

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA

Bakalářská diplomová práce

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA SOCIOLOGIE, ANDRAGOGIKY A KULTURNÍ ANTROPOLOGIE

SOCIOLOGIE HAZARDNÍCH HER: PŘÍSTUPY A SOUČASNÁ
TÉMATA

Bakalářská diplomová práce

Obor studia: Sociologie

Autor: Adam Klimeš

Vedoucí práce: Mgr. David Fiedor, Ph.D.

Olomouc 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou prací na téma „*Sociologie hazardních her: Přístupy a současná témata*“ vypracoval samostatně a uvedl v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použil.

V Olomouci dne.

Podpis

Tímto bych chtěl poděkovat vedoucímu mé práce Mgr. Davidu Fiedorovi, Ph.D. za jeho vstřícný přístup, velmi odborné vedení a za obzvláště cenné rady a komentáře, díky kterým mohla tato bakalářská práce vzniknout. Poděkování patří také všem respondentům, kteří mi umožnili zrealizovat výzkum.

Jméno a příjmení:	<i>Adam Klimeš</i>
Katedra:	Katedra sociologie, andragogiky a kulturní antropologie
Obor studia:	<i>Sociologie a migrační studia</i>
Obor obhajoby práce:	<i>Sociologie</i>
Vedoucí práce:	Mgr. David Fiedor, Ph.D.
Rok obhajoby:	2023

Název práce:	Sociologie hazardních her: přístupy a současná témata
Anotace práce:	Tato bakalářská práce se zaměřuje na analýzu motivací, jež vedou jednotlivce k hraní hazardních her. Hlavním cílem této práce je analyzovat jednotlivé motivace a nahlédnout na jejich variabilitu v asociaci s různými sociodemografickými údaji. Práce je složena ze dvou částí, a to sice z první, ve které je provedena rešerše literatury, která má za úkol čtenáři přiblížit jednotlivé sociologické přístupy k hazardu. Druhá část je zaměřena na metodologii a analýzu dat, v níž je kladen důraz na motivace vedoucí jedince do světa hazardních her.
Klíčová slova:	hazardní hra, motivace, sociální skupina, peníze, socializace, intelektuální výzva, zábava
Title of Thesis:	Sociology of gambling: approaches and current topics
Annotation:	This bachelor's thesis focuses on the analysis of the motivations that lead individuals to borderline gambling. The main goal of this work is to analyze individual motivations and examine their variability in associations with various sociodemographic data. The thesis consists of two parts, namely the first part, in which a literature search is carried out, the task of which is to bring the reader closer to individual sociological approaches to gambling. The second part is focused on methodology and data analysis, in

	which the emphasis is placed on the motivation of the leading individual in the world of gambling.
Keywords:	gamble, motivation, social group, money, socialization, intellectual challenge, entertainment
Názvy příloh vázaných v práci:	Dotazník
Počet literatury a zdrojů:	54
Rozsah práce:	65 s. (81 673 znaků s mezerami)

Obsah

Úvod.....	7
I. TEORETICKÁ ČÁST	9
1 Základní pojmy	9
1.1 Hazardní hra	9
1.2 Formy hazardních her	10
1.3 Patologické vs. problémové hráčství	13
2 Sociologické teorie	16
2.1 Strukturální funkcionalismus	16
2.2 Sociální frustrace a únikové teorie.....	18
2.3 Společenské odměny hazardu	19
2.4 Subkulturní studia	22
2.5 Geografické analýzy	25
3 Nejčastější motivace k hraní hazardních her plynoucí z předešlých výzkumů	27
4 Stručné shrnutí.....	29
II. EMPIRICKÁ ČÁST	31
5 Cíl výzkumu	31
6 Metodologie.....	32
6.1 Technika sběru dat.....	33
6.2 Výzkumný vzorek	35
7 Analýza motivací k hraní hazardních her	37
7.1 Proměnlivost motivací k hraní hazardních her dle věku.....	38
7.2 Proměnlivost motivací na základě pohlaví.....	41
7.3 Proměnlivost motivací k hraní hazardních her na základě frekvence hraní.	44
8 Diskuse	48
8.1 Limity studie.....	50
Závěr	51
Seznam literatury a použitých zdrojů	53
Seznam tabulek.....	60
Seznam grafů	60
Seznam příloh	60

Úvod

Fenomén, který je součástí široké škály různých kultur, i tak bychom mohli ve zkratce vylíčit pojem „hra“. Ve výzkumech týkajících se hazardu převládají diskurzy zaměřující se na hazard z perspektivy lékařsko-psychologické, pomocí které je na hazard nahlíženo jako na problém. Ovšem cílem této práce je představit sociologické přístupy ke zkoumání hazardních her a podívat se, jakou obměnou sociologie hazardních her v posledních letech prošla a následně vytvořit ucelený pohled na problematiku hazardních her z této sociologické perspektivy.

Hra doprovází lidstvo již po několik staletí, tudíž je zřejmé, že byl tento pojem vylíčen v několika studiích, či samotných knihách. *„Hra je starší než kultura; ať je totiž pojem kultury vymezen sebezpřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát.“* (Huizinga, 1971, str. 9). Ačkoli to na první pohled nemusí být zřejmé, samotný pojem hry prošel značnou obměnou. Ať už se jedná o definici hry, nebo hru samotnou, v průběhu posledních let jsme se mohli setkat s řadou studií zaměřených na pozitivní dopady, které hra vnáší do společnosti. Hra jako taková má nespočet pozitivních dopadů na kulturní život jedinců. Huizinga (1971) je toho názoru, že hra je samotným základem kultury a společnosti, a sice že civilizace vzniká a rozvíjí se jako hra. Hra poskytuje kreativitu, energii a duchovní náladu nezbytnou pro rozvoj kultury a společnosti (Binde, 2009).

Hazardní hry s sebou už tolik pozitiv ve starších teoriích nenesou. Pro rozvoj kultury nejsou produktivní jako samotná „hra“. Z kulturního hlediska jsou hazardní hry neproduktivní, jelikož nijak nerozvíjí kulturní vzorce daných společností (Huizinga, 1971). V návaznosti na toto tvrzení, je důležité zmínit, že postupem času nabývá hazard v sociologické sféře na významu. Námaha, která s sebou přináší jistotu na úkor hojnosti je nahrazována okamžitě nabytým jměním a taktéž ziskem volného času, hojnosti a přepychu

(Caillois, 1998). Víra, že lze vydělat peníze velmi jednoduchým a rychlým způsobem, je jednou z nejtrvalejších motivací, jež je zaznamenána v nejstarších knižních pramenech, zmiňovaných již v Bibli před 5000 lety. Spolu s prostitucí, která je považována za nejstarší řemeslo na světě, je hazard jednou z nejstarších závislostí a forem deviantního chování, které lidstvo zná (Jovanoski & Sharlamanov, 2021). Za cíl, respektive naději, se v hazardních hrách může rozumět realizace zisku, což znamená získání většího obnosu peněz, či jiného hmotného statku, oproti původnímu vkladu (Aasved, 2003). Ovšem proč neustále někteří pokračují v hazardních hrách, i když neustále více prohrávají, než vyhrávají? Jaké za tím stojí motivace? Může za to společnost? Těmto otázkám a mnoha dalším, které jsou asociovány s hazardem, bude věnována v mé bakalářské práci pozornost.

V první řadě byla provedena rozsáhlá rešerše odborných zdrojů, které spadají do oblasti hazardních her. V této práci jsou představena témata, která sociologové v současnosti ve vztahu k hazardním hrám řeší. Samotným cílem je odhalení široké škály zmíněných motivací, které tlačí jedince do světa hazardu, respektive k účasti na hazardní hře, a proto bylo následně v empirické části práce provedeno dotazníkové šetření zaměřené na motivace k hraní hazardních her. Jak jsem výše nastínil, z hlediska lékařsko-psychologického je na hazard nahlíženo jako na problém. Ovšem je toto tvrzení pravdivé, nebo je to pouhý úhel pohledu, či uměle utvořený kulturní vzorec, pomocí kterého je na hazard negativně nahlíženo? Tato bakalářská práce se snaží asociovat hazard se společností a ukázat, že existuje opravdu široká škála motivací, které pramení z velmi vysoké rozmanitosti sociálního jednání. Mnoho studií prokazuje, že na hazard nemusí být nahlíženo jen v negativním světle, nýbrž jako na něco, co je pro společnost velmi prospěšné a zaručuje její úspěšné fungování (Deveurx 1980, Tec, 1964, et al.).

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 Základní pojmy

Na začátku je důležité vymezit základní pojmy, které jsou jakési pilíře mé bakalářské práce a na kterých je samotná práce postavena. V první řadě bude vylíčena hazardní hra a její formy, následně budou také vymezeny pojmy patologického a problémového hráčství a v neposlední řadě budou vytyčeny nejohroženější skupiny, které s hazardem přicházejí po celém světě každodenně do styku.

1.1 Hazardní hra

Nejprve se tedy pojďme podívat, odkud pochází termín hazard. *„Jeho původ odkazuje na hazardní hry, etymologicky pochází z arabského „al zhar“, což znamená kostky. Z toho vzniklo španělské slovo „azar“, tj. hra náhody. Jak označení hazard, tak označení hazardní hry odpovídá v tomto smyslu anglickému termínu „gambling“ (Fiedor, 2020, str. 11). Hazardní hry lze definovat mnoha způsoby, ovšem v rámci každé definice se setkáváme se čtyřmi nejdůležitějšími slovy, a to sice – šance, peníze, sázka a náhoda. Tyto čtyři slova jsou jakousi alfou omegou v rámci hazardních her, jedná se o základní stavební kameny, na kterých je samotná hra vystavěna. „Hazardní hra je hra šancí nebo dovedností, jejíž výsledek závisí výhradně nebo převážně na náhodě“ (Spanier, 1991, str. 5). „Pro hazardní hru je typické, že si hráč může koupit možnost výhry. Slibovanou a nesplněnou výhrou mohou být peníze, zboží, nebo zahraniční cesta“ (Nešpor, 2006, str. 10). Hazard není ani zdaleka výtvozem moderní společnosti, nýbrž je zakořeněn již v minulosti. „Lidé znají mnohé a rozličné druhy her; hry společenské, hry pod širým nebem, hry, při nichž je třeba prokázat obratnost, trpělivost, nebo konstrukční vlohy, hry hazardní a další. Přes jejich takřka nekonečnou mnohotvárnost odkazuje slovo hra s pozoruhodnou neměnností k identickým představám nenucenosti, rizika, fortelu“ (Caillois, 1998, str. 11). Historické a archeologické záznamy*

poskytují dostatek důkazů o tom, že hazardní hry jsou populární po celém světě po velmi dlouhou dobu (Aasved, 2003). Tento fenomén provází lidstvo již od nepaměti, několik studií zabývajících se právě tímto fenoménem uvádí, že datace prvních zmínek se pojí s obdobím pravěku. Důkazem jsou archeologické nálezy, které dokazují, že obdobnou hru, jako jsou v dnešní době kostky, praktikovali lidé v jeskynních již v období paleolitu, a to sice zhruba před 40 000 lety (Janoušek, 2021). V průběhu středověku bylo provozování hazardních her zakázanou aktivitou, která byla spojována s deviantním jednáním. Legalizace proběhla až o něco později, a to sice v osvícenství. Hazardní hry jsou stále více uznávány jak národními, tak místními vládami po celém světě, jako účinný prostředek generování výnosů. Zatímco většina hazardních aktivit byla v mnoha zemích a státech nezákonná a až donedávna existovalo mnoho forem hazardních her, které byly akceptovány až v důsledku trendů směřujících k jejich legalizaci, v dnešní společnosti jsou hazardní hry v mnoha existujících formách na vzestupu (Aasved, 2003).

1.2 Formy hazardních her

Hazardní a nehazardní automaty

Za hrací automat je považováno elektronické zařízení, které nám umožňuje provozovat hazard. V rámci automatů se setkáváme s výše zmíněným dělením, a to sice na hazardní a nehazardní automaty, respektive automaty zábavní a výherní. Automaty nehazardní, neboli zábavní mají svá rizika také, i přes to, že se nejedná o hazardní hru. *„Zábavní automaty sice neumožňují hazardní hru, ale i ony mají svá rizika. Dítě, které u nich bude trávit dlouhé hodiny, nebude mít čas na školu, nezíská potřebné dovednosti v mezilidských vztazích, může zaostávat za svými vrstevníky i v jiných směrech a trpí jeho pohybový systém. Vysloveně rizikový je pro děti a dospívající také prvek násilí a riskování v mnoha počítačových hrách“* (Nešpor, 2006, str. 10). Jakmile se v průběhu hry

setkáme s možností výhry, přichází na řadu termín „výherní automat.“
„Výherní automaty se ještě někdy dělí na „lehké“ a „těžké“ podle výše vkladu a podle toho, jak vysoký obnos může hráč vyhrát“ (Nešpor, 2006, str. 10). Ovšem toto dělení může být do jisté míry irelevantní, jelikož každý jedinec může mít odlišný pohled na danou částku, či jmění, tím pádem může hranice mezi „lehkým“ a „těžkým“ hracím automatem nabývat subjektivního charakteru.

