

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta  
Katedra psychologie

# OBSAHOVÁ ANALÝZA VYBRANÝCH DISKUZNÍCH VLÁKEN S KONTEXTEM HAZARDNÍHO HRÁČSTVÍ

CONTENT ANALYSIS OF SELECTED DISCUSSION THREADS  
IN THE CONTEXT OF GAMBLING



Magisterská diplomová práce

Autor: **Bc. Klára Khunová**  
Vedoucí práce: **Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.**

Olomouc

2020

Tímto bych chtěla poděkovat panu Mgr. Miroslavu Charvátovi, Ph.D. za veškerou pomoc, cenné rady, připomínky a čas, který mi věnoval, zároveň bych chtěla poděkovat za pomoc ve výběru tématu a poskytnutí prostředků pro jeho zpracování. Dále bych chtěla poděkovat svým rodičům a sestře za veškerou podporu a zázemí, které mi poskytli nejen během psaní této práce, ale také během celého studia. Lucii Szolonyové děkuji za to, že mi byla přítelem do nepohody v mé studentské i nestudentské existenci a pravidelně mi zvědomovala skutečnost, že vlastně o tolik nejde. Poděkování také patří Tomáši Bokovi a Kateřině Pokorné za nejlepší studijní kamarády a parťáky, které mi vysoká škola mohla dát. V neposlední řadě bych chtěla poděkovat této práci, která mi umožnila nečekané setkání, bez kterého by samotná práce jen stěží došla do konce – děkuji, Tadeáši.

Místopřísežně prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma: „Obsahová analýza vybraných diskuzních vláken s kontextem hazardního hráčství“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 9. 4. 2020

Podpis .....

# OBSAH

Číslo	Kapitola	Strana
	ÚVOD .....	5
	TEORETICKÁ ČÁST .....	7
<b>1</b>	<b>Hazardní hráči .....</b>	<b>8</b>
	1.1 Hazardní hry .....	8
	1.2 Problémové hráčství .....	8
	1.2.1 Dělení problémových hráčů .....	9
	1.2.2 Fáze problémového hráčství .....	11
	1.2.3 Dopady hazardního hraní .....	12
<b>2</b>	<b>Léčba a síť služeb pro problémové hráče .....</b>	<b>16</b>
	2.1 Land-based služby .....	16
	2.2 Online služby .....	17
	2.3 Telefonické služby .....	18
	2.4 Vývoj služeb v České republice .....	19
	2.5 Svépomocné skupiny .....	20
	2.5.1 Podoba svépomoci v rámci Anonymních Gamblerů .....	21
<b>3</b>	<b>Vyhledání pomoci .....</b>	<b>24</b>
	3.1 Faktory ovlivňující vyhledání léčby .....	24
	3.2 Bariéry a motivátory ve vyhledání léčby .....	26
	3.3 Vyhledání pomoci u blízkých osob .....	27
<b>4</b>	<b>Online intervence a podpůrné skupiny .....</b>	<b>29</b>
	4.1 Online skupiny .....	29
	4.1.1 Procesy a efekty v rámci online skupin .....	30
	4.2 Online léčebné programy pro problémové hráče .....	32
	4.2.1 Procesy v rámci online hráčských podpůrných skupin a fór .....	34
	4.2.2 Obsahy v rámci online hráčských podpůrných skupin a fór .....	36
	4.2.3 Efekt hráčských komunit .....	38
	VÝZKUMNÁ ČÁST .....	40
<b>5</b>	<b>Výzkumný problém .....</b>	<b>41</b>
<b>6</b>	<b>Typ výzkumu a použité metody .....</b>	<b>44</b>
	6.1 Netnografie .....	45
<b>7</b>	<b>Získávání dat a výběrový soubor .....</b>	<b>47</b>
	7.1 Etické hledisko a ochrana soukromí .....	49

<b>8</b>	<b>Práce s daty a její výsledky .....</b>	<b>52</b>
8.1	Deskripce diskuzních příspěvků.....	53
8.1.1	Úvodní příspěvek a vyzývací příspěvky .....	58
8.1.2	Reakce .....	58
8.2	Obsahová analýza diskuzních příspěvků .....	59
8.2.1	Rovina vztahů.....	61
8.2.2	Rovina závislosti a hráčství .....	71
8.2.3	Rovina financí.....	79
8.2.4	Rovina léčby .....	82
8.2.5	Rovina hry .....	85
8.2.6	Rovina jiných témat.....	87
8.2.7	Rovina diskuze .....	89
8.3	Shrnutí analýzy dat.....	95
<b>9</b>	<b>Diskuze.....</b>	<b>98</b>
9.1	Tematická oblast .....	98
9.2	Formální znaky interakce.....	102
9.3	Limity výzkumu.....	103
9.4	Podněty pro další výzkum .....	104
<b>10</b>	<b>Závěry .....</b>	<b>106</b>
	<b>SOUHRN.....</b>	<b>108</b>
	<b>LITERATURA.....</b>	<b>111</b>
	<b>SEZNAM TABULEK</b>	
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b>	
	<b>SEZNAM GRAFŮ</b>	
	<b>PŘÍLOHY</b>	

# ÚVOD

*„Online text communication offers unprecedented opportunities to create numerous psychological spaces in which human interactions can unfold.*

*We truly have entered a new age: the age of “text relationships”.*”

Suler (2011, 22)

*...když se partner začal léčit (kvůli hazardnímu hráčství), připadala jsem si hodně osamělá, byla jsem totiž na ten problém sama, nebyl zde nikdo, kdo by zažil to stejné, co já, kdo by měl stejné prožitky jako já. Vidím to tak, že stejně jako si mohou pomoci lidé v léčbě, tedy gambleři, kteří abstinují, mohou si stejně pomoci také jejich partneři...*

Anonymní přispěvatel (přepsáno dle způsobu prezentovaného ve výzkumné části)

Pro uvedení této práce byly zvoleny dvě citace, které názorně poukazují na dva základní stavební kameny, na nichž je postavena. Suler (2011) hovoří o textových vztazích, které lze vidět jako aspekt života, který v lidské interakci představuje něco zlomového a nového, ale zároveň něco plného ambicí, které se dají nejen využít, ale také zkoumat. Online komunikace je v dnešní době velmi dostupná a rychlá forma interakce, která se lidem dostává stále více pod kůži. Online svět tak vstupuje do našich životů plíživě, ale o to výrazněji, a postupně absorbuje i to, co bylo kdysi charakteristické pouze pro svět „pozemský“. Hranice mezi těmito dvěma světy se tak stírá. Druhý úryvek pak hovoří o specifické osobě, osobě blízké hazardnímu hráči, která toužila po spojení s jinými lidmi, konkrétně s lidmi, kteří jsou v obdobné situaci, v níž se nachází sama, ovšem ve svém okolí nikoho takového neměla. Východisko této situace představuje online diskuzní fórum, které jí umožní uspokojit potřebu blízkosti a podpory skrze virtuální svět.

Tato práce, vedena výše zmíněnou úvahou, je v nejširším pojetí zaměřena na téma hazardního hráčství v online prostoru, konkrétněji pak v prostoru online komunikace. Oba fenomény sdílejí linku zvyšujícího se výskytu. Tak jako se rozšiřují možnosti online světa, roste i obliba hazardního hraní v populaci. Pochopitelnou reakcí, kterou lze pozorovat, je zvyšující se zájem o rozvoj služeb pro patologické hráče, i hazardní hráče obecně. Příkladem pak může být současný projekt “HRaní” realizovaný od roku 2019 společností Podané ruce, o. p. s., který se zaměřuje na e-terénní sociální práci a pracuje s konceptem

“harm reduction” právě v online prostoru. Stal se tedy jedním z vyzývajících prvků i pro tuto práci.

Výzkumný fokus této práce byl zaměřen na aktivitu přispěvatelů v rámci online diskuzních fór v kontextu tématu hazardního hráčství, a to prostřednictvím analýzy vybraných diskuzních vláken, dále specifikovaných jako fóra primárně osob blízkých hazardních hráčů. V teoretické části je přiblížen fenomén hazardního hraní, především pak v jeho pro jedince škodlivé formě, tedy problémovém hraní a jeho dopadech. Dále jsou přiblíženy oblast dostupných služeb pro hazardní hráče a také specifika vyhledání těchto služeb právě u skupiny problémových hráčů. Následně je hráčství zasazeno do kontextu online prostředí, konkrétně online intervence, terapie, podpůrných skupin a diskuzních fór.

V celé práci bude preferováno české označení ‚hazardní hráč‘ před původním anglickým označením *gambler* přesto, že se tento pojem vyskytuje ve využitých zahraničních zdrojích. Také bude volně přecházeno mezi označeními *patologický* a *problémový* hráč. Hranici mezi těmito pojmy si autoři uvědomují a dále prezentují, ovšem v rámci této práce je stěžejní fakt, že obě označení vystihují hráče, kteří ztratili nad hraním kontrolu a projevují se u nich negativní dopady hraní.

# TEORETICKÁ ČÁST

# 1 HAZARDNÍ HRÁČI

## 1.1 HAZARDNÍ HRY

Vacek (2014, 11) popisuje hráčství jako:

*„účast na hazardní hře, což je jakékoliv jednání, které vyžaduje nevratné investice (peněžní nebo hmotný statek, který má nějakou hodnotu) s vidinou zisku založeného na náhodě nebo nejistém výsledku (což je případ her vyžadující určitou znalost nebo dovednost)“.*

V rámci České republiky v roce 2018 legálně existovalo 57 společností, provozujících hazardní hry, a to v rámci online a/nebo land-based provozu. Z toho 9 společností provozujících loterie, 11 kurzové sázky, 45 technické hry, 37 živé hry a jedna bingo. Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, dále kromě již zmíněných hazardních her rozlišuje totalizátorové hry, tombolu a turnaj malého rozsahu. Míra hazardního hraní v české populaci roste. V ročních průzkumech mezi lety 2013 a 2018 účast na hazardní hře v posledních 12 měsících uvedlo 30-40 % dospělých jedinců. Nejrozšířenějším typem je pak loterie. Výrazný nárůst se objevuje v oblasti online kursových sázek a nejvyšší míra prevalence je mezi mladými dospělými ve věku 15-34 let (Mravčík et al., 2019).

## 1.2 PROBLÉMOVÉ HRÁČSTVÍ

Vacek (2014, 11) označuje negativní stránku hazardního hraní jako **škodlivé hráčství**, které charakterizuje takto:

*„Škodlivé hráčství je jakýkoliv druh opakovaného hraní hazardních her jedincem, které má negativní důsledky, zejména vážné finanční problémy a ztráty v oblasti tělesného, duševního a sociálního zdraví... Škodlivé hráčství bývá také označováno výrazy problémové hráčství, nutkavé hráčství, nezodpovědné hráčství, závislost na hazardní hře nebo patologické hráčství. Rozdíly mezi těmito pojmy jsou dané úhlem pohledu a mírou závažnosti negativních důsledků hraní hazardních her.“*



Z pohledu psychopatologie je pak významný právě pojem **patologické hráčství**. Dle Vacek (2014) se jedná o krajní formu na kontinuu škodlivého hráčství, a je tedy vymezeno jako porucha v rámci Diagnostického a statistického manuálu Americké psychiatrické společnosti (DSM-5) a Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-10). Mravčík et al. (2019, 67) pak označuje problémové hráčství jako „*poruchu kontroly hráčského chování*“, problémové hráče jako osoby „*vykazující problémy související s hazardním hraním*“, patologické hráče pak jako osoby „*v nejvyšším riziku problémů, spojených s hraním hazardních her nebo léčení pro diagnózu patologického hráčství*“.

Dle **MKN-10** (ÚZIS, 2020) je patologické hráčství, tedy diagnóza F63.0, zařazeno do kategorie **návykových a impulzivních poruch**. Do této kategorie spadá také pyromanie, trichotilomanie a kleptomanie. Kategorie je souhrnně charakteristická neschopností odolat impulzu či pokušením k činu, který je považován za nebezpečný, dále uvědoměním narůstajícího napětí před činem a přítomností vzrušení a uspokojení ve chvíli provedení činu. Patologické hráčství není tedy diagnosticky spojeno s pojmem závislost, jelikož ta se v MKN-10 pojí pouze s látkovým užíváním. Vacek a Vondráčková (2014) uvádí, že podstata **definic látkových, návykových a impulzivních poruch se značně překrývá**. Rozdílný je pak stanovený předmět závislosti, který lze relativizovat, jelikož dle autorů, společným předmětem závislosti zmíněných kategorií jsou vyvolané prožitky a pojem závislost se tak značně rozšiřuje. V **11. revizi MKN**, která má vstoupit v platnost v roce 2022, je však patologické hráčství (*Gambling disorder*) zařazeno do kategorie společné s látkovými závislostmi, tedy ***Disorders due to substance use or addictive behaviours*** (WHO, 2019). V rámci **DSM-V** je patologické hráčství (*Gambling disorder R37*) zařazeno do kategorie ***Užívání drog a závislostní chování***, tedy taktéž přiřazeno k látkovým závislostem (Raboch, Hrdlička, Mohr, Pavlovský, & Ptáček, 2015). Vacek (2014) uvádí, že začlenění patologického hráčství do konceptu závislostního chování umožňuje čerpat přístupy a systémy v léčbě, možnosti regulace, snižování rizik a prevence z konceptu látkových závislostí. Diagnostická kritéria patologického hráčství dle DSM-5 a MKN-10 jsou uvedena v Přílohách.

### 1.2.1 DĚLENÍ PROBLÉMOVÝCH HRÁČŮ

V historii zkoumání hazardních hráčů se výzkumníci poměrně často zaměřovali na rozlišení subtypů hazardních hráčů z mnoha teoretických pohledů, především však z pohledu

psychopatologie, osobnostních charakteristik a motivace. Cílem tak bylo lepší porozumění patologickému hráčství, jeho etiologii a optimalizaci léčebných možností (Milosevic & Ledgerwood, 2010).

Starší, spíše klinicky oblíbené nežli empirické, ovšem stále užívané a citované, je dělení dle Morana (1970). Ten dělí hazardní hraní na **neurotické**, vycházející z emočního konfliktu, **psychopatické** vycházející z antisociálního chování, **impulzivní** vycházející ze ztráty kontroly, **subkulturní** založené na snaze o začlenění s následnou ztrátou kontroly a **symptomatické** tedy sekundární s přítomností jiné psychopatologie. Custer (1984) následně překládá 6 subtypů, které se částečně kryjí se systémem Morana, tedy hazardní hráče dělí na **profesionální, antisociální, příležitostné sociální, pravidelné sociální, úlevné** či **unikající a kompulzivní hazardní hráče**.

Mnoho autorů následně vytvářelo nové či ověřovalo již předložené systémy, jejich systematický přehled předkládá například Milosevic a Ledgerwood (2010). Tito autoři docházejí k závěru, že z empirické literatury vycházejí 3 hlavní subtypy hráčů. Ty velmi odpovídají systému, který prezentuje Blaszczynski a Nower (2002). Jedná se o tyto subtypy hazardních hráčů:

**1. Hazardně podmíněni hráči:** Absence premorbidních znaků psychopatologie, zneužívání návykových látek, impulzivity či problémového chování. Hraní je spíše **podmíněných chováním**, založeným na kognitivních omylech, špatných úsudcích a slabých rozhodovacích schopnostech. Závažnost hazardního hraní a také negativních dopadů je mezi skupinami nejnižší. Přítomna je potencionální motivace k léčbě, její adherence a dosažení kontroly nad hraním.

Milosevic a Ledgerwood (2010, 8): nízká psychopatologie bez maladaptivních osobnostní rysů, hra na základě sociálního vlivu a kognitivních omylů, ne jako emoční regulátor.

**2. Citově zranitelní hráči:** Premorbidní depresivita a úzkost, slabé copingové strategie a negativní rodinná anamnéza či životní události, nebo vývojové narušení. Hra představuje **prostředek k regulaci emocí a syčení psychických potřeb**. Hazardní hráčství se objevuje brzy a má rychlou eskalaci do závažných forem. Přítomnost odolnosti vůči změnám v rámci léčby s nutností zaměření se na premorbidní faktory.

Milosevic a Ledgerwood (2010, 8): zvýšená úzkostnost a depresivita, nízká impulzivita a sensation seeking, hra jako tišení negativních emocí.

- 3. Antisociální impulzivisti:** Premorbidní **zvýšená impulzivita**, zvyšovaná negativními emocemi a tlakem, související s rizikovým chováním, přítomným také v rodinném zázemí jako je abúzus návykových látek, suicidalita a kriminální jednání. Spojitost s neurologickým a neurotransmitterovým systémem v kontextu impulzivity. Přítomnost nízké motivace k vyhledání léčby a nízká compliance léčby.

Milosevic a Ledgerwood (2010, 8): zvýšené antisociální rysy, vysoká impulzivita a sensation seeking, hra jako prostředek pro pozitivní pocity řízené impulzivitou.

### 1.2.2 FÁZE PROBLÉMOVÉHO HRÁČSTVÍ

V literatuře se můžeme setkat se členěním hráčské kariéry do tří či čtyř stádií, které poukazují na možné společné prvky rozvoje hazardního hráčství. Ovšem nutno uvést, že do procesu značně zasahují individuální faktory. Stádia jsou (Lesieur, 1977; Rosenthal, 1992):

- 1. Fáze výhry/dobrodružná:** příjemné a vzrušujícími prožitky ze hry, posílené výhrami a samotným procesem hry, častá přítomnost velké výhry hned v počátku, výhry viděny jako potvrzení vlastních schopností a ztráty jako produkt okolí, první opakované půjčky, seznámení s jinými formami hry.
- 2. Fáze ztrát a proher:** dohánění ztrát je hodnoceno jako úspěšná strategie, snaha vyhrát vše zpět, hra s půjčenými penězi, skrývání půjček před blízkým okolím, problémy v partnerství, lhostejnost vůči okolím a zaujetí systémem her, hledání té, která přinese výhru, trávení více a více času hrou kvůli narůstajícím dluhům, problémy v práci či změna práce, rozšiřování půjček.
- 3. Fáze zoufalství:** hra „na plný úvazek“, kolotoč hraní a částečného vyplácení dluhů, nezvladatelné zadlužení, vzhledem k půjčkám negativní vztah s rodinou, částečné odhalení blízkým, sliby a záruky ukončení hraní při finanční pomoci, porušení slibů, zoufalost partnerů a blízkých a obracení se pro pomoc, fáze paniky, zvýšení riskantního a iracionálního hráčství, ilegální získávání peněz, silné zdravotní dopady, iritabilita, agresivita, přesvědčení, že jedna velká výhra odstraní všechny problémy.
- 4. Fáze beznaděje:** uvědomění si neschopnosti vzniklé ztráty vyrovnat, přesto pokračování ve hře, pasivní bezpomocnost, nedbalost hry.

Jako možné dokončení procesu Lesieur (1977) vidí 4 alternativy: **sebevražda, vězení, útěk a vyhledání pomoci.**

Maierová, Charvát a Miovský (2014) uvádí dle výsledků výzkumu **hráčské kariéry** v českém prostředí, že většinový věk počátku hraní hazardních her je **okolo 20. roku života.** Ovšem výjimečné nejsou ani případy s počátkem hraní po 30. roku života a později. Mravčík, Černý, Roznerová, Licehammerová a Tion Leštinová (2015) předkládá obdobné výsledky ve svém výzkumu, kdy první zkušenost s hazardním hraním obecně byla průměrně stanovena na 19,7 let a s později problémovou hrou na 23,6 let.

Hráčské kariéry mají do velké míry **individuální průběh a délku.** Maierová et al., (2014) však uvádí, že po první zkušenosti hráči převážně přímo přecházejí do **pravidelného hraní** se zvyšující se frekvencí a v intervalu šesti až osmi let negativní dopady hraní nabývají značné intenzity. Fáze hraní s uvědomovanými negativními dopady je často v poměru kratší než pociťovaná bezproblémová fáze. Interval mezi prvními problémy a vyhledáním léčby byl v průměru 4 roky a hráči se v tuto chvíli již často nacházeli v devastující fázi hraní (Maierová et al., 2014).

Jako **motiv či spouštěč hraní,** dle Maierová et al. (2014), hráči uváděli **touhu po penězích,** způsob **trávení volného času,** prostředek **úniku od problémů** a stresových situací, zdroj **vzrušení** a zábavy, a užití **návykové látky.** Mravčík, Černý et al. (2015) jako primární motiv návštěvy herního prostředí uvádí výhru, zvědavost a způsob trávení volného času a zábavy. Dále uvádí, že s pravidelným hraním je pak často spojena výrazná událost v oblasti financí, jako je velká výhra nebo naopak velký dluh, či v oblasti vztahové, tedy například ztráta blízké osoby.

**Problémovost hraní** pak hráči samotní pociťovali dle Mravčík, Černý et al. (2015) především v návaznosti na **finanční problémy,** tedy ztrátovost hry, vysoké výdaje na hraní, prohru výplaty, zadluženost, vybrání úspor a také v návaznosti na **zhoršení vztahů,** tedy **nutnosti lhát** kvůli hře a **časové vytíženosti hrou.**

### 1.2.3 DOPADY HAZARDNÍHO HRANÍ

Výzkumy nejen v prostředí české hazardní scény poukázaly na četné **negativní dopady,** které se s hráčskou kariérou mohou pojít, a které postupně prostupují do všech oblastí života patologického hráče, jehož svět pohlcuje zaujetí pro hru. Mravčík, Černý et al. (2015)

uvádí, že dle výzkumného souboru hazardních hráčů, byly před počátkem léčby hlavní zátěžové faktory finanční problémy (54 %), narušení vztahu s blízkými (22 %) a zhoršení duševního zdraví (18 %).

Často primárně narušená a hráči subjektivně vnímaná jako zásadní oblast je, dle Roznerová a Mravčík (2015), označena **oblast sociálních vztahů**. A to jak v rovině blízkých rodinných vztahů, tak v širším sociálním kruhu rodiny a přátel. Narušeny bývají obvykle také **vztahy na pracovišti**, které v mnoha případech vedou ke **ztrátě zaměstnání**. Neplnění pracovních povinností, snížení výkonu či porušování pracovního řádu kvůli hráčským aktivitám a následné ukončení pracovního poměru jedince, může představovat jeden z dopadů, který stojí za odhalením závislostního charakteru hraní pro jedincovo okolí, ale také pro jedince samotného. Hazardní hraní je tak v kontextu mezilidských vztahů často zdrojem pocitů viny, kritiky ze strany okolí, hádek, skrývání hráčské aktivity před blízkými, lhaní, agresivity a psychického nátlaku (Maierová et al., 2014; Mravčík, Černý et al., 2015; Roznerová & Mravčík, 2015).

Dále hazardní hráčství obvykle představuje značnou **finanční zátěž**, která není pro jedince dlouhodobě zvládnutelná. Jako moderující faktor zde lze vidět počáteční finanční situovanost jedince. Roznerová a Mravčík (2015) popisují **proces zadlužování** jedince. Ten začíná vyčerpáním **osobních zdrojů** a pokračuje těžbou financí z **rodinných zdrojů**, prostřednictvím půjček či darů. Mravčík, Černý et al. (2015) uvádí, že 64 % respondentů z řad hazardních hráčů prohrálo peníze svěřené za jiným účelem a 70 % respondentů někdy využilo půjčku v rámci rodiny či přátel. Po vyčerpání těchto zdrojů se člověk obrací na **banky a následně na nebankovní sektor**. Proces je zakončen hledáním finančních prostředků prostřednictvím **nelegálního jednání**, například **krádežemi** vůči blízkému sociálnímu okolí, ale také vůči společnosti nebo státu. Více jak 42 % hazardních hráčů se dle výzkumu Maierová et al., (2014) dopustilo trestné činnosti, kdy motiv souvisel s hazardním hraním a 82 % odcizilo peníze v rámci vlastní domácnosti či rodiny.

Získané finanční prostředky mnohdy částečně slouží pro pokrytí dluhů. Zároveň se v průběhu mění původní motiv investice do hazardního hraní, a to na víru v jedinou výhru, která finanční problémy vyřeší. Půjčku, s cílem investice do hry či pokrytí proher, využilo dle výzkumu Mravčík, Černý et al. (2015) 95 % hazardních hráčů ve zkoumaném vzorku. Jedinec se tak dostává do **bludného kruhu finančních ztrát**. Ten prohlubuje finanční jámu, ve které

se nachází a pojí se se stresovou zátěží, frustrací a pocity viny. Více než polovina respondentů ve výzkumu Maierové et al. (2014) jako nejvyšší obnos, vložený do hry za jeden den, uvedla částku vyšší než 20 000 Kč. Celková finanční ztráta za celou hráčskou kariéru se pak pohybovala od 150 000 Kč po 60 miliónů Kč. Průměrné dlužné částky za celkovou hráčskou kariéru jsou značně individuální, ovšem pohybují se často v řádech statisíců až miliónů (Maierová et al., 2014).

Pokračování ve hře, i přes výraznou ztrátovost takového počínání, je spojeno s řadou **kognitivních omylů**. Jako jeden z primárních omylů Maierová et al. (2014) označuje přesvědčení, že s narůstajícím obnosem peněz, který hráč do hry vložil, se zvyšuje pravděpodobnost výhry, která vše vyrovná či dokonce převyší. Mezi autory je pak poměrně rozšířené dělení dle Toneatto (1999), který u problémových hráčů popisuje **zvýraznění vlastních hráčských schopností, snižování hráčských schopností druhých, pověřčivá přesvědčení, interpretativní zkreslení, časový dalekohled výhry, selektivní paměť, prediktivní schopnosti, iluzi kontroly nad štěstím a iluzi souvislosti**.

Další potencionálně ohroženou oblastí hazardního hráče je **zdraví jedince**, a to v celkové komplexnosti jeho významu a provázaností s již zmíněnými **zátěžovými vlivy**. Jako výsledek přímého vlivu hazardního hraní či specifického životního stylu vyplývajícího ze hry, se mohou objevit somatické problémy v podobě celkového či částečného **úpadku zdravotní kondice**. Dále pak **psychosomatické** a čistě **psychické problémy**, vyplývající ze stresu a psychické zátěže, spojené s pocity **viny, studu, bezvýchodnosti** a **zoufalstvím**. Přítomny mohou být panické, depresivní a úzkostné stavy, podrážděnost, emoční nestabilita a porucha spánku, což se může odrazit somatizací v tělesné soustavě, například gastrointestinální či kardiovaskulární (Mravčík, Černý et al., 2015; Roznerová & Mravčík, 2015).

Negativní zátěžové vlivy a negativní prožitky vlastní situace pak ze skupiny hazardních hráčů vytváří silně rizikovou skupinu ve spojitosti se **suicidálním jednáním**. Maierová et al. (2014) uvádí přítomnost suicidálních myšlenek u 68 % respondentů, jednorázový suicidální pokus u 24 % respondentů a opakovaný u 5 % respondentů. Mravčík, Nechanská, Roznerová, Chomynová a Leštinová (2015) uvádí, že riziko úmrtí je u patologických hráčů dvakrát vyšší a zároveň podíl dokonaných sebevražd je 3,4krát vyšší

než u obecné populace. Narušena je také **oblast vlastního rozvoje, zájmů** a koníčků, které jsou potlačeny ve prospěch hazardního hraní (Mravčík, Černý et al., 2015).

Rozšířenost hazardního hraní v určité lokalitě má **specifické socioekonomické dopady** na život občanů v daných oblastech. Geograficky se objevují **centra hazardu** s vyšší dostupností hazardních her. Na úrovni obce tak může být ovlivněna například kvalita infrastruktury, turistického ruchu, ale i obecného kulturního a volnočasového dění ve městě. Jako rizikové se v tomto ohledu jeví **sociálně vyloučené lokality**, charakteristické dlouhodobou nezaměstnaností, nízkým vzděláním, pobíráním soc. dávek a vyšší konzumací návykových látek. Dopady hazardního hráčství na okolí a na samotného jedince vzájemně interferují (Drbohlavová, Špolc, Tion Leštinová, Grohmannová, & Mravčík, 2015; Drbohlavová, 2013).

Mravčík, Černý et al. (2015) uvádí, že hazardní hra bývá u jedinců mnohdy spojena s užitím **psychoaktivních látek**, především tabáku, tedy nikotinu, dále alkoholu, kávy a energetických nápojů. Také se objevuje užití kanabinoidů a pervitinu. Maierová et al. (2014) uvádí, že konzumace tabáku se v průběhu hráčské kariéry respondentů až zdvojnásobila a v případě alkoholu poukazuje na jeho možný spouštěcí charakter hraní, jelikož užití návykových látek celkově mnohdy předcházelo samotnému hraní.

## 2 LÉČBA A SÍŤ SLUŽEB PRO PROBLÉMOVÉ HRÁČE

Síť služeb pro problémové hráče a jejich blízké se do značné míry překrývá se **sítí služeb adiktologických**. Ty byly z prvopočátku primárně zacíleny na uživatele návykových látek, postupem času se však začaly otevírat a reagovat na potřeby jiných specifických okruhů klientů, včetně skupiny problémových hráčů. Přesto zcela cílená specializovaná péče pro problémové hráče a jejich blízké je nyní v České republice značně geograficky omezena, nachází se stále v procesu vývoje a fungující systém péče o tuto skupinu klientů není dosud zcela návazný (Mravčík et al., 2015).

### 2.1 LAND-BASED SLUŽBY

Nabídka služeb pro patologické hráče se v průběhu posledních 10 let značně obměnila. Mnoho služeb vzniklo, zároveň v některých případech následně jejich aktivita utichla. Celkově však dochází k rozšíření služeb, zaměřených primárně na tuto skupinu klientů. Podporu finanční, koordinační, strategickou, ale také evaluační, v tomto ohledu poskytuje **Rada vlády pro koordinaci protidrogové politiky** (dále jen RVKPP), jejíž cílem je vytvoření **krajských center**, komplexně zaměřených na péči o problémové hráče. Součástí center by také měl být systém **odloučených pracovišť** tak, aby byla péče dostupná v celém kraji. Tuto vizi k roku 2018 splňuje 9 krajů. S dostupnou ambulantní péčí pro patologické hráče se v roce 2019 můžeme setkat ve **37 městech** (Mravčík et al., 2019; Sekretariát rady vlády pro koordinaci protidrogové politiky, 2019).

Kontinuum služeb pro problémové hráče, spadající převážně do sociální sféry, má počátek ve vyhledávání klientů, jejich navazování, informování a motivování v rámci **kontaktních** a **terénních služeb**. Dále je zde možnost individuálního a rodinného poradenství či terapie, motivačních rozhovorů, pracovního a sociálně právního poradenství v rámci **ambulantních** a **pobytových služeb** (například komunitních) a různých forem podpůrných služeb v rámci **doléčovacích programů**. Specifický typ služeb, který je pro cílovou skupinu problémových hráčů nezbytné zařadit do systému komplexní péče je pak



**dluhové poradenství.** Tato potřeba vzniká vzhledem k značným finančním ztrátám a dluhům, které hazardní život patologického hráče často přináší (Mravčík, Janíková et al., 2015).

V případě **psychiatrické péče** o patologické hráče, tedy klienty s diagnózou F63.0, lze léčbu také rozdělit na **ambulantní**, která vykazala v roce 2017 v České republice 1256 takovýchto klientů, což představuje stavový pokles začínající v roce 2015 na 1457 pacientech. Dále na léčbu **pobytovou**, tedy formou hospitalizace na psychiatrických odděleních a v psychiatrických nemocnicích, která vykazala 434 takovýchto pacientů. V roce 2017 připadají 4 hospitalizování patologičtí hráči na 100 obyvatel (Nechanská, 2018).

Adiktologické služby jsou také nabízeny v rámci pobytu **ve věznicích**, a to formou specializovaných oddílů pro **dobrovoulnou léčbu**, kde v roce 2017 z 362 klientů byli 3 hráči. Dále specializované oddíly pro **ochranné léčení**, kde ze 72 klientů byl pouze jeden hráč, **bezdrogové zóny standartní**, kde z 2192 klientů bylo 34 hráčů, **bezdrogové zóny terapeutické** se 106 klienty, z toho byl jeden hráč, a nakonec **Poradny drogové prevence**, kde z 11093 klientů bylo 81 hráčů. Počet vězňů s primárním problémem patologického hráčství je poměrně nízký a drží se spíše klesající trend. Zmíněné programy nejsou automatickou součástí všech věznic, kromě Poradny drogové prevence a bezdrogové zóny se standartním režimem, které jsou součástí každé věznice (Mravčík et al., 2019).

Vzhledem k různým negativním jevům, které jsou spojeny s hazardním životem, jako například vztahové, psychické a finanční problémy, mohou být patologičtí hráči a jejich blízcí zachyceni v **jiném typu služeb** nežli adiktologicky zaměřeném. Jedná se pak například o **poradny pro manželství a rodinu, psychologickou praxi** či jiné sociální či zdravotnické služby, jako jsou **linky důvěry, azylové domy, krizová centra a internetové poradny** (Mravčík, Janíková et al., 2015).

## 2.2 ONLINE SLUŽBY

V kontextu rozvoje nových komunikačních technologií je online léčba a intervence velmi živým tématem, ovšem v České republice je stále v počátcích. Tento způsob práce s problémovými hráči, tedy program **internetové léčebné intervence**, umožňuje v České republice internetová stránka ***koncimshranim.cz***. Tento program je založen na kognitivně-behaviorálním přístupu a je tvořen sérií úkolů, které jsou postupně klientovi

předkládány, v celkové délce programu 6-8 týdnů, s jednotýdenní frekvencí kontaktu s terapeutem prostřednictvím chatu. Online léčba se v tomto případě zaměřuje nejen na odkazy na **navazující služby**, ale také na **oblast sebekontroly, bažení, prevence relapsu a sociálních vlivů**. Součástí je také tvorba **nouzového plánu**. Průběh terapie klient sám monitoruje prostřednictvím vlastních záznamů a konzultací s terapeutem. V roce 2018 program využilo 25 klientů, 15 klientů došlo minimálně do polovinu programu a 10 klientů jej absolvovalo celý. Ukázalo se, že služba zachycuje **rannější stádia závislosti**. Motivem organizace Sananim z. ú. pro tvorbu tohoto programu byla nejen omezená nabídka a kapacita léčebných programů pro problémové hráče, ale také akceptace specifických faktorů, ovlivňující vyhledání léčby u těchto klientů, jako je například **anonymita** a skutečná **nízkoprahovost** (kocimshranim.cz, nedat.; Mravčík et al., 2018; Mravčík et al., 2019).

Další možnosti **intervence online v ČR** nepředstavují takto ucelené programy léčby, jako spíše **formu poradenské činnosti**. Příkladem pak mohou být například webové stránky *neprohrajivot.cz* nebo *neprohraj.se*, které nabízejí mimo jiné online poradnu a také určitou formu diagnostiky či screeningu problémového hraní. Spíše **informační charakter**, například ve formě článků nejen pro hráče, ale také pro jejich blízké, má webová stránka *f63.cz* a *standby.cppt.cz*. Stránky cílené na pomoc problémovým hráčům také často obsahují **tzv. mapu pomoci** a odkaz na **návazné možnosti léčby**. Problémoví hráči mohou také využít služeb obecně **adiktologických webů**, které zprostředkovávají určitou formu poradenské činnosti. Příkladem je web *poradna.adiktologie.cz*, který vznikl pod 1. LF UK a VFN v Praze, a který zprostředkovává online svépomocný program, zaměřený na copingové strategie závislosti (Mravčík et al., 2018).

Více se internetové/online intervenci věnujeme v kapitole 4.

## 2.3 TELEFONICKÉ SLUŽBY

V rámci České republiky vznikla v roce 2018 *Národní linka pro odvykání hraní*, která se mimo hazardní hráče zaměřuje také na problémové hráče počítačových her, problémové uživatele mobilních telefonů a sociálních sítí a jejich blízké. Jedná se o odnož *Národní linky pro odvykání kouření* a spadá pod národní stránky *hazardni-hrani.cz* Národního monitorovacího střediska pro drogy a závislost. Linka se zaměřuje na klienty starší 15let a po úvodním **mapovacím rozhovoru** nabízí klientovi **možnosti odvykání** dle jeho

individuální situace a zdrojů. Dále nabízí **podporu v odvykacím procesu** formou pravidelného telefonického kontaktu a umožňuje spolupráci s dalšími odbornými službami. (chciodvykat.cz, nedat.; Mravčík et al., 2019).

