

Univerzita Karlova

1. lékařská fakulta

Studijní program: Specializace ve zdravotnictví

Studijní obor: Adiktologie



Mgr. Zuzana Vařeková

Rizikovost hazardních her pro rozvoj problémového hráčství

The risk potential of gambling products for development of gambling disorder

Bakalářská práce

Vedoucí práce: doc. MUDr. Viktor Mravčík, Ph.D.

Praha, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci zpracovala samostatně a že jsem řádně uvedla a citovala všechny použité prameny a literaturu. Současně prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného 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, 1. 11. 2021

.....

Zuzana Vařeková

Identifikační záznam

VAŘEKOVÁ, Zuzana. *Rizikovost hazardních her pro rozvoj problémového hráčství. [The risk potential of gambling products for development of gambling disorder]*. Praha, 2021. 41 s, 1 příl. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, 1. lékařská fakulta, Klinika adiktologie 1. LF UK a VFN v Praze. Vedoucí práce Mravčík, Viktor.

Poděkování

Mé poděkování patří panu doc. MUDr. Viktoru Mravčíkovi, PhD. zejména za ochotu vést tuto práci, dále pak za jeho vstřícnost, věcnost a pohotovost.

Abstrakt

VÝCHODISKA: Při ztrátě kontroly nad hazardním hraním se rozvíjí hráčská porucha, která je nově řazena mezi závislostní poruchy. Rizikovost hazardních her pro rozvoj hráčské poruchy je různá a spočívá v jejich strukturních a situačních charakteristikách.

CÍLE: Cílem práce bylo zmapovat názory a zkušenosti pracovníků adiktologických léčebných a poradenských programů pro hazardní hráče na rizikovost různých typů hazardních her a jejich charakteristiky.

METODY: Výzkum proběhl jako jednorázové průřezové dotazníkové šetření s využitím e-mailové komunikace. Základní soubor byl tvořen terapeuty záměrně vybraných programů pro hazardní hráče, kteří splňovali stanovená vstupní kritéria. Dotazník tvořil filtr pro splnění kritérií, otázky mapující sociodemografický profil respondentů, charakteristiku klientů v jejich péči a rizikovost jednotlivých typů hazardních her a jejich charakteristik. Výzkumný soubor tvořilo 18 pracovníků (respondence 28 %). Byla provedena deskriptivní analýza s tříděním dat prvního a druhého stupně.

VÝSLEDKY: Celkem 70,1 % klientů, kteří byli v péči respondentů, hraje hazardní hry primárně v online prostředí. Největší podíl preferované primární hry mezi klienty tvoří kurzové sázky online a to v 48,8 %, technická hra land-based v 23,4 % a online v 12 %. Nejvyšší rizikový potenciál dle průměru rizikovosti jednotlivých strukturních charakteristik vykazují kurzové sázky v průběhu utkání online (tzv. live sázky) a technická hra online, mezi land-based hrami měla nejvyšší rizikový potenciál technická hra a živá hra. Celkově zaznamenaly vyšší míru rizikovosti hazardní hry provozované online. Nejvíce rizikově hodnocená strukturní charakteristika byla dostupnost, a to u her online.

ZÁVĚRY: Pracovníci programů pro hazardní hráče vnímají jako nejrizikovější pro rozvoj hráčské poruchy on-line hry, zejména live sázky a technické hry. Hodnocení strukturních a situačních charakteristik hazardních her je relevantní nejen z klinického hlediska pro proces léčby hráčské poruchy, ale také pro prevenci hráčské poruchy na straně provozovatelů hazardních her a zákonného regulačního rámce pro jejich provozování.

Klíčová slova

hazardní hraní – problémové hráčství – strukturní charakteristiky – situační charakteristiky

Abstract

BACKGROUND: A gambling disorder, which newly ranks among an addiction disorder, may develop with a lack of control over playing the hazard games. The structural and situational characteristics affects the risk potential of each hazard game for development of a gambling disorder.

OBJECTIVES: The aim of the work was to map the perceptions and experiences of the addictology workers, who specialize on the gamblers, on the risk potential of the various types of the gambling products and their characteristics.

METHODS: The research was designed as a cross-sectional survey with using e-mail communication. The convenient sample consisted of professionals working in addiction treatment a counselling programs for people with gambling disorder, who met the inclusion criteria. The questionnaire includes the filter with inclusion criteria, questions about sociodemographic profile of the respondents, the characteristics of the clients and the risk potential of gambling products and their characteristics. The sample consisted of 18 professionals (response rate 28 %). Descriptive analysis was performed.

RESULTS: A total of 70,1 % people with gambling disorder, who are clients of the respondents, gamble primarily online. Betting online was the largest part (48,8 %) of the primary preferred game, then technical game land-based (23,4 %) and online (12 %). The highest risk potential measured as average risk potential of the individual structural characteristics was shown by online live betting (during the game) and technical game online. Overall, hazard games online had higher risk potential. The availability was perceived as the structural characteristic with the highest risk potential especially in online games.

CONCLUSIONS: Professional helping people with gambling disorder rate online gambling, especially live betting and technical games, as the games with the higher risk potential for the development of gambling disorder. Evaluation of structural and situational characteristics of gambling products is relevant not only from clinical perspective, but also for the prevention of gambling disorder on the side of gambling operators as well as gambling regulatory bodies.

Key words

gambling – gambling disorder – structural characteristics – situational characteristics

Obsah

I	ÚVOD	2
II	TEORETICKÁ ČÁST	3
	1 Hazardní hraní.....	3
	1.1 Typy hazardních her.....	4
	2 Hráčská porucha	9
	2.1 Diagnostická kritéria	10
	3 Etiologie problémového hráčství.....	12
	3.1 Modely a teorie vzniku závislosti	12
	3.2 Faktory přispívající k rozvoji hráčství	13
	3.2.1 Faktory na straně jedince	14
	3.2.2 Faktory prostředí	16
	3.2.3 Online prostředí.....	17
	4 Rizikovost hazardních her.....	18
	4.1 Strukturní a situační charakteristiky hazardních her.....	18
	4.2 Výzkum v oblasti rizikového potenciálu a strukturních charakteristik hazardních her	19
	5 Míra a vzorce hazardního hraní a problémového hráčství	23
III	VÝZKUMNÁ ČÁST	25
	6 Výzkumné cíle.....	25
	7 Výzkumné otázky.....	25
	8 Metodický rámec.....	25
	8.1 Výzkumný soubor	25
	8.2 Výzkumný nástroj	26
	8.3 Sběr dat.....	26
	8.4 Zpracování a analýza dat.....	27
	8.5 Praktický průběh realizace	27
	8.5.1 Etické aspekty výzkumu	27
	8.5.2 Časový harmonogram výzkumu.....	27
	9 Výsledky	29
	9.1 Popis výzkumného souboru	29
	9.2 Údaje o klientech a jejich charakteristiky z hlediska typu hazardní hry	31
	9.3 Rizikovost různých typů hazardních her	34
	10 Diskuze	37
	10.1 Metodické aspekty a limity práce	39
IV	ZÁVĚR	41
V	POUŽITÉ ZDROJE	42
VI	PŘÍLOHY	45

I ÚVOD

Hra byla od nepaměti lidstvem spatřována jako příjemná a dobrovolná součást života, jako svobodná lidská činnost se zábavným a rekreačním charakterem (Frouzová, 2008). Hazardní hraní se liší od ostatních her bez primární motivace materiálního zisku tím, že je „ve hře“ zisk či ztráta konkrétní majetkové hodnoty (Bühninger et al., 2016) a současně hráč věří, že jeho osobní štěstí převáží princip pravděpodobnosti (Kalina, 2001). Současně nutno podotknout, že se nejedná o fenomén posledních desetiletí, nýbrž již starověké kultury jej dokumentují. S vývojem společnosti se pouze mění způsoby, podoba a prostředky (Prunner, 2013).

Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti ve svých výzkumech v letech 2012-2020 zaznamenalo dlouhodobé trendy ukazující mírný nárůst míry hazardního hraní v dospělé populaci. Hráči ve vysokém riziku rozvoje problémového hráčství tvořili dříve $\frac{1}{3}$ všech hráčů v riziku, dnes se jedná o $\frac{1}{2}$. V letech 2016-2019 byl dlouhodobě sledovaný nárůst míry hazardního hraní v populaci, ke kterému pravděpodobně přispělo otevření online prostředí pro všechny typy her v ČR. Hraní v online prostředí se zvýšilo u hráčů v léčbě z 10 % (2013) na 26 % (2019), což se projevuje i na dlouhodobém zvýšení podílu prohraných peněz online. Stejně výsledky evidují i adiktologické služby (Mravčík et al., 2021). Výzkumy ukazují na rizikovost online prostředí a také na zvyšující se zájem o kurzové sázky a jejich rizikovost, zejména v online podobě (Lopez-Gonzalez et al., 2019; Mravčík et al., 2021; Ostrovský, 2017).

K rozvoji či udržení hráčského chování v rámci bio-psycho-socio-spirituálního modelu závislosti přispívají strukturní a situační charakteristiky her. K lepšímu porozumění hráčského chování, rozvoje hráčské poruchy a její léčby je důležité porozumět těmto vlastnostem her. Tyto vlastnosti jsou relevantní také z hlediska regulace, politiky a dalšího výzkumu v oblasti rizikovosti hazardních her (Parke & Griffiths, 2007).

Tato práce si klade za cíl zmapovat názory a zkušenosti terapeutů v adiktologických službách pro hazardní hráče na rizikovost různých typů hazardních her a jejich strukturních charakteristik a zmapovat podíl hlavních problémových her mezi jejich klienty.