Kasinové hry

Prostor, ve kterém pojmy zábava, adrenalin a zklamání neznají hranic.
„Kasina jsou pro širší vrstvy méně přitažlivá, jsou však mimořádně nebezpečná. Velká výhra může rychle „nastartovat“ chorobný návyk. Velká prohra, i když se vždy nemusí jednat o patologické hráčství, může způsobit spoustu životních problémů a duševních krizí“ (Nešpor, 2006, str. 10). V rámci kasin se setkáváme zejména se živou hrou a video loterijními terminály (VLT), které jsou nejčastěji spojeny s touto formou zábavy. *„Kasinem se rozumí samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém je provozována živá hra jako hlavní činnost“* (MFČR, 2016).

Karetní hry

Kořeny počátku hazardních her sahají daleko do minulosti, a to sice do 12. století a území jejich prvního výskytu bývá často asociováno s dnešní Čínou. *„Karetní hra, hra hraná pro potěšení nebo hazard (nebo obojí) s jedním nebo více balíčky hracích karet. Hry využívající hrací karty využívají skutečnosti, že karty jsou individuálně identifikovatelné pouze z jedné strany, takže každý hráč zná pouze karty, které drží, nikoli ty, které drží někdo jiný. Z tohoto důvodu jsou karetní hry často charakterizovány jako hazardní hry nebo „nedokonalé informace“ – na rozdíl od strategických her nebo „dokonalých informací“, kde je současná situace plně viditelná všem hráčům v průběhu hry“* (Parlett, 2013).

Kurové sázení

Fenomén kurového sázení je nejčastěji spojován se sázením na širokou škálu sportovních událostí, jež zažívá v posledních letech velký rozmach¹ (Turcu et al., 2020). Sportovní sázky nejsou ovšem jediné, které spadají do této formy hazardní hry. S touto formou hazardu jsou taktéž spojovány sázky na politické a společenské události. *„Kurová sázka je hazardní hra, u níž je výhra podmíněna uhodnutím sázkové příležitosti. Sázkovou příležitostí se rozumí zejména sportovní výsledek nebo událost veřejné pozornosti. Výše výhry je přímo úměrná výhernímu poměru (dále jen "kurs"), ve kterém byla sázka přijata, a vyšší sázky“* (186/2016 Sb. o hazardních hrách). Největší výhodou, nebo nevýhodou (zde záleží, z jaké perspektivy na tuto formu hazardní hry nahlížíme) je dostupnost. Na sportovní události lze sázet jak na pobočce, čímž se rozumí kamenná sázková kancelář, tak on-line, z pohodlí domova, pomocí počítače, mobilního telefonu, či jiného elektronického zařízení. Provozovat lze tedy téměř kdekoliv a kdykoliv a zároveň se dá před okolím snadno skrývat, jelikož převod peněz může být uskutečněn i virtuálně.

Loterie

Loterie je považována za druh hazardní hry, jež je založen na losování náhodných čísel, respektive losech, za účelem určení vítěze odměny. Loterie jsou v současnosti provozovány téměř v celém světě (Perez & Humphreys, 2012). Loterii můžeme rozdělit do základních odvětví, kterými z pravidla jsou: číselné loterie, peněžité loterie, věcné loterie a okamžité loterie. *„Číselnou loterii se rozumí hazardní hra, u níž je výhra podmíněna uhodnutím určitého čísla, několika čísel, kombinace čísel nebo číselného pořadí. Peněžitou a věcnou loterii se rozumí hazardní hra, u níž je výhra podmíněna vylosováním určitého losu. Okamžitou loterii se rozumí hazardní hra, u níž je výhra podmíněna výherní kombinací po setření*

¹ Na našem území nastal zvrát v roce 1990, kdy ještě v tehdejším Československu proběhla legalizace kurových sázek (Zákon č. 202/1990 Sb.).

zakryté části losu. U okamžité loterie se sázející na vyznačené, a až do doby koupě zakryté, části losu bezprostředně po jejím odkrytí dozví případnou výhru“ (186/2016 Sb. o hazardních hrách).

1.3 Patologické vs. problémové hráčství

„Patologické hráčství, někdy nazývané jako gamblerství, závislost na automatech apod., patří mezi tzv. návykové a impulsivní poruchy. Mezinárodní klasifikace nemocí definuje patologické hráčství jako poruchu spočívající v často opakovaných epizodách hráčství, které převládají na úkor sociálních, materiálních, rodinných a pracovních hodnot a závazků“ (Nechanská, 2018). Omezená svoboda chování, která negativně ovlivňuje nejen život hráče, ale i život jeho blízkých, příznak, který je nejčastěji asociován s tímto typem poruchy osobnosti. Diagnostikovat patologického hráče není jednoduchá záležitost, proto k jeho odhalení slouží několik metodik. Mezi nejpoužívanější se řadí Problem Gambling Severity Index (PGSI), Diagnostic and statistical Manual of Mental disorders (DSM-V) či jednoduchá dvoupoložková LIE/BET Screen (Fiedor, 2020).

Rostou také problémy s hraním na subklinické úrovni a mohou naznačovat riziko patologického hráčství, které se obvykle nazývá „problémové hráčství“. Perspektivy zaměřující se na problémové hráčství poukazují na to, že tento typ hráčství lze chápat mnohem obecněji, než výše zmíněné hráčství patologické, jelikož tento pojem není přesně vymezen. Existuje několik faktorů, které se pojí s rozvojem problémového hráčství. Z pohledu jedince můžeme rozdělit tyto faktory na vnější a vnitřní. *„Vnitřní determinanty jsou spjatý především s psychiatrickými, biologickými, či neurologickými vlastnostmi hráčů. Naproti tomu vnější determinanty souvisí s ekonomickými a sociálními charakteristikami hráčů a s prostředím provozoven hazardních her a jejich okolím“ (Fiedor, 2020, str. 16).*

Nejvíce ohrožené skupiny

I jako v jiných společenských sférách, či aktivitách, tak i zde, v oblasti hazardu, můžeme provést stratifikaci společnosti a podívat se, jaké skupiny jsou hazardem nejvíce ohroženy. Hazardní hráči, jejichž závislost přerostla hranici rizika či patologie, pocházejí ze všech sociálně-demografických skupin. Dnešní společnost je již tak rozmanitá, že roli nehraje vzdělání, výše příjmů, sociální zázemí ani další parametry. Hazardní hry utvářejí životní styl celé populace – nikdo není před jejich nákazou odolný (Caillois, 1998, str. 163).

I přes výše zmíněná tvrzení dochází v této oblasti k genderové stereotypizaci. Kulturní vzorce, které společnost vytváří, determinují, že muži budou mít k hazardu mnohem blíže, než ženy. Hazard je často asociován právě s muži, a ačkoli se v posledních dekadách začínáme setkávat stále častěji s jejich ženskými protějšky, stále jsou muži ve výrazné převaze, co se týče hazardních her. „*Pravda, muži jsou patologickým hráčstvím ohroženi více, ale pozor: V padesátých letech byla žena závislá na alkoholu u nás vzácností. Dnes žen s tímto problémem velmi přibýlo. Patologické hráčství existuje i u žen. Na rodinu a výchovu dětí to působí ještě hůře, než patologické hráčství mužů*“ (Nešpor, 2006, str. 16). Jak jsem již nastínil, vzhledem k tomu, že kulturní vzorce procházejí neustálou obměnou a znovupotvrzováním, může nastat v následujících letech převrat, který bude řadit do nejohroženější skupiny právě ženy.

Mezi další nejvíce ohrožené skupiny se řadí mladí lidé, kdy jedna z jejich slabých stránek může být například nedostatečná informovanost v rámci hospodaření s penězi. Studie z Velké Británie došla k závěru, že dospívající jedinci mají mnohem větší tendenci² stát se problémovými hráči, než jedinci dospělí (Forrest et al., 2012). Aspekt, který sehrává v dnešní době zásadní roli v prostředí hazardu, je on-line prostor. Doba, která posouvá množství věcí do on-line prostoru přináší s sebou také negativní dopady na společnost. Míra

²A to 2-4krát větší.

prevalence problémového a patologického hráčství mezi vysokoškolskými studenty patří mezi nejvyšší ze všech segmentů populace (Shaffer et al., 1999, Lesieur et al., 1991, cit. podle Neighbors et al., 2002). Množství mladých lidí může bez jakékoliv interakce provozovat hazardní hry v on-line prostředí, aniž by o tom mohl kdokoliv vědět, proto patří tato část populace do jedné z nejohroženějších skupin.

2 Sociologické teorie

V mé bakalářské práci se zabývám hazardními hrami zejména ze sociologické perspektivy, jak již naznačuje její samotný název. Proto v rámci této kapitoly budou rozebrány detailněji jednotlivé sociologické přístupy, které se právě hazardními hrami zabývají. Sociologie jako taková se zabývá sociálním životem jednotlivců, skupin, či společností a právě z hlediska těchto tří perspektiv se na hazard níže podíváme.

2.1 Strukturální funkcionalismus

První ze škatulky sociologických teorií bude strukturální funkcionalismus, což je sociologická makro teorie, nebo také myšlenkový směr, který je založen na předpokladu, že společnost je složena ze složek, které mají charakteristické funkce. Každá z institucí, vztahů, rolí či norem, které společně tvoří společnost, slouží svému účelu a každá je nepostradatelná pro pokračující existenci ostatních a společnosti jako celku. *„Ve strukturálním funkcionalismu je sociální změna považována za adaptivní reakci na určité napětí v sociálním systému. Když se některá část integrovaného sociálního systému změní, vytvoří se mezi touto a ostatními částmi systému napětí, které bude vyřešeno adaptivní změnou ostatních částí“* (Encyclopedia Britannica, 2022). Se Sociologickými studiemi založenými na bázi strukturálního funkcionalismu se pojí dva hlavní představitelé, jejichž myšlenky budou nastíněny níže.

Oba nahlízejí na hazard z pozitivního úhlu pohledu, kdy je na hazard nahlíženo, jako na regulátor napětí ve společnosti, díky kterému je zaručeno fungování společnosti. *„Devereux zpochybnil pohled na hazard jako na deviaci a sociální patologii, argumentoval tím, že hazard má pozitivní společenskou funkci, a to sice, že je jakýmsi „pojistným ventilem“ pro napětí a frustrace pociťované jednotlivci ve společnosti. Podle Devereuxe jsou takové pocity nutně vytoářeny hierarchickým kapitalistickým systémem, kde je jedinec podřízen požadavkům průmyslového způsobu výroby a kde ne každý člověk může být úspěšný“* (Binde, 2009, str. 13). Provozování

hazardu tedy mohou jednotlivci považovat za danou šanci, jak se dostat k bohatství, pomocí něhož budou moci získat všechny atributy úspěchu. Další studií, která se pojí se strukturálním funkcionalismem je studie iniciována Nechamou Tec. Práce Nechamy Tec (Tec, 1964), která pojednává o fotbalových sázkařích ve Švédsku, odhalila, že hazardní hráči nejsou poražení (alespoň v rámci jejich vnějšího života) a mají větší pravděpodobnost, že budou zaměstnání, vzestupně mobilní³ a motivováni k dosažení úspěchu. (Bernhard, Futrell & Harper, 2009). „75 procent švédských mužů se účastní této hry, a tedy pojetí hazardu jako sociální deviace je v tomto případě zjevně nevhodná“ (Binde, 2009, str. 14). Tento fakt pouze podporuje tvrzení, že ze sociologického hlediska není na hazard nahlíženo, jako na jistou formu deviantního chování, nýbrž jako na něco, co je pro společnost prospěšné. „Hazardní hry udržují při životě naděje na sociální zlepšení a zároveň zmírňují některé frustrace, plynoucí z překážek, s nimiž se část populace potýká.“ (Tec, 1964, str. 113). „Bez Stryktipset⁴ by tedy Švédsko čelilo v 60. letech riziku revolučního útoku na třídní společnost, v jehož čele stojí zejména frustrovaná část dělnické třídy“ (Tec, 1964, str. 117). Devereux i Tec vnímají hazard jednoznačně jako pozitivní věc, jelikož jeho funkce, a to sice funkce „pojistného ventilu“ chrání společnost před nebezpečnými silami, generovanými zmíněnými frustracemi lidí. Teorie skutečně produkuje věrohodné motivace, vyplývající ze sociální frustrace.

Vzhledem k tomu, že většina z těchto tezí je převzata z myšlenek strukturálních funkcionalistů, zejména od Talcotta Parsonse, můžeme říci, že nejčastější motivací plynoucí z těchto strukturálně funkcionalistických teorií je naděje na sociální zlepšení, uskutečněnou pomocí získaného bohatství. Vzhledem ke skutečnosti, že legitimita sociálních nerovností je založená na

³ Vzestup ve společenské hierarchii (z jedné pozice na druhou)

⁴ Produkt herní společnosti Svenska Spel, jehož cílem je sázet 1, X, nebo 2 (výhra domácích, remíza, výhra hostů) ve 13 fotbalových zápasech. Podobá se dnešnímu principu kurzového sázení na sportovní události.

víře v rovnici: vzdělání – výkon – příjem, je pravděpodobné, že právě hazardní hry mohou být považovány za výše zmíněnou naději na sociální zlepšení⁵, bez ohledu na výše zmíněnou rovnici.