## 2.4 VÝVOJ SLUŽEB V ČESKÉ REPUBLICCE

Specifický vývoj služeb v České republice lze vypozorovat z údajů o **podpoře ze strany RVKPP**. V roce **2014** bylo souhrnně podpořeno **42 programů**, které využil minimálně jeden patologický hráč. Především se jednalo o oblast kontaktních a poradenských služeb a ambulantní léčby. Celkově však tyto služby poskytly za rok péči **693 klientům** s primární diagnózou patologického hráčství. Naproti tomu v roce **2017** se pak jednalo o podporu **58 programů**, taktéž v ambulantních a kontaktních službách, které měly celkově v péči **2023 klientů** s primární diagnózou patologického hráčství. V případě online služeb, konkrétně internetových poraden, nebyl v roce 2014 ani 2015 podpořen žádný program, naopak v roce 2016 se jednalo o 2 projekty s celkovým počtem 63 klientů a v roce 2017 jeden projekt s celkovým počtem 709 klientů. Rok **2018** pak téměř kopíroval rok 2017 a podpořeno bylo **56 programů** s účastí **2093 klientů**, z toho 1270 klientů v rámci ambulantní služby a 708 v rámci online poradny *koncimshranim.cz*. Dále bylo v roce **2018** podpořeno **22 programů**, speciálně zaměřených na skupinu problémových hráčů. Z celkového počtu klientů služeb pro patologické hráče, představovalo 529 z nich osoby blízké (Mravčík et al., 2018; Mravčík et al., 2019).

Poslední dostupná data z online dotazníkového šetření *Sčítání adiktologických služeb v roce 2017* uvádějí, že ze souboru 275 specializovaných adiktologických služeb, **151 služeb**, především služby kontaktní a ambulantní, se statutem zdravotnickým a sociálním, a zaměřením adiktologickým a psychiatrickým, stanovuje patologické hráče **jako jednu z hlavních skupin**, na které cílí své služby. Dále **100 služeb** má pro hráče **specializovanou péči či program**, 163 služeb ji nemá, z toho 93 služeb zatím necítí potřebu existence takového programu a 65 služeb o něj stojí. Nejvíce služeb, cílených mimo jiné na patologické hráče, se nacházelo v **Moravskoslezském kraji**, dále pak ve Středočeském kraji, v hlavním městě Praha a v Ústeckém kraji. Nyní lze pozorovat trend nárůstu počtu **specializovaných služeb pro patologické hráče**. V roce 2017 se jejich celkový počet

pohyboval v rozmezí **15-25 služeb** (Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti & ppm factum research, 2018d, in Mravčík et al., 2018).

## 2.5 SVÉPOMOCNÉ SKUPINY

Možnost svépomoci problémových hráčů je v České republice zprostředkována především prostřednictvím **svépomocných skupin** a **svépomocných internetových služeb**.

Internetové weby, nabízející prvky svépomoci, mohou být dílem **samotných hráčů**, jako byl již neaktivní *gambling.wbs.cz* nebo stále aktivní, ovšem spíše poradenský web *stopzavislosti.cz*, který neobsahuje interaktivní prvky jako je diskuze či chat. Dále může vznikat z iniciativy **odborníků z oblasti adiktologie**, jako je například web Společnosti Podané ruce *nabertekurz.cz*. Web, který vznikl v roce 2019, vychází z filozofie harm-reduction a nabízí služby nejen problémovým hráčům, ale také hráčům začínajícím. Poskytnuta je možnost jak synchronní, tak asynchronní komunikace. Kontakt je možný skrze skupinový chat, telefonickou linku, e-mail, Facebook, Messenger, Skype, Instagram chat nebo Twitter. S touto službou je propojena také mobilní aplikace *Port*, která hráčům dává nástroj pro regulaci financí a času, investovaného do hazardní hry. Tyto dvě domény tak pokrývají široké pole nabídky rozmanitých služeb dle potřeb hazardního hráče, především skrze online prostor. Celkově se svépomocné weby zaměřují především na možnost **sdílení, podporu** a **zprostředkování informací** mezi hráči navzájem, ale také mezi hráči a odborníky (Mravčík, Janíková et al., 2015; nabertekurz.cz, nedat.; stopzavislosti.cz, nedat.).

Síť land-based **svépomocných skupin** pro problémové hráče v rámci České republiky je poměrně slabá. Tvoří ji pouze **3 skupiny**, dvě se nacházejí v Praze a jedna v Brně. Tyto skupiny vycházejí více či méně z principů zahraničního společenství **Gamblers Anonymous**, které vzniklo v roce 1957 ve Spojených Státech Amerických, konkrétně v Los Angeles, a to v návaznosti na hazardní život v Las Vegas. Na skupiny Gamblers Anonymous lze pohlížet jako na paralelu společenství **Alcoholic Anonymous**. Obě skupiny fungují na stejném principu, který je však přizpůsoben charakteristikám jejich cílové skupiny, tedy alkoholikům nebo patologickým hráčům (Trantina, 2016).

V České republice dochází k plnému rozvoji takto zaměřených svépomocných skupin ztelně později. V případě **Anonymních Alkoholiků** jsou první otevřené setkání

v protialkoholní léčebně U Apolináře v Praze spjaty až s rokem 1988. Založení prvního společenství **Anonymních Gamblerů**, které vychází zcela z pravidel Gambler Anonymous a vzniklo nezávisle na jiných organizacích či společenstvích pouze z iniciativy samotných problémových hráčů, se datuje k 17. ledna 2008 v Brně. Již před tímto datem však MUDr. Karel Nešpor přináší v roce 1994 zkušenosti z osobní návštěvy setkání GA v zahraničí a vytváří podpůrnou skupinu anonymních hráčů v rámci psychiatrické léčebny Bohnice v Praze, která funguje dodnes. Třetí svépomocná organizace pro problémové hráče, která vychází z principů AG, byla pak taktéž vytvořena v Praze. Nutno zmínit, že v rámci Psychiatrické nemocnice Bohnice, vznikaly také jiné typy programů pro problémové hráče, především odborně vedené nebo ve formě doléčovacích klubů či setkání s možnou účastí blízkých osob hráčů. Dostupnost svépomocných skupin pro problémové hráče je ve srovnání s dostupností skupin Anonymních Alkoholiků, jejichž četnost v rámci České Republiky je k září 2018 67 skupin, velmi malá (anonymnialkoholici.cz, nedat.; anonymnigambleri.cz, nedat.; Mravčík et al., 2017; Trantina, 2016).

### 2.5.1 PODOBA SVÉPOMOCI V RÁMCI ANONYMNÍCH GAMBLERŮ

Společenství Anonymních Gamblerů (dále jen AG) je založeno na **aktivitě samotných problémových** hráčů, a to jak v případě organizace jednotlivých setkání, tak v otázkách širšího rámce působnosti. AG Brno pak založili z abstinujících problémových hráčů spolek *Stop závislosti*, který se spolu se zajištěním administrativní stránky AG a přímou pomocí také zaměřuje na prevenci problémového hraní (Mravčík et al., 2019; stopzavislosti.cz, nedat.; Trantina, 2016).

Setkání AG problémového hráče vedou a podporují k **absolutní a trvalé abstinenci** od hazardního hraní a sázení, která je chápána jako úzdrava. Mimo to je však zároveň doporučena abstinence od návykových látek. Účast na setkání lze vidět jako **podpůrný prvek odborné léčby, variantu doléčovací péče**, ale také jako jednu z **možných cest samotné léčby**. Není výjimkou situace, kdy právě na setkáních AG patologičtí hráči poprvé sdílejí svůj problém s hazardem (anonymnigambleri.cz, nedat.; Trantina, 2016).

Setkání Anonymních Gamblerů mohou mít po vzoru Gambler Anonymous **3 formy**. Tedy především formu **uzavřených setkání**, kterých se účastní pouze samotní hráči, což představuje jádro aktivity tohoto společenství. Další je forma **otevřených setkání**, kterých

se mohou účastnit i blízké osoby problémových hráčů, a nakonec **modifikovaná forma uzavřených setkání**, kde jsou přítomni také odborníci z oblasti adiktologie. Frekvence uzavřených setkání je v rámci České republiky jedenkrát týdně. Frekvence účasti jednotlivých členů je individuální a mění se dle pozice v rámci léčby či abstinence a dle osobních okolností (Trantina, 2016).

Jako **základní kámen** společenství Anonymních Gamblerů můžeme označit splnění nutné podmínky členství, tedy přítomnost opravdové **touhy přestat hrát a sázet** všech členů. Důležitou charakteristikou je také možná absolutní anonymita členů, deklarovaná nezávislost na organizacích, církvích a jiných uskupeních zvenčí, a dobrovolná míra zapojení a sdílení. Obsah jednotlivých sezení vychází převážně z práce s **12 kroky AG**, které charakterizují jednotlivé úkoly, sloužící k posunu v rámci duchovního růstu, spjatého s přístupem daného člověka k hazardu v jeho životě. Fungování a pravidla daného společenství jsou vymezeny prostřednictvím **12 tradic**. Oba nyní zmíněné prvky kopírují systém AA, díky čemuž je možné, aby anonymní gambler navštívil v případě absence skupiny AG v okolí bydliště, setkání AA, kterých je více. Zároveň pak daný jedinec může získat pomoc pro založení nové skupiny AG ze strany spolku Anonymních Gamblerů. Součástí setkání AG je také čtení **20 otázek**, týkající se charakteristik patologického hráčství, dále čtení preambule a modlitby. Trantina (2016) však uvádí, že v kontextu české společnosti nejsou **spiritualita a postavení Boha** v rámci fungování AG stěžejními prvky setkávání a účinnosti programu, naopak pro některé účastníky mohou mít kontraproduktivní význam. Interakce členů v rámci setkání je upravena také **pravidly komunikace a pravidly meetingu**. Dle pravidel si zúčastnění nemohou navzájem v průběhu samotného programu AG poskytovat rady, diskutovat, hodnotit či jinak komentovat obsah osobní zkušenosti, kterou na setkání přinášejí. Poskytování vzájemné informační pomoci lze uskutečnit mimo hlavní program mítinku (Anonymní Gambleři Česko, nedat.; anonymnigambleri.cz, nedat.).

Trantina (2016, 60) předkládá jako **hlavní témata** diskuze na svépomocných skupinách s přítomností osob v ústavní léčbě takto:

*„...jak obnovit narušené sociální vztahy, jak se vyrovnat s dluhy, jak říci svému okolí o pobytu v psychiatrické léčebně, dotazy na praktické kroky při zvládání abstinence od hazardní hry včetně rizika sníženého sebeovládání při konzumaci alkoholu a dotazy na efektivitu léčby.“*

U osob, které nedocházejí do ústavní léčby, pak tématem bývá bažení, prevence relapsu a recidivy, život bez hraní, ale také život bez peněz, náprava v rámci vztahů a finančních problémů, ale také témata bezplatných služeb, praktické stránky abstinence a náprava negativních dopadů hraní (Trantina, 2016).

Za účelem **svépomocných setkání pro blízké osoby** problémových hráčů vznikla v zahraničí vedle Společenství Gambler Anonymous organizace **Gam-Anon**. Společenství vychází ze základních prvků společenství GA, například je taktéž založeno na práci s dvanáctikrokovým systémem, není přítomen odborný supervizor a setkání jsou nízkoprahová. Náplň setkání vychází ze sdílení, podpory a práce na změně postojů. Setkání bývají také spojována s účastní GA skupin. V České Republice nemá tato organizace své zastoupení (gam-anon.org, nedat.; Trantina, 2016).

## 3 VYHLEDÁNÍ POMOCI

V roce 2017 proběhla v České republice studie *Patologičtí hráči v léčbě*, kdy z celkového počtu 252 respondentů, bylo přibližně **60 % v prvoléčbě** a **40 % se léčilo opakovaně**. Tedy pro 25 % respondentů to byla druhá léčba a pro 11 % respondentů třetí léčba. Následovala klesající tendence okolo jednoho procenta, kdy nejvyšší byl počet 11 léceb absolvovaných jedním klientem. Službu, kterou si respondenti vybrali nejčastěji jako prvokontaktovou, byla **psychiatrická ambulantní** (33 %), následně **adiktologická ambulantní** (17 %) a **psychologická/terapeutická ambulantní** (16 %). Anonymní služby, jako jsou nízkoprahové programy, internetové poradny, svépomocné skupiny a linky důvěry, si vybralo jako prvokontaktovou podstatně méně klientů, tedy 10 %, 4 %, 3 % a 1 %. Souhrnně mělo nejvíce klientů někdy zkušenost s ambulantní adiktologickou službou (57 %). Jako stěžejní motivy vyhledání pomoci bylo označeno narušení blízkých vztahů (79 %) a problémy s financemi (73 %), dále pak problémy s duševním zdravím, zaměstnáním, nedostatkem času a fyzickým zdravím. (Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti & ppm factum research, 2018b, in Mravčík et al., 2018).

### 3.1 FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ VYHLEDÁNÍ LÉČBY

Otázku, zda, a jak často problémoví hráči vyhledávají různé formy pomoci, si položilo mnoho zahraničních výzkumníků, jejichž práce se liší nejen ve výzkumném designu, ale také zvolenou cílovou skupinou hazardních hráčů, jelikož hráči tvoří nehomogenní skupinu.

Itäpuisto (2019) v souvislosti s provedenými kvalitativními rozhovory s 12 hráči, využívající různé služby pomoci, popsal **hledání pomoci jako souhrn několika činitelů**. Prvním z nich je **motivátor**, což představuje primární důvod zájmu o hledání pomoci, dále **aktivátor**, důvod, který zmobilizuje snahy o hledání pomoci, a následně **aktér**, který aktivně léčbu vyhledá, buďto pro sebe či pro osobu blízkou.

Itäpuisto (2019) dále identifikoval **3 typy hledačů pomoci** (help seekers types). Prvním z nich jsou tzv. **individualističtí hledači**, kteří vyhledávají léčbu po překonání psychologických bariér, například popření samotného problému. Ty jsou především vázány



na samotného hráče, a hráč je tedy hlavním aktérem vyhledání pomoci. Jako hybný faktor směrem ke změně pak slouží pocit osobní krize, buďto v podobě dopadu na pomyslné dno existence, či jako důsledek procesu dozrávání. Tzv. **multi-problematičtí hledači** jsou pak jedinci, pro které je hazardní hraní jen jedním z mnoha problémů, který v životě mají a měli. Pohybují se v okruhu tzv. toxických vztahů s absencí podpory v léčbě. Zkušenost s různými službami pomoci mají, ovšem ne se zaměřením na problémy hazardního hraní. Hráčství jako problém není popřeno, je bráno jako součást daného života. Se zlepšením celkového životní situace se zvyšuje také motivace k léčbě. Poslední skupinu tvoří tzv. **rodinně zaměření hledači**, pro které rodina představuje nejen motivátor a aktivátor, ale také aktéra v procesu hledání pomoci. Bariéry pro vyhledání pomoci byly taktéž spojeny s blízkým sociálním kruhem, před kterým problémy většinou tajili, cítili vinu a stud a objevoval se také strach z odmítnutí (Itäpuisto, 2019).

Rodda, Lubman, Iyer, Gao a Dowling (2015) hráče dělí v souvislosti s léčbou pomocí **testů připravenosti na změnu** (tzv. readiness rulers). Jedná se o **test vnímané důležitosti dané změny, test připravenosti na změnu a test sebedůvěry ve schopnost přestat s hazardním hraním**. Výzkum byl zaměřen na hráče, kteří jsou klienty internetové poradenské služby a většinou (99 %) se jednalo o problémové hráče. Autoři pozorovali především model hráčů s vysokou důležitostí a připraveností pro změnu, ale s malou sebedůvěrou ve schopnost hraní zanechat. Z toho autoři usuzují, že služby zaměřené na problémové hráče, by se měly v souvislosti s motivací k léčbě, výrazně zaměřit na **zvýšování self-efficacy**, jelikož většina (85 %) hráčů, kteří službu vyhledali, na změnu připraveni byli (Rodda et al., 2015).

Loy, Grüne, Braun, Samuelsson a Kraus (2019) na základě analýzy 41 dostupných studií publikovaných mezi lety 2000 až 2017, uvádí, že **méně než 10 % problémových hráčů hledá pomoc/léčbu**. Dále uvádí, že stupeň závažnosti problémů pozitivně koreluje s účastí hráčů v léčbě. Gainsbury, Hing a Suhonen (2014) ve svém výzkumu uvádí, že z výzkumného vzorku 346 problémových hráčů, 71 % v minulosti vyhledalo odbornou pomoc. U celkového vzorku 730 hráčů se pak ukázalo poměrně **nízké povědomí o profesionálních službách**. Nejvyšší povědomí měli o hráčských pomocných linkách (39 %) a nejnižší pak o online službách (10 %). Rodda, Dowling a Lubman (2018) se ve svém výzkumu zaměřovali na škálu služeb, které patologičtí hráči vyhledávají v rámci hledání pomoci pro sebe, a to na vzorku

277 patologických hráčů, kteří hledají pomoc ve zvolené online poradně (e-terapie). Ve výsledcích došli k zajímavému rozporu. Na začátku, kdy byla administrována otázka, zda v minulosti někdy vyhledali pomoc kvůli jejich hráčství, pouze 20 % respondentů odpovědělo ano. Zatímco v dotazníku, který více kategorizoval a rozváděl formy profesionální pomoci, to bylo 70 %. Dále 62 % respondentů přesto, že na první otázku odpovědělo negativně, v rozšířeném dotazníku uvedlo nějakou z forem předložené profesionální pomoci. Distance-based forma pomoci (skrže telefon či online) byla pak celkově uvedena u 61 % respondentů a face to face forma u 67 % respondentů. Někakou formu svépomocného jednání pak uvedlo 93 % respondentů. Suurvali, Hodgins, Toneatto a Cunningham (2008) označili ve svém výzkumu formu svépomocného chování prostřednictvím online i tištěných materiálů, jako nejčastější formu pomoci u zkoumaných hráčů (49 %).

Hing, Russell, Gainsbury a Blaszczynski (2015) se mimo jiné zaměřili na **charakteristiky skupiny internetových hazardních hráčů**. U této skupiny se dle výsledků výzkumu objevuje **vyhledání pomoci méně nežli u land-based hráčů**, a to ve všech formách pomoci. Výrazný rozdíl je pak u land-based forem pomoci. Autoři si tuto skutečnost vysvětlují především tím, že skupinu internetových hráčů dle výsledků tvoří většinou mladí muži, kteří mají menší tendenci vyhledávat pomoc. Autoři také zdůrazňují význam anonymity, utajení a soukromí internetového hraní, což představuje nejen překážku v procesu hledání pomoci, ale vytváří se tak poměrně izolovaný prostor, často prostý varování o možných negativních dopadech hraní (Hing et al., 2015).

### 3.2 BARIÉRY A MOTIVÁTORY VE VYHLEDÁNÍ LÉČBY

Průměrnou dobu od počátku problémů po vyhledání léčby, Berger (2015) dle svého výzkumu mezi lety 2002 a 2013 u 2313 hráčů, kteří poprvé vyhledali léčbu, stanovuje na 6,4 roku. Dále uvádí, že ženy vyhledávají léčbu signifikantně dříve.

V časnějším vyhledání pomoci hráčům může bránit mnoho **bariér**. Ty mohou mít jak **subjektivní**, tak **objektivní charakter** a mohou výrazně ovlivňovat chování hráčů, ale také jejich vnímání problémovosti hazardního hraní a volbu způsobu vyhledání pomoci (Clarke, Abbott, DeSouza & Bellringer, 2007; Suurvali et al., 2008).

Itäpuisto (2019) člení tyto bariéry do **5 kategorií**, tedy na **psychologické**, které jsou nejčastější a jsou založeny na emocích a myšlenkách, dále **sociální a rodinné**, kam můžeme zařadit například stud a skrývání skutečnosti před okolím, tedy jakýsi fenomén tajemství. Velmi specifické jsou pak bariéry, které staví samotná hráčská komunita, tedy existence **hráčské kultury**, která nerozlišuje problematické a rekreační hraní a hazardní hraní vnímá jako normu. Bariéry může také vytvářet **kultura obecná**, stejně jako **léčebné organizace a specifika léčby** (Itäpuisto, 2019).

**Pocity studu** a **pocity viny** za selhání, za problémy či ztrátu kontroly, a také **stigmatizace hazardního hraní**, se jeví jako jedny z nejvýznamnějších bariér ve vyhledání léčby. V souvislosti s tímto autoři zdůrazňují **nutnost destigmatizace**, osvěty a jakéhosi otevření tématu patologického hráčství a jeho léčby ve veřejném prostoru a povědomí. Jako další významné bariéry lze označit **popírání problému** či **popření vážnosti problému**, **pochybnosti o dostupnosti léčby**, **neznalost možností léčby** či **faktická absence dostupnosti léčby**. Nakonec nutno zmínit **strach**, který může mít mnoho podob. Především strach ze slabosti, strach, že člověku nebude pomoheno, strach z odmítnutí okolím nebo strach z ponížení ve spojitosti s léčebným prostředím, které bývá mnohdy v představách veřejnosti zkresleno (Clarke et al., 2007; Gainsbury et al., 2014; Itäpuisto, 2019; Loy et al., 2019).

V opozici bariér pak stojí **motivátory** a **aktivátory**, které směřují a podněcují člověka k léčbě. Výzkumně se v tomto ohledu ukázal význam **rodiny**, dále význam **finančních problémů**, **negativních emocí**, **osobní krize** a **obav**, že se hraní rozvine do větších problémů (Gainsbury et al., 2014; Itäpuisto, 2019; Loy et al., 2019). Gainsbury et al. (2014) dochází dle svého výzkumu k závěru, že hráči, u kterých hlavní roli hraje bariéra studu, hrdosti rodiny a touhy vyřešit problém sám, vyhledají pravděpodobněji potřebnou pomoc a léčbu nežli hráči, kteří popírají vážnost problému a pochybují o možnostech léčby.

### 3.3 VYHLEDÁNÍ POMOCI U BLÍZKÝCH OSOB

Jak uvádí Itäpuisto (2019), v procesu vyhledání pomoci se velkou mírou mohou podílet také osoby blízké a to v mnoha formách. Hing, Tiyce, Holdsworth & Nuske (2013) se ve svém výzkumu zaměřili právě na vyhledání pomoci ze strany osob blízkých problémových hráčů, jejichž život je často životem hráče výrazně ovlivněn. Na základě 48 rozhovorů s klienty linky

pomoci, uvádí jako nejčastější **motivátory k vyhledání odborné pomoci** z pohledu blízkých osob obavy, že se hazardní hraní stane hlavním problémem, dále negativní emoce, problémy se zvládnutím běžných denních aktivit hráče, obavy o stav hráče a obavy o jeho zdraví, finanční problémy a vztahové problémy. Vztahové konflikty byly nejčastějším důvodem pro vyhledání neodborné pomoci, například u jiných členů rodiny či přátel. Dále pak důvodem pro vyhledání neodborné pomoci bylo znepokojení z toho, jak hazardní hraní ovlivňuje rodinu, obavy o blahobyt hráče, odmítnutí pomoci a popření problému u hráče, snaha získat o hazardním hraní bližší informace a praktické rady, dosažení hraničního bodu, co blízký dokáže snést, obavy o osoby závislé na hazardním hráči, obavy o sebe a pocit viny a zodpovědnosti za hráče (Hing et al., 2013).

Jako významná **bariéra** byl pak uveden **pocit studu a touha vyřešit problémy sám**, což kopíruje bariéry zmíněné v textu výše u samotných hráčů. Dále pak **nedostatek informací o parametrech příslušných služeb**, tedy že jsou služby určeny také pro osoby blízké, a že jsou zdarma; **strach**, že budou muset konfrontovat hráče s jeho problémem a celkově strach ze vzniku konfliktů v rodině; také **nevědomost vážnosti problému**, tedy že se jedná o stěžejní problém či domněnka, že hráč své problémy již aktivně řeší. U neodborné pomoci se objevoval strach ze změny chování k hráči ze strany daných osob, strach, zda osobám mohou důvěřovat a bariéry vyplývající z rodinné dynamiky a struktury. **Neodbornou pomoc** využilo **67 %** dotázaných, **svépomoc 83 %** dotázaných a pro 53 % dotázaných to byla první forma pomoci, kterou využili. Především se jednalo o **vedení blízkého hráče k léčbě, diskuze o dopadech hraní a svépomocné strategie**, například ve formě **úpravy hospodaření s penězi** (Hing et al., 2013).

Obdobné výsledky předkládá, Mravčík, Černý et al. (2015), který uvádí, že v rámci jeho výzkumu se 65 % respondentů svěřilo s problémovým hraním blízkým, především partnerovi a rodičům, a to ještě před započatím léčby. Jako bariéry v tomto kroku uváděli snahu problém zvládnout sami, nezatěžovat okolí a stud. U 80 % respondentů, kteří se dříve pokusili omezit hraní, byla většina pokusů svépomocného charakteru. Tyto pokusy byly založeny především na vyhýbání se hracímu prostředí a lidem s hraním spojeným, a na omezení vlastní správy financí.

## 4 ONLINE INTERVENCE A PODPŮRNÉ SKUPINY

S rozvojem internetového světa se rozšiřují také možnosti, které tato doména poskytuje. Výjimkou pak nejsou online obdoby původních face to face služeb, jako jsou například podpůrné skupiny intervence, terapie a poradenství, zaměřené na různé oblasti duševního zdraví, oblast závislostí nevyjímaje. Vzhledem ke zvýšené **dostupnosti, přístupnosti, soukromí a anonymitě, časté bezplatnosti a uživatelskému pohodlí**, které využití online služeb nabízí, a za předpokladu vědomé existence těchto služeb, je hledání pomoci a podpory v online prostředí stále se rozšiřujícím trendem, a to nejen u mladé populace. Přes nesčetné výhody internetového prostředí, nutno zmínit i některé nevýhody. Například existují skupiny osob, které nemají možnost internetového spojení a intervence je tak pro ně nedostupná. Stejně tak nízkoprahovost může představovat faktor, ovlivňující množství „odpadlíků“ z programu, který však může být kompenzován snadnější návratností v případě opětovného zájmu o léčbu (Gainsbury & Blaszczynski, 2011; Monaghan & Blaszczynski, 2009).

### 4.1 ONLINE SKUPINY

**Online** či **virtuální skupiny** vycházejí převážně z konceptu běžných offline skupin a charakterizuje je proto mnoho společných znaků. Internet, jak již bylo řečeno, však představuje unikátní platformu. Vytváří specifické prostředí, které online skupiny v mnoha bodech odlišuje a přináší specifické efekty, se kterými se u land-based skupin nesetkáme. V případě virtuálních skupin je **fyzický prostor**, kde se odehrává interakce, nahrazen sdíleným virtuálním prostorem ve formě fóra, diskuzní skupiny či chatové místnosti. Přestože členové virtuálních skupin nesdílejí pro svá setkání skutečný fyzický prostor, může u nich být zachován **pocit blízkosti a členství** („we-ness“) na základě spojení ve **virtuálním prostoru**. Subjektivní pocit blízkosti nahrazuje geografické či místní pojetí blízkosti (McKenna & Green, 2002; Suler, 2011).

V rámci online prostoru se vytváří specifické vztahy, které Suler (2011) nazývá tzv. **textovými vztahy**. Tyto vztahy jsou formovány **psacími a také čtecími schopnostmi**, které vytváří tělo zprávy. Dále jsou založeny na **minimu či absenci vizuálních a auditivních vodítek** jako specifických nosičů komunikace. Přídavný význam sdělení nám poskytuje uživatelské jméno, název zprávy a jiné dodatečné informace příspěvku. Komunikace je v rámci textových vztahů **méně časově ohraničena**, spíše se v čase rozplývá, často je asynchronní s možností časové prodlevy mezi reakcemi. Konverzace může obsáhnout větší **množství jedinců nezávisle na jejich umístění**. Zprávy jsou často dohledatelné, člověk se tedy může **ke konverzaci vrátit a zkoumat ji zpětně** (Suler, 2011).

#### 4.1.1 PROCESY A EFEKTY V RÁMCI ONLINE SKUPIN

Prostor virtuálních skupin a vztahů je dle Suler (2011) vzhledem ke svým specifickým **náchylný k narušení**, například v kontextu jevů jako je **disinhibiční efekt**. Tento efekt je charakterizován jako meč dvou ostří, má svou **benigní formu i toxickou formu** a spočívá ve větší otevřenosti a odlišném chování, v porovnání s chováním ve face to face formě. Benigní disinhibice se značí především zvýšeným sdílením osobních informací, vnitřních psychických obsahů a silným prosociálním chováním. Tyto projevy mohou pro člověka představovat růst či osobní rozvoj, zlepšení porozumění aktuálním problémům, odhalování nových aspektů vztahů a své identity, ale zároveň mohou představovat pouhý katarzní výlev. Naopak toxická forma se vyznačuje urážkami, silnou kritikou, hrubým jazykem, ventilovanou nenávistí, hrozbami nebo návštěvami internetového podsvětí (Suler, 2004, 2011).

Kromě již zmíněných charakteristik textových vztahů, osobnostních charakteristik a aktuálního psychického rozpoložení, se na disinhibici podílí také další faktory. Například efekt **solipsistické introjekce**, kdy na základě mála informací, které máme, konstruuje člověk a jeho interakci ve vlastní mysli a realitu dokresluje imaginací. Dále pak **disociativní imaginace**, poukazující na silné odtržení od reálného světa, pravidel, zodpovědnosti, typická spíše pro herní průmysl, a **neutralizace statusu** vycházející z přístupu, že jsou si všichni v online světě rovni a pozice autorit a statutu moci, přítomných v realitě, zde slábnou či mizí. Významný v procesu disinhibice může být také **efekt anonymity**

a **efekt neviditelnosti**. Tyto jevy se navzájem překrývají, ovšem i když je identita neznámá, samotné skrytí obrazu člověka stačí pro zvýšení disinhibice (Suler, 2004, 2011).

**Efekt anonymity** se projevuje v mnoha formách. Přesto, že člověk anonymní není, může pociťovat jakési skrytí v davu přispěvatelů v online prostoru, s čímž souvisí proces **deindividuace**, tedy jakési odosobnostnění. Efekt deindividuace a celkově faktor anonymity může mít **pozitivní i negativní důsledky**. Jako přínosné lze vidět například ochranu identity jedince, větší ochotu ke sdílení, efektivní vytvoření skupiny a posílení jinak okrajových členů. **Negativní dopady** se pak do značné míry překrývají s toxickou disinhibicí. Jedná se například o posílení negativních postojů a vznik predátorského chování. Na základě anonymity a neviditelnosti/fyzické nepřítomnosti, tedy nutnosti těžít z konverzačního stylu a informací, které o sobě člověk sdělí, mohou vznikat blízké vztahy, které by ve face to face interakci nevznikly. Zároveň se však tyto faktory mohou stát příčinou ukončení online navázaných vztahů či jejich ukončení usnadnit (Christopherson, 2007; McKenna & Green, 2002).

Další efekt, který může ovlivnit interakci, například v rámci online podpůrných skupin, je **tzv. efekt velké ryby v malém rybníce** (*big fish in a little pond effect*). Ten popisuje osobní srovnání se skupinou, která se projevuje v určitém znaku hůře než samotný jedinec. Takovéto srovnání může vést ke zvýšení sebeúcty, prožitku pozitivních emocí a úspěchu, který se danému jedinci v širším sociálním poli nedostává. Jako moderátor tohoto jevu se označuje sociální podpora, která může snižovat výsledný efekt vznikem kolektivní identity, tedy prostřednictvím pozitivní identifikace s danou skupinou a začleněním skupiny do vlastního self konceptu. Jako riziko efektu velké ryby v malém rybníce se jeví potencionální snížení motivace vzhledem k vrcholové pozici v rámci skupiny. V tomto ohledu však může **sociální podpora a skupinová identita** pomoci udržet úsilí jedince (Bane, Haymaker, & Zinchuk, 2007).

Interakce v online podpůrných skupinách může dále iniciovat prožitek **osobního zplnomocnění** (*empowerment effect*). Jako účinný prvek této interakce lze primárně označit uspořádání a **formulaci vlastní zkušenosti do psaného textu**, což samo o sobě může vést k porozumění sdělovanému prožitku. Dále pak **napojení se na vlastní emoce a jejich sdílení**, což může přinést pocit úlevy, porozumění ze strany spolučlenů, obdobnou zpětnou vazbu z jejich strany a podporu. Skupina má svůj sdílený jazyk, který je členům vlastní a

pochopitelný, což může kontrastovat s dosavadním přístupem ze strany okolí jedince. Členové mohou získávat a zároveň poskytovat **relevantní informace a znalosti** v diskutované oblasti, což pro některé představuje přijatelnější výměnu informací nežli skrze autoritu. V průběhu času členové vytvářejí v rámci online skupiny **sociální vazby a začleňují se**. Někdy právě na základě znaku, který je společností stigmatizován a mohou tak kompenzovat možnou sociální izolaci a pocity osamocení. Skupina může dále člena skrze diskuzi vést k **aktivnímu přemýšlení** nad aktuálními otázkami jeho života a podporovat ho v **zodpovědném rozhodování** a řešení jeho problémů (Barak, Boniel-Nissim, & Suler, 2008).

Výše zmíněné prvky interakce lze vnímat také jako samotné motivy zapojení se do určité virtuální skupiny. McKenna a Green (2002) uvádí tyto **motivy zapojení** se do virtuální skupiny, jejichž naplnění odpovídá pozitivním důsledkům takového členství: **nedostatek či těžká dostupnost souznicích osob** v reálném světě, dále pak **zúžené časové možnosti** jedince či **potřeba nepřetržitě dostupné podpory, sdílení** mezi lidmi se stejnými či podobnými příběhy, a nakonec již zmíněná **sociální anxieta a osamělost**.

McKenna a Green (2002) dále upozorňují na přítomnost **socializačních procesů** v rámci online skupiny. Příkladem je vznik **přirozeného vůdce skupiny**, který však nemusí být ovlivněn výrazným prototypem leadera v reálném světě. Dále tvorba, vývoj a předávání **skupinových norem**, nebo možný vliv členství ve skupině na **identitu jedince a na jeho nevirtuální život**. To, zda účastník bude profitovat z členství v online skupině, dle autorů závisí na jeho **aktivní participaci**, jelikož také online skupiny jsou tvarovány jednotlivými členy, kteří dávají skupině význam a umožňují **naplnění sociálních potřeb uvnitř skupiny** (McKenna & Green, 2002).

## 4.2 ONLINE LÉČEBNÉ PROGRAMY PRO PROBLÉMOVÉ HRÁČE

Na využití **internetových zdrojů v oblasti zprostředkování intervence pro problémové hráče** se ve svém review 27 odborných článků zaměřil Van der Maas et al. (2019). Autoři dochází k závěru, že intervence jsou často založeny na online **modifikaci již existujících terapeutických přístupů**, užívaných v oblasti hazardního hráčství. Nejčastěji užitá pak byla kognitivně behaviorální terapie. Účelem této modifikace je především přizpůsobení se potřebám klientů a zlepšení podmínek pro vyhledání léčby, tedy zvýšení dostupnosti a



snížení systematických bariér, často přítomných u face to face intervence (více viz kapitola 3.2). Souhrnně pak studie poukázaly především na **pozitivní efekt online programů pro problémové hráče** a zlepšení jejich stavu v průběhu intervence. Tento efekt se manifestoval především v redukci skóru problémového hráčství a hráčského chování, a zlepšením v dalších specifických testech úzkosti, depresivity, distresu, konzumace alkoholu, času a útraty peněz vzhledem k hazardnímu hraní, a frekvenci mylných představ, týkajících se hazardního hraní. Zkoumané online programy měly rozmanitou podobu. Jednalo se o textové výměny mezi poradci a peer konzultanty, automatické personalizované nebo normativní zpětné vazby vzhledem k hráčskému chování, interaktivní kognitivně behaviorální terapii s užitím zpětné vazby a workbooků, jiný typ individuálního poradenství s trénovaným terapeutem prostřednictvím videokonference, telefonu, emailu či chatu, chatovací setkání klientů a odborníků na webech pomoci pro problémové hráče, internetové diskusní skupiny s odborníky, bez nich či odborníky moderované, nebo webové semináře s odborníky v roli facilitátorů (Van der Maas et al., 2019).