II TEORETICKÁ ČÁST

1 Hazardní hraní

Hra byla od nepaměti lidstvem spatřována jako příjemná a dobrovolná součást života, jako svobodná lidská činnost se zábavným a rekreačním charakterem (Frouzová, 2008). Již staří Římané, razivší heslo „chléb a hry“, dbali na spokojenost svého lidu. Oblast her přinášela nejen pobavení, vzrušení, ale i odváděla pozornost od nejrůznějších problémů (Prunner, 2013). Frouzová (2008) dále definuje hru jako prostor pro kreativitu, víru v naplnění snů, svět fantazie, svět „jakoby“. Se stoupající mírou zapojení do hry, stoupá i přitažlivost hry pro naši pozornost. To, co člověka může přitahovat, je právě lehkost myšlenky a její realizace formou hry, až do takové míry, že může opomenout reálný svět ve kterém existuje. Dále lze hraní her chápat jako chování, které je bytostně spojené s dětským vývojem a evolucí lidské kultury napříč všemi kulturami a společnostmi.

Hazardní hraní se liší od ostatních her bez primární motivace materiálního zisku tím, že je „ve hře“ zisk či ztráta konkrétní majetkové hodnoty (Bühringer et al., 2016). Hazardní hraní jako takové není fenoménem posledních desetiletí, již starověké kultury – evropské, čínské, japonské či perské jej dokumentují. S vývojem společnosti se pouze mění způsoby, podoba a prostředky (Prunner, 2013). V dobách minulých byly hazardní hry vnímány i jako pochybné, nemorální a nezákonné, v době industriální společnosti byly vnímány jako škodlivé pro pracovní motivaci. Pro dělnické hnutí byly chápány jako nežádoucí z pohledu iracionální a individualistické naděje na zbohatnutí pro ty, kteří by namísto toho měli bojovat za sociální a ekonomickou spravedlnost. V době současné, spotřebitelské, často slouží jako forma rekreace ba dokonce jako zdroj příjmů (Abbott et al., 2013).

Dle Petráčkové a Krause (in Prunner, 2013) vzniklo slovo hazard, jenž je často užíváno ve spojení hazardní hra, zřejmě ve středověku z „azzahr“ – arabského názvu hracích kostek. Hazardní hra je aktivita, při které hráč věří, že jeho osobní štěstí převáží princip pravděpodobnosti (Kalina, 2001). Hráčství nebo obecně hraní hazardních her je definováno jako účast na hazardní hře, ve smyslu jakéhokoli jednání vyžadujícího nevratné investice (peněžní či hmotný statek s nějakou hodnotou) s vidinou zisku, který je založený na náhodě nebo nejistém výsledku. Další rozvoj této definice je očekávatelný vzhledem k rozličným společnostem a kulturám v různých zemích a jejich normách týkajících se hazardních her. Oficiálnějším, regulovanějším stylem hazardních her jsou komerční hazardní hry, jež se vyznačují asymetrickým vztahem mezi hráčem a provozovatelem hry, kdy hráč vždy prohrává

peníze vůči provozovateli, zatímco u nekomerčních, či soukromých hazardních hrách probíhá přerozdělování peněz v rámci skupiny (Abbott et al., 2013).

1.1 Typy hazardních her

Lze rozlišit různé typy hazardních her podle povahy sázkové příležitosti a podle způsobu, jakým je hra provozována. Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, definuje následující typy hazardních her:

- Loterie

Loterie jsou hazardní hry typu číselného, peněžitého a věcného a okamžitého. Číselná loterie je podmíněna uhodnutím určitého čísla či variant čísel, není předem určen počet sázejících ani výše herní jistiny. U peněžité, věcné loterie je výhra podmíněna vylosováním určitého losu. Výhra v okamžité loterii, čili stíracím losu, je podmíněna výherní kombinací po setření části losu (Zákon č. 186/2016 Sb.).

Loterie mají u nás velkou tradici již z dob, kdy nebylo možné hrát na videoloterijních terminálech či v kasinech. Lidé si jednou v týdnu vsadili částku přijatelnou pro svou rodinu, jež je nezruinovala, a čekali na svůj zázrak. I v současné době si takto lidé chtějí zlepšit svou finanční situaci a věří ve výhru posilování zjištěními o vysokých výhrách v regionech (Prunner, 2013).

Obecně u loterií je sníženo riziko dramatické prohry rozestupem mezi sázkami – např. hra Euro miliony je slosována jednou týdně, Sportka dvakrát týdně, Šťastných 10 každý den. Nicméně hra Keno umožňuje provádět sázku každých 5 minut (Prunner, 2013).

Místa, kde lze prodávat okamžité a číselné loterie nejsou regulována. Je možné si vsadit na cca 7800 terminálech v trafikách či čerpacích stanicích, 1800 pobočkách České pošty, na pokladnách cca 200 prodejen Tesco a 2500 prodejen Coop a dále v necelých 2000 pobočkách a terminálech a také online. Podíl příjmů provozovatelů byl 24,2 % (Mravčík et al., 2021).

- Kurzové sázky

U kurzových sázek je výhra podmíněna uhodnutím sázkové příležitosti (sportovní výsledek, událost veřejné pozornosti). Výše výhry je přímo úměrná výhernímu poměru, kurzu, ve kterém byla sázka přijata a výši sázky. Živé kurzové sázky jsou sázky přijímané v průběhu konání sázkové příležitosti (Zákon č. 186/2016 Sb.). Tento typ je také nazýván live sázení.

Umožňuje hráčům během hry bezprostředně reagovat a sázet na různé aspekty hry (např. skóre v poločase, počet gólů v časovém horizontu, či na to, zda před výkopem padne na minci rozhodčího hlava či orel). Tento typ je specifický rychlou odezvou a také velkou možností impulzivity (Licehammerová, 2015).

V minulosti šlo zejména o dostihy, dnes už jde o rozsáhlou variabilitu nabízených možností. Zejména se jedná o sportovní události, a to bez přímé účasti na sportovišti, kde v danou chvíli probíhá sportovní akce. Nicméně sázkové společnosti alokují své pobočky do blízkosti míst, kde se hromadí lidé sledující významné sportovní události, např. sportbary, restaurace. Sportovní divák pak snadno může podlehnout atmosféře a vsadí i ti, kteří by za jiných okolností nevsadili. V České republice patří k oblíbeným sportům fotbal, hokej, basketbal či tenis. Dále lze sázet na výsledky voleb (Prunner, 2013).

Kurzové sázení, jak uvádí Licehammerová (2015), je považováno za hazardní hru u které je potřeba mít jakési znalosti či dovednosti a tím se může vytvářet dojem, že hráč má výsledek pod kontrolou. Právě tato iluze kontroly umožňuje hráčům považovat se za úspěšného a dovedného hráče.

Tento typ hazardu se poměrně snadno a samozřejmě přesunul do online prostředí. Poskytuje pohodlnější prostředí, a to také z hlediska zjišťování dat potřebných pro sázkaře. V online prostředí také přibývá na atraktivitě hry možnost účasti v diskuzních fórech či chatech (Licehammerová, 2015).

Kurzové sázky provozuje 6 společností v celkem 2175 provozovnách a také online. Podíl příjmů provozovatelů byl 25,6 % (Mravčík et al., 2021).

- Totalizátorové hry

Hra jejíž výhra je podmíněna uhodnutím sázkové příležitosti (sportovní výsledek, událost veřejné pozornosti), kdy výše výhry závisí na poměru počtu výherců k celkové výši sázek a předem danému podílu výher (Zákon č. 186/2016 Sb.).

- Bingo

Bingo je hazardní hra, při níž je výhra podmíněna dosažením předem stanoveného vzorce na sázkovém tiketu, který sázející vyplní na základě postupného losování čísel (Zákon č. 186/2016 Sb.). Zájem o tuto hru byl u

nás zejména v roce 1995, poté je dlouhodobě zaznamenán pokles zájmu i snížení provozovatelů (Prunner, 2013).

- Technické hry

Hry provozované prostřednictvím technického zařízení přímo obsluhovaného sázejícím, např. válcová hra, elektromechanická ruleta a elektromechanické kostky, jež lze provozovat pouze v herním prostoru (Zákon č. 186/2016 Sb.). Dále hry, které byly dříve označovány jako videoloterijní terminály (VLT) a centrální loterijní systémy (CLS) (Mravčík et al., 2021).

První výherní automat byl vyroben firmou Tivoli koncem 19. století. V ČR byly hrací automaty do veřejných prostor instalovány až po roce 1989 (Prunner, 2013). Počet povolených technických her vykazuje klesající trend. V roce 2011 bylo 100 000 povolených technických her, nyní jich bylo 33 000, tj. 3,1 na 1000 obyvatel. Technické hry tvoří nejvyšší podíl příjmů provozovatelů a to 46,2 % (land-based 27,5 % a online 18,7 %) (Mravčík et al., 2021).

- Živé hry

Během živé hry hráči hrají proti krupiérovi nebo proti sobě u hracích stolů (např. ruleta, karetní hra, hra v kostky), ke hře jsou využívány žetony (Zákon č. 186/2016 Sb.).

Například poker je hra dostupná online. Je zde snaha o shodnou atmosféru jako v případě land-based forem. K dispozici je diskuzní chat, tvorba komunity, je zde ale i možnost hraní u více stolů v jeden moment, opakované vstupování do hry s novou hotovostí a neomezený přístup do hry. Někdy je poker nazýván sportem, byť jde stále o hazardní hru (Licehammerová, 2015).

Živé hry jsou povoleny pouze v kasinech, kterých je 532 a poprvé v historii jich je více než heren, nevyšší podíl kasin je v Praze (83 %). Zejména u hranic s Německem a Rakouskem je vysoký podíl kasin v přepočtu na obyvatele. Podíl příjmů provozovatelů byl 4,0 %. Výskyt her se od roku 2015 zdvojnásobil (2254 her v roce 2016, 4724 her v roce 2020) (Mravčík et al., 2021).

