň se jednalo o respondenty, kteří se báli přiznat problémy rodině či blízkým, a tak si od nich nechtěli půjčovat. Ti, kteří si půjčovali peníze od rodiny, si vymýšleli různé zástupné důvody, proč peníze potřebují a ve všech případech za ně rodina také dluhy zaplatila. Dluhy byly spojené také s páchaním trestných činů - krádeží v případě třech respondentů za účelem splacení dlužné částky. Krádeže byly prováděny nejčastěji přes

internet a okradení byli cizí lidé anebo rodina hráče. Ve všech těchto případech respondenti nastoupili po spáchání trestného činu na pobytovou léčbu.

Návykové látky ve většině případů nehrály u respondentů roli v aktivitě sázení. V jednom případě jedinec hovoří o rizikovém pití, které má spojené s trávením volného času po sportovním tréninku a se sázením. Další z respondentů také uvádí potřebu jisté hladiny alkoholu, díky které více sázel. Opačný případ uvádí respondent, který se stal závislým na kokainu a vnímal to jako jistý únik od problémů vzniklých sázením. Co se týká obecně užívání návykových látek u respondentů, opakoval se alkohol v osmi případech, užívání tabákových výrobků ve dvou případech, kokain v jednom případě.

Věkový průměr, kdy respondenti nastoupili na první léčbu, je 34,3 let. Tři z nich jsou na pobytové léčbě v době provádění interview potřetí. Největší problémy před nástupem do léčby působily finanční problémy ve všech případech, zhoršené duševní a fyzické zdraví také ve všech případech a vztahové problémy ve čtyřech případech.

**Obrázek č. 11:** Společná životní křivka vývoje online sportovního sázení; průměrné roky respondentů v hlavních vývojových obdobích



### **VO č. 3: Jaké důsledky a dopady má online sportovní sázení na hráče a jeho okolí?**

Mezi důsledky online sportovního sázení řadíme psychické a existenční problémy, ztrátu důvěry blízkých, nástup na léčbu. Velmi výrazně se u respondentů objevoval strach z přiznání okolí. Utajování problému a vymýšlení si zástupných důvodů pro nedostatek financí zažívali všichni respondenti. Protože respondenti nechodili sázet na pobočku, hrála při online sázení absence jakéhokoliv styku s okolím, a tak tedy ani rodina či blízcí respondenta o pravidelném sázení nevěděli. Ve dvou případech odhalení problémů znamenalo rozchod s partnerkou a s tím spojenou ztrátu bydlení, dále potom časté hádky z důvodu velkých dluhů, kterým rodiny či partnerky nerozuměli. Narušená důvěra ze strany rodiny se projevila především ve dvou případech z důvodu zpronevěry financí v rodině.

Sourozenecké vztahy byly narušené z těch důvodů, že rodič za respondenta dluh zaplatil a sourozenec mu poté vyčítal zadlužení rodiče.

Pro respondenty bylo velmi jednoduché online sázení zatajovat, protože mobilní telefon měli stále u sebe. Za strachem z přiznání stál stud za vzniklé problémy. Stud byl dále doprovázen depresemi, úzkostmi, strachem, nedostatkem spánku, vynecháním zájmových aktivit, suicidálními myšlenkami ve třech případech a suicidálním pokusem v jednom případě. Po přiznání problému rodině a blízkým vznikalo narušení důvěry z jejich strany, protože problém tak dlouho skrývali. Ten se projevil například již zmiňovaným rozchodem s přítelkyní, přerušením kontaktu s příbuznou osobou. Existenční problémy vznikaly z důvodu ztráty zaměstnání, a tedy i pravidelného výdělku, zadlužení nebo přechodu do insolvence ve třech případech.

Jako další dopad hazardního online hraní patřil nástup na léčbu, který byl u tří respondentů opakovaný. Léčbu nejprve odmítalo devět respondentů. K léčbě se tak dostavili na popud jejich rodiny, která si to přála. U jednoho to byla třetí léčba, kterou podstoupil (první z nich ukončil kvůli porušení pravidel předčasně), u druhého respondenta byla druhá (při první léčbě se rozhodl odejít domů po 14 dnech) a třetí respondent byl na léčbě již po šesté. Jiné formy pomoci před nástupem na léčbu vyzkoušeli čtyři respondenti. Jednalo se o pomoc psychologa, psychiatra či neziskové organizace. Motivace k vyhledání odborné pomoci byla však většinou ze strany rodin hráčů, a tak po nějakém čase přestali za odborníky docházet.

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

Respondenti byli dotazováni na využívání prostředků zodpovědného hraní, které jsou součástí strategie Zodpovědného hraní. V první řadě byli respondenti dotazováni na využívání různých druhů limitů, které má povinnost nastavit si každý hráč a aplikace je nabízí po registraci. Možnost nastavit si limity na nekonečno využilo osm respondentů hned od začátku používání aplikace. Celkový počet respondentů, kteří někdy limity na online sportovní sázení využili, jsou dva. Když jeden z těchto po nastavení limitů možnosti dočerpал, zařídil si účet u jiné sázkové kanceláře, a tak přecházel mezi různými, než šlo limit nastavit zpět na nekonečno u první aplikace. Druhý z nich dodržoval limity až do té chvíle, než začal být na vrcholu své hráčské kariéry, tedy poslední měsíce před léčbou si limity zrušil anebo přecházel mezi různými sázkovými kancelářemi. Tento využil všechny možné limity kromě počtu přihlášení a limity si postupně zvyšoval, když měl pocit, že se mu daří.

Postupoval tak na doporučení svého přítele. Šest respondentů uvedlo, že nastavení limitů nepovažují u online sportovního sázení za užitečné. Dva respondenti si nastavili svůj limit sami (ne na aplikaci). Jednalo se o maximální vklad během týdne nebo měsíce. Jeden z nich tak učinil poté, co začínal tušit, že jinak bude v potížích. Druhý se na limitech domluvil se svou přítelkyní, ale jakmile se rozešli, po několika měsících svoje limity přestal dodržovat. Informace o zodpovědném hraní v aplikaci registrovalo šest z deseti respondentů. Pouze jeden z nich odkaz rozklikl (jednalo se o zahraniční sázkovou kancelář), ale žádný dopad to na něj nemělo. I když respondenti vědí, že něco takového se v herní aplikaci vyskytovalo, spíše je to obtěžovalo, a tak upozornění ignorovali. Referují také o nejasné viditelnosti tohoto odkazu, a tak i o menší motivovanosti jej rozkliknout. Není tedy jisté, zda respondenti chápou smysl přístupu k zodpovědnému hraní, protože jsou problémovými hráči a motivace k omezení chybí.

U každého respondenta proběhla komunikace s info linkou. Tato komunikace však zastávala funkci pobídky prostřednictvím bonusů uživatelům v podobě zasílání vstupenek na zápasy, zasílání velkých částek pro pozdější sázení.

Celkově nejpozitivněji ze všech opatření ZH bylo vnímáno zapsání do RVO. I přesto, že někteří hráči uváděli, že lze toto pravidlo obejít, vnímají jej jako dobrý krok k zamezení pravidelnému sázení. Limity vnímají respondenti pozitivně spíše u technických her, zároveň však devět z nich nikdy technickou hru online nevyzkoušelo. Lze tedy předpokládat, že naši respondenti jako patologičtí hráči mají odlišný styl vnímání a nemají na své problémové hraní náhled.

V rejstříku vyloučených osob se nyní nacházejí všichni respondenti. Dva z nich byli do něj zapsáni automaticky kvůli insolvenčnímu řízení. Jeden z nich si však našel jinou cestu k online sportovním sázkám, sázel na účet svého kamaráda. Další z nich sázel u zahraničních sázkových kanceláří. Další dva respondenti se zapsali do RVO sami ještě před nástupem na léčbu. Jeden z nich i přesto sázel, a to přes kryptoměnové sázkové kanceláře. Pět respondentů se zapsalo do RVO až při nástupu na léčbu – do té doby o této možnosti nevěděli nebo nepovažovali za nutné se do RVO zapsat. Jeden z těchto byl zapsán do RVO již při první léčbě (nyní absolvoval svou třetí léčbu) a cestu k online sportovnímu sázení si také našel – přes účet kamaráda. Průměrný věk, kdy se respondenti do RVO zapsali, je 35 let. Pouze jeden respondent měl na okamžik zakázáno sázet u jedné sázkové kanceláře, dokud nepředložil výpis z účtu, kde doložil zasílání pravidelné výplaty. Jakmile sázková kancelář zkontrolovala příjem hráče, opět mohl hrát. To se u jiných respondentů nestalo, komunikace

s provozovatelem probíhala spíše formou pobídek – zasílání bonusů, lístků na sportovní utkání, počátečního vkladu.

## 8 Diskuze

Výzkum se zaměřoval na vývoj hráčské online kariéry sportovního sázení u respondentů s hráčskou poruchou. Byly zachyceny společné mezníky ve vývoji online sportovního sázení a v souvislosti s tím popsána doba související s hazardním hraním před hráčskou kariérou, dále potom byl zmapován průběh hráčské kariéry, jeho dopady a důsledky. V poslední řadě bylo zjišťováno využívání prvků zodpovědného hraní u respondentů a další okolnosti online sázení. Pomocí analýzy polostrukturovaných interview byly zjišťovány motivy respondenta k online sportovnímu sázení a zkušenosti s tímto druhem hazardního hraní.

