

Univerzita Karlova v Praze

1. lékařská fakulta

Studijní program: Specializace ve zdravotnictví

Studijní obor: Adiktologie



Bc. Lucie Gutkaisová

Motivace k účasti na hazardní hře a její význam v životě mladých mužů: Kvalitativní výzkum

Motivation to participate in gambling and its meaning in life of a young men: Qualitative research

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jaroslav Vacek

Praha, 2015

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů. Současně prohlašuji, že práce nebyla využita k získání stejného či jiného titulu.

Souhlasím s trvalým uložením elektronické verze mé práce v databázi systému meziuniverzitního projektu Theses.cz za účelem soustavné kontroly podobnosti kvalifikačních prací.

V Praze dne

Lucie Gutkaisová

Podpis.....

Poděkování

Děkuji Mgr. Jaroslavu Vackovi za cenné rady a odborné vedení diplomové práce. Současně děkuji respondentům za jejich čas, ochotu a otevřenost při provádění rozhovorů.

Bibliografický záznam

GUTKAISOVÁ, Lucie. Motivace k účasti na hazardní hře a její význam v životě mladých mužů: Kvalitativní výzkum. [Motivation to participate in gambling and its meaning in life of a young men: Qualitative research]. 88 s. 3 přílohy. Univerzita Karlova v Praze, 1. lékařská fakulta. Klinika adiktologie LF1 UK. 2015. Vedoucí magisterské práce Mgr. Jaroslav Vacek

Abstrakt

Východiska: Hazardní hry jsou neustále se rozvíjející oblastí patologického chování, které navíc díky technologickému pokroku nabývají dalších podob. Nejen v souvislosti s moderními technologiemi se objevují mladí lidé provozující hazard, kteří mohou představovat latentní riziko napříč celou společností.

Cíl: Hlavním cílem studie je vysledovat pomocí kvalitativních výzkumných metod motivaci mladých hráčů k účasti na hazardní hře. Přidruženým cílem je zjistit primární impulz k první hazardní hře, subjektivně pocíťované zisky a ztráty ze hry, vývoj hazardního hraní a srovnání motivů mladých mužů s různou mírou problému s hazardní hrou.

Metody: Respondenti byli vybíráni pomocí metody sněhové koule. Následně s nimi byly provedeny polostrukturované rozhovory. Dále byl všem participantům předložen záznamový arch zachycující sociodemografické odlišnosti a dotazník SOGS pro zjištění míry problému s hazardní hrou.

Výzkumný soubor: Výzkumný soubor tvoří celkem 10 respondentů mužského pohlaví ve věku od 18 do 26 let. Věkový průměr činí 23,1 let (nejmladší 18, nejstarší 26 let). Převažují středoškolsky vzdělaní participanté, přičemž polovina z dotazovaných v současné době studuje a menší polovina je zaměstnaná. Jeden z respondentů je nezaměstnaný. Nejčastěji hranou hazardní hrou se mezi respondenty ukazují sázky na sportovní výsledky.

Výsledky: Motivy k hazardnímu hraní lze rozdělit na sociální, materiální a psychologické, přičemž motivy sociálního charakteru se ukazují jako nejvlivnější.

Sociální motivy jsou zároveň nejčastějším motivem k první hazardní hře. Druhou příčku důležitých stimulů k hazardnímu hraní zauímají ekonomické či materiální motivy.

Klíčová slova: hazard, motivace, dospívající, mladí dospělí, patologické hráčství, kvalitativní výzkum

Summary

Background: Gambling games are evolving areas of pathological behavior, which, moreover, thanks to technological progress, take other forms. Not only in the context of the modern technologies are emerging young people engaged in gambling, who may represent a latent risk across the entire company.

Aims: The main objective of the study is to trace the use of qualitative research methods motivation of young players to participate in a gambling game. A related goal is to identify the primary impulse for the first gambling game, subjectively perceived gains and losses from the game, the development of a hazardous and comparison of the motives of the young men with varying degrees of problem gambling game.

Methods: Respondents were collected using snowballs. Subsequently, the semistructured interviews were made with them. Further was all participants presented the record sheet showing the socio-demographic differences, and a questionnaire SOGS to determine the extent of the problem with the gambling game.

Research file: The research consists of a total of 10 male respondents aged from 18 to 26 years old. The average age is 23,1 years (the youngest 18, the oldest 26 years). The most participants have secondary education, while half of the respondents currently studying and less than half are employed. One of the respondents are unemployed. The most commonly played game of chance between the respondents show bets on sports results.

Results: Motives for gambling can be divided into social, economic and psychological, with themes of social character of the show as the most influential. Social themes are the most common primary motive for the first gambling game. The second crucial stimulus to the first gambling are economic motives. Economic or material motives are second important incentives to gambling.

Keywords: gambling, motivation, adolescents, young adults, pathological gambling, qualitative research

OBSAH

ÚVOD: teoretický rozbor problému a současný stav poznatků	9
TEORETICKÁ ČÁST	12
1. Základní terminologie	12
1.1 Hra	12
1.2 Hazard	12
1.3 Hazardní hra	14
1.3.1 Typy a formy hazardních her	15
2. Patologické hráčství	20
2.1 Fáze patologického hráčství	22
2.1.1 Fáze výher	22
2.1.2 Fáze prohrávání	23
2.1.3 Fáze zoufalství	23
2.1.4 Fáze rezignace	24
2.2 Vývoj patologického hráčství v populaci	24
2.3 Role věku v patologickém hráčství	25
2.3.1 Hazard u mladé generace	25
2.3.2 Rizika hazardu pro děti a dospívající	26
2.4 Role pohlaví v patologickém hráčství	26
2.4.1 Muži	26
2.4.2 Ženy	27
2.5 Prevence patologického hráčství	28
2.6 Léčba patologického hráčství	30
2.6.1 Krizová intervence	30
2.6.2 Rezidenční léčba	31
2.6.3 Možnosti léčby u dospívajících	32

3.	Motivace.....	35
3.1	Motiv.....	35
3.2	Zdroje motivace.....	38
3.2.1	Potřeby.....	38
3.2.2	Instinkty.....	40
3.2.3	Pudy.....	40
3.2.4	Zájmy.....	41
3.2.5	Hodnoty a postoje.....	41
3.3	Motivace k hazardním hrám.....	42
4.	Mladá generace.....	45
4.1	Adolescence.....	45
4.2	Mladá dospělost.....	47
PRAKTICKÁ ČÁST.....		49
5.	Výzkumné cíle a otázky.....	49
6.	Výběrový soubor, použité metody.....	49
6.1	Kvalitativní výzkum.....	49
6.2	Výzkumný soubor a jeho nominace.....	49
6.3	Metody získávání dat.....	50
6.4	Metody analýzy dat.....	51
7.	Etické aspekty práce.....	52
8.	Výsledky.....	53
8.1	Emoce.....	53
8.2	Motivy ke hře.....	55
8.3	Zisky ze hry.....	59
8.4	Ztráty ze hry.....	61
8.5	Počátek hraní.....	63
8.6	Vývoj hraní.....	65
8.7	Srovnání respondentů s různou mírou problému s hazardní hrou.....	68

8.7.1	Emoce	69
8.7.2	Motivy ke hře	69
8.7.3	Zisky ze hry	70
8.7.4	Ztráty ze hry	70
8.7.5	Počátek hraní	70
8.7.6	Vývoj hraní.....	70
8.8	Souhrn výsledků	71
Diskuze a závěr		73
Použitá literatura.....		77
Přílohy.....		80

ÚVOD: teoretický rozbor problému a současný stav poznatků

Problematika sázení a hazardních her se vyskytuje napříč širokou společností, ve všech věkových a sociálních skupinách. Tento fenomén je navíc velmi dostupný a společností tolerovaný. Patologické hráčství je podle Machové a kol. (2009) řazeno mezi návykové a impulzivní poruchy. V případě dětí a mladistvých mluví autorka výhradně o patologické hře na hracích automatech. Podle Kaliny (2008) mládež vidí hazard jako zkrácenou cestu k vyšší ekonomické úrovni či zkrátka jen jako prostředek ke zbavení se nudy či nalezení nového životního smyslu.

Podle Nešpora (2001) jsou děti a dospívající schopni vytvořit si závislost mnohem rychleji, již během několika týdnů či měsíců. Průměrná délka vzniku závislosti u této rizikové skupiny je 1-3 roky. To potvrzují i výsledky rozsáhlého školního dotazníkového šetření ESPAD/NASUD, které proběhlo v roce 2003. Výsledky ukazují, že hraní na hazardních automatech převažuje výrazně u chlapců. „*Výskyt pravidelného hraní se v dospívání u chlapců zvyšuje s věkem. Alespoň jednou za měsíc hrálo na automatu o peníze 6,3 % šestnáctiletých, ale mezi osmnáctiletými to byl již každý desátý. Zanedbatelné nejsou ani procenta těch, kdo hrají o peníze alespoň jednou týdně (2,7 % šestnáctiletých chlapců, 4 % osmnáctiletých)*” (Csémy & Nešpor, 2005, str. 433).

V celopopulační studii prováděné NMS a agenturou SC&C v roce 2012 se ukázalo, že lidé ve věku 25-34 mají oproti jiným věkovým skupinám nejčastější celoživotní zkušenost s hraním sázkových her. Mladší respondenti spadající do věkové skupiny 15-24 let naopak uvádí jako nejčastější formu hazardního hraní pomocí elektronických herních zařízení a sázení přes internet. (Mravčík a kol., 2014).

Ševčíková a kol. (2014) poukazuje na fakt, že internet a digitální technologie se staly součástí každodenního života většiny mladých lidí. Autorka dále uvádí, že mladí uživatelé internetu dokáží být připojeni 24 hodin denně z nejrůznějších zařízení i míst. Proto vidím jako nejrizikovější oblast počátku patologického hráčství u této cílové skupiny zejména v online sázení.

Internetový hazard se objevuje již v roce 1995. Kalina (2008) popisuje, že začátečníci nejprve projdou vstupním školením a poté je jim umožněn vstup do virtuální sociální

sítě gamblersů. Zpočátku lze hrát bez financí, ale následně je internetový hazard začne lákat na výhodné nabídky a slevy.

Za největší problém mladých gamblersů považuje Kalina (2008) fakt, že se toto chování mnohdy rozvíjí z nedůsledné výchovy rodičů, kdy například mladého hráče neustále podporují kapesným, které on vždy vloží do hry. Dospívajícímu se podaří s rodiči manipulovat často velmi dlouho, než si dospělí uvědomí závažnost problému a navštíví i se svým potomkem odbornou pomoc (Kalina, 2008).

Internetový hazard je pro dospívající lákavý a dostupný i proto, že v něm lze jen těžko kontrolovat plnoletost.

Praktická část práce se bude zabývat zejména motivací mladých lidí k účasti na hazardních hrách. Proto je důležité objasnit si i tento pojem.

Říčan (2010) popisuje motivaci jako souhrnné působení různých motivů. Motivy dále vysvětluje jako faktory, které uvádí do pohybu. V přeneseném smyslu jde tedy o psychický pohyb, pohyb myšlenek, představ, rozhodnutí, přání, apod. Motiv lze obecně nazvat jako faktor, který uvádí do pohybu jakoukoliv činnost či proces (Říčan, 2010).

U drogových závislostí se uplatňuje tzv. systém odměny, kde dochází ke změnám v motivaci ke droze a ke zdrojům přirozené odměny (Kalina, 2015).

Kalina (2015) mluví v této souvislosti o 2 základních konceptech motivace. První z nich je tzv. motivační teorie protijdoucích procesů znamená, že protijdoucí procesy odráží změnu drogou vyvolaného emočního stavu z pozitivního (odměna) na negativní (abstinenční stav). Druhá koncepce motivace ke droze je založená na principech podmiňovacího posilování, vytvoření motivační významnosti a na podnětové motivaci (Kalina, 2015).

Kudrle (2013, podle Kalina, 2015) dále rozebírá kořeny vzniku závislosti jako takové, za kterými stojí hlubší motivace a potřeby s psychologickými, biologickými a existencionálními kompetenty.

V první řadě jde podle autora o potřebu vyhnout se bolesti a nalézt zklidnění. Úleva od psychické i fyzické úlevy je zde klíčovým faktorem. Autor sem řadí i bolest z prožívané nudy, z pocitů neuspokojení a odlišnosti od druhých a z nízkého sebehodnocení, což je

velmi dobře aplikovatelné i na problematiku nelátkových závislostí, tedy i na patologické hráčství.

Dalším důležitým faktorem je podle autora potřeba cítit se energický, výkonný, bezproblémový, potřeba zbavit se svých vnitřních zábran a dosáhnout pocitu euforie a radosti.

Za existencionální kompetence lze považovat potřebu smyslového i rozumového přesahu v zážitku splynutí či sebe překročení jednoty se sebou a s druhými (Kalina, 2015).

Kudrle (2013, podle Kalina, 2015) v této souvislosti hovoří pouze o psychoaktivních látkách, Kalina (2015) však dodává, že uváděným veličinám motivací a potřeb odpovídají i nelátkové procesy.

S tímto tvrzením souhlasí i Orel (2012), který připomíná, že patologické hráčství má řadu podobných znaků jako závislost na psychoaktivních látkách. Podobné principy práce se uplatňují i v terapii (Orel, 2012).

TEORETICKÁ ČÁST

1. Základní terminologie

V oblasti hazardních her je obzvláště důležité objasnit si terminologii, jelikož jednotlivé pojmy jsou si velmi podobné a mnohdy se vzájemně překrývají, což může vést k neúmyslným záměnám a nedorozuměním.

1.1 Hra

Slovo hra má mnoho významů, které se liší podle pohledu, z kterého na něj nahlížíme. Prunner (2008) hru primárně charakterizuje jako činnost, ze které by se neměla vytvářet užitková hodnota. Pokud se přeci jen nějaký užitek vytvoří, měl by být výhradně sekundárním produktem hry. Spontánnost je druhým znakem hry, jelikož obecně by ke hře mělo docházet pouze ze svobodné a dobrovolné vůle. To samozřejmě neplatí u hazardních hráčů, kde se hra často stává zdrojem obživy (Prunner, 2008).

Hartl, Hartlová (2000) řadí hru spolu s učením a prací mezi základní lidské činnosti. U dospělých jedinců jsou ve hře důležitá pravidla, zatímco děti jsou ke hře motivovány zejména prožitky.

Podle Zapletala (1986) je hra aktivním a dynamickým procesem, který dokáže zaměstnat duševní i tělesné schopnosti jedince.

Charakter hry dokáže říct mnoho o osobnostním temperamentu jedince. Člověk, který je plně pohlcen hrou se mnohdy přestává kontrolovat a hráč se tak projeví ve své skutečně přirozené podobě. Hru proto lze použít i jako cenný diagnostický nástroj, který pomůže odhalit skryté vlastnosti jedince. Z nežádoucích vlastností se nejčastěji při hře objevuje agresivita, sklony k podvádění, neschopnost přijmout porážku, sklon k bezmyšlenkovitému riskování, apod. Povahu člověka lze odhalit také pomocí volby druhu herní činnosti či díky vyhýbání se určitým aktivitám (Prunner, 2008).

1.2 Hazard

Nešpor (2011) nadřazuje pojem „hazard“ nad pojmem „hazardní hra“, jelikož tento pojem mu přijde velmi zavádějící a neodpovídá známému a rozšířenému anglickému slovu „gambling“. Hráči si při hazardu kupují možnost či iluzi výhry. Nešpor (2001)

dále uvádí, že velkou úlohu u problémů způsobených hazardem mají zejména peníze a materiální hodnoty.

Prunner (2008) uvádí slovo hazard v těsné souvislosti s hazardní hrou. Slovo hazard má svůj původ ve středověku, jelikož se zřejmě odvodilo z arabského „azzahr“, které popisovalo název hracích kostek. Některé jazyky tento pojem spojují s riskováním, které jedinci podstupují v honbě za šťastným osudem, závislým však z velké části na náhodě (Prunner, 2008).

Hazard a peníze

Podle Nešpora (2011) je pro hazard typické zejména vzrušení, které je způsobeno vidinou výhry. Toto vzrušení způsobuje zřejmě metabolismus dopaminu, který působí rovněž například při rozvoji závislosti na tabáku, pervitinu, či kokainu. Tuto teorii potvrzuje skutečnost, že nekontrolované hazardní hraní se někdy objevuje při počátku léčby antiparkinsoniky, tedy léků používaných k léčbě Parkinsonovy nemoci. Tyto léky ovlivňují právě zmiňovanou hladinu dopaminu. Mnohdy po vysazení antiparkinsonik mizí u pacientů rovněž nutkání k hazardnímu hraní (Nešpor, 2011).

Pro hazardní hráče je typické, že se točí v bludném kruhu, jelikož finanční problémy a dluhy je nutí k dalšímu hazardu. Problémy tak neustále narůstají (Nešpor, 2011).

Nešpor (2011) dále upozorňuje na fakt, že peníze v tomto případě působí jako podnět, který vyvolává bažení či zhoršení sebeovládání ve vztahu k hazardu. Proto je patologickým hráčům doporučováno nenosit u sebe větší finanční částky. Rizikové jsou rovněž zaměstnání, kde je snadný přístup k penězům (Nešpor, 2011).

Rizikový hazard

Nešpor (2011) tak označuje stav, kdy hazard zatím nepůsobí vážnější psychologické či sociální problémy, ale je zde nadprůměrné riziko vývoje tohoto stavu k patologickému hráčství. Samotný rizikový hazard tedy není oficiální diagnostickou jednotkou. Odlišit rizikový hazard a tzv. „hráčství a sázkařství“ (popsané dále) je velmi obtížné. Přesto Nešpor (2011) vyzdvihuje důležitost této kategorie. Zjištění rizikového hazardu může být důvod ke krátké intervenci, jejíž důležitost je nesporná.

Problémový hazard

Tento pojem má opět velkou podobnost s již zmiňovaným hráčstvím a sázkařstvím. Jeho použití je zejména v anglicky mluvících zemích. Je definován jako chování, které působí problémy spojené s finančními a časovými ztrátami, které jdou dále ruku v ruce s negativními důsledky jak pro samotné hráče, jejich okolí, ale i celou společnost (Nešpor, 2011).

Williams, Westová, & Simpson (2014) popisují problémového hráče jako jedince, který se nadměrně věnuje hazardním hrám, ztrácí kontrolu nad svým hraním a není schopen omezit toto patologické chování i přes jeho negativní důsledky. Hráčství lze rozdělit podle stupňů závažnosti od mírného po nejvíce závažné. Závažné patologické hráčství je rovněž označováno pojmem patologické hráčství (Williams, Westová, & Simpson, 2014).

Hráčství

Hráčstvím lze nazvat jakékoliv lidské jednání jejímž základem je nevratná investice za účelem zisku, kterého se jedinec snaží dosáhnout na základě náhody. V případě her vyžadující určitou dovednost, je zisk založen na nejistém výsledku (Konceptní rámec škodlivého hráčství, 2013).

Nešpor (2011) dále hovoří o hráčství a sázkařství, které představuje samostatnou diagnostickou kategorii. Nalezneme ji v Mezinárodní klasifikaci nemocí (MKN-10) ve skupině s názvem „faktory ovlivňující zdraví a kontakt se zdravotnickými zařízeními“.

V MKN-10 je sázkařství a hráčství definováno jako „*časté hraní pro vzrušení nebo jako pokus vyhrát peníze: lidé této kategorie budou svůj zvyk pravděpodobně držet na uzdě, jestliže budou muset čelit těžkým ztrátám nebo jiným nepříznivým důsledkům*“ (Nešpor, 2011, str. 159). Autor dále upozorňuje na důležitost zachování sebeovládání u této kategorie, což je největší rozdíl oproti patologickému hráčství.

1.3 Hazardní hra

Prunner (2008) definuje hazardní hru jako určitou strategii lidského chování, při kterém se uplatňuje zejména rizikové rozhodování a dochází k potlačení faktoru zodpovědnosti.

Dále autor uvádí v případě hazardní hry jako typické, že hráč při ní prožívá vzrušení související s možností zisku či ztráty, což přirozeně podněcuje jeho soutěživou stránku.

Nešpor (1994) o hazardní hře hovoří tehdy, když je ve hře možnost výhry a peníze, za které si lze výhru či alespoň její iluzi zakoupit. Materiálním hodnotám připisuje v souvislosti s hazardem velkou úlohu.

1.3.1 Typy a formy hazardních her

Automaty

Nešpor (1994) upozorňuje, že tato forma hazardní hry se začala rozvíjet zejména po listopadu 1989, což pozoruje zejména díky většímu množství svých pacientů. Existují dva typy automatů: zábavní a výherní. Zábavní automaty hráči dávají za peníze čas. V tomto případě se tedy o hazardní hru vlastně nejedná. Prunner (2008) dělí automaty obdobně. Zábavní automaty popisuje jako přístroje na zábavu, kterou lze neustále prodlužovat. Dále varuje před riziky, které zábavní automaty přináší. V první řadě jde o velké množství času věnovanému tomuto druhu činnosti. To vidí autor jako problém zejména u dospívajících, kterým doba strávená u zábavních přístrojů může následně chybět při jejich celkovém rozvoji. Další riziko spojené opět s mladou generací je fakt, že herní automaty obsahují prvky různých forem agresivity, násilí a neúměrného riskování. Tyto negativní podněty pak mohou působit na mladé lidi, kteří si teprve utváří názory a životní postoje. Takový druh činnosti pak může zásadním způsobem ovlivnit jejich psychosociální vývoj. Do kategorie zábavních přístrojů řadí autor i počítačové hry, kde velmi varuje před nesprávným užíváním, které může mít devastační důsledky (Prunner, 2008). Nešpor (1994) uvádí podobná rizika spojená se zábavními automaty. Především u dětí a dospívajících jde zejména o nesprávně strávený čas, kdy mu díky hře nezbyde čas na školu, rozvíjení mezilidských vztahů, což může vést k zaostávání mezi svými vrstevníky. Tento typ hry navíc může u dětí zvýšit riziko epilepsie (Nešpor, 1994).

Výherní automaty na rozdíl od zábavních, prodávají hráči možnost výhry. Proto se zde již dá hovořit o hazardní hře (Nešpor, 1994). Prunner (2008) upozorňuje již na samotný klamný název těchto přístrojů jako výherních. Podle něj jsou všechny automaty vyrobeny a naprogramovány tak, aby ve výsledku přinesly přínos jejich majiteli, nikoliv hazardnímu hráči.

Dále se výherní automaty mohou rozdělit na „lehké“ a „těžké“, což souvisí s výší vkladu a s tím, jaký finanční obnos je v sázce. Nešpor (1994) však uvádí, že toto dělení nemůže mít ostrou hranici, jelikož jde o subjektivní záležitost. To, co někdo může považovat za malou prohru, může být pro jiného hráče životní katastrofou. Navíc je pravdou, že některé automaty umožňují výměnu programu, kdy se může ve vteřině z tzv. lehkého hraní stát těžké (Nešpor, 1994).