- Tombola

Hazardní hra, při níž se výhry rozdělují na základě slosování pouze prodaných sázkových tiketů (Zákon č. 186/2016 Sb.).

- Turnaj malého rozsahu

Turnaj v karetní hře vyřazovacího typu s předem stanoveným počtem (3-90) hráčů. Celkový vklad hráče nesmí být více jak 500 Kč za 24 hodin (Zákon č. 186/2016 Sb.).

Nutno také zmínit prostředí, ve kterém jsou hry provozované. Jednak tradiční provozovny, kasina, sázkové kanceláře či různé pobočky (dále také pod pojmem „land-based“) či online prostředí, které je v Zákoně č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, definováno ve Čtvrté části jako Dálkový přístup prostřednictvím internetu.

Zejména online prostředí se týká větší společenská akceptace. Zatímco nebezpečnost zejména technické hry v herně je ve společnosti diskutována, fenomén hazardu v online prostředí se mezi běžnou populací stále rozšiřuje, např. reklamy na online sázení či poker běží v hlavních vysílacích časech a to nejen během sportovních přenosů (Licehammerová, 2015).

Preference primárního produktu hazardních her je dána faktory jako je přání vyhrát peníze, potřeba vzrušení, potřeba úniku, hledání výzev, společenská nebo hraním jakožto prostředkem k relaxaci. Mezi výzkumníky se objevuje konsenzus, že některé typy hazardních her jsou těsněji spojeny se vznikem problémového hráčství. Za relativně neškodné jsou obecně považovány loterie, oproti videoloterijním terminálům, které jsou častěji spojeny s vyšším rizikem vzniku problémového hráčství (Abbott et al., 2013).

Na trhu se objevují další aktivity s prvky hazardních her, v digitálních hrách jde o např. o „lootboxy“, což jsou placené součásti hry s prvky náhody. Orgány dozoru nad hazardními hrami nyní posuzují jejich povahu a hodnotí, zda naplňují definici hazardních her. „Lootboxy“ jsou v některých zemích již zakázané (Mravčík et al., 2021).

2 Hráčská porucha

Opakované hraní hazardních her, které s sebou nese negativní dopady, především finanční problémy a ztrátu času stráveného hrou, ale také problémy tělesného a duševního zdraví, je definováno jako škodlivé hráčství. Míra těchto negativních důsledků může být různá, od nezávažné po zcela zásadní a trvalou (Vacek, 2014). Problémové hraní je definováno jako rizikové chování spojené s hazardní hrou, které obecně poškozuje jedince, zatímco patologické hráčství je definováno jako progresivní porucha charakteristická kontinuální či periodickou ztrátou kontroly nad hraním – hráč pokračuje v hraní i přes nepříznivé následky (Dávidová, 2020). Dalšími výrazy používanými k označení škodlivého hráčství jsou patologické hráčství, problémové hráčství, nutkavé hráčství, nezodpovědné hráčství nebo závislost na hazardní hře, angl. pathological, excessive, addictive, compulsive gambling. Rozdíly mezi těmito pojmy jsou dané úhlem pohledu a mírou závažnosti negativních dopadů hraní hazardních her. (Dávidová, 2020; Vacek, 2014). Pro účely této práce bude používán především jednotný termín problémové hráčství.

Vacek (2014) definuje problémové hráčství jako jakýkoli druh opakovaného hraní hazardních her, jež má negativní důsledky, především finanční problémy, ztráty v oblasti tělesného, duševního a sociálního zdraví. Negativní dopady může pociťovat také rodina, sociální okolí hráče či komunita.

Patologické hráčství je dle modelu závislosti řazeno mezi návykové chování (addictive behaviors) jako forma nelátkové závislosti – závislosti na procesech, přestože je dle diagnostických kritérií zařazeno jako „návyková a impulzivní porucha“ (porucha kontroly impulzů) (Dávidová, 2020). V páté revizi Diagnostického a statistického manuálu (DSM-5) Americké psychiatrické asociace vydané v roce 2013 jsou všechny závislosti, včetně patologického hráčství, řazeny do kategorie „užívání drog a závislostní chování“ (Vacek & Vondráčková, 2015). V Mezinárodní klasifikaci nemocí a přidružených zdravotních problémů je patologické hráčství stále řazeno mezi nutkavé a impulzivní poruchy, F63.0 (WHO, 2018).

Jedná se o chování přinášející okamžité uspokojení, nehledě na jeho negativní důsledky. Vyznačuje se sklonem k opakování a následnému zvyku či návyku. Závislostní chování je charakterizované podléháním okamžitému impulzu či ztrátě kontroly (Vacek & Vondráčková, 2015). Jak uvádí Dávidová (2020) v rámci hazardního hraní lze hovořit o sázení v jakékoli podobě (pro sebe či jiné osoby), ať už jde o peníze či nikoli, dále nezávisí na výši sázky, výsledek je pokaždé nejistý a závisí na náhodě, Vacek (2014) jej definuje jako jakékoli jednání, které vyžaduje nevratné investice s vidinou zisku založeného na náhodě.

V České republice se problémové hráčství začalo ve vyšší míře rozvíjet od roku 1989, zejména vyšší střední vrstvou za cílem zbohatnout v porevoluční atmosféře. Později se klientela začala rozšiřovat o mladší jedince, pro které se obdobně jednalo o snadnou formu zbohatnutí či projev životní nudy, apatie. Další vývoj problémového hráčství nastal po roce 1995 a příchodu internetu (Frouzová, 2008).

2.1 Diagnostická kritéria

Dávidová (2020) a Mravčík a kol. (2015) uvádějí ve svých publikacích diagnostická kritéria patologického hráčství dle DSM-5. Trvalé a rekurentní problematické hráčské chování vedoucí ke klinicky významným obtížím, vyjádřené alespoň čtyřmi projevy z následujících v posledních 12 měsících:

1. Potřeba hrát se stále vyššími částkami peněz pro dosažení žádoucího vzrušení.
2. Neklid nebo podrážděnost při pokusu redukovat či ukončit hraní.
3. Opakované neúspěšné pokusy kontrolovat, přerušit nebo zastavit hraní.
4. Zaujetí hráčstvím (např. myšlenky na minulé hráčské zážitky, plánování dalšího hraní, přemýšlení o způsobech, jak získat peníze na hraní).
5. Často hraje při pocitech sklíčenosti (pocity bezmoci, viny, úzkosti, deprese).
6. Po prohře peněz často snaha o vyrovnání ztrát dalším hraním.
7. Lhaní s úmyslem zatajit rozsah svého hraní.
8. Ohrožení nebo ztráta důležitých vztahů, práce nebo příležitosti ke vzdělávání či kariéře kvůli hráčství.
9. Spoléhání na jiné, že poskytnou peníze na nápravu zoufalé finanční situace.

Blíže se specifikuje i závažnost poruchy:

1. „mild“, mírná hráčská porucha – při splnění 4-5 kritérií;
2. „moderate“, středně těžká – při splnění 6-7 kritérií;
3. „severe“, závažná – při splnění 8-9 kritérií.

Diagnostická kritéria dle MKN-10:

1. Během období nejméně jednoho roku se vyskytnou dvě nebo více epizod hráčství.
2. Tyto epizody hraní neznamenají pro hráče zisk, ale pokračují i přes osobní nepohodu a narušují fungování v každodenním životě.

3. Hráč popisuje silné puzení ke hře, jež lze jen těžko kontrolovat a popisuje neschopnost zastavit hraní silou vůle.
4. Hráč je zaujat myšlenkami a představami hraní a okolností, které hraní doprovázejí.

Jenčová (2015) a Nešpor (2008) upozorňují na potřebu diferenciální diagnostiky. Jedinci, hrající kvůli vzrušení či pokusu o výhru peněz, kteří dokážou svou hru kontrolovat v případě nepříznivé situace či ztrátám, se řadí do diagnózy hazardní hráčství a sázení (Z72.6) patřící pod „Problémy spojené se životním stylem“. Nejedná se o diagnózu duševních poruch, ale mezi tzv. „Faktory ovlivňující zdraví a kontakt se zdravotnickými zařízeními“. Jedná se o třetí osu víceosé diagnostiky MKN-10. Dále je třeba odlišit nadměrné hráčství u manického pacienta (F30.-) a hazardní hraní u lidí s disociální poruchou osobnosti (F60.2).

3 Etiologie problémového hráčství

Vznik závislosti může být mnohočetně podmíněný (multifaktoriální etiologie) – rizikové faktory mohou být současně biogenetické, psychologické, sociální, etnické či antropologické (Dávidová, 2020). Příčiny a projevy problémového hráčství jsou velmi komplexní, stejně tak není možné určit, jaký faktor se rozhodující měrou podílel na rozvoji problémového hráčství u konkrétního jedince (Vacek, 2014). Bylo by zavádějící aplikovat jediný teoretický model vzniku problémového hráčství, jenž by byl aplikovatelný a validní pro všechny hráče (Jenčová, 2015).