První téma diskuze bude věnováno *výzkumnému souboru*. Do provedeného výzkumu bylo zařazeno deset participantů. Všichni respondenti byli starší 18 let s hráčskou kariérou online sportovního sázení dlouhou alespoň jeden rok. Dle statistik ÚZIS vyplývá, že ženy častěji volí ambulantní formu léčby patologického hráčství, a tak se v pobytové léčbě setkáváme častěji s muži, kteří mají diagnózu patologického hráčství. Je tomu tak i v našem výzkumném souboru, kdy deset z deseti respondentů tvoří muži, kteří jsou zařazeni do tříměsíčního programu pro léčbu patologického hráčství v lůžkové pobytové péči. Dle ÚZIS věk, ve kterém muži absolvují pobytovou léčbu nejčastěji, je 30-39 let (2023, citováno v Chomynová et al., 2023). To koresponduje i s věkovým průměrem v našem výzkumném souboru, kdy věkový průměr je 35,7 let. Statisticky toto číslo odpovídá nejčastějšímu věku, kdy muži vyhledají pobytovou léčbu v zařízeních v oboru psychiatrie a adiktologie. Věkové minimum je v našem výběrovém souboru 22 let a maximum 57 let.

Velikost výzkumného souboru byla pro účely výzkumu a vzhledem k jeho designu dostačující. Následující výčet dat vysvětluje důvody pro volbu tohoto výzkumného souboru. Dle posledních dat o hazardním hraní byl v roce 2022 zaznamenán nárůst počtu pacientů s diagnózou F63.0 (patologické hráčství) v ambulantní i lůžkové péči v zařízeních v oboru psychiatrie a adiktologie – mužů bylo v lůžkové péči 130, v ambulantní 458 oproti ženám, jejichž celkový počet v lůžkových i v ambulantních zařízeních v roce 2022 čítá 97 (Chomynová et al., 2023). To, že se jedná ve výzkumném souboru o problémové hráče, dokládají výsledky dotazníku PGSI. Tento byl také využit při výpočtu míry hraní hazardních her v dospělé populaci. „Podle škály PGSI bylo v riziku vzniku problémů celkem 4,5 % populace a přibližně 2krát vyšší jsou i odhady výskytu problémového hraní mezi hráči různých her“ (Chomynová et al., 2023). Například mezi hráči kurzových sázek (včetně live sázek) na internetu je odhadem 16–36 % osob v riziku problémového hraní, z toho 8–23 %

ve vysokém riziku. Toto číslo je v posledních letech relativně stabilní. Odhadovaný počet osob v riziku problémového hráčství podle screeningové škály Lie/bet v letech 2013–2022 – extrapolace výsledků na počet obyvatel ČR udává, že ve vysokém riziku bylo v roce 2022 104 000 občanů a dle škály PGSI v letech 2012 – 2020 ve vysokém riziku 224 100 obyvatel (Chomynová et al., 2023).

Sportovní kurzové sázky jsou v prostředí online hazardního hraní v posledních letech oproti ostatním hazardním hrám velmi využívané (Mravčík et al., 2020). „*Odvětví sportovního sázení online se stalo rychle rostoucím sektorem globální ekonomiky, přičemž sportovní sázení online se na ročním trhu online hazardních her v Evropě podílí 37 %*“ (Killick & Griffiths, 2019). Dalším důvodem, proč byli pro tento výzkum vybráni respondenti sázející na online sportovní utkání, je vysoká míra rizikovosti tohoto druhu hazardu. Dle studie Rizikovost hazardních her v ČR (2021) představují online kurzové sázky, které jsou uzavírány před utkáním, největší riziko ze všech ostatních druhů hazardních her (28 %).

Dle průřezové situace Mravčík et al. (2015) se ve výzkumném souboru podle PGSI se 80,5 % souboru nacházelo v hladině problémového hraní (8 a více bodů) mezi hráči léčených s diagnózou patologické hráčství. Také v našem výzkumu byl použit dotazník PGSI pro zhodnocení vnímání závažnosti hráčova problému s hazardním hraním. Každý z dotazovaných respondentů skóroval v dotazníku PGSI nad 8 bodů. Tento výsledek dokládá, že se jedná o patologické hráče. Nejmenší bodový zisk je 9 bodů a nejvyšší bodový zisk je 25 bodů. Průměr PGSI skóre celého souboru je 16,8.

Dále se zaměříme na použitou *metodologii výzkumu*. Výzkum byl realizován kvalitativním způsobem. Psychiatr Cyril Höschl (2001, citováno v Miovský, 2006) vidí velký potenciál ve výzkumu jednotlivců v oblasti adiktologie. Protože kvalitativní způsob výzkumu umožňuje právě toto úzké zaměření se na jednotlivce, byl zvolen pro tento výzkum jako nejvhodnější. Při rozhodování hrála roli také situace po provedené rešerši výzkumů, přičemž bylo zjištěno, že prozatímní výzkumy na dané téma jsou realizovány spíše kvantitativním způsobem či jsou zaměřeny na jinou cílovou skupinu z oblasti závislosti.

Pro získání dat k analýze výzkumu bylo zvoleno polostrukturované interview (viz. příloha č. 3). Jevilo se jako nejlepší z důvodu jeho modifikovatelnosti. Tato metoda taktéž umožňuje požadovat dovysvětlení nějaké odpovědi účastníkem, tedy užití tzv. inquirů (Miovský, 2006), což bylo také využito. Na samotném začátku celého interview byl použit

mnou vytvořený záznamový arch (viz. příloha č. 2), kde byly obsaženy kolonky pro zjištění charakteristik, které se vyskytují v tabulce participantů.

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

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

*Cílem* tohoto výzkumu bylo zmapovat a popsat průběh online hazardního hraní u respondentů s hráčskou poruchou závislých na online sportovním sázení, zmapovat postoje k prvkům zodpovědného hraní a jejich využívání ze strany respondentů. Z analýzy dat získaných z interview se ukázalo, že vývoj online kariéry hazardního hraní má u respondentů závislých na online sportovním sázení jisté společné mezníky, ale ukázaly se též individuální odlišnosti ve vývoji hráčské kariéry. Napříč studiemi se dlouhodobě ukazuje, že nejvyšší zastoupení hráčů v riziku rozvoje problémového hraní je mezi hráči technických her land-based a hráči kurzových sázek (včetně live sázek) online a současně u hráčů těchto her je nejvyšší podíl hráčů zařazených do kategorie vysokého rizika (Chomynová et al., 2023). V následujících odstavcích budou popsány a prodiskutovány odpovědi na naše výzkumné otázky.

První výzkumná otázka zjišťovala, *jaké jsou motivy hráče k hraní online sportovních sázek*. Mezi motivy hráče k online sportovním sázkám řadíme dle výzkumu výsledku volný



čas respondenta, vidina snadno vydělaných peněz, potřeba doplnění adrenalinu a dopaminu, rodinné vzorce, sportovní založení respondenta. Zjištění vidiny snadného přivýdělku, které následovalo u respondentů po první velké výhře, je v souladu se zjištěními Cotte & Latour (2009), že za spotřebou nejen online hazardních her stojí mimo jiné mýtus vidiny snadno vydělaných peněz. Vliv finanční situace souvisí s vyšší prevalencí výskytu hazardního hraní u mužů, přičemž výše měsíčního příjmu má vliv na účast na hazardní hře (Gartner et al., 2022).

Volný čas uváděli respondenti jako jeden z hlavních prediktorů jejich sportovního sázení. Ten měli zpočátku ve škole, v zaměstnání (zejména při práci u počítače). Zmiňovali potřebu zahnání nudy, doplnění dopaminu. Poruchy kontroly impulzů bývají spojovány s deficitem v dopaminergních dráhách odměny (Blaszczynski & Nower, 2002). Dle Nešpora (2012) mezi tyto skupiny lidí patří mladí lidé, muži nebo například lidé s poruchami pozornosti či jedinci hyperaktivní. Za aktivní jedince se spoustou zájmů se tito respondenti také považovali.

Faktor sportovního založení hráče se též ukázal jako významný v motivech hráče. V preferenci sportovního sázení před jinými druhy hazardních her hrála roli přítomnost podobně založených přátel, se kterými trávili například čas po tréninku, kde společně sázeli. Fakt, že sportovním utkáním respondenti rozuměli, měl vliv na dlouhodobé užívání tohoto typu hazardního hraní. Lee et al. (2007) vytvořili pětifaktorový model motivace k hazardnímu hraní. Motivy jsou následující: socializace, zábava, vyhýbání se, vzrušení a peněžní motivy. V tomto výzkumu bylo zjištěno, že peněžní motivace přímo souvisí s motivy zábavy, vzrušení a vyhýbání se. Také s tímto výzkumem se výsledky našeho výzkumu poměrně shodují, jelikož každý z respondentů začal se sportovním sázením s někým druhým. Ať už se jednalo o sázení s otcem, s přáteli na pobočkách či na sázení po tréninku sportovně aktivních respondentů. Dle Seal et al. (2022) sportovní sázkaři nesou jistá specifika oproti ostatním hráčům hazardních her a velmi často je tato skupina hráčů spojena se sportovním fanouškovstvím. Sázející mají například pocit, že sportovní sázení má ve sportu své místo a jsou méně znepokojeni riziky a škodami spojenými se sportovním sázením.

Druhou výzkumnou otázkou jsme se zaměřili na *vývoj online hráčské kariéry hazardního hraní*. Osm z deseti respondentů uvádí, že sázeli na sport na pobočkách ještě předtím, než se přesunuli do online prostředí. Takové sázky probíhaly buď s otcem, nebo s přáteli. V šesti případech nebylo těmto respondentům ještě 18 let, a tak za ně tiket v trafice podal náhodný

kolemdoucí či právě otec. V průměru se dle získaných dat přesunuli respondenti do online prostředí po 9,3 letech. Dle Chomynové et al. (2023) ze studie Lékaři ČR 2022 vyplývá střední odhad prevalence problémového hráčství 1,3 %. Přibližně jde o 113 tis., z toho přibližně 10 tis. osob mladších 18 let.