Monaghan a Blaszczynski (2009) pak rozlišují online programy na **internetovou terapii** a **online intervenci**. Dále doplňují, že dosavadní výzkumná aktivita v této oblasti poukazuje na skutečnost, že tyto druhy intervencí jsou efektivnější než žádná léčba a srovnatelně efektivní s face to face léčbou u velké skupiny duševních poruch, včetně problémového hráčství. Internetová terapie se od online intervence liší především pravidelným kontaktem s terapeutem. V případě online intervence klient taktéž pracuje s předloženými materiály skrze příslušný program, program pak ale monitoruje jeho postup v léčbě a předkládá mu automatickou zpětnou vazbu v různých časových intervalech, například ve formě emailů s příslušnými radami a relevantními informacemi pro dané stádium léčby. Online intervence může být také doplněna **online podpůrnými skupinami a fóry**. V případě internetové terapie je automatická zpětná vazba částečně nahrazena kontaktem s terapeutem prostřednictvím chatu, video konference, telefonního hovoru či emailu. Stěžejní prvky těchto online programů jsou často založeny na principech kognitivně behaviorálního přístupu a motivační intervence, s užitím četby textů, interaktivních cvičení, sebehodnocení, sebeevaluace, monitorujících diářů, aktivit založených na práci s cíli a využití technik prevence relapsu (Monaghan & Blaszczynski, 2009).

Cílem rozvoje online služeb není nahrazení tradičních služeb. Jedná se o **rozšíření možností léčby** pro osoby, pro které není tradiční léčba dostupná. Také se může jednat o doplněk běžné léčby, formu podpory v doléčovacím procesu nebo v počátečních problémového hraní či v jeho prevenci (Gainsbury & Blaszczynski, 2011; McGowan, 2003; Monaghan & Blaszczynski, 2009; Van der Maas et al., 2019).

Barak et al. (2008) pak ve své přehledové studii zdůrazňuje nutnost rozlišení **terapeutických skupin a podpůrných skupin**, kdy podpůrná skupina nemůže být náhradou za terapeutickou skupinu, tedy léčbu. Vytváří především jakousi přidanou hodnotu, založenou na emocionální podpoře, která může mimo jiné pomoci k již zmíněnému **zplnomocnění člověka, zlepšení well-beingu a pocitu úlevy**. Podpůrné skupiny nenesou primárně znaky strukturovanosti, plánovaného postupu s cílem terapeutické změny nebo stanoveného časového rámce či ohraničení, a vnitřní organizace je často otevřená ve formě fóra s volností pohybu členů. Také mohou fungovat bez zapojení vůdce či odborníka, či pouze s funkcí administrátora (Barak et al., 2008).

#### 4.2.1 PROCESY V RÁMCI ONLINE HRÁČSKÝCH PODPŮRNÝCH SKUPIN A FÓR

Již dříve v textu (viz kapitola 4.1.1) jsme prostřednictvím prezentovaných autorů poukázali na vybrané specifické procesy, vyskytující se v online skupinách obecně. V této části jsou přiblíženy výzkumy, které se zaměřují na zachycení procesů v rámci specificky hráčských podpůrných skupin a fór, a do jisté míry navazují na již uvedené poznatky.

Cooper (2004) na základě dotazníkového šetření u 50 uživatelů podpůrné online skupiny založené na principech Anonymních Gamblerů, vytvořil **tzv. model cesty otevření** (*Pathways Disclosure Model*), který postuluje počítačově zprostředkovanou komunikaci jako **možný aspekt léčby**. Výsledky ukázaly, že samotné vystavení se webu a také možnost pohybovat se na webu anonymně a číst si příspěvky, tedy otevřená sdělení jiných členů, vedla k tomu, že se člověk sám otevíral ostatním. Především se pak jednalo o přidávání příspěvků s vlastními poznámkami (73 %), pokračování v účasti na webu (67 %), hledání další internetové pomoci (64 %), hledání face to face pomoci (54 %) a nakonec odhalení osobních informací (53 %). Model cesty otevření se tedy pohybuje na kontinuu od naprostého uzavření v otázkách problematického hraní, přes otevření se **online sdílení**, nejprve pasivně pak aktivně, až do možné vůdcovské pozice v rámci skupiny. Načež

následuje obdobný proces v rámci **face to face sdílení** a kontinuum je zakončeno úplným otevřením se a pomocným provázením jiných osob. Cooper (2004) zdůrazňuje možnou individualitu pohybu v modelu, kdy nemusí být zachována kontinuita procesu.

Dále Wood a Wood (2009) zdůrazňují referovanou pozitivní funkci fóra ve zvládnání problémů, spojených s hazardním hraním především u ženské skupiny. McGowan (2003) se výzkumně zaměřila přímo na **specificky ženskou podpůrnou skupinu**, založenou na principech Anonymních Gamblerů, tedy především dvanáctikrokové tradici, s pomocí diskurzivní analýzy webových příspěvků. Tato online skupina, která má i svou off-line podobu, byla vytvořena jako reakce na podpůrné skupiny Anonymních Gamblerů, kde vládne dle zkušeností žen především **mužská ideologie**. V rámci mužského přístupu ženy uvedly zkušenosti s minimalizováním a zesměšňováním jejich příspěvků, a s agresivní, hlučnou, stresující a potlačující dynamikou skupiny. Účelem tedy bylo vytvořit skupinu s možností sdílení specificky ženské zkušenosti s hazardním hraním, s převahou expresivního a emočního narativu. McGowan (2003) pak představuje **model procesu vývoje v rámci skupiny**, kdy formování komunity a osvojení si schopnosti sdělení koherentního příběhu, zprostředkovává postup z chaosu k sociálnímu a morálnímu smíření. Vyprávění tedy učí vytváření narativu, který umožňuje změnu z jednoho bytí na druhé. Uvnitř modelu pak figurují čtyři kategorie pozorovaných narativů. Jedná se o **chaos a sestup do zoufalství**, založený na příbězích ztráty kontroly a zázemí, obsahující prvky studu a viny; tvorbu symbolické **komunity skrze sdílení utrpení** a zkušenost s prožitkem přijetí a uznání; **sociální a morální uzdravení**, založené na odpuštění starému já a vývinu v morálně kompetentní osobnost, obsahující prvky spirituální transformace, zmínky o přínosech programu GA a 12 kroků; a nakonec **odborné sdělení a perspektivy** předkládané v příspěvcích webu ve formě narativu místo odborného stylu (McGowan, 2003).

Mudry a Strong (2013) v rámci sledování socializace uvnitř podpůrného hráčského fóra popisují několik funkčních procesů: **moderování a chránění/kontrolování fóra**, zastávané oficiálně moderátory a neoficiálně členy seniory prostřednictvím prezentace norem, cílů a funkcí fóra; **povzbuzování a sdílení**, které začíná úvodním představením a je moderátory a členy seniory iniciováno i následně; **představení se a sdílení příběhu**, které je podmínkou další účasti na fóru; **žádost o pomoc a ventilace problémů**, ale také sdílení praktických informací. Mudry a Strong (2013) pak uvádí, že proces socializace a vyjádření

diskurzů je vzájemně propojeno, tedy socializace v rámci webu povzbuzuje k užívání diskurzů a spontánní užití diskurzů poukazuje na socializaci člena, tedy přijetí role v komunitě.

#### 4.2.2 OBSAHY V RÁMCI ONLINE HRÁČSKÝCH PODPŮRNÝCH SKUPIN A FÓR

Mimo sledování procesů v rámci diskuzních fór a skupin se výzkumníci také zaměřili na obsahovou stránku interakce problémových hráčů v online podpůrném prostředí. Mudry a Strong (2013), vedle procesu socializace, sledovali prostřednictvím analýzy diskuzních příspěvků členů také jejich **interpretaci problémového hraní a léčby a charakteristiky sociální podpory** v rámci vybraného fóra. Analyzovali 1791 příspěvků od celkového počtu 11 aktivních členů, které rozdělili na členy juniory (méně než 30 příspěvků), členy seniory (více než 100 příspěvků) a moderátory (stanoveni správcem webu). Autoři diskutují **6 diskurzů**, které prostřednictvím analýzy stanovili: **stud a vina** jako častá součást sebepopisu založená na skrývání hazardního hraní a pocitech selhání; **kauzalita** jako sdělení příčin a důvodů hazardního hraní, například problematické dětství, normalizace hraní ze strany rodičů, útek od problémů, substitute něčeho, vzrušení; **povaha hazardního hraní**, tedy prezentace rozporu a někdy také přechodu mezi rekreačním a problémovým hraním; **hazardní hraní jako závislost a nemoc**, představující hlavní diskurz, založený na paralele s drogovou závislostí a nutností odpovídající léčby, často popisující spirálu s koncem na samém dně a zdůrazňující všudypřítomnost rizika relapsu, obsahuje také subdiskurz Anonymních Gamblerů; **kontrola a zodpovědnost**, představující napětí mezi pozicí vyjadřující potřebu pomoci a zároveň pozicí aktivní volby abstinence a kontroly hraní; a nakonec **úzdava jako proces** s dlouhodobým trváním, propady a vzestupy a subdiskurzem zvládání každodenních útrap (Mudry & Strong, 2013).

Wood a Wood (2009) se ve svém výzkumu zaměřili na evaluaci dvou webů poskytujících podporu problémovým hráčům a jejich příbuzným prostřednictvím obsahové analýzy 60 příspěvků fóra, dále tematické analýzy online interview s 19 členy fóra a administrace online dotazníku u 121 členů. Výsledky poukazují na **pozitivní efekt aktivity v online fóru**, založený na pomoci členům lépe pochopit a zvládat hráčské problémy vlastní či blízkých osob. Zprávy na fóru představovaly nejčastěji **radý nebo informace jinému členovi** (38 %), dále pak **podporující stanovisko** (37 %), **osobní příběh často**

s představením (25 %), žádost o pomoc a odpověď na specifickou otázku (24 %), osobní stanovisko (10 %) a představení nového člena (8 %). Jako stěžejní funkce fóra členové uváděli navození **pocitu menšího osamocení** skrze sdílení osobních zkušeností, **vytvoření komunity a přátelství**, umožnění **sebepoznání a vhledu**, vznik **pocitu odpovědnosti** vůči sobě a dalším členům fóra, připomenutí možných **fatálních dopadů**, a **získání informací, inspirace, strategií a možností**. Respondenti také zmiňovali výhodu **pohodlí a dostupnosti** fóra a **význam uživatelských jmen**, zprostředkovávající anonymitu. Popsána byla také symbolická funkce uživatelských jmen v procesu léčebné změny. Samotná aktivita na fóru byla prezentována jako možná **strategie zvládnání cravingu**. Dle dotazníku se ukázalo, že ze zkoumaných členů 67 % aktuálně řešilo problém s hazardním hraním, 17 % potřebovalo podporu bez akutních problémů, 16 % hledalo pomoc pro druhého člověka a 42 % nekontaktovalo jinou službu v minulosti (Wood & Wood, 2009).

Odklon od převážně kvalitativního zkoumání diskuzních fór problémových hráčů představuje práce Caputo (2015), která se na 24 příběhů přispěvatelů online fóra podpůrné skupiny GA zaměřila prostřednictvím softwarového užití emoční textové analýzy s cílem zachytit stěžejní tematické okruhy. Výsledky ukázaly 4 stěžejní oblasti (clustery): **vina** spojená s negativními emocemi, skrýváním, dvojitým životem a morální zátěží; **posedlost** spojená s hazardním hraním, ztrátou kontroly, pocitu nutkání, vzrušením a negativními dopady např. finančními; **porucha** vystihující hazardní hraní jako problém, jako kompulzivní závislost, která musí být léčena a spojen s tématem AG; **riskování** v kontextu hazardní hry jako možný profit, vzrušení, vize lepší budoucnosti a chování v rámci normy, tedy přesvědčení založené na mylných představách; hazardní hraní jako **regulace emocí** a způsob úniku v souvislosti s životními událostmi, které představovaly startovací prvek samotného hazardního hraní či relapsu. Jako nejsilnější latentní faktor se ukázal **boj proti nutkání** pokračovat v hraní a snaha o regulaci svého chování, dále pak **ambivalentní přijetí hazardního hraní** v rámci svého sebeobrazu, negativní dopady na **interpersonální oblast** při otevřeném svěření se a **iluze kontroly** jak ve vztahu k okolí, tak ve vztahu k sobě jako obranná strategie či sebeposílení (Caputo, 2015).

### 4.2.3 EFEKT HRÁČSKÝCH KOMUNIT

Mimo online skupiny a komunity, které jsou zaměřeny na pomoc, podporu a hledání léčby se v internetovém prostředí vytvářejí skupiny hazardních hráčů, které tento cíl nesdílejí. Sirola, Kaakinen, & Oksanen (2018) došli ve svém plošném výzkumu k závěru, že více než polovina (54 %) respondentů, kteří navštívili **online komunity hazardních hráčů**, byli buďto rizikovní hazardní hráči nebo pravděpodobní patologičtí hráči, a v kontextu následné analýzy uvádějí, že návštěva komunit hazardních hráčů představuje signifikantní **prediktor excesivního hráčství**. Tyto komunity byly zaměřeny na **sdílení hráčských tipů** (47 %) a **zkušeností** (30 %), **tématu hazardních her obecně** (53 %) a jiných témat (16 %). Pomoc a léčbu jako téma online komunit uvedlo pouze 9 % návštěvníků. Skupinu rizikových a patologických hráčů tvořili především muži ve věkovém rozmezí 18-21 let a byla spojena také s obstaráváním rychlých půjček, kompulzivním užíváním internetu a online hazardním hraním. Sirola et al. (2018) v tomto ohledu zdůrazňují nutnost **monitoringu komunit, cílenou propagaci možností léčby a varování týkající se problémového hazardního hraní** právě v těchto oblastech online života hazardních hráčů. Dále postulují, že aktivita v komunitě hráčů může rozvíjet hraní ve směru problémového hazardního hraní vzhledem k procesům vzájemné normalizace chování a posilování kognitivních omylů.

Prostřednictvím analýzy příspěvků třech pokerových diskuzních fór zaměřených primárně na hru, zkoumali O'Leary a Carroll (2013) charakteristiky online pokerového světa. Výsledky poukazují na existenci pokerového ekosystému, který vzniká a je udržován právě prostřednictvím interakce hráčů v rámci sledovaných fór. Takto vzniklý ekosystém tvoří **pokerovou subkulturu**, která je založena na **étosu vnitřní spolupráce**, ale také **tvorbě vnitřní hierarchie členů fóra**, což je spojeno s prožitkem komunity a uznání jednotlivých členů. V rámci fóra jsou vytvářeny **persony členů**, které vychází nejen z pokerové hry, ale jsou také založeny na frekvenci a charakteru účasti na fóru a prezentaci chování, které odpovídá normám subkultury. Zároveň fóra mají funkci kompenzace či náhrady potřeby sdílení informací a sociální interakce v off-line světě, zapojením se do komunity online světa. Autoři dále postulují existenci fór se statusem „posvátných chrámů“, kdy dění v těchto fórech ovlivňuje především online svět, současně se však přenáší také do offline pokerového scény (O'Leary & Carroll, 2013).

Na možný negativní vliv socializace v rámci hazardních webů a fór poukazují také Corney a Davis (2010) ve výzkumu zkoumající ženský pohled na internet jako prostor pro hazardní hry. Respondentky hodnotily online svět hazardních her jako velmi atraktivní, především vzhledem k jeho všestranné dostupnosti, soukromí, anonymitě a možnosti regulovat genderovou diferenciaci, tedy mužskou dominanci. Jako další důležitý prvek uvedly **možnost socializace** z domova, tedy sociální zapojení, které jim vzhledem k jeho absenci v offline světě přinášelo příjemné prožitky. Hra tak byla viděna jako zábavná aktivita spojená prostřednictvím chatu a fór se sociálním kontaktem, příležitost k navázání přátelství a možností začlenění do skupiny se stejným zájem. Jako rizikové se v tomto ohledu jeví osoby, které dlouhodobě pobývají doma či jsou sociálně izolované, jako například ženy na mateřské dovolené, dlouhodobě nemocní či hendikepovaní lidé a podobně (Corney & Davis, 2010).

# VÝZKUMNÁ ČÁST



## 5 VÝZKUMNÝ PROBLÉM

V teoretické části byl fokus zaměřen na téma hazardního hráčství a v poslední kapitole 4.2 bylo téma hazardního hráčství zasazeno do prostředí online světa, konkrétně oblasti online intervence, terapie, svépomocných programů a online diskuzních fór. Poslední zmíněná položka je stěžejní pro námi zvolenou **výzkumnou oblast**, zaměřenou na **hazardní hráčství v kontextu online diskuzních fór**.

Prezentované výzkumy se zaměřují především na aktivitu v rámci **podpůrných diskuzních fór, cílených na hráče** obecně (viz Caputo, 2015; Cooper, 2004; Mudry & Strong, 2013) či specificky na ženy (viz McGowan, 2003). Analýzu diskuzních fór, která by zahrnovala také **osoby blízké hazardních hráčů**, představuje pouze práce Wood a Wood (2009), kde je ovšem výzkumný soubor smíšený a osoby blízké tvoří výhradní cílovou skupinu. Prezentovány jsou také výzkumy, které se zaměřují převážně na diskuze a aktivitu v rámci **online hráčských komunit** a webů jak z celkového pohledu (viz O'Leary & Carroll, 2013; Sirola et al., 2018), tak z pohledu žen (viz Corney & Davis, 2010). Zmíněné výzkumné práce se pomocí různé metodologie zaměřují především na dva aspekty zkoumaných fór a webů, a to na identifikovaný **obsah** diskuzí, tedy na stěžejní témata, narativy a diskurzy, které jsou příspěvateli vytvářeny, a na **procesy**, které v rámci fóra fungují, konkrétně na procesy socializace, sídlení a práce s problémovou situací. Tyto výzkumy tedy představují nástin námi zvolené výzkumné oblasti v zahraničním kontextu.

Prostřednictvím zachycení obsahu a procesů v rámci fór lze tedy charakterizovat **aktivitu účastníků se osob**, především hráčů, ale také osob blízkých, v rámci „přirozeného prostředí“ a v průběhu prosté interakce bez přítomnosti výzkumných vodítek. Kozinets (2010) pak hodnotí analýzu již existujícího internetového materiálu jako naturalistickou a diskrétní metodu, tedy jakési okno do přirozeného chování jedinců v rámci online světa. **Analýza diskuzních fór** se pak jeví jako vhodná metoda pro zkoumání námi zvolené výzkumné oblasti. Představuje sondu do online života cílové skupiny, který může kopírovat aspekty reálného života mimo online prostředí, vyzdvihovat jen některé jeho části, přinášet nový pohled, odtrhnout se od reálného světa nebo mu odporovat.

Nutno zmínit, že do aktivity v rámci diskuzních fór se promítají také prvky, efekty a procesy samotného online prostředí a také formace online skupin, které mohou ovlivňovat charakter interakce v rámci diskuze (viz Suler, 2011). Každá online skupina, respektive online fórum, je však v základě tvořena příspěvateli, jejich aktivitou a náměty, které do diskuze přinášejí (McKenna & Green, 2002). Přesto, že povaha diskuze může být z části udána povahou stránek, lze předpokládat, že každé fórum nese určitou individualitu či specifitu. Nelze tedy předpokládat přenesení poznatků na jiný typ fór, tedy obecnou generalizaci poznatků, a proto jako výchozí přístup k datům byla zvolena **deskripce daného prostředí**.

Výzkumná činnost v rámci **analýzy diskuzních fór je v České republice stále v počátcích**, v širším metodologickém kontextu existuje tedy jen malé množství obdobných výzkumných studií. Především se jedná o výzkumy, založené na obsahové analýze či analýze diskurzu mediálních sdělení nebo diskuzních komentářů. V užším zaměření na adiktologickou oblast pak lze zmínit práce *Monitoring českých diskuzních fór o nových psychoaktivních substancích – obsah a trendy* (Běláčková & Mravčík, 2015), nebo *Obsahová analýza mediálních sdělení o drogách v ČR* (Šťastná et al., 2009). Výzkumné práce, které by se zaměřovaly na online diskuzní fóra v kontextu hazardního hráčství, se na českém výzkumném poli nenacházejí.

V případě analýzy diskuzních fór, které nejsou zaštitěny konkrétními organizacemi, a jedná se tedy o samovolnou a svépomocnou aktivitu vybraných jedinců, tak lze vidět potenciál pro **rozvoj právě organizovaných forem podpůrných online skupin a svépomocných webů**. Tím spíše, že v kapitole 2.2 a 2.5 bylo poukázáno na skutečnost, že online služby pro hazardní hráče a osoby blízké, stejně jako konkrétní svépomocné online služby pro hráče, jsou zatím spíše rozvojovou oblastí a v rámci České republiky existuje jen malý počet takto zaměřených služeb. Nutno říci, že také aktivita land-based svépomocných služeb pro hráče a osoby blízké je v rámci České republiky značně omezena (Mravčík et al., 2019; Trantina, 2016).

Bylo tedy rozhodnuto využít poznatky zmíněné výše pro aplikaci obdobné výzkumné činnosti v rámci námi zvolených diskuzních fór v českém online prostředí. V průběhu výzkumné činnosti bylo s výzkumným problémem manipulováno. Především vzhledem k záměrné specifikaci zkoumané oblasti diskuzních fór v kontextu hazardního hráčství.

Konečný **výzkumný problém** pak tvoří aktivita přispěvatelů v rámci diskuzních vláken, cílených primárně na osoby blízké hazardních hráčů. Oblast sociálních vztahů představuje oblast, která je hráčskou kariérou primárně narušena, pro hráče je subjektivně vnímána jako významná a více jak v polovině případů se hráči svěří s problematikou hraní svým blízkým (Mravčík, Černý et al., 2015). Samotné osoby blízké pak řeší otázku motivace a bariér k vyhledání pomoci pro sebe či pro konkrétního hráče a obrací se na odborné i neodborné formy pomoci (Hing et al., 2013). Při orientační fázi analýzy se ukázala oblast diskuzních fór osob blízkých jako výraznější, zároveň zaměření na tuto skupinu v rámci online diskuzního prostředí představuje nový pohled jak v českém, tak zahraničním výzkumném prostoru.

Práce se zaměřuje na **deskripci aktivity přispěvatelů** v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů. Níže jsou popsány stanovené cíle a výzkumné otázky, vycházející především ze zaměření na obsah diskuzních vláken, ale také zohledňující existenci procesů interakce v rámci fór.

**Cíl první:** Popsat **obsahové a tematické charakteristiky** aktivity přispěvatelů v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů.

**Výzkumnou otázkou pak je:**

**O1:** Jaké **tematické oblasti** jsou přítomny ve sděleních v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů a v jakém kontextu jsou užity?

**Cíl druhý:** Popsat **formální znaky interakce** přispěvatelů v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů.

**Výzkumnou otázkou pak je:**

**O2:** Jaká je **struktura interakce** v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů?

**O3:** Jaké jsou **charakteristiky přispěvatelů** v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů?

**O4:** Jaké jsou **charakteristiky příspěvků** v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů?

## 6 TYP VÝZKUMU A POUŽITÉ METODY

Za účelem zkoumání **tématu hazardního hráčství v rámci internetového prostředí** byla provedena analýza vybraných diskuzních vláken na vybraných diskuzních fórech v oblasti českého online prostředí. **Analýza diskuzních fór** zatím představuje poměrně nové a stále se rozvíjející pole výzkumné metodologie a ukotvení tohoto specifického druhu analýzy v rámci české metodologické literatury není příliš bohaté a propracované. Vzhledem ke komplexnosti a specifické povaze dat, a především vzhledem k výzkumným otázkám a zvolenému zpracování dat, je výzkumný design této práce založen především na **kvalitativním přístupu**, ovšem s **kvantitativními prvky**, tedy s částečnou kvantifikací dat. Lze tedy hovořit o **smíšeném přístupu**. Výzkumný design kombinuje několik typů výzkumu, z kterých přebírá vybrané prvky. Zvolený typ výzkumu tak nese znaky především **analýzy dokumentů**, ovšem inspirace byla čerpána také z poměrně nové oblasti výzkumu, zaměřené na analýzu internetového prostředí, tedy z **netnografie**. Užití netnografie v rámci tohoto výzkumu je přiblíženo v kapitole 6.1.

Vzhledem k tomu, že je výzkum zaměřen na již existující datový materiál, tedy obsah vybraných diskuzních vláken, která nebyla výzkumníkem spoluvytvářena, ale pouze shromažďována, spadá tento výzkum dle Mioviský (2006) do oblasti tzv. nereaktivního měření, kam lze zařadit právě **analýzu dokumentů**. V tomto případě lze hovořit o analýze dokumentů v rámci kvalitativního přístupu, tedy kvalitativně interpretativní analýze, konkrétně **analýze písemných dokumentů**.

Jako stěžejní metoda analýzy dat byla zvolena **obsahová analýza**, a to vzhledem k zaměření na obsah a charakteristiky komunikace uvnitř diskuzních fór, s cílem nalézt odpovědi na otázku: *Co a jak je komunikováno uvnitř diskuzí?*. Obsahová analýza v námi zvolené formě odpovídá především **deskriptivnímu, analyticky induktivnímu přístupu** obsahové analýzy, se zaměřením zejména na analýzu manifestního obsahu dat. Jako jednotka analýzy byla zvolena kódovací jednotka, tedy jeden příspěvek. Sledovány jsou kategorie témat a zvolených obsahových celků. Výstupy kvalitativní obsahové analýzy jsou pak částečně **kvantifikovány**, tedy podepřeny uvedenými četnostmi jednotlivých kategorií. Při analýze a interpretaci dat tak dochází k překryvu kvantitativní obsahové analýzy a

kvalitativní obsahové analýzy, zaměřující se také na latentní obsah sdělení, a to díky referované komplementaritě obou přístupů (Baňasová & Slaměník, 2019; Ferjenčík, 2010; Plichtová, 1996).

Při hlubším zpracování vybraných úseků dat, tedy pro zachycení specifické zkušenosti přispěvatelů, byly užity prvky **kvalitativní tematické analýzy dat**, taktéž v induktivním pojetí práce s explicitním obsahem dat (Hendl, 2016).

## 6.1 NETNOGRAFIE

Zvolený výzkumný design se zaměřuje na několik nezávislých diskuzních vláken v rámci různých webových domén, nelze tedy předpokládat přítomnost **formace komunitního charakteru** v plném rozsahu. Přesto bylo rozhodnuto pro analýzu dat využít **vybrané prvky netnografie** jako metody zaměřující se na kulturní analýzu sociálních médií, online komunit a online kultury. Jádrem netnografie jako metody tedy vyplývá z adaptace etnografie v internetovém prostředí (Kozinets, Dolbec, & Earley, 2014).

Kozinets (2016) charakterizuje **4 fáze netnografického výzkumu**. V rámci tohoto výzkumu byla dodržena pouze první fáze či krok, tedy **tzv. netnography sitting**. V této fázi se výzkumník primárně zaměřuje na omezený počet diskuzních příspěvků, které slouží jako prostředek k základní orientaci v dění na fóru. Získané poznatky mohou být další analýzou prohloubeny, rozšířeny a dány do souvislostí. Následně Kozinets (2016) popisuje zbývající 3 fáze zkoumání, vycházející ze zapojení výzkumníka do aktivity v rámci fóra. Jedná se o ethnographic engaging, ethnographic communicating a ethnographic timing. Zmíněné kroky nejsou součástí této práce vzhledem k tomu, že cílem výzkumu není sledovat dění v rámci jedné ucelené online komunity, nýbrž sledovat přirozenou komunikaci a interakci v rámci zvolených diskuzních fór.

Dle netnografického přístupu lze popsat námi zvolená data jako **data archivní**, která nevznikají činností výzkumníka. Kozinets (2016) dále popisuje tzv. elicited data, která naopak vznikají aktivitou a zapojením výzkumníka v dané online komunitě. Tyto data souvisejí s **tzv. field note daty**, která vytváří výzkumník ve formě poznámek k jeho vlastní aktivitě v diskuzním fóru a komentují také proces jeho začlenění do komunity. Přesto, že cílem tohoto výzkumu nebylo aktivně vstupovat do dění v diskuzním fóru, samotné čtení příspěvků lze označit jako formu pasivního členství na fóru. Jedná se o **tzv. lurking**, tedy

formu aktivity v diskuzi, která je založena pouze na pročitání příspěvků bez iniciativního přispívání. Tento způsob chování může být jedinou strategií aktivity jedince v diskuzi, nebo může představovat jakýsi předstupeň aktivního zapojení do dění na fóru. Výsledky analýzy archivních dat bylo proto rozhodnuto doplnit také o poznámky autorů k aktivitě na fóru, i přes pouhou pasivní pozici ve fóru při sběru archivních dat (Kozinets, 2010, 2016).

Dále lze data získaná z diskuzních fór popsat dle Marotzki, Holzeand a Verstandig (2014) jako **data virtuální**, konkrétně **dynamická interaktivní data**. Takováto data vznikla, na rozdíl od statických dat, prostřednictvím interakce přispěvatelů, tedy reakcí přispěvatele na data jiného jedince či jedinců. Pro přehlednou prezentaci charakteristik námi vybraných fór byla využita **soustava strukturálních znaků virtuálních komunit** dle Marotzki (2003). Ta nám poskytuje užitečné základní opěrné body pro popis vybraných diskuzních vláken i přes skutečnost, že námi zvolená diskuzní fóra představují více nežli klasickou virtuální komunitu, **skupinu na sociální sítích**, která je charakteristická nízkoprahovým přístupem a slabšími sociálními vazbami.

Při částečné analýze dat byl využit také způsob jakým Kozinets et. al (2014) pohlíží na fenomén online sociálních zkušeností a vztahů. Autor stanovuje právě čtyři **ideální druhy online sociálních zkušeností a vztahů**. Ty dělí dle intenzity obecného sdílení a přítomnosti pečujících vztahů na **formální**, popsané jako spíše krátkodobé, povrchnější a relativně nevýznamné, a na **přátelské**, popsané jako spíše osobní a hluboce smysluplné. Dále dle zaměření a orientace dělí online sociální zkušenosti a vztahy na **sociální**, které nemají určité dané ohnisko zájmu, a **zájmové**, které dané ohnisko zájmu mají. Tyto typy online sociálních zkušeností souvisí s typy webových stránek. Různé oblasti online světa tak nabízí odlišené sociální zkušenosti, nebo zde figurují jednotlivé typy zkušeností a vztahů v různém poměru. Vztah typů webových stránek a typů zkušenosti však nelze popsat jako kauzální či trvalý, naopak může být proměnlivý, vzhledem k časové lince či k aktivitě členů. Dále bylo při analýze čerpáno z **popisu analýzy struktury sociálních sítí**, také dle Kozinets et. al (2014), která je založena na zkoumání struktury a vzorců vztahů mezi sociálními aktéry v sociální síti a mezi sítěmi navzájem. Kozinets et. al (2014) dále popisuje **archetypy sociálních sítí**, které jsou založeny na dvou základních a vzájemně propojené způsobech, kterými se lidé spojují, a to na základě **společenské aktivity a prostřednictvím témat**.

## 7 ZÍSKÁVÁNÍ DAT A VÝBĚROVÝ SOUBOR

Získání a částečné zpracování dat z diskuzních fór v tomto výzkumu probíhalo ve **3 hlavních fázích** popsaných dále. Popis jednotlivých fází také přibližuje povahu získaných dat, tedy dokumentů.

V **první fázi** výzkumu, tedy **fázi přípravné**, byla provedena **počáteční explorace** vybraného prostředí. Cílem této fáze bylo zmapování možných zdrojů diskuzních dat, týkajících se právě tématu hazardního hráčství. Vyhledávání probíhalo v prostředí **speciálních diskuzních webů**, jako je například *superforum.zive.cz*, dále v oblasti **sociálních sítí**, jako je například *facebook.cz*, a nakonec dle prostého vyhledání prostřednictvím **webových prohlížečů**, jako je například *google.cz*. Využita byla **klíčová slova** *hazardní hráč / gambler / hazardní hraní / gamblerství / gambling / herna / casino* v různých obměnách a v případě prostého webového vyhledávání pak také v kombinaci se slovy *fórum / diskuze*. Vyhledávání proběhlo také v kombinaci s názvy jednotlivých hazardních her. Jedná se tedy o formu vyhledávání, která by byla pravděpodobně zvolena běžným uživatelem internetu, s cílem se do takto zaměřeného diskuzního fóra zapojit.

Pro tuto fázi vyhledávání byla zvolena dvě kritéria. **Prvním kritériem** bylo, že vybraná diskuzní fóra nejsou primárně zaměřena na hazardní hru samotnou, tedy konkrétně na hráčské strategie, nýbrž na **dopady hazardního hraní na jedince**. Primární zaměření diskuze bylo stanoveno dle názvu a obsahu úvodního příspěvku, nebo dle názvu kategorie, shrnující jednotlivá diskuzní vlákna. **Druhým kritériem** byla kompaktnost vláken a diskuzí, tedy jakási ucelenost a návaznost příspěvků. Vyloučeny tak byly například osamocené komentáře, přesto, že splňovaly první kritérium. Snahou bylo také nalézt vodítka ke stránkám, která nebyla odkryta primárním uživatelským vyhledáváním, a to prostřednictvím zmínek či jiných odkazů na již objevených diskuzích.

Tato fáze, založená především na orientaci v daném prostředí, odkryla méně relevantních zdrojů, než bylo původně očekáváno. Jako neúčinnější se ukázalo prosté vyhledání prostřednictvím **webového prohlížeče**. Potenciál čistě diskuzních webů a sociálních sítí se ukázal jako nevyužitý nebo se autorům nepodařilo danou aktivitu odhalit.

Identifikovány byly **3 hlavní fóra**, obsahující větší počet diskuzních vláken splňující stanovená kritéria. Jednalo se o fóra na portálech *pokerarena.cz*, *emimino.cz* a *doktorka.cz*. Zde přítomná vlákna odkazovala na rozličné formy hazardu od společností více přijímaných forem, jako jsou například stírací losy, po méně přijímané formy, jako jsou například hrací automaty. Při užším výběru vláken proto byl opět brán zřetel na stanovená kritéria. Byla vynechána vlákna úzce a specificky zaměřená na jednotlivé hry, a zvolená vlákna odkazovala především na obecné dopady hazardního hráčství na jedince.

**Ve druhé fázi**, tedy fázi **orientační analýzy** či předvýzkumu, byla provedena analýza vybraných příspěvků na všech 3 diskuzních portálech. Prostřednictvím základního kódování prvních 20 příspěvků jednoho náhodného vlákna z každého portálu, způsobem prezentovaným v kapitole 8, a pročtením prvních 15 příspěvků zbylých vláken, byl učiněn základní vhled do obsahových charakteristik diskuzních vláken v rámci jednotlivých portálů. Ukázalo se, že *pokerarena.cz* obsahuje zcela jiný typ diskuzí nežli *emimino.cz* a nežli některá vlákna v rámci *doktorka.cz*. S cílem **ohraničit a úžeji vymezit vybraný datový soubor**, a vzhledem k četnějšímu zastoupení perspektivy osob blízkých v rámci vybraných vláken, bylo rozhodnuto analýzu zaměřit primárně právě na **vlákna osob blízkých**, konkrétně vlákna **s úvodním vyzývajícím příspěvkem osob blízkých**. Nejen kvůli specifikaci datového souboru, ale také kvůli snaze o zachycení především aktuálního a časově blízkého dění, bez nároků na sledování historie vývoje v rámci diskuzí, byl stanoven časový rámec vybraných příspěvků. Analyzovány byly proto především příspěvky vytvořené **od 1. ledna 2015 do 31. října roku 2019**, a to i v případě, že nebylo zachyceno celé diskuzní vlákno.

**Ve třetí fázi**, tedy fázi **získávání diskuzních dat**, byla vybraná vlákna ručně, tedy prostým kopírováním, přenesena z diskuzí do **textového souboru** Microsoft Word. Každé vlákno bylo vloženo do samostatného souboru a opatřeno informační hlavičkou pro snadnější orientaci. Vzhledem k přítomnosti četných rušivých prvků, obsažených ve zkopírovaném textu vláken, bylo následným krokem **začišťování textového souboru a systematizace dat**. Snahou bylo odstranění nežádoucích formálních znaků diskuzního webu a zachování pouze základního jádra příspěvků, které tvořilo **datum a čas vytvoření příspěvku, pseudonym, obsah příspěvku** a také odkaz, na koho příspěvatel reaguje, pokud byl daný znak přítomen. Přes snahu o úplné sjednocení formátu jednotlivých vláken, celková stavba příspěvků se napříč portály výrazně lišila a tím i forma analyzovaného textu.