3.1 Modely a teorie vzniku závislosti

Dle Westa (2016) modely závislosti na úrovni jednotlivce předpokládají vznik závislosti na základě preexistujících charakteristik jednotlivců a získaných charakteristik, jež se souborem faktorů okolního prostředí vedou ke vzniku silné motivace. Teorie automatických procesů předpokládají vznik závislosti na základě mechanismů, které formují chování bez nutnosti vědomých rozhodnutí či záměrů. Tyto mechanismy mohou také ovlivňovat schopnost seberegulace. Ústředním motivem definic závislosti, které spočívají na neurobiologických základech, je „porucha kontroly“. Teorie inhibiční dysfunkce předpokládá, že je závislost založena v narušení mechanismů potřebných ke kontrole impulzů. Imitační teorie vnímá vznik závislého chování jako napodobování vzorců chování. Teorie reflexní volby předpokládají závislost jako volbu závislých. Jedinec na základě uvědomělé analýzy možností jednu volí bez ohledu na to, zda jde o racionální či neobjektivní volbu. Teorie usilování o dosažení určitého cíle je souhrn modelů, které jsou relativně různorodé, nicméně převládá předpoklad vzniku závislosti následkem vyhledávání libých pocitů či euforie a vyhýbání se diskomfortu či tísní. Model identity se zaměřuje na roli identity jako zdroje touhy. Integrativní teorie nahlíží na závislost jako na kombinaci mechanismů, při kterých dochází k interakci faktorů okolního prostředí s vnitřními stavy a osobnostními rysy, která je původcem vědomých i nevědomých popudů založených na vyhledávání libosti, uspokojení či vyhýbání se diskomfortu. Biologické teorie vnímají závislost jako „onemocnění mozku“, při kterém dochází k narušení nervových drah. Teorie procesu změny jsou zaměřené na „životní cyklus“ závislosti – počáteční osvojení, rozvoj a pokusy o úzdravu (West, 2016).

Bio-psycho-sociální model závislosti, integrující několik oblastí, je pro potřeby klinické a akademické velmi vhodný. Na biologické úrovni jsou zkoumány somatické souvislosti, genetický vliv či přítomnost tělesných nemocí, psychologická úroveň se věnuje vlivům a projevům duševního zdraví a sociální úroveň se zaměřuje na kontext,

ve kterém se hráč nachází, vztahy s okolím, sociálně-ekonomický statut a prostředí ve kterém žije (Vacek, 2014).

Vývojový model patologického hráčství je modifikací bio-psycho-sociálního modelu a rozlišuje tři modelové situace v etiologii. První modelovou situací je behaviorální podmiňování, kdy dochází k včlenění hraní do života jedince (návyku na hraní) na podkladě biologických a psychologických faktorů za přítomnosti kognitivních distorzí společně s vlivem dostupnosti her a vzrušení ze hry. Problémové hraní je dále prohlubováno při opakujících se snahách získat zpět prohrané peníze (loss-chasing). Další modelovou situací je manifestace emoční vulnerability, jež navazuje na předchozí obdobným vznikem patologického hráčství, přičemž zde vstupuje faktor preexistující úzkosti, deprese, špatné zkušenosti či dovednosti při zvládnání životních situací, dále nepříznivé rodinné vztahy a vývojové faktory. V třetím modelu hraje roli impulzivita u narušená osobnost na podkladě poruchy neurochemických procesů. Hazardní hraje je chápáno jako faktor podléhající se na rozvoji poruchy osobnosti či jako její příznak. Dále bývá přítomna porucha pozornosti či je postiženo psychosociální fungování jedince v celé své šíři (Blaszczynski and Nower, 2002 in Mravčík et al., 2014).

Behaviorálně-ekonomické modely, jež se řadí mezi modely na úrovni populace, dle Westa (2016) pracují s matematickými vzorci vycházejícími z principů klasické ekonomie, jimiž dávají do vztahu cenu a další ekonomické parametry k sdruženým hodnotám závislostního chování v populacích (např. prevalence, spotřeba apod.). Nejčastěji jsou aplikovány na úrovni populací a jsou primárně deskriptivní. Ekonomické modely mají důležitý prediktivní význam a dávají základ vysoce efektivním intervenčním strategiím. Dle komunikačních a marketingových modelů se na rozvoji závislosti a úzdravě podílí přesvědčovací komunikační a marketingové aktivity, které jsou zejména u legálních návykových látek zjevné. Závislí jsou zde vnímání jako spotřebitelé. Například v propagaci sázkových her v médiích či v místě nabídky je využíváno sugestivních komunikačních technik. „Systémová teorie“ s přesvědčením o nutnosti konkrétně popsat působící prvky a jejich vzájemnou interakci je téma, které v adiktologickém výzkumu významně rezonuje. Na závislostní chování je třeba nahlížet jako na systém různých složek, které na sebe na společenské úrovni působí (např. státní správa, tabákový průmysl, veřejnost) (West, 2016).

3.2 Faktory přispívající k rozvoji hráčství

Individuální dispozice, aktuální situace jedince, příležitost ke hře a nastavení společnosti jsou faktory, které ovlivňují pravděpodobnost, zda bude jedinec vyhledávat hazardní hru či zda se u něj rozvinou rizikové návyky ve vztahu k hazardní hře (Vacek, 2014). Dále lze faktory přispívající k problémovému hráčství

rozdělit na obecné a specifické. Mezi specifické faktory patří typy hazardních her, expozice hazardním hrám, prostředí hazardních her, do kterého spadá makro a mikro ekonomika, společensko-politické prostředí, životní prostředí, kultura a dostupnost volnočasových aktivit a zdroje řešení problémového hráčství. Mezi obecné faktory je řazeno kulturní prostředí (etnický původ, tradice, postoje, a další), sociální faktory (zapojení rodiny do hazardních her, vzdělávací systém, lokalita bydliště, stigmatizace, deviace), psychologické faktory (osobnost a temperament, sebevnímání, sociální učení, osobní vývoj, komorbidní poruchy, subjektivní pohoda, styly zvládání a úsudek a rozhodování) a biologické faktory jako je pohlaví, dědičnost a neurobiologie (Abbott et al., 2013).

3.2.1 Faktory na straně jedince

Obecně lze popsat faktory na straně jedince jako zranitelnost. Zranitelnost je ovlivněna dispozicemi vrozenými, vývojovými a získanými – psychologické faktory, genetické predispozice, sociální prostředí a aktuální situace ve které se jedinec nachází (Vacek, 2014).

Temperament a náchyllost jedince k psychickým poruchám patří mezi zásadní vrozené faktory. Jedná se zejména o impulzivitu, kdy jedinec jedná náhle ze silného vnitřního popudu bez rozumové úvahy, tendenci vyhledávat něco nového a tendenci k uvolněnosti a ztrátě sociálních zábran – hédonické chování. Také je nutno hovořit o komorbiditách, kdy jedinec vykazuje známky patologického hráčství společně s poruchami nálad, osobností či užíváním návykových látek. Nikoli však nutně ve smyslu kauzálního vztahu. Často se také vyskytuje přechod jedince mezi závislostmi, resp. výměna jedné za druhé (Vacek, 2014). Dle studie Patologičtí hráči v léčbě v roce 2019 63 % hráčů pravděpodobně trpělo úzkostně-depresivní poruchou v posledních 30 dnech před léčbou a dalších 20 % zaznamenalo zvýšený výskyt úzkostně-depresivních příznaků. Nejčastěji užívanou látkou při hraní byl tabák a to v 69 % hráčů v posledních 12 měsících, alkohol během hraní užívalo 57 %, konopné látky 28 %, pervitin 24 %, extázi 10 % a kokain 7 % (Mravčík et al., 2021).

Dalším podstatným psychologickým faktorem je sebepojetí. Hráč pocitem silné touhy po vítězství a následné radosti využívá ke kompenzaci nízké sebeúcty (Vacek, 2014).

Roli také hraje aktuální situace jedince. Jednak jde o aktuální psychický stav, kdy v případě negativního prožívání dochází k častějším epizodám hráčství, jakožto úniku od nepříjemných pocitů či stavů. Dále je třeba brát na zřetel i vývojové hledisko a jeho kritická období, díky nimž mohou být jedinci náchylnější k rizikovému chování.

V průběhu života se také mění míra volného času a výše disponibilních příjmů (Vacek, 2014).

Faktory na straně jedince mohou být také dovednost a domnělá dovednost. Například při hře pokeru se mohou hráči domnívat, že si, mimo soupeření s protihráči či hernou, kladou „výzvu“. Vnitřní uspokojení zvyšuje právě pocit, že jejich osobní dovednost, či zkušenost jim umožňuje vyhrát a své dovednosti i zdokonalovat a tím si zajistit vyšší výhry. Dalším typem jsou např. sportovní sázky, kdy hráč „testuje“ svoji odbornost nebo zvyšuje atraktivitu nejen výhrou svého oblíbeného týmu, ale i radosti z finanční výhry (Abbott et al., 2013).

Hraní her by pro některé jedince mohlo mít funkci zaplnění existencionální prázdnoty, pomoci se situovat v hodnotovém systému společnosti společně s nadějami na sociální přijetí, úspěch a smysluplný život. Svou roli hraje také „magické myšlení“, přesvědčení o šťastném dni či o osudovosti (Abbott et al., 2013). Právě tzv. kognitivní distorze, tj. hráčské omyly a bludy, jako jsou pověřčivost, iluze kontroly, iluze souvislostí, antropomorfismus, selektivní paměť, racionalizace proher apod., jsou aspektem, díky němuž hráč věří ve vysvětlení, kontrolování či predikci průběhu a výsledku hry. Mohou být způsobené např. vlivem vtažení do hry, kdy se problémoví hráči mohou dostat do disociačních stavů podobných transu a tzv. iluze kontroly hry, právě například vlivem štěstěny či vyšší mocí (Mravčík et al., 2014).

Zvýšení úrovně vzrušivosti až do bodu tzv. psychologického rauše („high“) může být další motivací k opakovanému hazardnímu hraní. Tento stav může být jak stimulační, tak relaxující. Impulz k samotnému hraní má emocionální základ a posléze se vytváří bažení – neklid. V začátcích může hráč vyhledávat hazardní hraní kvůli adrenalinu, ať už jako terapie či útěk, posléze je často nahrazen fenoménem dohánění ztrát („chasing losses“, „loss-chasing“). A pak se snaha vyhrát zpět prohrané peníze může jevit jako racionální důvod k pokračování ve hře (Licehammerová, 2015). Při dohánění ztrát riskují hráči obzvlášť velké prohry s vidinou minimalizace ztrát (Mravčík et al., 2014).