S průběhem sportovního sázení se pojí také sledování zápasů, díky kterým mohli hráči provádět live sázky a také uváděli, že tento druh sportovního sázení jim bral nejvíce času. Sledování zápasů se dělo při řízení auta, při hlídání dětí, v zaměstnání – zejména když měli práci u počítače. Sportovní sázky byly u respondentů prováděny z větší části na mobilních aplikacích, částečně u některých na počítačích. Na online sportovních sázkách trávili dotazovaní každý den. Mobilní aplikace byly využívány některými respondenty 6-8 hodin denně, jiní zmiňovali, že na mobilu trávili většinu dne. Frekvence času stráveného v aplikaci se také řídila tím, zda jedinec sledoval zápas či ne. Výzkumy naznačují, že live-sázení je škodlivější než jiné druhy sportovních sázení. Mezi motivy k využívání tohoto druhu sázení patří například větší vzrušení, snadná dostupnost sázení díky chytrému telefonu, prokázání dovedností či znalostí a také reakce na živé kurzy (Killick & Griffiths, 2021). Většina našich respondentů uzavírala sázky ještě před zápasem a poté zápas sledovala. Respondenti měli mobilní telefon stále při ruce, a tak bylo pro ně velmi jednoduché ho mít vždy a všude, právě proto strávili při sázení tolik času, který by při sázení na pobočkách údajně nestrávili.

Pouze ve dvou případech jedinec využíval jen jednu tuzemskou sázkovou kancelář, ostatní respondenti přecházeli postupně mezi vícero aplikacemi z důvodu postupného vypsání různě výhodných kurzů mezi provozovateli. Jeden z respondentů přecházel mezi aplikacemi z toho důvodu, že si nastavil limity (sebeomezující opatření u jedné aplikace), ale poté mu již nestačily, a tak se přesunul k druhé. Čtyři z deseti respondentů zmiňovali aktivitu také na sázkových kancelářích zahraničních provozovatelů. Dva z nich užívali rozhraní zahraničních sázkových kanceláří aktivně a další dva jej využili v minulosti pouze na přechodnou dobu. Důvodem k používání bylo to, že mají lepší uživatelské rozhraní. Výsledky jiného výzkumu ukázaly, že majitelé více účtů byli více zapojeni do hazardních her, hráli více aktivit a častěji a měli vyšší míru problémů s hazardními hrami než majitelé jednoho účtu (Gainsbury, 2015). Zjištění se v našem výzkumu také potvrzuje.

Mezi další mezníky ve vývoji sázení zařazujeme vznikající dluhy respondentů a s nimi spojené půjčky u bank v sedmi případech, u nebankovních společností v pěti případech, u přátel také v pěti případech a u rodiny v sedmi případech. V pěti případech se jednalo o půjčky u lichváře nebo u náhodných lidí. Od první zkušenosti online sportovních sázek

trvalo respondentům v průměru 2,4 let, než se začali zadlužovat. Průměrný věk, kdy se respondenti začali zadlužovat, byl 29,8 let. Nebankovní půjčky využili ti, kteří již neměli nárok na další půjčku v bance anebo neměli zatím pracovní zkušenost, a tak jim banka peníze nemohla poskytnout. Zároveň se jednalo o respondenty, kteří se báli přiznat problémy rodině či blízkým, a tak si od nich nechtěli půjčovat. Ti, kteří si půjčovali peníze od rodiny, si vymýšleli různé zástupné důvody, proč peníze potřebují a ve všech případech za ně rodina také dluhy zaplatila. Dluhy byly spojené také s pácháním trestných činů - krádeží v případě třech respondentů za účelem splacení dlužné částky. Krádeže byly prováděny nejčastěji přes internet a okradení byli cizí lidé anebo rodina hráče. Ve všech těchto případech respondenti nastoupili po spáchání trestného činu na pobytovou léčbu. Podle výsledků studie Patologičtí hráči v léčbě 2021 se trestné činnosti dopustilo 61 % hráčů (Chomynová et al., 2023). Z Výroční zprávy za rok 2023 také vyplývá, že spáchání krádeže nebo jiného nezákonného jednání kvůli hraní hazardních her nebo splacení dluhu ze hry někdy v životě uvedlo téměř 20 % osob respondentů dotazníkové studie mezi odsouzenými vězni (Chomynová et al., 2023). *Podle vlastních výpovědí se krádeže nebo jiného nezákonného jednání kvůli hraní HH nebo splacení dluhu ze hry někdy v životě dopustilo 20,1 % odsouzených (20,9 % mezi muži) a podle poslední vlny studie z roce 2021 se 61,2 % hráčů dopustilo trestné činnosti, konkrétně 45,7 % krádeže, 36,6 % podvodu, 31,7 % zpronevěry (Chomynová et al., 2023, 65).*

Tři respondenti jsou na pobytové léčbě v době provádění interview potřetí. Největší problémy před nástupem do léčby působily finanční problémy ve všech případech, zhoršené duševní a fyzické zdraví také ve všech případech a vztahové problémy ve čtyřech případech. Data se poměrně shodují s výsledky průřezové studie Mravčík et al. (2015), kdy respondentům z této studie největší starosti před vstupem do léčby působily finanční problémy, vztahy s blízkými a zhoršené duševní zdraví. Ze zdravotních potíží se nejčastěji vyskytovaly nervozita a podrážděnost, úzkostné stavy a nespavost, sebevražedné myšlenky nebo také kardiovaskulární problémy.

V průměru naši respondenti vyzkoušeli první sázky online ve 27,4 letech a pravidelně začali sázet ve 28,2 letech. Poté následovaly první půjčky v průměru ve 29,8 letech a ve 30,4 první vztahové problémy. Věkový průměr, kdy respondenti nastoupili na první léčbu, je 34,3 let. O podobných věkových průměrech referuje také Chomynová et al. (2023, 10). *„V různých vlnách studie se opakuje stejný vzorec rozvoje problémového hráčství, kdy s hraním HH respondenti začali v průměru ve věku kolem 20–24 let, pravidelné hraní začalo ve 25–27 letech, problém s kontrolou hraní nastal v 28–30 letech a odbornou pomoc*

vyhledali v průměru v 32–34 letech.“ Dle Auer et al. (2020) se intenzita hraní mírně zvýšila s věkem, protože čím je jedinec starší, tím větší má obvykle příjem. Pravidelný výdělek hrál v pravidelném online sázení i u našich respondentů roli.

Před nástupem do pobytové léčby vyhledali čtyři respondenti jinou formu odborné pomoci, nejčastěji však pod nátlakem svých blízkých. Jednalo se o pomoc psychologa, psychiatra či neziskové organizace.

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

Mezi důsledky online sportovního sázení řadíme psychické a existenční problémy, ztrátu důvěry blízkých, nástup na léčbu. Velmi výrazně se u respondentů objevoval strach z přiznání okolí. Utajování problému a vymýšlení si zástupných důvodů pro nedostatek financí zažívali všichni respondenti. Protože respondenti nechodili sázet na pobočku, hrála při online sázení roli absence jakéhokoliv styku s okolím, a tak tedy ani rodina či blízcí respondenta o pravidelném sázení nevěděli. Potřeba fabulování je u patologických hráčů na denním pořádku, zakrývají tak před svými blízkými existenční problémy, ve kterých se nachází, což se odráží na kvalitě vztahů (Roznerová, 2014).

Ve dvou případech odhalení problémů znamenalo rozchod s partnerkou a s tím spojená ztráta bydlení, dále potom časté hádky z důvodu velkých dluhů, kterým rodina či partnerky nerozuměli. Narušená důvěra ze strany rodiny se projevila především ve dvou případech z důvodu zpronevěry financí v rodině. Sourozenecké vztahy byly narušené z těch důvodů, že rodič za respondenta dluh zaplatil a sourozenec mu poté vyčítal zadlužení rodiče. Z některých výzkumů vyplývá, že hazardní hraní má významný dopad na jedince z hráčova okolí. *„Z praxe je známo, že návykové chování jednoho patologického hráče negativně ovlivní až osm lidí z jeho blízkého okolí“* (Wildová, 2021). Mezi hlavní oblasti, které jsou zasaženy dlouhodobým hazardním hraním, jsou dle Williamse et al. (2011) například kriminalita, zaměstnání, volnočasové aktivity, společenské postavení.

Za strachem z přiznání stál stud za vzniklé problémy. Stud byl dále potom doprovázen depresemi, úzkostmi, strachem, nedostatkem spánku, vynecháním zájmových aktivit, suicidálními myšlenkami ve třech případech a suicidálním pokusem v jednom případě. *„Studie Patologičtí hráči v léčbě 2021 potvrdila vysoký výskyt psychiatrické komorbidity. Přes 72 % hráčů v posledních 30 dnech před léčbou trpělo úzkostně-depresivní poruchou, dalších 13 % vykazovalo zvýšené riziko této poruchy. Myšlenky na sebevraždu mělo někdy v životě 46 % a 14 % uvedlo pokus o sebevraždu, z toho polovina opakovaně“* (Chomynová

et al., 2023, 9). Dle výzkumu Nešpora et al. (2003) patologičtí hráči zmiňovali sebevražedný pokus až z 33 %. Po přiznání problému rodině a blízkým vznikalo narušení důvěry z jejich strany, protože problém tak dlouho skrývali. Ten se projevil například již zmiňovaným rozchodem s přítelkyní, přerušením kontaktu s příbuznou osobou. Existenční problémy vznikaly z důvodu ztráty zaměstnání, a tedy i pravidelného výdělku, zadlužení nebo přechodu do insolvence ve třech případech. Také dle Chomynové et al. (2023) byla hlavním zdrojem příjmů hráčů před vstupem do léčby legální práce (43 % celkového příjmu hráčů), dále to byly půjčky, nejčastěji nebankovní.