2.2 Sociální frustrace a únikové teorie

„V sociologických a kulturních studiích je častější názor, že hazardní hry sice zmírňují napětí a frustrace, které jednotlivci pocítují kvůli jejich postavení ve společnosti, ale že taková úleva není hlavním vysvětlením toho, proč se hazardní hry provozují v určité společnosti“ (Binde, 2009, str. 14). Je důležité zmínit, že nemalé množství sociologických studií tvrdí, že únik z rutinního života v moderní společnosti je **motivem** pro hazard. Ovšem, na co bude v rámci této kapitoly kladen důraz, je tzv. „teorie toku“ (z anglického „flow theory“), kterou formuloval americký psycholog, Mihaly Csikszentmihalyi. Teorie toku spojuje tři různé perspektivy v jednu, a to sice sociologickou, psychologickou a kulturní. Csikszentmihalyi (1990) definuje „flow“⁶, jako duševní stav, při kterém je osoba ponořena do určité činnosti tak, že se jí nic jiného nezdá důležité, okamžik, kdy se její tělo nebo mysl vzepne k hranicím jejích možností ve vědomé snaze dosáhnout něčeho obtížného, co stojí za to. Sociální realita, která je lidmi utvářena prostřednictvím každodenních aktivit, hraje v rámci této teorie významnou roli. Hazardní hry dokáží pomocí určitých pravidel a nástrojů vymezit výsek reality, se kterým se daný jedinec, respektive hráč, dokáže vypořádat předvídatelným způsobem, a to sice ve stavu, který je pro daného jedince velmi příjemný, což vede k pozitivnímu duševnímu stavu člověka. Jedinec je součástí hazardní hry, která vymezuje možnosti. Tímto je umožněna predikce daných možností hry, tím pádem hráč dosahuje jisté míry kontroly nad prostředím (Csikszentmihalyi & Bennet, 1971; Binde, 2009).

⁵ Zejména pro jednotlivce z nižších sociálních tříd, kteří by v případě výhry mohli dosáhnout na vyšší postavení, či společenské uznání ve vyšších společenských vrstvách.

⁶ Česky též proudění, nebo plynutí.

Za předpokladu, že existují dvě oddělené oblasti činností, a to sice každodenní svět a svět hazardu, můžeme ve zkratce vysvětlit, na jakém principu fungují únikové teorie. Frustrace, které daný člověk (hráč) pociťuje v každodenním světě, tlačí jednotlivce směrem do světa hazardu, to znamená, že hráč „utíká“ z každodenního života do světa hazardu, kde se cítí mnohem svobodněji a který má pozitivní vliv na uspokojení potřeb člověka. Teorie taktéž tvrdí, že svět hazardu láká hráče zejména dvěma hlavními skutečnostmi, a to sice odměňováním a množstvím vzrušujících zážitků. Zejména tyto zkušenosti jsou považovány za vhodné k úlevě frustrace.

Kvantitativní a další studie, týkající se podrobností útěku a odpovídajících emocionálních a smyslových odměn hazardu, jsou velmi cenným zdrojem informací pro studie týkající se samotného problémového hráčství. Pomocí těchto studií mohou být odhaleny nejen samotné motivy pro zapojení do konkrétních forem hazardu, ale taktéž síly, které vytlačují daného hráče z běžného života do světa hazardu. Následně odhalené síly by měly mít vliv na míru zapojení do hazardních her (Binde, 2009).

2.3 Společenské odměny hazardu

Mnoho z prací, které diskutují o společenských odměnách, jež jedinci získávají skrze hazardní hry, se dá charakterizovat jako symbolický interakcionismus, který vychází zejména z myšlenek dvou amerických sociologů, a to sice filozofa Georga Herberta Meada a sociologa Herberta Blumera. Tento sociologický směr, který vzniká ve 20. století zdůrazňuje, že lidské jednání je založeno na interpretaci událostí, nikoliv pouze na reakci na dané podněty, jako je tomu u behaviorismu.

Občas se zdá, že lákadlo hazardu je téměř primární. „Zdá se, že lidé v široké škále lokalit rádi prožívají „akci“, jako to nazval někdejší kasino dealer Erving Goffman“ (Bernhard, Futrell & Harper, 2009, str. 617). Akce znamená vzrušení, nadšení a napětí, když „adrenalin prostupuje naším tělem“. Touha zůstat v

akci je natolik intenzivní, že mnoho hráčů je schopno postavit „akci“ na místo běžných životních potřeb⁷, zkrátka bytí v „akci“ vytlačí jiné problémy (Lesieur, 1992).

Hlavním představitelem pojednávajícím o hazardu z hlediska společenských odměn byl americký sociolog Erving Goffman (Binde, 2009). Goffman se zaměřuje na sociální interakci mezi gamblery a společenskými odměnami, které jednotlivci získávají z hazardních her. Goffman konceptualizoval společenský život obecně jako hru (Goffman, 1961, 1969 & 1975). Jeho názory na hazard jsou nejvýraznější v eseji *Where the Action Is* (Goffman, 1969), ve které jsou akce definovány jako činnosti, které jsou následné, problematické a podnikané pro pocit „vlastního dobra“. Příklady takových činností jsou sporty, účast v politických debatách a noční kluby, kdy je hazard vnímán jako „prototyp akce“ (Goffman, 1969). Akce je vždy veřejná a „osudová“ – není předem dáno, jak se věci vyvinou. Z toho plyne, že akce staví jednotlivce pod tlak a odhalují jeho charakter.

Charakter je dle Goffmana velmi paradoxní jev. Na jednu stranu je to do jisté míry stabilní rys člověka: je to vlastnost člověka. Na druhou stranu se charakter může snadno změnit. Charakter může být rychle vytvořen nebo zničen chováním člověka v zásadních sociálních situacích (Goffman, 1969). Hledáním „akce“ mohou lidé usilovat o vytvoření nebo znovuvytvoření obrazu jejich charakteru. Obraz charakteru může být shledán jako něco silného, v rámci tvoření obrazu charakteru, ovšem v určitém smyslu mohou daní jedinci také selhat a pošpinit dojem, který vytvářejí ve společenském životě: Z tohoto tvrzení plyne, že charakter je hazardní povahy (Goffman, 1969). Goffman vidí účast lidí na „akci“ jako „charakter soutěže“, což je zvláštní druh morální hry. *„Vzrušení, projev charakteru a vedlejší produkty hazardních her se v případě akce stávají tichým účelem celé show“* (Goffman, 1969,

⁷ Jako je spánek, jídlo, či vykonání potřeby.

str. 181). Goffmanovým základním stavebním kamenem je skutečnost, která tvrdí, že hlavní motivací pro účast na hazardních hrách je touha jednotlivců udělat příznivý dojem na druhé. Jedinec toho dosáhne tak, že prokáže jak dovednost ve vybrané hře, tak následně vyrovnanost při výhrách a prohrách. Tímto způsobem lze dosáhnout zvýšení osobní prestiže a společenského uznání (Binde, 2009). Vzhledem k výše zmíněnému tvrzení lze vyvodit závěr, který tvrdí, že jedinci, účastníci se hazardních her sami, by měli být motivováni mnohem méně, než ti jedinci, kteří provozují hazard v přítomnosti dvou a více lidí, například se spoluhráči, protivníky, nebo v přítomnosti diváků (Binde, 2009). Tento Goffmanův pohled je přítomen v mnoha dalších sociologických analýzách a studiích hazardu.

Jak jsem již výše zmínil, i přesto, že sám Goffman nepopisuje své myšlení jako symbolický interakcionismus, bývají tak jeho myšlenky často označovány. Níže bude ve zkratce definována asociace symbolického interakcionismu a hazardu. Pro „soutěž charakteru“, o které byla řeč v předešlých řádcích, jsou stěžejní významy, které jsou vytvářeny v rámci sociální interakce. *„Charakterová soutěž se nemůže konat, pokud si účastníci nebudou vykládat herní akce mající významy týkající se charakteru a společenské prestiže. Tyto významy jsou vytvářeny a znovu potvrzovány v sociální interakci hazardní hry; akce nemohou být jednak nošeny vnitřně a v druhé řadě se nemohou komplexně utvořit kdekoli, pouze v kontextu hazardních her“* (Binde, 2009, str. 17). Zde je nutno podotknout, že téměř všechny studie, které se pojí s Goffmanovým symbolickým interakcionismem, se týkají prostředí hazardních her, kde dominují muži. Otázky prestiže a charakteru se nezdají být příliš důležité v herním prostředí ovládaném ženami, jako jsou například dané oblasti kasin, ve kterých se vyskytují automaty s možností nízkých vkladů/sázek, či bingo.

Mnoho studií hazardu, které se zaměřují na společenské odměny hazardu, zmiňují, že právě společenské odměny souvisí s pospolitostí a družností. *„Prostřednictvím sociální interakce, která se odehrává během hazardní hry, dochází k vytvoření a následnému znovupotvrzování společných hodnot; hazardu jsou dány významy, které mu umožňují fungovat jako společenská a skupinová aktivita“* (Binde, 2009, str. 17). Z toho vyplývá, že lidé provozují hazard, jelikož mohou díky němu dosáhnout nových životních konexí.

2.4 Subkulturní studia

Síla hazardu vytvářet sociální sounáležitost a rozdávat sociální odměny je jádrem subkulturních studií, které pojmají prostředí hazardu jako prostředí jisté subkultury, či samotné ohraničené kulturní sféry. Z hlediska subkulturních studií můžeme říci, že pravidelní sázkaři neprovozují hazard jen za účelem setkávání se s jinými lidmi, kdy pomoci tohoto účelu uspokojují svou potřebu sociálních kontaktů, ale účastní se i předmětu činnosti ke specifickým a komplexním kulturním kódům (Binde, 2009). Stručně řečeno, jedinci při vstupu do kasina, či jiného prostoru hazardu, opouštějí běžný, a sice reálný svět. Za tohoto předpokladu jedinec přichází o svou identitu, se kterou je asociován v rámci každodenního světa. Tímto vzniká skutečnost, že jedinec, který vstupuje do světa hazardu, musí předpokládat jinou identitu, se kterou je on, ve vymezeném světě hazardu asociován. Marvin B. Scott ve své knize *The Racing Game* shrnuje své postřehy ze subkulturního světa sázkařů na dostihové dráze: *„Závodní dráha sama o sobě tvoří malý vesmír. ... Sociální třída a další charakteristiky hráčů jsou v této oblasti vyloučeny a označeny jako nerelevantní. ... Nejen, že jsou vyloučeny externí identity, ale vzhledem k tomu, že hráči mohou vykonávat svou činnost, prokázat své dovednosti a ukázat svou racionalitu, vytvářejí koňské dostihy nové identity. ... Protože jedinec je v blízkém prostředí dráhy ponořen do děje v přítomnosti ostatních jedinců, kteří jsou pohlceni danou realitou podobně, jeho „pole vědomí“ je mu vtlačeno a následně potvrzováno s*

jasností a zřetelností. Jinými slovy, prožívaná realita je všeobjímající realita“ (Scott, 1968 cit. podle Binde, 2009, str. 18). Některým jedincům se svět hazardu může zdát výhodnější než běžný svět, což daného jedince motivuje k tomu, aby v prostředí hazardu trávil spoustu času a následně utrácel mnoho peněz. Z lékařského hlediska na zapojení do hazardních her jsou takové osoby pravděpodobně považovány za patologické hráče, ovšem z hlediska sociologického jsou považovány pouze za pravidelné účastníky herny (Binde, 2009).

John D. Rosecrance popsal a analyzoval tyto vysoce angažované sázkaře ve své knize *The Degenerates of Lake Tahoe: A Study of Persistence in the Social World of Horse Race Gambling*. Název knihy odkazuje na sázkaře, kteří si říkají „zvrhlíci/degenerovaní“: dokonce i na Štědrý den se shromáždili v Harrah's Race Book v South Lake Tahoe v Nevadě, aby si mohli vsadit na koně. Rosecrance (1985 & 1986) tvrdí, že sociální identita patřící ke skupině sázkařů je jedním z hlavních důvodů, proč tito hráči v hazardu setrvávají, navzdory tomu, že ztratí z dlouhodobého hlediska velký obnos peněz. Odměny za členství ve skupině (čímž se může rozumět například uvolněná atmosféra, opětovné potvrzení vlastních hodnot) jsou považovány za nejvýraznější motivaci, respektive za nejvýraznější faktor vytrvalosti, který jedince „nutí“ zůstat součástí dané sociální skupiny (Rosecrance, 1985). Vzhledem k tomu, že členství v této skupině lze udržet pouze stálou účastí na hazardní hře, je její přerušování velmi problematické.