Oakes, Pols, Lawn a Battersby (2020) provedli výzkum, který se zabýval změnou stavu vědomí při hře. Hlubkových rozhovorů se účastnilo 29 problémových hráčů hrajících elektronické herní automaty. Tento stav hodnotí jako kýžený a zároveň poskytující úlevu od negativních emocí. Současně ale popisují obtíže si zpětně vybavit, co se během tohoto stavu dělo. Popisují zúžení pozornosti, vědomí a narušení kognitivních funkcí. Během toho stavu vědomí nemohli kriticky myslet, realisticky hodnotit nakládání s penězi, vidět důsledky svých činů, projevit vůli přestat hrát či se poučit z újmy.

3.2.2 Faktory prostředí

Kulturní kontext má bezpochyby vliv na postoj lidí k hazardním hrám, jejich vnímání, prevalenci výskytu problémového hráčství, preferenci určitých typů hazardních her a také se mění v čase. Morálka a hodnoty, na kterých jsou založeny socioekonomické systémy, se mohou odrážet v postoji a způsobu hraní hazardních her. S normalizací intenzivního hraní ve společnosti klesá pravděpodobnost, že bude okolí kritické vůči intenzivnímu hraní jednotlivců, čímž se také snižuje tlak na odpovědné hraní hazardních her (Abbott et al., 2013).

Provozování hazardních her je komerční činnost, jež je zásadním způsobem kontrolována a regulována státem a do jisté míry také ovlivněna vlivem tržních sil. Nelze také opomenout vliv způsobený závislostí jiných odvětví či státních subjektů na výnosu z hazardního průmyslu (Vacek, 2014). Orgány státní správy na makroekonomické úrovni často shledávají hazardní hry jako podstatný nástroj ke stimulaci hospodářského růstu, obnovy regionů a zvýšení nepřímých daní (Richard, 2010 citován z Abbott et al., 2013). Na mikroekonomické úrovni dochází k rozhodování jedinců, kteří poměřují finanční náklady a náklady ušlé příležitosti, což by bylo racionální v případě převýšení přínosů nad náklady. U hazardního hraní ale velmi často dochází k diskontování a posléze k převýšení přínosů náklady. Politika hraje klíčovou roli při utváření prostředí hazardních her (Abbott et al., 2013). Kultura společenské odpovědnosti reprezentovaná tzv. společensky zodpovědnými postupy, které snižují riziko a nevykořisťují zranitelné jedince, by měla být filozofie přijatá firmami podílejícími se na dodávání produktů na trh. Nicméně praxe a postupy vývoje, konfigurace, propagace a marketingu hazardních produktů, jsou často v rozporu (Vacek, 2014).

Ukazuje se, že v místech s vyšší dostupností herní příležitosti s vysokým závislostním potenciálem v bezprostředním okolí, dochází k vyššímu výskytu škod spojených s hazardním hraním. Dále je zásadní prostředí, ve kterém se samotná hra nachází. Faktory jako pocit bezpečí, pohodlí či přítomnost dalších aktivit může ovlivnit hráčovu časovou i finanční zainteresovanost. Dostupnost finančních zdrojů v těsné blízkosti (bankomaty, platba kartou, půjčky, zastavárny) zásadním způsobem ovlivňuje riziko investic a škod (Vacek, 2014).

Důležitá pro vznik závislosti je také atraktivita, zábavnost, kvalita hry a také její schopnost vyvolat v hráči vzrušení. Různé typy hazardních her se podílejí různou měrou na vzniku problémového hráčství a jejich závislostní potenciál se různí (Vacek, 2014).

Do místně specifického kontextu se také řadí rodina, pracoviště a další skupiny ve kterých se jedinec nachází. Pokud se jedinec vyskytuje v prostředí, kde je běžné

nadměrné hraní, je vysoká pravděpodobnost, že bude hrát více, než by jinak sám hrál. Roli mohou hrát i subkultury hazardních her, ve kterých spolu hráči tráví hodně času (Abbott et al., 2013).

3.2.3 Online prostředí

Hazardní hry dostupné online jsou pro svou podstatou považovány za problematictější. Jedná se o větší pohodlí, snazší přístup, osamělý charakter hry, nedostatek reálných peněžních ukazatelů, možnost hrát pod vlivem návykových látek, možnost hrát několik her najednou, případně i na několika místech, které snižují schopnost kontroly míry zapojení hráče pro hru (Abbott et al., 2013). Právě časová a místní dostupnost online her je zřetelným lákadlem. S rozvojem internetu a elektronických zařízení, např. chytrý telefon, lze hrát prakticky všude. S tím souvisí i komplikovanější sociální kontrola, kdy sezení u počítače či mobilu není vykládáno natolik problematicky jako přítomnost v land-based provozovnách. Dále také v kapacitě běžného uživatele hazardních serverů nemusí být schopnost rozlišit, jestli hraje na českém či zahraničním serveru, což je u nás nezákonné. Online prostředí dále umožňuje okamžitou možnost odchodu bez jakýchkoli sociálních důsledků (vypnutí, změna identity či účtu), což vytváří pocit bezpečí pro sebevědomí či identitu hráče (Licehammerová, 2015). Výsledky analýzy Ejoy a kol. (2015) naznačují, že hazardní hry online jsou zvláště rizikové pro skupinu mladých mužů. Jedním z důvodů může být sklon této populace k riskování v kontextu s anonymitou, kterou online prostředí nabízí, a tím i vybízí k experimentování. Dále se ukázalo, že mladí muži utrácejí online větší obnosy peněz než ostatní, bez ohledu na jejich příjem. Výsledky také poukazují na další charakteristiku mladých mužů, kterou je sklon k disociaci, která by je mohla činit zranitelnějšími vůči rizikům plynoucím z online hraní.

Dle Mravčíka a kol. (2020) patří online hraní svými strukturními charakteristikami (rychlost hry, nepřetržité hraní, hraní více her současně apod.) k nejvíce rizikovým hrám z hlediska rozvoje problémového hráčství. Zároveň ale internet umožňuje rafinovanější opatření k prevenci hráčské poruchy (Abbott et al., 2013). Jde o nástroje, které by přispěly ke kontrolovanému hraní (harm reduction), tzn. hrát takovým způsobem, aby to hráče a jeho okolí výrazně neohrožovalo jak finančně, tak časově. Takový nástroj by mohl být nabízen poskytovatelem hry, nicméně by záviselo na hráči, zda ho využije. Může jít o limity výše vkladů, časové, zpožděné vyplácení výher nebo zpožděné zaslání peněz (Licehammerová, 2015).

4 Rizikovost hazardních her

4.1 Strukturní a situační charakteristiky hazardních her

Strukturní charakteristiky hazardních her jsou jejich vlastnosti, které přispívají k získání, rozvoji či udržení hráčského chování, bez ohledu na bio-psycho-sociologický status jedince. Jejich identifikování by mělo pomoci k lepšímu porozumění hráčskému chování a motivaci k hraní, dále také vyhodnotit čím je hra zábavná a čím vyvolává závislost. Tato zjištění jsou pak užitečná pro klinické, akademické, politické ba i komerční implikace (Parke & Griffiths, 2007). Metodický pokrok v identifikaci taxonomií strukturních charakteristik spojených s rizikem následovali Griffiths a Auer, kteří prosazovali přístup založený spíše na strukturních charakteristikách nežli na celých hrách. Nicméně vzhledem k vývoji výzkumu a ústup celých her jako takových, Goodie doporučuje neopomenout kulturní a další související vlastnosti celých her. Doporučuje směřovat k posouzení jednotlivých vlastností a dále jim porozumět, nikoli jen určit, které jsou více relevantní a těm se věnovat a ostatní opomenout (Goodie, 2015).

Jedná se o technické parametry zařízení a další parametry, jimiž jsou (Abbott et al., 2013; Mravčík et al., 2014; Parke & Griffiths, 2007; Williams et al., 2014):

- výše sázky,
- frekvence her jdoucích po sobě a časové intervaly mezi hrami,
- objem peněz utracených za jednotku času,
- struktura výher (jejich počet a hodnota),
- pravděpodobnost výhry,
- výše jackpotu,
- počet těsných proher („téměř úspěšných“ her),
- možnost sázek bankovkami nebo bezhotovostně,
- možnost hry bez vkladu (tzv. tréninkové hraní),
- světelné a barevné efekty,
- zvukové efekty,
- komplikovanost pravidel hry,
- (vnímaná) dovednost nutná k úspěšné hře,
- sociální rozměr hraní (individuální versus kolektivní hry),
- dostupnost hráčské příležitosti (otevírací doba, podmínky pro vstup do hry, počet heren),
- místní dostupnost / umístění herny,
- typ herny (herny, kasino, jiná provozovna),
- reklama.

4.2 Výzkum v oblasti rizikového potenciálu a strukturních charakteristik hazardních her

Na základě výzkumu byly zjištěny faktory, které přispívají k problémovému hráčství. Dle těchto faktorů byly vytvořeny nástroje pro posuzování rizik, které dělí různé formy hazardních her na stupnici od relativně neškodných po relativně škodlivé. Každý z faktorů hraní hazardních her je jinou měrou důležitý pro celkový rizikový potenciál a je hodnocen na stupnici (Abbott et al., 2013). Nástroji pro posuzování rizik jsou AsTERIG – Assessment Tool to Evaluate the Risk Potential of Different Gambling Types (Nástroj pro hodnocení rizikového potenciálu různých druhů hazardních her) (Peren, 2011), který byl vytvořen německými vědkyněmi a obsahuje 10 faktorů, stejně jako GAM-GaRD (Griffiths et al., 2008) vyvinutý britskou firmou. Zatímco TRG - Tools for Responsible Games (Nástroje pro odpovědné hraní) (Airas, 2011), vytvořený finskými vědci je tvořen padesáti ukazateli v devíti různých dimenzích (Abbott et al., 2013).