Ladouceur (2004) uvádí, že i přesto, že pro většinu lidí je hraní hazardních her relaxační aktivitou bez negativních důsledků, u ostatních vede nadměrné hraní k utrácení stále rostoucích částek a vytváří závažné osobní, rodinné, profesní a sociální problémy. Důsledky repetitivního hazardního hraní můžeme hledat v těchto oblastech: zdraví, chování, emoce, finanční situace (Hazardní hraní, nedat.).

Dalším dopadem hazardního online hraní byl nástup na léčbu, který byl u tří respondentů opakovaný. Léčbu nejprve odmítalo devět respondentů. K léčbě se tak dostavili na nátlak rodiny. U jednoho to byla třetí léčba, kterou podstoupil (první z nich ukončil kvůli porušení pravidel předčasně), u druhého respondenta byla druhá (při první léčbě se rozhodl odejít domů po 14 dnech) a třetí respondent byl na léčbě již po sedmé. Jiné formy pomoci před nástupem na léčbu vyzkoušeli čtyři respondenti. Jednalo se o pomoc psychologa, psychiatra či neziskové organizace. Motivace k vyhledání odborné pomoci byla však většinou ze strany rodin hráčů, a tak hráči po nějakém čase přestali za odborníky docházet.

Čtvrtá výzkumná otázka zjišťovala, *jaké prvky zodpovědného hraní v online prostředí hráči využívali a jak je vnímali.*

V našem výzkumném souboru využili sebeomezující opatření v podobě nastavení limitů dva respondenti, a to jako omezení výše vkladu a proher. Jeden z těchto si limity postupně zvyšoval v případě, že se mu dařilo peníze vyhrávat zpět. Druhý z nich postupně přecházel mezi vícero sázkovými kanceláři v případě, že už limity vyčerpal. Další dva respondenti si nastavili svůj limit sami, ne na aplikaci. Pouze jeden z nich tyto limity dlouhodobě dodržel. Z uvedeného vyplývá, že žádnému z respondentů dlouhodobě nastavení limitů v aplikaci nepomohlo. *„Ze studie Patologičtí hráči v léčbě celkem 38,3 % respondentů uvedlo, že jim byla někdy nabídnuta možnost omezit své hraní prostřednictvím nastavení limitů hry, přičemž tuto nabídku využilo 32,6 % z nich (31 % v roce 2019). Respondenti nejčastěji využili možnosti stanovení výše čisté prohry za jeden den (80,6 %), stanovení výše*

sázky za jeden den (71,0 %) a za jeden měsíc (67,7 %)“ (Chomynová et al., 2023, 75). Oproti předchozím vlnám studie došlo k nárůstu využití většiny forem omezení hazardního hraní, s výjimkou počtu přihlášení k uživatelskému kontu za kalendářní měsíc a době přihlášení k účtu během jednoho dne (Chomynová et al., 2023). Toto zjištění se shoduje také s našimi výzkumnými závěry - omezení počtu přihlášení nevyužil žádný z našich respondentů. Limity vnímají respondenti pozitivně spíše u technických her, zároveň však devět z nich nikdy technickou hru online nevyzkoušelo. Nastavení limitů má pozitivní vliv především na hráče, kteří prozatím problémovými hráči nejsou (Ivanova, 2019) a protože nemá na patologické hráče velký vliv, je v jejich případě na místě využití možnosti samovyloučení.

Z kvalitativní analýzy dat z rozhovorů dle výzkumu Drosatos et al. (2020) vyšlo najevo, že hazardním hráčům by spíše vyhovovalo, kdyby časové limity stanovovala platforma, kterou užívají. Také to se v našem výzkumu potvrzuje – většina z respondentů neviděla motivaci v nastavování si limitů při sázkách. Ze stejného výzkumu také vyplývá, že se hráči domnívají, že tato platforma by také měla poskytnout návod ke srozumitelnému stanovení peněžních limitů formou například vypočítání disponibilního příjmu na základě povolání a příjmové skupiny. Také to by naši respondenti ocenili.

Informace o zodpovědném hraní a rizicích hazardního hraní v aplikaci registrovalo šest z deseti respondentů. Pouze jeden z nich odkaz na ZH rozklikl (jednalo se o zahraniční sázkovou kancelář), ale žádný dopad to na něj nemělo. I když respondenti vědí, že něco takového se v herní aplikaci vyskytovalo, spíše je to obtěžovalo, a tak upozornění ignorovali. Referují také o nejasné viditelnosti tohoto odkazu, a tak i o menší motivovanosti jej rozkliknout. I když respondenti vědí, že něco takového se v herní aplikaci vyskytovalo, spíše je to obtěžovalo a nechápali smysl tohoto opatření.

Dle Haefeli et al. (2016) mohou být komunikační prostředky, jako jsou vyskakovací informativní zprávy či individualizované zásahy pro budoucí chování hráčů velmi účinné (např. aktivní oslovení hráčů, u nichž bylo zjištěno riziko, a sjednání schůzky s nimi). Internet dle autorů poskytuje na jedné straně zvyšování rizik hazardu, na straně druhé se však stává prostředím, ve kterém je jednodušší poskytování různých technologií pro zavádění inovativních nástrojů zodpovědného hraní.

Každý respondent má zkušenost s komunikací s informační linkou provozovatele sázek. Tato komunikace však zastávala funkci pobídek prostřednictvím bonusů uživatelům v podobě zasílání vstupenek na zápasy, zasílání velkých částek pro pozdější sázení (tzv. bonusů), apod. Pouze jeden respondent měl na okamžik zakázáno sázet u jedné sázkové kanceláře, dokud nepředložil výpis z účtu, kde doložil zasílání pravidelné výplaty. Jakmile

sázková kancelář zkontrolovala příjem hráče, opět mohl hrát. Na problematiku lákadel k navrácení se do hry upozorňuje například Yani de Soriano et al. (2012) nebo Cemiloglu et al. (2020), kdy podle nich společnosti provozující hazardní hry online musí být zodpovědné za škody související s jejich činností. Autoři navrhují, aby byla plně uplatňována politika sociální odpovědnosti podniků (CSR). Všechny formy reklamy by měly být podstatně omezeny a nekalá nebo zavádějící reklama by měla být omezena. Spolu s tím mají být zakázány také veškeré propagační techniky. Cemiloglu et al. (2020) však připomínají jeden potenciální problém v souvislosti s chováním uživatelů - v případě návykových technologií klesá schopnost a ochota uživatelů vnímat informací a v převedení tohoto povědomí do jednání může být pravděpodobně menší, pokud nejsou ochotni změnit.

Celkově nejpozitivněji ze všech opatření ZH bylo respondenty vnímáno zapsání do RVO. I přesto, že někteří hráči uváděli, že lze toto pravidlo obejít, vnímají jej jako dobrý krok k alespoň částečnému zamezení pravidelného sázení.

V rejstříku vyloučených osob se nyní nacházejí všichni respondenti. Dva z nich byli do něj zapsáni automaticky kvůli insolvenčnímu řízení. Jeden z nich si však našel jinou cestu k online sportovním sázkám, sázel na účet svého kamaráda. Další z nich sázel u zahraničních sázkových kanceláří. Další dva respondenti se zapsali do RVO sami ještě před nástupem na léčbu. Jeden z nich i přesto sázel, a to přes kryptoměnové sázkové kanceláře. Pět respondentů se zapsalo do RVO až při nástupu na léčbu – do té doby o této možnosti nevěděli nebo nepovažovali za nutné se do RVO zapsat. Jeden z těchto byl zapsán do RVO již při první léčbě (nyní absolvoval svou třetí léčbu) a cestu k online sportovnímu sázení si také našel – přes účet kamaráda. Průměrný věk, kdy se respondenti do RVO zapsali, je 35 let. Dle Výroční zprávy, Chomynová et al. (2023) byla možnost sebevyloučení z HH nabídnuta 31,5 % hráčů, přibližně třetina z nich možnost sebevyloučení využila. K březnu 2023 je zapsáno v RVO 201 221 osob, což je nejvíce od doby spuštění této regulace (Chomynová et al., 2023).

Dle Blaszczyński et al. (2007) lze vnímat samovyhloučení nejen jako prostředek k tomu, aby všichni hráči začali abstinovat, ale především by její účel měl být ve snižování hráčského chování. Tento poznatek lze potvrdit i na základě zjištění našeho výzkumu. U části respondentů nevedlo zapsání do RVO k zamezení hráčského chování, ale zúžil se jim výběr z možností, kde mohou sázet. Dle Ladouceur et al. (2000) výsledky jedné studie například referují o tom, že samovyhloučení z hraní hazardních her dodrželo 30 % hráčů a abstinovali po celou dobu vyloučení. Zbýlých 70 % hráčů pravidla samovyhloučení nějakým způsobem obešlo. Také v našem výzkumu se ukázalo, že většina respondentů, kteří se zapsali do RVO

již před nástupem do léčby, si našli jinou cestu k sázení – přes kryptoměnové či zahraniční sázkové kanceláře, přes účet svého známého. To je také jeden z faktů, který dokládá, že respondenti jsou patologičtí hráči, u kterých je efektivní pouze cesta léčby a vyloučení. Dle výzkumu Maierová et al. (2014) je zřejmé, že jedinci vyhledají pobytovou léčbu až v poslední, debaklové fázi vývoje hráčské kariéry. Snaha o kontrolované hraní nemá v této fázi již větší dopady.

V příštím navazujícím výzkumu by mohli být osloveni další respondenti, kteří nebyli závislí primárně na sportovních sázkách, ale vystřídali několik druhů hazardních her. U těchto skupin hráčů je předpokládán odlišný vývoj hráčské kariéry, jiné motivy k hraní. Také by proběhlo zhodnocení využívání prvků zodpovědného hraní, přičemž u technických her by byl zkoumán například vliv povinné přestávky u technické hry, ale také využívání limitů či zápisu do RVO, jako tomu bylo v tomto výzkumu.