Dle výše prezentovaného postupu lze **metodu výběru výzkumného souboru** popsat jako **nepřavděpodobnostní** metodu, konkrétně jako **záměrný**, či **účelový prostý výběr** dle užití stanovených výběrových kritérií. Což Miovský (2006, 136) označuje jako „časově a ekonomicky nejefektivnější strategii výběru dokumentů“ při analýze dokumentů. Výběr výzkumných dat však lze označit také jako **totální** vzhledem ke skutečnosti, že po aplikaci vybraných kritérií při získávání dat, byly analyzovány veškeré vybrané příspěvky a výzkumný soubor je tedy tvořen pouze prvky základního souboru. Není zde tedy možnost zobecnění na diskuzní příspěvky v rámci jiných diskuzních fór či vláken (Mioviský, 2006).

**Konečný výběrový soubor** tvoří **20 vláken**, která splnila výše zmíněná kritéria. Jedná se tedy o vlákna či části vláken, která byla získána ze dvou diskuzních fór, a která vznikala v časovém úseku od 1. ledna 2015 do 31. října roku 2019. Jejich úvodní příspěvek je produktem osob blízkých a zaměřuje se primárně na dopady hazardního hraní nežli na strategie hry či hru samotnou. Dvě vlákna přesahovala spodní hranici časového rámce. U jednoho z nich byl přesto analyzován úvodní příspěvek, u druhého nikoliv, a to vzhledem výraznému časové distanci příspěvku. Analyzováno bylo celkově **913 příspěvků**, ovšem **39 příspěvků** bylo z analýzy **vyřazeno, jelikož** byly označeny jako nepředmětné pro námi zvolený druh analýzy dat. Tyto příspěvky výrazně vybočovaly z diskuze, tedy nesouvisely s obsahem diskuze, nebo se jednalo příspěvky s omezenou obsahovou hodnotou vzhledem cílům práce, které navíc u členů fóra nevyvolávaly odezvu. Jednalo se například o odkazy na hrací stránky, o nabídku pomoci z organizací, odkazy na pomocné stránky, nabídky spolupráce na výzkumu, nebo příspěvky týkající se chodu a technické stránky diskuzí. **Konečný výzkumný soubor** tedy tvoří **874 příspěvků**. Pro přehlednost jsou bližší charakteristiky vybraných příspěvků a příspěvatelů, tedy výzkumného souboru, prezentovány v kapitole 8.1 jako součást prezentovaných výsledků analýzy dat, tedy deskripce příspěvků v rámci vybraných diskuzních vláken.

## 7.1 ETICKÉ HLEDISKO A OCHRANA SOUKROMÍ

V tomto výzkumu byla data získána z diskuzních fór, která jsou **veřejná**, tedy **volně dostupná**. Vybraná diskuzní fóra obsahují informace, **pro jejichž přečtení**, a tedy i získání obsahu vláken, **nebyla nutná registrace**, ani souhlas s pravidly fóra či jiného závazného dokumentu. V rámci jednoho vybraného fóra je pro reakci v diskuzním vlákne, tedy přidání

příspěvku, nutná registrace, ovšem v pravidlech diskuze je upozornění na veřejnou povahu příspěvků: *Pamatujte, že internet je veřejné médium. Proto dobře rozmyslete, jaké osobní informace zveřejníte.* Dále také fórum umožňuje anonymizaci příspěvků, pokud si to přispěvatel přeje. V rámci druhého fóra je přispívání umožněno bez registrace pouze se zvoleným pseudonymem či jménem a neodkazuje tedy na konkrétního uživatele.

Užití **pseudonymy** a **možnost anonymního příspěvku** lze vidět jako jistý stupeň **anonymizace** ze strany samotných přispěvatelů, s cílem ochrany svého soukromí a nemožnosti identifikace ve veřejném prostoru diskuze, pokud si to nepřejí. Kozinets et. al (2014) v kontextu práce s archivními diskuzními daty z webového prostředí uvádí, že na data, která jsou volně dostupná, lze pohlížet jako na data publikovaná, z čehož vyplývá možnost přímých citací s odkazem na autora. Zároveň však zdůrazňuje nutnost zvážení možných negativních dopadů takového zpracování dat na daného jedince či na diskuzní komunitu. Dále zdůrazňuje práci s online identitami jako by se jednalo o identity skutečné a navrhuje užití pracovních pseudonymů pro skutečné pseudonymy Kozinets et al. (2014).

V případě zpracování dat v rámci této výzkumné práce byly pseudonymy využity pouze jako pomůcka pro určení pohlaví přispěvatele, jinak s nimi pracováno nebylo a ve výstupech výzkumné činnosti nejsou nikde prezentovány. Rozhodnuto bylo také **neprezentovat konkrétní citace příspěvků**, a to s ohledem na přímé vodítko ke konkrétním příspěvkům a diskuzím, kterému jsme se s ohledem na ochranu přispěvatelů snažili vyhnout. Přímé citace z diskuzí byly proto převedeny do paralelní formy, která zachovává obsah, kontext a styl formulace, a tedy účel citace, ovšem není jejím přepisem, a tedy konkrétním pojítkem s daným příspěvkem. Tyto námi převedené úryvky nejsou proto označeny uvozovkami s cílem poukázat na skutečnost, že se nejedná o přímé citace.

V analyzovaných diskuzích se objevily také zmínky o **uzavřených (soukromých) skupinách**. Bylo rozhodnuto se do těchto skupin nezapojoovat a nezahrnovat je do analýzy, vzhledem k možnému narušení soukromého a důvěrného prostoru uvnitř skupiny. Vidíme je jako možnost, kterou se rozhodli přispěvatelé nevyužít vzhledem k jejich aktivitě na diskuzích veřejných, která může být viděna jako dobrovolná volba veřejného online sdílení.

Přestože v rámci sběru dat nebyl získán souhlas s účastí na výzkumu ze strany jednotlivých přispěvatelů, vzhledem k nyní prezentovaným skutečnostem a krokům pro

minimalizaci možných rizik, která se pojí k povaze získaných dat, se autoři domnívají, že ve výzkumné činnosti bylo postupováno tak, aby tato činnost nebyla iniciátorem narušení soukromí a nedošlo k poškození nebo újmě přispěvatelů v diskuzním fóru.

## 8 PRÁCE S DATY A JEJÍ VÝSLEDKY

Zpracování získaných diskuzních dat v textových souborech probíhalo především prostřednictvím **počítačového programu** pro zpracování kvalitativních dat **atlas.ti 8** (ATLAS – Archiv für Technik, Lebenswelt und Alltagssprache). Tento program byl vytvořen T. Muhrem a samotný vývoj programu je úzce spjatý s postupem zakotvené teorie dle Glasera, Strausse a Corbinové. Program byl vybrán především s ohledem na **komplexní a rozsáhlou povahu dat z diskuzních fór**, jelikož díky svým přehledným grafickým nástrojům nabízí široké možnosti práce s **kódy** a jejich **kategoriemi** (Hendl, 2016; Miovský, 2006).

Samotný program sloužil primárně pro proces **kódování, vytváření kódovacích kategorií a schémat**. Vzhledem k deskriptivní povaze výzkumu byly využity především **četnosti výskytu jednotlivých kódů** a pro další analýzu také nástroj co-occurrent table, zobrazující průniky výskytu jednotlivých kódů. Jako **kódovací jednotka** byl zvolen **jeden příspěvek**. Jediná citace celého jednoho příspěvku pak nesla několik kódů. Tento způsob práce byl zvolen především kvůli možnosti sledování tematických průníků a zaznamenání četností jednotlivých kategorií.

V procesu **kódování** byl kombinován přístup **a priori** i **a posteriori**. Kódováním **a priori** bylo vytvořeno schéma kódů a kategorií, které bylo rozhodnuto sledovat u všech příspěvků, jelikož se jednalo především o **charakteristiky příspěvku a příspěvatele**. U příspěvatele byla stanovena kategorie **osoba** ve vztahu k hráči a **pohlaví**. U příspěvku byla stanovena kategorie **druh sdělení**, který příspěvek nese, a **druh zprávy**, tedy pozice příspěvku v rámci diskuze. Původním cílem bylo u všech příspěvků sledovat také druh hry, které se příspěvek týká. Od tohoto přístupu bylo následně upuštěno vzhledem k tomu, že ve většině příspěvků druh hry nebylo možné zachytit. Druh hry byl proto kódován jen při explicitním uvedení příspěvatelem. Zbývající proces kódování byl ve formě **a posteriori**, tedy induktivní, kontextově vázaný, s ohledem na explorační povahu výzkumu. Jelikož vlákna celkově představovala neprozkoumaný, tedy tematicky neznámý prostor, bylo zvoleno především **kódování otevřené** s průběžným **sdužováním a systematizací kódů** do kategorií.

Poté, co bylo provedeno kódování u všech vybraných příspěvků, následovala fáze opětovného procházení citací a kódů, jejich **systematizace, kategorizace a propojování**. Cílem bylo utřídění, klasifikace a deskripce dat za využití dílčích postupů analýzy dat, jako je metoda zachycení trsů, vzorců, prostého výčtu a v některých případech také užití metafor (Miovský, 2006). Vybrané výsledné četnosti byly exportovány do programu Microsoft Excel a následně převedeny do grafické podoby.

V metodologickém přístupu byly řešeny otázky zachycení **specifické povahy diskuzních příspěvků** s ohledem na jejich **tematickou dynamiku a reaktivitu**. Vzhledem k časté anonymitě a vysoké četnosti přispěvatelů, a také vzhledem k tematické proměnlivosti v průběhu diskuze, bylo rozhodnuto upustit od sledování návaznosti příspěvků ve prospěch **sledování obsahu jednotlivých příspěvků**. Fokus byl tedy spíše zaměřen na **faktický obsah příspěvků** v izolované formě, nežli na téma, které by postupovalo celkově či parciálně diskuzním vláknem. Interpretace četností jednotlivých kódů či kategorií může být tedy popsána jako *četnost zastoupení/výskytu v souboru příspěvků*, tedy konkrétně *kolik příspěvků daný kód či kategorii zmiňuje*.

## 8.1 DESKRIPCE DISKUZNÍCH PŘÍSPĚVKŮ

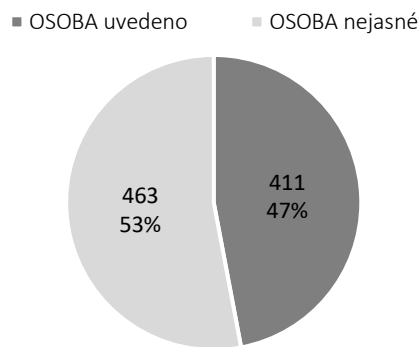
Nyní prezentovaná **deskripce diskuzních příspěvků** vychází z a priori vytvořených kategorií, sledovaných právě za účelem **popisu charakteristik přispěvatele a příspěvku**. Tyto kategorie byly zaznamenány u všech příspěvků. Uvedené četnosti a procentuální údaje v této kapitole odkazují na zastoupení dané kategorie v celkovém počtu příspěvků, jelikož kategorie byly navzájem výlučné. Datový soubor tvořilo celkově **874 citací**, které reprezentovaly jednotlivé **analyzované příspěvky**.

**Přispěvatelé** byli charakterizováni dle vztahu k hráči, tedy dle **osoby** a dle **pohlaví**. Vzhledem k částečné **dialogické povaze příspěvků** se někteří přispěvatelé opakovali. Při opakované revizi dat byla snaha o přisouzení již dříve prezentovaných charakteristik určitému přispěvateli i přesto, že v daném příspěvku nebyly explicitně uvedeny.

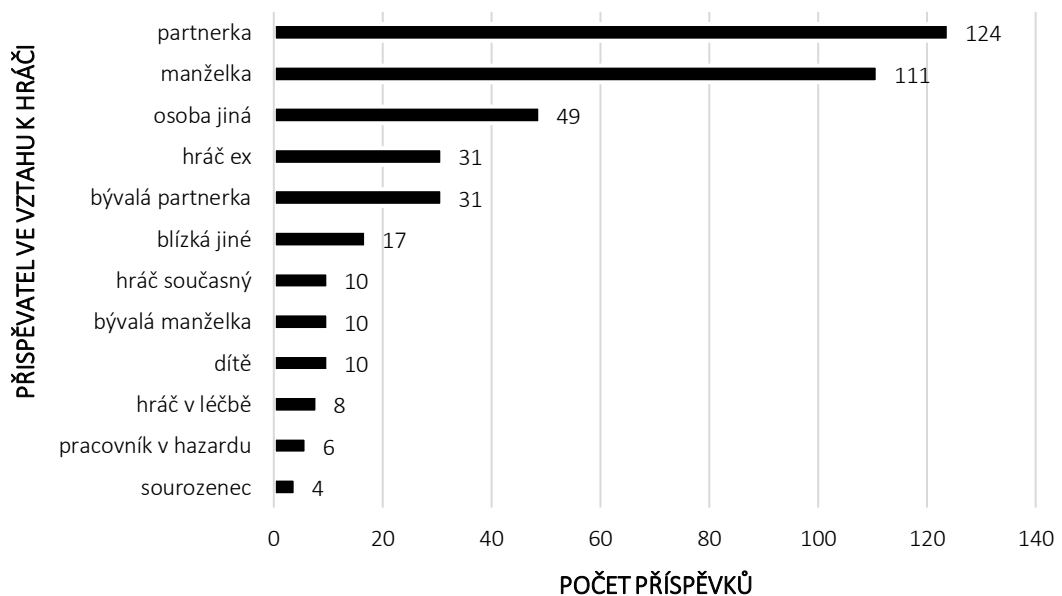
**Graf 2** prezentuje zastoupení přispěvatelů dle jejich vztahu k hráči či hazardnímu hraní, tedy dle **osoby**. Konkrétně se jedná o četnost příspěvků, u kterých bylo možno vztah dle sdělení přispěvatelů identifikovat a četnost příspěvků, kdy vztah k hazardnímu hráči nebyl zřejmý, nebyl tedy v příspěvku prezentován. Přispěvatelé, kteří vztah k hráči

neuedli, tak buďto zkušenost s hazardním hráčstvím nemají, nebo se rozhodli, z pro nás nezjistitelných důvodů, ji neprezentovat. **Graf 1** detailněji popisuje příspěvky s identifikovaným vztahem k hráči, celkově **411 příspěvků**, prostřednictvím prezentovaného zastoupení jednotlivých kategorií. Jedná se především o osoby blízké či hráče. Kategorie osoba *blízká jiná* v tomto případě odkazuje na vzdálenější či nespecifikované členy rodiny. Kategorie *osoba jiná* obsahuje příspěvky, kde vztah či zkušenost s hazardním hráčstvím je deklarována, ale není blíže specifikována či se jedná o zkušenost s jiným závislostním chováním nebo psychickými problémy. Také se může jednat o zkušenost osob v rámci vzdálenějších vztahů, příkladem pak je partner kamarádky nebo člověk ze skupinového sezení.

Graf 2: Četnost příspěvků dle osoby

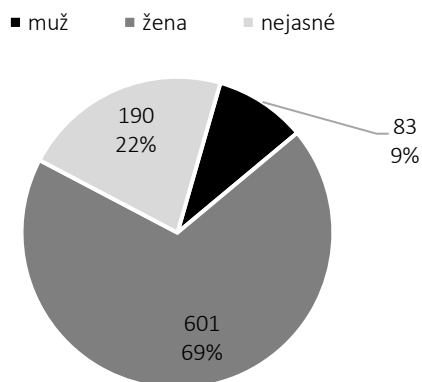


Graf 1: Četnost příspěvků dle jednotlivých kategorií osoby



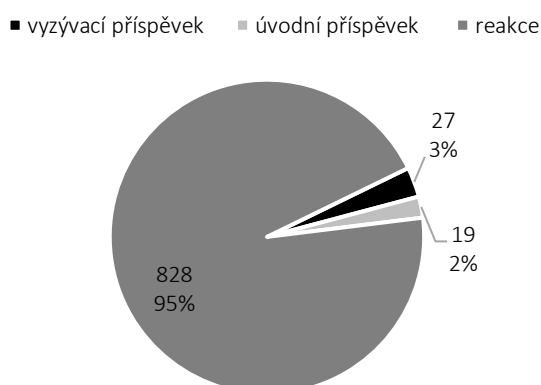
**Graf 3** následně prezentuje rozložení celkového počtu příspěvků dle **pohlaví přispěvatelů**. Kategorie *nejasné* odkazuje na příspěvky, kde nebylo možné dle pseudonymu a formulace příspěvku jednoznačně říci, zda je přispěvatel muž či žena.

Graf 3: Četnost příspěvků dle pohlaví osoby



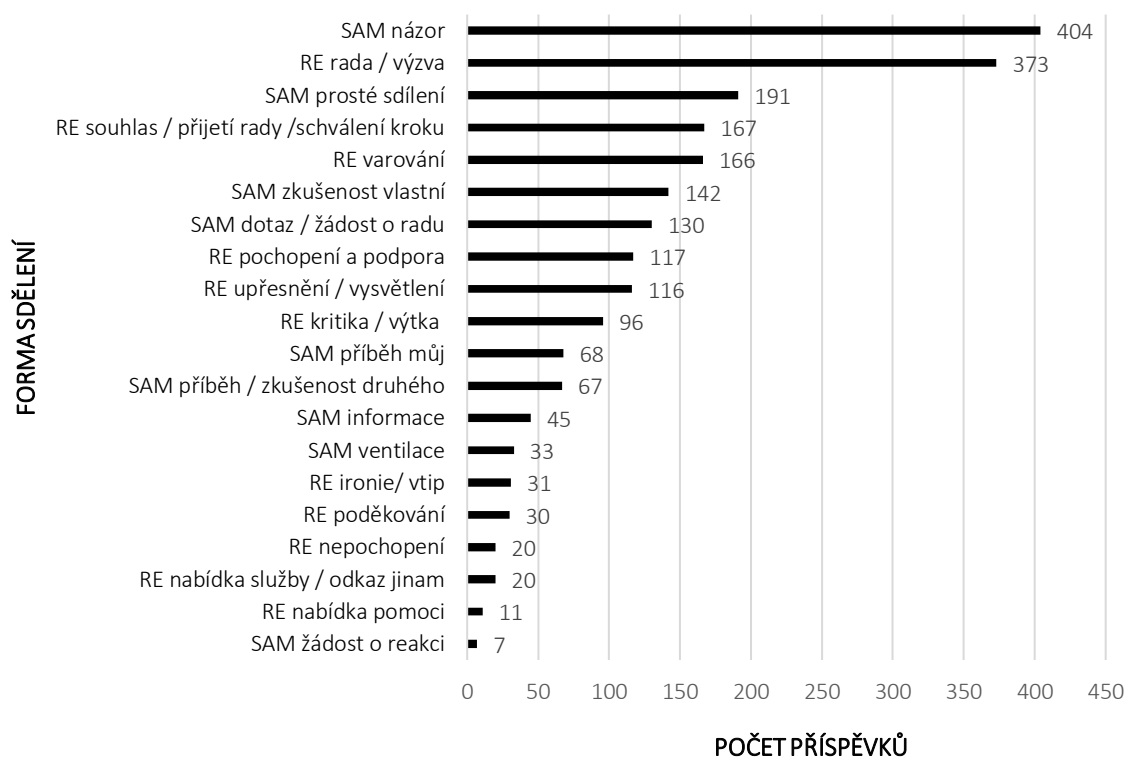
**Příspěvky** byly charakterizovány dle **pozice v diskuzi**, výsledky znázorňuje **Graf 4**. **Úvodní příspěvek** nese vyzývací charakter pro reagující příspěvky dále v diskuzi a jedná se o první a zakládající příspěvek v diskuzi. V návaznosti na úvodní příspěvek se objevují **reakce přispěvatelů**, které reagují buďto na úvodní příspěvek nebo na dříve prezentovanou reakci. Postup diskuze tak není kontinuální. V průběhu diskuze se také objevují **vyzývací příspěvky**, které nejsou přímo reakcí na předešlé příspěvky, ale přinášejí novou výzvu pro reakci.

Graf 4: Četnost příspěvků dle pozice v diskuzi



U každého **příspěvku** byl také zaznamenána **forma sdělení**. Jednotlivé formy sdělení jsou vysvětleny v **Tabulka 1**. V rámci jednoho příspěvku se však mohlo objevit několik forem sdělení. Pro přehlednost a zdůraznění nevýlučnosti jednotlivých kategorií jsou v **Graf 5** prezentovány pouze četnosti, bez podílového zastoupení. Zkratky **SAM** a **RE** u názvu kategorií představují pouze přidanou informaci poukazující na charakter, konkrétně reaktivitu sdělení. RE jako reakce na příspěvek jiného příspěvatele a SAM jako samostatné sdělení v rámci příspěvku.

**Graf 5: Četnost příspěvků dle formy sdělení**





Tabulka 1: Popis jednotlivých forem sdělení

KATEGORIE	POPIS
<b>SAM žádost o reakci</b>	Žádost o pochopení, povzbuzení, schválení předkládaného postupu.
<b>RE nabídka pomoci</b>	Nabídka osobního setkání, věcného daru, pomoci či kontaktu.
<b>RE nabídka služby / odkaz jinam</b>	Přímý odkaz na konkrétní službu, internetovou stránku či jiný zdroj informací nebo pomoci.
<b>RE nepochopení</b>	Reakce vyjadřující nepochopení příspěvku či situace prezentované jiným příspěvatelem.
<b>RE poděkování</b>	Reakce přímo vyjadřující poděkování jinému příspěvatele či celkově příspěvatelům. Především za příspěvky, rady a aktivitu.
<b>RE ironie/ vtip</b>	Zlehčení situace. Nadsázka.
<b>SAM ventilace</b>	Explicitní sdělení emocí a prožitků.
<b>SAM informace</b>	Teoretické informace. Fakta. Odborný typ příspěvku.
<b>SAM příběh / zkušenost druhého</b>	Komplexnější kategorie nežli vlastní zkušenost. Sdělení zážitků druhých. Zachycuje delší časové období. Popis událostí.
<b>SAM příběh můj</b>	Komplexnější kategorie nežli vlastní zkušenost. Sdělení vlastních zážitků. Zachycuje delší časové období. Popis událostí.
<b>RE kritika / výtky</b>	Negativní hodnocení příspěvku či přístupu jiného příspěvatele.
<b>RE upřesnění / vysvětlení</b>	Vysvětlení situace či problému. Ospravedlnění svého přístupu či svého příspěvku. Dovysvětlení nevyřčeného. Reakce na dotaz.
<b>RE pochopení a podpora</b>	Vstřícná reakce vůči jinému příspěvatele. Ocenění, pochopení, lítost, podpora, ujištění, normalizace.
<b>SAM dotaz / žádost o radu</b>	Žádost o radu, jak postupovat, jak se zachovat, jak jednat.
<b>SAM zkušenost vlastní</b>	Sdělení vlastní zkušenosti s daným tématem. Zkušenost stejná či podobná. Uvedení, jak to má konkrétní příspěvatele či jeho blízké okolí.
<b>RE varování</b>	Upozornění jiného příspěvatele na negativními jevy, které mohou nastat.
<b>RE souhlas / přijetí rady /schválení kroku</b>	Pozitivní reakce na příspěvek druhého člověka.
<b>SAM prosté sdělení</b>	Sdělení informací. Prostý popis skutečností, projevů, stavu či událostí.
<b>RE rada / výzva</b>	Poskytnutí rady příspěvatele. Rada, jak postupovat. Výzva k určitému jednání.
<b>SAM názor</b>	Prezentování svého pohledu na věc. Jak to vidím já. Stanovisko.

### 8.1.1 ÚVODNÍ PŘÍSPĚVEK A VYZÝVACÍ PŘÍSPĚVKY

Celkově bylo do analýzy dat zařazeno **19 příspěvků úvodních** a **27 příspěvků vyzývacích**. U 18 úvodních příspěvků byla příspěvatelem žena, manželka či partnerka, a u 1 úvodního příspěvku bylo příspěvatelem dítě partnerky hazardního hráče. U vyzývacích příspěvků se pak jednalo o 22 příspěvků, kdy příspěvatelem byla žena a 5 příspěvků, kdy příspěvatelem byl muž. Mezi těmito příspěvky se objevila také jedna hráčka ženského pohlaví, které měla zájem diskutovat o druhu loterie. **Tabulka 2** shrnuje četnosti příspěvků dle jednotlivých forem sdělení a dle sledovaných úvodních a vyzývacích příspěvků.

Tabulka 2: Četnost příspěvků dle druhu zprávy a formy sdělení

		RE nabídka pomoci	RE varov.	SAM dotaz/ žádost o radu	SAM příběh druhého	SAM příběh můj	SAM prosté sdělení	SAM názor	SAM ventil.	SAM zkušenost vlastní	SAM žádost o reakci
	n	11	166	130	67	68	191	404	33	142	7
VP	27	2	2	15	5	15	13	5	2	8	0
ÚP	19	0	0	16	1	17	14	1	6	2	1

Pozn.: varov. = varování; ventil. = ventilace; VP = vyzývací příspěvek; ÚP = úvodní příspěvek

### 8.1.2 REAKCE

Celkově bylo do analýzy dat zařazeno **828 reakcí**. U 561 reakcí byla příspěvatelem žena, u 78 reakcí byl příspěvatelem muž a u 561 reakcí bylo pohlaví nejasné. **Tabulka 3** shrnuje četnosti jednotlivých druhů sdělení u příspěvků označených jako reakce, konkrétně zobrazuje 10 nejčetnějších forem sdělení v rámci reagujících příspěvků. Vzhledem k tomu, že reakce tvořily většinou část analyzovaných příspěvků a tvoří rozličný soubor dat, charakterizovat typickou reakci není možné a obsah reakcí odráží další analýza dat.

Tabulka 3: Četnost příspěvků typu reakce dle druhu sdělení

		RE upřesnění/ vysvětlení	RE rada/ výzva	RE souhlas/ přijetí rady	RE varov.	RE kritika/ výtka	RE pochopení podpora	SAM dotaz/ žádost o radu	SAM prosté sdělení	SAM názor	SAM zkušenost vlastní
	n	116	373	167	166	96	116	130	191	404	142
RE	828	116	367	167	164	96	116	99	164	398	132

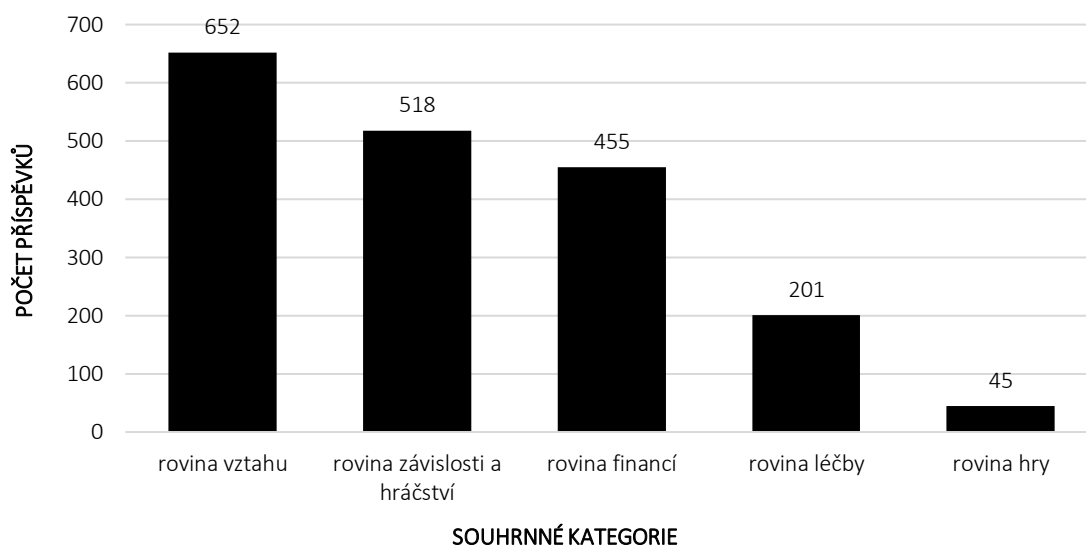
Pozn.: varov. = varování; RE= reagující příspěvek

## 8.2 OBSAHOVÁ ANALÝZA DISKUZNÍCH PŘÍSPĚVKŮ

V následující části jsou prezentovány **výsledky analýzy dat, zaměřující se na obsahovou stránku diskuzních vláken**, a to prostřednictvím pozorovaných tematických a obsahových kategorií s prezentovanými četnostmi. Ukazatel **n** odkazuje na **četnost příspěvků**, ve kterých byla daná kategorie identifikována, z celkového počtu příspěvků tedy z **874 příspěvků**. Četnosti jsou uváděny pouze doplňkově vzhledem k tomu, že cílem analýzy dat byla především identifikace a přiblížení obsahu samotných tematických oblastí (kategorií) a také kontextů, ve kterých byly v rámci vláken diskutovány. Zároveň je nutno zdůraznit, že tato četnost nepředstavuje počet příspěvatelů, ale pouze počet příspěvků. Tedy četnost výskytu určité kategorie může zvýšit jeden příspěvatele se stejným tématem, které je pro něj předmětem v několika příspěvcích. Pokud je v textu zmíněn **překryv kategorií**, jedná se o četnost příspěvků, ve kterých se objevily dvě zmíněné kategorie současně a četnost je označena ukazatelem **np**. Zároveň je třeba zmínit, že kategorie nejsou zcela výlučné, stejně jako stanovené roviny. Například kategorie finanční dopady na blízké je součástí jak roviny vztahové, tak roviny financí, jelikož zasahuje do obou rovin. Data tedy nelze zcela kvantifikovat. Kategorie jsou v textu vyznačeny tučným písmem.

**Graf 7** prezentuje četnosti v rámci souhrnných **kategorií**, vytvořených na nejobecnější úrovni. Jedná se o obecné kategorie, tedy tematické roviny, které jsou v rámci dalších podkapitol členěny na dílčí kategorie, čímž je přiblížen jejich obsah. **Graf 7** prezentuje četnosti těchto obecných tematických rovin, prostupující aktivitu na diskuzním fóru. Zachycuje tak orientační obsahovou skladbu fóra, která je sestupně dle četností charakteristická prostřednictvím **roviny vztahů, roviny financí, roviny závislosti a hráčství, roviny léčby a roviny hry**. **Tabulka 4** prezentuje četnosti překryvů těchto tematických rovin.

Graf 7: Zastoupení souhrnných tematických rovin



Tabulka 4: Četnost příspěvků dle překryvů tematických rovin

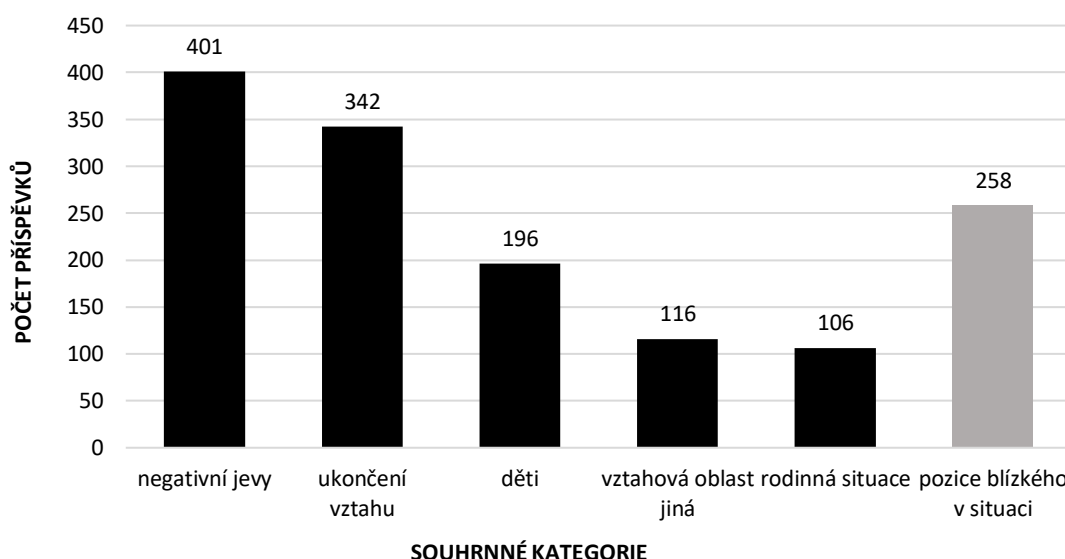
		rovina financí	rovina hra	rovina léčby	rovina vztahu	rovina závislosti a hráčství
	n	455	45	201	652	518
rovina financí	455	0	16	115	356	305
rovina hra	45	16	0	7	16	26
rovina léčby	201	115	7	0	166	151
rovina vztahu	652	356	16	166	0	423
rovina závislosti a hráčství	518	305	26	151	423	0

## 8.2.1 ROVINA VZTAHŮ

**Rovina vztahů (n=652)** se ukázala ve výskytu napříč příspěvky jako nejčetnější. **Graf 8** zobrazuje četnosti identifikovaných souhrnných kategorií, zařazených do vztahové oblasti. Vzhledem ke značné obsáhlosti této roviny, byly jednotlivým kategoriím věnovány samostatné podkapitoly.

**Vztahová oblast jiná (n=116)** sdružuje příspěvky, u kterých byla identifikována zmínka o vztahové oblasti, ovšem nebyla zařazena do zbývajících kategorií. Jedná se především o témata dotýkající se manželství, života s hazardním hráčem, lásky a mateřské dovolené.

Graf 8: Četnost příspěvků dle vztahových kategorií



### NEGATIVNÍ JEVY: VZTAHY JAKO ZRCADLO ODVRÁCENÉ STRÁNKY HRÁČSTVÍ

Jevy, které byly v příspěvcích identifikovány jako **negativní v kontextu vztahové situace (n=401)**, shrnuje **Tabulka 5**. Jevy jsou rozděleny do tří shrnujících kategorií: **chování hráče**, kategorie odkazující na chování hráče, které se nemusí objevovat výhradně v rámci vztahu s osobou blízkou, ale vztahovou oblast narušuje; **prožitky partnera**, které vznikají jako reakce na diskutovanou situaci a chování hazardního hráče; **obecné negativní jevy**, kategorie obsahující především souhrnné kategorie negativních dopadů hráčské kariéry na osoby blízké. Blíže budou popsány pouze vybrané kategorie, vzhledem k předpokládané explicitní povaze prezentovaných kategorií v **Tabulka 5**.

Tabulka 5: Negativní jevy ve vztahu v kontextu osob blízkých

	TÉMA	POČET PŘÍSPĚVKŮ
CHOVÁNÍ HRÁČE	lhaní hráče	64
	plané sliby / výmluvy/ příslib zanechání	41
	násilí / hrubé chování / psychické týraní / citové vydírání / výhrůžky / výčitky / urážky	29
	manipulace ze strany hráče	22
	omezení druhých	22
	nespolehlivost hráče	17
	nevěra / střídání partnerek	4
PROŽITKY PARTNERA	nedůvěra / opatrnost	67
	strach ve vztahu	52
	vina	19
	zklamání/zrada/šok	15
	stud	14
	beznaděj / bezmoc /zoufalost	10
	spoluzávislost	10
OBECNÉ	obecné dopady na osoby blízké	148
	finanční zátěž/omezení pro blízké osoby	131
	rozpory / naštvání / hádky / napětí v domácnosti / vztek / náladovost hráče	42
	dopady na psychický stav blízkého člověka	40
	dopady na rodinnou situaci / nezaopatření	24

Kategorie **strachu (n=52)** byla zmiňována především v souvislosti s hráčem, tedy jako **strach o hazardního hráče (n=23)** v aktuálním stavu věcí. Dále se strach objevoval v kontextu vztahového bilancování, kde se promítal jako **strach z budoucnosti s hazardním hráčem (n=8)** s ohledem na dopady na děti a přítomnost nedůvěry, nejistoty a pochybností ve vztahu. V kontrastu s tímto se objevoval také **strach z odchodu od hráče a přerušení vztahu (n=18)**, a to v souvislosti s pocity viny a obavami, zda danou situaci hráč zvládne sám, stejně jako zda ji zvládne partner. V budoucí perspektivě byl zmiňován také **strach z relapsu a recidivy hráče (n=13)** a **strach z dluhů (n=13)** jako všudypřítomné a trvalé prožitky partnerů. Tyto druhy strachu se objevovaly v kontextu příspěvků jako protiargument setrvání s hráčem, poukazující na nemožnost dosáhnout absolutní kontroly partnera nad situací a chováním hráče. V příspěvcích se dále objevilo také sdílení **strachu z hazardního hráče (n=8)**, především v kontextu celkového úpadku chování hazardního hráče a násilných či hrubých projevů, a také ve spojitosti s užitím alkoholu hráčem.