Národní monitorovací středisko podnítilo odbornou diskuzi, jež měla zhodnotit rizikový potenciál hazardních her za využití posuzovacího nástroje AsTERiG. Pracovní skupina byla složena ze zástupců orgánů státní správy, představitelů asociací sdružujících provozovatele hazardních her, vybraných členů těchto asociací, poskytovatelů služeb, lidí z akademické sféry a občanských aktivistů, kteří diskutovali protichůdné názory na hodnocení rizikovosti jednotlivých typů her v dílčích parametrech. Výčet a popis strukturních charakteristik, které nástroj AsTERiG hodnotí následuje (Mravčík, Chomynová, et al., 2020; Peren, 2011):

- Frekvence her – časový úsek mezi sázkou a další příležitostí k sázce. Čím kratší tato doba je, hráčovo vzrušení ze hry stoupá společně s touhou po další hře. Současně je pak pro hráče náročnější držet si od hry odstup či ji přestat hrát. Hodnocení rizikovosti hry stoupá čím kratší časový interval je mezi jednotlivou hrou či sázkou.
- Interval vyplacení – časová prodleva mezi výsledkem hry a následným vyplacením výhry. Čím kratší je časový úsek, tím více je hráč podněcován k dalšímu hraní. Pokud by se doba od výhry k vyplacení prodlužovala, zvyšuje se pravděpodobnost, že hráč vyhrané peníze rovnou nevsadí v následné hře.
- Jackpot – je odměna, jež vznikla hromaděním části předchozích prohraných sázek všech hráčů dané hry. S rostoucí výší jackpotu se zvyšuje očekávání zhodnocení sázky a tím atraktivita hry.

- Kontinuita hraní – časový úsek, během kterého hra pokračuje bez přestávky nebo zásadního předělu mezi jednotlivými hrami, koly her či sázkami.
- Šance na výhru – pravděpodobnost dosažení výhry v každé hře, včetně výher, jež nepřesahují vsazenou částku. Čím vyšší tato pravděpodobnost je, tím stoupá i očekávaná hodnota a atraktivita sázky.
- Dostupnost – pohodlnost s kterou mohou hráči hrát. Dostupnost může být místní i časová. Rizikovost hry stoupá s její snadnou dosažitelností (např. nonstop otevřené provozovny, hojná hustota provozoven).
- Paralelní hraní a paralelní sázky – možnost v jednom momentu hrát více her najednou (hrát současně na několika zařízeních či v online prostoru hrát v několika portálech či u několika stolů poker) či sázet několik sázek v jedné hře (např. v ruletě vsadit na více čísel).
- Proměnlivá výše sázky – možnost volby sázky dle aktuálního stavu hry, např. při dohánění ztrát bude hráč více ochoten riskovat a sázet vyšší sázky s vidinou získání již prohraných peněz.
- Senzorické efekty – audio vizuální prvky doprovázející hraní, stejně tak jako prezentace zařízení (např. blikající automat v herně) posilují tzv. preferenční vnímání a závislost na hraní.
- Těsné prohry – výsledky, jenž vyvolají v hráči pocit, že výhru těsně minul, což v něm, obdobně jako výhra, zvyšuje vzrušení, zároveň posiluje vztah k hraní a vedou ke vzniku závislosti. Hra je rizikovější, čím silnější dojem těsné prohry navodí.

Výsledky pilotního projektu ukazuje Tabulka 1. Dále bylo doporučeno věnovat pozornost každé hře samostatně (Mravčík, Chomynová, et al., 2020).

Tabulka 1 Rizikový potenciál her podle bodového skóre AsTERiG a výsledky pilotního hodnocení vybraných typů her v ČR v roce 2014

Typ her v pilotním hodnocení v ČR	Rizikový potenciál
Okamžité a číselné loterie	nízký až střední
Kurzové sázky v kamenných provozovnách	nízký až střední
Kurzové sázky online	střední až vysoký
Živé hry v kasinu	střední až vysoký
Technické hry typu automaty	vysoký
Poker online	vysoký
Jiné živé (kasinové) hry online	vysoký až nejvyšší

Zdroj: (Mravčík, Chomynová, et al., 2020)

Leino a spol. (2015) zkoumali vztah mezi strukturálními charakteristikami a hráčským chováním na úrovni populace hráčů videoloterijních terminálů a souhrnných charakteristik různých her v ekologicky validním prostředí. Data byla získána nenápadně prostřednictvím online sledování chování hráčů (počet dní, sezení, sázky a výdaje). Soubor byl tvořen 31 109 hráči, z toho 7 110 (22,6 %) žen a 24 299 (77,4 %) mužů. Výsledky ukazují, že strukturální charakteristiky (charakteristiky odměny, podmínky sázení) stejně jako pohlaví a věk hráče ovlivňují výši sázky. Analýza ukázala, že strukturální charakteristiky mají větší dopad na výši sázky než věk a pohlaví. Výsledky ukazují, že větší množství sázek je spojeno s vyšším mírou návratnosti (větší návratnost hráči – předpoklad nižší ztráty na sázku), méně častými výhrami a v průměrně nižšími výhrami. Pokročilejší možnosti sázení nemají návaznost na počet vytvořených sázek, zatímco méně možností sázení a nižší maximální sázka vedou k většímu počtu uzavřených sázek. Hry s vyšším procentem návratnosti pozitivně souvisí s relativním počtem uzavřených sázek. Tento výsledek naznačuje, že hráči preferují hry s méně očekávanými ztrátami.

Lopez-Gonzales, Estévez a Griffiths (2019) zkoumali soubor španělských hazardních hráčů, jenž se skládal z 659 sázkařů, z toho 74 % mužů a 26 % žen, kteří sázeli na sportovní události během posledního roku. Byla zjišťována sociodemografická data, pro posouzení problémového hráčství byla využita škála PGSI a sada otázek na využití nových strukturálních charakteristik (živé sázky ve hře, použití funkce „cash-out¹“, hraní „fantasy sports²“, místo sázení a zařízení či platforma využitá k sázení). Dle PGSI škály bylo bez rizika 38,8 % hráčů, v nízkém riziku 26,6 %, ve středním riziku 15,5 % a ve vysokém riziku 19,1 %. Pohlaví, nejvyšší dosažené vzdělání ani povolání se neukázaly jako signifikantní proměnná k míře rizika problémového hráčství. Míra rizika problémového hráčství byla pozitivně spojena s tím, jak moc hráči diskutují sázení s ostatními, než vytvoří sázku, s tím, jak často využívají funkce jako „cash out“ a s věnováním více času sázení. Podobně živé sázení bylo častější u problémových hráčů než u jiných skupin. Tato skupina zaznamenala účast na „fantasy sports“ v 94,4 % v posledním roce, zatímco v ostatních skupinách šlo o hodnoty okolo 55 % +/- 5 %. Většina, 83 % sázkařů, preferuje online prostředí a pouze 17 % využívá pobočku. Výzkumný vzorek ukázal předběžné důkazy o tom, že ti, kteří se účastní sportovních sázek, mohou trpět problémy souvisejícími s hazardními hrami ve větší míře, než obvykle naznačují studie prevalence problémového hráčství. Reporty naznačují, že sportovní sázení je nejoblíbenější formou online hazardních her v Evropě a v posledním desetiletí neustále roste. S

¹ „Cash out“ je funkce, která umožňuje sázkaři ukončit sázku ještě před reálným koncem zápasu či jiné události na kterou si vsadil.

² „Fantasy sport“ je typ internetové hry, při které si hráč sestavuje vlastní tým z imaginárních zástupců reálných profesionálních hráčů. Hra pak probíhá na základě statistik jednotlivých hráčů v reálných ligách.

takovým nárůstem účasti na online sázení tato studie zdůrazňuje nové problémy, které se objevují, zejména pokud jde o potenciálně škodlivé účinky interakce mezi sledováním sportů, živými sázkami a hraním „fantasy sports“.

Hoon, Bickford, Samuels a Dymond (2019) se zaměřili ve své studii na preferenci videoloterijních terminálů v simulované hazardní hře. Ukázalo se, že výběr automatu může být ovlivněn strukturálními vlastnostmi, jako jsou popisky displeje a nejenom pravděpodobností výnosu.

Přezkoumat předchozí výzkumy věnující se modernímu sportovnímu kurzovému sázení s pevnými kurzy a zjistit, zda jsou strukturní charakteristiky hracích automatů, jak se o nich píše v literatuře, relevantní právě pro sportovní kurzové sázky si vzali za cíl své práce Newall, Russell a Hing (2021). Navzdory rozdílům mezi herními automaty a kurzovými sázkami (např. riziko, nejistota, dovednosti) byly strukturní charakteristiky, které byly dříve prozkoumány z hlediska herních automatů, přítomny i ve sportovních kurzových sázkách. Dále tento přehled ukázal, jakou roli může hrát dovednost v některých situacích sportovního sázení v dosahování pozitivních dlouhodobých výnosů. Nicméně, sázející jsou pravděpodobněji vedeni na sázky s dlouhodobými ztrátami právě strukturními charakteristikami moderních sázkových produktů jako jsou vysoká frekvence sázení, vysoký multiplikační potenciál, nízká pravděpodobnost výhry a výplatního poměru, vysoká úroveň zapojení sázejícího a časté těsné prohry.