Domnívám se, že tento výzkum může sloužit k přiblížení vývoje hráčské kariéry u jedinců s poruchou hraní hazardních her, kteří jsou závislí na online sportovním sázení. Především také poskytuje informace o subjektivním vnímání a využívání prvků zodpovědného hraní ze strany samotných hráčů.



## 9 Závěry

Výzkum se zaměřoval na vývoj hráčské online kariéry sportovního sázení u jedinců s hráčskou poruchou. Byly zmapovány průběh hráčské kariéry, jeho dopady a důsledky. Bylo zjišťováno využívání prvků zodpovědného hraní u respondentů a další okolnosti online sázení ze strany hráčů samotných. Pomocí analýzy polostrukturovaných interview byly zjišťovány motivy respondenta k online sportovnímu sázení a zkušenosti s tímto druhem hazardního hraní.

Mezi motivy hráče k online sportovním sázkám řadíme dle výzkumu volný čas, vidinu snadno vydělaných peněz, potřebu doplnění adrenalinu a dopaminu, rodinné vzorce, sportovní založení respondenta. Volný čas, o kterém vypovídali respondenti jako o jednom z hlavních prediktorů jejich sportovního sázení, měli zpočátku ve škole, v zaměstnání (zejména při práci u počítače). Zmiňovali potřebu zahnání nudy, doplnění dopaminu. Faktor sportovního založení hráče se též ukázal jako významný v motivech hráče. V preferenci sportovního sázení před jinými druhy hazardních her hrála roli přítomnost podobně založených přátel, se kterými trávili například čas po tréninku, kde společně sázeli.

Drtivá většina respondentů sázela na sport na pobočkách ještě před tím, než se přesunuli do online prostředí. V šesti případech nebylo těmto respondentům ještě 18 let, a tak za ně tiket v trafice podal náhodný kolemjdoucí či otec. S průběhem sportovního sázení se pojí také sledování zápasů, díky kterým mohli hráči provádět live sázky a také uváděli, že tento druh sportovního sázení jim bral nejvíce času. Sportovní sázky byly u respondentů prováděny z větší části na mobilních aplikacích, částečně u některých na počítačích. Většina respondentů přecházela postupně mezi vícero aplikacemi z důvodu postupného vypsání různě výhodných kurzů mezi provozovateli. Od první zkušenosti online sportovních sázek trvalo respondentům v průměru 2,4 let, než se začali zadlužovat. Průměrný věk, kdy se respondenti začali zadlužovat, byl 29,8 let. V průměru naši respondenti vyzkoušeli první sázky online ve 27,4 letech a pravidelně začali sázet ve 28,2 letech. Poté následovaly první půjčky v průměru ve 29,8 letech a ve 30,4 první vztahové problémy. Věkový průměr, kdy respondenti nastoupili na první léčbu, je 34,3 let.

Mezi důsledky online sportovního sázení řadíme psychické a existenční problémy, ztrátu důvěry blízkých, nástup na léčbu. Velmi výrazně se u respondentů objevoval strach z přiznání okolí. Za strachem z přiznání stál stud za vzniklé problémy. Stud byl dále potom doprovázen depresi, úzkostmi, strachem, nedostatkem spánku, vynecháním zájmových

aktivit, suicidálními myšlenkami ve třech případech a suicidálním pokusem v jednom případě. Nástup na léčbu byl u tří respondentů opakovaný.

V rámci sebeomezujících opatření bylo nejvíc kladně vnímáno zapsání do RVO, ve kterém se nyní nachází všichni hráči (někteří byli zapsáni až při nástupu na léčbu). I přesto, že někteří hráči uváděli, že lze toto pravidlo obejít, vnímají jej jako dobrý krok k alespoň částečnému zamezení pravidelnému sázení. Nastavení limitů v aplikaci žádnému z respondentů dlouhodobě nepomohlo, většina z respondentů neviděla motivaci v nastavování si limitů při sázkách s ohledem na hloubku svého problému s hraním. Upozornění na rizikovost hazardní hry respondenti nevnímali, i když vědí, že něco takového se v herní aplikaci vyskytovalo, spíše je to obtěžovalo, a tak upozornění ignorovali. Každý respondent má zkušenost s komunikací s informační linkou provozovatele sázek. Tato komunikace však zastávala funkci pobídek prostřednictvím zasílání například vstupenek na zápasy, posílání zpráv, kde je provozovatel informoval o zaslání vysokého finančního bonusu, když si vsadí, vklad na účet předem ze strany provozovatele.

## Souhrn

Výzkum se zaměřoval na vývoj hráčské online kariéry sportovního sázení u jedinců s hráčskou poruchou. Byl zmapován průběh hráčské kariéry a další okolnosti online sázení. Mapovali jsme vnímání a využívání prvků zodpovědného hraní u respondentů. Pomocí analýzy polostrukturovaných interview byly zjišťovány motivy respondenta k online sportovnímu sázení a zkušenosti s tímto druhem hazardního hraní.

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

První oblast, které se věnujeme, je *hazardní hraní*. Online hazardní hraní (online gambling) je termín označující řadu sázkových a herních aktivit nabízených prostřednictvím zařízení s přístupem k internetu, včetně počítačů, mobilních a chytrých telefonů, tabletů a digitální televize. Jde o činnost, kterou lze provozovat v soukromí kdykoliv a kdekoliv s využitím internetového připojení a která umožňuje například rychle uzavírat sázky (Gainsbury, 2015). Dle Nešpora (2012) je nejnebezpečnější věcí na hazardu výhra. Právě výhra vyvolá bažení, silnou touhu pokračovat ve hře. Online hazardní hraní se poslední dobou běžně dostává do pracovního či do domácího prostředí jedince. Na narůstající trend hazardního hraní v online prostředí má vliv covidová pandemie. Sledovány byly změny v chování týkající se hraní hazardních her na internetu (her typu automaty, kasinové hry, kurzové a live sázky, loterie a stírací losy) (Chomynová et al., 2023). Dle studie Rizikovitost hazardních her v ČR (2021), největší riziko představují online kurzové sázky, které jsou uzavírány před utkáním (28 %). Mezi další rizika online hazardního hraní řadíme také přecházení mezi užíváním různých aplikací, a tak i vybírání nejlepších kurzů či podmínek. Národní strategie politiky v oblasti závislostí integruje od roku 2014 témata legálních a nelegálních návykových látek a nelátkových závislostí. Seznam nelegálních provozovatelů internetových hazardních her, tzv. *black list*, najdeme na webových stránkách Ministerstva financí (Ministerstvo financí, 2023).

Další kapitola je věnována *patologickému hráčství*. Doposud platná Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-10) obsahuje pod číslem F63.0 diagnózu "patologické hráčství" (hráčská porucha nebo také porucha hraní hazardních her). Je definována takto: „*Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných*“ (MKN-10, 1992, 186). Klinické symptomy patologických hráčů jsou velmi heterogenní. U hráčů se objevují například psychosomatické komplikace, chronická

onemocnění, duální diagnózy (užívání návykových látek, poruchy osobnosti, poruchy nálady) (Mravčík et al., 2015). V nové klasifikaci nemocí (ICD-11) je však tato porucha již dána do souvislosti se závislostním chováním (ICD-11, 2023). K včasnému a rychlému rozpoznání patologického hráčství slouží screeningové diagnostické nástroje, jako například dvacetipoložkový SOGS, který čerpá z kritérií patologického hráčství definovaných v DSM III (Lesieur & Blume, 1987) či dotazník PGSI (Victorian Responsible Gambling Foundation, nedat.). Léčba patologických hráčů může probíhat formou ambulantní či lůžkovou. Ústavní pobytovou léčbou rozumíme tříměsíční pobyt v psychiatrické nemocnici na oddělení závislostí či na specializovaných odděleních pro patologické hráče.

Poslední kapitola teoretické části vypovídá o projektu *zodpovědné hraní* (responsible gambling). Projekt zodpovědné hraní (dále ZH) funguje pod záštitou Institutu pro regulaci hazardních her (IPRH), který je „*největším národním profesním sdružením na poli hazardních her, které zastupuje 95 % legálního hazardního trhu v České republice*“ (IPRH, nedat.). Z replikační studie Catania & Griffiths (2021) vyplývá, že opatření *responsible gambling* (RG) jsou opravdu užitečná. Stále však podle nich existují oblasti, které se dají zlepšit, jako je kontrola věku při registraci, aby se předešlo falešným identitám či hraní nezletilých, dále potom také více vyhrazeného místa pro propagační sdělení RG při komunikaci s online hráči. Na oblasti, které je potřeba zlepšit, aby se zvýšila míra dopadu zodpovědného hraní na hráče, upozorňuje řada autorů. Mezi nimi například Yani de Soriano et al. (2012) a Cemiloglu et al. (2020), který upozorňuje na důležitost uplatňování politiky sociální odpovědnosti podniků (CSR). Drosatos et al. (2018), který tvrdí, že zodpovědné hraní lze obohatit o takové prvky přesvědčovacími technik, které budou využívat chování, emoce a profil hráčů online. Ladouceur et al., 2000 upozorňuje na možnost samovyhoštění a jeho dopadů. Dunlop & Ballantyne (2021) rozvádějí tuto problematiku zejména v souvislosti s mladistvými do 18 let. Auer et al. (2020) se ve svém výzkumu zabývá využíváním limitů. Na našem území je platný *zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách*. Vztahuje se na provozování hazardních her na území České republiky. Tento zákon upravuje sebeomezující opatření (nastavení limitů), možnost zapsání se do rejstříku vyloučených osob, omezení reklamy, registrace a evidence každého hráče, povinná přestávka u technické hry (Zákony pro lidi, 2022).