V kontextu kategorie **viny (n=19)** se objevily zmínky o **obviňujících výrocích ze strany hráče (n=9)** k partnerovi, a to nejen za podobu nynější situace, ale také za neúspěch

ve hře, tedy označení partnera jako důvodu prohry. Objevily se také případy **přebírání viny (n=8)** za vzniklou situaci samotným partnerem hráče či zvažování svého podílu viny v dané situaci, což představovalo především reakci na výmluvy a kladné chování hráče. Vina se také objevila v reakcích přispěvatelů v kontextu sdělení **zproštění osoby blízké viny za vzniklou situaci (n=4)**.

Kategorie **nedůvěra a opatrnost (n=67)** se v příspěvcích objevuje jako proměnná důvěry ve vztahu s hazardním hráčem. A to nejen v partnerském vztahu, ale také ve vztazích rodinných. Přispěvatelé popisují ztrátu důvěry a vznik nejistoty především jako důsledek utajení a odhalení hráčské kariéry partnerem a negativních okolností s odhalením spjatých, dále jako důsledek recidivujícího hráčského chování nebo odhalení netušených půjček a dluhů. Důvěra je v příspěvcích prezentována jako základní kámen vztahu, jehož narušení znamená výrazný zásah do současné podoby vztahu, ale také do vztahové budoucnosti. Důvěra je tak prezentována jako něco, co hazardní hráči musí svým chováním vydobýt zpět, tedy jako podmínka možného fungování vztahu, či jako hybatel jeho zániku, jak ukazuje tento úryvek:

*...důvěřovat takovému člověku není lehké... minimálně já to nezvládnu. Z tohoto důvodu jsem dospěla k závěru, že se s ním rozejdu, a svůj život budu konečně věnovat sobě a své dceři...*

Kategorie **omezení druhých (n=22)** v příspěvcích odkazuje na stav, kdy hráčská kariéra omezuje běžné fungování osoby blízké a nedochází k naplnění jejích potřeb či plánů týkající se budoucnosti. Život s hráčem tedy nenaplnuje vztahové ideály partnera. Příkladem pak může být popis života jako *bez zábavy, radostí, dárků či potěšení*, v případě plánů se jedná například o nutnost zrušení plánované svatby.

Kategorie **spoluzávislost (n=12)** byla v příspěvcích užita především jako adjektivum pro označení partnera hazardního hráče v hodnocení prezentované vztahové situace přispěvateli. Spoluzávislost byla viděna jako forma patologického vztahu, který je partnery hazardních hráčů udržován. Ve vztahu je tedy udržováno hráčské chování ve formě závislosti a také závislost samotného partnera na hráči. Do této kategorie byly zařazeny také zmínky o tzv. spasilském komplexu.

Kategorie **dopady na psychický stav blízkého člověka (n=40)** je souhrnnou kategorií, obsahující zmínky například o depresi, včetně minulých suicidálních myšlenek, špatném spánku, stresu, vztahové bolesti, bezmoci či o tělesných problémech, které sami autoři odůvodňují špatným psychickým rozpoložením. Lze tedy hovořit o somatizaci například ve formě padání vlasů, problémů se žlučníkem či výrazného úbytku váhy. Objevila se také zmínka o automutilaci v minulosti ve spojitosti s rodinnou situací, ovlivněnou hráčstvím otce. Zmínky o psychickém stavu osob blízkých měly také podobu prostého, obecného vyjádření *jsem na dně, na sesypání, psychicky to nezvládám*. Souhrnně se přítomnost sdílení psychických dopadů u osoby blízké v příspěvcích objevovala v kontextu reflexe hraničního pásma únosnosti vztahové situace s hazardním hráčem.

## UKONČENÍ VZTAHU: VZTAHOVÉ BILANCOVÁNÍ JAKO ÚVODNÍ SLOVO

Souhrnná kategorie **ukončení vztahu (n=342)** byla ve své šíři druhá nejčetnějších kategorií napříč všemi příspěvků. Zmíněna byla v 17 z 19 úvodních příspěvků a ve 12 z 27 vyzývacích příspěvků, a stala se tedy vyzývacím tématem pro většinou část reakcí v diskuzi. V případě dvou úvodních příspěvků se téma ukončení vztahu sice explicitně neobjevilo, ale příspěvatelem byly popsány rozpory ve vztahu s hráčem. Konkrétní kategorie **vztahového bilancování (n=29)** byla obsažena v 7 úvodních příspěvcích a 4 vyzývacích příspěvcích.

Formy sdílení v rámci úvodních příspěvků byly popsány v kapitole 8.1.1. Kontextově se ve 29 příspěvcích s vyzývacím charakterem, zmiňující souhrnnou kategorii ukončení vztahu, kategorie překrývala se zvažováním vztahové situace ve spojitosti s odhalením půjčky, problémů nebo závislosti (np=17) ze strany partnera hráče, nebo ve spojitosti s přítomným relapsem či recidivou hráče (np=11). Dále se v rámci zmíněných příspěvků objevovalo sdílení vztahového příběhu v souvislosti s finanční situací, konkrétně překryt s kategorií dluhů (np=21) a finančního omezení blízkých (n=14). Dále příspěvatelé v těchto příspěvcích referovali o negativních dopadech hazardního hraní na jejich osobu (np=26) a zmiňovali také pozici dětí ve vztahu (np=18). Vyústěním pak byla nejčastěji žádost o radu, dotaz na postup, dotaz na léčbu nebo žádost o zkušenost či příběh (np=22) s konstatováním bezradnosti příspěvatele (np=9), tedy sdílením *nevím, jak postupovat, co dělat* či se jednalo o prosté sdílení příběhu bez přímého dotazu.



Konkrétnější kategorie v podobě **rady ukončení vztahu s hazardním hráčem (n=154)** ve formě odchodu ze společné domácnosti, rozchodu, rozvodu, vystěhování hráče či ve formě přístupu neposkytnout hazardnímu hráči další šanci, byla nejčteněji pozorovanou radou konkrétního postupu sdílenou ve fóru. Takovýto přístup, přítomný výhradně v reagujících příspěvcích, se překrýval a vycházel z nepřímých forem sdělení rady prostřednictvím prezentování vlastního pohledu na situaci (np=88), stejné nebo podobné zkušenosti (np=20) či varování (np=52). Ale objevily se také radikální stanoviska, formulována příspěvateli rozkazovacím způsobem, například ve formulaci rady *zbav se ho!* Rada ukončení vztahu se v příspěvcích překrývala s kritikou přístupu partnera ve vztahu (np=23), ale také s oceněním, podporou a lítostí partnera v situaci (np=35). Vzhledem k četnému zastoupení této kategorie, byly sledovány další překryvy s jinými kategoriemi. Příspěvky, předkládající radu ukončení vztahu s hazardním hráčem, reflektovaly, tedy komentovaly, také přístup či pozici partnera v situaci (np=51), negativní dopady na blízké (np=90), kategorii dětí (np=53), finanční zátěž a omezení pro blízké (np=32) a dluhy (np=54). Překryv se také objevil s vyjádřením skepse k budoucnosti (np=56) a nedůvěrou ke změně (np=22). V kontrastu s přístupem, doporučující ukončení vztahu, se objevily také reakce, obsahující přístup dát hazardnímu hráči šanci (np=17), který je součástí širšího přístupu snahy a víry ve změnu, přiblíženého níže v části *Přístupy a pozice partnera v situaci*.

Kategorie ukončení vztahu zahrnuje také příspěvky zmiňující reakce, rady, výzvy či varování, týkající se nutnosti **zrušení svatby či neuzavření sňatku s hráčem (n=58)**. Dále **3 příspěvky** zmiňovaly **anulování manželství**. Kategorie manželství se ve formě takovýchto reakcí v příspěvcích překrývala s otázkami financí. Především s možnými dluhy, ohrožující osobu blízkou (np=33), se stanovisky, odrážející skepsi k budoucímu vývoji situace ve vztahu k hazardnímu hráči (np=23) a s radou, nemít s hráčem děti (np=10).

Některé reakce příspěvatelů stály na pomezí obou výše zmíněných přístupů. Konkrétně se pak jednalo o **doporučení rozvodu nebo odložení svatby bez ukončení vztahu s hazardním hráčem (n=17)**, tedy zamezení formálnímu spojení s partnerem. A to především vzhledem k možným finančním dopadům, ovšem bez přerušování vztahového pouta. Dále se objevil přístup příspěvatelů, deklarující **podmíněnou pomoc (n=70)**, založenou na postavení hráče před volbu mezi rodinou, partnerkou či manželkou a hazardním hraním. Jako podmínka pro setrvání partnera ve vztahu s hráčem a pro podporu

ze strany partnera, byl označován především nástup na léčbu, aktivní přístup hazardního hráče k řešení situace, nebo obecné ukončení hazardního hraní. Tato kategorie se objevovala ve formě rady či stanoviska. Také se objevila jako součást varování, kdy přispěvatelé na základě vlastní zkušenosti uvedli, že ani **výhrušky rozchodem (n=3)** ve vztahové situaci nepomohly.

V kontextu popisu vlastní zkušenosti či vlastního příběhu jako zdroje pro své stanovisko či radu ukončení vztahu, nebo jako součást popisu vztahové linie s hráčem, přispěvatelé referovali o **ukončení vztahu s hazardním hráčem v minulosti (n=30)** a také o skutečnosti, že **šance (nebo jedna šance) v partnerství s hráčem dány byly (n=14)**, ovšem bez úspěchu. Objevily se také **2 příspěvky**, které referovaly o partnerkách ve stále trvajícím vztahu s hazardním hráčem, které **litovaly, že jej v minulosti neopustily**.

Celkově **20 příspěvků** zmiňovalo aktuální **rozhodnutí přispěvatele pro ukončení vztahu** a **2 příspěvky** zmiňovaly **aktuální rozvodové řízení**. Vybrané příspěvky také referovaly o vnímaných **překážkách v ukončení vztahu ze strany osob blízkých (n=18)**, jednalo se především o přítomnost silného citového pouta k hazardnímu hráči, kladné chování hráče k dětem, pociťovanou zodpovědnost za hráče, víru ve změnu hráče, praktické otázky bydlení, strach z budoucnosti či pocit nedostatku sil takovýto krok udělat. V příspěvcích se také objevily případy sdílení vlastní zkušenosti či příběhu, kdy **hazardní hráč opustil svou partnerku sám (n=3)**, a případy, kdy **hráč iniciuje rozchod s motivem ochrany partnera před negativními dopady hráčova chování (n=4)**.

Do souhrnné kategorie ukončení vztahu jsou zahrnuty také kategorie dítě je důvod rozchodu (n=3) a přístup takhle žít nechci (n=25), které jsou prezentovány v následujících částech textu.

## DĚTI: SPOJENÍ MEZI HRÁČEM A PARTNEREM

Poměrně široká kategorie **týkající se dětí (n=196)**, kterou lze označit spíše jako vedlejší nežli ohniskové téma příspěvků, kontextově popisovala děti jako významnou součást vztahu hráče a osoby blízké, tedy partnerky či manželky. Přítomnost dětí ve vztahu, ať už potencionální či skutečná, byla zmiňována jako jedna z moderujících proměnných toho, kam se vztah bude z pohledu osoby blízké dále ubírat.

Překryv se v rámci příspěvků ukázal především s kategorií ukončení vztahu s hráčem (np=109), což se odrazilo v obsahu nejen úvodních příspěvků, ale také v reakcích přispěvatelů. Kategorie dětí se tedy kontextově objevovala především v příspěvcích, spojených se vztahovým váháním a rozhodováním ze strany osob blízkých, tedy s otázkou, zda zůstat ve vztahu s hráčem či odejít. Subtéma dětí tak dokreslovalo obraz příběhu života s hráčem a zdůrazňovalo dopady hráčství na rodinný život. Tyto dopady se odrážely například v nedostatku financí pro zabezpečení potřeb dítěte a představovaly také jeden z hybných faktorů směrem ke změně v dosavadním způsobu života s hazardním hráčem. Explicitně bylo **dítě uvedeno jako jeden z důvodů rozchodu** či odchodu ve **3 příspěvcích**. V kontrastu s tímto se objevily také zmínky, kdy dítě bylo viděno z pohledu partnera jako možná motivace či **důvod pro hráče ke změně či k léčbě (n=7)**. Pro partnera pak přítomnost dětí ve vztahu a snaha o zachování úplné rodiny figurovala jako důvod pro setrvání ve vztahu s hráčem. Pokud měl hráč k dětem dobrý vztah, představovala přítomnost dětí obecně ve vztahu protiváhu k odchodu v případném bilancování. Tento přístup však nebyl reagujícími přispěvateli vesměs podporován.

Kategorie dětí se paralelně objevovala také v reakcích přispěvatelů na příběhy partnerek. Kontextově se jednalo především o příspěvky, prezentující stanoviska a názory přispěvatelů, týkající se vztahu s hráčem, obsahující varování vzhledem k možným dopadům hazardního hráčství na rodinu, které vycházelo ze skeptického pohledu v perspektivách života s hráčem. Názory, stanoviska a varování, zmiňující **dopady hraní na děti (n=53)** a pokračování hráče v hraní i přes tyto dopady, sloužily jako podklad pro sdělení rady k ukončení vztahu. Figurovaly tak opět především jako jakýsi motivační či hybný faktor ke změně, ve smyslu zdůraznění zodpovědnosti partnera nejen za svůj život, ale také za život dítěte. Tento přístup reagujících přispěvatelů se objevil nejen v případě přispěvatelů, kteří vycházeli z vlastní zkušenosti s hazardním hráčstvím u partnerů či jiných rodinných příslušníků, ale také u osob, které svou zkušenost s hráčstvím nedeklarovaly. Přístup, podporující setrvání ve vztahu s hráčem kvůli dětem, se v případě reagujících příspěvků neobjevil.

Kategorie dětí se objevovala také v rámci příspěvků, týkajících se bezdětného partnerství s hráčem v podobě zmínek o **plánovaném těhotenství (n=32)**. Z pohledu partnerek pak potřeba dítěte představovala jeden z impulzů pro hodnocení vztahové

situace a hráče jako budoucího otce. V případě reagujících příspěvatelů se objevoval přístup, založený na vedení partnera k odložení těhotenství vzhledem k současné situaci, například v podobě doporučení antikoncepce. Přítomny však byly také poměrně radikální stanoviska, varování či rady, zcela odmítající dítě ve vztahu s hráčem, opírající se o negativní dopady hraní, nejistoty ve vztahu s hráčem a vznik trvalého závazku k hráči. Celkově se **rada nemít děti, doporučení potratu, odložení těhotenství či užívání antikoncepce** objevila ve **27 příspěvcích**. Nutno připomenout kontextovou vázanost a specifickou situaci.

Kategorie dětí dále obsahovala specifické zmínky týkající se rozvodového **soudu, svěřením do péče, či dodržování stanovené péče (n=9) a alimentů (n=14)**, které se pohybovaly vesměs v informační a praktické rovině.

### RODINNÁ SITUACE: HRÁČ V POZICI MEZI PRIMÁRNÍ A SEKUNDÁRNÍ RODINOU

Menší tematickou kategorií, obsaženou v příspěvcích, představuje kategorie **rodinná situace (n=106)**. Ta zahrnuje jak oblast **primární rodiny (n=80)**, tak oblast **rodiny sekundární (n=33)** a prolíná se s kategorií dětí (n=38). Kontextově jsou hráči i jejich partneři v příspěvcích stavěni právě do pozice na kontinuu mezi primární a sekundární rodinou.

V příspěvcích byla primární rodina zmiňována jako jakýsi **podpůrný a záchranný systém (n=15)** jak pro hráče, tak pro partnery hráčů. A to v různých oblastech, především ale v kontextu popisu finančního zázemí primární rodiny, popisu finanční situace sekundární rodiny a finanční podpory hráče či celkově sekundární rodiny ze strany rodiny primární, například formou splácení dluhů hráče. Dále pak byly diskutovány možnosti **návratu do rodného bydliště (n=11)** v případě rozpadu vztahu, v souvislosti s nutnými opatřeními pro zvládnutí situace jak u partnerek, tak u hráčů.

Přiblížení vztahů v rámci primární rodiny, tedy především vztah hráče a rodičů, se objevoval jako součást dokreslení či hodnocení situace v sekundární rodině ve formě sdílení příběhu vlastního či druhých. **Utajení hráčství před primární rodinou (n=9)** a následná podpora či **odklon rodiny (n=10)** od hráče se souhrnně objevovaly jako moderující prvky závažnosti prezentovaného stavu sekundární rodiny a udávaly pozici hráče a partnerky na kontinuu mezi rodinami. Dále se objevily příspěvky, kdy popis situace v rámci primární rodiny byl partnery hazardních hráčů spojován s **rozvojem problémového hráčství (n=9)**.

Dále se objevovalo sdílení přítomnosti **problémového hráčství u člena primární rodiny (n=8)** jako zdroj vlastní prezentované zkušenosti, ústící v radu pro přispěvatele, tedy jako vzor příběhu hráče, nebo jako prostý popis rodinného kontextu hráčství.

V rámci sekundární rodiny byly diskutovány především **negativní dopady hraní na fungování rodiny (n=24)**, a to jak po vztahové stránce s fokusem na rozpory a nefunkčnost rodiny, tak po finanční stránce, tedy ve spojení s popisem finanční situace rodiny s neschopností zaopatřit rodinu hráčem a s finanční zátěží pro partnera.

## PŘÍSTUPY A POZICE PARTNERA V SITUACI

V rámci diskuzních příspěvků jsme identifikovali různé **přístupy k situaci hazardního hráčství**, stejně jako různé **pozice osoby blízké hazardního hráče v situaci (n=258)**. Prezentované kategorie se objevovaly napříč všemi formami sdílení, nejedná se tedy pouze o popis zkušenosti či příběhu. Některé přístupy jsou popsány i v textu výše, například přístup *nevím co dělat* (n=19).

Jako nejčtenější kategorie v rámci této oblasti, která se ukázala napříč příspěvků jako výhradní pro reakce přispěvatelů, hodnotící prezentovanou situaci hazardního hráčství, byly zmínky o **rozložení zodpovědnosti**, tedy pracovní kód **hráč sám musí chtít** něco změnit (n=68). Tento přístup do jisté míry zprošťuje osobu blízkou zodpovědnosti a označuje hazardního hráče hlavním hybatelem situace v otázkách hráčství. Naopak **9 příspěvků** obsahuje zmínky o přenesení zodpovědnosti na osobu blízkou, označené pracovním kódem **je to tvůj život, tvoje volba**, a to v kontextu ukončení vztahu s partnerem.

V případě popisu **pozice partnera** v situaci, **54 příspěvků** zmiňovalo **negativní hodnocení situace** s hazardním hráčem, označené pracovním kódem **je to těžké a je to příliš**, obsahující sdílení typu *bylo či je to to peklo, už to nezvládám, jsem na dně, nemám sílu, zhroutilo se mi vše*. Dále **25 příspěvků** zmiňovalo rozhodnutí či pozici osoby blízké, s pracovním názvem **takhle žít nechci**. Tyto zmínky nemusí výslovně obsahovat rozhodnutí k ukončení vztahu, ale obsahuje reakce typu *nenechám si zničit život, vzdala jsem to, takhle to dál nejde, nestojí to za ty problémy, nemám na život s gamblerem, udělala jsem dost*. Dále **32 příspěvků** zmiňuje **naivitu osoby blízké** v přítomném, ale i minulém hodnocení partnera, tedy před odhalením hráčství a problémů. Tato pozice partnera byla označena pracovním názvem **pohled přes růžové brýle**, který sami přispěvatelé používali.

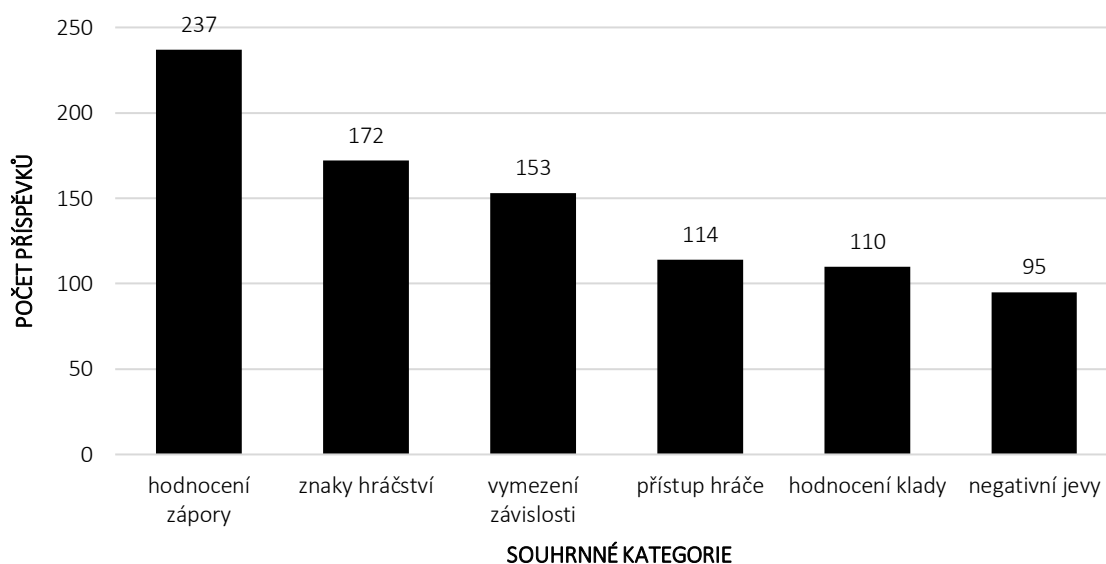
Obsahovala zmínky typu *měla jsem to udělat dříve, neuvědomila jsem si, jak hrozné to je, byla jsem blbá, nevěřila jsem, že by něco takového udělal* či přímé hodnocení naivity osoby blízké přispěvateli. Dále **5 příspěvků** explicitně zmiňovalo **pocity samoty v situaci**, které odkazovaly na neschopnost svěřit se se stavem věcí svému okolí, například kvůli studu, absenci důvěrných blízkých osob či predikci nepochopení situace člověkem, který nemá stejnou zkušenost.

V případě **přístupu partnera k situaci**, v kontextu chování partnera směrem k hazardnímu hráči, byl nejčteněji zmiňován přístup, kdy osoba blízká v minulosti či nyní **podporovala hráče (n=55)** v řešení situace hazardního hraní, a to v nejrůznějších formách zapojení. Jako druhý nejčtenější se objevil přístup s pracovním názvem **myslet na sebe (n=42)**. Tento přístup byl prezentován často jako rada s varováním, že má osoba blízká v situaci s hazardním hráčem myslet v první řadě na své bezpečí, pocity, zdraví, potřeby tak, aby ochránila především sebe a své děti, a stav hazardního hráče postavit až na druhou příčku či hráče neřešit vůbec. Tento přístup se také objevoval jako podložení rozhodnutí k opuštění partnera. Dále **14 příspěvků** diskutovalo nutnost **hlídání či kontroly hazardního hráče** ze strany osob blízkých, a to ne v oblasti financí, ale především v oblasti společenského života, kdy se osoby blízké stavěly nebo byly stavěny do role jakéhosi *policisty*. Dále **14 příspěvků** diskutovalo **komunikaci a domluvu osoby blízké s hazardním hráčem** jako jeden z možných způsobů řešení vyvolané situace, například uzavřením vzájemné dohody o budoucím postupu a pravidlech. V **9 příspěvcích** byl zmíněn přístup s pracovním názvem **nechat ho v tom vymáchat**, tedy přístup nechat hráče pocítit negativní dopady jeho chování, které slouží jako trest s předpokládaným výsledkem změny chování hráče.

## 8.2.2 ROVINA ZÁVISLOSTI A HRÁČSTVÍ

**Rovina závislosti a hráčství** se ukázala napříč příspěvků jako druhá nejčetnější a byla pro přehlednost rozdělena do několika tematických kategorií, které přiblížíme v podkapitolách níže. **Graf 9** zobrazuje četnosti těchto souhrnných kategorií napříč příspěvků.

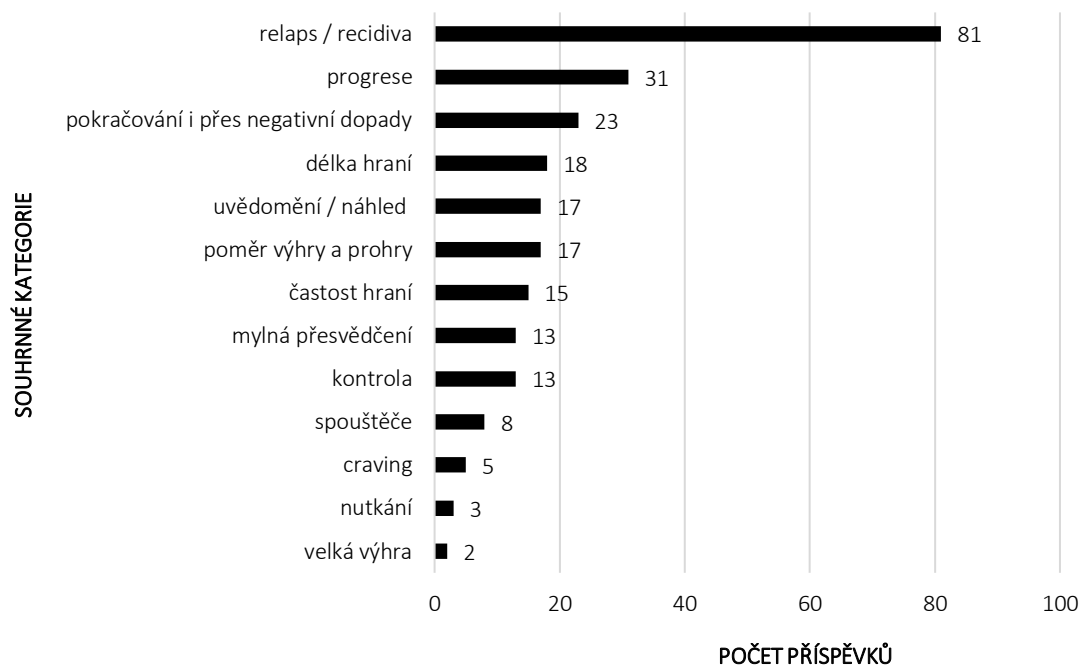
Graf 9: Četnost příspěvků dle kategorií roviny závislosti a hráčství



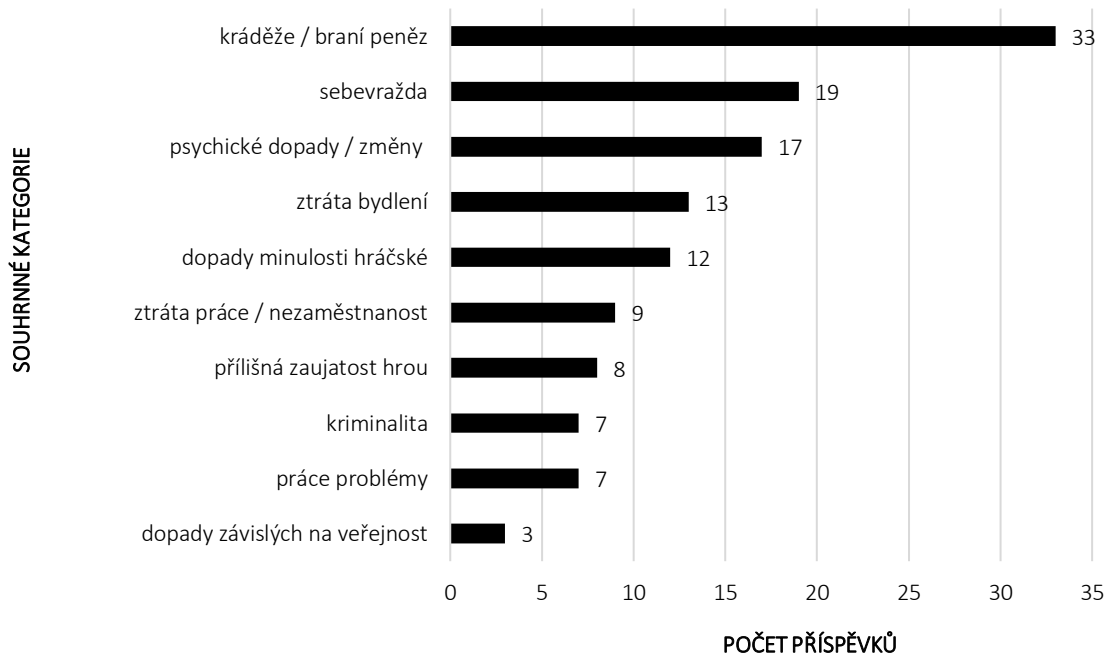
### ZNAKY A NEGATIVNÍ JEvy HAZARDNÍHO HRÁČSTVÍ

**Graf 10** zobrazuje vybrané **znaky hazardního hráčství (n=172)** zmíněné v příspěvcích. Nejčetněji byla v této kategorii zmiňována subkategorie **relaps či recidiva hazardního hráče (n=81)**. Tato subkategorie se objevovala především v kontextu sdílení popisu situace hazardního hráče a jeho hráčské kariéry, tedy její specifikace. Dále se objevovala jako součást varování vzhledem k otázkám budoucího vztahu s hráčem, tedy jako pravděpodobné riziko v budoucím vztahu s hráčem. U zbývajících znaků hazardního hráčství se v příspěvcích objevily obdobné kontextové tendence. Stejně tomu bylo v případě kontextu vybraných kategorií **negativních jevů, spojených s hazardním hráčstvím (n=95)**, jejichž četnosti prezentuje **Graf 11**. Do kategorie negativních jevů nejsou zahrnuty negativní dopady, primárně působící v partnerských vztazích, které jsou prezentovány v rámci kapitoly 8.2.1. U těchto kategorií lze ovšem sledovat překryv (np=74), poukazující na jejich koincidenci v rámci příspěvků. Zmíněné kategorie nejsou blíže specifikovány. Vzhledem k předpokládané explicitní povaze prezentovaných názvů a převážně jednotnému kontextu je prezentován pouze výčet.

Graf 10: Četnost příspěvků dle znaků hazardního hráčství



Graf 11: Četnost příspěvků dle negativních jevů hazardního hráčství





## VYMEZENÍ ZÁVISLOSTI

Kategorie **vymezení závislosti (n=153)** obsahuje příspěvky, ve kterých se objevila snaha příspěvatele o uchopení a vymezení závislosti či hazardního hráčství, tedy obecná snaha příspěvatele o charakteristiku těchto pojmů ve smyslu hledání odpovědi na otázku: *Co to je?* Příspěvatelé k tomu využili několik strategií.

Obsaženy jsou zmínky o **stanovení hranic závislosti (n=13)**, tedy vymezení, co ještě závislost je, a co už není, kdy jde o zábavu, a kdy je to problém. Dále se objevily zmínky o **srovnávání závislostí mezi sebou (n=32)**, tedy srovnání s látkovými závislostmi, především alkoholem, ale také například s patologickým hráčstvím. Dále bylo zmiňováno **fungování závislosti či hazardního hráčství (n=33)**, tedy osvětlení principů a mechanismů závislosti a hráčství na obecné rovině. V konkrétnější rovině příspěvatelé popisovali **typické chování hazardního hráče či závislého člověka (n=20)** a v nejspecifičtější rovině bylo zmiňováno **chování konkrétního hráče (n=67)**, které lze vnímat také jako formu vymezení. Dále byla k popisu závislosti využita také **etiologie závislosti, hráčství či souvisejících dopadů (n=16)**. U **26 příspěvků** bylo hazardní hráčství označeno nálepkou závislost ve významu **nemoci či poruchy**, u **24 příspěvků** bylo problémové hazardní hráčství označeno jako **závislost, která se vyléčit nedá**, tedy hráč zůstává gamblérem napořád, pouze může přestat hrát, tedy abstinovat. Nakonec **5 příspěvků** označilo gambling jako **závislost, která si nevybírá**, tedy poukazovalo na rozmanitost osob, které se mohou stát hazardními hráči.

## HODNOCENÍ A PŘÍSTUPY

Výše zmíněné kategorie obsahovaly, s výjimkou subkategorie chování konkrétního hráče, sdělení zaměřené na obecné charakteristiky závislosti či hazardního hráčství. Příspěvatelé však své sdělení směřovali také na konkrétní případy hazardních hráčů, zmíněných v úvodních příspěvcích, či příspěvcích s vlastním příběhem či zkušeností, a v reakcích na ně. Prezentovány nyní budou kategorie, které se vyjadřující k závislosti a hráčství prostřednictvím hodnotící formy sdělení, a které byly rozděleny dle konotace na negativní a pozitivní. Pro názornost jednotlivých kategorií bylo rozhodnuto v této části prezentovat především výňatky z jejich citací.

## NEGATIVNÍ HODNOCENÍ A PŘÍSTUPY

Četněji byly identifikovány příspěvky, obsahující **negativní hodnocení** či **přístup ve spojitosti s hazardním hraním (n=237)**. **Samotné hodnocení s negativní konotací (n=103)** se vyskytovalo jak v podobě zobecnění na veškeré hazardní hráče, tak pouze v kontextu příběhu konkrétního hráče. Přesto, že se jedná od dva pohledy, prolínaly se do takové míry, že jsme u některých příspěvků nebyli schopni určit, zda se jedná o pohled na konkrétního hazardního hráče či na hazardní hráče obecně. Rozhodli jsem se proto prezentovat výsledky současně, a to s cílem zachycení obecné hodnotící tendence v diskuzním fóru.

Hazardní hráči byli v partnerství stavěni do **pozice malých dětí (n=6)**, nad kterými je třeba kontrola.

*...dohlížet na peníze a rozdělovat je mezi mne a partnera, který mi má být ve vztahu rovnocennou polovičkou, promiňte, nevím, jak to mají ostatní, ale pro mě je důležité, aby byl partner ve vztahu muž, chlap... a ne aby byl dalším dítětem v domácnosti...*

Dále byli hazardní hráči označováni jako osoby, které **nejsou vhodné pro partnerský život (n=37)**.

*...hazardního hráče bych nechtěla ani za nic, i kdyby to byl poslední chlap na zemi, tak ne... /...s hazardním hráčem spokojená nikdy nebudeš... / ...já ti radím, abys to s ním skončila, není zde žádná šance na slušnou budoucnost... / ...já sám bych to nezvládl, nebyl bych s alkoholikem a nebyl bych ani s gamblerem... / ...nebyla bych s ním, je to závislost jako ostatní, ale tahle je pro mne ve vztahu nezvládnutelná... / ...ble, vykašli se na něho a užij si mladého života. I kdybys zůstala sama, je to mnohem lepší, než hazardní hráč...*

U **6 příspěvků** bylo identifikováno negativní hodnocení ve vztahu **k regulaci hazardu státem a k financování léčby hazardních hráčů**.