Další výzkum provedený Ladouceurem a Sévignym (2005) věnující se strukturním charakteristikám videloterijních terminálů se zaměřil na efekt zastavujícího tlačítka (stopping device) a jeho vliv na iluzi kontroly a setrvání hazardního hraní. Přestože účastníky výzkumu byli příležitostní hráči, kteří hráli na videoloterijních terminálech méně než jednou za měsíc, přítomnost zastavovacího tlačítka významně zvýšila hráčskou vytrvalost. Pokud by se tyto výsledky aplikovaly na běžné hazardní hráče, mohla by zvýšená vytrvalost přispět k problémům s hazardem a komplikovat získávání zdravějších hráčských návyků. Dále může soustředěná pozornost na zastavení hry ve správný moment společně s iluzí kontroly vést k opomenutí, kolik peněz bylo již do hry investováno a k úniku z reality.

5 Míra a vzorce hazardního hraní a problémového hráčství

V roce 2020 byla nabídka hazardního hraní omezena vzhledem k výskytu epidemie COVID-19. Zhruba třetinu roku 2020 byl přerušen provoz heren, kasin a sázkových kanceláří. Také přerušení sportovních aktivit mělo vliv na kurzové sázky, včetně těch probíhajících online (Mravčík et al., 2021). V květnu 2020, krátce po ukončení prvního nouzového stavu, proběhla studie zkoumající míru a vzorce užívání návykových látek a jiných forem návykového chování a jejich změny v důsledku protiepidemických opatření. Soubor byl tvořen 3000 respondenty (response 35,4 %) náhodně vybraných z internetového panelu za využití socio-demografických kvót. Výsledky naznačují, že lidé s intenzivními vzorci užívání mohli zvýšit intenzitu během období nouzových opatření, což platí i pro „digitální závislosti“, jako je hraní her nebo nadměrné používání sociálních sítí. Dále byl zaznamenán podstatný pokles hazardních her online, příčinou čehož mohl být nedostatek sázkových příležitostí vzhledem k pozastavení všech profesionálních událostí (Mravčík & Chomynová, 2021). Národní monitorovací středisko (NMS) provedlo ve 3 řadách³ celkem 20 studií zjišťujících míru zkušenosti s hazardním hraním v obecné populaci v letech 2012-2020. Dlouhodobé trendy ukazují mírný nárůst míry hazardního hraní v dospělé populaci. Přibližně 35-50 % dospělých uvedlo účast na hazardních hrách v posledních 12 měsících. V letech 2016-2019 byl dlouhodobě sledovaný nárůst, ke kterému pravděpodobně přispělo otevření online prostředí pro všechny typy her v ČR. Nejčastěji uváděnou hrou jsou loterie. Mimo loterie dlouhodobě nejčastěji uváděné jsou kurzové sázky land-based (5-15 %), kurzové sázky (včetně live sázek) online (3-17 %) a technické hry land-based (3-6 %), živé hry v kasinu (1-3 %) a to jak land-based tak online. Stejně výzkumy zahrnovaly standardizované screeningové škály na posouzení výskytu problémového hráčství. Dle škály Lie/Bet bylo v kategorii problémového hraní 2,4 % populace (218 000 celkem, z toho 4,7 % mužů, 0,3 % žen), z toho do kategorie vysokého rizika spadalo 1,3 %. Zatímco dle škály PGSI, která pokrývá mnohem širší spektrum problémů, bylo v riziku vzniku problému 4,5 % populace (400 000 celkem, z toho 8,5 % mužů, 0,6 % žen), z toho 1,5 % se řadí do kategorie nízkého rizika, 1,7 % do kategorie středního rizika a 1,3 % do kategorie vysokého rizika v souvislosti s hraním hazardních her. Dle škály Lie/Bet došlo k meziročnímu nárůstu prevalence problémového hraní v populaci (v 2019 1,6 %, v 2020 2,9 %), nicméně v dlouhodobém horizontu došlo ke snížení (v 2013, 2014 3,9

³ *Národní výzkum užívání návykových látek* (Národní výzkum) – 3 vlny v letech 2012, 2016, 2020, s použitím PGSI a v roce 2016 a 2020 také Lie/Bet

Výzkum názorů a postojů občanů české republiky k otázkám zdravotnictví a k problematice zdraví ve spolupráci s agenturou INRES-SONES (Výzkum občanů) – 8 vln v letech 2013-2020, s využitím nástroje Lie/Bet

Prevalence užívání drog v populaci ČR ve spolupráci s agenturou ppm factum research (Prevalence užívání drog) – 9 vln v letech 2012-2020

%), zatímco dle škály PGSI prevalence mírně klesla (v 2016 5,7 %, v 2020 4,5 %) (Mravčík et al., 2021).

Dlouhodobě se ukazuje nejvyšší zastoupení hráčů v riziku rozvoje problémového hráčství a hráčů v kategorii vysokého rizika mezi hráči technických her land-based a hráči kurzových sázek online. Hráči ve vysokém riziku tvořili dříve 1/3 všech hráčů v riziku, dnes se jedná o 1/2 (Mravčík et al., 2021).

V průřezové dotaznické studii na souboru osob léčených s diagnózou patologické hráčství (229 osob v 27 zařízeních) respondenti uváděli faktory zvyšující chuť na hraní, jimiž byly myšlenky na výhru (69,4 %), nuda či příliš volného času (37,6 %), dostupnost herního místa v okolí bydliště (24,5 %), reklama na ulici (15,7 %), tlak věřitelů, myšlenky na dluhy (15,3 %). 83 % respondentů uvedlo některou technickou hru, jako zodpovědnou za rizikové hráčství (Mravčík, Černý, et al., 2015). V roce 2019 většina (57 %) hráčů v léčbě opět uvedla technickou hru jako svou primární problémovou hru, přesto se jedná o velký pokles od roku 2013 (83 %). Počet hráčů, již uvedli jako hlavní hru kurzové sázky, se zvýšil z 10 % v roce 2012 na 24 % v roce 2019, u kurzových sázek online se počet ztrojnásobil a to z 6 % na 18 %. Hraní v online prostředí se zvýšilo u hráčů v léčbě z 10 % (2013) na 26 % (2019). Stejně výsledky evidují i adiktologické služby (Mravčík et al., 2021).

V roce 2020 celkově hráči prohráli 32,7 miliard Kč. mrav 21. Dlouhodobě se zvyšuje podíl peněz, které hráči prohrají online. Do roku 2011 se nejednalo ani o 5 %, v roce 2019 šlo již o třetinu a v roce 2020 díky pandemii až o téměř 50 %. Dle vývoje podílů jednotlivých typů hazardních her na trhu dle příjmů provozovatelů je patrný stoupající trend u kurzových sázek online, technických her online na úkor poklesu technických her land-based (Mravčík et al., 2021). Ostrovský (2017) ve své práci porovnává 14 studií publikovaných v recenzovaných časopisech v letech 2005-2015, které zkoumají online a off-line hazardní hraní a prostředí. Většina zkoumaných studií vykazuje vyšší prevalenci problémového hraní u online hráčů, což může vysvětlovat dostupnost hraní, a to i pro jedince pod vlivem návykových látek či nezletilé. Dostupnost, jež je závislá pouze na internetovém připojení, zvyšuje míru participace ve všech typech hazardních her a vyšší frekvenci, což zvyšuje potenciál problémovosti. Dalším oceňovaným specifickým je hraní v soukromí a anonymitě, s čímž je spojena i snazší regulace možností sociální kontroly. Možnost vytvoření fiktivní identity může vést k rizikovějšímu a agresivnějšímu způsobu hraní. Hráči hodnotí sázky na sport a dostihy jako nejrizikovější online hazardní aktivitu. Online sázky jsou v tomto ohledu pravděpodobně nejrizikovější, zejména díky vysoké frekvenci, ale také kombinací hazardní aktivity a sportovní události. Některé hazardní portály nabízejí tzv. demo hry, které motivují hráče často nereálnými výhrami.

III VÝZKUMNÁ ČÁST

6 Výzkumné cíle

Cílem výzkumu bylo zmapovat názory a zkušenosti terapeutů v adiktologických službách pro hazardní hráče na rizikovost různých typů hazardních her a jejich strukturních charakteristik a zjistit podíl hlavních problémových her mezi jejich klienty.

7 Výzkumné otázky

- 1) Jaká je struktura hráčů v adiktologických službách podle (primární) hazardní hry?
- 2) Jaká je rizikovost různých typů hazardních her z hlediska rozvoje problémového hráčství?
- 3) Jaké jsou trendy v rizikovosti hazardních her vyskytujících se v ČR?

8 Metodický rámec

Před samotným výzkumem byla provedena rešerše odborné literatury týkající se hraní hazardních her a jejich strukturálním charakteristikám. K tomu byla využita síť odborných knihoven a portál elektronických zdrojů Karlovy Univerzity. K vyhledávání byla zadávána klíčová slova: „hazardní hraní“, „problémové hráčství“, „gambling“, „strukturní charakteristiky“. Obdobně poté v anglickém jazyce. Výsledky jsou prezentovány v teoretické části.

Samotný výzkum měl design jednorázového průřezového dotazníkového šetření.

8.1 Výzkumný soubor

Základní soubor tvořili pracovníci v adiktologických službách v ČR, kteří splňovali následující kritéria:

- Pracují jako terapeut nebo poradce v oblasti poskytování adiktologických služeb (interdisciplinárních, zdravotních, sociálních nebo jiných) osobám, které vyhledaly odbornou pomoc v souvislosti s problémy spojenými s hazardním hraním.

- Poskytují přímou péči těmto klientům.
- Pracují v této oblasti alespoň 3 roky.
- Pracují v programu/zařízení, které poskytovalo služby alespoň 10 osobám s hráčskou poruchou (problémovým hráčům) v r. 2020.

Výběr respondentů byl proveden na základě dostupnosti (Hendl, 2015). Relevantnost odpovědí by měla být zajištěna délkou praxe a odborností respondentů.

8.2 Výzkumný nástroj

Dotazník obsahoval 21 otázek. V úvodu dotazníku byli respondenti seznámeni s cílem studie, podmínkami pro účast ve výzkumu. Dále byli informováni o etických aspektech studie – anonymitě a dobrovolné účasti. V úvodu dotazníku byl také uveden kontakt v případě potřeby více informací ke studii.