Kasina

Nešpor (1994) uvádí, že kasina jsou méně přitažlivá pro širší vrstvy populace, avšak o to více jsou nebezpečná. Velká výhra mnohdy nastartuje chorobný návyk velmi rychle. Naopak velká prohra může způsobit velké množství životních problémů a krizí a to i v případě, kdy se nejedná o chorobné hráčství (Nešpor, 1994).

Prunner (2008) nazývá kasina místem, které je nyní dostupné všem sociálním vrstvám s podmínkou dovršení 18 let. Podle něj jsou však kasina nejvíce přitažlivé právě pro mladé hráče.

Currieová (2012) hazardní hráče upozorňuje, aby si uvědomili, že v kasinech jde zejména o podnikání. Dále připomíná hlavní záměr podnikání, kterým je vydělávat peníze, nikoliv je rozdávat. Přestože je kasino představováno jako zábavní podnik, lákadla, která na hráče v této místnosti čekají, však dokáží změnit jejich touhu po prosté zábavě v očekávání výhry.

Nešpor (1994) tuto úvahu potvrzuje historkou svého amerického známého, který při návštěvě kasina v Las Vegas zjistil při rozhovoru s jeho majitelem velmi zajímavý poznatek. Zeptal se totiž majitele, kolik návštěvníků musí do kasina přijít, aby mohl zaplatit všechen personál a ještě něco vydělat. Majitel firmy na tuto otázku měl velmi jednoduchou odpověď, která zněla: „Stačí jeden“ (Nešpor, 1994).

Currieová (2012) dále upozorňuje na neustálý nárůst kasin, která soutěží o přízeň hráčů. V kasinech je zřejmě zaměstnaný tým lidí, skládající se pravděpodobně i z psychologů, kteří vymýšlí, jak si své zákazníky déle udržet. Nejvybavenější kasina tedy disponují stolními hrami, jako jsou kostky, ruleta, blackjack, baccarat a nejrůznější pokerové hry. Nejoblíbenější však přesto zůstávají výherní automaty, kde bývá zpravidla nejvíce hráčů. Výrobci výherních automatů navíc kvůli atraktivitě neustále mění jejich vzhled. Stejně zůstávají jen pro všechny hráče známé obrázky. Existují i internetové výherní

automaty, které lze ovládat z pohodlí domova. Mezi oblíbené také patří videopokoerové stroje, u kterých mají hráči (nesprávný) pocit, že lze výhru ovlivnit pomocí vlastních dovedností. Není proto divu, že jsou to právě výherní automaty, které přinášejí majitelům kasina největší zisky (Currieová, 2012).

Kurzové sázky

Prunner (2008) hovoří o velkém rozkvětu tohoto způsobu sázení v posledních letech. Uvádí také, že nyní již nejde pouze o sázení na koňské dostihy, které byly populární zejména v minulosti a hráči, kteří prohráli tímto způsobem velké množství peněz, nebyli nijak výjimeční. Dnes se však rozmáhá především sportovní sázení, které stále častěji probíhá i bez přímé účasti na dané sportovní události. Tento druh sázení oslovuje široké spektrum populace a objevují se neustále noví „profesionálové“, kteří sledují sestavy a výsledky různých týmů, aby mohli lépe odhadnout výsledek. Mezi nejoblíbenější sázkařské sporty autor řadí fotbal, basketbal a tenis. Nárůst jedinců provozujících tento typ hazardní hry připisuje autor tomu, že sázkové společnosti začaly budovat své pobočky v blízkosti míst, kde se lidé shromažďují, aby sledovali právě sportovní utkání. Dnes si již lze vsadit přímo ve sportbaru či restauraci, což nutí hráče podlehnout atmosféře, zvláště když jsou posilněni alkoholem. Takové prostředí mnohdy donutí k sázce i ty jedince, kteří by si za normálních okolností nevsadili (Prunner, 2008).

Karetní hry

Karetní hry vznikly již ve 12. Století, v Číně. Nešpor (1994) upozorňuje, že ne všechny karetní hry lze zařadit do hazardních her. Velmi nebezpečnou kombinací je podle autora spojení karetních her a alkoholu. Alkohol je totiž schopný otupit zbývající zdravý rozum u jedince. Problémy při hře ho navíc mohou přivést k další konzumaci alkoholu. Výsledkem zpravidla bývá tzv. kombinovaná závislost. Nešpor (1994) uvádí, že v takovém případě je nutné, aby jedinec přestal s obojím.

Prunner (2008) dodává, že karetní hry jsou v České republice velmi oblíbenou zábavou ve společnosti přátel, na dovolených a o víkendech. Nejsou ale výjimkou ani domácnosti, kde se provozují karetní hry i při běžných všedních večerech. Tyto případy nelze považovat za nežádoucí chování či hazard. Existuje však karetní hraní, které vykazuje znaky patologického hráčství. Karetní hráči jsou často svou hrou zaměstnáni i po dobu několika hodin, mnohdy v zakouřeném prostředí a pod vlivem alkoholu, který

je často donutí k velkému riskování a obrovským sázkám, kterých následně litují (Prunner, 2008).

Hra v kostky

Nešpor (1994) ji označuje jako starobylou formu hazardu. To potvrzuje i Currieová (2012), která v souvislosti s kostkami hovoří o předrenesančním období, tedy cca 3500 let před Kristem. Z tohoto období se nám dochovaly egyptské malby kostek, které v té době byly vyřezávány z ovčích kopyt. Desáté století je v souvislosti s kostkami známé tím, že se tato hra rozšířila do všech kultur a těšila se veliké oblibě. Velitelé křížáckých vojsk však museli hru v kostky svým vojákům zakázat, jelikož vojáci dokázali v kostkách prohrát vše, včetně svého ošacení (Currieová, 2012).

Skořápky

Prunner (2008) hovoří v souvislosti se skořápkami o minulosti, kdy jsme mohli na ulicích potkat organizované skupiny lidí z východní Evropy. S poklesem oblíbenosti této hazardní hry se zmenšil i počet míst, kde lze tuto činnost provozovat.

I podle Nešpora (1994) tzv. skořápkáře v Praze již téměř nepotkáme. Autor však hovoří o tom, že se k nám dostávají jiné hry, především ze západu. Popisuje případ ženy z USA, která byla chorobnou hráčkou binga.

Loterie

Prunner (2008) považuje loterii za skupinu pravidelného sázení. Tato činnost je provozovaná pomocí sázkových tiketů. V České republice je to Sportka, která přilákala jedince již v dobách, kdy ještě neexistovaly hrací automaty či kasina. Je však pravdou, že většina lidí, kteří tento druh hazardní hry provozovali, vkládali přijatelnou částku peněz, která jejich domácnost nezruinovala, ale zároveň jim zachovala tolik žádanou naději na výhru (Prunner, 2008).

I Nešpor (1994) se zamýšlí nad Sportkou. Uvádí, že nebezpečnost této hazardní hry je snížena tím, že hráči mají možnost sázek pouze jednou týdně a sázky v tomto případě většinou nenabývají větších finančních rozměrů. Nešpor (1994) však připouští, že i v tomto případě nelze vyloučit chorobné hráčství. Nebezpečí vidí i ve stíracích losech zejména proto, že jejich výsledek se hráč dozvídá poměrně rychle a může pak ihned svou sázku opakovat. Z praxe uvádí autor případ muže, který si chtěl prodejem stíracích

losů přivydělat. Avšak vidina výhry ho zlákala k tomu, že všechny losy setřel, nic nevyhrál a nadělal si velké dluhy.

Sázení přes internet

Prunner (2008) hovoří o novém fenoménu moderní doby, kterým je internetové sázení. To bezesporu souvisí s neustále se rozvíjejícími moderními technologiemi a stále větší dostupností internetu. Online sázení láká své hráče mnoha způsoby. Jedním z nich je například připsání finančního obnosu na nově zřízený účet, což přiláká zejména méně majetné jedince. Jiní jedinci se k tomuto druhu hazardní hry uchylují zejména díky anonymitě, kterou internet obecně zaručuje. Nově se začíná objevovat také sázení pomocí mobilního telefonu, které by se mělo do budoucna ještě více zinovovat a zpřístupnit. (Prunner, 2008).

Hazard na internetu s sebou nese více rizikových faktorů zejména díky nepřetržitému přístupu ke hře, možnosti hrát ve stavu intoxikace a velké anonymitě (Williams, Westová, & Simpson, 2014).

Nešpor (1994) dále upozorňuje, že uvedený seznam hazardních her není úplný. Připouští, že je velmi neostrá hranice mezi hazardní a nehazardní hrou. Hazardním hráčům proto radí pokud možno vyhýbat se všemu, co by hazardní hru byť jen vzdáleně připomínalo (Nešpor, 1994).

2. Patologické hráčství

Patologické hráčství bylo jako diagnostická jednotka poprvé zařazeno do klasifikace nemocí Americké psychiatrické asociace v roce 1980. V České republice se diagnóza patologického hráčství začala oficiálně používat 1. 1. 1994, tedy dnem, kdy vstoupila v platnost MKN-10 (Nešpor, 2011). Prunner (2008) definuje patologické hráčství jako přímý produkt hazardní hry.

Patologické hráčství (F63.0) podle MKN-10

Podle MKN-10 mezi příznaky patologického hráčství patří:

1. Výskyt dvou nebo více epizod hráčství během období nejméně jednoho roku.
2. Zmíněné epizody pro jedince nejsou nijak výnosné, ale opakují se i přes vyvolanou tíseň a narušování každodenního života.
3. U jedince se objevuje silné puzení ke hře, které lze jen velmi těžce ovládnout. Jedinec není schopen vlastní silou vůle hře odolat.
4. Tuto činnost doprovází myšlenky a představy hraní, kterými je jedinec zaujat (Nešpor, 2011).

Nešpor (2011) upozorňuje zejména na příznak č. 3, tedy na zhoršené sebeovládání, které považuje za klíčové u všech návykových nemocí. Naopak zaujatost myšlenkami na hru považuje stejný autor za velmi subjektivní, jelikož jedinec si mnohdy nemusí své zaujetí vůbec uvědomovat.

Patologické hráčství podle DSM-IV

Diagnostická kritéria pro patologické hráče podle Diagnostického a statistického manuálu Americké psychiatrické asociace (DSM-IV) jsou následující:

1. Zaujatost hazardní hrou (např. znovu prožívání minulých zážitků související s hazardní hrou, plánování další hazardní hry, uvažování o tom, jak si opatří prostředky k další hazardní hře).
2. Aby bylo docíleno žádoucího vzrušení, je třeba zvyšovat množství peněz vkládaných do hazardní hry.
3. Opakované a neúspěšné pokusy hazardní hru ovládat, redukovat nebo s ní přestat.

4. Při pokusech o omezení hazardní hry nebo její ukončení, se dostávají pocity neklidu a podrážděnosti.

5. Hazardní hra je používána jako prostředek k úniku od problémů nebo ke zmírnění dysforické nálady (např. pocity bezmocnosti, viny, úzkosti, deprese).

6. Po ztrátě peněz při hazardní hře přichází návrat k hazardní hře ve snaze vyhrát ztracené peníze nazpět.

7. Lhaní příbuzným, terapeutovi nebo jiným lidem, s cílem zakrýt rozsah vlastního zaujetí hazardní hrou.

8. Páchání ilegálních aktivit jako je padělání, podvodů, krádeží nebo zpronevěry kvůli hazardní hře.

9. Ohrožení či ztráta důležitých blízkých vztahů, zaměstnání, vzdělání nebo kariéry kvůli hazardní hře

10. Spoléhání na druhé, ohledně půjčování finančních prostředků, čímž se mírní zoufalá finanční situace, která vznikla v důsledku hazardního hraní (Prunner, 2008).

Nešpor (2011) vidí definici DSM-IV jako propracovanější a lépe využitelnou v praxi. Je zřejmé, že mnozí odborníci si u nejasných případů k určení diagnózy mohou vypomoci právě touto definicí.

Prunner (2008) rozebírá v souvislosti s patologickým hraním i diagnostická kritéria DSM-IV, podle kterých se určují látkové závislosti. Za nejdůležitější odlišnost autor uvádí fakt, že v případě patologického hráčství vzniká pouze psychická či psychosociální závislost, což je přirozeně způsobeno tím, že při samotné herní činnosti do těla neproniká žádná toxická látka, přestože je známý souběžný výskyt problémů s návykovými látkami u patologických hráčů. Patologické hraní ovlivňuje fyzický stav pouze sekundárně. S abstinenčními příznaky typickými pro látkové závislosti se u patologického hráčství však nesetkáme (Prunner, 2008).

Mimo příznaků existují i kritéria, která vylučují jedinci stát se patologickým hráčem. Podle MKN-10 je takovým kritériem sociopatická osobnost. Nešpor (2011) k tomu dodává, že v tomto případě jde pouze o formální záležitost, jelikož ohrožení návykovými nemocemi je u této skupiny jedinců mnohem větší než u běžné populace. DSM-IV naopak umožňuje diagnostikovat obě tyto poruchy současně. Patologické hráčství by dále nemělo být diagnostikováno u osob, u kterých se nekontrolovaný hazard projevuje jako manická ataka (Nešpor, 2011).

Prunner (2008) dodává, že člověka, který se občas účastní hazardních her, nelze považovat za patologického hráče, i v případě, že mu hazardní hra působí určitou újmu, kterou může být prohraný finanční obnos či pozdní příchod domů způsobený hazardní hrou.

S odhlédnutím od všech formálních záležitostí Nešpor (2011) dodává: „*Patologickým hráčem se nemůže stát člověk, který se všem formám hazardu důsledně vyhýbá*” (Nešpor, 2011, str. 15).

Existuje řada vyšetřovacích a diagnostických nástrojů, které pomohou odhalit patologické hráčství u konkrétního jedince. Nejznámějším z nich je dotazník „South Oaks Gambling Screen” (SOGS). Autory tohoto diagnostického nástroje jsou Leiseur a Blume (1987). SOGS má celkem 20 položek a je určen výhradně k určení patologického hraní (Prunner, 2008). Jeho použití i vyhodnocení je velmi snadné. V praktické části je předložen respondentům pro zjištění míry problému s hazardní hrou.

2.1 Fáze patologického hráčství

Nešpor (1994) uvádí, že není možné každého, kdo prohraje větší množství peněz ihned zařadit do kategorie chorobného hráče. Podobně je tomu i u alkoholu a jiných návykových látek. Alkohol i drogy mohou způsobit mnoho problémů lidem, kteří na nich nemusí být závislí. Jako příklad autor uvádí dopravní nehody pod vlivem návykové látky, úrazy, jaterní onemocnění či duševní poruchy. Hazardní hra může však i podobně jako návykové látky vést ke vzniku závislosti. Nešpor (1994) proto uvádí rozdělení dráhy chorobného hráče na několik fází. Následující rozdělení pochází ze Spojených států.

2.1.1 Fáze výher

Patologické hráčství, stejně jako většina jiných problémů přichází nepozorovaně a nenápadně. Zpočátku hraní nepřináší větší problémy. Lidé v této fázi často fantazírují nad velkými výhrami. Velká výhra v této fázi bývá neštěstím, která velmi urychluje celý průběh. Hráči přirozeně touží po opakování výhry či získání ještě většího množství peněz. Hráč začíná hýřit optimismem a začíná zvyšovat sázky a hrát stále častěji. Pokud dříve hrál ve společnosti, nyní zpravidla přechází k osamělé hře. Často se chlubí, že vyhrál, i když mnohdy nemusí mluvit pravdu (Nešpor, 1994).

Podle Prunera (2008) se tato fáze objevuje častěji u mužů, kde se projevuje jejich větší soutěživost. Díky výhře jedinec zažívá různé pocity jako je pocit vyššího postavení, vyššího mínění o sobě samém, vyšších schopností a kvalit (Prunner, 2008).

2.1.2 Fáze prohrávání

Prunner (2008) popisuje tuto fázi jako typickou svou snahou získat zpět vše ztracené. Hráči proto mnohdy zběsile sází ve snaze získat zpět prohrané peníze. Tímto neuváženým způsobem vkládají do hry ještě větší finanční obnos a navyšují tak své ztráty. Jejich problémy tedy ještě narůstají (Prunner, 2008).

Podle Nešpora (1994) tato fáze už většinou představuje chorobné hráčství. Jedincovy myšlenky se točí zejména kolem hraní, s hraním již nedokáže přestat. Období prohrávání mohou střídat pokusy o regulaci hry či o úplně ukončení hraní. Hráč si již často půjčuje finanční prostředky. Hraní zatajuje své rodině a blízkým lidem. Ke druhým se chová bezohledně. Nesplácí dluhy, naopak si půjčuje další částky peněz. Svému zaměstnání již nepřikládá takovou důležitost, má na něj stále méně času i energie. V rodině se mnohdy objevují problémy. Hráči v této fázi bývají neklidní, podráždění a uzavření. Přestávají pečovat o své zdraví. Nejsou schopni splácet své dluhy. K tomu se navíc může přidat snaha začít získávat peníze nezákonnými způsoby (Nešpor, 1994).

2.1.3 Fáze zoufalství

Podle Nešpora (1994) má hráč nyní poškozenou pověst. Většinou již probíhá soudní jednání, s čímž souvisí podmíněné či nepodmíněné tresty, odloučení od rodiny a přátel, hráč zůstává sám. Čas stále marní přemýšlením o hře, i když nadále prohrává. Hráči obvykle obviňují za své neštěstí jiné. Lituji se, propadají depresi a beznaději. Jsou typické i výčitky svědomí, které však bez konkrétní činnosti k ničemu nepomáhají, naopak jeho stav zhoršují. Jedince zasahuje panika. V této fázi bývají obvyklé i závažnější trestné činy ze strany hráče, jako jsou krádeže, zpronevěry a podvody (Nešpor, 1994). Prunner (2008) popisuje tyto nelegální aktivity jako pouhou snahu vymanit se ze vzniklých problémů. V souvislosti s tím uvádí i případy, kdy výše postavení pracovníci začínají ve svém zaměstnání zneužívat svého postavení. Výjimkou nejsou ani snahy o padělání úředních dokumentů, vypisování nekrytých šeků či okrádání svých kolegů (Prunner, 2008).

Rodiny chorobného hráče se rozpadají. Hráči v této fázi obvykle přichází o manželství. Zde je typické uvažování o sebevraždě či suicidální pokusy. Někteří jedinci unikají k alkoholu či jiným návykovým látkám, což jejich situaci ještě zhoršuje. Pokud nehrají, jsou velmi neklidní a nešťastní. Dále autor hovoří o době vzniku takové závislosti. Z jeho praxe poznal, že většina z jeho pacientů se stihla stát úspěšným chorobným hráčem zhruba za 3 roky. U dětí a dospívajících pak hovoří ještě o rychlejším progresu a možnosti vzniku závislosti již během několika týdnů či měsíců (Nešpor, 1994).

2.1.4 Fáze rezignace

Rosenthal (1992, podle Prunner, 2008) popisuje případy hráčů, kteří se dostanou i do čtvrtého stádia, které není v literatuře příliš popisováno. Poslední fáze je charakterizovaná rezignací jedince na vyřešení problémů vlastními silami. Hráči pocítují stav beznadějného zoufalství, nejsou schopni se sami rozhodovat, celkově se stávají pasivními. Existuje však naděje, že člověk, který má na daného jedince značný vliv, ho dokáže přimět k vyhledání odborné pomoci (Prunner, 2008).

Dále Nešpor (1994) rovněž připomíná fakt, že každý si nemusí projít všechna uvedená stádia. Čím dříve si však jedinec uvědomí svůj problém a začne na něm pracovat, tím je cesta k úplnému uzdravení snazší.

2.2 Vývoj patologického hráčství v populaci

Prunner (2008) hovoří o motivech, které pomáhají rozvíjet patologické hráčství po celém světě. První oblast nazývá ekonomickými motivy. Ta souvisí s velkými zisky, které herní průmysl přináší. Samotné vládní struktury se přiklání k této možnosti výdělku, jelikož to nese menší odpor než například zvýšení daní. Další motivy se týkají zábavních aktivit, které jsou v moderní společnosti velkým trendem. Neustále se hledají nové možnosti trávení volného času a zábavní aktivity spojené s hazardem jsou jedni z nich. Poslední oblast souvisí s technickým rozvojem společnosti. Technický rozvoj s sebou bezesporu přináší i nové možnosti hazardního hraní, mezi které patří videoterminály loterií, internetové hraní či sázení prostřednictvím mobilních telefonů a jiných přístrojů (Prunner, 2008).

2.3 Role věku v patologickém hráčství

2.3.1 Hazard u mladé generace

Přestože mladá generace zatím příliš nebývá dávána do souvislosti s patologickým hráčstvím, Prunner (2008) vidí ve spojení dospívajících a mladých dospělých s hazardní hrou skryté riziko, které může v budoucnu vyvstat na povrch. V České republice zatím nemáme k dispozici mnoho výzkumů zabývajících se mladou generací a hazardním chováním. Výzkumy prováděné v USA však ukazují, že je jen málo mladých Američanů, kteří zatím nepřišli do kontaktu s hazardní hrou. Dále se také ukázalo, že značná část mladých lidí žijících v USA má prokazatelné problémy související s hazardní hrou a mnoho z nich také splňuje kritéria pro patologické hraní. Výzkumy také poukazují na fakt, že mladí lidé se mohou pyšnit větší soutěživostí, kterou se nezdrahají použít v různých herních činnostech, včetně těch patologických (Prunner, 2008).

Nešpor (2011) upozorňuje, že děti a dospívající jsou velmi ohroženou skupinou, co se týče všech návykových nemocí. Hovoří o tom, že rozvoj závislosti u této věkové skupiny je podstatně rychlejší než u dospělých jedinců. Z výzkumu Jiménez-Murcia a spol. (2010, podle Nešpor, 2011) vyplývá, že počátek patologického hráčství v raném věku má za následek rovněž větší intenzitu tohoto problému.

Nastally a Dixon (2010, podle Nešpor, 2011) připisují vznik patologického hráčství u dětí a dospívajících interakci rizikových činitelů, které působí na více rovinách současně. Mezi tyto roviny autoři řadí biologickou, psychologickou a sociální oblast. V sociální oblasti vyzdvihují zejména očekávání spojená s hazardem, jeho dostupnost a propagaci. Nešpor (2011) se v této souvislosti zamýšlí nad situací v České republice, která je z tohoto pohledu velmi nepříznivá, jelikož se můžeme pyšnit velkou nabídkou různých forem hazardu pro dospívající, i nezletilé. Co se týče rodinných rizikových činitelů, na prvním místě je podobně jako u problémů způsobenými jinými formami patologického chování, zejména nedostatek rodičovského dohledu, vřelosti a péče. Heineman (1989, podle Nešpor, 2011) hovoří o přílišné tvrdosti, nejčastěji ze strany otce, či naopak velké ústupnosti z matčiny strany jako o dalších rizikových faktorech vzniku patologického hráčství u mladých lidí. Vysoká rizikovost je pro dospívající i v případě výskytu problému s hazardní hrou u některého z rodičů.