Zatímco teorie společenských odměn hazardu takto působí na určité jednotlivce, motivace k hlubokému zapojení do hráčské subkultury může být taktéž posílena zkušeností individua (v tomto případě gamblera) z běžného života většinové společnosti, který může být jednotlivcem považován za frustrující. Ocean (1996) tvrdí, že kasino představuje subkulturu s odlišnými hodnotami, přesvědčením a neformálními normami. Je to „spravedlivý svět“,

kde jsou sociální rozdíly, etnická identita i fyzické handicapy irelevantní. Klíčovou hodnotou mezi běžnými hráči je **poražení systému**, kterého lze dosáhnout pomocí **kooperace**. Hazardní hráči se vnímají jako sociální skupina, mající společný zájem proti kasinu. Postupem času dochází k vytvoření odlišné identity, která jednotlivce „doprovází“ v sociálním světě kasina a dopomáhá ke zvýšení sebevědomí, což následně vede k častému hraní hazardních her (Binde, 2009). Pro běžné hráče je být součástí subkultury kasina odměnou, proto zde tráví spoustu času a dochází k vynaložení většího obnosu peněz. Zároveň je důležité zmínit, že mnoho z těchto jedinců pociťuje nespokojenost s vnějším prostředím, a to sice s realitou běžného světa, kde zastávají podřadné společenské pozice, mají nízký sociální status a nemají mnoho přátel, díky čemuž pociťují velmi nízkou míru sociální sounáležitosti (Binde, 2009). Skutečnost, že je daný jedinec silně závislý na hazardních hrách, vede společnost k vytváření speciálního druhu sociálních předsudků, a to sice stigmatizaci. *„Stigmatizace je mocný nástroj sociální kontroly, který lze použít k marginalizaci, vyloučení a ovládnutí jednotlivců. Podle zjištění je škodlivé hráčství více stigmatizující než některé jiné zdravotní problémy, i když to může být ovlivněno kontextem nebo sociálními charakteristikami pozorovatelů“* (Úřad vlády České republiky, 2013, str. 54). V americké společnosti bývá těžký hazardní hráč označován jako někdo, kdo má nějaký typ duševního nebo osobního problému. Tím je pro jednotlivce ještě mnohem těžší se odpoutat ze subkultury kasinového hazardu a znovu se začlenit do většinové společnosti (Binde, 2009). Pro sociálně marginalizované osoby se tak hazardní hry v kasinu mohou stát útočištěm, kde najdou hodnotnější život než ve společnosti obecně. Ocean (1993) shrnuje sociální síly, které vytvářejí tlak, jež způsobuje, že je daný jedinec tlačěn od života většinové společnosti do subkultury pravidelného kasinového hazardu. Svět hazardu umožňuje lidem tíhnout k sociálním situacím, které je staví do vyššího postavení. Toto tvrzení jen

potvrzuje skutečnost, že je pro jednotlivce, kteří pocítují napětí v oblasti reálného světa, svět hazardu mnohem přívětivější.

Problematika peněžních ztrát je vždy diskutována v subkulturních studiích. Vzhledem k tomu, že perspektiva je sociologická, velké peněžní ztráty nejsou považovány za důsledek patologického hráčského chování. Prohry jsou obvykle vnímány jako důsledek neadekvátního hospodaření s penězi a chybnými strategiemi hry (Hayano 1982; Lesieur 1984; Oldman 1978; Rosecrance 1986). Spíše než být podroben psychologické léčbě by se měl hazardní hráč, který prohraje hodně peněz, vzdělávat v optimálních strategiích hraní a sázení.

2.5 Geografické analýzy

Hazard ze sociologického hlediska je poněkud odlišný, snaží se porozumět zejména motivacím, které hráče tlačí do světa hazardu, kdy kapitál, který je využíván k uskutečnění samotných her, není prioritou. Binde (2009) tvrdí, že sociální a demografické charakteristiky hráčů jsou často jakousi alfou a omegou sociologických studií hazardu. Jakmile jsou tyto charakteristiky zmapovány v geografickém prostoru, dochází k výskytu mnoha různých vzorců zapojení se do hazardních her. Problémů, které lze zkoumat pomocí geografických analýz, je několik. Binde (2009) považuje za stěžejní nejméně tři důvody, v rámci kterých se vyskytuje jistá asociace mezi dostupností hazardních her a socioekonomickými proměnnými v geografickém prostoru. Za prvé *„hazard je mnohostranná činnost a spotřebitelé různých forem hazardních her mají specifické demografické a socioekonomické profily. Například hraní binga je typicky prisuzováno starším ženám z dělnické třídy, zatímco poker je prisuzován mladým a vzdělaným mužům“* (Binde, 2009, str. 20). Jakmile se na toto tvrzení podíváme retrospektivně, lze dojít k závěru, že stigmatizace je pojem, s poněkud širokým zastoupením v rámci hazardních her, kdy jsou hráči mnohdy stigmatizováni i nevědomě, pomocí jistých tvrzení. Druhým

důvodem je, že studie týkající se prevalence problémového hráčství, které byly provedeny v západních zemích, ukazují, že vlastnosti problémových hráčů se odlišují od vlastností ostatních jedinců. „*Například, mají tendenci být mladší, mnohem častěji se jedná o muže, nikoliv o ženy, mají podprůměrné vzdělání, jsou svobodní a ve větší míře patří k etnickým menšinám*“ (Binde, 2009, str. 21). Potencionálním třetím bodem je skutečnost, že poskytovatelé hazardních her si mohou vybrat nebo omezit své marketingové úsilí na konkrétní geografické oblasti. Novozélandská studie odhalila, že lidé, jejichž bydliště se nachází v blízkosti (tj. do 0,7 km) kasin, provozoven hracích zařízení, či poboček sázkových kanceláří mají mnohem větší sklon k hazardním hrám, respektive šanci stát se problémovými hráči, než rezidenti, jejichž bydliště se nachází od výše zmíněných provozoven ve větší vzdálenosti (tj. 3,1 km a více) (Pearce et al. cit. podle Fiedor, 2020, str. 19).

3 Nejčastější motivace k hraní hazardních her plynoucí z předešlých výzkumů

Z předešlých výzkumů, zaměřujících se na motivace k hraní hazardních her vyplývá, že za nejčastější motivaci je považována motivace finančního charakteru.⁸

Když jsou jednotlivci v rámci různých výzkumů dotazováni na důvody pro hraní hazardních her, alternativa „vyhrát“ nebo „vyhrát peníze“ je obvykle nejčastější volbou (The Productivity Commission, 1999; Dixey, 1982; Dickerson et al. 1990, cit. podle Binde 2009, str. 58). Hagfors et al. (2022) ve své studii uvádí, že výhra peněz byla nejčastějším motivem pro účasti na hazardní hře u více než poloviny respondentů a zároveň více než čtvrtina z respondentů uvedla výhru peněz jako motivaci sekundární. *„Sen o výhře jackpotu. Tento motiv je důležitý v loteriích a jiných soutěžích, kde se lidem za malý vklad nabízí možnost vyhrát obrovské částky peněz, které slibují změnu života k lepšímu“* (Binde, 2009, str. 59). S hypotézou, která tvrdí, že hlavní motivací pro účast na hazardní hře je vidina zisku peněz, pracuje taktéž kvantitativní korejská studie, která poukazuje na skutečnost, že většina motivací je tvořena zejména čtyřmi základními motivacemi, kterými jsou; vidina zisku peněz, zábava, socializace a vzrušení. *„Nejsilnější motivací pro účast na hazardu mezi subjekty byly: vidina zisku peněz (42,7 %), zábava (23,0 %), socializace (11,2 %) a vzrušení (7,3 %). Celkem, 84 % účastníků poukázalo na to, že jako motivaci k hazardním hrám považují vidinu peněz, zábavu, socializaci nebo vzrušení“* (Lee et al., 2007). Motivace, jež jsou uváděny sekundárně, vykazují určitou míru proměnlivosti, ovšem za nejčastější motivaci je ve většině výzkumu uváděna motivace finančního zisku.

⁸ Výhra většího obnosu peněz.

Jelikož jsou peníze hmatatelnou odměnou hazardu, je přirozené, že právě tato motivace bude velmi frekventovaná (Rosecrance, 1985). Nicméně je důležité říci, že tyto různé druhy motivací jsou pouze orientační, jelikož jednotlivci mohou mít různé druhy základních postojů a cílů (Hing et al., 2015). Koňské dostihy ve Velké Británii, fenomén 20. století, který byl samozřejmě také analyzován pomocí studie hráčského chování, dospěla k závěru, že existují čtyři hlavní motivace pro sázení na koňské dostihy ve Velké Británii, a to sice; finanční zisk, intelektuální výzva, vzrušení a sociální interakce⁹ (Bruce et al., 1992). Zde opět vidíme, že zatímco sekundární motivace vyznávají určitou míru proměnlivosti, vidina zisku peněz figuruje na předních příčkách ve všech zmíněných výzkumech.

Rozdíly mezi mužskými a ženskými motivacemi

Zatímco výše byly motivace rozebrány obecně, nyní se podíváme, jaké motivace se pojí s mužským pohlavím a jaké naopak s ženským. Někteří autoři se domnívají, že ženy jsou více motivovány k hazardním hrám z vnitřních důvodů, jako je únik z negativní nálady, či pouhá relaxace (Hallebone et al., 1999 cit. podle Hing et al., 2015, str. 5). V rozhovorech, kterých se účastnilo téměř 170 domorodých Australanů¹⁰, byly karetní hry většinou odpovědí¹¹ u ženského pohlaví (Breen, et al., 2011). Jako nejčastější motivace byly uváděny: socializace, únik¹², vidina výhry peněz, vyplnění volného času a s tím spojené vyhnutí se nudě. Výzkum zaměřený na ženy v Jižní Africe dospěl ke zjištění, že hlavní motivací afrických žen je sociální interakce, uvolnění stresu a pocit sounáležitosti (Scott & Barr, 2013).¹³

⁹ Můžeme ztotožnit s faktorem socializace.

¹⁰ Na severu Nového Jižního Walesu.

¹¹ Na otázku zjišťující preferovanou formu hazardní hry.

¹² Zde bráno jako únik z běžného života (reálného), kde je jedinec utlačován, či pociťuje napětí.

¹³ Všechny motivace, zmíněné v souvislosti se studií (Scott & Barr, 2013) můžeme zařadit do jedné ze čtyř vytvořených kategorií, a to sice do socializace, se kterou se všechny výše zmíněné motivace pojí.

Na rozdíl od žen, muži jsou více motivováni k hazardním hrám vnějšími faktory, včetně vyhrávání peněz, porážení konkurentů a předvádění dovedností¹⁴ (Hare, 2009 et al., cit. podle Hing et al., 2015, str. 5).

Z toho vyplývá, že ženy jsou motivovány zejména socializací¹⁵ a volným časem, kdy výhry mohou být přerozdělovány, zatímco většina mužů je motivována vidinou zisku peněz (Hing et al. 2015).

4 Stručné shrnutí

Kapitola sociologických teorií sdružuje různé perspektivy zkoumající hazard z neobvyklého hlediska a to sice sociologického. Sociologie jako taková má ovšem široké pole působnosti a její aplikace na svět hazardu přináší velmi komplexní pohled na tento fenomén. Analýzou těchto teorií jsem dospěl k závěru, že na samotný hazard nemusí být nahlíženo pouze v negativním světle, ba naopak, měli bychom tento fenomén zkoumat z více perspektiv a tzv. „nesoudit knihu podle obalu.“

V samém začátku je popsán hazard z hlediska významné sociologické teorie 20. století, a to sice z pohledu strukturálního funkcionalismu. Ačkoliv se jedná o téměř 100 let starou sociologickou teorii, lze ji v lehce upraveném stavu aplikovat na dnešní společnost. Skutečnost tvrdící, že právě provozováním hazardu se mohou jednotlivci dostat k bohatství, pomocí něhož budou moci získat všechny atributy úspěchu, je jistě tvrzení, které souvisí i s životem v nynější moderní společnosti, ve které hrají peníze velkou roli.

Vzhledem k široké škále různých motivací byly vytvořeny 4 základní kategorie motivací vycházející z předešlých výzkumů, či studií (Hing et al. 2015; Bruce et al. 1992; Lee et al. 2007; Hagfors et al. 2022; Binde 2009; Shinaprayoon et al. 2017), a to sice: **vidina peněz/bohatství**, **socializace**,

¹⁴ Můžeme zařadit do kategorie intelektuální výzvy.

¹⁵ Kdy je důraz kladen na udržení sociálních a kulturních vazeb.

intelektuální výzva, zábava. V tabulce níže je zobrazeno propojení čtyř kategorií motivací k hraní hazardních her se sociologickými teoriemi zabývající se motivacemi obecně.

Tabulka č. 1: Kategorizace motivací na základě rešerše literatury

	Vidina peněz/bohatství	Socializace	Intelektuální výzva	Zábava
Strukturální funkcionalismus	✓			
Sociální frustrace, únikové teorie			✓	
Společenské odměny hazardu		✓	✓	
Subkulturní studia		✓		✓

Zdroj: vlastní zpracování

II. EMPIRICKÁ ČÁST

5 Cíl výzkumu

Cílem tohoto výzkumu bylo odhalit nejčastější motivace, které vedou jednotlivce do světa hazardních her. Vzhledem k vysoké míře proměnlivosti, kterou společnost vykazuje, lze říci, že existuje mnoho motivací, se kterými se daní jednotlivci ztotožňují.