*...je hrozné, že finance na „léčení“ patologických hráčů, fetišáků a alkoholiků stát peníze má. Přitom jaké procento se z nich změní? Navíc fetišáci jdou na léčbu, jen protože u nich fetiš už nereaguje, a tak se tam dají dohromady a pak do toho jdou zase znovu, od začátku. Pak se tady dělají charitativní akce a sbírky pro postižené, kteří si za své zdraví nemůžou, ale jim pojišťovny finance na léčbu nedají nebo jen částečně. Zvláštní doba...*

**Jiné negativní hodnocení hazardního hraní či konkrétního hráče se objevilo u 64 příspěvků.**

**V případě hodnocení konkrétního hráče:**

*...má ho ještě k tomu litovat? Skutečně...tohle není muž, ale slaboch, mrzí mě, že se najdou ženy, které si nevěří natolik, aby takového poslaly někam...styděla bych se za něho...*

*...nevidím důvod, proč s ním zůstat a ničit si tak život...není jediným chlapem kolem...myslím, že takhle můžou jednat jenom ženy bez sebedůvěry, jinak nevím, nenapadlo by mě přemýšlet nad společným životem s takovým ztroskotancem...*

*...je to defektní jedinec, pro život nepoužitelný. Prostě se ho zbav...*

**V případě hodnocení konkrétním hráčem:**

*...není to tak, že bych se nesnažil...podle mě jsem uvnitř dobrý, ale naneštěstí musím říct, že přináším druhým bolest a zklamání těm, kteří ke mně mají důvěru a mají mě rádi. Je těžké s těmito potížemi otevřít druhým...stydím se. Opravdu toho všeho lituji, ale nejvíce lituji toho, že jsem ublížil nejbližším lidem...*

**V obecné rovině hodnocení hráčství a závislosti:**

*...je mi smutno a úzko když mi dojde, jak ničivý dopad má tahle odpornost na spoustu lidí, a plavou v tom celé rodiny!...*

*...je to prostě hnus, nejlepší by bylo to všechno zrušit...*

*...hazardní hráč zůstane navždy stejný...závislost se skutečně láskou nedokáže přemoc...minimálně proto, že závislý člověk nedokáže milovat...*

*...závislí lidé prostě budou kriminalitu páchat a stejně se dostanou do vězení nebo budou bez domova. Z jejich života společnost nikdy nic nezíská, jsou zcela zbyteční...*

U **16 příspěvků** bylo možno identifikovat deklarované **nepochopení hazardního hráče** ze strany osoby blízké, především vzhledem k jeho chování vůči hazardní hře. **Nedůvěra ke změně** chování hráče či vývoje situace s hráčem spojené, například i v souvislosti s úspěšností léčby, byla identifikována u **59 příspěvků**. Příspěvky poukazovaly například na malou úspěšnost léčby, deklarovaly malou četnost či absenci případů hráčů, kteří úspěšně hraní zanechali nebo diskutovaly nemožnost hráči skutečně pomoci. Obecný

přístup přispěvatelů, vyjadřující **skepsi** k aktuálně řešené situaci a k budoucímu vývoji záležitostí ve vztahu k hazardnímu hráči jak v oblasti vztahové, tak finanční, se objevil u **133 příspěvků**. Kategorie nedůvěra ke změně a skepse k budoucnosti mají výrazný překryv (np=41), poukazující na koincidenci obou přístupů v příspěvcích, jak lze vidět v úryvcích níže. V úryvcích jsou tučným písmem zachyceny části, které reflektují výše zmíněné.

*...opravdu ti tvou situaci nezávidím. Taktéž jsem milovala podobného člověka, proto radím, od nich ruce pryč. Pročetla jsem i jiné diskuze a **vidím to tak, že většina se prostě nezmění. Dokážou však svým jednáním postupně potopit blízkého člověka na dno.** Kvůli bolesti a pocitu bezmoci jsem začala také pít. Je mi vás líto a jsem s vámi...*

*...já bych **nad ním už zlomila hůl.** Jeho snaha je fajn ale k čemu ti bude jeho **lítost, když skončíte bez domova, na ulici...***

#### KLADNÉ HODNOCENÍ A PŘÍSTUPY

**Hodnocení či přístupy s kladnou konotací ve spojitosti s hazardním hraním (n=110)** byly v příspěvcích identifikovány dle četností více jak o polovinu méně nežli hodnocení negativní. **Kladný popis hráče** zmiňovalo **33 příspěvků**, především však v kontrastu s prezentovanými negativními jevy a dopady hazardního hraní. Hráč byl prezentován jako člověk s dobrými vlastnostmi, například je to „*úžasný chlap, chytrý, pracovitý, perfektní otec*“, kdy výjimku, tedy jakési *ale*, tvořila oblast hazardního hraní a vše s ní spojené. Kladné hodnocení se také objevovalo v kontextu odhalení problému, jako kontrast nového negativního náhledu na hráče.

*...je to přišerné. Nejprve jsem tomu nemohla uvěřit. Můj muž je chytrý, spořádaný, inteligentní, ambiciózní, poctivý. Žila jsem v tom, že je to ten nejskvělejší muž a pak odhalím, že to je celé lež a je to zcela někdo jiný. Nemyslela bych si, že člověk dokáže vést tak dlouho dvojí život...*

*...vím, že je třeba mu pomoci... a nejspíše to ještě zkusím, zřejmě to bude znít zvláště, jenže jinak je to hodný muž...*

Některá hodnocení vedla až k **idealizaci hráče** a omlouvám chování partnera.

*...hrozně moc bych mu chtěla být nápomocna, miluji ho, myslím, že je to opravdu ten nejmilejší člověk, vůči mě byl vždy hodný, chtěl, abych měla pořád radost, za to jak skončil, může jeho rodina, která je na nic...*

U **11 příspěvků** bylo možno identifikovat snahu o **pochopení hráče**, tedy reflexi toho, jak se asi hráč cítí, nebo měl přispěvatel snahu situaci vyložit nezaujatě a racionálně, například skrze charakteristiku závislosti.

...hlupák...jo...asi jo. Ale nemůže za to vlastně tak úplně. Dispozice k tomu mohou být dědičné a taky na to má vliv prostředí. Jedná se o duševní nemoc...

Příběh či zkušenost, které by dle přispěvatele poukazovaly na **úspěšné vyústění problémového hraní** či na zlepšení stavu hazardního hráče, zmínilo pouze **11 příspěvků**. Ovšem přístup, který by reflektoval aktivní **snahu ze strany partnera hazardního hráče či víru ve změnu hazardního hráče**, byl identifikován u **71 příspěvků**. Příspěvky v tomto případě zmiňovaly existenci šance na změnu, rozhodnutí či radu dát hráči šanci nebo aktivitu ze strany partnera s cílem hráči pomoci.

...v léčbě bych ho klidně podporovala, není to lehké a ať už jednal jakkoliv, člověku tahle věc dost zamlžuje myšlení...

V příspěvcích kategorie víra ve změnu mnohdy nebyla hlavním sdělením. Překrývala se také s jinými přístupy a kategoriemi reflektující rizika a nutnost opatrnosti, jak reflektují příspěvky níže. Nejednalo se tedy o čistý optimistický a pozitivní pohled na situaci. V úryvcích jsou tučným písmem zachyceny části, které reflektují výše zmíněné.

...jak to pokračovalo dál, tady nebudu zdlouhavě líčit, **exekuce a splátky máme doted'**. Muž to ale překonal, sám opravdu, **skutečně je naděje**, že to jde, přesto, že více lidí říká, že to nejde. Je pravda, že třeba **ani do hospody pro pivo raději nejde**. Věřím tomu, že tvůj **manžel má naději**, ta je tady vždycky, ale **těhotenství bych raději odložila...**

...nevím...**zázrak se může stát vždycky**, ale jeho **pravděpodobnost je opravdu malá...v úvahu se musí brát různé věci**, jak dlouho hraní trvá, proč hraje, jestli dokáže změnit prostředí (nechodit do hospody, pokud hrál například bedny...). Můj manžel je také hráč, **jsme v rozvodovém řízení**. Bylo to deset let **léčení, pokusů, šancí, abstinence, relapsů, horších a lepších časů...**Nyní jsem už rezignovala. V každém případě, je mou **radou se kvůli dluhům rozvést nebo rozdělit SJM...**

## PŘÍSTUP A POZICE HAZARDNÍHO HRÁČE K SITUACI

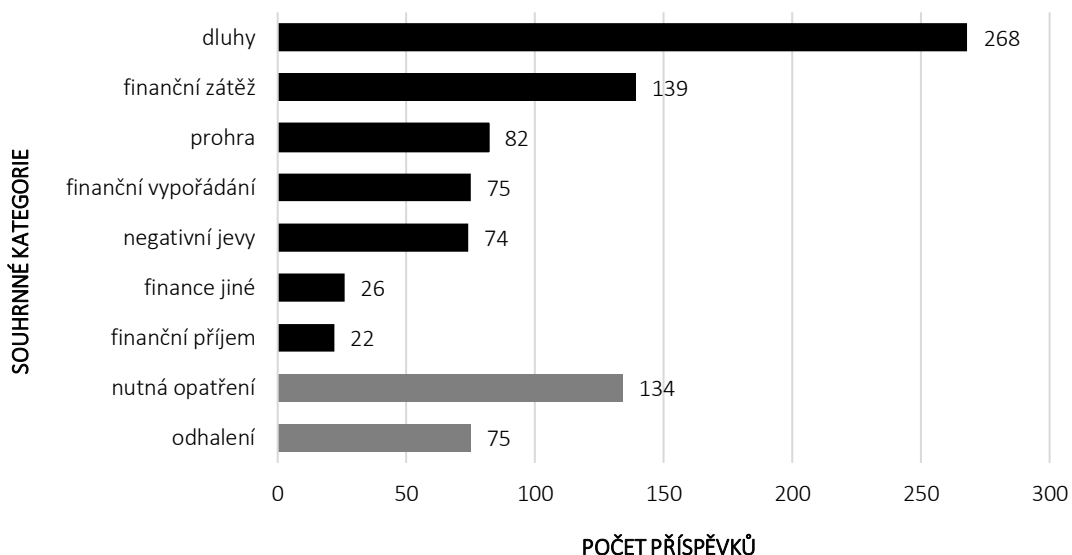
V rámci **přístupu samotných hráčů k situaci hazardního hraní (n=144)**, které však byly v příspěvcích zprostředkovány či hodnoceny především druhými osobami, byly identifikovány **4 pozice**. Jednotlivé stupně si lze obrazně představit na kontinuu, které bylo částečně reflektováno i samotnými přispěvateli.

Prvním pólem je pozice **popření problémového stavu (n=24)** hráčem. Tento pól byl zmiňován například výroky *nemám problém* či *nejsem závislý*, nebo jinou méně manifestní formou sdělení. V kontinuu dále směrem k druhému pólu, lze v příspěvcích identifikovat zmínky o pozici **neaktivity a demotivace hráče (n=12)** k činům, které by měly za cíl aktivní řešení situace hazardního hráčství a hráč tedy setrvává v dosavadním stavu věcí. Dále se objevovaly zmínky o **pozici lítosti, omluv a slibů (n=33)** hráče, které jsou charakteristické příslibem zanechání hazardního hraní. Protipól popření pak představuje přístup, charakteristický **snahou, aktivitou a motivací hazardního hráče ke změně a k činům, s cílem situaci řešit (n=59)**. Ten se projevuje například souhlasem s opatřeními ze strany osoby blízké, dobrovolnou léčbou či adherencí léčby. Zmínky v rámci prezentovaných přístupů se objevovaly napříč různými druhy sdělení, nejedná se tedy pouze o popis zkušenosti či příběhu.

### 8.2.3 ROVINA FINANČÍ

**Rovina financí** se ukázala napříč příspěvků jako třetí nejčetnější. **Graf 12** zobrazuje četnosti identifikovaných souhrnných kategorií, zařazených do oblasti financí.

Graf 12: Četnost příspěvků dle finančních kategorií



Kategorie, shrnující zmínky o **druzích (n=268)**, se ukázala napříč příspěvků v rovině financí jako nejčetnější. Jedná se o poměrně širokou kategorii, která zahrnuje mnoho témat. Příspěvky zmiňovaly obecně **splácení či snahu o splácení dluhů (n=51)**, **zvýšení pracovní angažovanosti kvůli splácení dluhů (n=11)**, nebo naopak **nesplácení dluhů (n=8)** hazardním hráčem. Dále pak **splácení dluhů prostřednictvím osob blízkých (n=21)** či brání **půjček prostřednictvím osob blízkých (n=15)**. Specifický byl případ peněžní půjčky partnerky hazardního hráče na obstarání základních potřeb dětí, vzhledem k nezaopatření rodiny ze strany hráče. Dále v příspěvcích byly uváděny **částky dluhu / půjček (n=41)**, které byly specifikovány jako konkrétní částka či obecné odhady. Nejvyšší zaznamenaný dluh činil 4 miliony korun. **Nebankovní půjčky** byly zmíněny v **16 příspěvcích**. Zmiňovány byly také případy, kdy hazardní hráč **rodinu nezadlužil (n=9)**. Dále do kategorie dluhů byly zařazeny také příspěvky, zmiňující **strach partnerů kvůli budoucím dluhům hráče (n=13)**.

Kategorie **finanční zátěže (n=139)** nebyla dále sledována v příspěvcích dle subkategorií, tedy tvoří kategorii sama o sobě. Finanční zátěž byla specifikována jako finanční břemeno pro osoby blízké hazardních hráčů, které vyplývá či souvisí s hráčskou kariérou blízkého, ať už v partnerském, příbuzenském, či manželském vztahu. Příspěvatelé

finanční zátěž popisovali například ve formě tajného odcizení peněz hazardním hráčem z domácnosti či domácího rozpočtu, nebo ve formě přímého získávání peněz od partnera. Přímé získávání peněz v některých případech ústilo až do finanční závislosti hráče na partnerovi, kdy výdaje ve společné domácnosti byly hrazeny výhradně partnerem hráče. V případě, že finanční příjmy partnera nebyly dostatečné, objevily se zmínky o špatné finanční situaci rodiny obecně.

V kategorii **proher (n=82)** přispěvatelé nejčteněji uváděli **částku prohry (n=40)**. Ta byla specifikována jako konkrétní částka, nebo se objevoval popis obecnými výrazy, jako například **prohra velké částky (n=10)**, nebo **prohrál vše, co ve vztahu měli (n=9)**. Prohra byla rozlišována také dle časového úseku, tedy prohra v jedné hře či za celou hráčskou kariéru. Nejvyšší zaznamenaná souhrnná prohra je dům v hodnotě 4,5 milionu. Dále se objevovaly zmínky, že **hráč prohrál peníze, které měly jiný účel využití (n=22)**, například nákup bytu či dovolené, nebo **prohrál celou výplatu (n=16)**.

Kategorie **finančního vypořádání (n=75)** nebyla taktéž sledována v příspěvcích dle subkategorií, tedy tvoří kategorii sama o sobě. Kategorie byla zmiňována ve spojitosti se společným jměním manželů, které bylo kvůli minulým, ale také možným budoucím dluhům, viděno jako břemeno nebo riziko pro manželku či partnerku hazardního hráče. Kategorie byla užita především v praktickém a informačním kontextu sdělení.

Kategorie **negativních jevů (n=74)** obsahuje příspěvky, zmiňující témata spojená s vyústěním dluhové situace. Zařazeny zde byly zmínky o **dluhových poradnách (n=3)**, **oddlužení (n=4)**, **finančním bankrotu (n=4)**, **exekucích (n=34)** a **insolvencích (n=25)**. Specifickou subkategorii s negativní konotací pak tvořily zmínky o **lichvářích (n=10)**.

Kategorie **finanční příjem (n=22)** obsahuje příspěvky, které zmiňovaly výši příjmu hazardního hráče či téma výplaty, především v kontextu obecného popisu finanční situace ve vztahu. Kategorie **finance jiné (n=18)** je sběrnou kategorií témat, týkající se financí hazardního hráče či osob blízkých, v kontextu bližšího popisu finanční situace, které nebyly zařazeny do ostatních kategorií v rovině financí.

Kategorie **nutná opatření (n=134)** obsahuje příspěvky, zmiňující souhrnně opatření osob blízkých či hazardních hráčů, která přijali, nebo se chystají přijmout, či je jim jinými přispěvateli doporučeno přijmout, a která mají za cíl minimalizaci dopadů hazardního



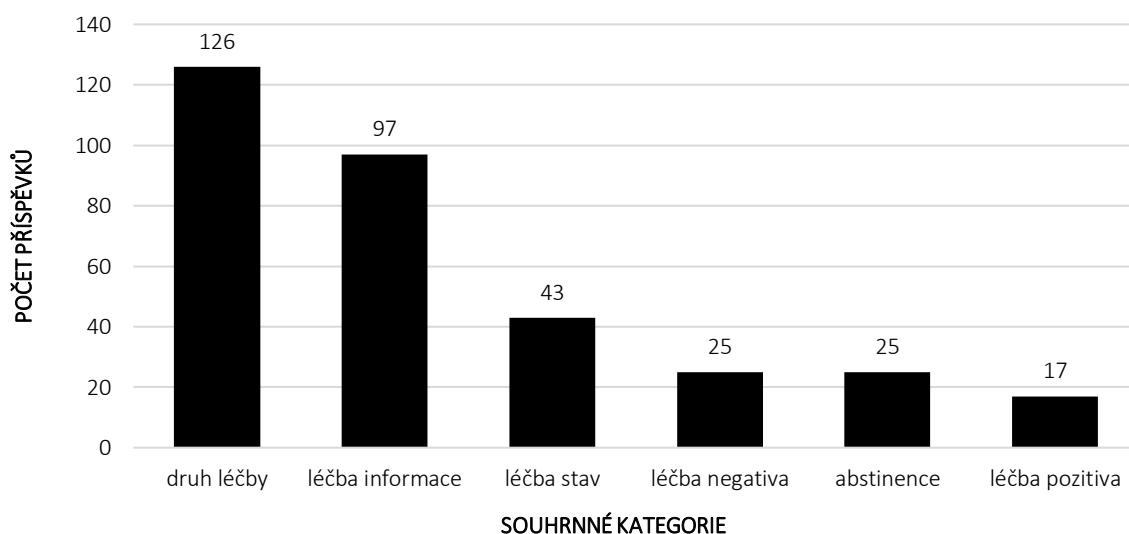
hráčství, nebo mají za cíl omezení či zanechání hazardního hráčství, a to nejen v souvislosti s léčebným procesem, ale celkově v oblasti běžného života. Kategorie je uvedena v rámci finanční roviny, protože obsahuje především opatření v oblasti financí. V kontextu financí bylo zmiňováno obecné nastavení pravidel, formální i neformální oddělení financí ve vztahu s hazardním hráčem a absolutní kontrola nad financemi ze strany partnera, tedy nutnost odříznutí hráče od financí. Zmiňováno bylo také přidělování kapesného hazardnímu hráči ze strany partnera, nutnost fyzického skrývání financí v domácnosti ze strany partnerů a odevzdání občanského průkazu hráče partnerovi s cílem znemožnit hráči přístup do herny a kasina. Zmíněná opatření se v příspěvcích objevovala nejen ve formě rady, reagující na dotaz partnera, jak postupovat ve vztahu dále, ale také ve formě sdílení osobních zkušeností s již zavedenými opatřeními nebo v minulosti užitými opatřeními, a to v kontextu jejich funkčnosti nebo reakcí partnera na dané opatření.

Kategorie **hráčství jako tajemství (n=75)** obsahuje příspěvky, zmiňující souhrnně téma odhalení samotného hazardního hraní či specifických dopadů hazardního hraní, ale také zmínky o utajení hráčství a souvisejících problémů před okolím. Kategorie je uvedena v rámci finanční roviny, protože prvotní odkrytí reálného stavu věcí ze strany partnera či širší rodiny bývalo spojeno především s odhalením minulých, stávajících či nových půjček či dluhů hazardního hráče. Kategorie se objevovala nejen ve formě sdílení vlastního příběhu či zkušenosti partnera, ale také jako rada odhalit problémové hráčství okolí, a to z preventivních důvodů, vzhledem k riziku budoucích půjček, ale také vzhledem k možnosti získání podpory z rodinného i širšího sociálního prostředí.

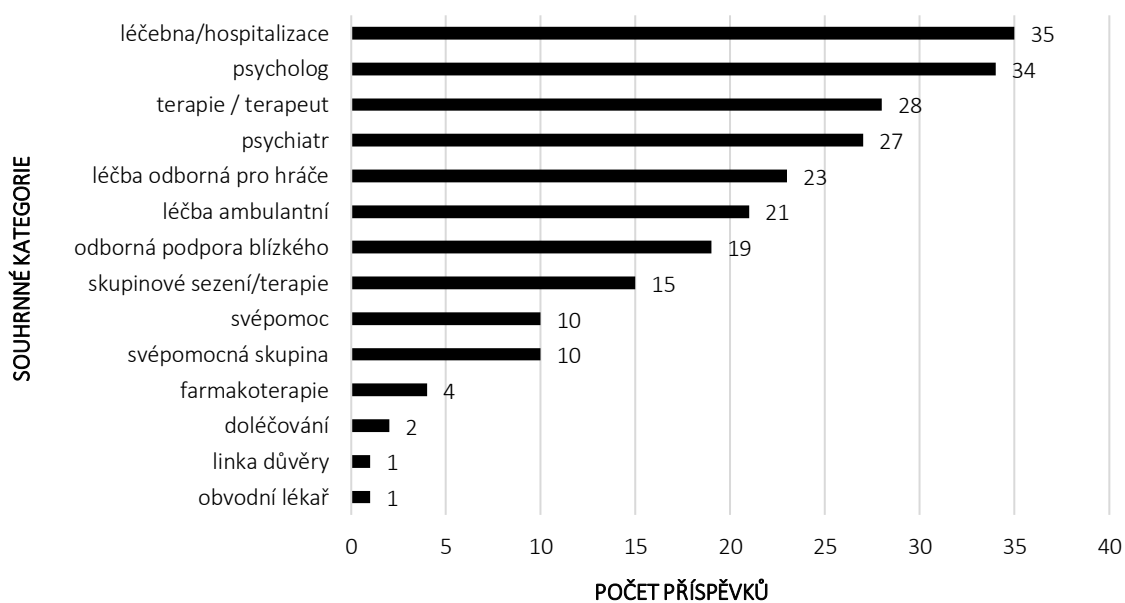
## 8.2.4 ROVINA LÉČBY

**Rovina léčby** se ukázala ve výskytu napříč příspěvky jako nejméně četná. Kategorie, dotýkající se tématu léčby, jsme pro přehlednost rozdělili do dvou grafů. **Graf 13** zobrazuje četnosti obecných kategorií, týkajících se léčby hazardního hráčství, identifikovaných v příspěvcích. **Graf 14** předkládá četnosti jednotlivých druhů léčby a intervence explicitně zmíněných v příspěvcích.

Graf 13: Četnost příspěvků dle kategorií roviny léčby



Graf 14: Četnost příspěvků dle kategorií druhů léčby



Kategorie **léčba stav (n=43)** obsahuje příspěvky, zmiňující již proběhlou léčbu hazardního hráčství **v minulosti (n=18)**, **nyní probíhající léčbu (n=11)** a **rozhodnutí k léčbě (n=17)**, tedy příspěvky deklarující léčbu v budoucnosti.

Kategorie **léčba negativa (n=27)** obsahuje příspěvky, zmiňující **nedokončení / selhání / neúspěšnost / negativní hodnocení léčby (n=12)**, dále pak **odmítnutí léčby či určitého druhu léčby hráčem (n=9)**, či zmínky deklarující **nemožnost léčbu podstoupit (n=8)**. Překážky v léčbě či důvody odmítnutí léčby byly spojeny s popřením problému, dále v případě hospitalizace byla uváděna především nutnost vydělávat peníze kvůli dluhům a negativní pohled na psychiatrickou léčbu, například ve formě stanoviska, že léčebna je pro bláznů.

Kategorie **léčba pozitiva (n=17)** obsahuje příspěvky, zmiňující **kladné hodnocení léčby (n=4)**, **úspěšnost proběhlé léčby (n=12)**, či popisující **adherenci / dobrovolnost léčby hazardního hráče (n=2)**.

Kategorie **léčba informace (n=94)** obsahuje několik typů sdělení. Jedná se o reagující příspěvky, popisující **průběh či jiná specifika léčby (n=8)**. Specifické jsou pak příspěvky, charakterizující **léčbu závislosti jako dlouhodobý proces** s nutnou trpělivostí partnera (**n=6**). Nejčastěji se kategorie léčby objevovala napříč příspěvky ve formě reakce obsahující **radu (n=64)**. Ta buďto zdůrazňovala **nutnost léčby či podporovala ve vyhledání léčby (n=49)**, nebo přímo **odkazovala nebo doporučovala určitý typ léčby / organizace / odborníka (n=30)**. **Nutnou abstinenci**, jako řešení situace, zmiňovalo **5 příspěvků**. Dále se objevují příspěvky s vyzývacím charakterem, zmiňující **neorientaci osoby blízké v otázkách léčby hazardního hráčství (n=4)**, či obsahující přímý **dotaz, týkající se léčby hazardního hráčství (n=22)**. Tyto dotazy se týkaly **úspěšnosti léčby (n=8)**, tázaly se tedy, zda je šance se ze závislosti vyléčit, nebo zjišťovaly **bližších informace a doporučení na konkrétní služby a postupy (n=15)**.

V rovině léčby byla také identifikována kategorie **abstinence (n=25)**. Konkrétně se jednalo o zmínky, popisující **aktuální abstinující stav (n=22)** hazardního hráče, nebo zmínky o **délce abstinence hráče (n=14)**, která se pohybovala od řádu několika měsíců až po 12 let. Kontextově se jednalo především o úvodní informace příběhů hráčů, které byly zprostředkovány partnery či druhými osobami, nebo přímo samotnými hráči. Takovéto sdílení se objevovalo jako předvoj faktických informací a rad, týkajících se vztahové ale i

léčebné oblasti, které byly založeny právě na zkušenosti s hrajícím partnerem, či na vlastní hráčské zkušenosti. Objevil se také **jeden dotaz**, který vyzýval **konkrétně partnerky abstinujících hráčů ke sdílení svých zkušeností**.

Přehled zmíněných druhů léčby v prezentovaném **Graf 14** lze doplnit specifickými subkategoriemi, které se v příspěvcích objevily. Jedná se o tyto pojmy **Bohnice (n=12)**, **Něšpor (n=6)**, **Jílek (n=7)**, **Podané ruce(n=3)** a **Anonymní Gambleři (n=5)**.

## 8.2.5 ROVINA HRY

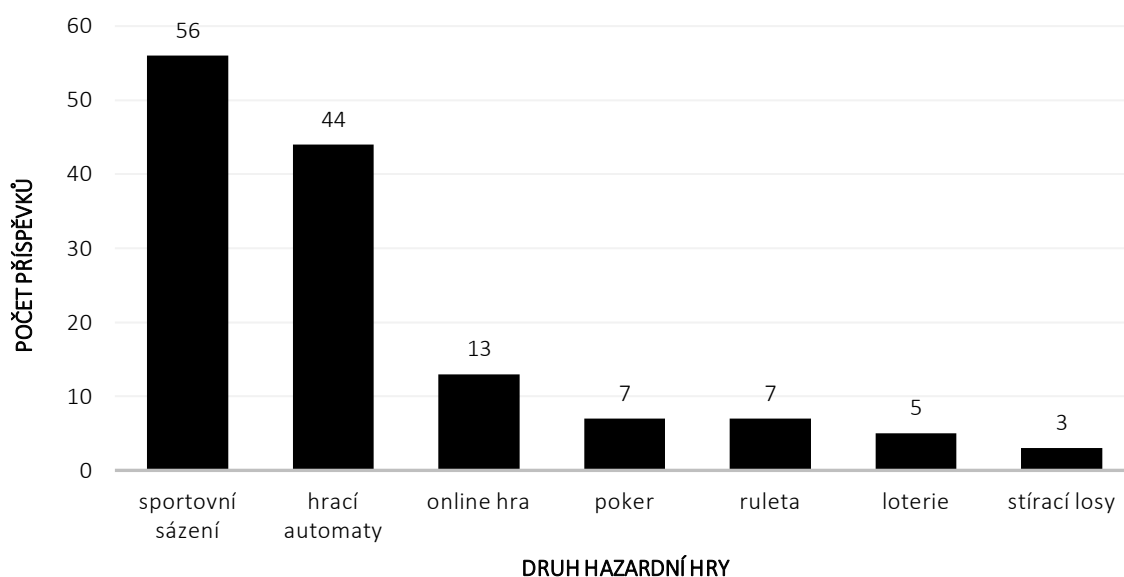
**Rovina hry (n=45)**, tedy téma, spojené s hazardními hrami jako takovými, se objevovala v příspěvcích v minimální míře. Hru diskutovalo v porovnání s jinými rovinami poměrově více mužů hráčů, tedy ze 45 citací bylo možné jako přispěvatele určit hráče u 11 příspěvků a u 14 příspěvků byl přispěvatelem muž.

Nejčteněji zmiňovanou kategorií v této rovině bylo **regulované hraní (n=19)**. Kontextově o něm bylo hovořeno jako o existujícím, ale těžko dosažitelném chování hráče, nebo jako o normě hraní, která může za určitých podmínek sklouznout do závislosti. Pokud bylo regulované hraní považováno za normu, bylo označováno jako *koníček*, *forma zábavy* či *forma přivýdělku*. Hry, které přispěvatelé spojovali s regulovaným hraním, byly loterie, poker a herní losy. Dále bylo v příspěvcích regulované hraní popsáno jako předstupeň problémového hraní, či jako rizikové chování, které by v případě výhry mohlo vést k recidivě.

Dále **7 příspěvků** explicitně zmiňovalo **důvody účasti na hazardních hrách** dle samotných hráčů. Jednalo se například o navození vzrušení, útěk před problémy, automatické jednání při pocitu zatemnění mysli, možné finanční zisky pro rodinu, či snahu řešit zoufalost finanční situace a s tím spojené deprese. V **7 příspěvcích** byly **hazardní hry hodnoceny jako podvod**, buďto v celkovém měřítku nebo v případě konkrétní hry, utkání či sázkové kanceláře. Dále byl v příspěvcích zmiňován **princip fungování her (n=6)**, především automatů, a to v kontextu propočtu skutečné šance na výhru či stanoviskem, že se nedá dlouhodobě na hazardních hrách vyhrávat. Ve **4 příspěvcích** byly diskutovány **hráčské zkušenosti s konkrétními hrami**. Dále se ve **3 příspěvcích** objevily zmínky o **pravidlech vstupu do heren a registru hráčů (n=3)** a ojedinělá kategorie **nastavení limitů** v případě hraní online.

Pro přehlednost, v rámci této roviny, prezentujeme prostřednictvím **Graf 15** také **četnosti jednotlivých typů hazardních her** zmíněných v příspěvcích, které měly být původně součástí charakteristiky každého příspěvku, od čehož bylo upuštěno. Typy hazardních her, prezentované níže, byly zmiňovány především jako deskriptivní údaje hazardního hráče, či jako doplňkový údaj při sdílení příběhu, a neobjevovaly se tedy jako tematický prvek diskuze. Nejsou proto zařazeny do četností roviny hry.

**Graf 15: Četnost příspěvků dle zmíněného typu hazardní hry**



## 8.2.6 ROVINA JINÝCH TÉMAT

Při analýze diskuzních fór se objevilo několik dalších tematických kategorií, které nebyly zcela zařazeny do výše prezentovaných rovin. V této kapitole budou přiblíženy vybrané z nich s nejvyšší četností.

Poměrně četně byla v příspěvcích diskutována otázka **bydlení (n=52)**. A to v kontextu bližšího popisu vztahové situace či konkrétní situace hazardního hráče, či jako již dříve prezentované kategorie ztráty bydlení nebo bydlení u rodičů.

Kategorie **alkohol a hraní (n=25)** shrnuje příspěvky, obsahující zmínky o konzumaci alkoholu hráčem v souvislosti s hraním hazardních her. Alkohol je v příspěvcích zmiňován jako spouštěč, tedy předchůdce hráčského relapsu či recidivy, dále jako předmět primární závislosti, na kterou později nasedá hazardní hraní. Také se objevily zmínky, kdy se naopak k hazardnímu hraní později přidala konzumace alkoholu jako strategie zvládnání negativních dopadů hry. Konzumace alkoholu je mnohdy představována jako běžný doplněk hraní, tedy jako činnost, která k hraní patří, a společně pak tyto aktivity negativně ovlivňují chování hráče. Zmiňovány jsou například obávané noční příchody hráčů z herny či kasina pod vlivem alkoholu domů, které jsou spojeny s následným hrubým chováním, či jiným negativním chováním vůči partnerovi. Někteří přispěvatelé dále hodnotí alkohol jako přitěžující okolnost hraní, která prohlubuje celkové závislostní chování. **Dále 3 příspěvky** zmiňují konzumaci alkoholu ze strany **osob blízkých** jako **strategii zvládnání** problémové situace s hazardním hráčem.

Kategorie **práce (n=33)** je tvořena především zmínkami o práci v kontextu přiblížení situace v domácnosti s hráčem, tedy popisu pracovního zapojení osoby blízké či hráče. Objevovaly se ale také specifické informace o pracovním poměru, především v kontextu nutnosti splácení dluhů, tedy že hráč má dobrou práci, práci na černo, práci v zahraničí, novou práci, nebo si přibral další práci či ji změnil.

Dále byla pozorována kategorie **soudních a sociálně právních témat (n=41)**, obsahující zmínky o soudním řízení (n=10), především tedy v kontextu rozvodového řízení. Dále zmínky o vězení (n=13), advokátovi/právníkovi (n=8), policii (n=6), předběžných opatřeních (n=3), zákonech (n=2), svéprávnosti (n=2), trestním oznámení (n=2), ojedinele o OSPODu, institutu vykázání a zákonném zákazu styku.

Dále **5 příspěvků** bylo označeno pracovním kódem **pseudopsychologie**. Tato kategorie zahrnuje zmínky popisující rozbor osobnosti jiných příspěvatelů, konkrétně osob blízkých či situací jimi prezentovaných, v odborné formulaci. Daní příspěvatelé však nedeklarovali svou odbornost a kompetenci k takovýmto výrokům, stejně tak dané informace byly bez deklarovaného podkladu, faktických zdrojů a základů.

Nakonec ve **4 příspěvcích** byla zmínka o **hazardní hráčce ženského pohlaví**, v **6 příspěvcích** o **herně**, v **7 příspěvcích** o **kasinu** a v **5 příspěvcích** o **hospodě**.



## 8.2.7 ROVINA DISKUZE

Tuto kapitolu lze označit jako přechodovou mezi analytickou a diskuzní částí této práce. Odklání se ve svém výkladu od zachycení obsahové stránky k popisu formální povahy analyzovaných diskuzních vláken. V první části je na diskuzi pohlíženo prostřednictvím informací, získaných z analýzy dat samotných příspěvků, a v druhé části je na diskuzi pohlíženo prostřednictvím poznatků, získaných pozorováním diskuzního prostředí ve struktuře teoretických poznatků vybraných autorů.

V diskuzních příspěvcích se objevily zmínky, které hodnotily či se jinak vyjadřovaly k fungování diskuze jako takové, a také k aktivitě přispěvatelů. V rámci **13 příspěvků** byl rozpoznán postoj s pracovním názvem **pochopit to může jen ten, kdo to zažil**, založený na nepřímé kritice jiných přispěvatelů, kteří nedeklarovali v příspěvcích svou zkušenost s hazardním hráčstvím, ale komentovali danou situaci. Dále u **7 příspěvků** byla zmíněna **existence či návrh založení uzavřené skupiny/diskuze** pro přispěvatele, kteří danou zkušenost mají. V kontrastu s tímto se u **4 příspěvků** objevil postoj s pracovním názvem **názory všech jsou užitečné**, tedy stanovisko založené na odmítnutí výhradního práva osob s vlastní zkušeností komentovat sdílenou situaci. V **7 příspěvcích** se objevil postoj s pracovním názvem **každý případ je jiný**, tedy prezentované zavrhnutí generalizovaného hodnocení hazardního hráčství a přístupu k němu. Ve **3 příspěvcích** byly zmíněny **limity diskuze**, poukazující na oblasti, které nemůže aktivita v diskuzi pokrýt. Konkrétně se jednalo o právní poradenství a psychologické poradenství. Dále se objevila **1 explicitní zmínka o účelu diskuze**, který lze přetlumočit jako *místo pro sdílení mého příběhu, což může pomoci jinému člověku v podobné situaci, ale také mně samotné v procesu rozhodování*. Ojediněle se objevilo explicitní sdílení radosti, že se přispěvatel má kde svěřit se svým trápením, dále zlehčování tématu diskuze, tedy sdílené situace přispěvatele, a přístup, že teorie není praxe, či lehce se radí a hůře koná, poukazující na komplikované přenesení rad do reálného života.

## STRUKTURÁLNÍ ZNAKY VIRTUÁLNÍCH KOMUNIT (MAROTZKI, 2003)

V této části budou analyzovaná diskuzní vlákna, a částečně také prostředí vybraných diskuzních fór, popsána pomocí 7 strukturálních znaků dle Marotzki (2003).