U vzniku a rozvoje patologického hráčství u mladých lidí se pokládá za nejdůležitější touha po experimentu a sklony k riskování. Dospívající rovněž nepřemýšlí nad následky

svých činů a nemají takový strach o své zdraví. Umírají staří lidé, mladé tělo vydrží hodně. Přestože samotné patologické hráčství neohrožuje přímo život jedince, jeho následky mohou být fatální. Zejména alarmující je počet sebevražd a suicidálních pokusů u chorobných hráčů. Hazardní hraní je navíc mnohdy spojeno s návykovými látkami, které zdraví i život bez obtíží ohrozit dokáží.

2.3.2 Rizika hazardu pro děti a dospívající

Již bylo řečeno, že návykové nemoci mají u dětí a dospívajících většinou mnohem dramatičtější a rychlejší průběh. Konkrétně patologické hráčství se podle Nešpora (2011) rozvíjí prokazatelně rychleji v mladším věku než u dospělého člověka. Hazard u školou povinných jedinců navíc působí problémy ve škole a tím dopomáhá k nižší úrovni vzdělání, což ve výsledku může vést k horšímu uplatnění na trhu práce. Hazard navíc často bývá spojován s užíváním alkoholu či jiných návykových látek a u chlapců s homosexuální prostitucí.

Mezi rizikové faktory v dětství a dospívání řadí Nešpor (2011) mimo dostupnosti hazardu také blízké osoby provozující hazard, rodinné problémy, nedostatek pozornosti ze strany rodičů, hyperaktivitu s poruchami pozornosti, deprese, poruchy chování a v poslední řadě také sociální znevýhodnění. Hazard navíc dostává jedince do bludného kruhu, jelikož díky němu se jmenované rizikové faktory mnohdy ještě zhoršují.

Nešpor (2011) navíc varuje před mezi dospívajícími tolik rozšířenými videohrami, které se velmi podobají hazardním hrám. Je prokázáno, že dospívající, kteří se věnují hraní videoher, se hazardní chování objevuje mnohem častěji (Nešpor, 2011).

2.4 Role pohlaví v patologickém hráčství

U patologických hráčů, obdobně jako v případě látkových závislostí lze nalézt určité pohlavní odlišnosti, které přitahují pozornost vědců i laické veřejnosti. V současné době se proto získávají poznatky o konkrétních odlišnostech hazardního hraní u obou pohlaví (Prunner, 2008).

2.4.1 Muži

Nešpor (1994) se ve své praxi zatím setkává pouze s mužskými zástupci chorobných hráčů. Připouští proto, že muži jsou patologickým hraním ohroženi více. Zároveň však udává fakt týkající se ženské závislosti na alkoholu, kdy v padesátých letech u nás byla

žena alkoholička vzácností, zatímco dnes jsou zaplněny ženské oddělení léčby závislosti na alkoholu. Proto nelze vyloučit postupný progres i v případě hazardních her. Chorobné hráčství u žen má navíc velmi fatálnější následky pro rodinu a výchovu dětí.

Prunner (2008) se v souvislosti s hazardními hrami zaměřuje na rozdíly mezi pohlavími u mladé generace a připomíná výzkumy, kde se ukazuje větší ohrožení u chlapců. Je tedy prokazatelné, že chlapci hrají více a častěji. Mladí muži rovněž hraní dokáží věnovat více času a často dávají v sázku více peněz než něžné pohlaví (Prunner, 2008).

2.4.2 Ženy

Nešpor (2007) dále uvádí specifika spojené se vznikem závislostí u žen, kde jsou v souvislosti s hazardním chováním vybraná tato fakta: Ženy jsou zpravidla zdrženlivější a opatrnější k návykovým látkám a jiným rizikům, jako je právě hazardní hra. Jak už bylo zmiňováno výše, žen s návykovými problémy přibývá mnohem rychleji. Žena se do návykového problému mnohem častěji dostane kvůli muži, který má nějaký takový problém, než kvůli partnerce stejného pohlaví. Pokud již žena má návykový problém méně často se v souvislosti s ním dopouští trestných činů a násilného jednání. Ženy na rozdíl od mužů trpí častěji depresemi a úzkostí, avšak s mnohem menší četností se u nich vyskytují poruchy osobnosti. Ženy mají také větší pud sebezáchovy než muži. Většina žen má schopnost relativně snáze se odpoutat od špatné společnosti lidí, kteří vykazují různé formy patologického chování. Žena si je navíc vědoma toho, že v případě její závislosti bude velmi trpět její rodina, o což většina zdravě smýšlejících žen ani v nejmenším nestojí. V poslední řadě je pravdou, že ženy si lépe vytváří a udržují zdravý životní styl (Nešpor, 2007).

Co se týče dospívajících a mladých dospělých dívek, Prunner (2008) u nich očekává zvýšenou akceleraci hazardního hraní, což vysvětluje nárůstem jiných závislostí u tohoto pohlaví. Autor se tedy domnívá, že v budoucnu dívky mohou konkurovat chlapcům, podobně jak se tomu stalo například u tabáku či alkoholu (Prunner, 2008).

2.5 Prevence patologického hráčství

Nešpor (2011) hovoří o tom, že problémy, které působí hazard, obecně nemají pouze jednu příčinu. Na vzniku veškerých problémů se podílí mnoho faktorů, přičemž některé jsou významnější než jiné. Jde o interakci ochranných a rizikových činitelů. Autor tento jev připodobňuje k šachové partii a ochranné a rizikové činitele k bílým a černých šachovým figurkám, které se střídají na herním poli a stejně jako šachové figurky nemají stejnou sílu. Mezi nejzávažnější rizikové činitele pak autor řadí dostupnost hazardu a jeho aktivní nabízení (Nešpor, 2011).

Společnost a prevence

Jak už bylo řečeno, rizikové činitele zahrnují především snadnou dostupnost a širokou nabídku různých forem hazardu, s čímž souvisí masivní reklama a nedostatečná restriktivní opatření. Nešpor (2011) zdůrazňuje fakt, že zejména v České republice je tato situace opravdu špatná. Připomíná zejména nedostatečná zákonná opatření. Za jediný světlý bod autor považuje rozhodnutí Ústavního soudu, který obcím udělil právo rozhodovat o povolování hazardních automatů.

Dále Nešpor (2011) vzpomíná na dobu před listopadem 1989, kdy se setkal pouze s jediným klientem, kterému mohl diagnostikovat patologické hráčství. Velký zlom nastává po revoluci, kdy u nás dochází k úplnému rozvolnění všech zákonných omezení, což dopomohlo hazardu k náhlému vzrůstu. Díky tomu přirozeně začalo přibývat patologických hráčů a jejich blízkých, kteří potřebují odbornou pomoc (Nešpor, 2011).

Z výzkumu v USA vyplynulo, že státy, kde jsou hazardní hry přísně omezovány zákony, mají podstatně nižší výskyt patologického hráčství než státy, kterým takové zákony chybí. Proto je třeba dbát na ochranné činitele, které znamenají zejména sníženou dostupnost hazardu, zákaz jeho propagace a především pak prosazování výše zmiňovaných omezujících zákonů a norem (Nešpor, 2011). Autor dále připomíná, že jistou důležitostí má i společenské klima. Společnost, která nepovažuje finance za nejvyšší hodnotu a nepropaguje hromadění peněz a riskování má rozhodně dobře našlápnuto, alespoň co se týče prevence hazardu.

Zatímco v České republice se hazard nadále spíše rozmáhá, v některých zemích dochází k jeho omezování či vykazování na okraj společnosti. Nešpor (2011) se dále zamýšlí

nad důsledky úplného zakázání hazardu. Odpověď autor nachází v práci norské vědecké pracovnice Ingebork Lund (2009), kde popisuje změny, které přišly po úplném zákazu hazardních přístrojů, ke kterému došlo v Norsku v roce 2007. Mezi nejzásadnější pozorovatelné změny patřil úbytek telefonátů na speciální linku pomoci, která byla v Norsku zřízena speciálně kvůli hazardu. Pozoruhodné je, že nebylo zjištěno, že by docházelo k ilegálním hrám na podobných přístrojích. Zároveň také nedošlo k nárůstu jiných forem hazardu. V poslední řadě Lund (2009) vyzorovala, že tento zákaz navíc příznivě ovlivnil i dříve velmi intenzivní a rizikové hráče.

Prunner (2008) přikládá nejvyšší důležitost primární prevenci, tedy zaměření na celou společnost, včetně jedinců, kteří s hraním ještě nemají žádné zkušenosti. Jen tímto širokým záběrem lze dosáhnout v boji proti patologickému hráčství lepších výsledků.

Prevence na úrovni jednotlivce

Jedinec sám může svým chováním působit preventivně na své okolí a to pouze tím, že se bude vyhýbat hazardnímu chování a varovat před hazardními hrami své okolí. Tento princip se nazývá tzv. peer prvek a používá se v prevenci i krátké intervenci. Anglické peer v tomto případě znamená pozitivní ovlivňování člověka přibližně stejného věku, pracující ve stejné oblasti či někoho, s kým sdílíme stejnou životní zkušenost. Nešpor (2011) vysvětluje efektivitu peer programů tím, že je snazší vzít si dobrý příklad z někoho, kdo je nám blízký tím, že je v podobné životní situaci.

Je pravdou, že obdobný princip se využívá i v opačné situaci, tedy při lákání k hazardu. Pracovníci kasina umí přilákat své zákazníky tím, že sami hrají. Je tedy více než zřejmé, že naopak jedinec, který hazardní chování principálně odmítá, může působit na své okolí příznivě (Nešpor, 2011).

Prunner (2008) dále hovoří o vhodném načasování prevence. Podle autora nezáleží v případě preventivního působení na věku jedince. Důležité je, aby se prevence dostala k dané osobě dříve, než rizikový podnět. Prunner (2008) doporučuje, aby byla prevence zaměřena již na žáky základních škol. Z dospělé populace by měly být cílovou skupinou preventivního působení zejména ženy, senioři a lidé pracující v rizikovém prostředí.

Prevence problémů působených hazardem u dětí a dopívajících

Williams a spol. (2010, podle Nešpor, 2011) poukazují na fakt, že v celosvětovém měřítku existuje mnoho preventivních programů zaměřených na předcházení hazardu

u dospívajících, avšak efektivita těchto programů buď nebyla zjišťována, nebo se programy ukázaly jako neúčinné. Jako jediný účinný program se podle Nešpora (2011) ukázal Stacked Deck (podvodná hra). Tento program se skládá z pěti až šesti interaktivních hodin, přičemž jeho efekt byl sledován ještě čtyři měsíce po skončení programu. Kromě žádané a efektivní interaktivnosti nabízel program také nácvik relevantních dovedností (Nešpor, 2011).

Při prevenci problémů s hazardem u dětí a dospívajících se používají podobné principy jako u prevence užívání návykových látek u stejné věkové kategorie. Hojně je využívána práce s motivací, nácvik sociálních dovedností, dovedností rozhodování a sebeovlivnění, učí se mediální gramotnost a nabízí se pozitivní alternativy či další postupy (Nešpor, 2011).

Prevence problémového hráčství má svá specifika. Mezi ty řadí Nešpor (2011) zejména práce se systémem hodnot a hospodaření s financemi. Jelikož doba pokročila a dnes je již velká většina hazardních her přístupná na internetu, důležitá je i počítačová gramotnost, zvláště pak u dospívajících, kteří mají k moderním technologiím velmi blízko, avšak ne vždy je užívají ke správným účelům. Dále je zde, stejně jako v léčbě žádoucí pracovat s chybami myšlení, jako je například iluze kontroly, magické myšlení, nepochopení zákona pravděpodobnosti či domněnkou, že peníze vyřeší veškeré problémy (Nešpor, 2011).

Nešpor (2011) na závěr připomíná, že na úrovni celé společnosti je nejdůležitější celkové omezení dostupnosti hazardu pro děti a dospívající a především pak regulování reklamy na hazard minimálně tak, aby nepůsobila na tuto zranitelnou část populace.

2.6 Léčba patologického hráčství

Se zvyšujícím se množstvím herních příležitostí roste i poptávka po možnostech léčby patologických hráčů. Nešpor (2011) popisuje celý systém služeb určený pro hazardní hráče.

2.6.1 Krizová intervence

Nešpor (2003, podle Nešpor, 2011) upozorňuje, že hazardní chování je rizikové zejména poměrně velkým množstvím sebevražd s ním spojených. Suicidální sklony nemusí mít jen diagnostikovaní patologičtí hráči, ale i lidé, kteří náhle prohrají velkou sumu. To, jak velká částka je pro jedince ohrožující, samozřejmě závisí na jeho příjmu.

Krizová intervence není zaměřena pouze na prevenci sebevražd, má mnohem vyšší přesah.

Nešpor (2011) se dále snaží popsat pocity hráče, který se vrací v brzkých ranních hodinách domů, přičemž tento večer se mu ten večer podařilo prohrát peníze, které nebyly jeho. Takový člověk je zřejmě nevyspalý, je možné, že je dehydratovaný díky konzumaci alkoholu a nápoji obsahující kofein. Také je možné, že se v důsledku předchozího stresu mohlo zhoršit nějaké chronické onemocnění, což působí jedinci ještě více tělesné bolesti. Dotyčný nejspíš pociťuje strach. Ten má původ v bezprostřední situaci, ale i v myšlenkách na budoucnost. Patologický hráč se také může cítit v depresi a beznadějný kvůli takzvané „narcistické pastí“, kterou používá většina majitelů kasin. Tato past spočívá v tom, že hráčům vypráví o neexistující paní „Štěstěně“ a o tom, že každý hráč má určité nadání, intuici a speciální znalosti. Při velké prohře se však obvykle všechny tyto mimořádné dovednosti rozpadnou a není divu, že jedinec se cítí zcela neschopný. Dalším důležitým faktem je, že v pozdní hodinu je i ve velkých městech omezená možnost pomoci. I kdyby příbuzní a známí byli vzhůru, většina patologických hráčů má ostych se s problémem svěřit, což jen prohlubuje jeho beznaděj. Při cestě prázdnými ulicemi se navíc mohou zrodit nerozumné myšlenky a zběsilé nápady. V této situaci mnohdy dochází k trestné činnosti či autoagresi (Nešpor, 2011).

Autor dále popisuje krizovou intervenci, která by byla pro takového člověka nejvhodnější. V první řadě je třeba klienta uklidnit a povzbudit. Dále je důležitá práce s motivací. Velká prohra se dá v tomto případě využít ke změně v budoucím chování. Odborník by také měl posoudit jedincův stav a rozhodnout, zda na tento stav postačí ambulantní péče. V poslední řadě je velmi důležité poskytnutí relevantních informací (např. „Patologické hráčství je nemoc, kterou lze úspěšně léčit.“) či nabídnout řešení problému (Nešpor, 2011).

2.6.2 Rezidenční léčba

Nešpor (2011) uvádí, že absolutní indikací k rezidenční léčbě je zejména předchozí sebevražedný pokus či vážné suicidální tendence. Jak je již řečeno výše, ústavní léčba nemusí být pouze dobrovolná. V případě, že je klient nebezpečný sobě či svému okolí z důvodu duševní poruchy lze přejít k nedobrovolné ústavní léčbě. Již samotné patologické hráčství je duševní poruchou, ke které se většinou přidává deprese.

Specifika rezidenční léčby

Ústavní léčba patologického hráčství většinou probíhá na odděleních pro léčbu závislostí. Toto spojení se ukázalo velmi praktické, jelikož mnoho postupů lze použít u různých návykových nemocí. Zpravidla je však považováno za přínosné, když mají patologičtí hráči mimo standardní program i nějaké specifické aktivity. Nešpor (2001) uvádí jako příklad mužské oddělení pro léčbu závislostí v Psychiatrické léčebně Bohnicích, kde je zvláště pro patologické hráče určeno následující: jednou týdně skupinová či hromadná terapie čistě pro patologické hráče, několikrát týdně systematická desenzibilace pro patologické hráčství, jednou týdně skupina anonymních hráčů (Nešpor, 2011).

Léčba tělesných komplikací

Je pravdou, že patologičtí hráči bývají oproti lidem závislým na alkoholu a drogách v podstatně lepším tělesném stavu. Toto tvrzení se však nedá zcela generalizovat a rovněž je třeba brát v úvahu, že patologické hráčství se často vyskytuje s jinou návykovou nemocí současně. Proto je i v tomto případě potřeba počítat i s velmi akutními tělesnými komplikacemi. Nejčastěji se jedná o nemoci způsobené nadbytečným stresem či následky úrazů. Kromě stresu se projevuje i zanedbávaná lékařská i stomatologická péče, špatné stravovací návyky a tíživá socioekonomická situace. I patologický hráč by měl být proto před léčbou řádně tělesně vyšetřen (Nešpor, 2011).

Prunner (2008) připomíná, že v případě terapie patologického hráčství je třeba se kromě řešení závislosti, změnit postoj k vlastní herní aktivitě, či způsob života gamblera. Stejný autor dále hovoří o relapsu. Na recidivě hráčského chování se podílí mnoho aspektů, mezi které patří osobnostní charakteristiky daného hráče, fyzický i psychický stav organismu, prostředí a postoj, který daný hráč k hráčské aktivitě zaujímá (Prunner, 2008).

2.6.3 Možnosti léčby u dospívajících

Farmakologická léčba

V případě léčby dospívajících patologických hráčů nebyl zatím schválen žádný preparát. Grant a Potenza (2010, podle Nešpor, 2011) dále uvádějí, že mozek

u dospívajících jedinců je stále se vyvíjejícím orgánem, díky čemuž dospívajícím pacientům nelze předepisovat stejné léky jako těm dospělým.

V tomto případě Nešpor (2011) uvažuje o použití naltrexonu, který se zdá být velmi efektivní a bezpečný pro dospívající. Je používán v dětské psychiatrii v jiné indikaci. Nespornou výhodou tohoto léku je i fakt, že se používá i k léčbě rizikového užívání alkoholu, které lze označit u patologických hráčů mnohdy jako souběžný problém. Velkou překážkou může být však vysoká pořizovací cena, která přesahuje možnosti většiny klientů.

Grant a Potenza (2010, podle Nešpor, 2011) upozorňují na léčbu pomocí antidepresiv, kdy při podání fluvoxaminu či escitalopramu byly u dospívajících pozorovány suicidální tendence. V případě lithia, tedy léku, který pomáhá ke stabilizaci nálady, je největší komplikací náročnost na spolupráci, jelikož v tomto případě je třeba monitorovat hladinu léku. Zároveň lze také myslet na vedlejší účinky lithia, interakci s jinými léky a velkou toxicitu při předávkování (Nešpor, 2011).

V případě léčby dětí a dospívajících se nejvíce uplatňují nefarmakologické postupy léčby a velkou důležitost má samozřejmě také prevence.

Nefarmakologické postupy léčby

Nastally a Dixon (2010, podle Nešpor, 2011) preferují zejména změnu prostředí a společnosti. Dále také využívají psychodynamické, behaviorální a kognitivní přístupy.

Jiménez-Murcia a spol. (2010, podle Nešpor, 2011) u mladých patologických hráčů pozorovali hledání nových podnětů a sníženou schopnost sebeovládání. K tomuto Nešpor (2011) dodává, že v tomto případě lze nejlépe využít doporučení od docenta Skály (1984), které spočívá v prosté organizovanosti, pravidelnosti, řádu, ale i neočekávaných překvapeních pro klienty v léčbě.

Nešpor (2011) ještě připomíná, že je třeba pracovat nejen se samotnými hráči, ale i s jejich rodinami, v tomto případě zejména s rodiči dětí a dospívajících.

Prunner (2008) dodává, že mnozí mladí jedinci se zpočátku zabývají hraním jen z důvodu nudy a hazardní hra jim tak občasně pomáhá vyplnit volný čas. Existuje však nespočet případů, kdy se občasné hraní změnilo v problémové či patologické hraní.

Autor proto doporučuje poskytovat mladým lidem co nejpřesnější informace o existujících skrytých rizicích spojených i jen s občasným hraním (Prunner, 2008).

3. Motivace

Samotné slovo motivace vzniklo ze slova motiv, které má svůj původ v latinském slově movere, což se překládá jako hýbat či pohybovat. Říčan (2010) definuje motivaci jako souhrn všech motivů a jejich působení. Nakonečný (2014) motivaci popisuje jako intrapsychický proces, který vychází z určité potřeby a jeho výsledkem je výsledný žádoucí stav či proces. Tento konečný stav může být iniciován vnitřními i vnějšími pobídkami. Mezi vnitřní pohnutky patří například odpočinek, kterému předcházela únava, zatímco vnější pobídkou může být finanční ohodnocení po splnění zadaného úkolu (Nakonečný, 2014).

Adair (2004) dále uvádí, že motiv či motivace jsou slova, která dávají důraz na to, že v nás něco pracuje a pohání nás k určitému jednání. Může jít o potřebu, emoci či touhu, která nás vede k tomu jednat právě zvoleným způsobem.

Autor také poukazuje na fakt, že tyto vnitřní impulzy nezmůžou samy o sobě nic. Rozhodujícím faktorem je v tomto případě vůle. Tu pak Adair (2004) popisuje jako vědomé rozhodnutí iniciovat určitou akci. Je to právě vůle, která má za úkol rozhodnout mezi potřebami a přáními na jedné straně a možnými činy na straně druhé. Je schopna tedy iniciovat vědomý čin, což nás liší od zvířat a od počítačů či strojů. Ti totiž nejsou schopni realizovat své přání na základě použití vědomých důvodů.

Adair (2004) se dále zamýšlí nad pojmem „svobodné vůle“. Základní otázkou v této souvislosti je, zdali máme možnost výběru a vlastního rozhodnutí? Autor odpovídá kladně. Pro praktické záměry svobodnou vůlí zcela jistě disponujeme. Když se rozhodujeme, přirozeně dáme některým činnostem zelenou a některé naopak zastavíme pomyslným červeným světlem. Tuto schopnost jednat určitým způsobem a upozadit druhý nazývá autor silou vůle. Tento termín bývá používán i k popisu síly či energie potřebné k uskutečňování určitých záměrů.

3.1 Motiv

Adair (2004) popisuje motiv jako vnitřní potřebu či touhu, která může být vědomá, polovědomá i podvědomá a působí na naši vůli. Motiv nás dokáže přinutit jednat daným způsobem. Je možné mít motivy, které nepovedou k žádnému činu, a naopak občas lze jednat určitým způsobem bez žádného motivu. Tento jev Adair (2004) vysvětluje tím, že motiv může být naprosto neprůhledný či nevědomý, že nejsme schopni ho vůbec

určit. Autor dále zmiňuje také emoce, jako velmi důležitý podnět k pohybu. Není vyloučeno, že by se silný emotivní zážitek nemohl stát podnětem pro změnu (Adair, 2004).