Výzkumné otázky (+ formulace hypotéz)

Jak již naznačuje provedená rešerše literatury v první polovině mé práce, výzkumná otázka bude pouze jedna, a to sice „**jaké jsou nejčastější motivace k hraní hazardních her?**“ Vzhledem k vysoké rozmanitosti této výzkumné otázky byly vytvořeny čtyři kategorie motivací, plynoucí z předešlých studií, či výzkumů¹⁶ a taktéž tři hypotézy pojící se s výše vytyčenou výzkumnou otázkou.

- H1: Motivace k hraní hazardních her se liší napříč věkovými skupinami.

Na základě předešlých výzkumů byly taktéž vyvozeny hypotézy mé bakalářské práce, které se úzce pojí s výzkumnou otázkou zaměřenou na motivace k hraní hazardních her. První z hypotéz je zaměřena na motivace k hraní hazardních her, které se liší na základě věku a obecně předpokládá, že motivace u věkové skupiny 18–24 let se liší od motivací jedinců, jež spadají do věkové kategorie 25 let a více. Mnoho jedinců z věkové kategorie 18–24 v předešlých výzkumech uvedlo, že právě vidina zisku peněz je hlavní motivací, se kterou vstupují do světa hazardu (Giacopassi et al. 2006). Tuto motivaci podporuje on-line prostředí, které dělá v dnešní době z hazardu mnohem dostupnější a rozmanitější aktivitu, jež „nabízí“ rychlý příjem peněz (Hollén et al., 2020).

¹⁶ Viz. kapitola 4.

S přibývajícím věkem se s motivacemi k hazardu pojí zejména socializace, či redukce stresu z každodenního života (Pattinson & Parke, 2016). Cílem této hypotézy je zjistit, zda-li se opravdu jednotlivé motivace liší, či nikoliv a jaké motivace jsou asociovány s jednotlivými věkovými skupinami.

- H2: Motivace asociovány s mužským pohlavím se pojí zejména s vidinou zisku peněz, zatímco motivace asociovány s ženským pohlavím se pojí se socializací

Druhá hypotéza se zabývá motivacemi na základě pohlaví. Dle tvrzení plynoucích z předešlých výzkumů (Breen et al. 2011; Scott et al. 2013; Hing et al. 2015) jsou mužské motivace odlišné od těch ženských. Zatímco u žen můžeme vidět převahu motivací spadajících do kategorie¹⁷ socializace, u mužů převažují motivace, které jsou úzce spjaty s kategorií finance/vidina zisku.

- H3: Na základě motivace k hraní hazardních her se liší frekvence hraní

Poslední z motivací zkoumá dvě proměnné, a to sice míru frekvence hraní hazardních her v asociaci s již výše zmíněnými motivacemi. Bylo zjištěno, že s vyšší mírou účasti na hazardních hrách se pojí motivace obsahující prvky vzrušení (Harris et al. 2021). Hypotéza má za úkol zjistit do jaké míry se motivace proměňují na základě frekvence hraní hazardních her.

6 Metodologie

V celé mé bakalářské práci se zabývám hazardními hrami ze sociologického hlediska. Sociologická perspektiva nemá za úkol nahlížet na hazard jako na druh ekonomické aktivity, která se pojí s deviantním jednáním, nýbrž jako na něco, co je v jisté situaci pro společnost pozitivní a v jiné zase negativní. Fenomén hazardních her lze zkoumat jak kvalitativní, tak

¹⁷ Motivace, jež jsou zde uváděny, jsou přežaty z vytvořených čtyř kategorií motivací.

kvantitativní výzkumnou metodou. Vzhledem k vytvořeným hypotézám a vytyčeným cílům práce byla zvolena kvantitativní výzkumná strategie. Sběr dat byl následně proveden pomocí dotazníkového šetření, které probíhalo po dobu tří týdnů, a to sice od 26. února do 12. března roku 2022 v on-line prostředí. Dotazník (příloha 1) byl vytvořen pomocí platformy Google Forms a následně rozeslán pomocí sociálních sítí¹⁸. V první řadě byl dotazník vložen pomocí odkazu na platformu Facebook, kde byl sdílen na mém osobním profilu a následně taktéž vložen do univerzitní skupiny Univerzity Palackého v Olomouci. Následně byl dotazník vložen na sociální síť Instagram. Skrze poslední dvě zmíněné platformy, a to sice Whatsapp a Messenger byl dotazník rozeslán zejména mezi skupiny lidí, které mají s hazardem již zkušenost. Dále byl dotazník šířen mezi mé rodinné příslušníky a přátelé, které jsem pověřil o rozšíření dotazníku mezi starší jedince, aby byly pokryty všechny věkové kategorie. I přes tuto snahu se mi podařilo oslovit zejména mladší respondenty (viz limity studie), tudíž nemohu považovat toto šetření za plně reprezentativní.

Tvorba dotazníku vycházela z dotazníku, jenž pracuje s motivacemi založenými na teorii sebeurčení (Shinaprayoon et al. 2017) a zároveň byla provedena kategorizace motivací dle výzkumů zabývajících se totožnou problematikou (Hing et al. 2015; Bruce et al. 1992; Lee et al. 2007; Hagfors et al. 2022; Binde, 2009).

6.1 Technika sběru dat

Jak jsem již zmínil výše, sběr dat byl proveden pomocí dotazníkového šetření. Důvodem výběru této metody sběru dat byl prostý, mým cílem bylo zacílit na respondenty on-line formou a zároveň získat větší množství odpovědí. Vzhledem ke skutečnosti, že Gavora (2000) uvádí, že dotazník

¹⁸ Facebook, Instagram, Whatsapp a Messenger.

slouží zejména pro hromadné získávání údajů, je v mém případě dotazníkové šetření ideální technikou sběru dat.

Sběr dat v on-line prostředí jsem zvolil, jelikož v období pandemie markantně vzrostla aktivita v on-line prostoru. Druhým, spíše latentním důvodem výběru této techniky sběru dat v asociaci s on-line prostředím, je návaznost na mou osobou vybrané téma hazardních her. Jedinci, kteří dotazník vyplňovali, zůstali v naprosté anonymitě, ať už se bavíme o anonymitě dat, či anonymitě při samotném vyplňování dotazníku.

Dotazníkové šetření

Nyní se již podíváme na samotnou strukturu dotazníkového šetření, na jeho obsah a další náležitosti s touto technikou sběru dat spojené. Otázky vyskytující se v dotazníku byly sestaveny na základě rešerše literatury a hypotéz. Dotazník čítal 24 otázek, které byly rozděleny do dvou sekcí (viz příloha 1, dotazník).

V první sekci respondenti odpovídali na 7 otázek, z nichž 5 bylo identifikačních (viz přiložený dotazník). Zbylé dvě otázky se již pojily s hazardem jako takovým.

V sekci číslo dvě se vyskytovalo 17 otázek, respektive tvrzení, které byly založeny na principu Likertovy škály. *„Likertovy škály se používají na měření postojů a názorů lidí. Skládají se z výroku a stupnice. Na stupnici člověk vyjádří stupeň svého souhlasu, resp. nesouhlasu s výrokem“* (Gavora, 2000, str. 92). Cílem druhé sekce bylo zaměřit se již na samotné motivace k hraní hazardních her. Všechna 17 tvrzení mělo za cíl odhalit nejčastější motivace vedoucí dané jedince k hraní hazardních her a naplnit tak vytyčený cíl práce. Respondenti měli za úkol vyjádřit míru souhlasu s danými tvrzeními na stupnici 1-7, kdy; 1 (úplný nesouhlas) až 7 (úplný souhlas). V případě, že se respondent plně neztotožňoval s žádnou z uvedených možností, měl za úkol zvolit takovou

odpověď, která byla jeho osobě nejbližší. Dotazníkové šetření nebylo příliš časově náročné, respondentovi zabralo zhruba 5-10 minut. Důraz byl kladen zejména na srozumitelnost a taktéž byla zachována anonymita.

6.2 Výzkumný vzorek

Vzorek respondentů byl vybrán pomocí ankety. „V anketě je výběr jedinců založen na rozhodnutí respondenta zodpovědět otázky uveřejněné v masových sdělovacích prostředcích“ (Disman, 2000, str. 113). Skutečností, že se dotazník dostal i do „rukou“ jednotlivců, kteří s hazardem neměli dosud žádnou zkušenost, jsem si vědom. Celkový počet respondentů (n) se rovná 167. Dotazníkové šetření zodpovědělo 55,7 % (93) mužů a 44,3 % (74) žen. Věk respondentů byl strukturován do šesti kategorií, přičemž 74,3 % (124) z respondentů uvedlo, že spadá do kategorie 18 – 24 let. Následující kategorie byly zastoupeny: 25-34 let 9,6 % (16), 35-44 let 7,8 % (13), 45-54 let 5,4 % (9), 55-64 let 3 % (5), 65 let a více 0 %.

Tabulka č. 2: Poměr pohlaví a věku na základě odpovídajících respondentů

	18- 24 let	25-34 let	35-44 let	45-54 let	55-64 let	65 a více let	CELKEM N (%)
Muž	72 (43.1)	9 (5.4)	4 (2.4)	5 (3.0)	3 (1.8)	0 (0.0)	93 (55.7)
Žena	52 (31.1)	7 (4.2)	9 (5.4)	4 (2.4)	2 (1.2)	0 (0.0)	74 (44.3)
CELKEM	124	16	13	9	5	0	167
N (%)	(74.3)	(9.6)	(7.8)	(5.4)	(3.0)	(0.0)	(100.0)

Zdroj: dotazníkové šetření, vlastní zpracování

V rámci otázky zjišťující nejvýše dosažené vzdělání uvedlo nejvíce respondentů středoškolské s maturitou 68,9 % (115). 18 % (30) z dotazovaných dosáhlo vzdělání vysokoškolského, 6,6 % (11) vzdělání základního a

v neposlední řadě **4,8 %** (8) středního bez maturity a **1,8 %** (3) vyššího odborného.

Z hlediska frekvencí hraní hazardních her jsem narazil na skupinu respondentů, ve které převažovali jedinci, jež hazardní hry provozují jednou měsíčně nebo méně často **47,9 %** (80). **25,7 %** (43) respondentů uvedlo, že hazardní hru neprovozovali nikdy, kdy si někteří z nich špatně vyložili pojem hazardních her i přes úvodní definici, jež stála v popisku při sdílení dotazníku. Shodný počet respondentů odpovědělo na varianty několikrát za měsíc a několikrát za týden **10,8 %** (18) a pouze **4,8 %** (8) zvolilo variantu denně nebo téměř denně.

Za nejčastěji provozovanou hazardní hru byla uvedena loterie **47,3 %** (78), která tvořila společně s kurzovým sázením **31,5 %** (52) většinu odpovědí. Zbylou část odpovědí tvořila kategorie karetních her **18,2 %** (30) společně s upadajícím hraním živé hry **3 %** (5).

7 Analýza motivací k hraní hazardních her

Tato kapitola má za úkol provést čtenáře výsledky dotazníkového šetření, které budou analyzovány na základě výše vytyčených hypotéz. Jednotlivé motivace byly rozděleny do 4 kategorií dle výše provedené rešerše literatury. Znění jednotlivých tvrzení je uvedeno v příloženém dotazníkovém šetření (příloha 1).

Tabulka č. 3: Kategorizace motivací

Finance	Socializace	Intelektuální výzva	Zábava
1,2,3,5	9,10,11,13	4,6,12,14,15	7,8,16,17

Zdroj: dotazníkové šetření, vlastní zpracování

Ukázalo se, že si jedinci spojují často hazard s bohatstvím. Za nejčastější motivaci, která jedince táhne do světa hazardu, byla dotazovanými označována **vysoká výhra peněz**, kterou jednotlivec při provozování hazardu může dosáhnout. 39,5% z celkového počtu dotazovaných je toho názoru, že je hazard **zábava**. **Pocit úspěchu**, který je v životě každého jedince nesmírně důležitý, byl třetí nejčastější motivací plynoucí z výsledků mého dotazníkového šetření. Výsledky taktéž potvrzují skutečnost, která poukazuje na to, že je dnešní společnost vysoce ovlivněna penězi, respektive obecně bohatstvím, jelikož další dvě nejčastější motivace vycházejí z kategorie finance. „**Rychlé**“ a „**snadné**“ **vydělání peněz**, společně s vlastněním **něčeho, o čem jedinec sní**, jsou další motivace, které jedinci volili nejčastěji.