*Výzkumná část* se zaměřuje na vývoj hráčské online kariéry sportovního sázení u jedinců s hráčskou poruchou. Bylo zjišťováno využívání prvků zodpovědného hraní u respondentů a další okolnosti online sázení. Pomocí analýzy polostrukturovaných interview byly

zjišťovány motivy respondenta k online sportovnímu sázení a zkušenosti s tímto druhem hazardního hraní. Interview byla prováděna s deseti respondenty, kteří splňují následující kritéria: věk nad 18 let a hráčská kariéra sportovního sázení v minulosti v online prostředí po dobu minimálně jednoho roku.

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

Po provedení interview byla provedena anonymizovaná transkripce dat a participantů byli označeni fiktivními jmény. Kdekoliv bylo v interview použito nějaké jméno, bylo nahrazeno jiným. Po přepsání rozhovoru byl zvukový záznam smazán.

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

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

*Cílem* tohoto výzkumu bylo zmapovat a popsat průběh online hazardního hraní u jedinců s hráčskou poruchou závislých na online sportovním sázení, zmapovat postoje k prvkům zodpovědného hraní a jejich využívání ze strany respondentů.

Mezi motivy hráče k online sportovním sázkám řadíme dle výzkumu výsledku volný čas jedince, vidinu snadno vydělaných peněz, potřebu doplnění adrenalinu a dopaminu, rodinné vzorce, sportovní založení jedince. Faktor sportovního založení hráče se též ukázal jako významný v motivech hráče. V preferenci sportovního sázení před jinými druhy hazardních her hrála roli přítomnost podobně založených přátel, se kterými trávili například čas po tréninku, kde společně sázeli.

Osm z deseti respondentů uvádí, že sázeli na sport na pobočkách ještě před tím, než se přesunuli do online prostředí. V šesti případech nebylo těmto respondentům ještě 18 let, a tak za ně tiket v trafice podal náhodný kolemjdoucí či právě otec. V průměru se dle

získaných dat přesunuli respondenti do online prostředí po 9,3 letech. S průběhem sportovního sázení se pojí také sledování zápasů, díky kterým mohli hráči provádět live sázky a také uváděli, že tento druh sportovního sázení jim bral nejvíce času. Na online sportovních sázkách strávili dotazovaní každý den. Mobilní aplikace byly využívány některými respondenty 6-8 hodin denně, někteří zmiňovali, že na mobilu trávili většinu dne. Frekvence času stráveného v aplikaci se také řídila tím, zda jedinec sledoval zápas či ne. Pouze ve dvou případech jedinec využíval jen jednu tuzemskou sázkovou kancelář, ostatní respondenti přecházeli postupně mezi vícero aplikacemi z důvodu postupného vypsání různě výhodných kurzů mezi provozovateli.

V průměru naši respondenti vyzkoušeli první sázky online ve 27,4 letech a pravidelně začali sázet ve 28,2 letech. Poté následovaly první půjčky v průměru ve 29,8 letech a ve 30,4 první vztahové problémy. Mezi důsledky online sportovního sázení řadíme psychické a existenční problémy, ztrátu důvěry blízkých, nástup na léčbu. Velmi výrazně se u respondentů objevoval strach z přiznání okolí. Utajování problému a vymyšlení si zástupných důvodů pro nedostatek financí zažívali všichni respondenti.

Sebeomezující opatření v podobě limitů v aplikaci žádnému z respondentů dlouhodobě nepomohlo s ohledem na fázi jejich problémového hraní. Informace o zodpovědném hraní a rizicích hazardního hraní v aplikaci registrovalo šest z deseti respondentů. Pouze jeden z nich odkaz na ZH rozklikl (jednalo se o zahraniční sázkovou kancelář), ale žádný dopad to na něj nemělo. I když respondenti vědí, že něco takového se v herní aplikaci vyskytovalo, spíše je to obtěžovalo a nechápali smysl opatření. Referují také o nejasné viditelnosti tohoto odkazu, a tak i o menší motivovanosti jej rozkliknout.

Každý respondent má zkušenost s komunikací s informační linkou provozovatele sázek. Tato komunikace však zastávala funkci pobídek prostřednictvím zasílání například vstupenek na zápasy, posílání zpráv, kde je provozovatel informoval o možnosti zaslání vysokého finančního bonusu, když si vsadí, vklad na účet předem ze strany provozovatele. Celkově nejpozitivněji ze všech opatření ZH bylo respondenty vnímáno zapsání do RVO. I přesto, že někteří hráči uváděli, že lze toto pravidlo obejít, vnímají jej jako dobrý krok k alespoň částečnému zamezení pravidelnému sázení.

## Seznam použitých zdrojů a literatury

- Auer, M. & Griffiths, M. (2023). The Effect of a Mandatory Play Break on Subsequent Gambling Behavior among British Online Casino Players: A Large-Scale Real-World Study. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 383-399. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10113-x>
- Auer, M., Hopfgartner, N., & Griffiths, M. D. (2020). The effects of voluntary deposit limit-setting on long-term online gambling expenditure. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(2), 113-118. <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2019.0202>
- Banks, J. (2014) *Online Gambling and Crime: Causes, Controls and Controversies*. Routledge: New York.
- Betarena (2017). Jak funguje kurzové sázení na sport? Získáno 20. 9. z [https://www.betarena.cz/rubriky/skola-sazeni/jak-funguje-kurzove-sazeni-na-sport\\_945.html](https://www.betarena.cz/rubriky/skola-sazeni/jak-funguje-kurzove-sazeni-na-sport_945.html)
- Blaszczynski, A. & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Nower, L. (2007). Self-exclusion: A proposed gateway to treatment model. *International Gambling Studies*, 7(1), 59 – 71. <https://doi.org/10.1080/14459790601157830>
- Blaszczynski, A., Parke, A., Parke, J., & Rigbye, J. (2014). Operator-based approaches to harm minimisation in gambling: Summary, review and future directions (s. 114). *The Responsible Gambling Trust*. <https://eprints.lincoln.ac.uk/id/eprint/16411/1/obhm%20report%20final%20version.pdf>

- Cemiloglu, D., Arden-Close, E., Hodge, S., Kostoulas, T., Ali, R., & Catania, M. (2020). Towards ethical requirements for addictive technology: The case of online gambling. In 2020 1st Workshop on Ethics in Requirements Engineering Research and Practice (REthics) (pp. 1-10). *IEEE*. doi: 10.1109/REthics51204.2020.00007
- Dunlop, P., & Ballantyne, E. E. (2021). Effective and responsible marketing of online sports gambling to young adults in the UK. *SN Business & Economics*, 1(10), 124. <https://doi.org/10.1007/s43546-021-00125-x>
- Drosatos, G., Nalbadis, F., Arden-Close, E., Baines, V., Bolat, E., Vuillier, V., ... & Ali, R. (2018). Enabling responsible online gambling by real-time persuasive technologies. *Complex Systems Informatics and Modeling Quarterly*, (17), 44-68. <https://doi.org/10.7250/csimq.2018-17.03>
- Drosatos, G., Arden-Close, E., Bolat, E., & Ali, R. (2020). Gambling data and modalities of interaction for responsible online gambling: A qualitative study. *Journal of Gambling Issues*, 44(Spring), 139-169. <https://jgi.camh.net/index.php/jgi/index>
- Haefeli, J., Lischer, S., & Schwarz, J. (2016). Early detection items and responsible gambling features for online gambling. In *Exploring Internet Gambling* (pp. 15-30). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315540511-6/early-detection-items-responsible-gambling-features-online-gambling-joerg-haefeli-suzanne-lischer-juerg-schwarz>
- Bonnaire, C. (2011). Internet gambling: what are the risks? *L'encephale*, 38(1), 42-49. <https://doi.org/10.1016/j.encep.2011.01.014>
- Bradley, Ch. (2009). Because it's free poker! A qualitative analysis of free Texas hold'em poker tournaments. *Journal of Offender Rehabilitation*, 48, 402-415. <https://doi.org/10.1080/02732170902762006>
- Catania, M. & Griffiths, M. Analyzing Consumer Protection for Gamblers Across Different Online Gambling Operators: A Replication Study. *International Journal of Mental Health*. 2023, 21(3), 1882-1897. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00695-9>



- Cotte, J. & Latour, K. A. (2009). Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research*, 35, 742–758.  
<https://doi.org/10.1086/592945>
- Csémy (2021). *Covid pomohl on-line hazardu. Na sítích lze ale také s patologickým hraním bojovat*. Získáno z <https://archiv.hn.cz/c1-66966230-covid-pomohl-on-line-hazardu-na-sitich-lze-ale-take-s-patologickym-hranim-bojovat>
- Downs, C. & Woolrych, R. 2010. Gambling and debt: the hidden impacts on family and work life. *Community, Work & Family*, 13, 311-328.  
<https://doi.org/10.1080/13668803.2010.488096>
- Dowling, A., Cowlshaw, S., Alun C. & Merkouris, S. et al. "Prevalence of Psychiatric Co-Morbidity in Treatment Seeking Problem Gamblers: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Aust N Z J Psychiatry* 49 (2015): 519-539.  
<https://doi.org/10.1177/00048674155757>
- Dowling, N., Suomi, A., Jackson, A., Lavis, T., Patford, J., Cockman, S., ... & Abbott, M. (2016). Problem gambling and intimate partner violence: A systematic review and meta-analysis. *Trauma, Violence, & Abuse*, 17(1), 43-61.  
<https://doi.org/10.1177/1524838014561>
- Drbohlavová, B., Špolc, M., Tion Leštinová, Z., Grohmannová, K. & Mravčík, V. (2015). Socioekonomické souvislosti hazardního hraní. *Adiktologie*, 15(4), 376–386.  
<https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagcd%3A4%3A1354916/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagcd%3A118356451&crl=c>
- Drogy-info (nedat.). *Mapa pomoci*. Získáno z <https://www.drogy-info.cz/mapa-pomoci/?t=102>
- Etuk, R., Xu, T., Abarbanel, B., Potenza, M. N., & Kraus, S. W. (2022). Sports betting around the world: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 689-715. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00064>
- eSporty sázení (nedat.). eSporty sázkové kanceláře – budoucnost sázení? Získáno 20. 9. 2023 z <https://www.onlinesazkovekancelare.cz/esports/#sazek>

- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Curr Addict Rep*, 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A., & Hing, N. (2015). Greater involvement and diversity of Internet gambling as a risk factor for problem gambling. *The European Journal of Public Health*, 25(4), 723-728. <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckv006>
- Gartner, C., Bickl, A., Hartl, S., Loy, J. & Haffner, L. Differences in problem and pathological gambling: A narrative review considering sex and gender. *Journal of Behavioral Addictions*. 2022, 11(2), 267-289. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00019>
- Hopfgartner, N., Auer, M., Santos, T., Helic, D., & Griffiths, M. D. (2021). The effect of mandatory play breaks on subsequent gambling behavior among Norwegian online sports betting, slots and bingo players: A large-scale real world study. *Journal of Gambling Studies*, 1-16. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10078-3>
- Chomynová, P., Dvořáková, Z., Grohmannová, K., Orliková, B., Černíková, T., Franková, E. & Petroš, O. (2023). *Zpráva o hazardním hraní v České republice 2023*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Chomynová, P., Csémy, L. & Mravčík, V. (2020). Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách (ESPAD). Úřad vlády ČR.
- ICD-11 (2023). International Classification of Disorders. Získáno 9. 8. 2023 z <https://icd.who.int/browse11/lm/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f590211325>
- Ivanova, E., Rafi, J., Lindner, P., & Carlbring, P. (2019). Experiences of responsible gambling tools among non-problem gamblers: A survey of active customers of an online gambling platform. *Addictive Behaviors Reports*, 9, 100161. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100161>
- IPRH (2022). *Národní konference k hazardnímu hraní*. <https://www.iprh.cz/narodni-konference-k-hazardnimu-hrani-vize-2024/>
- IPRH (2023). *O nás*. Získáno z <https://www.iprh.cz/o-nas/>

- IPRH (2023). *Regulátoři podporují prohlášení GREF o nelegálním hazardu*. Získáno z <https://www.iprh.cz/regulatori-podporuji-prohlaseni-gref-o-nelegalnim-hazardu/>
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N. & Engelhart, C. (1997): The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol. Rep.*, 80: 83–88. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.83>
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: Implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26, 175-187. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.80.1.8>
- Killick, E.A. & Griffiths, M.D. In-Play Sports Betting: a Scoping Study. *Int J Ment Health Addiction*, 17, 1456–1495 (2019). <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9896-6>
- Killick, E.A. & Griffiths, M.D. Why Do Individuals Engage in In-Play Sports Betting? A Qualitative Interview Study. *J Gambl Study*, 37, 221–240 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09968-9>
- Kuda, Kudrle, Nešpor, Miovský, Popov, Radimecký & Hampl (2003). *Drogy a drogové závislosti 2. Mezioborový přístup*. Úřad vlády ČR: 2003.
- Ladouceur, R., Blaszczynski, A., Shaffer, H. J., & Fong, D. (2016). Extending the Reno Model: Responsible Gambling Evaluation Guidelines for Gambling Operators, Public Policymakers, and Regulators. *Gaming Law Review & Economics*, 20(7), 580–586. <https://doi.org/10.1089/glre.2016.2074>
- Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, H. J. (2017). Responsible gambling: A synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25(3), 225–235. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1245294>
- Livingstone, C., Rintoul, A., de Lacy-Vawdon, C., Borland, R., Dietze, P., Jenkinson, R., Livingston, M., Room, R., Smith, B., Stooze, M., Winter, R., & Hill, P. (2019). *Identifying effective policy interventions to prevent gambling-related harm*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12150.96327>

- Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A., & Shaffer, H. J. (2017). Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25(3), 225-235. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1245294>
- Ladouceur, R., Jacques, C., Giroux, I., Ferland, F. & Leblond, J. (2000). 'Analysis of a casino's self[1]exclusion program', *Journal of Gambling Studies*, 20, pp. 30. <https://doi.org/10.1023/A:1009488308348>
- Ladouceur, R. (2004). Gambling: the hidden addiction. *Can J Psychiatry*, 49, 501-3. <https://doi.org/10.1177/070674370404900801>
- Lesieur, H. R. & Blume S. B. (1987): The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am. J. Psychiatry*, 144: 1184–1188. [https://www.researchgate.net/profile/Henry-Lesieur/publication/19531246\\_The\\_South\\_Oaks\\_Gambling\\_Screen\\_SOGS\\_A\\_New\\_Instrument\\_for\\_the\\_Identification\\_of\\_Pathological\\_Gamblers/links/00b4952bca30ea1cea000000/The-South-Oaks-Gambling-Screen-SOGS-A-New-Instrument-for-the-Identification-of-Pathological-Gamblers.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Henry-Lesieur/publication/19531246_The_South_Oaks_Gambling_Screen_SOGS_A_New_Instrument_for_the_Identification_of_Pathological_Gamblers/links/00b4952bca30ea1cea000000/The-South-Oaks-Gambling-Screen-SOGS-A-New-Instrument-for-the-Identification-of-Pathological-Gamblers.pdf)
- Lesieur, H. R. & Custer, R.L. (1984). Pathological gambling: Roots, phases, and treatment. *The Annals of the Academy of Political and Social Science*, 474 (1), 146–156. <https://doi.org/10.1177/0002716284474001013>
- Lee, H. P., Chae, P. K., Lee, H. S., & Kim, Y. K. (2007). The five-factor gambling motivation model. *Psychiatry research*, 150(1), 21-32. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2006.04.005>
- Livingstone, C., & Rintoul, A. (2020). Moving on from responsible gambling: a new discourse is needed to prevent and minimise harm from gambling. *Public Health*, 184, 107-112. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.03.018>
- Maierová, E., Charvát, M., & Miovský, M. (2014). Průběh a následky hráčských kariér u mužských pacientů hospitalizovaných v psychiatrických nemocnicích pro diagnózu D 63.0 patologické hráčství. *Česká a Slovenská Psychiatrie*, 110(6). [http://www.cspychiatr.cz/dwnld/CSP\\_2014\\_6\\_291\\_300.pdf](http://www.cspychiatr.cz/dwnld/CSP_2014_6_291_300.pdf)

- Maierová, E. & Charvát, M. (2015). Léčení patologičtí hráči z pohledu inventáře stylů a poruch osobnosti. *Adiktologie*, 15(4), 342–352. [https://www.researchgate.net/profile/Viktor-Mravec/publication/302946376\\_Gambling\\_and\\_its\\_consequences\\_-\\_qualitative\\_study\\_of\\_pathological\\_gamblers/links/573dea6108ae298602e6d341/Gambling-and-its-consequences-qualitative-study-of-pathological-gamblers.pdf#page=56](https://www.researchgate.net/profile/Viktor-Mravec/publication/302946376_Gambling_and_its_consequences_-_qualitative_study_of_pathological_gamblers/links/573dea6108ae298602e6d341/Gambling-and-its-consequences-qualitative-study-of-pathological-gamblers.pdf#page=56)
- Mezinárodní klasifikace nemocí, 10. revize. (1992). Duševní poruchy a poruchy chování. Ženeva: Světová zdravotnická organizace.
- Ministerstvo financí (2019). Informace o činnosti odboru 73 - Procesní agendy a regulace hazardu. Získáno z <https://www.mfcr.cz/cs/kontrola-a-regulace/hazardni-hry/zakladni-informace>
- Ministerstvo financí (2016). Workshop IV: téma – technická hra [https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Prezentace\\_2016-08-08\\_04-Technicka-hra\\_v02.pdf](https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Prezentace_2016-08-08_04-Technicka-hra_v02.pdf)
- Ministerstvo financí (2023). Hazardní hry. <https://www.mfcr.cz/cs/kontrola-a-regulace/hazardni-hry>
- Ministerstvo financí (2022). [https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/2022-08-24\\_MF-18843-2022-73-8-Oznameni-o-ulozeni-pisemnosti.pdf](https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/2022-08-24_MF-18843-2022-73-8-Oznameni-o-ulozeni-pisemnosti.pdf)
- Miovský, M. (2006). Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu. Praha: Grada Publishing
- Mravčík, V., Chomynová, P., Grohmannová, K. & Rous, Z. (2020). Hazardní hry a jejich rizikovost z hlediska rozvoje problémového hráčství. *Časopis lékařů českých*, 159 (5), 196- 202. <https://www.prolekare.cz/casopisy/casopis-lekaru-ceskych/2020-5-7/hazardni-hry-a-jejich-rizikovost-z-hlediska-rozvoje-problemoveho-hracstvi-124031>