Říčan (2010) definuje motiv jako něco, co uvádí do pohybu. Podle autora je motivem vše, co vede k nějaké aktivitě.

Říčan (2010) připomíná Cattelův předpoklad existence základních motivů. Každý cíl je pak těmito primárními potřebami determinován. Konkrétní primární potřeby zjistíme kladením otázek, avšak Říčan (2010) uvádí, že při dotazování vždy dojdeme k bodu, kdy nemůžeme dostat odpověď. Tímto bodem může být například otázka typu: „Proč chcete jíst?“, kterou se dostáváme právě k takzvanému biologickému kategorickému imperativu primární potřeby (Říčan, 2010).

Podle stejného autora je motiv často nahrazován slovem potřeba, zejména pokud jde o nedostatek určitého žádoucího předmětu. Autor dále rozlišuje dvě možné stránky motivu. Pojmem pud se dá zdůraznit biologická energetická hodnota motivu. Subjektivní prožitková stránka motivu je nejčastěji nazývána jako přání, zájem, či postoj (Říčan, 2010).

Autor dále připomíná dva homeostatické modely. Tím prvním je model nedostatku (vakua), který vychází z pocitu prázdnoty a touží po naplnění. Lidé i zvířata bývají pod zřejmým vlivem potřeby potravy, dokud nedosáhnou svého (objektu, který by pozřeli). Kromě žízně a hladu sem patří také potřeba vzduchu. Pomocí modelu nedostatku lze vysvětlovat i další motivy – například lačnost po penězích, žížeň po vzdělání, potřebě dýchat vzduch svobody, apod. Klíčovým nástrojem k pochopení psychologické skutečnosti je v tomto případě představa prázdnoty, která si vyžaduje zaplnění (Říčan, 2010).

Model vybití (přetlaku) naopak zaručuje uvolnění a uspokojení tehdy, když organismus ze sebe něco vydá či něčeho se zbaví. Biologickým příkladem je kojící žena i v případě laktace. Do tohoto modelu patří i Freudova teorie o libidu, které potřebuje volně odtékat, aby nedocházelo ke hromadění se a vzniku tlaku, který pak hledá náhradní cesty k uvolnění. Mezi běžné představy takového odtoku patří například to, že člověk potřebuje vybit svůj vztek, dítě se potřebuje vydovádět, apod. (Říčan, 2010).

Autor dále dodává, že u obou modelů se předpokládá, že po nasycení či vybití dojde ke klidovému stavu rovnováhy, tzv. homeostatickému vyrovnání. Oba modely nás nutí k tomu, dívat se na jakoukoliv činnost jako na prostředek k dosažení rovnováhy, klidu a odstranění napětí, které je spojeno s určitým nedostatkem či nadbytkem. Existují však tzv. automotivační činnosti, které jsou samy sobě odměnou. To je nejnápadnější zejména u nově osvojených činností, kde se hovoří o tzv. funkční rozkoši (Říčan, 2010)

Smíšené motivy

Jelikož mnohdy je třeba více motivů k tomu, aby uvedly do pohybu jednotlivý čin, hovoří se o takzvaných smíšených motivech. Čas od času každý jednáme podle více různých motivů, které společně s našimi úvahami a rozhodnutími vytváří mimořádný myšlenkový komplex. Adair (2004) však upozorňuje, že smíšené motivy nemusí být slabší, méně hodnotné či bez integrity, ve většině případů je to právě naopak.

Vědomé a nevědomé motivy

Proces, který podává přirozené zdůvodnění, může přejít v tzv. racionalizaci. Tu Adair (2004) popisuje jako jev, kdy jsou určitému jednání přisuzovány pouze rozumové a důvěryhodné motivy bez ohledu na opravdové (zejména nevědomé) motivy. S tím souvisí první problém v uvědomění si konkrétních motivů. Mnohdy své motivy cítíme, ale jen zřídka kdy je dokážeme pojmenovat. Druhá potíž může být v tom, že všechny lidské bytosti se rádi prezentují ostatním v pozitivním světle. Lidé tak mají strach z přiznání skutečných motivů, jelikož by mohly vyvolat negativní či nepřátelské reakce. To je důvodem, proč někdy uvádíme přijatelné, i když nepravdivé důvody, kterým vysvětlujeme své chování, čímž uvádíme druhé v omyl (Adair, 2004).

Mnohdy je tedy velmi obtížné odhalit své vlastní motivy, natož pak snažit se zorientovat v důvodech jiných lidí. Racionalizace tedy může fungovat jako jakási clona ke skrytí skutečných motivů, tedy zejména těch, které z nějakého důvodu nechceme přiznat. Často se pak stává, že i když se rozhodneme zformulovat naše motivy vedoucí k určitému činu, jsou nejasné i nám samotným. To, co nám tedy nejvíce brání v popisu motivace jako subjektu je fakt, že její velká část je nevědomá (Adair, 2004).

Říčan (2010) k tomu dodává důležitost konfliktu mezi vědomými a nevědomými motivy, které hrají důležitou roli při poznání osobnosti a jsou také typickým tématem

psychoanalýzy. Z oblasti nevědomých zakázaných přání jsou to podle autora nejčastěji touhy plynoucí z pudové potřeby, zejména pak sexuálního pudu (Říčan, 2010).

Nakonečný (2014) přikládá konceptu nevědomé motivace velký význam, jelikož má za to, že lidské chování se často řídí právě nevědomými motivy. Zároveň však dodává v chování řízeném nevědomými motivacemi lze mnohdy najít znaky infantilismu či primitivismu, často bývá absurdní a iracionální (Nakonečný, 2014).

3.2 Zdroje motivace

Za zdroje motivace jsou považovány skutečnosti, které ji vytvářejí. K základním zdrojům motivace patří potřeby, návyky, zájmy, hodnoty a hodnotové orientace, ideály (Bedrnová & Nový, 2002).

3.2.1 Potřeby

Primární fyziologické potřeby

Nakonečný (2014) popisuje potřebu jako stav určitého nedostatku v biologické či sociokulturní sféře bytí jedince. Mezi nejjednodušší potřeby řadí Říčan (2010) primární fyziologické potřeby. Jsou to základní biologické potřeby, které máme společné s vyššími savci. Mezi tyto potřeby patří dýchání, potřeba vody, potravy, potřeba smyslových podnětů, sexuální potřeba, potřeba laktace, vyměšování, potřeba vyhnout se bolesti, horku, chladu, zranění a v neposlední řadě i potřeba spánku (Říčan, 2010).

Nakonečný (2014) dodává, že některé fyziologické potřeby mohou mít psychickou odezvu. Tou může být například potřeba odpočinku či vzduchu. Existují však i fyziologické potřeby, které zmiňovanou psychologickou odezvu postrádají. Za příklad je uváděna potřeba některých látek, například vitamínů či draslíku (Nakonečný, 2014).

Podle Říčana (2010) jsou fyziologickým potřebám z psychologického hlediska blízké takzvané sekundární potřeby vzniklé na základě návyku. (alkohol, heroin a některé jiné návykové látky). Autor je nazývá narkomaniemi a dále podotýká, že jakmile dojde k návyku, jsou tyto potřeby stejně silné jako například potřeba potravy či tepla a dokáží změnit celou osobnost (Říčan, 2010).

Primární psychologické potřeby

Říčan (2010) považuje psychologické potřeby za jakési odnože potřeb fyziologických, jelikož se vyvíjí na vrozeném základě, který je z části fyziologickými potřebami tvořen. Za příklad dává erotickou potřebu, která je derivátem potřeby sexuální. Jiné psychologické potřeby (například potřeba hry) sice vyvinuly k napomáhání uspokojování primárních psychologických potřeb, avšak v ontogenezi jsou značně nezávislé.

Americký psycholog A. Maslow sestavil známou hierarchii potřeb, které jsou řazeny podle naléhavosti jejich uspokojení a podle pořadí, ve kterém se ty nejzákladnější lidské potřeby projevují během vývoje. Není tedy divu, že na prvním místě jsou potřeby, které musíme uspokojit v zájmu zachování vlastní biologické existence. Patří mezi ně hlad, žízeň, zbavení se bolesti, apod. Pokud nedojde k uspokojení těchto potřeb, může dojít k celkovému ovládnutí jednání a prožívání. Po základních biologických potřebách stojí potřeba bezpečí, která je nejvíce viditelná při reakci dětí na cizího člověka. Další potřebou na Maslowově žebříčku je potřeba někam patřit a být milován. Tu Adair (2004) řadí mezi společenské potřeby, přičemž jejich nenaplnění se projevuje vyhledáváním cituplných vztahů s lidmi. Po té následuje potřeba úcty a sebeúcty, kterou vystihuje touha po vysokém hodnocení sebe, pocitu sebedůvěry a vlastní ceny. Adair (2004) připomíná rozdělení těchto potřeb do dvou skupin. V první skupině je touha po síle, úspěchu, rovnosti, schopnosti něco zvládnout a nezávislosti. Druhá skupina pak obsahuje touhu po reputaci, vlastní prestiži, dominanci, uznání, důležitosti, pozornosti a oblíbenosti. Pokud jsou předešlé potřeby neustále uspokojovány, přichází potřeby poznání, krásy a harmonie, které přechází k potřebě seberealizace, tedy touze po naplnění vlastního potenciálu a vytvoření smysluplných cílů (Říčan, 2010). Adair (2004) potřebu seberealizace vysvětluje tak, že člověk se cítí nespokojen, pokud nedělá to, pro co je předurčen a co ho naplňuje. Na samotném vrcholu žebříčku stojí potřeba transcendence. Ta je charakterizována uvědoměním si vlastního přesahu, člověk si je vědom toho, že je součástí většího celku, do kterého patří ostatní lidé, příroda, Země a celý vesmír (Říčan, 2010).

Říčan (2010) dále připomíná, že vyšší potřeby vstupují do popředí až po uspokojení těch nižších. Podle Maslowa je pravdou, že po dosažení stadia seberealizace se člověk změní. Takový člověk již nepotřebuje lásku druhých lidí v takové intenzitě a tak často, on sám je přitom schopen milovat více než předtím. Tato láska je nesobecká a beze

strachu, mizí žárlivost. Člověk, který prošel stadiem seberealizace, umí ostatní přijímat takové, jací jsou a přesto je milovat (Říčan, 2010).

Adair (2004) se na závěr zamýšlí nad univerzalitou a platností Maslowovy hierarchie. Připomíná například, že i když jsou fyziologické hodnoty mnohem důležitější, vyšší potřeby jsou, mnohem více lidské, přestože je vnímáme jako slabší. Existují také faktory, které mohou ovlivnit pořadí a váhu potřeb. Mezi tyto faktory patří například kultura a věk jedince. Jsou známy případy lidí, kteří se spíše dokáží obejít bez určitých základních potřeb, než aby se obešli bez uspokojení potřeby úspěchu, uznání či seberealizace (Adair, 2004).

3.2.2 Instinkty

Říčan (2010) označuje instinkt jako vrozený motiv, který ovlivňuje činnost organismu. Nakonečný (2014) definuje instinkty jako složitější vrozený systém chování, které mohou aktivovat biologicky významné podněty či situace. Za nejjednodušší instinktivní akci Říčan (2010) považuje tzv. nepodmíněný reflex. Působení instinktu doprovází i fyziologická činnost, například vyplavení adrenalinu do krve při odpovídající emoci.

Instinkty u člověka jsou spojené podle Nakonečného (2014) s řadou vrozených reakcí, mezi které patří například reakce na silný či neočekávaný podnět, reakce na bolestivé podněty, apod. Určité druhy chování (například mateřské a sexuální) v sobě mají zachované významné instinktivní složky (Nakonečný, 2014). Mezi instinktivní prvky v lidském chování řadí Nakonečný (2014) erotické imponování, obranu teritoria a panické chování vyvolané nebezpečnou situací považuje autor za nejvíce instinktivní.

Přestože instinkty byly u člověka dříve velmi podceňovány, s rozvojem etologie lidského druhu se ukázalo, že člověk instinktivně velmi bohatý tvor. Instinkty či z nich odvozené pudy jsou pramenem primárních motivů. Ty jsou dnes však velmi modifikovány rozumem a kulturou (Říčan, 2010).

3.2.3 Pudy

Pud je podle Říčana (2010) motivem, který obsahuje instinkty i emoce. Pudy jsou tedy biologické i psychologické a z určité části vědomé. Ústřední je touha dosáhnout daného cíle. Oproti vrozeným instinktům se pudy vyvíjí během života, přičemž jsou ovlivňovány učením, což má za následek různorodost pudů u různých jedinců. Za příklad autor uvádí pohlavní pud, který je známý měnicími se podobami a variantami

u různých lidí. Autor dále předpokládá, že existuje jakási pudová energie, která je podobně jako fyzikální energie nezničitelná, a proto je nutné ji vybit. Pudy mají velkou moc a proto je nelze podceňovat. Většina lidí je však schopna je usměrnit tak, aby jejich uspokojování probíhalo neškodnou a ideálně také společensky přijatelnou formou. Je pravdou, že sexuální pud je velmi silný a jemu odpovídající chování proto bývá vynucováno velmi naléhavě. Pokud však není příležitost, či pokud se jedinec dobrovolně rozhodne pro jeho neuspokojení, jeho intenzita postupně začne klesat, jelikož tělo sníží produkci příslušných hormonů (Říčan, 2010).

Říčan (2010) vysvětluje, že naše jednání, které se řídí našimi instinkty a pudy je pobízeno zejména onou známou libostí, kterou nám uspokojení těchto potřeb přináší. Mezi pro člověka nejdůležitější potřeby autor řadí sexuální potřebu, potřebu sebezprosažení, bezpečí, potřebu společnosti, agresivitu a potřebu pečovat o druhé.

3.2.4 Zájmy

Zájmy Říčan (2010) chápe jako zvláštní druh motivů. Mají základ v primárních, především psychologických potřebách, které v kulturních podmínkách nabývají konkrétních podob. Je zjevné, že například k zájmu o četbu je třeba mít rozvinutý určitý stupeň vzdělanosti, podobně jako u motorismu se počítá s určitým stupněm technického rozvoje. Zájem lze také definovat jako odvozenou potřebu, která se uspokojuje právě prostřednictvím konkrétní činnosti. Množství lidských činností určuje počet zájmů, může jich být tedy nekonečně mnoho. Dokázat rozřadit zájmy do skupin proto není vůbec jednoduché (Říčan, 2010).

Zájmy jsou z celé struktury osobnosti nejsnadněji ovlivnitelné. Je možné je zesílit, zeslabit i vytvářet záměrně. Stejně jako lze pro některou činnost nadchnout jedince, lze je i odradit či zcela znechutit (Říčan, 2010).

3.2.5 Hodnoty a postoje

Postoje se podle Říčana (2010) mohou týkat i objektů, které samy o sobě nemají příliš velký význam. V tomto případě může jít například o postoj ke knize, kterou jedinec čte či k názoru spolupracovníka. Existují ale i obecnější postoje, jako je například postoj k rodině či pracovnímu kolektivu. Tyto postoje se někdy nazývají sentimenty. Hodnotami či hodnotovými orientacemi jsou nazývány nejobecnější postoje, které se týkají celého životního stylu a orientaci na člověka. Lidově se nazývají žebříčkem

hodnot. Lze je chápat také jako velkou abstrakci konkrétních pojmů. Nejznámější a zatím nejpoužívanější klasifikací hodnot je Sprangerovo rozzčlenění. Ten mezi lidmi rozlišoval typ teoretický, ekonomický, estetický, sociální, politický a náboženský. Přičemž pro teoretický typ je zásadní hledání pravdy, uvažování a kritika. Ekonomický typ naopak je naopak velmi praktický a užitečný. Má sklony k prosperitě a hromadění majetku. Estetický typ spatřuje nejvyšší hodnotu v harmonii, je individualistický a soběstačný. Sociální typ je zaměřen na lásku k druhým lidem, která pro něj znamená nejvyšší formu lidského vztahu. Politický typ vyhledává soutěž, touží po moci a ovládnutí druhých. Pro náboženský typ je typická jednota, jako nejvyšší hodnota, zaobírá se mystickými zkušenostmi. Říčan (2010) k těmto typům přidává ještě technický typ, který je všední v dnešní společnosti, přičemž jeho doménou je zaujetí technickou revolucí.

Stejný autor dále poukazuje na fakt, že hodnotové orientace mají své příbuzné mezi některými zájmy. Výše zmíněné hodnotové orientace lze proto také pojmenovat tzv. dominantními zájmy. Pokud zájem proniká celým životním stylem, může určovat i hodnotovou orientaci. Rozdíl mezi zájmem a hodnotou je především v tom, že hodnoty jsou brány jako normy (Říčan, 2010).

3.3 Motivace k hazardním hrám

Prunner (2008) hovoří o nejednotnosti názorů různých autorů k této problematice. Někteří odborníci uvádí prvotní vyhrávání jako hlavní motivaci pro patologické hráčství a užívají modelu takzvané pozitivní podpory. Tento model vychází z prvotních úspěchů ve hře, které nutí jedince k dalšímu hraní. Pozitivními vlivy, které mají vliv na hráče však nemusí být pouze finanční obnos. Dobrým motivem k udržení ve hře může být také stimulace mezi přáteli a ostatními hráči, různé bonusy ve formě nápojů či jiných služeb určených hráčům, prostředí bohaté na podněty, či fyziologické vzrušení. Dalším velkým motivem je zpravidla velká výhra, která obvykle dosahuje větší částky než je roční příjem jedince (Prunner, 2008).

Existují také teorie, které vychází naopak z modelů negativní podpory. Tento model je typický pro hráče, kteří nezhájili svou herní kariéru příliš šťastně. To však pro hráče nemusí znamenat konec hraní. Mnohé z nich naopak počáteční prohry dokáží iniciovat k větší snaze a odstranění překážek, o kterých se domnívají, že jim kazí výhru. Takoví hráči mají mnohdy pocit nesplněného očekávání a mají potřebu dokázat sobě i druhým,

že disponují učitými schopnostmi, které je přivedou k vítězství. Tento model tedy vysvětluje, proč někteří jedinci nepřestávají hrát, i v případě, že jim hra nepřináší žádné výhry a zisky (Prunner, 2008).

Jiné teorie spojují motivaci hazardních hráčů s takzvanou teorií sociálního učení, při kterém se uplatňuje nápodoba chování. Lidé mají zpravidla sklony napodobovat chování, které pozorují u jiných, zvláště pak, pokud je takové chování určitým sociálním okolím oceňováno. Proto není divu, že u těch jedinců, kde se vyskytuje hazardní hra v jejich nejbližším okolí se objevují tendence věnovat se hazardní hře také (Prunner, 2008).

Prunner (2008) dále hovoří o autorech, kteří se domnívají, že motivace k hráčskému chování může mít vazbu na kognitivní aspekty. Takové teorie hledají původ patologického hraní v myšlenkových chybách. Bližším zkoumáním těchto myšlenkových chyb vznikly určité kategorie. Mezi ty patří například pověry, které jsou založeny na pouhém předvědění hráčů o existenci určitých předmětů, které jim přináší štěstí. Interpersonální předpojatost je další myšlenkovou chybou, kdy hráči připisují výhry svým schopnostem, zatímco prohry popisují jako následek neštěstí. Neposlední myšlenkovou chybou může být také selektivní paměť, která je významná tím, že hráči si velmi dobře pamatují výhry, zatímco prohry z paměti mizí. Podobně je tomu u množství vyhraných a prohraných peněz (Prunner, 2008).

Miller (2013) řadí mezi základní motivy k hazardní hře mimo sociálních vlivů působící na jedince také touhu po vítězství a požitku ze soutěžení.

Sociálními vlivy v kontextu hazardních her se zabývali také Quinlan, Goldstein, & Stewart (2013). Z jejich výzkumu vyplývá, že účastníci se silnějšími sociálními motivy se méně uchylují k hazardním hrám o samotě a naopak hráči bez takzvaných napodobujících motivů se spíše věnují hazardním hrám sami, bez přítomnosti přátel či rodiny. Výzkum rovněž dále ukázal, že ženy se častěji účastní hazardních her výhradně v přítomnosti svých blízkých, oproti mužům, kteří se častěji uchylují k samotářské hře (Quinlan, Goldstein, & Stewart, 2013).

Prunner (2008) dále připomíná, že motivace k hazardním hrám bývá mnohdy dávána do přímých souvislostí s impulzivitou. Impulzivita je definována jako neuvážené jednání, bez promyšlení možných následků, či nekontrolované jednání. Výsledky mnoha

výzkumů dokazují, že impulzivita problémových hráčů dosahuje prokazatelně vyšších hodnot ve srovnání s nehrajícími jedinci (Prunner, 2008).

Stewart & Zack (2008) vytvořili trojrozměrný dotazník Gambling Motives Questionnaire, který napomáhá určit motivaci k hazardní hře. Autory k tomu inspirovaly výzkumy, které vysvětlují motivaci k užívání alkoholu pomocí tří faktorů: zvládnutím (pomáhá od negativních pocitů a emocí), zlepšením (posiluje pozitivní pocity) a sociálními motivy (vylepšují sociální vztahy). Výzkum potvrdil předpoklady, že všechny tři faktory přispívají rovněž ke zvýšení hazardního chování. Dále bylo zjištěno, že na ženy více působí faktor , který pomáhá od negativních pocitů, zatímco u mužů je dominantním faktorem zlepšení, tedy posilování pozitivních pocitů (Stewart & Zack, 2008).

4. Mladá generace

Mladá generace zaujímá ve společnosti specifické postavení. Toto životní období znamená dozrávání organismu a s ním přicházející psychické i fyzické změny, které se projevují v duševním životě i v sociálním prostředí (Chromý, 2010).

Autoři se příliš neshodují ve věkovém vymezení mládeže, avšak nejčastěji je uváděno věkové rozmezí 15-26 let. Jelikož období mládeže by měl uzavírat konec fyzického a psychosociálního vývoje a profesní přípravy, je největším problémem určit horní věkovou hranici mladé generace, která se navíc může v závislosti na kultuře a prostředí měnit (Buriánek, 2001).

Fischer (1965) hovoří o mládí jako o biologické kategorii, zatímco mladá generace je podle něj kategorií společenskou. Mládí znamená postupnou proměnu z dítěte v dospělého, které je doprovázeno prudkým a často zmateným vývojem. V kontrastu je zde pohlavní zralost se zaostávajícím vědomím, dětská vitalita a nejistota nového dospělého, stejně jako přebytečná síla je v protikladu s nedostatečnými vyjadřovacími schopnostmi. Tyto vlastnosti Fischer (1965) přikládá všem mladým lidem bez ohledu na společnost, ve které žijí.