Tabulka č. 4: Nejčastější motivace (TOP 5)

PROČ HRAJI HAZARDNÍ HRY?	MÍRA SOUHLASU (%)	KATEGORIE MOTIVACÍ
KVŮLI ŠANCI VYHRÁT VELKÝ OBROS PENĚZ	41,9	FINANCE
PROTOŽE JE TO ZÁBAVA	39,5	ZÁBAVA
KVŮLI POCITU ÚSPĚCHU, KDYŽ VYHRAJU	38,9	INTELEKTUÁLNÍ VÝZVA
JELIKOŽ CHCETE SNADNO A RYCHLE VYDĚLAT PENÍZE	34,7	FINANCE
PROTOŽE SI V PŘÍPADĚ VÝHRY BUDU MOCI KOUPI NĚCO, O ČEM SNÍM	33,5	FINANCE

Zdroj: dotazníkové šetření, vlastní zpracování

7.1 Proměnlivost motivací k hraní hazardních her dle věku

Tato kapitola přináší odpověď na první z vytyčených hypotéz. Je nutno zmínit, že výsledky nejsou stoprocentně reprezentativní, jelikož se mi dostalo příliš odpovědí z jedné věkové kategorie, a to sice 18-24 let, viz kapitola „limity studie“. V důsledku toho byla původní hypotéza pracující s věkem respondenta zpětně upravena, kdy došlo ke sjednocení následujících věkových kategorií: 25 – 34 let, 35 – 44 let, 45 – 54 let, 55 – 64 let a 65 let a více. Vzhledem k tomuto postupu pracuji v následné analýze se dvěma věkovými skupinami, a to sice 18 – 24 let a 25 let a více.

Za primární motivaci, respektive motivaci, jež se vykazuje nejvyšší mírou souhlasu, je u věkové kategorie 18-24 let zábava. Jedinci ve věku 25 let a více naopak za primární motivaci uvedli šanci vyhrát velký obnos peněz. Většina z motivací, jež vedou jedince do světa hazardu, pochází z kategorie „finance“, což nám detailněji ukazují relativní četnosti v tabulce níže. Můžeme tedy tvrdit, že pro vzorek respondentů, jež se šetření zúčastnil je hazard vykládán jako něco, co jedinci může zajistit blahobyť a zároveň ho oprostít od stereotypu každodenního života. Tabulka níže pracuje s relativními četnostmi, jež vychází z počtu respondentů spadajících do jednotlivých věkových kategorií. Absolutní četnosti jsou označeny písmenem **n**, následně četnosti relativní jsou vyjádřeny procentuálně (%).

Tabulka č. 5: Motivace k hraní hazardních her dle věku

Proč hrají hazardní hry?	Věk respondenta		KATEGORIE MOTIVACÍ
	18-24 let (n=124) n (%)	25 let a více (n=43) n (%)	
<i>Kvůli šanci vyhrát velký obnos peněz</i>	46 (37.1)	19 (44.2)	FINANCE
<i>Protože je to vzrušující hrát o peníze</i>	36 (29.0)	12 (27.9)	
<i>Jelikož chcete rychle a snadno vydělat peníze</i>	36 (29.0)	18 (41.9)	
<i>Protože si v případě výhry budu moci koupit něco, o čem sním</i>	33 (26.6)	15 (34.9)	
<i>Protože je to něco, co děláte s kamarády/s rodinou?</i>	29 (23.4)	9 (20.9)	SOCIALIZACE
<i>Kvůli soutěžení s ostatními (bookmakeři, či další lidé provozující hazard)</i>	10 (8.1)	6 (14.0)	
<i>Protože je to nejlepší způsob, jak odstranit napětí, které pociťuji</i>	8 (6.5)	4 (9.3)	
<i>Protože je to pro mě nejlepší způsob, jak se úplně uvolnit</i>	8 (6.5)	7 (16.3)	
<i>Protože hraní o peníze mi umožňuje otestovat svou schopnost ovládat se</i>	27 (21.8)	7 (16.3)	INTELEKTUÁLNÍ VÝZVA
<i>Kvůli pocitu úspěchu, když vyhrajete</i>	43 (34.7)	17 (39.5)	
<i>Pro uspokojení z učení se novým způsobům hraní mé oblíbené hry</i>	13 (10.5)	4 (9.3)	
<i>Pro potěšení z poznání svých schopností v dané hře</i>	19 (15.3)	7 (16.3)	
<i>Pro uspokojení, které cítím, když mohu ovládat hru</i>	12 (9.7)	6 (14.0)	
<i>Protože je to zábava</i>	49 (39.5)	17 (39.5)	ZÁBAVA
<i>Protože chcete uniknout nudě a zároveň vyplnit volný čas</i>	30 (24.2)	7 (16.3)	
<i>Pro zajímavost, co se ve hře může stát</i>	27 (21.8)	12 (27.9)	
<i>Protože je to koníček, který jsem si vybral (a), abych si vyčistil (a) mysl</i>	9 (7.3)	4 (9.3)	

Zdroj: dotazníkové šetření, vlastní zpracování

7.2 Proměnlivost motivací na základě pohlaví

Druhá hypotéza byla zaměřena na vztah mezi motivacemi a pohlavím respondenta. Měla za úkol zjistit zda-li se liší, či shodují motivace mezi muži a ženami. Ačkoli některé z výzkumů tvrdí, že ženy táhne k hazardu vidina socializace a muže naopak vidina peněz, musím na základě sesbíraných dat tuto hypotézu vyvrátit. I přes tuto skutečnost nám získaná data poukazují na odlišnost motivací na základě pohlaví.

Finance, aktér, jež hraje hlavní roli v několika sférách každodenního života, byl pro respondenty zásadním faktorem při volbě odpovědí. Dotazníkové šetření poukázalo na skutečnost, která tvrdí, že pro většinu mužů je vzrušující hrát o peníze, naopak ženy s tímto tvrzením příliš nesouhlasí. Ženy v hazardu vidí jistou možnost získat něco, o čem delší dobu sní.

Více než polovina mužů tvrdí, že je hazard prostá zábava, v tomto se pohled dvou sledovaných kategorií rozchází. Dovolte mi tuto myšlenku ještě o něco rozvést. Genderový stereotyp, jenž se samozřejmě v důsledku modernizace a individualizace v průběhu posledních let mění, má stále vymezené stereotypní představy o úloze mužů a žen ve společnosti. Náplň volného času u žen se stává zpravidla domácí práce, kterou vykonávají po návratu ze zaměstnání. I přes to, že mnoho mužů ženám v domácnosti v dnešní době pomáhá, tak jim zbývá mnohem více volného času na samotné koníčky a záliby. Tato skutečnost nám pomůže vysvětlit, proč je tak rozdílná míra souhlasu zrovna v rámci tvrzení číslo 7.

Stereotypní představa o přirozené úloze žen má spojitost i s menšími průměrnými výdělky žen, což nám taktéž vysvětluje, proč je u žen tak vysoká míra souhlasu s tvrzením číslo 5.

Tabulka níže poukazuje na prolínání jednotlivých motivací vedoucích jedince do světa hazardních her na základě jeho pohlaví. Absolutní četnosti jsou vyjádřeny písmenem **n**, relativní četnosti procentuálně (%).

Tabulka č. 6: Motivace k hraní hazardních her dle pohlaví respondenta

Proč hraji hazardní hry?	Pohlaví		KATEGORIE MOTIVACÍ
	Muž (n=93) n (%)	Žena (n=74) n (%)	
<i>Kvůli šanci vyhrát velký obnos peněz</i>	39 (41.9)	26 (35.1)	FINANCE
<i>Protože je to vzrušující hrát o peníze</i>	38 (40.9)	10 (13.5)	
<i>Jelikož chcete rychle a snadno vydělat peníze</i>	36 (38.7)	18 (24.3)	
<i>Protože si v případě výhry budu moci koupit něco, o čem sním</i>	28 (30.1)	27 (36.5)	
<i>Protože je to něco, co děláte s kamarády/s rodinou?</i>	24 (25.8)	13 (17.6)	SOCIALIZACE
<i>Kvůli soutěžení s ostatními (bookmakeři, či další lidé provozující hazard)</i>	13 (14.0)	3 (4.1)	
<i>Protože je to nejlepší způsob, jak odstranit napětí, které pociťuji</i>	12 (12.9)	0 (0.0)	
<i>Protože je to pro mě nejlepší způsob, jak se úplně uvolnit</i>	11 (11.8)	3 (4.1)	
<i>Protože hraní o peníze mi umožňuje otestovat svou schopnost ovládat se</i>	19 (20.4)	8 (10.8)	INTELEKTUÁLNÍ VÝZVA
<i>Kvůli pocitu úspěchu, když vyhrajete</i>	44 (47.3)	16 (21.6)	
<i>Pro uspokojení z učení se novým způsobům hraní mé oblíbené hry</i>	13 (14.0)	4 (5.4)	
<i>Pro potěšení z poznání mých schopností v dané hře</i>	21 (22.6)	5 (6.8)	
<i>Pro uspokojení, které cítím, když mohu ovládat hru</i>	15 (16.1)	3 (4.1)	
<i>Protože je to zábava</i>	49 (52.7)	15 (20.3)	ZÁBAVA
<i>Protože chcete uniknout nudě a zároveň vyplnit volný čas</i>	27 (29.0)	8 (10.8)	
<i>Pro zajímavost, co se ve hře může stát</i>	27 (29.0)	12 (16.2)	
<i>Protože je to koníček, který jsem si vybral(a), abych si vyčistil(a) mysl</i>	12 (12.9)	1 (1.4)	

Zdroj: dotazníkové šetření, vlastní zpracování

7.3 Proměnlivost motivací k hraní hazardních her na základě frekvence hraní.

Třetí, poslední z hypotéz, byla zaměřena na proměnlivost motivací na základě míry frekvence hraní hazardní hry. Nyní si detailněji rozebereme 4 kategorie motivací¹⁹, do kterých bylo rozděleno 17 tvrzení z dotazníkového šetření. Začneme kategorií, která vykazuje nejvyšší míru souhlasu u odpovídajících, a to sice kategorií FINANCE.

U jedinců provozujících hazard téměř denně (5-7 krát týdně) je vidina koupi něčeho o čem sní, společně s vidinou rychlého výtěžku nejvíce výrazná. Pokud se podíváme na ostatní kategorie, můžeme dojít k závěru, jenž poukazuje na tuto skutečnost – čím vyšší míra frekvence hraní hazardních her, tím vyšší je motivace provozovat hazard na základě snadného a zároveň rychlého výtěžku, společně s koupí něčeho o čem jedinec sní. U ostatních dvou tvrzení, spadajících do této kategorie, lze spatřit, že jedinci, u kterých je hazard na denním pořádku, nemají tak vysokou míru souhlasu u tvrzení číslo jedna. Vidina výhry velkého obnosu peněz převažuje u jedinců, kteří hazard provozují několikrát do týdne, při pohledu na další dvě kategorie naopak vidíme klesající tendenci. Vzrušení plynoucí z hraní o peníze převažuje naopak u jedinců, kteří hazard k životu příliš nepotřebují a provozují ho 2-3 krát měsíčně.

V rámci druhé kategorie, a to sice SOCIALIZACE je to mnohem jednoznačnější, než u kategorie předešlé. Ze shromážděných dat vyplývá, že čím větší je míra frekvence hraní, tím vyšší procento respondentů vidí v hazardu jistý způsob socializace.

¹⁹ Kategorie motivací – FINANCE, SOCIALIZACE, INTELEKTUÁLNÍ VÝZVA, ZÁBAVA.

V rámci kategorie INTELEKTUÁLNÍ VÝZVA je to opět poněkud variabilnější. Vysokou míru souhlasu vidíme napříč všemi analyzovanými skupinami, u tvrzení číslo 13, kdy pocit úspěchu při výhře naplňuje pocit sebeuspokojení. Hráči dosahují také uspokojení, jakmile mohou hru ovládat, tato forma uspokojení se pojí s hráči, jež provozují hazardní hry pravidelněji. Ti, kteří provozují hazard jednou měsíčně, či méně často s tímto tvrzením příliš nesouhlasí.

Tímto se dostáváme do poslední kategorie, a to sice kategorie ZÁBAVA, v rámci níž můžeme spatřit tvrzení číslo 7, u kterého je největší míra souhlasu hned u dvou kategorií. U téměř dennodenních hráčů se stává hazard koníčkem, kdy nahrazuje klasické popracovní aktivity. U hráčů, kteří se účastní hraní hazardních her několikrát za měsíc, vykazuje stejné tvrzení taktéž největší míru souhlasu napříč všemi tvrzeními, ovšem pohled na zábavu jako takovou je tady brán jistě z jiné perspektivy.

Je nutno říci, že hráči, jež zvolili variantu frekvence denně, nebo téměř denně, mají vyšší míru souhlasu u více než poloviny tvrzení. To může být zapříčiněno dvěma důvody. První z nich může být nižší počet respondentů z této kategorie. Druhý se pojí s nastavením způsobu života. Hráči, kteří hazard provozují takto často, bez něho již nemohou fungovat, tak jako s ním, proto mají jistou míru souhlasu se všemi tvrzeními. Jejich způsob života je s hazardem úzce spjat.