### 1. INFRASTRUKTURA (METAFORA) FÓRA

Vybraná diskuzní vlákna jsou součástí obecných a poměrně široce tematicky zaměřených webových stránek v oblasti **mateřství, otázek zdraví a životního stylu**. Diskuze představují pouze jednu z funkcí webových stránek vedle prezentování populárně naučných či odborných článků, sekce poradny s odborníky v různých oblastech a podobně. Diskuze v rámci obou webů jsou rozděleny do **kategorií dle tematických okruhů**. Vybraná analyzovaná vlákna jsou v rámci diskuzí zařazena dle spoluřešeného tématu v kontextu hazardního hráčství. Jedná se o kategorie, týkající se především *manželství a partnerství*, dále pak *těhotenství, alimentů a rozvodu, sexu a vztahů, psychických problémů a psychologie, drog*, či nějakého typu souhrnné kategorie, například *vše možné*. Dále jsou vlákna specifikována dle názvu, přiděleného zakladatelem příspěvku. Příspěvky jsou prezentovány horizontálně za sebou a příspěvateľ může uvést reakci na konkrétní příspěvek, či přímo pomocí citace na příspěvek odkázat.

### 2. SYSTÉM NASTAVENÝCH PRAVIDEL

Kromě **formálně stanovených pravidel** v rámci fóra, nebyla v diskuzních vláknech nalezena snaha příspěvateľů o vytvoření interních pravidel komunikace uvnitř diskuze. Výjimku tvoří jedno vlákno, kde se jako vedlejší téma diskuze objevila otázka kompetentnosti příspěvateľů bez zkušenosti s danou problematikou k přispívání v rámci daného vlákna. Zde bylo možno sledovat proces vytváření pravidel, který však nebyl dokončen a byl ukončen odkazem na uzavřenou skupinu. Dále bylo možno napříč diskuzemi pozorovat nezávazná **pravidla v rámci formulace příspěvků**. Objevil se prostý opakovaný vzorec, založený především na sdílení příběhu, ať už svého či osoby druhé. Ten sloužil jako zdroj znalostí či informací, které chtěli příspěvateľé předat dále. Pokud příběh nebo zkušenost nebyly prezentovány ihned, objevily se případy, kdy jiní příspěvateľé vyžadovali dovysvětlení vztahu daného příspěvatele k hazardnímu hráčství.

### 3. KOMUNIKAČNÍ STRUKTURA

Časovost komunikace v rámci fór se pohybovala **mezi asynchronní a synchronní**. Některé příspěvky na sebe reagovaly v řádu minut, a některé naopak i v řádu dnů či měsíců. Forma komunikace s příspěvateli přecházela od pozice **sdílení jeden ke všem** k pozici **sdílení všichni ke všem**. To znamená, že přibývajícím reagujícím příspěvkům již nepředstavovaly odpověď na úvodní příspěvek, ale na téma vyvstalé v kontinuu diskuze. Diskuze se tak rozměňovala a ztrácela přehlednost v důsledku vzniku několika tematických linií, proložením reakcí dalšími vyzývacími příspěvky, horizontální prezentací příspěvků za sebou a obtížné identifikace příspěvatelů vzhledem k anonymním profilům.

### 4. INFORMAČNÍ STRUKTURA

Informace sdílené v rámci vybraných vláken mají **veřejnou povahu** a mohou být dostupné nejen pro členy daného webu, ale také pro celou veřejnost, pohybující se v online prostoru. Informace byly předávány především v **prosté textové podobě**, doplněné občasnými hypertextovými odkazy. V rámci jednoho fóra je umožněno vkládat grafické emotikony, což bylo v příspěvcích čteně využíváno, někdy i jako samostatný obsah zprávy. V rámci druhého fóra je možnost emotikony vložit pouze textově, což bylo využíváno zřídka.

### 5. STRUKTURA SEBEPREZENTACE

Struktura sebeprezentace byla již částečně zmíněna v bodu 2. Dále je struktura úvodních příspěvků nastíněna v kapitole 8.1.1 pomocí četností jednotlivých forem sdělení. Snaha o **komplexnější sebeprezentaci** se objevila především v rámci **úvodních a vyzývacích příspěvků**, kdy příspěvatelé popisovali jejich pozici v situaci hazardního hráčství. U běžných reakcí byla bližší sebeprezentace příspěvatele zachycena pouze částečně, nejčastěji formou sdílení vlastního názoru, stanoviska či zkušenosti.

Vzhledem k velkému obratu příspěvatelů, jejich časté jednorázové reakci v rámci vlákna a často volené anonymitě kvůli deklarované intimní povaze sdílených informací, nebyla oblast sebeprezentace ve sdělení s cílem začlenění do fóra u příspěvatelů propracována do hloubky. V případě jednoho z diskuzních portálů byla prezentace online identity spoluvytvářena pomocí profilových obrázků a dalších upřesňujících informací o aktivitě na fóru. V rámci diskuzí se objevily také případy, kdy se příspěvatelé poznávali navzájem z jiných diskuzních vláken a odkazovali na typické reakce daného příspěvatele, což poukazuje na prvky jakési familiárnosti v rámci diskuzního portálu.

## 6. PARTICIPAČNÍ STRUKTURA

V rámci vybraných diskuzních vláken **nebyla pozorována ustálená hierarchie přispěvatelů**, jelikož se nejednalo o stabilní okruh aktivních osob, nýbrž o poměrně proměnlivou sestavu přispěvatelů vzhledem k veřejné povaze fór. V rámci jednotlivých vláken významnější pozici zaujímali **autoři úvodních**, ale také **vyzývacích příspěvků**. Tito přispěvatelé zastávali **samozvanou funkci moderátora** či jakéhosi vlastníka, který může rozhodovat o dalším směřování diskuze. Tato funkce jim bývala přičtena také ostatními reagujícími přispěvateli. U delších vláken se stávalo, že úvodní přispěvatel ukončil aktivitu a diskuze byla směřována vyzývacími příspěvky, či prostřednictvím samotných reakcí, které setrvačně pokračovaly v diskuzi.

## 7. ONLINE-OFFLINE VZTAHY

V rámci diskuzních vláken se objevily případy, kdy kontakt přispěvatelů měl potenciál **překročit rámec online diskuzního prostředí** směrem do reálného světa. Tento typ jednání lze pozorovat v rámci identifikované kategorie **nabídka pomoci**, prezentované v kapitole 8.1. Tato kategorie obsahuje nabídky osobních kontaktů (n=6) či setkání (n=3), nabídky věcné pomoci ve finanční nouzi, například ve formě výživy pro děti (n=2), či rady a doporučení k využití konkrétní služby v oblasti léčby. Objevily se také případy, kdy byl přispěvatel vyzván ke sdílení, nebo dle vlastní iniciativy sdílel aktuální stav věcí (n=15), tedy pokrok v řešené situaci s časovým odstupem. Jednalo se tedy o jakousi reflexi online řešené situace přispěvatelů v rámci skutečného dění. Častěji však konečné řešení diskutované situace či dopady učiněných kroků zůstalo účastníkům diskuze neznámé.

## ARCHETYPY SOCIÁLNÍCH SÍTÍ A ONLINE SOCIÁLNÍ ZKUŠENOST (KOZINETS, 2014)

V rámci námi sledovaných diskuzních vláken lze odhalit překryv 3 ze 4 online sociálních zkušeností popsaných dle Kozinets et. al (2014).

Prvním z nich je zkušenost **prolínajícího se mediálního nadšení**, která je založena na vytváření krátkodobých a povrchních sociálních vazeb a uspokojování rekreačních potřeb. Tento typ můžeme označit jako formu zkušenosti u přispěvatelů bez deklarované hráčské zkušenosti, kteří se do fóra zapojili čistě ze svého zájmu o téma. Tito přispěvatelé se chtěli k tématu vyjádřit, uvést tedy svůj názor, aniž by se jich téma nějak dotýkalo. Lze říci, že tak mohou přinášet nový a jedinečný pohled na řešenou situaci. Druhým typem

sledované online sociální zkušenosti je **sdílení sociálních výrazů**, kterou lze označit za dominantní v rámci námi sledovaných diskuzí. Tento typ zkušenosti je založen na sdílení informací, týkající se společného zájmu, aktivity či tématu, ovšem bez vytváření intenzivních sociálních vazeb. Tato zkušenost je typická právě pro webová fóra. Dané téma je důvodem vstupu jedince do tohoto druhu interakce. V našem vzorku se jedná právě o osoby se zkušeností s hazardním hraním, ať už v pozici první či druhé osoby. Jejich zájem o zapojení do fóra lze interpretovat jako potřebu sdílení vlastní zkušenosti za účelem hledání pomoci pro sebe či jako forma poskytnutí pomoci pro druhé. Tento typ zkušenosti může přecházet do třetího typu online sociální zkušenosti, tedy **organizovaného sociálního uskupení**, který byl v rámci našich dat pozorován pouze náznakově. Tento typ vychází také z tematického zájmu skupiny, zároveň však zahrnuje vytváření silných sociálních vazeb a prožitků pospolitosti, tedy přítomnost komunitní atmosféry. V rámci námi zkoumaných vláken můžeme sledovat náznaky tohoto typu v rámci snahy vybraných aktivních příspěvatelů, kteří se čteně angažovali ve sledovaných vláknech, ať už delšími příspěvky, vyšší frekvencí příspěvků či různými formami nabídek jiným členům.

V rámci teorie archetypů sociálních sítí dle Kozinets et. al (2014) námi pozorovaná diskuzní vlákna reflektují především **4 archetypy sociálních sítí**.

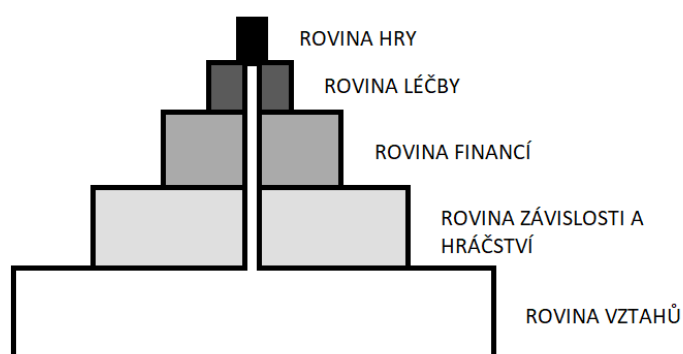
Jedná se o **tematické sítě**, vycházející ze zájmového spojení osob, které je založeno na neinteraktivním typu konverzace. V tomto případě jsou členové mezi sebou minimálně propojeni. Síť vzniká interagujícími dvojicemi či trojicemi. Tento archetyp bylo možno pozorovat v rámci našich dat především u delších vláken, kdy se centrální kontinuální linie návaznosti příspěvků ztrácela a vznikalo více menších dialogů. Druhým pozorovaným archetypem je pak **polarizovaná síť**, taktéž vycházející ze zájmového spojení osob. Síť je ovšem složená ze dvou skupin příspěvatelů. Skupiny k jednomu tématu přistupují z různých pohledů, předkládají různá stanoviska a čerpají z různých zdrojů, ovšem uvnitř skupiny tyto atributy sdílejí. Komunikace mezi skupinami je omezená. V rámci námi sledovaných dat se tento typ sítí objevil například u skupin osob blízkých a hráčů, osob se zkušeností a bez zkušeností, příspěvatelů s pozitivním přístupem (důvěrou ve změnu, snahou, přístupem dát šanci) a skeptickým přístupem (nedůvěra ke změně, přístupem nedat šanci). Třetím sledovaným archetypem jsou **aliance zájmových skupin**. Archetyp vychází naopak ze sociálního spojení osob a síť vzniká jako uskupení reagující na aktuálně přítomné téma.

Jedná se tedy o skupiny dočasně vzniklé. Tento typ nejlépe vystihuje celkové schéma námi sledovaných diskuzí, na které lze pohlížet jako na alianci či *skupinu osob, které jsou aktivní v rámci námi vybraných webových stránek, a které řeší aktuálně předložené téma hazardního hráčství.*

## 8.3 SHRNUÍ ANALÝZY DAT

Stanoveno bylo **5 souhrnných tematických rovin**, které lze vidět jako aspekty fenoménu hazardního hráčství, a které se promítají do vybraných diskuzních vláken. Jedná se o rovinu vztahu, závislosti a hráčství, financí, léčby a hry. Tyto roviny charakterizují aktivitu v rámci sledovaných fór na nejobecnější úrovni. Přinášejí tedy základní vhled do tematického obsahu fór a vytvářejí tak komplexní tematické schéma sledovaných diskuzí. Schematické zachycení rovin, vycházející především z **Grafu 7**, prezentuje **Obrázek 1**.

Obrázek 1: Schématické zachycení obsahu sledovaných diskuzních vláken



**Vztahová rovina** byla identifikována jako nejčteněji zastoupená a tvoří tak základní kámen sledovaných diskuzních vláken, tedy prezentovaného schématu. Vytváří jádro diskuzí, které prostupuje jako vlákno také do dalších rovin, tedy vrstev diskuze. Roviny hry se však nedotýká vůbec, nebo jen minimálně. Odraz roviny vztahů ve zbylých rovinách lze pozorovat nejen ve sdílených kategoriích s jinými rovinami, ale také v samotném kontextu čtených kategorií, které jsou diskutovány s ohledem na obecné téma vztahu. Nejčteněji bylo v této rovině zmiňováno téma **negativních jevů**, které se objevují ve vztahu s hráčem, a to ve formě *chování hráče*, kde bylo nejčteněji zmiňováno lhaní a plané sliby hráčů. Dále ve formě *prožitků partnera*, kde se objevovala nejčteněji nedůvěra, opatrnost a strach ve vztahu ze strany partnera. Lze pomýšlet na možnou reaktivitu, tedy provázanost těchto identifikovaných kategorií ve skutečném životě, kdy nejistota v podstatě partnerova chování vyvolává prožitky, spojené s nejistotou v partnerovi. Z obecného pohledu na negativní jevy se nejčteněji objevila kategorie finanční zátěže a omezení pro blízké, která je sdílena s finanční rovinou. Jako druhá nejčteněji zmiňovaná oblast roviny vztahů

představovalo téma **ukončení vztahu** s hazardním hráčem, které se objevovalo ve velké míře v rámci příspěvků s vyzývacím charakterem. Tyto příspěvky pak v kontextu zmínky o ukončení vztahu reflektovaly odhalení problémů hráče či hráčství samotného, nebo přítomnost relapsu či recidivy. Dále sdílení tématu dluhů či finančního omezení blízkých, negativních dopadů na partnera a situaci s dětmi. Zakončeny byly prostým sdílením nebo dotazem na postup, léčbu, zkušenost či příběh. Rada ukončení vztahu se pak objevovala jako nejčtenější konkrétní rada napříč diskuzemi. V příspěvcích se objevovala v kontextu negativních dopadů na blízké, tématu dětí, finanční zátěže a dluhů, skepse k budoucnosti, nedůvěry ke změně a komentářem přístupem partnera k situaci. Poměrně čteně bylo také zmiňováno téma podmíněné pomoci, tedy podmíněného setrvání ve vztahu, jako možný přístup k řešení situace s hráčem. Dále bylo v rámci roviny vztahů zmiňováno téma **dětí**. Především pak byly zmiňovány dopady hráčství na děti a také rada nemít s hazardním hráčem děti. Kategorie **rodinné situace** byla prezentována jako méně významná a je založená především na reflexi vztahové situace v rodině. Jako specifická oblast se ukázala kategorie **přístupů a pozic partnera**, v rámci které lze identifikovat několik významných pozic a přístupů ve vztahu s hráčem, které byly sdíleny v rámci diskuzí: pozice hráč musí chtít, celková reflexe a sdílení těžkosti celé situace s hazardním hráčem, podporující přístup partnera a přístup myslet na sebe.

**Rovina závislosti a hráčství** představuje sondu do obrazu či modelu závislosti a hráčství, který je vytvářen příspěvateli v rámci fóra. Jedná se tedy o zachycení aspektů hráčství a závislosti, které se příspěvatelům jeví jako významné. Zmínky, založené na **negativním hodnocení a přístupech k hráčství a hráčům**, tvořily nejčtenější kategorii v rámci roviny závislosti a hráčství, a byly identifikovány více jak dvakrát čteněji nežli zmínky, obsahující kladné hodnocení či přístup k hráči a hráčství. Čteně se v příspěvcích objevilo hodnocení hráče jako člověka, který není vhodný pro partnerský vztah. Z přístupů k hráči se čteně objevila nedůvěra ke změně a skepse k budoucnosti. V případě **kladného přístupu** se pak objevovala víra ve změnu a odpovídající snaha ze strany partnera, která však mnohdy zohledňovala také možná rizika či dopady hráčství. Objevily se čteně zmínky **znaků závislosti a hráčství**, především pak relapsu a recidivy, dále **negativních jevů** a dopadů na hráče, především pak krádeží peněz. Objevovaly se také zmínky o **vymezení závislosti**. Nejčteněji prostřednictvím srovnání závislostí mezi s sebou a na základě popisu



fungování závislosti či hráčství. Z konkrétnějších stanovisek se objevily čteně zmínky, které hráčství charakterizují jako nemoc či poruchu, dále jako závislost, která se vyléčit nedá, nebo která si nevybírání. V příspěvcích byly také identifikovány 4 přístupy hráče k situaci, tedy popření, demotivace, lítost a sliby, snaha a motivace.

**Rovina financí**, jako středová rovina, byla identifikována ve více jak polovině příspěvků, překrývá se čteně s rovinou vztahů a rovinou závislosti a hráčství. Dominantní téma této roviny představovala kategorie **dluhů**, která byla jednou z nejvýznamnějších kategorií vůbec. Nejčteněji bylo diskutováno splácení dluhů a částka dluhu. Dále byla čteně zmiňována **finanční zátěž pro blízké, prohry, finanční vypořádání partnerů a negativní jevy spojené s dluhy**. Specifická témata, která se v příspěvcích objevovala a převážně se dotýkala financí, jsou **nutná opatření** s cílem minimalizace dopadů hazardního hraní a **hráčství jako tajemství** v souvislosti s utajením či odhalením dluhů či problémů hráče.

**Rovina léčby** pro přispěvatele představovala druhé nejméně diskutované téma. Rovina léčby byla identifikována pouze u méně jak čtvrtiny příspěvků. Většinu zmínek tvořilo především uvedení **konkrétního typu služby**, který však nebyl dále rozváděn. Lze říci, že vybraná diskuzní vlákna v souhrnu nepředstavovala primárně zdroj informací a praktických rad o samotné léčbě hazardního hráčství přesto, že rada léčby (konkrétní forma či obecná nutnost) se objevovala v rovině léčby nejčteněji. Obsaženy byly spíše zmínky, odkazující na možnosti léčby, které se zaměřovaly spíše na zvažování situace v období před nástupem či vyhledáním léčby a po opakované léčbě či recidivě, nežli zmínky zaměřené na průběh léčby a podporu osobou blízkou v procesu léčby hráče. Nejčteněji zmíněný druh léčby byla hospitalizace či léčebna a psychologická péče.

**Rovina hry** v námi stanoveném obsahu byla představována jako ohraničený tematický prvek, který se objevoval v příspěvcích nejméně. V rámci diskuze zachycoval především aktivitu hazardních hráčů a nebýval přispěvateli více kontextově rozvíjen. Lze tedy říci, že pro přispěvatele samotná hra a její specifika představovala nejméně významné téma k diskuzi.

## 9 DISKUZE

S cílem **deskripce aktivity příspěvatelů**, v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů, byla provedena **obsahová analýza** vybraných diskuzních příspěvků. Fokus byl zaměřen, dle dílčích cílů analýzy dat a dle stanovených výzkumných otázek, na obsahové a tematické charakteristiky, a na formální znaky interakce v rámci daných diskuzních vláken.

### 9.1 TEMATICKÁ OBLAST

Identifikované tematické kategorie **odpovídají teoretickému zakotvení hazardního hráčství a jeho dopadů**, prezentovaných v kapitole 1 (viz Maierová et al., 2014; Mravčík, Černý et al., 2015; Roznerová & Mravčík, 2015). Především pak ve významnosti vztahové oblasti, která bývá dle Roznerová a Mravčík (2015) u hazardního hráčství primárně narušena a je také výzkumně zkoumána, například v kontextu stresu a významu copingových strategií partnerů hazardních hráčů (Côté, Tremblay, Jiménez-Murcia, Fernández-Aranda, & Brunelle, 2019; Lorenz & Shuttlesworth, 1983). Dle Hing et al. (2013) jsou vztahové konflikty a znepokojení z toho, jak hráčství ovlivňuje rodinu, nečastějším důvodem osob blízkých pro vyhledání neodborné pomoci ve svém okolí, za což lze považovat také námi sledovaná diskuzní fóra. Hing et al. (2013) také poukazuje na rozšířenost svépomocných strategií, které často tvoří první zvolenou formu pomoci ze strany osob blízkých. Tento jev reflektují taktéž námi sledovaná data, především v případě kategorie *nutných opatření*. Menší odchylku od teoretického zakotvení hazardního hráčství můžeme vidět u témat somatických a psychických potíží, které nebyly v rámci diskuzních příspěvků zmiňovány vůbec, či jen v minimální míře. Domníváme se, že důvodem může být to, že tyto kategorie představují ryze hráčskou zkušenost, která není s osobami blízkými sdílena, ale která se promítá do narušené vztahové oblasti. Komplementaritu, respektive rozdílnost pohledu hazardního hráče a osoby blízké na problematické aspekty a dopady hráčství sledovalo několik studií. Ty převážně poukázaly na rozdílné seřazení jednotlivých problémových oblastí a na rozdílné udávání závažnosti jejich narušení, kdy partnerky udávaly větší významnost vztahové oblasti, a celkově míru dopadů vnímaly výrazněji (viz

Cunha, Sotero, & Relvas, 2015; Jeffrey et al., 2019). V našem výzkumu se tedy potvrdila významnost vztahové oblasti, ovšem o explicitním srovnání, vzhledem k absenci výzkumu v rámci diskuzních fór primárně hráčských s obdobným přístupem k datům, nelze uvažovat. Může být však podnětem pro další zkoumání.

Dále lze říci, že námi prezentované výsledky je možné zasadit do **kontextu tematických kategorií a procesů identifikovaných ve výzkumech** v kapitole 4.2.2, a to i přesto, že tyto výzkumy jsou zaměřeny primárně na analýzu diskuzních fór hazardních hráčů (Caputo, 2015; Cooper, 2004; McGowan, 2003; Mudry & Strong, 2013), či osoby blízké tvoří jen minimální část výzkumného vzorku (Wood & Wood, 2009). Výzkumný vzorek v rámci této práce tvoří především příspěvky osob s nezjištěným vztahem k hráči a následně osoby blízké. Přesto výsledky naší analýzy přímo neodporují identifikovaným obsahům zmíněných studií. Některé obsahové a tematické prvky, které byly v rámci studií zachyceny, jsou sdíleny, naopak v některých případech můžeme vidět určitou **komplementaritu pohledu hráče a osob blízkých**. Lze říci, že námi prezentované výsledky doplňují určitou část obrazu hazardního hráčství v online diskuzním prostoru. Například Mudry a Strong (2013) i Caputo (2015) identifikovali v rámci diskuzí jako jeden z diskurzů stud a viny obsaženou v sebepopisu hráčů. V rámci námi prezentovaných dat lze poukázat na identifikaci viny v podobě kategorií *obviňování osoby blízké* ze strany hráče, *pocity viny u osoby blízké* a *zproštění osoby blízké viny* jinými přispěvateli. Zároveň se objevila také kategorie *lítost, omluvy a sliby ze strany hráče*, která odráží původní koncept viny. Identifikovány byly také kategorie, které hráče mohou v pocitu viny a studu v reálném světě utvrzovat. Například *negativní hodnocení a přístup k hazardnímu hráčství* či ke konkrétnímu hráči, dále *rada hazardního hráče opustit, nedůvěra ke změně* či *skepse k budoucnosti*. Pocity studu a viny jsou popsány jako jedna z nejvýznamnějších bariér ve vyhledání léčby ze strany hazardního hráče (Clarke et al., 2007; Gainsbury & Blaszczynski, 2011; Loy et al., 2019).

V kontextu výše zmíněného lze uvažovat o možném **vlivu obsahu fór na čtenáře příspěvků**. Cooper (2004) v rámci popsaného tzv. modelu cesty otevření odkazuje na důležitost prostého čtení příspěvků, tedy tzv. lurkingu, pro počátek cesty k možným činům. Lze tedy uvažovat o tom, jaký dopad může mít obsah daných fór na osobní situaci, sebeobraz či obraz hráčství u čtenářů z řad osob blízkých, ale také z řad hráčů. Tedy zda

sdílené informace, rady a postoje vedou čtenáře a přispěvatele podpurným směrem ve smyslu úlevy, zlepšení well-beingu a zplnomocnění (Barak et al., 2008), či vytváří a podporují nefunkční únikové strategie, čtenáře zatěžují a podporují negativní stereotypy. V případě některých kategorií, například *nedůvěra ke změně, skepse k budoucnosti a negativní hodnocení hráčství a závislosti*, lze zvážit možné přídatné snižování self-efficacy, tedy sebedůvěry hráčů ve schopnost hraní zanechat, která je dle Rodda et al. (2018) u hráčů povětšinou nízká. U námi sledovaných diskuzních vláken se také objevovala sdělení, která lze označit za radikální či přímo desinformační. Jako riziková se v tomto ohledu jeví oblast identifikovaných *pozic a přístupů osob blízkých a hodnocení hazardního hráčství*, které tíhly k určité generalizaci hazardních hráčů a nebrali v úvahu individualitu hráče v souvislosti s přítomnými motivátory a bariérami. Například k případu multiproblémového hráče přistupovali s obecnou radou *nechat ho v tom vymáchat*, která se hodí spíše pro individualistického hledače (viz Itäpuisto, 2019). Nabízí se tedy otázka nutnosti aplikace určitých regulujících prvků v rámci obdobných diskuzních fór na úkor absolutní otevřenosti fóra. A to s cílem podpory přirozeného sdílení a svépomoci, ovšem také s cílem minimalizace mystifikujících prvků v rámci diskuze. Jako základní funkční prvek se pak jeví pozice legitimního **moderátora**, zaštiťujícího cíle diskuzního fóra. Ten by s aktivitou v rámci fóra pracoval ve smyslu koordinace, ne striktní cenzury. Funkce moderátora či administrátora je dle Barak et al. (2008) výhodná pro podpurné skupiny s volným pohybem členů bez přítomnosti vůdce či odborníka, s dominantní funkcí emocionální podpory.

V případě kontextu prezentovaných studií v kapitole 4.2.2 se námi zvolená analýza liší také **charakterem zkoumaných diskuzních fór**. Studie sledovaly online prostředí, která měla cílený podpurný význam. Byla tedy spravována a zaštitěna určitou organizací. Studie tak vycházely z analýzy zkušenosti hráčů, kteří jsou svým způsobem zapojeni do procesu léčby, nebo se o ni zajímají. Diskuzi tak lze vnímat spíše jako prvek svépomoci či doplněk probíhající léčby, nežli jako otevřenou interakci bez určitých mantinelů. V kontextu námi zvolených dat se jednalo především o zachycení formy diskuze, která stojí **mimo organizovanou formu pomoci** hráčů. Nutno tedy zvažovat důvody vyhledání možnosti sdílení v neodborném prostoru. Prvním z nich mohou být obecné **bariéry ve vyhledání pomoci** u osob blízkých, kterými jsou dle Hing et al. (2013) především pocity studu a touha vyřešit problémy sám. Dále se může jednat o **touhu sdílení s osobami ve stejné situaci** či

**ve stejné společenské rovině**, nežli s odborníky a autoritami. Což potvrzuje také skutečnost, že v rámci jednoho ze sledovaných diskuzních portálů existuje také odborná poradna, specializovaná právě na oblast adiktologie, jejíž využití se ukázalo jako minimální. Nakonec se může jednat o absenci organizované služby obdobného charakteru **v českém prostředí**. Tomu odpovídá malý počet svépomocných skupin pro anonymní hráče s možnou účastí osob blízkých na setkáních, a absence svépomocných služeb, primárně určených pro osoby blízké hráčů v České republice (Trantina, 2016).

Jak již bylo řečeno, aktivita v rámci diskuzních fór může být viděna jako **druh svépomoci**, který však není pod záštitou organizace či oficiálního uskupení, jako jsou například Anonymní Gambleři či Gam-anon, ale odpovídá vyhledání neodborné pomoci, například v okruhu blízkých. To, co diskuzní fóra a svépomocné skupiny sdílí, je prvek **anonymity** a **sdílení**. Prvek anonymity však v online prostoru může být dle přání přispěvatele absolutní a v námi zvolených diskuzních fórech byl čteně využíván. V případě land-based skupin je pak ovlivněn soudržností skupiny. Sdílení (prosté, příběhu, zkušenosti) se v námi sledovaných diskuzních fórech ukázalo jako významná forma sdělení. Objevily se také dotazy na tento typ sdílení, nebo se přispěvatelům takového sdílení dostávalo automaticky. V námi sledovaných diskuzních fórech se tedy objevila tendence ke sdílení, ale také snaha o získání informací. Barak et al. (2008) pak poukazuje na efekt *osobního zplnomocnění* a zlepšení porozumění vlastní situaci, a to v rámci podpůrných skupin prostřednictvím formulace vlastní zkušenosti do psaného textu. Zároveň však popisuje potřebu výměny relevantních znalostí v rámci těchto skupin. V kontrastu s tímto je v konceptu svépomocných skupin, které vycházejí z Anonymních Gamblerů, výměna informací, tedy diskuze a komentování obsahu sdělení, velmi omezena. Důraz je dán na samotné sdílení příběhu (Anonymní Gambleři Česko, nedat.). Dle námi předložené analýzy se však ukazuje, že žádaná je kombinace obou přístupů, tedy možnosti sílení, ale také výměny informací. V kontextu neodborné svépomoci lze také zohlednit koncept síťového individualismu dle Kozinets (2010), který poukazuje na skutečnost, že se lidé odklání od těsného spojení rodiny a blízkých skupinových vztahů k vzdálenostním, méně těsným a více různorodým společenským sítím, a upřednostňují tak virtuální spojení před podporou blízkých ve svém okolí.

## 9.2 FORMÁLNÍ ZNAKY INTERAKCE

**Charakteristiku příspěvatelů**, tedy většinové zastoupení žen, a osob blízkých, konkrétně manželek a partnerek, lze interpretovat jako důsledek strategie výběru diskuzních webů a konkrétních diskuzních vláken. Přesto se však, i přes námi zvolená specifika výběru v analyzovaných vláknech, objevily příspěvky hráčů. Lze se domnívat, že jejich zapojení vyplývá z prostého či náhodného vyhledávání na webových portálech, jak tomu bylo v našem případě. Jako zajímavé lze hodnotit, že v příspěvcích byl identifikován pouze jeden rodič, který byl zařazen do kategorie osoba blízká jiné. Vysvětlujeme si to tím, že přesto, že využití online technologií je v dnešní době napříč generacemi poměrně běžné, nemusí být u generace rodičů do této platformy vložena až tak silná důvěra pro sdílení osobních informací a vyhledání pomoci skrze veřejné online služby. V rámci fóra byla čteně volena možnost anonymního příspěvatele, za čímž lze vidět pozitivní důsledky anonymity, tedy ochrana identity jedince a snazší sdílení (McKenna & Green, 2002).

**Charakteristiku příspěvku** lze vidět jako přínosnou především vzhledem k zachycení forem sdílení, která jsou v příspěvcích předávána. Část námi stanovených kategorií popisuje Wood a Wood (2009), ovšem v rámci jeho výsledků se objevil větší důraz na sdílení podpory a pochopení, nežli byl pozorován v našich datech. Tento jev si vysvětlujeme absencí vymezení námi vybraných diskuzních fór jako primárně podpůrných, což vyplývá z charakteru vybraných diskuzních webů a jejich tematické rozmanitosti v rámci diskuzí.

**Strukturu interakce** diskutujeme již v kapitole 8.2.7. Z prezentovaného charakteru námi sledovaných diskuzních fór vyplývá skutečnost, že aktivita v rámci fór nenabývala samovolně zcela **komunitního charakteru**, jak ji charakterizuje Kozinets (2010). Nebyl tedy zaznamenán pocit blízkosti a členství, tedy tzv. we-ness (McKenna & Green, 2002), typický pro virtuální skupiny, v důsledku čehož pravděpodobně nebylo možné v rámci vybraných diskuzních vláken pozorovat funkční procesy deklarované například dle Cooper (2004), McGowan (2003), Mudry a Strong (2013). Nabízí se tedy otázka možnosti zvýšení výtěžnosti aktivity příspěvatelů v diskuzi, tedy zvětšení podpůrného potenciálu diskuzí, při výraznějším ohraničení, centralizaci a strukturovanosti daných diskuzí. Otázkou je, zda by zařazení takovéto struktury nebylo na úkor přirozenosti a jakési „odpoutanosti“ projevů

příspěvatelů. Nutno zvážit také pozici „nezaujatých“ příspěvatelů, kteří nemají zkušenost s hazardním hráčstvím a mohou tak přinášet pro účastníky nové pohledy a perspektivy.

### 9.3 LIMITY VÝZKUMU

V této části jsou v jednotlivých bodech přiblíženy hlavní limity, které vyplývají ze zvolené metodologie a mohou ovlivňovat reliabilitu a validitu výzkumu.

#### **Omezení na vybraná diskuzní fóra s úvodním příspěvkem osob blízkých a se zaměřením na dopady hry**

Tento krok lze označit jako limitující, vzhledem k zúžení pohledu na fenomén hráčství v rámci online světa. Během částečné analýzy dat se však ukázalo, že diskuzní vlákna s primární účastí hazardních hráčů a námi zkoumaná vlákna s primární účastí osob blízkých tvoří dva rozličné světy, které mezi sebou komunikují, ovšem pouze sporadicky. Skupiny vláken se lišily do takové míry, že tvořené kódovací systémy v orientační fázi analýzy měly zcela odlišnou povahu a jen obtížně byly vytvářeny pro obě vlákna současně. Roli hrála rozdílná tematická struktura, ale taktéž rozdílná struktura interakce. Dále nebylo v našich výzkumných podmínkách možné zpracovat tak velký soubor příspěvků, aby jejich výběr byl totální a byla tak zachycena úplná diverzita zkoumaného jevu. Bylo proto rozhodnuto se zaměřit místo na spíše povrchní, ale celistvější popis zkoumaného fenoménu, na hlubší proniknutí do vybraného okruhu příspěvků a limitovat tak možnost zobecnění výsledků.

#### **Analýza příspěvků pouze jedním hodnotitelem, tvorba kategorií převážně postupem a posteriori, a limity obsahové analýzy**

Zvolený metodologický přístup představuje přechod mezi kvantitativní a kvalitativní obsahovou analýzou dat, což přináší své limity. Zohledněna byla reduktivní povaha kvantitativní obsahové analýzy, na kterou upozorňuje Hendl (2016), v kontrastu s cílem deskriptivního zachycení komplexní povahy zkoumaného online prostoru, který byl ve výzkumném uchopení *tabula rasa*. Bylo tedy přistoupeno k částečné kvantifikaci dat pomocí četností, ovšem bez nároku na absolutní operacionalizaci kategorií a dodržení striktního postupu čistě kvantitativní obsahové analýzy dat dle přístupu Berelsona (1952, in Sedláková, 2014), například i vzhledem k převážnému využití kódování a posteriori v rámci tohoto výzkumu. Výzkum tak ztrácí část objektivitu, tedy standardizovaného

charakteru dat. Dále, jelikož nebylo v možnostech tohoto výzkumu data kódovat více výzkumníky, nebyla možno zajistit kritérium reliability prostřednictvím shody mezi více nezávislými hodnotiteli, jak doporučuje Plichtová (1996). Snaha byla tuto skutečnost eliminovat prostřednictvím opakované revize kódovaných dat stejným výzkumníkem. Přesto mohou být data ovlivněna osobním přístupem daného výzkumníka, z čehož vyplývají možné limity reliability výzkumu. Četnosti jsou proto brány pouze jako orientační ukazatele. Přesto, že se o ně při prezentaci dat opíráme, jsou brány především jako podpora prezentovaných témat a jejich kontextů, tedy užitého kvalitativního přístupu v analýze. Zvolenou metodologií a výběrem zkoumaného typu dat, tedy typu dokumentů, což Baňasová a Slaměník (2019) označují jako primární ukazatel validity, byla snaha o maximalizaci validity výzkumu.