4.1 Adolescence

Podle Říčana (1990) se věkové období od 15 do 20 let nazývá adolescencí. Autor popisuje adolescenci jako vrchol mládí. V tomto období je mladý člověk zpravidla na vrcholu své fyzické i duševní stránky. Zároveň je však adolescence těžkým obdobím, mnohdy plným rozporů. Úkolem mladého člověka v tomto období je porozumět sám sobě a najít se v určitém přesvědčení či životním směru. Adolescent rovněž dokončuje přípravu na budoucí povolání nebo se rozhoduje v pokračování ve studiu na vysoké škole. Vztahy s druhým pohlavím jsou v tomto období již vážnějšího rázu, nejde o pouhé okouzlení (Říčan, 1990).

Vágnerová (2014) naopak za adolescenci označuje delší období, již od 10 do 20 let. Dále však pak dělí adolescenci na ranou a pozdní, přičemž pozdní adolescence se shoduje s Říčanovým věkovým vymezením 15-20 let. Vstup do pozdní adolescence Vágnerová (2014) podmiňuje pohlavním dozráváním. Nyní obvykle dochází k prvnímu pohlavnímu styku. Dále autorka mluví o tom, že v tomto období se kompletně proměňuje celá osobnost a to v oblasti somatické, psychické i sociální. Úkolem jedince

je tedy zvládnout tuto proměnu, zakotvit se v sociální sféře a vytvořit si sobě přijatelnou a zralou formu vlastní identity.

Adolescenti podle Říčana (1990) již zvládají veškeré myšlenkové operace, myslí rychleji, spolehlivěji a zkušeněji než pubescenti. Podle Vágnerové (2014) jsou adolescenti schopni abstraktního a hypotetického uvažování. V tomto věku mladí lidé tráví mnoho času hovory s vrstevníky. Na řadu přichází i četba, kterou nyní střídají média a moderní technologie. Dále Vágnerová (2014) mluví o virtuálním světě jako o velkém lákadle pro adolescenty. Zde totiž nejsou nuceni ukázat svou pravou tvář, mohou komunikovat pod určitou přezdívkou a experimentovat s různými, často nereálnými pojetími sebe sama. Jako typický adolescentní zájem uvádí Říčan (1990) také cestovatelství.

Vágnerová (2014) dodává důležitost zevnějšku adolescenta, který v tomto období nabývá na intenzitě. Jedinci nyní věnují velkou pozornost svému tělu. V pozdní adolescenci je fyzická atraktivita potřebná i k tomu, aby jedinec byl sám se sebou spokojen a mohl se tak ubezpečit o své hodnotě. Zevnějšek může také ovlivnit sociální postavení a prestiž, čehož si jsou adolescenti velmi vědomi. Zejména dívky přijímají krásu jako úkol, který je nutno splnit (Vágnerová, 2014).

Erikson popisuje adolescenci stádiem identity. V tomto stadiu jde zejména o to někam patřit, vědět kým jsem a také jím být. Říčan (2010) hovoří o vytváření vlastní identity jako o velmi náročném úkolu. Toto téma je nejaktuálnější ve věku od 12 do 20 let, kdy se mladí lidé často rozcházejí s názory a postoji osvojenými v dětství, které automaticky převzali od rodičů či jiných autorit. Budování identity je často příčinou vnitřních konfliktů, jejichž vyvrcholení může někdy zapříčinit takzvanou krizi identity. Tu lze mnohdy jen velmi těžce odlišit od vážné psychické poruchy (Říčan, 2010).

Freud podle svého psychosexuálního vývoje řadí dospívající do genitálního stádia, které znamená zejména vzestup sexuality. V tomto věku již může probíhat skutečné zamilování. Je však pravdou, že opravdový milostný vztah, který je popisován v Edisonově stádiu intimity, je ještě daleko. Freudův psychosociální vývoj člověka však tímto stádiem končí (Říčan, 2010).

Začátek adolescence je dobou tělesného dozrávání a výběru užší specializace ve studiu, tedy vstupem na střední školu. Konec období adolescence však nelze určit tak jednoznačně. Jen těžko lze stanovit nějaký biologicky či sociálně významný předěl.

Jako významný bod se jeví vstup do zaměstnání, který je však časově velmi odlišný u absolventů odborných učilišť a vysokoškolských studentů. Dověšení dvacátého roku tedy nutně nemusí znamenat ukončení období adolescence (Říčan, 1990).

4.2 Mladá dospělost

Dvacátým létům, tedy věkovému rozmezí 20-30 let, není věnována příliš velká pozornost, jelikož z biologického hlediska již nedochází k výraznějšímu vývoji. Tělesný vývoj je na vrcholu zhruba ve 25 letech. Mladý dospělý člověk by již měl být svobodný, nezávislý na pokynech jiných, umí se samostatně rozhodovat a řešit praktické úkoly. Toto období je plné velkých nadějí, optimismu a životního rozběhu. Mladá dospělost se může pyšnit větším klidem, psychickou vyrovnaností a menšími emočními bouřkami oproti adolescenci. V tomto období začínají svou profesionální dráhu i jedinci, kteří dosáhli vysokoškolského titulu. Velkým úkolem mladých dospělých je dosažení zralého milostného vztahu, který v ideálním případě pokračuje manželstvím a založením rodiny (Říčan, 1990).

Vágnerová (2007) připisuje období mladé dospělosti dvě desetiletí života, tedy 20-40 let. Její počátek připisuje fyzické zralosti. Co se týče biologického hlediska, je zde nejvíce významná proměna sexuality, která je nyní již chápána více jako prostředek k dosažení potomka. Psychosociální vymezení dospělosti je o něco složitější. To je dáno tím, že různí jedinci tuto proměnu prožívají v odlišnou dobu a individuálně odlišné je i tempo. Za psychosociální znaky pokládá autorka v první řadě změnu osobnosti, která spočívá v relativní svobodě v rozhodování, uměním odhadnout vlastní síly a kompetence a zvládnání vlastních emocí. Změny v socializačním vývoji představují zejména odloučení se od původní, biologické rodiny, zklidnění vztahů s rodiči, symetrickými vztahy s vrstevníky, schopností párového soužití a také zralostí v profesní oblasti. Třetí a poslední kategorií psychosociálních znaků mladé dospělosti je sociální osamostatnění, kterého lze dosáhnout jen s pomocí ekonomické nezávislosti (Vágnerová, 2007).

Erikson toto období nazývá stádiem intimity. Za hlavní úkol proto považuje nalezení a vybudování intimity. Intimitu vysvětluje jako blízkost, v tomto případě erotickou a sexuální. Nyní má intimita dosahovat vyššího stupně, než život dospívajícího umožňuje. Dospívající se totiž prostřednictvím milostného vztahu snaží nalézt spíše sám sebe, než aby hledal skutečnou vzájemnost. Vzájemnost podle Říčana (2010) zahrnuje

zájem o partnera jako takového, obohacování partnera a zároveň nechávat se obohatit od něj. Toho je schopen teprve mladý dospělý člověk. I mladá dospělost s sebou může nést napětí, které následně vyústí v konflikt či vývojovou krizi. K naprostému vstoupení do intimního vztahu a plnému angažování v něm je potřeba značná dávka odvahy. U některých jedinců, zejména u těch, kteří byli v minulosti odmítáni a citově zraněni, může v tomto případě zvítězit strach. U takových jedinců pak přichází izolace, která má za následek povrchní milostné vztahy či dokonce manželství bez skutečné důvěrnosti (Říčan, 1990).

Vágnerová dodává, že mladý dospělý člověk má v ideálním případě vědět kým je, což je následek vytvoření nové identity, s jejímž budováním se potýkají adolescenti. Identitu mladého dospělého autorka vyjadřuje slovy: „*Jsem to, co miluji*” (Vágnerová, 2010, str. 263-264).

PRAKTICKÁ ČÁST

5. Výzkumné cíle a otázky

Cílem práce je zmapovat motivaci k sázení a účasti na hazardních hrách u vybraných zástupců mladé generace. Praktická část je zaměřena na zejména na hazardní hry hrané mladými muži. Kvalitativní výzkum bude zkoumat motivaci k provozování sázkových a hazardních her u dospívajících chlapců a mladých dospělých mužů, kteří mají zkušenost s jakoukoliv formou hazardního chování.

Výzkumné otázky:

1. Jaké jsou motivy mladých mužů k hazardní hře?
2. Co mladé hráče udržuje ve hře a jaký vývoj má jejich hraní?
3. Jak se liší motivy a postoje k hazardu podle míry problému s hazardní hrou?

6. Výběrový soubor, použité metody

6.1 Kvalitativní výzkum

Kvalitativní výzkum je podle Dismana (1993) nenumerné šetření, které umožňuje hlubší vhled do sociální reality. Na zkoumaný fenomén je v kvalitativním přístupu nahlíženo v jeho autentickém prostředí, což umožňuje vytvářet jeho obraz v co možná nejkompexnější podobě.

6.2 Výzkumný soubor a jeho nominace

Respondenti byli vybíráni nepravděpodobnostní metodou výběru, konkrétně metodou sněhové koule, což je dle Miovského (2006) metoda založena na kombinaci účelového a prostého náhodného výběru. Základem pro aplikaci této metody je získání kontaktu s první vlnou účastníků výzkumu. Ve zrealizovaném výzkumu bylo k tomuto účelu využito předchozího kontakt přes osobní známé. První kontakt umožnil získání skupiny kandidátů pro první fázi. Po první fázi mohla následovat druhá fáze, kde byla opět kromě sebraných dat získaná nominace kandidátů pro další fázi. Celý proces se opakoval, dokud nedošlo k tzv. saturaci (Miovský, 2006).

Výzkumný soubor tvoří mladí muži ve věku od 18 do 26 let, kteří mají opakovanou zkušenost s jakoukoliv formou hazardního chování. Před samotným rozhovorem byl všem respondentům předložen záznamový arch k záznamu sociodemografických odlišností a dotazník na patologické hráčství „South Oaks Gambling Screen“ (Lesieur, H. R. & Blume, S. B., 1987, podle Nešpor, 1999) pro zjištění míry problému.

Počet zrealizovaných interview byl podmíněn dosažením takzvané saturace dat, tedy stavu, kdy již nebyla nalézána další data, která by mohla vést k vytvoření dalších kategorií (Disman, 1993).

Výzkumu se účastnilo celkem 10 komunikačních partnerů mužského pohlaví, ve věku od 18 do 26, průměrný věk vzorku činil 23,1. Nejmladší účastník výzkumu dosahuje věku 18 let, nejstarší 26. Šest z dotazovaných má dokončené střední odborné vzdělání zakončené maturitní zkouškou, tři mají dokončené vysokoškolské vzdělání a jeden z respondentů má ukončenou zatím pouze základní školu. Čtyři respondenti jsou v současné době zaměstnaní, pět z dotazovaných studují denní studium na vysoké či střední škole a jeden respondent je nezaměstnaný. Příjem dotazovaných je následující: čtyři respondenti dosahují měsíčního příjmu v rozmezí 15.000 – 20.000 Kč; stejný počet respondentů uvádí, že jejich příjem je 20.000 Kč a více, jeden respondent si vydělá do 5.000 Kč měsíčně a nezaměstnaný respondent je momentálně bez příjmu. Žádný z participantů není zadlužený. V dotazníku SOGS dotazovaní dosahovali od 0 do 5 bodů, průměr činí 2 body, což značí určitý problém. Jako nejčastěji hraná hazardní hra se ukazují sázky na sportovní výsledky, v těsném závěsu jsou výherní automaty. Dále respondenti označili hraní karet pro peníze, hazardní hry na internetu a loterie, sázení čísel, které dosahují stejného počtu bodů. Ve dvou případech participantů přiznávají i účast na hazardních hrách v kasinu. Je pozoruhodné, že jeden respondent dokonce někdy provozuje i hru s kostkami o peníze. Sázky na koně, psí dostihy nebo jiná zvířata dosahují rovněž jednoho bodu s dodatkem respondenta, že k tomuto druhu hazardu u něj došlo zatím jen jednou v životě. Rozmezí od 1000 do 10.000 Kč vypovídá o nejvyšším množství vsazených peněz v jediném dni, což se ukazuje jako platné pro většinu participantů.

6.3 Metody získávání dat

Data byla získána pomocí polostrukturovaných rozhovorů, kde středem zájmu byly zejména subjektivní prožitky jedinců, které byly hlavním jádrem interview. Základní

položkou tedy byla otázka na zjištění typu provozované hazardní hry, jak často hrají, kdy začali s tímto chováním a především pak co je k tomu vedlo a co je v tomto chování udržuje. Interview bylo prováděno v různorodém prostředí, podle potřeb respondentů.

K záznamu sociodemografických odlišností byl použit patřičný záznamový arch (příloha č. 1). Respondentům byl rovněž předložen dotazník na patologické hráčství „South Oaks Gambling Screen“ (Lesieur, H. R. & Blume, S. B., 1987, podle Punner, 2008), díky kterému bylo snazší odhalit míru problému (příloha č. 2).

6.4 Metody analýzy dat

Jednotlivé rozhovory byly zaznamenávány po předchozím souhlasu všech zúčastněných pomocí nahrávacího zařízení. Poté byly provedeny kroky nezbytné k analýze dat: přepis dat do textové podoby a v případě potřeby i redukce prvního řádu.

V případě zvoleného přístupu zakotvené teorie se rozlišují 3 druhy kódování. První typ kódování se užívá při prvních analýzách údajů a je nazváno otevřené kódování. V této fázi se odhalovala určitá témata a třídilo se, členilo a kombinovalo, z čehož vznikaly prvotní kategorie charakterizované svou základní vlastností (Reichel, 2009).

Metoda axiálního kódování byl podle Reichela (2009) o hledání příčin, důsledků, podmínek, které odhalují vztahy mezi různými kategoriemi a mohou je vzájemně propojovat.

Třetí druh kódování se nazývá selektivní a stejný autor ho popisuje jako počátek integrace výsledků. Data a jejich kódy byla opět vystavena podrobnému zkoumání, vyhledávaly se stěžejní témata a kategorie, které by mohly být základem zrodu nové teorie. Konec kódování a sběru dat nastal ve chvíli, kdy již nepřinášel nové výsledky. Tento jev definuje i Reichel (2009) jako teoretické nasycení neboli saturaci.

Během kódování i po jeho ukončení bylo velmi důležité zapisování poznámek, tzv. memos, které byly prvním a základním předpokladem k vytvoření zakotveného teoretického rámce. Tato metoda rovněž umožňuje analýzu pomocí výpočetní techniky, ačkoliv konečná interpretace zůstává na badateli (Šubrt, 2010).

7. Etické aspekty práce

Při realizaci výzkumu byly dodržovány hlavní etické normy, mezi které podle Miovského (2006) patří informovaný souhlas s účastí ve výzkumu, ochrana soukromí a osobních údajů účastníků výzkumu a ochrana před újmou či poškozením účastníků výzkumu.

Všem účastníkům výzkumu byly před samotným zahájením výzkumu podány informace o výzkumu. Tedy informace o jeho povaze, účelu, cíli, metodách, ale i o možných rizicích, které mohou plynout z účasti na výzkumu. Ústním souhlasem s účastí ve výzkumu, který byl vždy součástí zaznamenaného rozhovoru, respondenti stvrdili, že jsou informováni o dobrovolné účasti na výzkumu a tedy že jim nenáleží žádná odměna za provedení výzkum. Posledním bodem informovaného souhlasu bylo ujištění o tom, že účastníci výzkumu mohou kdykoliv z účasti na výzkumu odstoupit.

Všem respondentům byly všechny body informovaného souhlasu podrobně vysvětleny a také byl ponechán prostor pro případné dotazy.

Hlavním cílem ochrany soukromí a osobních údajů účastníků výzkumu je anonymizace dat, tedy zachování mlčenlivosti a důvěrnosti těch informací, které by mohly vést k identifikaci účastníků ve všech fázích výzkumu, i po jeho skončení.

Dle doporučení Miovského (2006) byla použita pouze data nezbytně nutná ke studii. Respondenti tak byli chráněni před zbytečnou časovou zátěží, narušováním soukromí a osobních údajů a bylo minimalizováno riziko další újmy či poškození.

Ohled byl kladen samozřejmě i na fyzický a psychický stav účastníků při výzkumu.

Ochranu před újmou či poškozením účastníků výzkumu vysvětluje Miovský (2006) tak, že při realizaci i po skončení výzkumu nesmí dojít ke hmotné, duševní ani jakékoliv jiné újmě. Respondenti nesmí být vystavováni nadměrnému stresu, jakékoliv formě manipulace či jinému osobnímu riziku.

8. Výsledky

Výsledky výzkumu jsou prezentovány podle výzkumných otázek a pomocí jednotlivých kategorií, které jsou vytvořeny chronologicky, podle výpovědí respondentů. Jsou zde tedy vytyčeny emoce a nálady doprovázející hazardní hru, motivy ke hře, zisky i ztráty, které hra přináší, počátek hazardního hraní a jeho vývoj. V každé kategorii jsou zdůrazněny podobnosti i kontrasty plynoucí z různých výpovědí. Konkrétní citace respondentů dále podporují jednotlivá tvrzení. Pro lepší orientaci v textu jsou přímé citace respondentů odlišeny od zbývajících textu menší velikostí písma a kurzívou. Písmeno „R” označuje respondenta, přičemž každý z dotazovaných má přidělené číslo od 1 do 10, které řadí participanty chronologicky podle pořadí provedeného rozhovoru. Podkategorie jsou označeny tučným písmem a podtržením a zástupci jednotlivých podkategorií se od zbytku textu odlišují tučným písmem. Při srovnávání respondentů s různou mírou problému jsou tučně a podtržitkem vyznačeny kategorie respondentů s určitým počtem bodů a tučné písmo značí nejčastější výpovědi respondentů s daným počtem dosažených bodů v dotazníku SOGS.

8.1 Emoce

Respondenti v souvislosti s hazardním hraním popisovali následující emoce a nálady: **smutek, naděje, vztek, očekávání, spokojenost, nuda, napětí, zklamání, štěstí, vzrušení, hlad (přebil ostatní emoce), pocit natěšenosti, nervozita, radost, překvapení.**

Uváděné emoce lze podle polarit rozdělit na kladné, záporné, stimulující a tlumivé. Mezi **kladnými emocemi** respondenti uváděli zejména **dobrý pocit a naději**, které se objevovaly nejčastěji před samotnou hrou.

R2: Před hrou jsem měl dobrý pocit, naději, že vyhraji (...)

Pocity po hře se lišily podle výsledku hry. V případě výhry byly nejčastěji jmenovány kladné pocity, jako je **spokojenost, štěstí, radost z výhry.**

R5: (...) a odcházel jsem spokojený.

R10: (...) a po hře radost z výhry.

Zajímavé také je, že štěstí je popisováno pouze jedním respondentem, který uvádí, že ostatní pocity nevnímá.

R7: Nevím, jak jsem se cítil, po hře bylo štěstí.

Záporné emoce byly vždy spojené s prohrou. Po neúspěchu byl nejčastějším pocitem **smutek, zklamání a nuda**. **Smutek** lze zařadit také mezi takzvané **tlumivé emoce**

R1: (...) když jsem prohrál, byl jsem smutný

R4: Po hře jsem byl velmi zklamáný, vinil jsem sám sebe

R5: Zpočátku jsem cítil nudu (...)

R6: (...) a následovalo zklamání.

Celkově je ve výčtu emocí více těch záporných, což může být způsobeno pouhým faktem, že více respondentů odcházelo s prohrou.

Ze **stimulujících emocí** respondenti nejčastěji uváděli **očekávání, natěšenost a nadšení**, jako pocity provázející je před hrou.

R4: Před hrou jsem byl plný očekávání

R6: Před setřením losu jsem byl plný očekávání

R9: Nadšení.

R10: Nálada před hrou pocit natěšenosti

Při samotné hře byly dále ze stimulačních emocí popisovány: **zapálenost** do hry, **vzrušení, nervozita, vztek** a opět **nadšení**.

R3: Sázku jsem prohrál o 1 zápas, což mě naštválo (...)

R8: Vzrušení při sledování zápasu, na který jsem vsadil

R9: Nadšení.

R10: (...) při hře nervozita (...)

Nadšení bylo popisováno i po samotné hře respondentem, který uvedl nadšení, jako jedinou emoci kterou prožívá před samotnou hrou, při ní i po skončení hry.

8.2 Motivy ke hře

Nejčastěji se ve výpovědích respondentů objevují **sociální motivy**. Mnoho účastníků výzkumu uvádí jako hlavní motiv počátku hraní kamarády, partu vrstevníků. Jeden respondent má dokonce partu přátel, se kterými se pravidelně schází a hrají poker a jiné karetní hry o peníze.

R4: Prostředí vliv nemá, jen má parta kamarádů, se kterou se takhle pravidelně setkáváme

R7: Prvotním impulzem ke hře byli kamarádi, kteří mě k tomu přivedli a s kterými jsem začal sázet.

Jako další významný sociální faktor bylo uvedeno i **sociální učení a nápodoba**. Jeden z respondentů uvedl, že jeho otec dříve provozoval hernu, což ho přivedlo k prvnímu kontaktu s výherními automaty již v poměrně raném věku.

R1: První hru jsem zkusil na automatu, když mi bylo asi 14. Bylo to u táty v herně, tenkrát jsem hrál s tátou.

Jinému respondentovi dali impulz přátelé či jiné osoby provozující hazard.

R9: Když jsem s kámošema na pivu, tak to jednou za rok protočím a většinou vyhraju co tam někdo za večer prodrbal. Impulz? Viděl jsem jak to tam někdo celej večer hází a když jsem šel kolem na hajzl tak už tam nebyl, tak jsem mu to vzal.

R9: Hrál jsem, protože šli všichni

V rámci sociálních faktorů je třeba zmínit značný vliv **prostředí**, které na respondenty často negativně působí. Jeden respondent přímo uvádí:

R1: Prostředí mělo velký vliv. K sázení mě přivedla brigáda v sázkové kanceláři.

Jiný účastník výzkumu uvedl upoutávku v televizi či kamarády, kteří sázejí jako vlivné faktory.

R2: Prostředí na mě vliv asi má, viděl jsem upoutávku v televizi na ten zápas, nebo kámoše, kteří sázejí, a ovlivnilo mě to.

Jeden z dotazovaných uvedl jako pro něj stěžejní umístění výherních automatů, které podle něj bývají umístěny v blízkosti toalet, což ho často, když jde kolem, přinutí ke hře.

R9: *Prostředí vliv má, bedny bejvaj hned u záchodů, tak když jdu kolem, něco tam hodím.*

Podobně dalšího respondenta ovlivnila upoutávka na stírací los umístěný na poště.