Tabulka č. 7: Motivace k hraní hazardních her na základě míry frekvence

PROČ HRAJÍ HAZARDNÍ HRY?	FREKVENCE HRANÍ				KATEGORIE MOTIVACÍ
	Denně nebo téměř denně (5-7 krát týdně) (n=8) n (%)	Několikrát za týden (1-4 krát týdně) (n=18) n (%)	Několikrát za měsíc (2-3 krát měsíčně) (n=18) n (%)	Jednou měsíčně nebo méně často (n=80) n (%)	
Kvůli šanci vyhrát velký obnos peněz	3 (37.5)	11 (61.1)	10 (55.6)	39 (48.8)	FINANCE
Protože je to vzrušující hrát o peníze	3 (37.5)	9 (50.0)	10 (55.6)	25 (31.3)	
Jelikož chcete rychle a snadno vydělat peníze	5 (62.5)	11 (61.1)	10 (55.6)	27 (33.8)	
Protože si v případě výhry budu moci koupit něco, o čem sním	5 (62.5)	8 (50.0)	9 (50.0)	33 (41.3)	
Protože je to něco, co děláte s kamarády/s rodinou?	3 (37.5)	6 (33.3)	5 (27.8)	22 (27.5)	SOCIALIZACE
Kvůli soutěžení s ostatními (bookmakeři, či další lidé provozující hazard)	2 (25.0)	3 (16.7)	3 (16.7)	7 (8.8)	
Protože je to nejlepší způsob, jak odstranit napětí, které pociťuji	4 (50.0)	4 (22.2)	1 (5.6)	3 (3.8)	
Protože je to pro mě nejlepší způsob, jak se úplně uvolnit	3 (37.5)	2 (11.1)	3 (16.7)	5 (6.3)	
Protože hraní o peníze mi umožňuje otestovat svou schopnost ovládat se	3 (37.5)	6 (33.3)	6 (33.3)	11 (13.8)	INTELEKTUÁLNÍ VÝZVA
Kvůli pocitu úspěchu, když vyhrajete	5 (62.5)	11 (61.1)	11 (61.1)	33 (41.3)	
Pro uspokojení z učení se novým způsobům hraní mé oblíbené hry	2 (25.0)	2 (11.1)	4 (22.2)	8 (10.0)	
Pro potěšení z poznání svých schopností v dané hře	3 (37.5)	6 (33.3)	3 (16.7)	14 (17.5)	
Pro uspokojení, které cítím, když mohu ovládat hru	2 (25.0)	6 (33.3)	4 (22.2)	6 (7.5)	

Protože je to zábava	6 (75.0)	11 (61.1)	12 (66.7)	35 (43.8)	ZÁBAVA
Protože chcete uniknout nudě a zároveň vyplnit volný čas	3 (37.5)	7 (38.9)	7 (38.9)	17 (21.3)	
Pro zajímavost, co se ve hře může stát	4 (50.0)	6 (33.3)	7 (38.9)	21 (26.3)	
Protože je to koníček, který jsem si vybral(a), abych si vyčistil(a) mysl	4 (50.0)	5 (27.8)	2 (11.1)	2 (2.5)	

8 Diskuse

Z mého dotazníkového šetření vyplývá, že hlavní motivací, jenž jedince táhne do světa hazardu, je vidina výhry velkého obnosu peněz, což potvrzují také ostatní výzkumy zabývající se touto problematikou (Hagfors et al. 2022; Binde, 2009). Výsledky mého šetření jsou podpořeny řadou autorů zabývajících se touto problematikou. Ku příkladu Lee et. al. (2007) ve svých studiích poukazuje na skutečnost tvrdící totéž – primární motivací je vidina zisku peněz následována sekundární motivací, která se pojí se zábavou.

Výhra nepřináší pouze růst ekonomického kapitálu, ale také pocit štěstí a možnost sociálního zlepšení, čemuž se také věnují Deveuerx (1980) a Tec (1964) ve svých strukturálně funkcionalistických analýzách. O finanční motivaci pojednává ve své knize také Binde (2009), který utvrzuje tezi o sociálním zlepšení při výhře jackpotu.

I přes to, že má práce poukazuje na skutečnost, že hlavní motivací je výhra vysokého obnosu peněz, bylo mým cílem analyzovat motivace na základě vytyčených proměnných, a to sice jak se motivace proměňují na základě věku, pohlaví a míry frekvence účasti na hazardních hrách.

V porovnání s předchozími výzkumy, jejichž fakta asociují motivace z kategorie finance s jedinci nižšího věku, a to sice 18-24 let (Giacopassi et al. 2006), naopak jedince, jež dosáhli věku 25 a více, s motivacemi z kategorie socializace a intelektuální výzvy (Pattinson & Parke, 2016), jsem došel k odlišnému závěru, díky kterému jsem byl nucen tuto hypotézu zamítnout. Tento závěr potvrzuje také tabulka č. 5. Ačkoli můžeme při pohledu na výsledky spatřit do jisté míry shodu s předešlými výzkumy, dotazníkové šetření ukazuje, že jedinci z kategorie 18-24 let berou hazard v první řadě jako zábavu, nikoliv jako zdroj možného bohatství, které je až na místě druhém.

Výhra velkého obnosu peněz je primární motivací u jedinců spadajících do kategorie 25 let a více.

Ačkoliv výsledky předešlých výzkumů, zabývajících se motivacemi k hraní hazardních her se zaměřením na pohlaví, poukazují na fakt, že jsou mužské motivace odlišné od těch ženských, a to sice, že muži spojují často hazard s možností získat peněžní zisk a ženy naopak možnost socializace (Breen et al. 2011; Scott et al. 2013; Hing et al. 2015), musím tuto hypotézu zamítnout. Výsledky dotazníkového šetření prokazují, že právě finanční motivace je u žen primární, naopak z perspektivy mužské byl hazard považován primárně za zábavu, kdy společně s pocitem úspěchu v případě výhry, tvořily pár nejčastěji volených odpovědí. Vidina peněžního zisku byla volena až sekundárně.

U každodenních, či téměř každodenních hráčů převažovaly tvrzení z kategorie FINANCE a INTELEKTUÁLNÍ VÝZVY. Snadný a rychlý výdělek peněz a s ním spojená koupě něčeho po čem daný jedinec touží, společně s pocitem úspěchu v případě výhry, byly nejčastější motivace u této sledované kategorie. Tuto skutečnost potvrzuje také studie zabývající se totožnou problematikou (Harris et al. 2021). U těch, jež provozují hazard o něco méně často, se nejčastější odpovědi téměř ztotožňovaly, kdy splnění životního snu ve formě koupě něčeho, po čem jedinec touží, nahradila výhra vysokého obnosu peněz²⁰. Tabulka č. 7 dále ukazuje, že respondenti, kteří hazard provozují několikrát měsíčně, motivuje zejména pocit štěstí a vidina zisku peněz. V neposlední řadě jde z tabulky rovněž vyčíst, že respondenti, u nichž je frekvence hraní hazardních her nejnižší, volili za primární motivaci tvrzení číslo jedna, a to sice vidinu výhry velkého obnosu peněz.

²⁰ Tyto dvě tvrzení mohou být v asociaci, kdy si jedinec v případě vysoké výhry koupí opravdu něco o čem sní.

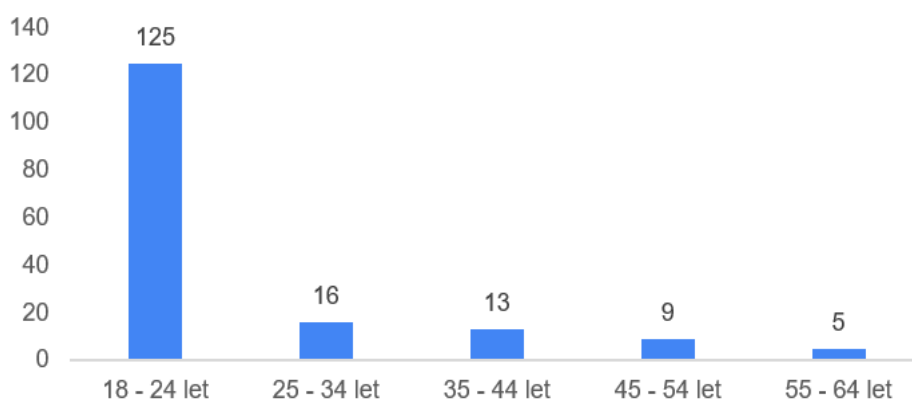
8.1 Limity studie

Během výzkumu jsem narazil na následující limitu studie, kterou je nutno zohlednit v této bakalářské práci. Téměř 75 % respondentů pocházelo z věkové kategorie 18-24 let. Důsledek této limity může vycházet ze sběru dat, který byl uskutečněn zejména pomocí sociálních sítí (Facebook, Instagram, Whatsapp a Messenger), jež jsou útočištěm především mladších jedinců a ačkoliv jsem se snažil rozšířit dotazník mezi všechny věkové kategorie, má snaha nebyla naplněna.

Tudíž jsem byl v rámci analýzy motivací na základě věku nucen sloučit kategorie 25-34 let, 35-44 let, 45-54 let, 55-64 let a 65 let a více do jedné kategorie a to sice 25 let a více. V důsledku toho analýza pracuje pouze s dvěma věkovými kategoriemi a to sice 18-24 let a 25 let a více.

Vzhledem k výše zmíněným skutečnostem je nutno říci, že výzkum není stoprocentně reprezentativní. Tohoto problému jsem si plně vědom, tudíž nejen v závěrech, ale i v samotné diskuzi, pojednávajících o motivacích, je na tuto skutečnost brán zřetel.

Graf č. 1: Věk respondenta



Zdroj: dotazníkové šetření, vlastní zpracování

Závěr

Hlavním cílem této bakalářské práce bylo odhalit nejčastější motivace k hraní hazardních her. Pro úspěšné naplnění výše vytyčeného cíle byla vytvořena hlavní výzkumná otázka a společně s ní hypotézy, plynoucí z rešerše literatury. Práce se skládá ze dvou hlavních částí.

První část obsahuje rešerši literatury, kdy jsou zpočátku vymezeny základní body týkající se zkoumané problematiky. Následně je má pozornost zaměřena zejména na sociologické teorie týkající se hazardních her. Jsou zde vylíčeny hlavní sociologické teorie zabývající se zkoumanou problematikou. Ačkoliv je na hazard nahlíženo mnohdy z negativního úhlu pohledu, tato práce se vydává opačným směrem a ukazuje, jaký mohou mít hazardní hry přínos pro společnost. V rámci teoretické části práce byl kladen důraz obzvláště na studie, jež se zabývají samotnými motivacemi, což vedlo k vytvoření čtyř hlavních kategorií motivací, se kterými jsem následně pracoval v empirické části. Analýzou těchto teorií jsem dospěl k závěru, že na samotný hazard nemusí být nahlíženo pouze v negativním světle, ba naopak, měli bychom tento fenomén zkoumat z více perspektiv a tzv. „nesoudit knihu podle obalu.“

Druhou částí práce je část empirická, která je tvořena již mými zjištěními. Uskutečněné dotazníkové šetření mělo za úkol zjistit, do jaké míry prošly analyzované sociologické teorie obměnou. Skutečnost je taková, že v dnešní době hrají finance velmi důležitou roli. Tento aktér hrál v mém dotazníkovém šetření zásadní roli oproti „starším“ sociologickým teoriím, kde je hazard asociován spíše se společností jako takovou. V tomto vidím zásadní rozdíl mezi novodobými studiemi a těmi staršími. V empirické části byla výzkumná otázka následně rozšířena o tři hypotézy, pomocí kterých jsem provedl analýzu jednotlivých motivací v asociaci se třemi proměnnými, a to sice – věk, pohlaví a míra frekvence účasti na hazardních hrách. Ačkoliv se

napříč všemi zkoumanými proměnnými vyskytovala jistá variabilita, tvrzení z kategorie FINANCE vykazovaly největší míru souhlasu.

Díky tomuto zjištění byl naplněn cíl mé bakalářské práce. Z výsledků dotazníkového šetření vyplývá, že hlavní motivací k hraní hazardních her je vidina výhry velkého obnosu peněz.

Seznam literatury a použitých zdrojů

Aasved, M. (2003). *The sociology of gambling*. Springfield: Charles C Thomas Publisher.

Bernhard, B. J., Futrell, R., & Harper, A. (2009). *Gambling and Globalization: Sociological Perspectives on 'the House' and 'the Players'*. *Sociology Compass*, 3(4), 616-629. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/j.1751-9020.2009.00211.x>

Binde, P. (2009). *Gambling motivation and involvement: A review of social science research*. Stockholm: Strömberg.

Breen, H., Hing, N., & Gordon A. (2011). *Indigenous Gambling Motivations, Behaviour and Consequences in Northern New South Wales, Australia*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(6), 723–739. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9293-2>

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2022). *structural functionalism*. Encyclopedia Britannica. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/structural-functionalism>

Bruce, A. C., & Johnson, J. E. V. (2006). *Toward an explanation of betting as a leisure pursuit*. *Leisure Studies*, 11(3), 201-218. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/02614369200390091>

Caillois, R. (1998). *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:dece4440-7a36-11e4-ad1c-005056827e51>

Csikszentmihalyi, M., & Bennett, S. (1971). *An Exploratory Model of Play*. *American Anthropologist*, 73(1), 45–58. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/671811>

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. [s.l.]: New York: Harper & Row.