#### **Pravidla nastavená diskuzními doménami jako omezení spontánnosti a vliv online prostředí.**

Lze polemizovat nad autenticitou projevu příspěvatelů v diskuzích. Nutno zmínit, že do aktivity v rámci diskuzních fór se promítají také prvky, efekty a procesy samotného online prostředí, jako je například efekt anonymity a disinhibice, kterým se blíže věnujeme v kapitole 4.1.1. Samotná formace online skupin může také ovlivňovat charakter interakce a obsahů v rámci diskuze (viz Suler, 2011). V rámci obou webů byla přítomna obecná pravidla diskuze, která diskuzi svým způsobem regulují a nežádoucí příspěvky mohou být webem smazány. Tyto jevy mohou ovlivňovat validitu prezentované zkušenosti příspěvatelů, ve smyslu zachycení autenticity stavu, a taky šíří zachycených jevů. Cílem práce však bylo zachycení fenoménu aktivity právě v online prostoru, ke kterému dané jevy patří, a který sledovanou interakci formuje, tedy spoluvytváří. Otázku pak představuje aktivita příspěvatelů v rámci uzavřených skupin, které zůstaly neprozkoumané, a na které se námi sledované výsledky nevztahují.

## **9.4 PODNĚTY PRO DALŠÍ VÝZKUM**

Hlavním přínosem tohoto výzkumu je zaměření na obsah dosud výzkumně **neprozkoumaných diskuzních vláken**, tedy zmapování tématu hazardního hráčství v diskuzních vláknech, s převážným podílem osob blízkých samotných hazardních hráčů, ve specifickém prostředí českých internetových domén. Tyto informace mohou být využity



v případě **vývoje služeb pro hazardní hráče a především pro osoby blízké**. A to v kontextu rozšíření poznatků využívaných v land-based intervenčních službách, ale především pro vývoj různých forem online služeb a intervenčních programů, které jsou v České republice stále v začátcích. Výsledky našeho výzkumu mohou představovat **odrazový můstek či pomocnou strukturu**. Předkládají potenciální diskuzní a zájmová témata a způsob interakce, který se v daném typu služeb může objevit jako žádaný z pohledu námi zkoumaného spektra přispěvatelů, především tedy osob blízkých hazardních hráčů aktivních v online prostředí. Námi prezentované výsledky tak mohou sloužit k **optimalizaci fungování a obsahu takto cíleného typu online služeb**, především podpůrných online skupin a svépomocných webů.

Vzhledem ke **stávajícímu rozvoji netnografického zkoumání** v rámci českého výzkumného prostoru, může být předložená analýza diskuzních fór viděna jako cenný příspěvek do perspektivně rozvíjející se oblasti vzhledem k všeobecné digitalizaci, přesunu života jedinců do online prostoru a potřebě reagovat na tuto skutečnost. Jak uvádí Hendl (2016), virtuální data představují dosud ne zcela využitou oblast, která však má významný výzkumný potenciál. Tato práce tak může představovat **vyzývací bod pro další výzkumnou činnost**, prohlubující námi prezentované výsledky. Například prostřednictvím zapojení výzkumníků do diskuzí, jak prezentuje Kozinets (2016), či zaměřením na diskuze zaštitěné fungujícími organizacemi. Dále se jako vhodné jeví zaměření na **oblast diskuzních fór v rámci čistě hráčských webů**, či **primárně hráčských podpůrných vláken**, která mají také významný výzkumný potenciál. Přesto, že tato práce se na daná vlákna nezaměřila, v rámci orientační fáze analýzy byl identifikován menší počet a rozdílnost těchto podpůrných vláken. Jedno z identifikovaných vláken však mělo výsadní postavení jak z pohledu specifické účasti přispěvatelů, tak z pohledu historie aktivity v rámci vlákna. Může být tedy zajímavým zdrojem pro obdobné zkoumání a doplnění chybějícího obrazu tématu hazardního hráčství v českém online prostoru.

# 10 ZÁVĚRY

Analýza vybraných diskuzních vláken, s úvodním příspěvkem osob blízkých a se zaměřením na dopady hry, nás dovedla k těmto závěrům, tedy odpovédím na výzkumné otázky:

**O1: Jaké tematické oblasti jsou přítomny ve sděleních v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů a v jakém kontextu jsou užity?**

- Sledované tematické kategorie byly rozděleny do **5 obecných rovin**, tedy roviny vztahu, závislosti a hráčství, financí, léčby a hry.
- Nejčteněji byla zastoupena **rovina vztahů**, kterou lze označit jako obsahově nejvýznamnější rovinu, a která se promítala také do zbylých rovin, s výjimkou roviny hry. V rámci této roviny se v příspěvcích objevovaly nejčteněji zmínky o negativních jevech hazardního hraní ve vztahu s hazardním hráčem a zmínky, týkající se ukončení vztahu s hazardním hráčem. Dominantní se pak ukázala rada ukončení vztahu s hazardním hráčem. Dále bylo v příspěvcích identifikováno téma dětí a také téma rodinné situace. Specifickou kategorií tvoří přístupy a pozice partnerů ve vztahu s hazardním hráčem, ve které se jako významný ukázal přístup *hráč musí chtít*, zdůrazňující zodpovědnost samotného hráče.
- **Roviny závislosti a hráčství** představuje reprezentaci hráčství uvnitř fóra. Identifikována byla především negativní konotace hráčství a závislosti uvnitř fóra, a to v kontextu hráče jako partnera, skepse do budoucnosti a nedůvěry ke změně. Objevily se četné zmínky znaků závislosti a hráčství, především pak relapsu a recidivy, a negativních jevů, především pak krádeží. Objevily se zmínky vymezující hráčství jako závislost, především prostřednictvím srovnání s jinými závislostmi.
- V **rovině financí** byla zmiňována především problematika dluhů a témat s tímto spojených, tedy finanční zátěž pro blízké, finanční vypořádání partnerů a negativní jevy spojené s dluhy. Specifická témata pak byla nutná opatření pro minimalizaci dopadů hazardního hraní a koncept hráčství jako tajemství.
- Zmínky z **roviny léčby** se objevily u méně jak čtvrtiny příspěvků, především jako zmínka konkrétního typu služby. Četně se objevila rada konkrétní formy či obecné nutnosti léčby. Nejčteněji byla zmíněna hospitalizace či léčebna a psychologická péče.

- V **rovině hry** se nejčteněji objevovalo téma regulovaného hraní, ovšem celkově nebyla tato rovina v příspěvcích významně zastoupena. Nejčteněji zmíněný typ hry pak bylo sportovní sázení.

**O2: Jaká je struktura interakce v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů?**

- Diskuzní fóra nesla tyto znaky: absence ohraničeného diskuzního prostoru, přítomnost pouze formálně stanovených pravidel, interní pravidla pouze v náznacích, v kontextu předložení vlastní zkušenosti jako zdroje informací, přítomnost asynchronní i synchronní komunikace od sdílení jeden ke všem, ke sdílení všichni ke všem, prostá textová podoba komunikace doplněná emotikony, sebe prezentace u příspěvků s vyzývacím charakterem bez ustálené hierarchie přispěvatelů, dominantní postavení autorů příspěvků s vyzývacím charakterem, přítomnost potenciálu překročit rámec online diskuzního prostředí ve formě nabídky pomoci.

**O3: Jaké jsou charakteristiky přispěvatelů v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů?**

- U 47% příspěvků se podařilo identifikovat vztah přispěvatele k hráči. Nejčteněji se pak jednalo o manželky, tedy u 111 příspěvků, a partnerky, tedy u 124 příspěvků. Hráč bývalý, současný či v léčbě byl identifikován u 49 příspěvků.
- Přispěvatel ženského pohlaví byl identifikován u 69% příspěvků, tedy u 601 příspěvků, a mužského pohlaví pouze u 9% příspěvků, tedy 83 příspěvků.
- V příspěvcích nebyli identifikováni žádní přispěvatelé v rodičovském vztahu k hráči.

**O4: Jaké jsou charakteristiky příspěvkům v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů?**

- Celkově 95 % příspěvků tvořily reakce na jiné příspěvky a 19 % příspěvků představovalo nové vyzývací příspěvky dále v diskuzi. Zbylé 2 % tvořily úvodní vyzývací příspěvky.
- Celkově i v rámci reakcí, nejčtenější samostatná forma sdělení bylo sdělení vlastního názoru, prosté sdílení informací a sdílení vlastní zkušenosti. Nejčtenější reaktivní forma sdělení pak bylo sdělení rady, souhlasné stanovisko a varování.
- Vyzývací i úvodní vyzývací příspěvky nejčteněji obsahovaly sdělení vlastního příběhu, prosté sdílení okolností situace a následný dotaz či žádost o radu.

# SOUHRN

Míra hazardního hraní v České republice roste (Vacek, 2014). Hazardní hráčství se může pojit s řadou negativních jevů a přecházet do škodlivého, problémového či patologického hráčství (Vacek & Vondráčková, 2014). Problémoví hráči mohou být děleni dle mnoha systémů, velmi používané je pak dělení dle Milosevic a Ledgerwood (2010) na hazardně podmíněné hráče, citově zranitelné hráče a antisociální impulzivitu. Stanoveny jsou také fáze problémového hráčství, tedy fáze výhry, ztrát, zoufalství a beznaděje, samotný průběh hráčských kariér je však značně individuální (Maierová et al., 2014; Rosenthal, 1992). Problémové hráčství může mít výrazný negativní dopad na vztahovou, finanční, somatickou i psychickou oblast života jedince (Roznerová & Mravčík, 2015).

Síť služeb pro problémové hráče se překrývá se sítí služeb obecně adiktologických, zároveň v České republice dochází k rozšiřování služeb zaměřených primárně na tuto skupinu. Nabízené spektrum služeb se pohybuje od kontaktních a terénních služeb, přes ambulantní a pobytové služby až po doléčovací programy. Specifické služby pak tvoří dluhové poradenství, adiktologické služby ve věznicích a specializovaná telefonická služba. Online služby jsou v České republice stále v počátcích, a to jak ve formě internetové léčebné intervence, tak ve formě prosté poradenské činnosti či svépomocných webů. Síť land-based svépomocných skupin, vycházející především z principu Anonymních Gamblerů, je v rámci České republiky poměrně slabá. Svépomocná skupina primárně pro osoby blízké v České republice neexistuje, osoby blízké se tedy mohou účastnit pouze otevřených setkání Anonymních Gamblerů (Mravčík, Černý et al., 2015; Mravčík et al., 2019; Trantina, 2016).

Výzkumné studie poukazují na skutečnost, že problémoví hráči jen v malé míře vyhledávají odbornou pomoc, především pak skupina online hráčů (Hing et al., 2015; Loy et al., 2019). U hazardních hráčů bylo pozorováno několik druhů bariér ve vyhledání léčby, tedy psychologické, sociální a rodinné, kulturní a léčebné (Itäpuisto, 2019). Jako nejvýznamnější se jeví pocit viny a studu (Clarke et al., 2007). Jako významný motivátor se ukázal význam rodiny (Gainsbury et al., 2014). U osob blízkých hazardních hráčů se pak objevují obdobné bariéry a motivátory ve vyhledání pomoci (Hing et al., 2013).

S rozvojem online prostředí se rozšiřují také možnosti online verzí, původně land-based služeb, a také roste jejich vyhledávání, především vzhledem ke zvýšené dostupnosti, přístupnosti, soukromí, anonymitě, časté bezplatnosti a uživatelskému pohodlí (Gainsbury & Blaszczynski, 2011). Online platforma vytváří specifické prostředí, charakteristické virtuálním prostorem, textovými vztahy a specifickými efekty, které se v offline službách neprojeví a mohou být v online působení využity (McKenna & Green, 2002; Suler, 2011). Online služby pro hráče mohou mít podobu intervence, terapie či podpůrných skupin a fór, a převážně vycházejí z kognitivně behaviorální terapie a motivační intervence (Monaghan & Blaszczynski, 2009). Zahraniční výzkumy, zaměřující se na oblast online hráčských podpůrných skupin a fór, mnohdy založených na principu Anonymních Gamblerů, poukazují na specifické obsahy a procesy sdílené v rámci diskuzí (Caputo, 2015; Cooper, 2004; Mudry & Strong, 2013; Wood & Wood, 2009). Cooper (2004) pak stanovuje, že pouhé vystavení se podpůrnému webu může spustit pozitivní procesy ve směru léčby.

S ohledem na prezentované poznatky bylo rozhodnuto se v této práci zaměřit na deskripci aktivity příspěvatelů v rámci vybraných diskuzních vláken osob blízkých hazardních hráčů. Cílem bylo popsat obsahové, tematické a formální znaky interakce příspěvatelů v rámci těchto vláken. Výzkumný design je založen na kvalitativním přístupu s kvantitativními prvky a zvolený typ výzkumu je analýza dokumentů, s využitím prvků netnografie. Jako metoda analýzy dat byla zvolena obsahová analýza s prvky kvalitativní tematické analýzy, s cílem odpovědět na otázku: *Co a jak je komunikováno uvnitř diskuzí?*

Konečný výběrový soubor byl vytvořen ze 874 příspěvků z 20 vláken, která byla získána ze dvou diskuzních fór, a která vznikla v časovém úseku od 1. ledna 2015 do 31. října roku 2019. Jejich úvodní příspěvek je produktem osob blízkých a zaměřuje se primárně na dopady hazardního hraní. Zpracování získaných dat probíhalo prostřednictvím programu atlas.ti 8. V procesu kódování byl kombinován přístup a priori i a posteriori. Tematické kategorie byly sledovány dle četnosti příspěvků, ve kterých se objevily.

Při analýze dat bylo stanoveno 5 souhrnných tematických rovin, které lze vidět jako aspekty fenoménu hazardního hráčství, promítající se do vybraných diskuzních vláken. Jedná se o rovinu vztahu, závislosti a hráčství, financí, léčby a hry.

Nejčetněji byla zastoupena rovina vztahů, která se promítala také do zbylých rovin a obsahovala především zmínky o negativních jevech hazardního hraní ve vztahu s

hazardním hráčem a o ukončení vztahu s hazardním hráčem. Zmiňováno bylo také téma dětí a obecně rodinné situace. Specifickou kategorií pak tvořily přístupy a pozice partnerů ve vztahu s hazardním hráčem. Rovina závislosti a hráčství byla spojena především s negativní konotací hráčství a závislosti. Dále se objevily zmínky o znacích závislosti a hráčství, negativních jevech hráčství a různých strategiích vymezení hráčství jako závislosti. V rovině financí byla nejčastěji zmiňována kategorie dluhů a témat s tímto spojených. Jednalo se o finanční zátěž pro blízké, finanční vypořádání partnerů a negativní jevy spojené s dluhy, dále nutná opatření pro minimalizaci dopadů hazardního hraní a koncept hráčství jako tajemství v kontextu utajení a odhalení hráčství okolím. Rovina léčby byla identifikována u méně jak čtvrtiny příspěvků. Nejčastěji se objevila jako zmínka konkrétního typu služby. Nejčastěji byla zmíněna hospitalizace či léčebna, následně psychologická péče. Rovina hry nebyla v příspěvcích významně zastoupena. Nejčastěji zmíněný typ hry bylo sportovní sázení.

Sledovány byly také vybrané znaky struktury interakce hráčů, které poukázaly na absenci přítomnosti skupiny komunitního charakteru v rámci fóra. Příspěvatelé, které se podařilo identifikovat, byly převážně ženy a osoby v manželském či partnerském vztahu k hráči. Příspěvky představovaly především reakce příspěvateľů. Nejčastější formou sdělení bylo sdílení názoru, rady a prostého sdílení.

Pozorované tematické kategorie odpovídají teoretickému zakotvení hazardního hráčství a jeho dopadů (viz Maierová et al., 2014; Mravčík, Černý et al., 2015; Roznerová & Mravčík, 2015). Diskutovány jsou dále možnosti zvýšení podpůrného efektu diskuzních vláken, především v kontextu svépomoci osob blízkých. Prezentované výsledky představují mapu vybraného online diskuzního prostředí a mají potenciál být využity k rozvoji služeb pro hazardní hráče, a především pro osoby blízké, v souvislosti s online službami, které jsou v České republice stále v začátcích.

# LITERATURA

1. Anonymní Gambleři Česko. (nedat.). *Manuál – průvodce mítinkem AG*. Získáno 6. ledna 2020 z [http://anonymnigambleri.cz/wp-content/uploads/Manual-pruvodce\\_mitingem\\_AG.pdf](http://anonymnigambleri.cz/wp-content/uploads/Manual-pruvodce_mitingem_AG.pdf).
2. anonymnialkoholici.cz. (nedat.). *Historie AA v ČR | Anonymní alkoholici*. Získáno 6. ledna 2020 z <https://www.anonymnialkoholici.cz/o-nas/historie-aa-v-cr/>.
3. anonymnigambleri.cz. (nedat.). *Kdo jsou Anonymní Gambleři? : Anonymní Gambleři Česko*. Získáno 6. ledna 2020 z <http://anonymnigambleri.cz/kdo-jsou-anonymni-gambleri/>.
4. Baňasová, K., & Slaměník, I. (2019). Analýza produktů v sociální psychologii. In *Sociální psychologie: Teorie, metody, aplikace* (329-340). Praha: Grada.
5. Bane, C. M. H., Haymaker, C. M. B., & Zinchuk, J. (2007). Social Support as a Moderator of the Big Fish in a Little Pond Effect in Online Self-Help Support Groups1. *Journal of Applied Biobehavioral Research*, 10(4), 239–261. doi: 10.1111/j.1751-9861.2005.tb00015.x
6. Barak, A., Boniel-Nissim, M., & Suler, J. (2008). Fostering empowerment in online support groups. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1867–1883. doi: 10.1016/j.chb.2008.02.004
7. Běláčková, V. & Mravčík, V. (2015). Základní pojmy a charakteristika tzv. nových psychoaktivních látek. In Mravčík, V., Běláčková, V., Drápalová, E. & Zábanský, T. (Eds.), *Nové psychoaktivní látky v České republice: výskyt rizika a související opatření* (10 - 17). Praha: Klinika adiktologie 1. LF UK v Praze a VFN v Praze.
8. Berger, P. (2015). Time Until Seeking Help in Pathological Gamblers. *European Psychiatry*, 30, 484. doi: 10.1016/S0924-9338(15)30381-3
9. Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499. doi: 10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x
10. Caputo, A. (2015). Sharing problem gamblers' experiences: A text analysis of gambling stories via online forum. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, 3(1). doi: 10.6092/2282-1619/2015.3.1051

11. Clarke, D., Abbott, M., DeSouza, R., & Bellringer, M. (2007). An Overview of Help Seeking by Problem Gamblers and their Families Including Barriers to and Relevance of Services. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5(4), 292–306. doi: 10.1007/s11469-007-9063-y
12. Cooper, G. (2004). *Exploring and Understanding Online Assistance for Problem Gamblers: The Pathways Disclosure Model*. *eCOMMUNITY: International Journal of Mental Health & Addiction*, 1(2). doi: 10.11575/PRISM/9505
13. Corney, R., & Davis, J. (2010). The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study. *Journal of Gambling Issues*, 24, 121–139. doi: 10.4309/jgi.2010.24.8
14. Côté, M., Tremblay, J., Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., & Brunelle, N. (2019). How Can Partners Influence the Gambling Habits of Their Gambler Spouse? *Journal of Gambling Studies*. doi: 10.1007/s10899-019-09917-1
15. Cunha, D., Sotero, L., & Relvas, A. P. (2015). The Pathological Gambler and his Spouse: How do their Narratives Match. *Journal of Gambling Issues*, 31, 112. doi: 10.4309/jgi.2015.31.9
16. Custer, R. L. (1984). Profile of the pathological gambler. *The Journal Of Clinical Psychiatry*, 45(12 Pt 2), 35–38. Získáno 28. ledna 2020 z <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/6501244>.
17. Drbohlavová, B., Špolc, M., Tion Leštinová, Z., Grohmannová, K., & Mravčík, V. (2015). Socioekonomické souvislosti hazardního hraní. *Adiktologie*, 15(4), 376–386.
18. Drbohlavová, B. (2013). *Gambling v České republice* (Diplomová práce). Získáno 24. ledna 2020 z [ResearchGate.net./publication/ 292147694\\_Gambling\\_v\\_Ceske\\_republice\\_Gambling\\_in\\_the\\_Czech\\_Republic](https://www.researchgate.net/publication/292147694_Gambling_v_Ceske_republice_Gambling_in_the_Czech_Republic).
19. Ferjenčík, J. (2010). *Úvod do metodologie psychologického výzkumu: jak zkoumat lidskou duši* (Vyd. 2). Praha: Portál.
20. Gainsbury, S., & Blaszczynski, A. (2011). Online self-guided interventions for the treatment of problem gambling. *International Gambling Studies*, 11(3), 289–308. doi: 10.1080/14459795.2011.617764
21. Gainsbury, S., Hing, N., & Suhonen, N. (2014). Professional Help-Seeking for Gambling Problems: Awareness, Barriers and Motivators for Treatment. *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 503–519. doi: 10.1007/s10899-013-9373-x



22. gam-anon.org. (nedat.). *Gam-Anon Can Help*. Získáno 6. ledna 2020 z <https://www.gam-anon.org/gam-anon-can-help>.
23. Hendl, J. (2016). *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace* (Vyd. 4). Praha: Portál.
24. Hing, N., Russell, A. M. T., Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2015). Characteristics and help-seeking behaviors of Internet gamblers based on most problematic mode of gambling. *Journal Of Medical Internet Research*, 17(1), e13–e13. doi: 10.2196/jmir.3781
25. Hing, N., Tiyce, M., Holdsworth, L., & Nuske, E. (2013). All in the Family: Help-Seeking by Significant Others of Problem Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(3), 396–408. doi: 10.1007/s11469-012-9423-0
26. chciodvykat.cz. (nedat.). *Odvykání hraní | Chci odvykat*. Získáno 6. ledna 2020 z <http://chciodvykat.cz/odvykani-hrani/>.
27. Christopherson, K. M. (2007). The positive and negative implications of anonymity in Internet social interactions: “On the Internet, Nobody Knows You’re a Dog”. *Computers in Human Behavior*, 23(6), 3038–3056. doi: 10.1016/j.chb.2006.09.001
28. Itäpuisto, M. (2019). Problem Gambler Help-Seeker Types: Barriers to Treatment and Help-Seeking Processes. *Journal of Gambling Studies*, 35(3), 1035–1045. doi: 10.1007/s10899-019-09846-z
29. Jeffrey, L., Browne, M., Rawat, V., Langham, E., Li, E., & Rockloff, M. (2019). Til Debt Do Us Part: Comparing Gambling Harms Between Gamblers and Their Spouses. *Journal of Gambling Studies*, 35(3), 1015–1034. doi: 10.1007/s10899-019-09826-3
30. koncimshranim.cz. (nedat.). *Končím s hraním*. Získáno 6. ledna 2020 z <https://koncimshranim.cz/>.
31. Kozinets, R. (2010). *Netnography: Ethnographic research in the age of the internet* (Vyd. 1). London: Sage Publications Ltd.
32. Kozinets, R., Dolbec, P. & Earley, A. (2014). Netnographic analysis: understanding culture through social media data. In Flick, U. *The SAGE handbook of qualitative data analysis* (262-276). London: SAGE Publications Ltd.
33. Kozinets, R. (2016). Netnography. In G. Ritzer (Ed.), *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (1–2). Ne Jersey: John Wiley & Sons, Ltd. doi: 10.1002/9781405165518.wbeos0782

34. Lesieur, H. R. (1977). *The chase: Career of the compulsive gambler*. Garden City, NY: Anchor Press.
35. Lorenz, V. C., & Shuttlesworth, D. E. (1983). The Impact of Pathological Gambling on the Spouse of the Gambler. *Journal of Community Psychology*, 11(1), 67–76. doi: 10.1002/1520-6629(198301)11
36. Loy, J. K., Grüne, B., Braun, B., Samuelsson, E., & Kraus, L. (2019). Help-seeking behaviour of problem gamblers: A narrative review. *Sucht*, 64(5/6), 259–272. doi: 10.1024/0939-5911/a000560
37. Maierová, E., Charvát, M., & Miovský, M. (2014). Průběh a následky hráčských kariér u mužských pacientů hospitalizovaných v psychiatrických nemocnicích pro diagnózu F 630 patologické hráčství. *Česká a Slovenská Psychiatrie*, 110(6), 291–300.
38. Marotzki, W. (2003). Online-Ethnographie – Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 149–165. doi: 10.21240/mpaed/retro/2017.07.09.X
39. Marotzki, W., Holzeand, J., & Verstandig, D. (2014). Analysing virtual data. In Flick, U. *The SAGE handbook of qualitative data analysis* (450-463). London: Sage Publications Ltd.
40. Mcgowan, V. (2003). Counter-story, resistance and reconciliation in online narratives of women in recovery from problem gambling. *International Gambling Studies*, 3, 115–131. doi: 10.1080/1356347032000142234
41. McKenna, K. Y. A., & Green, A. S. (2002). Virtual group dynamics. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 6(1), 116–127. doi: 10.1037/1089-2699.6.1.116
42. Milosevic, A., & Ledgerwood, D. M. (2010). The subtyping of pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 30(8), 988–998. doi: 10.1016/j.cpr.2010.06.013
43. Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.
44. Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2009). Internet-based interventions for the treatment of problem gambling. Toronto: Centre for Addiction and Mental Health.
45. Moran, E. (1970). Varieties of pathological gambling. *The British Journal of Psychiatry: The Journal of Mental Science*, 116(535), 593–597. doi: 10.1192/bjp.116.535.593

46. Mravčík, V., Černý, J., Roznerová, T., Licehammerová, Š., & Tion Leštinová, Z. (2015). Charakteristiky léčených problémových hráčů v ČR: Průřezová dotazníková studie. *Adiktologie*, 15(4), 320–333.
47. Mravčík, V., Nechanská, B., Roznerová, T., Chomynová, P., & Leštinová, Z. T. (2015). Sebevražednost problémových hráčů v kontextu psychiatrické komorbidity: Kohortová studie mortality, *Adiktologie*, 15(4), 354–364.
48. Mravčík, V., Janíková, B., Roznerová, T., Nechanská, B., Kiššová, L., & Leštinová, Z. (2015). Léčba a další odborné služby pro patologické hráče v ČR. *Adiktologie*, 15(4), 366–375.
49. Mravčík, V., Rous, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Janíková, B., Černíková, T., & Tion Leštinová, Z. (2019). *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2018* (Viktor Mravčík, Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky.
50. Mravčík, V., Rous, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Janíková, B., Drbohlavová, B., Tion Leštinová, Z., Vlach, T., Lucia, K., & Kozák, J. (2017). *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2016* (Viktor Mravčík, Ed.). Praha: Úřad vlády České republiky.
51. Mudry, T. E., & Strong, T. (2013). Doing Recovery Online. *Qualitative Health Research*, 23(3), 313–325. doi: 10.1177/1049732312468296
52. nabertekurz.cz. (nedat.). *Tým Naberte kurz*. Získáno 6. ledna 2020 z <http://www.nabertekurz.cz/kdo-jsme>.
53. Nechanská. (2018). *Péče o pacienty s diagnózou F63.0—Patologické hráčství v ambulantních a lůžkových zařízeních ČR 2011–2017*. Praha: ÚZIS ČR. Získáno 15. ledna 2020 z [https://www.uzis.cz/sites/default/files/knihovna/ai\\_2018\\_07\\_gambling\\_2017.pdf](https://www.uzis.cz/sites/default/files/knihovna/ai_2018_07_gambling_2017.pdf).
54. O’Leary, K., & Carroll, C. (2013). The Online Poker Sub-Culture: Dialogues, Interactions and Networks. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 613–630. doi: 10.1007/s10899-012-9326-9
55. Plichtová, J. (1996). Obsahová analýza a jej možnosti využitia v psychológii. *Československá psychologie: časopis pro psychologickou teorii a praxi*, 40(4), 304–314.
56. Raboch, J., Hrdlička, M., Mohr, P., Pavlovský, P., & Ptáček, R. (Eds.). (2015). *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch*. Praha: Hogrefe - Testcentrum.

57. Rodda, S. N., Dowling, N. A., & Lubman, D. I. (2018). Gamblers seeking online help are active help-seekers: Time to support autonomy and competence. *Addictive Behaviors*, doi: 10.1016/j.addbeh.2018.06.001
58. Rodda, S. N., Lubman, D. I., Iyer, R., Gao, C. X., & Dowling, N. A. (2015). Subtyping based on readiness and confidence: The identification of help-seeking profiles for gamblers accessing web-based counselling. *Addiction*, 110(3), 494–501. doi: 10.1111/add.12796
59. Rosenthal, R. (1992). Pathological Gambling. *Psychiatric Annals*, 22, 72–78. doi: 10.3928/0048-5713-19920201-09
60. Roznerová, T., & Mravčík, V. (2015). Hazardní hráčství a Jeho dopady—Kvalitativní výzkum patologických hráčů. *Adiktologie*, 15(4), 334–341.
61. Sedláková, R. (2014). *Výzkum médií: Nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada.
62. Sekretariát rady vlády pro koordinaci protidrogové politiky. (2019). *Souhrnná zpráva o plnění Akčního plánu realizace Národní strategie protidrogové politiky na období 2015–2018 pro oblast hazardního hraní*. Praha: Úřad vlády České republiky.
63. Sirola, A., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2018). Excessive Gambling and Online Gambling Communities. *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 1313–1325. doi: 10.1007/s10899-018-9772-0
64. stopzavislosti.cz. (nedat.). *Spolek Stop závislosti | pomoc se závislostí na hazardu—Poradenství pro gamblery a jejich blízké*. Získáno 6. ledna 2020 z <https://stopzavislosti.cz/>.
65. Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326. doi: 10.1089/1094931041291295
66. Suler, J. (2011). The Psychology of Text Relationships. In *Online Counseling*, 21–53. Elsevier. doi: 10.1016/B978-0-12-378596-1.00002-2
67. Suurvali, H., Hodgins, D., Toneatto, T., & Cunningham, J. (2008). Treatment Seeking Among Ontario Problem Gamblers: Results of a Population Survey. *Psychiatric Services*, 59(11), 1343–1346. doi: 10.1176/ps.2008.59.11.1343
68. Šťastná, L., Miovský, M., & Novák, P. (2009). *Manuál kódování mediálních sdělení o návykových látkách a tématech s nimi spojených: Uživatelská příručka*. Tišnov: Sdružení SCAN
69. Toneatto, T. (1999). Cognitive Psychopathology of Problem Gambling. *Substance Use & Misuse*, 34(11), 1593–1604. doi: 10.3109/10826089909039417

70. Trantina, F. (2016). Svépomocné skupiny pro patologické hráče v České republice. *Adiktologie*, 16(1), 58–62.
71. ÚZIS. (2020). *MKN-10*. <https://www.uzis.cz/cz/mkn/index.html>
72. Vacek, J. (2014). *Identifikace a řešení rizik spojených s hraním hazardních her: Příručka pro obce a jejich zastupitele*. Praha: Úřad vlády České republiky.
73. Vacek, J., & Vondráčková, P. (2014). Behaviorální Závislosti: Klasifikace, Fenomenologie, Prevalence a Terapie. *Česká a slovenská psychiatrie*, 2014, 110(3), s. 144-150.
74. Van der Maas, M., Shi, J., Elton-Marshall, T., Hodgins, D. C., Sanchez, S., Lobo, D. S., Hagopian, S., & Turner, N. E. (2019). Internet-Based Interventions for Problem Gambling: Scoping Review. *JMIR Mental Health*, 6(1), 65. doi: 10.2196/mental.9419
75. WHO. (2019). *ICD-11—Mortality and Morbidity Statistics*. Získáno 6. ledna 2020 z <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>.
76. Wood, R. T. A., & Wood, S. A. (2009). An evaluation of two United Kingdom online support forums designed to help people with gambling issues. *Journal of Gambling Issues*, 23, 5. doi: 10.4309/jgi.2009.23.1

# SEZNAM TABULEK

Tabulka 1: Popis jednotlivých forem sdělení .....	57
Tabulka 2: Četnost příspěvků dle druhu zprávy a formy sdělení.....	58
Tabulka 3: Četnost příspěvků typu reakce dle druhu sdělené.....	58
Tabulka 4: Četnosti příspěvků dle překryvů tematických rovin .....	60
Tabulka 5: Negativní jevy ve vztahu v kontextu osob blízkých .....	62

# SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Schématické zachycení obsahu sledovaných diskuzních vláken..... 95

# SEZNAM GRAFŮ

Graf 1: Četnost příspěvků dle jednotlivých kategorií osoby .....	54
Graf 2: Četnost příspěvků dle osoby .....	54
Graf 3: Četnost příspěvků dle pohlaví osoby .....	55
Graf 4: Četnost příspěvků dle pozice v diskuzi.....	55
Graf 5: Četnost příspěvků dle formy sdělení .....	56
Graf 6: Četnost příspěvků dle pozice v diskuzi.....	56
Graf 7: Zastoupení souhrnných tematických rovin .....	60
Graf 8: Četnosti příspěvků dle vztahových kategorií .....	61
Graf 9: Četnost příspěvků dle kategorií roviny závislosti a hráčství .....	71
Graf 11: Četnost příspěvků dle kategorie negativních jevů hazardního hráčství .....	72
Graf 10: Četnost příspěvků dle kategorie znaků hazardního hráčství .....	72
Graf 12: Četnost příspěvků dle finančních kategorií .....	79
Graf 13: Četnost příspěvků dle kategorií léčby .....	82
Graf 14: Četnost příspěvků dle kategorií druhů léčby .....	82
Graf 15: Četnost příspěvků dle zmíněného typu hazardní hry .....	86



# PŘÍLOHY

## Seznam příloh:

1. Příloha 1: Abstrakt diplomové práce v českém jazyce
2. Příloha 2: Abstrakt diplomové práce v anglickém jazyce

## Příloha 1: Abstrakt diplomové práce v českém jazyce

### ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

**Název práce:** Obsahová analýza vybraných diskuzních vláken s kontextem hazardního hráčství

**Autor práce:** Bc. Klára Khunová

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

**Počet stran a znaků:** 117/210790

**Počet příloh:** 2

**Počet titulů použité literatury:** 76

#### **Abstrakt:**

Tato diplomová práce se zaměřuje na deskripci aktivity přispěvatelů v rámci vybraných diskuzních vláken v kontextu tématu hazardního hráčství. Cílem práce je popsat obsahové, tematické a formální znaky aktivity přispěvatelů v rámci těchto vláken, tedy odpovědět na otázku: *Co a jak je komunikováno uvnitř diskuzí?* Výzkumný design je založen na kvalitativním přístupu s kvantitativními prvky a zvolený typ výzkumu je analýza dokumentů s využitím přístupu netnografie. Provedena byla obsahová analýza 874 příspěvků, tedy 20 vláken v rámci dvou diskuzních fór. Sledovány byly četnosti výskytu jednotlivých kategorií. Identifikováno bylo 5 souhrnných tematických rovin, popisujících prostřednictvím stanovených kategorií fenomén hazardního hráčství v rámci sledovaného diskuzního prostoru. Nejčetněji byla zastoupena rovina vztahu, dále pak rovina závislosti a hráčství, rovina financí, rovina léčby, a nejméně četná byla rovina hry. Diskuze nenesly znaky skupiny komunitního charakteru, identifikované přispěvatele tvořily především ženy a osoby v manželském či partnerském vztahu k hráči. Příspěvky představovaly především reakce a nejčetnější formou sdělení bylo sdílení názoru, rady a prosté sdělení.

**Klíčová slova:** hazardní hráčství, analýza diskuzních fór, osoby blízké

## Příloha 2: Abstrakt diplomové práce v anglickém jazyce

### ABSTRACT OF THESIS

**Title:** Content analysis of selected discussion threads in the context of gambling

**Author:** Bc. Klára Khunová

**Supervisor:** Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.

**Number of pages and characters:** 117/210790

**Number of appendices:** 2

**Number of references:** 76

#### **Abstract:**

This diploma thesis focuses on the description of contributors' activity within selected discussion threads in the context of gambling. The aim of this work is to describe the content, thematic and formal features of contributors' activity within these threads, i.e. to answer the question: *What and how is communicated inside discussions?* The research design is based on a qualitative approach with quantitative elements and the chosen type of research is document analysis, using a netnography approach. Content analysis of 874 posts was performed, in 20 threads in two discussion forums. The frequency of occurrence of individual categories was monitored. Five summary thematic levels have been identified, describing the phenomena of gambling within the monitored discussion space through specified categories. The most frequent was the level of the relationship, then the level of dependence and gambling, the level of finance, the level of treatment, and the least frequent was the level of game. The discussions did not bear the characteristics of a community group, the identified contributors were mainly women and persons in marital or partner relationships with the gambler. The contributions were mainly reactions and the most frequent form of communication was sharing of opinion, advice and simple sharing.

**Key words:** gambling, discussion forums analysis, close relatives