R6: *Prostředí mě ovlivnilo, jak už jsem říkal, upoutal mne los umístěný za sklem.*

Pozoruhodný je respondent, který uvádí, že prostředí vliv nemá, přitom prvotním impulzem ke hře byli přátelé z jeho blízkého okolí, bez kterých by dnes zřejmě nesázel.

R7: *Prostředí vliv nemělo, dříve možná kamarádi, ale teď nic.*

Jako další významné motivy se ukazují **ekonomické** či **materiální motivy**, mezi které patří například **dobry kurz**, který respondenta přiměl k sázce.

R2: *A taky jsem viděl, že je na ten zápas dobrý kurz.*

Mezi materiálními motivy byla dále často uváděná **vidina výhry, zisku** či **lehce vydělaných peněz**.

R2: *Věřil jsem tomu týmu a myslím, že jsem měl velkou šanci na výhru.*

R3: *Hrál jsem pro zábavu a výdělek*

R7: *Teď ale už asi rok sázím sám, protože mě to baví a protože si tím můžu docela slušně vydělat.*

R8: *Impulz ke hře? Možnost laciného výděleku*

R10: *Impulz ke hře je lákavá vidina z nějaký malý částky 20kč- 50kč vyhrát, vydělat třeba několik stovek, tisíc korun. Je to určitě ten hlavní impulz - peníze.*

Mezi **psychologickými motivy** byla nejčastěji uváděná **zábava, relax, větší prožívání sportovního utkání** či **zahnání nudy** jako důvod hry.

R3: *Hrál jsem pro zábavu a výdělek.*

R4: *Pravidelně se scházíme a hrajeme. Je to pro mě zábavička, relax.*

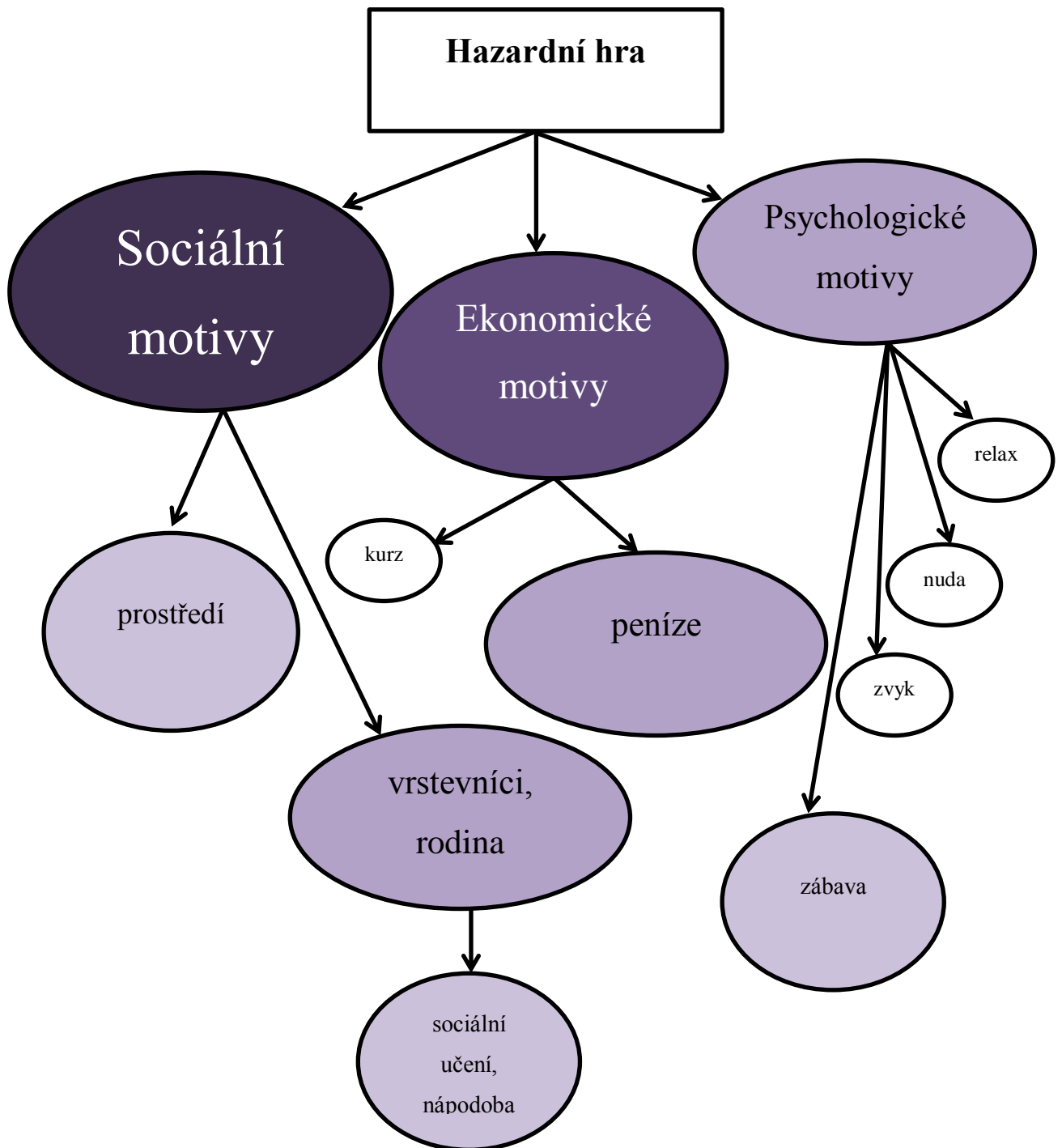
R5: *(...) důvod byl, že jsem tam sedel sám a nudil jsem se. Impulzem ke hře byla nuda*

R10: *Druhořadá věc je ta, že Vás to pak i vtáhne takříkajíc do hry, když máte vsazeno na nějaký tým, ať už mu fandíte nebo ne, v tuhle chvíli kdy si na něj vsadíte peníze mu zkrátka fandíte a prožíváte zápas jako kdybyste byl na stadionu. Je to taková klukovská zábava. Člověk má pak radost, když z těch pár kaček vyhražete stovky, tisíce.*

U jednoho respondenta se objevilo také pravidelné sázení, sám také uvedl, že sázení již pro něj může být již určitým **zvykem**.

R7: Teď ale už asi rok sázím sám, protože mě to baví a protože si tím můžu docela slušně vydělat. Sázím takhle každý víkend. Možná to může být už prostý zvyk.

Diagram 1: Motivy k hazardní hře (dle významnosti)



Velikost a sytost barvy u všech diagramů ukazují četnost výskytu určitého jevu. Z tohoto diagramu vyplývá, že sociální motivy tvoří největší část motivace mladých hráčů ke hře. Vrstevníci a rodina působí natolik, že některé jedince přivedla ke hře sociální nápodoba či sociální učení. Dalším vlivným motivem jsou peníze, které spadají do materiálních motivů. Z psychologických motivů se jeví jako nejčtenější touha po zábavě.

8.3 Zisky ze hry

Velkou váhu mají i **psychické zisky**. Mezi přínosy hazardu respondenti nejčastěji řadí široké spektrum **kladných a stimuluujících emocí**, mezi kterými se objevuje adrenalin, pocit vítězství, radost, větší zábava, zbavení se nudy, potěšení, odreagování, vzrušení.

R1: Hra mi dává pocit vítězství, adrenalin.

R2: Dává mi to radost, když vyhraju, sledovaný sport mě baví víc, když na něj mám vsazeno.

R3: (...) O fotbal se zajímám a z výhry mého oblíbeného týmu mám tak dvojnásobnou radost, když si na něj i vsadím.

R4: Hra mi dává zábavičku

R5: Hra mi vždy dávala možnost výhry, zapálení a pomáhala mi zabít nudu. Když jsem seděl v hospodě sám, připadal jsem si divně a osamoceně. Když jsem se přesunul k automatu, tenhle pocit zmizel. Necítil jsem se sám a zabil jsem nudu. A jako bonus jsem občas i něco vyhrál.

R6: Hra mi dává menší či větší potěšení, plus jak jsem říkal sleduji i zápasy, které by mne normálně tolik nezajímaly, nebo bych nevěděl, komu fandit.

R7: Dává mi odreagování.

R8: (...) ale spíš vzrušení.

R10: Ještě větší radost z pouhého sledování toho daného zápasu,

Jeden z respondentů uvažuje i o **záporné emoci**, kterou mu hra dá v případě neúspěchu.

R10: (...) když se ten zápas nebude vyvíjet dobře, tak smutek (...)

Výpověď jednoho z respondentů svědčí o tom, že výhra má vliv na jeho **sebevnímání**, kdy mu napomáhá ke zvýšení sebevědomí, které v jiných oblastech nemusí nabývat takových rozměrů.

R3: Hra mi dává pocit, že když vyhraju, potvrdí se mi, že tomu rozumím.

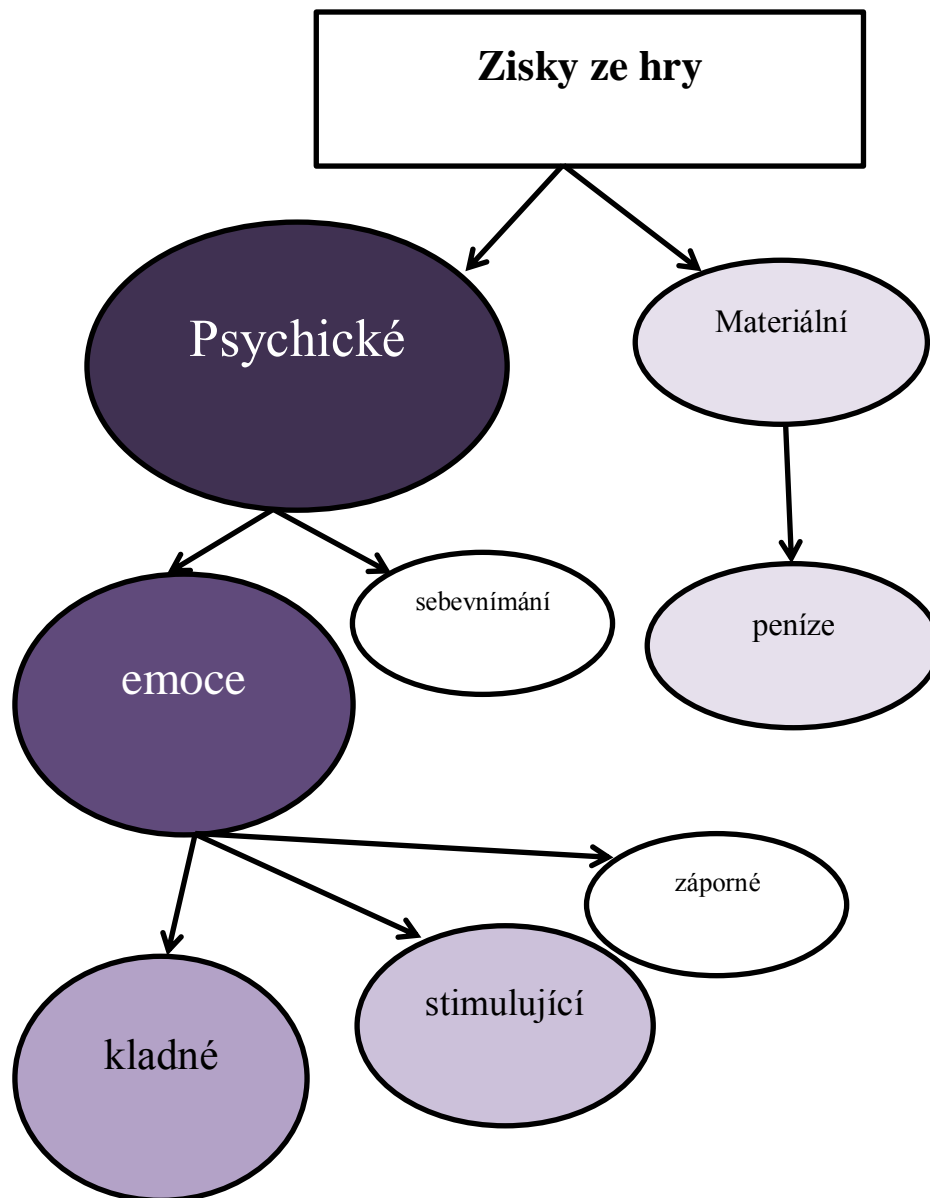
Materiálními zisky jsou přirozeně **peníze**, které jsou také zmiňovány jako největší zisk ze hry u několika respondentů.

R3: Hra mi dává peníze (...)

R8: Občas dává peníze (...)

R9: Hra mi dává prachy.

Diagram 2: Zisky ze hry (dle významnosti)



Mezi zisky ze hry jednoznačně vítězí kladné a stimulující emoce, které lze zařadit mezi psychické zisky. Peníze se objevují až na třetím místě, za nimi následuje už jen posílení sebevnímání a záporné emoce.

8.4 Ztráty ze hry

Nejvíce jmenovanými ztrátami ze hry jsou opět **materiální ztráty**. Peníze jako velký a často i jediný pojem, který hra bere, uvedlo nejvíce respondentů.

R4: Bere mi prachy. Nemám pocit, že bych nějak prodělával, ale nic jiného mi asi nebere.

R7: Bere mi někdy peníze.

R9: Prachy

Jeden z účastníků výzkumu tvrdí, že mu hra nepřináší žádné ztráty, vzápětí však dodává určité omezení, byť jen v tom, že si místo čokolády kupuje možnost výhry.

R10: Sázení na sportovní výsledky mě osobně určitě nic nebere, nejsem takovej, co by každý týden utopil tisíce sázením(...)spíš místo abych si koupil čokoládu tak jsem to dal na tiket se sportovníma zápasama a sledoval jak se mi bude dařit.

Sociálními ztrátami lze souhrnně označit zbylé tři pojmy, které se objevovaly v odpovědích respondentů. **Čas, soustředěnost v určitých chvílích a kontakt s reálným světem** jsou pojmy, které účastníci výzkumu dávali do spojitostí většinou ve chvílích, kdy svou hru označují jako koníček.

R2: Bere mi to soustředěnost v určitých chvílích, protože sleduji zápas, abych viděl, jak se to vyvíjí.

R3: Bere mi čas, ale to mi nevadí, fotbal je můj velký koníček. Pořád sleduji statistiky a sestavu jednotlivých týmů.

R5: Dřív jsem to neviděl, ale nyní vím, že mi hra brala spoustu času a možnost kontaktu s reálným světem. Nejhorší bylo, když jsem po jedné bujaré noci skončil na cele předběžného zadržení zmlácený, s prázdnou peněženkou a s obrovskou morální kocovinou.

R8: Možná občas trochu času, ale je to můj koníček a forma odpočinku, na který je třeba si udělat čas, ne?

Tři respondenti odpověděli, že jim **hra nic nebere**. Dva z nich to zdůvodňují tím, že nesází velké částky. Uvažovali tedy pravděpodobně opět pouze na materiálních ztrátách.

R1: Nevím o ničem, co by mi brala.

R6: Dá se říct, že mi nebere nic. Nevsázím velké částky.

R10: Sázení na sportovní výsledky mě osobně určitě nic nebere, nejsem takovej, co by každý týden utopil tisíce sázením, dříve jsem vsázel častěji, ale vždy jsem zůstal v plusu nebo na nule, nikdy jsem nepodlehnu tomuhle „hazardu“ abych byl v mínusu nebo nedej bože si musel na to půjčovat a někomu dlužit něco to určitě ne.

Diagram 3: Ztráty ze hry (dle významnosti)

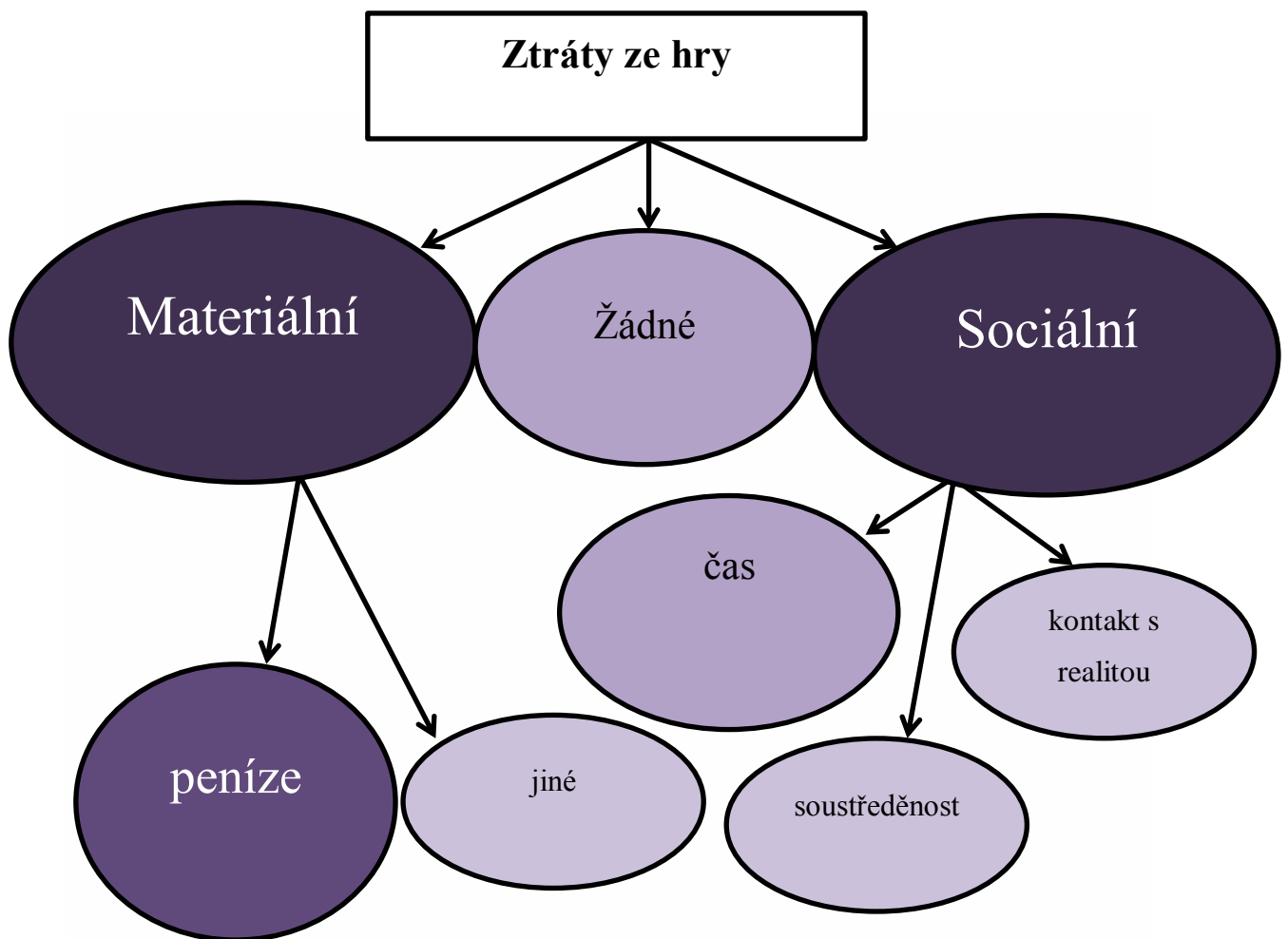


Diagram ukazuje naprostou vyrovnanost sociálních i materiálních ztrát ze hry. Peníze dále vítězí mezi ekonomickými ztrátami, zatímco čas mezi těmi sociálními. Poměrně velkou část zaujímá také kategorie žádných ztrát, která svědčí o nepocítovaných či neuvědomovaných ztrátách z hazardní hry.

8.5 Počátek hraní

Sázky na sportovní výsledky se ukázaly jako nejčastější první hra v životě respondentů. Dále respondenti uváděli **výherní automaty** a **karetní hry za peníze** jako svou první hazardní hru. Co se týče **věku** prvního hraní, vyjma jednoho respondenta byli všichni pod věkovou hranicí 18 let, když se poprvé účastnili hazardní hry. Nejčtenější věk prvního hraní je **14 let**. Věkový průměr prvního sázení dosahuje čísla 15,3.

Motivy k první hře se dají rozdělit do dvou kategorií. V první řadě se opět objevovaly opět **sociální motivy**, tedy případy, kdy respondenty ke hře přivedl někdo z okolí. Často respondenti uváděli, že první hru hráli se svými přáteli. Jeden z respondentů prvně hrál s otcem v herně, kterou otec vlastnil.

R3: Vsadili jsme si spolu s kamarádem.

R4: (...) hrál jsem s kamarády z tenisu, kteří mě k téhle hře přivedli.

R5: Šli jsme s kamarády do baru a hráli jsme automaty.

R6: Bylo mi asi 14, když jsem poprvé s kamarády navštívil nejmenovanou sázkovou kancelář.

R7: V 16 sázka na fotbal. Vsázel jsem na pobočce, vsázel jsem s kámošem, za 200,-. Chtěl jsem to prostě zkusit. Vsadili jsme si s kámošem oba poprvé, ale přivedli nás k tomu kámoši z party, kteří již sázeli dýl.

R8: Úplně prvně jsem vsázel ještě na základní škole, kdy mi tiket za pár korun (10, 20 Kč) sázeli místní „štamgasti“ nebo otec kamaráda. Ten kamarád mě pak vlastně zasvětil do tajů sázení na sport a naučil mě základy. Byl mým velkým vzorem. Dodnes se předháníme, kdo si lépe vsadí.

Celkem u tří respondentů se i v případě prvního hraní objevuje určitá forma **nápodoby**, tedy přejímání určitého chování.

R1: První hru jsem zkusil na automatu, když mi bylo asi 14. Bylo to u táty v herně, tenkrát jsem hrál s tátou. Vsadil jsem si 20,- a prohrál jsem.

R2: Všichni ze třídy sázeli (...)