Devereux, E. C. (1980). *Gambling and the social structure: A sociological study of lotteries and horse racing in contemporary America*. New York: Arno Press.

Disman, M. (2000). *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele (3. vyd)*. Praha: Karolinum.

Fiedor, D. (2020). *Hazard v České republice*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON).

Forrest, D., & McHale, I. G. (2012). *Gambling and problem gambling among young adolescents in Great Britain*. *Journal of gambling studies*, 28(4), 607–622. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s10899-011-9277-6>

Gavora, P. (2000). *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:b6665bf0-0051-11e4-89c6-005056827e51>

Giacopassi, D., Stitt, B. G., & Nichols, M. (2006). *Motives and Methods of Under-Age Casino Gamblers*. *Journal of Gambling Studies*, 22(4), 413-426. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s10899-006-9026-4>

Goffman E. (1961). *Encounters : two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.

Goffman E. (1969). *Where the action is: three essays*. Londýn: Allen Lane The Penguin Press.

Goffman E. (1975). *Frame analysis : an essay on the organization of experience*. Harmondsworth: Penguin.

Hagfors, H., Castrén, S., & Salonen, A. H. (2022). *How gambling motives are associated with socio-demographics and gambling behavior - A Finnish population*

study. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(1), 63-74. Dostupné z: <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00003>

Hare, S. (2009). *A study of problem gambling in Victoria: Problem gambling from a public health perspective*. Melbourne: Department of Justice.

Harris, A., Gous, G., de Wet, B., & Griffiths, M. (2021). *The relationship between gambling event frequency, motor response inhibition, arousal, and dissociative experience*. *Journal of Gambling Studies*, 37(1), 241-268. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09955-0>

Hayano D. (1982). *Poker faces: The life and work of professional card players*. Berkeley: University of California Press

Hing, N., Breen, H., Gordon, A., & Russell, A. (2015). *Gambling Motivations of Indigenous Australians*. Nova Science Publisher. Dostupné z: <https://doi.org/10.13140/2.1.2096.4169>

Hollén, L., Dörner, R., Griffiths, M., & Emond, A. (2020). *Gambling in Young Adults Aged 17–24 Years: A Population-Based Study*. *Journal of Gambling Studies*, 36(3), 747-766. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09948-z>

Huizinga, J., Černý, J., & Vácha, J. (1971). *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:bfee69f0-38b0-11e4-8e0d-005056827e51>

Janoušek, M. (2021). *Původ a historie hazardních her*. Dostupné z: https://www.encyklopedie hazardu.cz/rubriky/legislativa-a-historie/puvod-a-historie-hazardnich-her_6.html

Jovanoski, A., & Sharlamanov, K. (2021). *Gambling: Social influence to gain addiction (Sociological perspective)*. 12. 897-902. Dostupné z: (PDF) *Gambling: Social influence to gain addiction (Sociological perspective)* (researchgate.net)

- Latvala, T., Alho, H., Raisamo, S., & Salonen, A. (2019). *Gambling involvement, type of gambling and grade point average among 18–29-year-old Finnish men and women*. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36(2), 190-202. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1455072518800189>
- 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. Dostupné z: <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2006.04.005>
- Lesieur H. (1984). *The Chase: Career of the Compulsive Gambler*. Cambridge: Schenkman.
- Lesieur, H. (1992). *Compulsive gambling*. *Society*, 29(4), 43-50. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/BF02695311>
- MFCR - WORKSHOP IV. (2016). *Téma: Živá hra*. Praha. Dostupné z: https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Prezentace_2016-08-08_05-Ziva-hra_v02.pdf
- Ministerstvo financí České republiky – Odbor 34 (státní dozor nad sázkovými hrami a loteriemi. (2016). *Živá hra*. Dostupné z: https://www.mfcr.cz/assets/cs/media/Prezentace_2016-08-08_05-Ziva-hra_v02.pdf
- Nechanská, B. (2018). *Péče o pacienty s diagnózou F63.0 (patologické hráčství) v ambulantních a lůžkových zařízeních ČR v letech 2011–2017*. Dostupné z: https://www.uzis.cz/sites/default/files/knihovna/ai_2018_07_gambling_2017.pdf
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Crouce, J. M., & Larimer, M. (2002). *Exploring College Student Gambling Motivation*. *Journal of Gambling Studies*, 18(4), 361-370. Dostupné z: <https://doi.org/10.1023/A:1021065116500>
- Nešpor, K. (2006). *Už jsem prohrál dost*. Praha: Sportpropag.

Ocean G. (1996). *Challenging the Stereotype of Gamblers: A Case Study of Casino Regulars* (Unpublished doctoral dissertation). University of Alberta. Dostupné z: <https://doi.org/10.7939/R3PK0770Z>

Ocean, G., & Smith, G. (1993). *Social reward, conflict, and commitment: A theoretical model of gambling behavior*. *Journal of Gambling Studies*, 9(4), 321-339. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/BF01014625>

Oldman D. (1978). *Compulsive gamblers*. *Sociological Review*; 26:349-71. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1111/j.1467-954X.1978.tb00137.x>

Parlett, D. (2013). "card game". *Encyclopedia Britannica*, Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/card-game>.

Pattinson, J., & Parke, A. (2016). *Gambling Behaviour and Motivation in British Older Adult Populations: A Grounded Theoretical Framework*. *Journal of Gambling Issues*. Dostupné z: <https://doi.org/10.4309/jgi.2016.34.1>

Pearce, J., Mason, K., Hiscock, R., & Day, P. (2008). *A national study of neighbourhood access to gambling opportunities and individual gambling behaviour*, 62(10), 862-868. *Journal of Epidemiology & Community Health*. Dostupné z: <https://doi.org/10.1136/jech.2007.068114>

Perez, L., & Humphreys, B. (2012). *The 'who and why' of lottery: empirical highlights form the seminal economic literature*. *Journal of Economic Surveys*. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/j.1467-6419.2012.00732.x>

Productivity Commission. (1999). *Australia's Gambling Industries, Summary, Report No. 10, AusInfo*. Dostupné z: <https://www.pc.gov.au/inquiries/completed/gambling/report/summary.pdf>

Rosecrance, J. (1985). *The Degenerates of Lake Tahoe: A Study of Persistence in the Social World of Horse Race Gambling*. New York: Peter Lang Publishing.

Rosecrance, J. (1986). *Why Regular Gamblers Don't Quit: A Sociological Perspective*. *Sociological Perspectives*, 29(3), 357–378. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/1389025>

Rosecrance, J., Carter, N. T., & Goodie, A. S. (1986). *Attributions and the Origins of Problem Gambling: Confirmatory Factor Analysis and Links With Problem Gambling*. *The Sociological Quarterly*, 27(4), 463–477. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/j.1533-8525.1986.tb00272.x>

Scott, L., & Barr, G. (2013). *Unregulated gambling in South African townships: A policy conundrum?* *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 719–732. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9330-0>

Scott, M. (1968). *The Racing Game*. Chicago: Aldine

Shinaprayoon, T., Carter, N., & Goodie, A. (2017). *The Modified Gambling Motivation Scale: Confirmatory Factor Analysis and Links With Problem Gambling*. *Journal of Gambling Issues*, (37). Dostupné z: <https://doi.org/10.4309/jgi.2018.37.5>

Tec N. (1964). *Gambling in Sweden*. Totowa, NJ: Bedminster Press

Turcu, I., Bogdan, B., Diaconescu, D., Barbu, M., Popescu, M., & Apostu, P. (2020). *The impact of the betting industry on sports*. *Bulletin of the Transilvania University of Brasov*. 13. Dostupné z: <https://doi.org/10.31926/but.shk.2020.13.62.2.32>.

Úřad vlády České republiky. (2013). *Koncepční rámec škodlivého hráčství: projekt mezinárodní spolupráce financovaný Centrem pro výzkum problémového hráčství v Ontariu*. Dostupné z: https://www.vlada.cz/assets/urad-vlady/vydavatelstvi/vydanepublikace/Koncepcni_ramec_skodliveho_hracstvi.pdf

Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách. In [Systém ASPI]. Wolters Kluwer 2016.

Zákon č. 202/1990 Sb., České národní rady o loteriích a jiných podobných hrách - znění od 1. 1. 2016. In: Zákony pro lidi.cz

Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Kategorizace motivací na základě rešerše literatury	30
Tabulka č. 2: Poměr pohlaví a věku na základě odpovídajících respondentů.....	35
Tabulka č. 3: Kategorizace motivací	37
Tabulka č. 4: Nejčastější motivace (TOP 5).....	38
Tabulka č. 5: Motivace k hraní hazardních her dle věku.....	40
Tabulka č. 6: Motivace k hraní hazardních her dle pohlaví respondenta.....	43
Tabulka č. 7: Motivace k hraní hazardních her na základě míry frekvence hraní....	46

Seznam grafů

Graf č. 1: Věk respondenta	50
----------------------------------	----

Seznam příloh

Příloha č. 1: Dotazník	61
------------------------------	----

Příloha č. 1: Dotazník

Dobrý den,

jmenuji se Adam Klimeš, jsem studentem třetího ročníku bakalářského studia na Univerzitě Palackého v Olomouci. V rámci tohoto výzkumu se snažím zjistit, jaké jsou nejčastější motivace k hraní hazardních her. V dotazníku se nachází celkem 24 otázek. V případě, že se nebudete plně ztotožňovat s žádnou z uvedených možností, zvolte prosím tu, která je Vaší osobě nejbližší.

Následně získané informace budou zpracovány anonymně. Dotazník Vám zabere přibližně 10 minut.

V případě, že budete mít jakýkoliv dotaz, či připomínku, tykající se samotného dotazníku, neváhejte se obrátit na můj e-mail: klimad00@upol.cz

Děkuji za Váš čas,

Adam Klimeš

*Povinné pole

1. Vaše pohlaví *

Označte jen jednu elipsu.

Muž

Žena

2. Do jaké věkové kategorie spadáte? *

Označte jen jednu elipsu.

18 - 24 let

25 - 34 let

35 - 44 let

45 - 54 let

55 - 64 let

65 let a více

3. Jaké je Vaše nejdříve dosažené vzdělání? *

Označte jen jednu elipsu.

- Základní
- Střední bez maturity
- Střední s maturitou
- Vyšší odborné
- Vysokoškolské

4. Místo trvalého bydliště (okres)

5. Místo trvalého bydliště (obec)

6. Jak často se účastní hazardních her? *

Označte jen jednu elipsu.

- Denně nebo téměř denně (5-7krát týdně)
- Několikrát za týden (1-4krát týdně)
- Několikrát za měsíc (2-3krát měsíčně)
- Jednou měsíčně nebo méně často
- Nikdy

7. Kterou z hazardních her nejčastěji provozujete?

Označte jen jednu elipsu.

- Loterie (např. los, sportka)
- Kurzové sázení
- Kasino a automaty (výherní automaty, živá hra)
- Karetní hry (např. poker)

Proč
hraji
hazardní
hry?...

Cílem této části je zjistit, proč dotyční jedinci hrají hazardní hry. V níže uvedené sekci se vyskytuje 17 tvrzení, které se pojí s motivacemi k hazardu. U každého tvrzení se vyskytuje 7 možností, vyjádřete míru souhlasu s danými tvrzeními, kdy 1 - ZCELA NESOUHLASÍM, 2 - NESOUHLASÍM, 3 - SPÍŠE NESOUHLASÍM, 4 - NEUTRÁLNÍ, 5 - SPÍŠE SOUHLASÍM, 6 - SOUHLASÍM, 7 - ZCELA SOUHLASÍM

8. Proč hraji hazardní hry? *

Označte jen jednu elipsu na každém řádku.

	1	2	3	4	5	6	7
Kvůli šanci vyhrát velký obnos peněz.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Protože je vzrušující hrát o peníze.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jelikož chcete rychle a snadno vydělat peníze.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Protože hraní o peníze mi umožňuje otestovat svou schopnost ovládat se.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Protože si v případě výhry budu moci koupit něco, o čem sním.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kvůli pocitu úspěchu, když vyhrajete.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Protože je to zábava.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Protože chcete uniknout nudě a zároveň vyplnit volný čas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Protože je to něco, co děláte s kamarády/s rodinou?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kvůli soutěžení s ostatními? (bookmakeři, či	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

provozující
hazard)

Protože je to
nejlepší způsob,
jak odstranit
napětí, které
pociťuji.

Pro uspokojení z
učení se novým
způsobům hraní
mé oblíbené hry.

Protože je to pro
mě nejlepší
způsob, jak se
úplně uvolnit.

Pro potěšení z
poznání mých
schopností v
dané hře.

Pro uspokojení,
které cítím, když
mohu ovládat
hru.

Pro zajímavost,
co se ve hře
může stát.

Protože je to
koniček, který
jsem si vybral(a),
abych si
vyčistil(a) mysl.