- Mravčík, V., Janíková, B., Roznerová, T., Nechanská, B., Kiššová, L. & Tion Leštinová, Z. (2015). Léčba a další odborné služby pro patologické hráče v ČR. *Adiktologie*, 15(4), 366–375.  
[https://www.researchgate.net/profile/Viktor-Mravcik/publication/302946735\\_Characteristics\\_of\\_problem\\_gamblers\\_in\\_treatment\\_in\\_the\\_Czech\\_Republic\\_A\\_cross-sectional\\_questionnaire\\_survey/links/5739513108ae9f741b2bee1c/Characteristics-of-problem-gamblers-in-treatment-in-the-Czech-Republic-A-cross-sectional-questionnaire-survey.pdf#page=80](https://www.researchgate.net/profile/Viktor-Mravcik/publication/302946735_Characteristics_of_problem_gamblers_in_treatment_in_the_Czech_Republic_A_cross-sectional_questionnaire_survey/links/5739513108ae9f741b2bee1c/Characteristics-of-problem-gamblers-in-treatment-in-the-Czech-Republic-A-cross-sectional-questionnaire-survey.pdf#page=80)
- Mravčík, V., Černý, J., Leštinová, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Licehammerová, Š., Ziegler, A. & Kocarevová, V. 2014. Hazardní hraní v České republice a jeho dopady. Praha: Úřad vlády České republiky.  
[https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Prezentace\\_2014-10-09\\_Viktor-Mravcik.pdf](https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Prezentace_2014-10-09_Viktor-Mravcik.pdf)
- Nešpor, K., Csémy, L., Prokeš, B., Matanelli, O., & Mráčková, E. (2003). Alkohol, drogy, hazardní hra a život ohrožující události. *Česká a slovenská psychiatrie*, 99, 16-22.
- Nešpor, K. Už jsem prohrál dost. Praha: 2012.
- Ostrovský, O. (2017). Offline vs. online hráči: Systematická přehledová studie srovnávající uvedené formy hazardního hraní. *Adiktologie*, 17(1), 8–20.  
[https://www.addictology.cz/wp-content/uploads/2018/10/ostrovsky\\_cj-1.pdf](https://www.addictology.cz/wp-content/uploads/2018/10/ostrovsky_cj-1.pdf)
- Valenciano-Mendoza, E., Mora-Maltas, B. & Mestre-Bach, G. *et al.* (2023). Clinical Correlates of Sports Betting: A Systematic Review. *J Gambl Study*, 39, 579–624.  
<https://doi.org/10.1007/s10899-023-10196-0>
- Parke, A. & Parke, J. (2019). Transformation of Sports Betting into a Rapid and Continuous Gambling Activity: a Grounded Theoretical Investigation of Problem Sports Betting in Online Settings. *Int J Ment Health Addiction* 17, 1340–1359.  
<https://doi.org/10.1007/s11469-018-0049-8>
- Price, A., Tabri, N., Stark, S., Balodis, I. & Wohl, M. (2023). Mental Health Over Time and Financial Concerns Predict Change in Online Gambling During COVID-19. *International Journal of Mental Health*. 21(4), 2751-2765.  
<https://doi.org/10.1007/s11469-021-00750-5>

- Responsible Gambling Council (nedat). *All in for Safer Gambling*.  
<https://www.responsiblegambling.org/about-rgc/>
- Rizikovost hazardních her v ČR. Studie mezi pracovníky adiktologických služeb pro hráče hazardních her (2021). Think tank racionální politiky závislostí.  
<https://www.politika-zavislosti.cz/blog/2021/07/22/cim-rizikovejsi-je-hra-tim-vetsi-vzruseni-hracum-prinasi-jak-rizikove-jsou-ruzne-typy-hazardniho-hrani-ktere-hazardni-hry-dostal-covid-19-na-spicku/>
- Robinson, M. J. F., Fischer, A. M., Ahuja, A., Lesser, E. N., & Maniates, H. (2016). Roles of “wanting” and “liking” in motivating behavior: gambling, food, and drug addictions. *Behavioral neuroscience of motivation*, 105-136.  
[https://doi.org/10.1007/7854\\_2015\\_387](https://doi.org/10.1007/7854_2015_387)
- Roznerová, T. (2014). *Hazardní hráčství a jeho dopady - kvalitativní výzkum patologických hráčů*. Magisterská diplomová práce, Univerzita Karlova v Praze.  
<https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/54261>
- Řiháček, T., Čermák, I., & Hytych, R. (2013). *Kvalitativní analýza textů: čtyři přístupy*. Brno: Masarykova univerzita.
- Seal, E., Cardak, B., Nicholson, M., Donaldson, A., O'halloran, P. Randle, E. & Staley, K. (2022). The Gambling Behaviour and Attitudes to Sports Betting of Sports Fans. *Journal of Gambling Studies*, 38(4), 1371-1403. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10101-7>
- Stark, S., & Robinson, J. (2021). Online gambling in unprecedented times: Risks and safer gambling strategies during the COVID-19 pandemic. *Journal of Gambling Issues*, (47).  
<http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2021.4717>
- Strauss, A. & Corbin J. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Albert.
- Thomas, A. C., Allen, F. L., Phillips, J., & Karantzas, G. (2011). Gaming machine addiction: The role of avoidance, accessibility and social support. *Psychology of Addictive Behaviors*, 25(4), 738–744. <https://doi.org/10.1037/a0024865>

- Vieira, L., Coelho, S., Snaychuk, L., Parmar, P., Keough, M. & Kim, H. (2023). Who makes in-play bets? Investigating the demographics, psychological characteristics, and gambling-related harms of in-play sports bettors. *Journal of Behavioral Addictions*. 12(2), 547-556 <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00030>
- Victorian Responsible Gambling Foundation (nedat.). *Problem Gambling Severity Index (PGSI)*. <https://responsiblegambling.vic.gov.au/for-professionals/health-and-community-professionals/problem-gambling-severity-index-pgsi/>
- Vláda ČR (2019). Národní strategie prevence a snižování škod spojených se závislostním chováním 2019-2027. [https://www.vlada.cz/cz/ppov/protidrogova-politika/strategie-a-plany/narodni-strategie-prevence-a-snizovani-skod-spojnych-se-zavislostnim-chovanim-2019\\_2027-173695/](https://www.vlada.cz/cz/ppov/protidrogova-politika/strategie-a-plany/narodni-strategie-prevence-a-snizovani-skod-spojnych-se-zavislostnim-chovanim-2019_2027-173695/)
- Vláda ČR (2023). *Češi v hazardu prosázeli 53,8 mld. korun. Roste počet osob zapsaných v rejstříku vyloučených z účasti na hazardních hrách*. Získáno z <https://www.vlada.cz/cz/ppov/zavislosti/media/cesi-v-hazardu-prosazeli-53-8-mld--korun--roste-pocet-osob-zapsanych-v-rejstriku-vyloucenych-z-ucasti-na-hazardnich-hrach--206667/>
- Wildová, O. (2021). *Studie o hazardu odhaluje nedostatečnost zákonů*. <https://medicina.cz/clanky/13462/34/Studie-o-hazardu-odhaluje-nedostatecnost-zakonu/>
- Williams, R.J., Rehm, J., & Stevens, R.M.G. (2011). The Social and Economic Impacts of Gambling. Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research. March 11, 2011. <https://opus.uleth.ca/handle/10133/1286>
- Yani-de-Soriano, M., Javed, U., & Yousafzai, S. (2012). Can an industry be socially responsible if its products harm consumers? The case of online gambling. *Journal of business ethics*, 110, 481-497. <https://doi.org/10.1007/s10551-012-1495-z>
- Zákony pro lidi (2022). *Zákon o hazardních hrách*. Získáno z <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>
- Zodpovědné hraní (2023). *Projekt Zodpovědné hraní*. Získáno z <https://www.zodpovednehrani.cz/>



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

## **Příloha č. 1: Český a anglický abstrakt diplomové práce**

### **ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE**

**Název práce:** Vývoj online kariéry hazardního hraní u jedinců s hráčskou poruchou závislých na sportovním sázení

**Autor práce:** Bc. Kateřina Kallasová

**Vedoucí práce:** PhDr. Eva Aigelová, Ph.D.

**Počet stran a znaků:** 101 stran, 195 572 znaků

**Počet příloh:** 3

**Počet titulů použité literatury:** 86

#### **Abstrakt**

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

**Klíčová slova:** hazardní hraní, patologické hráčství, online sportovní sázení, zodpovědné hraní

## **ABSTRACT OF THESIS**

**Title:** Development of online gambling careers in individuals with gambling disorder addicted to sports betting

**Author:** Bc. Kateřina Kallasová

**Supervisor:** PhDr. Eva Aigelová, Ph.D.

**Number of pages and characters:** 101 pages, 195 572 characters

**Number of appendices:** 3

**Number of references:** 86

### **Abstract**

The thesis deals with the development of gambling career in individuals with gambling disorder who are addicted to online sports betting. The aim is to describe the development of online gambling careers by the gamblers themselves and to map the use of responsible gambling measures. The theoretical part is divided into three chapters - gambling, pathological gambling, responsible gambling. The research was conducted using a qualitative methodology. The research sample consisted of ten individuals who have a history of sports betting in an online environment for at least one year. They are patients with a diagnosis of F63.0 - pathological gambling hospitalized in PN for treatment of pathological gambling. The sample was obtained by non-probability sampling method, specifically then self-selection based on the voluntariness of the participants and also by purposive sampling. Data collection was conducted by semi-structured interview. Interpretative phenomenological analysis (IPA) was chosen to analyze the interviews. The main research findings consisted of describing the development of players' careers and motivations for online sports betting. Furthermore, the use of responsible gambling measures was also described.

**Key words:** gambling, pathological gambling, online sports betting, responsible gambling

**Příloha č. 2: Záznamový arch pro osobní údaje**

1a. Pohlaví:      a) MUŽ      b) ŽENA

1b. Rok narození: \_\_\_\_\_

1c. Nejvyšší dosažené vzdělání: \_\_\_\_\_

2. Zaměstnání, zdroj obživy: \_\_\_\_\_

3. Duální diagnóza: \_\_\_\_\_

### **Příloha č. 3: Struktura interview**

#### **1. Hraní**

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

#### **2. Pozadí hraní**

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

#### **3. Rodinné pozadí**

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

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

#### **4. Léčba**

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

#### **5. Psychický stav**

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

#### **6. Zodpovědné hraní**

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

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