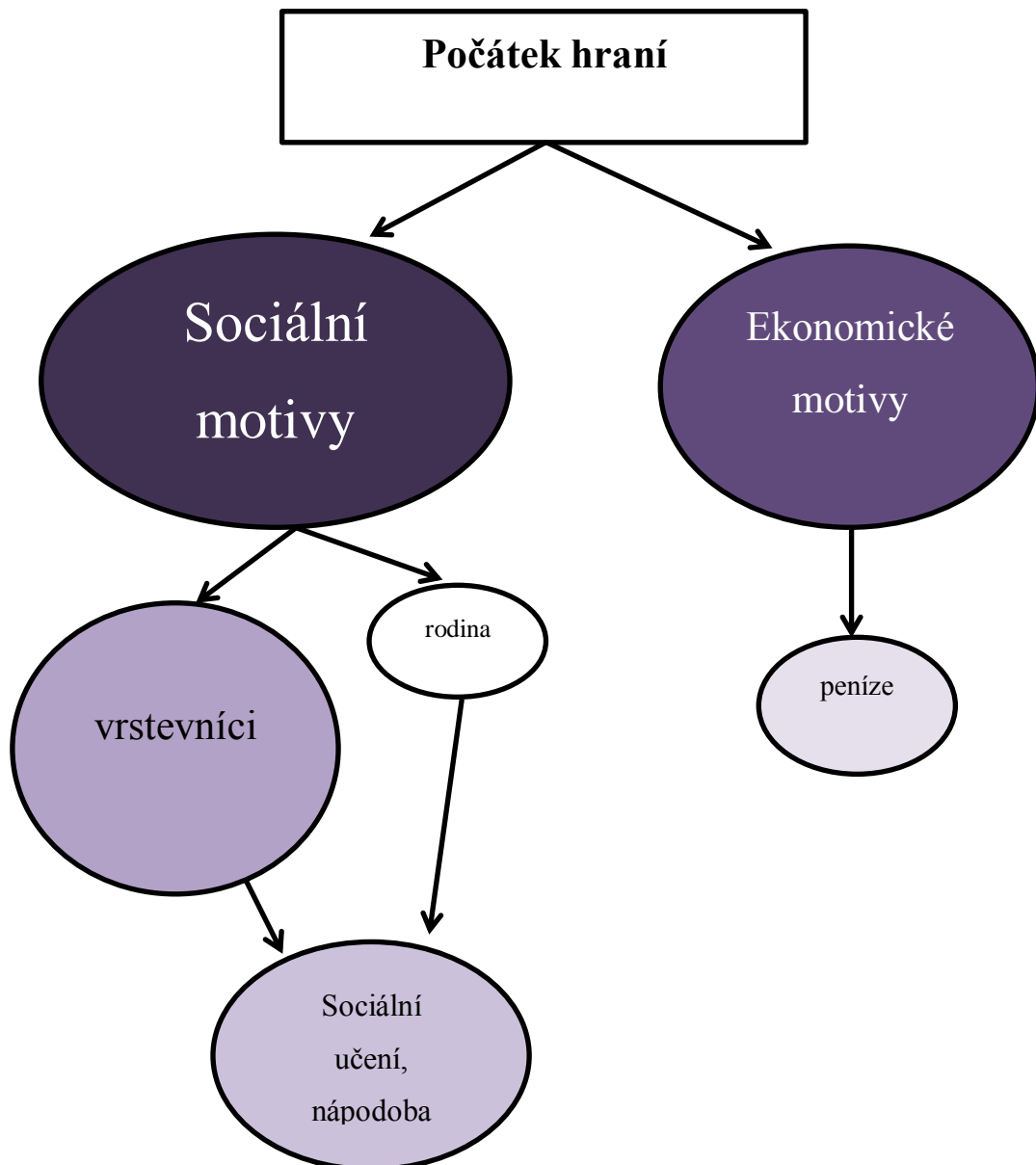
R9: (...) Hrál jsem, protože šli všichni.

Druhou kategorii tvoří opět takzvané **ekonomické motivy**, kdy respondenty k první hře motivovala vidina snadného výdělků.

R2: (...) Viděl jsem možnost výhry a jasných peněz, už dlouho mě to lákalo.

R10: Byla to taková ta dětinská vidina snadno vydělaných peněz a do budoucna nemuset nic dělat jen sázet na sportovní týmy a tím se tak žít.

Diagram 4: Motivy k první hře (dle významnosti)



U zrodu hazardního hraní stojí opět zejména sociální motivy, ze kterých se ukazují jako nejvlivnější vrstevníci. Naopak ekonomické motivy se v tomto případě nedočkávají velké přízně.

8.6 Vývoj hraní

Určitý posun ve své hráčské kariéře zaznamenal každý z dotazovaných. Největší shody se projeví ve **změně vlastního přístupu ke hře**. V nejvíce případech respondenti uvádějí, že s postupem času začali sázet více **zodpovědně**, mají **menší sklony riskovat**, lépe si **rozmyslí každou sázku** a **množství vsazených peněz**. V případě kurzových sázek věnují někteří respondenti nyní více času **sledováním** statistik a **podrobnosti ohledně sázek**. Vše zmiňované zřejmě souvisí s psychosociálním vývojem osobnosti.

R2: Nyní je to o něčem jiném, než na začátku. Víc tomu rozumím. Už vím, že je lepší vsadit hodně peněz na míň zápasů.

R3: Beru to teď mnohem víc zodpovědně a nedávám jen tak náhodné sazky. Dnes si to opravdu prověřím, kdo s kým hraje, jací hráči, jakou mají formu, jak se jim daří doma a proti tomu soupeři. Prostě sleduju podrobnosti ohledně sázek.

R7: V čem je teď hra jiná? Ve zkušenostech dřív sem vsázel nesmysly, teď nad tím strávím třeba pul hodky a projíždím statistiky.

R8: Řekl bych, že teďka dělám chytřejší sazky. Na míň věci za víc peněz.

R10: Čím je člověk starší, tím víc přemýšlí a asi ani tolik už neriskuje.

U jednoho z účastníků výzkumu lze pozorovat **změnu v myšlení**, jelikož se u něj projevuje takzvaná selektivní paměť. Tento participant reagoval na otázku, jaké pocity prožívá v případě neúspěchu ve hře, poměrně zarážejícím způsobem.

R9: Já neprohrávám.

Tvrzení, které vylučuje prohru, je ukázkou typického příkladu selektivní paměti. Hráči, kteří disponují takovou myšlenkovou chybou, totiž zapomínají výhry. V paměti jim proto zůstávají jen vzpomínky na úspěchy ve hře.

Zvýšení dávek

Celkem dva respondenti uvádí **zvýšení sázek a množství zkonsumovaného alkoholu** jako důležitou změnu v jejich hráčské kariéře. Jeden z respondentů vzpomíná na velké impulzy k hazardnímu hraní, kterými byly rovněž peníze a alkohol.

R4: Dnes hraji o více peněz než dřív.

R9: Teď u hry víc vypiju.

R5: Přemíra peněz a alkoholu byly hlavními spouštěči ke hraní.(...)

Poslední výše citovaný respondent dále udává, že dnes již téměř hazardně nehraje, a hovoří **pozitivním posun** nejen v omezení hazardních her, ale i v konzumaci alkoholu.

R5: Dnes už téměř nehraji. Dříve jsem hrál hodně, byl jsem schopný prosedět každý večer u automatů.(...) omezil jsem alkohol na minimum a momentálně piji jen příležitostně což je tak jednou za 14 dní či měsíc. Je to zvláštní ale nějak mi to vůbec nechybí.

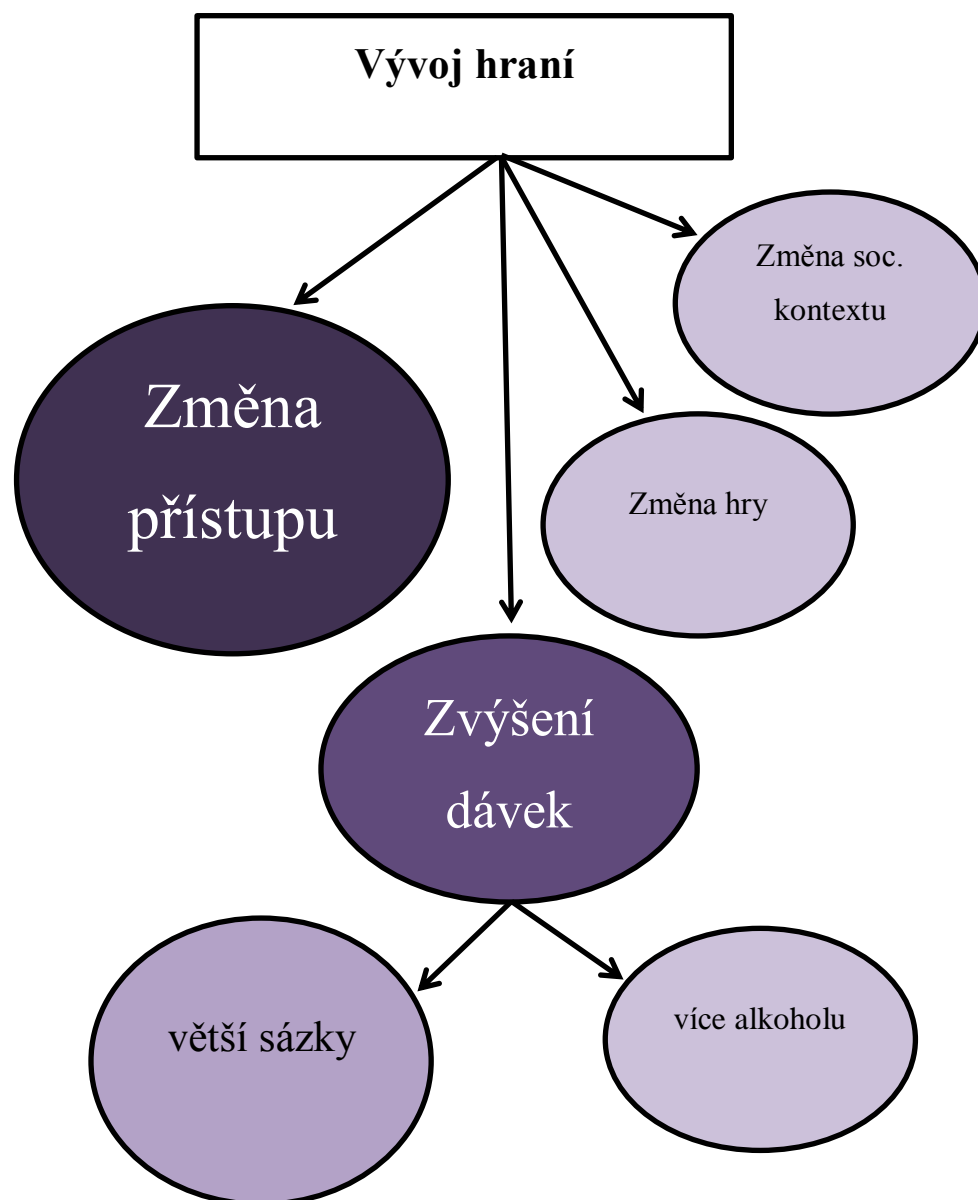
Jiný účastník výzkumu udává **změnu hazardní hry** a srovnává automaty, které hrál dříve a sázek na sportovní výsledky, které občas provozuje nyní.

R1: Automaty, které jsem hrál dříve u otce v herně, byly rozhodně zábavnější, prožíval jsem větší vzrušení a víc mě dokázaly vtáhnout do hry. Jenže otec pak hernu zavřel a já s automaty přestal. Teď již sázím pouze na sport a to není tak zábavné a vzrušující.

Jediný respondent uvádí **změnu sociálního kontextu hraní**. Zaznamenal posun směrem od sázení s přáteli k **samotářskému sázení přes internet**. Zároveň také uvádí, že do hry již nekládá velké naděje, ani emoce.

R6: Dřív to bylo s kamarádama, teď spíš sázím přes internet. Každopádně teď už to prožívám asi míň, jelikož už předem vím, že mě to zas určitě jeden zápas podělá, tak proč se stresovat.

Diagram 5: Vývoj hraní (dle významnosti)



Při srovnání současné hazardní hry s hraním dřívějším byla nejčastěji popisována změna vlastního přístupu ke hře následovaná zvýšením množství vsazených peněz. Stejně bodů získala změna hazardní hry, změna sociálního kontextu a zvýšené množství zkonsumovaného alkoholu.

8.7 Srovnání respondentů s různou mírou problému s hazardní hrou

Je důležité podotknout, že již při samotné vstupní otázce, která měla zodpovědět, zda se respondenti opakovaně účastní hazardní hry, mnohdy vznikla delší debata. Participantů si často odmítli připustit, že jsou hazardními hráči, mnohdy ani neměli ponětí, co všechno hazardní hrou je. Často jsem se setkávala s prvotním zamítnutím typu: „*Hazardní hry já rozhodně nehraju*“, poté jsme ale většinou společně dospěli k závěru, že například hra karetních her o peníze či sázení na sportovní výsledky spadají do kategorie hazardních her. Jeden z komunikačních partnerů na vstupní otázku odpověděl následovně: *R10: Pokud se dá nazvat sázení na svůj oblíbený tým hazardní hra tak ano, občas si vsadím na sportovní kluby, kterým fandím. Je to pak napínavější to utkání sledovat.*

Jiní respondenti zase zpočátku odmítali provést rozhovor se slovy „*Já přeci nejsem žádný hazardní hráč, seženu ti někoho jiného*“. Takoví respondenti svolili k rozhovoru až po vysvětlení, že k realizaci výzkumu stačí pouze opakovaná zkušenost s hazardní hrou.

Další diskutovanou otázkou byly hazardní hry hrané přes internet. Opakovaně jsem se setkávala s počáteční zápornou odpovědí ohledně internetového hazardu. Při popisu poslední zkušenosti s hazardní hrou, však mnohdy vyplynulo, že jedinec hazardní hry přes internet běžně provozuje. Dotazovaní mladí muži si možná jen příliš nespojují například sázení prostřednictvím mobilního telefonu s hazardním chováním.

Účastníci výzkumu dosahovali v dotazníku SOGS od 0 do 5 bodů. Podle dotazníku SOGS se v případě 1-4 získaných bodů jedná o určitý problém s hazardní hrou, 5 a více bodů je již považováno za pravděpodobné patologické hráčství. Většina z respondentů získala alespoň jeden bod, což značí určitý problém s hazardní hrou. Téměř polovina z dotazovaných získala právě jeden bod, což sice vypovídá o určitém problému, ale vzhledem k nízkému skóru uváděný problém nebude nabývat velkých rozměrů. Jednomu z respondentů se podařilo neobdržet ani jediný bod a naopak největší počet bodů (5), který již značí pravděpodobně patologické hráčství, získal rovněž pouze jediný respondent.

Žádný z respondentů necítí, že by měl problém s hazardní hrou, překvapivě ani respondent, který dosáhl 5 bodů, což už může znamenat patologické hráčství. Jediný participant přiznává, že v minulosti bylo jeho hraní problémem.

R5: Ted' už hra problém není.

Celkově se nedá říci, že by respondenti, kteří dosáhli vyššího skóre v dotazníku SOGS provozovali více hazardních her či sázeli větší částky. Lze však upozornit, že narůstá frekvence hazardního hraní v závislosti na míře problému. Každý respondent, který dosahuje v dotazníku od jednoho bodu více, uvádí alespoň u jedné hry frekvenci hraní 1x týdně a více. Nejvyšší frekvence hraní se objevuje opět u sázek na sportovní výsledky.

Srovnání jednotlivých kategorií:

8.7.1 Emoce

Co se týče emocí, nejsou pozorovatelné určité shody či naopak rozdíly podle obdržení bodů v dotazníku SOGS. Respondent, který nezískal žádný bod, popisuje jako jedinou emoci štěstí. Nejvíce emocí je popisováno u respondentů, kteří obdrželi **1 bod**, čistě proto, že jde o nejpočetnější skupinu v počtu dosažených bodů. V této skupině jednoznačně **převládají kladné emoce**, mezi kterými je dobrý pocit, naděje, natěšenost a radost z výhry. **Jedinou zápornou** jmenovanou **emocí** je zde smutek. Objevují se zde i dvě **stimulační emoce**, kterými je pocit vzrušení a nervozita. Je zajímavé, že u respondentů, kteří dosáhli **2, a 3 bodů** se **neobjevuje** žádná vyloženě **kladná emoce**. Respondenti popisují **pouze záporné** (zklamání) a **stimulační vlastnosti** (naštvaní, očekávání). Jediný respondent se **ziskem 4 bodů** uvádí **kladnou i zápornou** vlastnost (spokojenost, nuda) Participant s **nejvyšším počtem** dosažených **bodů** popisuje jedinou emoci, kterou je **nadšení**. Na otázku, zda je nadšený i v případě prohry odpověděl stroze: „Já neprohrávám.“

8.7.2 Motivy ke hře

Co se týče motivů ke hře, respondent s **nejnižším počtem bodů**, stejně jako účastníci výzkumu s **jedním získaným bodem** udávají jako impulz ke hraní zejména **sociální faktory** (kamarádi, dobrý kurz, upoutávka v televizi), **materiální motiv** (peníze) a **psychologický faktor** (sociální učení, zábava). Dotazovaní se ziskem **dvou a tří bodů** popisují jako impulz ke hře pouze **sociální** (kamarády, los za sklem), a **psychologické faktory** (zábava, relax). Respondent se **čtyřmi body** uvádí naopak pouze **psychologické faktory**, oproti respondentovi s **pěti** dosaženými **body**, který naopak hovoří pouze o **sociálních faktorech**. Jako jediný z dotazovaných uvádí jako motiv ke hře **nápodobu** (R9: *viděl jsem, jak to tam někdo celej večer hází*).

8.7.3 Zisky ze hry

V této kategorii lze pozorovat zatím nejvýraznější rozdíl mezi hráči s různou mírou problému s hazardní hrou. Zatímco jedinci, kteří získali **od 0 do 2 bodů** pocítují zisky ze hry pouze ve formě **kladných a stimulačních emocí**, účastníci, kteří dosáhli **3 a více bodů** přidávají ke zmiňovaným emocím častěji i **materiální zisky**. Respondent s **5 body** již nemluví o žádné emoci, naopak jeho jediným ziskem ze hry jsou pouze **peníze**.

8.7.4 Ztráty ze hry

Ztráty ze hry jsou opět různorodého charakteru. Mezi všemi respondenty se objevují ekonomické a sociální ztráty v různém poměru, bez ohledu na počet dosažených bodů v dotazníku SOGS. Jediným viditelným rozdílem je tvrzení, že **hra nic nebere**, které se objevuje pouze u těch dotazovaných, kteří dosáhli **od 0 po 3 body**. Účastník výzkumu s dosaženými **4 body** uvádí pouze **sociální ztráty** (čas, kontakt s reálným světem) a poslední **nejproblémovější hazardní hráč** vidí své ztráty opět pouze **na bankovním účtu**.

8.7.5 Počátek hraní

První hra většiny respondentů byla **sázka na sportovní výsledky**. Pouze respondent s **jedním bodem**, si poprvé zahrál **automaty**, což bylo ale zřejmě způsobeno pouze tím, že jeho otec vlastnil hernu, díky čemuž měl k automatům snadný přístup. Kurzové sázky a internetové sázení je pro mladé hráče výhodné zejména proto, že v něm lze jen těžko kontrolovat plnoletost. Dotazovaní se získanými **4 a 5 body** v dotazníku SOGS uvádí jako svou první hru **poker a automaty**.

Pouze dva respondenti s **jedním** obdrženým **bodem** v dotazníku uvádí jako svůj první impulz ke hře **ekonomické motivy** spolu se **sociální nápodobou**. Zbytek respondentů hovoří v tomto případě o sociálních motivech (kamarádi, parta, otec). Respondent s **5** získanými **body** zmiňuje **pouze nápodobu** jako první motiv ke hře (R9: *Hrál jsem, protože šli všichni.*)

8.7.6 Vývoj hraní

Změna vlastního přístupu ke hře je nejčastější změnou u všech respondentů, kteří získali v dotazníku SOGS od **0 do 2 bodů**. Pouze jeden respondent s **jedním** obdrženým **bodem** v dotazníku SOGS uvádí jako největší změnu **přechod z automatů**

na sázkové hry. O **zvýšeném množství peněz** vložených do hry hovoří pouze jeden respondent se **2** získanými **body**. Jediný účastník výzkumu se ziskem **3 bodů** hovoří o **změně sociálního kontextu v souvislosti s hazardním hraním**, jelikož dřív hrál s přáteli a nyní se více uchyluje k samotářskému sázení. Respondent se **4** obdrženími **body** jako jediný popisuje **pozitivní posun** ve své hráčské kariéře. Participant **s nejvyšší mírou problému** v tomto výzkumu přiznává, že hazardní hru má spojenou s konzumací alkoholu a pozoruje u sebe **zvýšenou konzumaci této návykové látky**.

8.8 Souhrn výsledků

Mladí muži jsou nejvíce motivováni k hazardní hře sociálními faktory, mezi kterými jsou nejdůležitější peníze a vrstevníci. Blízké okolí mnohdy na hráče působí tak, že lze pozorovat sociální učení či nápodobu, která hráče přivede ke hře. Na druhém místě se umisťují materiální motivy, mezi kterými převládá vidina výhry a snadno vydělaných peněz. Dále se jako významné ukazují i psychologické faktory, ze kterých je nejvíce vyzdvihován motiv zábavy. Ze sociálních faktorů na respondenty působí i prostředí, na které je pohlíženo z několika úhlů. Někteří jedinci si pod pojmem prostředí představili své okolí, tedy rodinu a přátele, kteří jejich hru ovlivňují, jiní popisovali prostředí při hře jako velmi zásadní a v poslední řadě byl také pod pojmem prostředí popisován vliv reklamy a médií, který je nepopiratelný.

O určitém posunu v hazardním hraní mluvili všichni dotazovaní. Nejčastější vývoj byl zaznamenán v rámci změny vlastního přístupu ke hře. Hráči mají údajně menší sklony riskovat, více si promýšlí sázky a množství vsazených peněz. Co se týče sázek na sportovní výsledky, začínají se zde objevovat takzvaní odborníci, kteří nyní již ví, jak a na co vsadit, zjišťují si podrobnosti ohledně sázek a sledují statistiky jednotlivých týmů. Úspěch pak připisují více svým schopnostem než náhodě. U jednoho z účastníků výzkumu lze zpozorovat i změnu v myšlení, jelikož jednou ze svých odpovědí dal jasně najevo, že již nepočítá s neúspěchem ve hře. Tuto chybu v myšlení nazývají odborníci takzvanou selektivní pamětí, kdy ze vzpomínek na hru mizí negativní zkušenosti s hraním a v paměti zůstávají jen herní úspěchy. Někteří hráči v souvislosti s vývojem jejich hazardního chování mluví o zvýšení množství vsazených peněz či o větším množství zkonsumovaného alkoholu při hře. Není vyloučen však ani pozitivní posun ve své hráčské kariéře, o kterém hovoří jediný z dotazovaných, který nyní hraje méně než dříve a zároveň zkonsumuje méně alkoholu. Změnu hazardní hry popisuje také

pouze jeden respondent, není to zřejmě tolik častý jev. S tím souvisí možná i fakt, že jen díky setrvání u jednoho druhu hry se lze stát jejím odborníkem, byť jen domnělým. Sociální kontext hry zůstává rovněž neměnný či neuvědomovaný, jelikož ho popsal opět pouze jediný respondent, který z hazardní hry hranými s přáteli přešel k samotářskému sázení přes internet.

Co se týče srovnání mladých mužů s různou mírou problému s hazardní hrou, nejvíce viditelný rozdíl je v kategorii zisků ze hry. Dá se říci, že hráčům s větším počtem získaných bodů v dotazníku SOGS přináší hra zejména materiální zisky, zatímco hráči, kteří mají menší či žádný problém s hazardní hrou vidí v přínosech ze hry pouze psychické zisky, kterými jsou zejména psychické a stimulační emoce. Druhou kategorií, kde lze dobře pozorovat rozdíly mezi hráči podle dosažených bodů v dotazníku SOGS je vývoj hraní. Muži s nejmenším nebo žádným problémem s hazardní hrou postupem času mění vlastní přístup ke hře. Sází zodpovědněji, méně riskují a podle jejich slov se stávají odborníky, zejména v sázkách na sportovní výsledky. Hráči s větším skórem v dotazníku SOGS přiznávají, že nyní sází více peněz a respondent, který je podle dotazníku již pravděpodobně patologickým hráčem u sebe pozoruje nárůst zkonsumovaného alkoholu při hazardní hře. Žádný z hráčů aktuálně nepociťuje své hazardní hraní jako problematické.

Celkově lze tedy tvrdit, že mladí muži se uchylují k hazardním hrám především díky svým mnohdy zkušenějším vrstevníkům, ke kterým se přidává vidina snadno získaných peněz a reklama na hazard. Ve hře je udržují stejné principy, kterým navíc napomáhá fakt, že se mnozí začínají cítit již jako odborníci na svou hazardní hru a zřejmě se domnívají, že hru a především náhodu mají ve svých rukách. Tomu odpovídá i zvýšené množství vsazených peněz a alkoholu při hře u jedinců, kteří se potýkají s větším problémem s hazardní hrou, stejně jako vidina peněz jako jediného zisku ze hry, který se rovněž projevuje v přímé úměře s větším skórem v dotazníku na patologické hráčství.

Diskuze a závěr

Jakýkoliv prováděný výzkum má výhody a nevýhody své realizace. Cílem výzkumu je naplnění výzkumných otázek s pokud možno nezkreslenou výpovědní hodnotou. Každý výzkum má však své limity, které konečný výsledek může velmi ovlivnit. I proto je uvedení limitů práce důležité.

Zásadní limit práce je ve výběru respondentů, který jak již je zmíněno probíhal nepravděpodobnostní metodou výběru, konkrétně metodou sněhové koule, kde na získání kontaktu s první vlnou účastníků výzkumu bylo využito předchozího kontaktu přes osobní známé. Při této metodě je pravděpodobné, že nebyli vybráni všichni muži, kteří mají problém s hazardní hrou. Zásadní je i prvokontakt přes osobní známé, který může být sám o sobě problematický a v případě etických či jiných problémů tyto respondenty využila pouze k navedení k dalším účastníkům výzkumu, bez využití dat získaných od těchto respondentů.

Dalším zjevným limitem je vůbec realizování kvalitativního výzkumu jako takového, jehož podstatou je široce rozprostřený sběr dat bez stanovení základních proměnných v počátku výzkumu (Hlad'o, 2011).

Hlad'o (2011) dále připomíná, že kvalitativní výzkum dále nevyžaduje stanovení hypotéz a na rozdíl od kvantitativního výzkumu se neopírá o předem vybudovanou teorii, naopak teorie se vytváří a formuluje až po realizaci výzkumu. Výstup z kvalitativního výzkumu navíc nejsou zobecnitelná, jsou platná pouze pro konkrétní výzkum, což je považováno vůbec za největší omezení kvalitativního přístupu.

Kvalitativnímu přístupu je rovněž vytýkáno, že je příliš zatížen subjektivní stranou výzkumníka. Při realizaci kvalitativního výzkumu se výzkumník musí velmi sblížit se zkoumanými osobami a proniknout do problematiky natolik, aby zkoumané jevy mohl následně dobře pochopit a popsat. Díky tomu však hrozí, že vlastní kontakt a zkušenost výzkumníka se může podepsat i v jeho analytické práci a interpretacích (Hlad'o, 2011).

Dalším důležitým limitem je podle stejného autora také důraz na schopnosti, zkušenosti a motivaci výzkumníka při realizaci samotného výzkumu, kde na rozdíl od kvantitativně prováděné studie může dojít k velkému rozdílu při zpracování stejných dat dvěma výzkumníky.

Největší limit práce lze zpozorovat ve výsledné kategorii emocí spojených s hazardním hraním, která je velmi chudá a neatraktivní. Emoce byly popisovány velmi stroze a povrchně. Účastníci výzkumu nezacházeli příliš do hloubky svých pocitů. To může být způsobeno jednak tím, že respondenti si nedokázali uvědomit své hlubší emoce a pocity spojené s hazardním hraním a zároveň na tomto faktu nese i jistou vinu výzkumník, který zřejmě nepoložil vhodné otázky a nedokázal tak přimět respondenty uvažovat o svých hlubších, mnohdy i skrytých pocitech.

V neposlední řadě mohl výsledek výzkumu také ovlivnit aktuální psychický či fyzický stav respondentů.

Na základě provedeného výzkumu se ukázalo, že mladí muži přichází do prvního kontaktu s hazardní hrou často díky stimulu od svých přátel či příbuzných, což odpovídá tvrzení Prunera (2008) Jako počáteční i stávající hazardní hra jednoznačně zvítězily sázky na sportovní utkání, což je zřejmě způsobeno nedostatečným kontrolováním plnoletosti u těchto hazardních her, jelikož průměrný věk prvního hazardního hraní činí 15,3 roky. Mladí muži se také poměrně intenzivně věnují hazardním hrám na internetu, které od roku 1995 neustále rozšiřují své pole působnosti. Hazard je nyní již běžně dostupný na chytrých telefonech a tabletech. (Williams, Wood, Parke, 2012, podle Koncepční rámeček, 2013). Online sázení mladí jedinci využívají zejména díky benefitům, které jeho provozovatelé nabízí. Největší oblibě čelí připsání finančního obnosu na nově zřízený účet (Prunner, 2008).

Motivy k hazardním hrám lze rozdělit na sociální, ekonomické a psychologické. Sociální motivy se jeví jako vůbec nejdůležitější. Vrstevníci a rodina mají zejména u dospívajících a mladých dospělých značný vliv na hraní hazardních her. Na rozdíl od jiného rizikového chování, hazardní hraní je mnohdy rodinou tolerováno. Nejsou výjimkou ani případy, kdy se rodiče, sourozenci či jiní příbuzní zapojují spolu s mladistvím do neformálních hazardních her (Hardoon, Gupta, Derevensky, 2004, podle Koncepční rámeček, 2013). Dalším významným sociálním motivem je sociální učení, kdy je uplatňována nápodoba chování. Chování, které je provozováno u jiných a zvláště pak pokud jde o chování oceňované okolím je mnohdy ostatními napodobováno. Proto nejsou výjimečné případy, kdy je u hazardních hráčů zjištěno, že se jejich okolí vystavuje podobným rizikům (Koncepční rámeček; 2013, Prunner, 2008).

Výzkum dále potvrzuje, že neméně důležité je i prostředí hazardních her. Rozmístění provozoven hazardu, rizikové povolání, ale zejména reklama na hazard negativně ovlivňuje hazardní hráče. Derevensky provádí v roce 2008 výzkum, který dokazuje, že reklamy na hazard mohou způsobit zkrácení vnímání hazardu a podpořit touhu po hraní (Williams, Westová, & Simpson, 2014).

Mezi psychologickými faktory se ukazuje jako zásadní důležitost sebevnímání. Někteří jedinci si mohou hazardní hrou kompenzovat vlastní nízkou sebeúctu. (Volberg, Reitzes, Boles, 1997, podle Koncepční rámec 2013) K tomu jim pomáhá radost z vítězství spojená s pocitem štěstí, odměny, úspěchu. V některých hrách může být uspokojením i porážka soupeře (Koncepční rámec, 2013).

Jedním z motivů k hazardním hrám může být i zdánlivé ukázání určité dovednosti, které je typické zejména pro karetní či sázkové hry. Hráči se mnohdy mylně domnívají, že díky získaným zkušenostem a znalostem mohou neustále zdokonalovat své dovednosti. Důležitý je jejich vnitřní pocit, že jejich umění a vynaložené úsilí může přispět spolu s dalšími faktory k výhře. (Bjerg, 2010, podle Koncepční rámec, 2013). Zejména u sázek na sportovní výsledky je typické, že jedinci pravidelně testují svou domnělou odbornost a sázkou na svůj oblíbený tým si zvyšují zájem o určitý zápas, který pak sledují s větším napětím. Po vydaření zápasu mají tedy hned dvojí radost, jednak ze samotné výhry týmu a také z příjemného finančního obohacení (Bonnaire, Bungener et Varescon, 2006, podle Koncepční rámec, 2013).

Ukázalo se, že motivace k hráčskému chování má vazbu i na kognitivní aspekty. Hazardní hráči se potýkají s myšlenkovými chybami. Výzkum odhaluje dvě z těchto chyb. První je nazývána selektivní paměť a spočívá v tom, že si hráči pamatují pouze výhry, prohry se z paměti vytrácí. Tento jev se projevuje i u množství vyhraných a prohraných peněz. Druhou myšlenkovou chybou je takzvaná interpersonální předpojatost, která znamená, že hráči si svými výhrami ověřují vlastní schopnosti, zatímco prohry považují za následek neštěstí (Prunner, 2008).

Zjednodušeně řečeno lze tvrdit, že zrealizovaný výzkum potvrzuje slova Kaliny (2008), který hazardní hry u mladé generace připisuje zejména jejich touze po ekonomické nezávislosti, snaze nalézt nový smysl života a pokusům o zahnání nudy.

Zmiňované motivy a souvislosti s hazardním hraním nejsou vzhledem k omezením výzkumu úplné. Práce se pokouší spíše o sondu do problematiky hazardního hráčství mezi mladými muži. Přestože výzkum disponuje výše jmenovanou řadou omezení, jeho výsledky mohou sloužit jako teoretické východisko k dalším hloubějším studiím zabývající se obdobnou problematikou.

Použitá literatura

Adair, J. (2004). *Efektivní motivace*. Praha: Alfa Publishing.

Bedrnová, E., & Nový, I. (2002). *Psychologie a sociologie řízení*. Praha: Management Press.

Buriánek, J. (2001). *Sociologie*. Praha: Fortuna.

Centre, T. O. (2013). Koncepční rámec škodlivého hráčství: projekt mezinárodní spolupráce financovaný Centrem pro výzkum problémového hráčství v Ontariu. *Monografie*. Praha: Úřad vlády České republiky.

Csémy, L., & Nešpor, K. (srpen 2005). Kolik je v České republice patologických hráčů? *Česká a slovenská psychiatrie*, stránky 433 -435.

Currieová, B. (2012). *Hazardní hráč*. Brno: Emitos a Nakladatelství Tomáše Janečka.

Disman, M. (1993). *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha: Karolinum.

Fischer, E. (1965). *Problémy mladé generace*. Praha: Mladá fronta.

Hartl, P., & Hartlová, H. (2000). *Psychologický slovník*. Praha: Portál.

Havlíčková, D. (2015). *Metodika - Kompetence, Kvalita, Kvalifikace, (sebe)Koncepte: pro neformální vzdělávání*. Národní institut pro další vzdělávání.

Hendl, J. (1997). *Úvod do kvalitativního výzkumu*. Praha: Karolinum.

Hlad'o, P. (2011). *Úvod do pedagogického výzkumu pro učitele středních škol*. Získáno 17. červen 2015, z <http://www.vychova-vzdelavani.cz/pedagogickyvyzkum.pdf>

Chromý, J. (2010). *Kriminalita páchaná mládeží*. Praha: Linde.

Kalina, K. (2008). *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada.

Kalina, K. (2015). *Klinická adiktologie*. Praha: Grada.

Machová, Jitka; Kubátová, Jitka;. (2009). *Výchova ke zdraví*. Praha: Grada.

- Miller, P. M. (2013). *Comprehensive addictive behaviors and disorders*. Amsterdam: Academic Press.
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.
- Mravčík, Viktor; Černý, Jakub; Leštinová, Zuzana ; Chomynová, Pavla ; Grohmannová, Kateřina; Licehammerová, Šárka; Ziegler, Aleš ; Kocarevová, Veronika. (2014). *Hazardní hraní v České republice a jeho dopady*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Nakonečný, M. (2014). *Motivace chování*. Praha: TRITON.
- Nešpor, K. (1994). *Hazardní hra jako nemoc*. Ostrava: Nakladatelství Aleny Krtilové.
- Nešpor, K. (1999). *Jak poznat a překonat problém s hazardní hrou*. Praha: Sportpropag.
- Nešpor, K. (2001). *Vaše děti a návykové látky*. Praha: Portál.
- Nešpor, K. (2007). *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál.
- Nešpor, K. (2011). *Jak překonat hazard: prevence, krátká intervence a léčba*. Praha: Portál, s.r.o.
- Orel, M. (2012). *Psychopatologie*. Praha: Grada.
- Průcha , J., & Veteška, J. (2012). *Andragogický slovník*. Praha: Grada.
- Průcha, J. (2014). *Andragogický výzkum*. Praha: Grada.
- Prunner, P. (2008). *Psychologie gamblerství aneb Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk s.r.o.
- Quinlan, C. K., Goldstein, A. L., & Stewart, S. H. (2013, 9 15). An investigation of the link between gambling motives and social context of gambling in young adults. *International Gambling Studies*, pp. 115-131.
- Reichel, J. (2009). *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada.
- Říčan, P. (1990). *Cesta životem*. Praha: Panorama.
- Říčan, P. (2010). *Psychologie osobnosti: obor v pohybu*. Praha: Grada.

- Stewart, S. H., & Zack, M. (2008, 7 1). Development and psychometric evaluation of a three-dimensional Gambling Motives Questionnaire. *Addiction*, pp. 1110-1117.
- Ševčíková, A. (2014). *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada.
- Šubrt, J. (2010). *Soudobá sociologie IV. Aktuální a každodenní*. Praha: Karolinum.
- Vágnerová, M. (2007). *Vývojová psychologie II*. Praha: Karolinum.
- Vágnerová, M. (2010). *Základy psychologie*. Praha: Karolinum.
- Vágnerová, M. (2014). *Vývojová psychologie*. Praha: Karolinum.
- Williams, R. J., Westová, B. L., & Simpson, R. I. (2014). Prevence problémového hráčství: komplexní přehled důkazů a zjištěné dobré praxe. *Monografie*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Zapletal, M. (1986). *Velká encyklopedie her 2: Hry v klubovně*. Praha: Olympia.

Přílohy

Příloha č. 1: Záznamový arch pro sociodemografické otázky a osnova rozhovoru

Vstupní otázka:

Opakovaná zkušenost s jakoukoliv formou hazardní hry? (Účastníte se opakovaně hazardních her?)

Sociodemografické otázky:

Pohlaví:

- Muž
- Žena

Věk:

Nejvyšší dosažené vzdělání:

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

V současné době:

- Studuji
- Pracuji
- Jsem nezaměstnaný/á

Měsíční příjem:

- Do 5.000
- 5.000 – 10.000
- 10.000 – 15.000
- 15.000 – 20.000
- 20.000 a více

Dluhy:

- Žádné
- Do 1.000
- Do 5.000
- 5.000 – 10.000
- Nad 10.000

Struktura rozhovoru

1. Poslední hraní – okolnosti

Zkuste si vzpomenout na poslední hru a popsat ji.

- Popište mi, jak ta vypadala, když jste naposledy hrál? (myslíme hazardní hru)
- Co jste hrál? Jaké byly okolnosti hry? (zda někam šel, zda byl sám či s někým)
- Jak dlouho hraní trvalo?
- Co bylo impulzem ke hře?
- Kolik peněz jste měl na hru? Kolik peněz jste vyhrál/prohrál/přinesl zpět?
- Jak jste se cítil, v jaké jste byl náladě předtím/přítom/potom?
- Zůstal jste pouze u jedné hry?
- Mělo nějaký vliv prostředí? (např. cesta kolem kasina či fortuny)

2. První hra - srovnání

Jaká byla úplně první hra ve Vašem životě? (Co Vás k ní vedlo? S kým? Kde? Za kolik?)

- Proč se ke hře vracíte?
- Největší výhra x prohra?
- Jaká je hra dnes? (Co dává x bere?)
- Stává se hra problémem?

1. Označte prosím, který z následujících druhů hry jste ve svém životě provozoval. U každého typu zatrhněte „vůbec“, „méně než 1x týdně“ nebo „1x týdně a více“.

a/ hraní karet pro peníze:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

b/ sázky na koně, psí dostihy nebo jiná zvířata:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

c/ sázky na sportovní výsledky:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

d/ hra s kostkami o peníze:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

e/ hra v kasinu:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

f/ loterie, sázení čísel:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

g/ bingo pro peníze:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

h/ hra na burze, trhu s komoditami apod.:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

i/ tzv. výherní automaty, pokrové automaty a jiné přístroje na hazardní hru:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

j/ kuželky, střelba, golf nebo jiná hra vyžadující dovednost pro peníze:

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

k/ jiné hry pracující s papírem než jsou uvedené výše: vůbec

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

l/ hazardní hry na internetu

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

m/ jiná forma hry než ty, které jsou uvedené výše (upřesněte prosím jaká):

- vůbec
- méně než 1x týdně
- 1x týdně a více

2. S jakým největším množstvím peněz jste hrál v jediném dni?

- Do 10 Kč
- Více než 10 a méně než 100 Kč
- Více než 100 a méně než 1000 Kč
- Více než 1000 Kč a méně než 10 000 Kč
- Více než 10 000 a méně než 100 000 Kč
- Více než 100 000 Kč

3. Zaškrtněte ty lidi ve svém životě, kteří mají nebo měli problém s hrou?

- Otec nebo matka
- Manželka nebo partner
- Bratr nebo sestra
- Dítě
- Prarodič
- Jiný příbuzný
- Přítel nebo někdo jiný významný v mém životě
- Nikdo

4. Když hrajete, jak často se vracíte zpátky druhý den, abyste nazpět vyhrál peníze, které jste prohrál?

- Nikdy
- Někdy (méně než v polovině případů, kdy prohraji)
- Většinou, když prohraji
- Pokaždé, když prohraji

5. Stalo se někdy, že jste tvrdil, že jste vyhrál, ale nebylo to tak, vlastně jste prohrál?

- Nikdy (nebo jsem nikdy hazardně nehrál)
- Ano, méně než v polovině případů, kdy jsem prohrál
- Ano, většinou.

6. Měl jste někdy pocit, že vám hra působí problémy?

- Ne
- Ano
- V minulosti, ale ne nyní

7. Hrál jste někdy víc, než jste chtěl?

- Ano
- Ne

8. Kritizovali lidé někdy Vaši hru nebo Vám říkali, že máte se hrou problém, ať už jste jim dal za pravdu nebo ne?

- Ano
- Ne

9. Cítil jste se někdy provinile kvůli hře nebo kvůli tomu, co se během hry stalo?

- Ano
- Ne

10. Cítil jste někdy, že chcete s hrou přestat, ale měl jste dojem, že to nedokážete?

- Ano
- Ne

11. Stalo se někdy, že jste ukrýval tikety, sázenky, vyhrané peníze nebo jiné známky hry před manželkou, dětmi nebo jinými lidmi, kteří jsou pro Vás důležití?

- Ano
- Ne

12. Pohádal jste se někdy s lidmi, s nimiž žijete, kvůli způsobu, jaký nakládáte s penězi?

- Ano
- Ne

13. Jestliže jste odpověděl na otázku 12 kladně: Týkaly se hádky kvůli penězům někdy hry?

- Ano
- Ne

14. Půjčil jste si někdy od někoho a peníze jste mu nevrátil kvůli hře?

- Ano
- Ne

15. Zameškal jste někdy práci nebo školu kvůli hře?

- Ano
- Ne

16. Jestliže jste si na hru nebo na placení dluhů kvůli hře půjčil, od koho, nebo kde jste si vypůjčil?

(Zaškrtněte „Ano“ nebo „Ne“ u každého bodu)

a/ z peněz na domácnost :

- Ano
- Ne

b/ od manžela nebo manželky:

- Ano
- Ne

c/ od jiných příbuzných i ze strany manželky:

- Ano
- Ne

d/ od bank, spořitelén nebo kreditních společností:

- Ano
- Ne

e/ z kreditní karty:

- Ano
- Ne

f/ od lichvářů:

- Ano
- Ne

g/ prodal jste akcie, obligace nebo jiné jistiny:

- Ano
- Ne

h/ prodal jste osobní nebo rodinný majetek:

- Ano
- Ne

i/ půjčil jste si z vlastního konta (zaplatil jste nekrytým šekem):

- Ano
- Ne

j/ máte možnost půjčit si u sázkaře:

- Ano
- Ne

k/ máte možnost půjčit si v kasinu:

- Ano
- Ne

Hodnocení SOGS

Výsledný skóre dotazníku vznikne součtem kladných odpovědí na „rizikové“ otázky:

Otázky 1, 2 a 3 se nepočítají

Otázka 4: „Většinou, když prohrají“ nebo „Pokaždé, když prohrají“

Otázka 5: „Ano, méně než v polovině případů, kdy jsem prohrál“ nebo „Ano, většinou“

Otázka 6: „Ano“ nebo „V minulosti, ale ne nyní“

Otázky 7 až 11 „Ano“

Otázka 12 se nepočítá

Otázky 13 až 15 „Ano“

Otázky 16 a/ až 16 i/ „Ano“

Otázka 16 j/ až 16 k/ se nepočítá

(celkem 20 otázek se počítá)

Celkový součet = ...

0 = žádný problém

1 až 4 body = určitý problém

5 a více bodů = pravděpodobně patologické hráčství

Zdroj: Lesieur, H. R. & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gambling. *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184-1188.

Prunner, P. (2008). *Psychologie gamblersství aneb Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk s.r.o. str. 228- 232.

Příloha č. 3: Prohlášení zájemce o nahlédnutí do závěrečné práce absolventa studijního programu

Univerzita Karlova v Praze,

1. lékařská fakulta Kateřinská 32, Praha 2

**Prohlášení zájemce o nahlédnutí
do závěrečné práce absolventa studijního programu
uskutečňovaného na 1. lékařské fakultě Univerzity Karlovy v Praze**

Jsem si vědom/a, že závěrečná práce je autorským dílem a že informace získané nahlédnutím do zpřístupněné závěrečné práce nemohou být použity k výdělečným účelům, ani nemohou být vydávány za studijní, vědeckou nebo jinou tvůrčí činnost jiné osoby než autora.

Byl/a jsem seznámen/a se skutečností, že si mohu pořizovat výpisy, opisy nebo kopie závěrečné práce, jsem však povinen/a s nimi nakládat jako s autorským dílem a zachovávat pravidla uvedená v předchozím odstavci.

Příjmení, jméno (hůlkovým písmem)	Číslo dokladu totožnosti vypůjčitele (např. OP, cestovní pas)	Signatura závěrečné práce	Datum	Podpis