První část dotazníku byla tvořena filtračními otázkami pro naplnění vstupních kritérií (poskytování přímé péče hazardním hráčům v adiktologické službě, práci v této oblasti alespoň 10 let, poskytování služeb alespoň 10 klientům).

Následovaly otázky na sociodemografický profil respondentů. Jejich cílem bylo mapovat pohlaví, věk, celkovou délku odborné praxe a praxe v adiktologii, odbornou způsobilost a pracovní pozici. Dále byly zahrnuty otázky týkající se údajů o programu, ve kterém respondent pracuje, a to rok vzniku, typ programu a počet pracovníků, kteří v současnosti poskytují služby hazardním hráčům.

Další část otázek byla zaměřena na charakteristiku klientů v péči daného zařízení – počet klientů, primární problémová hra, podíl online her, změny v zastoupení různých typů her a trendy ve výskytu těchto změn.

Poslední část otázek mapovala rizikovost různých typů hazardních her, názory a poznatky respondentů v oblasti rizikovosti hazardních her, resp. jejich strukturních charakteristik. Nebyl použit žádný standardní nástroj, otázky na rizikovost hazardních her byly inspirovány teoretickým rámcem strukturních a situačních charakteristik her na základě rešerše (viz teoretická část) a nástrojem na měření rizikovosti hazardních her AsTERIG (Mravčík, Chomynová, et al., 2020; Peren, 2011).

8.3 Sběr dat

Sběrná část výzkumu byla prováděna ve spolupráci se Společností Podané ruce, k oslovení respondentů bylo využito veřejných kontaktů a kontaktů Společnosti Podané ruce. Respondenti či zařízení poskytující v ČR adiktologické služby hazardním hráčům byli osloveni formou e-mailu. Oslovení spolu s dotazníkem bylo rozesláno na

celkem 69 adres. Dotazníky byly odeslány začátkem dubna 2021 s měsíčním termínem na vyplnění. Upomínky na vyplnění byly respondentům zaslány celkem 3 a to v týdenních intervalech.

Vzhledem ke zpětné vazbě respondentů k přílišné přísnosti podmínek byla v průběhu výzkumu zrušena podmínka, která vyžadovala práci s hazardními hráči po dobu alespoň 3 let a práce v programu/zařízení, které poskytovalo služby alespoň 10 osobám s hráčskou poruchou (problémovým hráčům) v r. 2020. Důvodem byl nárůst nových pracovníků v jednotlivých týmech, kteří jsou ve službě méně než po dobu 3 let.

8.4 Zpracování a analýza dat

Nejdříve byla data převedena z dotazníků do elektronické podoby s využitím programu Microsoft Excel verze 16.49. Dále byly vyřazeny dotazníky, které nesplňovaly filtrační parametry. Dotazníky byly očíslovány, kódovány a byla vytvořena datová matice. Dále byla provedena deskriptivní analýza s tříděním dat prvního a druhého stupně. Data byla prezentována pomocí základní deskriptivní statistiky s využitím programu Microsoft Word 16.53. Citace byly tvořeny pomocí programu EndNote 20.1.

8.5 Praktický průběh realizace

8.5.1 Etické aspekty výzkumu

V úvodu dotazníku byly respondenti seznámeny s etickými aspekty výzkumu. Účast ve výzkumu byla zcela dobrovolná a anonymní. Nebyly sbírány žádné osobní či kontaktní údaje. Respondenti svojí účastí ve studii souhlasili s uvedenými podmínkami.

8.5.2 Časový harmonogram výzkumu

Tabulka 2 Časový plán výzkumu

	2019/ 2021	2-3 2021	4-5 2021	6-7 2021	8-9 2021
Tvorba designu	x	x			
Zpracování teoretické části práce	x	x	x		
Příprava nástroje pro sběr dat		x	x		
Sběr dat			x	x	
Zpracování a analýza dat			x	x	
Zpracování výsledků				x	
Dokončení práce					x

Zdroj: vlastní

Projekt výzkumu vznikl během roku 2019 s předpokládaným zpracováním a dokončením během roku 2020. Nicméně vzhledem k okolnostem v souvislosti s pandemií COVID-19, omezeními a nemožností fungovat v běžném režimu, byla sběrná část výzkumu odložena na r. 2021.

9 Výsledky

9.1 Popis výzkumného souboru

Do vyhodnocování bylo zahrnuto celkem 18 dotazníků vyplněných pracovníky, kteří v adiktologických službách poskytují přímou péči hazardním hráčům, z toho se jedná o 55,6 % mužů a 44,4 % žen. Průměrný věk respondentů byl 41,6 let, z toho 41,3 let u mužů a 41,9 let u žen. Četnost v jednotlivých věkových intervalech znázorňuje Tabulka 3.

Tabulka 3 Zastoupení respondentů dle věku a pohlaví

Věk	Muž		Žena		Celkem	
	Absolutní četnost	Relativní četnost v %	Absolutní četnost	Relativní četnost v %	Absolutní četnost	Relativní četnost v %
25-29	1	10,0	1	12,5	2	11,1
30-34	2	20,0	1	12,5	3	16,7
35-39	3	30,0	2	25,0	5	27,8
40-44	1	10,0	0	0,0	1	5,6
45-49	1	10,0	2	25,0	3	16,7
50-54	0	0,0	2	25,0	2	11,1
55-59	1	10,0	0	0,0	1	5,6
60-64	1	10,0	0	0,0	1	5,6
Celkový součet	10	100,0	8	100,0	18	100,0

Zdroj: vlastní

Průměrná délka odborné praxe respondentů byla 14,7 let, kdy nejkratší vykonávanou praxí byly 3 roky a nejdelší 29 let. Průměrná délka odborné praxe u mužů byla 13,3 let, zatímco u žen 16,5 let.

Tabulka 4 na následující straně blíže ukazuje délku praxe přímo v adiktologických službách v intervalech dle pohlaví. V adiktologických službách pak pracovníci průměrně vykonávali činnost 12,2 let, z toho muži 12,3 let a ženy 12 let.

Tabulka 4 Délka praxe v adiktologii v intervalech dle pohlaví

Věk	Muž		Žena		Celkem	
	Absolutní četnost	Relativní četnost v %	Absolutní četnost	Relativní četnost v %	Absolutní četnost	Relativní četnost v %
1-4	0	0,0	1	12,5	1	5,6
5-9	5	50,0	1	12,5	6	33,3
10-14	2	20,0	3	37,5	5	27,8
15-19	0	0,0	3	37,5	3	16,7
20-24	2	20,0	0	0,0	2	11,1
25-29	1	10,0	0	0,0	1	5,6
Celkový součet	10	100,0	8	100,0	18	100,0

Zdroj: vlastní

Respondenti uváděli svou odbornou způsobilost, a to ve všech kategoriích, ve kterých splňují odborné požadavky. Jednalo se o otázku s více možnými odpověďmi. Jejich četnost dle pohlaví respondentů znázorňuje Tabulka 5. Stejně podmínky měla otázka mapující pracovní pozice respondentů, jejichž jednotlivé zastoupení dle pohlaví je patrné z Tabulky 6.

Tabulka 5 Odborná způsobilost respondentů dle pohlaví

Věk	Muž		Žena		Celkem	
	Absolutní četnost	Relativní četnost v %	Absolutní četnost	Relativní četnost v %	Absolutní četnost	Relativní četnost v %
Lékař	0	0%	0	0%	0	0%
Adiktolog	3	30%	2	25%	5	28%
Psycholog	3	30%	2	25%	5	28%
Psychoterapeut	6	60%	3	38%	9	50%
Sociální pracovník	4	40%	3	38%	7	39%
Zdravotní sestra	0	0%	1	13%	1	6%
Jiné, pracovník v sociálních službách	1	10%	0	0%	1	6%

Zdroj: vlastní

Tabulka 6 Pracovní pozice respondentů dle pohlaví

Věk	Muž		Žena		Celkem	
	Absolutní četnost	Relativní četnost v %	Absolutní četnost	Relativní četnost v %	Absolutní četnost	Relativní četnost v %
Terapeut	6	60%	4	50%	10	56%
Poradenský pracovník	4	40%	5	63%	9	50%
Zdravotní sestra	0	0%	0	0%	0	0%
Vedoucí programu	3	30%	4	50%	7	39%
Jiné	0	0%	0	0%	0	0%

Zdroj: vlastní

Zařízení, ve kterých respondenti vykonávají svojí praxi fungují v průměru 8 let (nejstarší vzniklo 2006, nejnovější 2016) a nabízí své služby hazardním hráčům ambulantně, ve třech případech také jako doléčovací službu. Zastoupení krajů, ve kterých fungují programy respondentů, jsou znázorněny v Tabulce 7 společně s počtem pracovníků, kteří poskytují služby hazardním hráčům a reálným počtem respondentů.

Tabulka 7 Počet pracovníků a respondentů v krajích

Kraj	Počet pracovníků uvedených respondenty	Počet respondentů
Hl. m. Praha	14	3
Středočeský	6	2
Jihočeský	5	2
Plzeňský	5	1
Karlovarský	0	0
Ústecký	2	1
Liberecký	6	3
Královéhradecký	0	0
Pardubický	0	0
Vysočina	0	0
Jihomoravský	19	3
Olomoucký	3	2
Zlínský	5	1
Moravskoslezský	0	0

Zdroj: Mravčík et al., 2021; vlastní

9.2 Údaje o klientech a jejich charakteristiky z hlediska typu hazardní hry

Celkový uvedený počet klientů hazardních hráčů v programech, kde působí respondenti, v roce 2020 byl 939, průměrně 78 klientů na zařízení či službu. Jejich četnost ukazuje Tabulka 8.

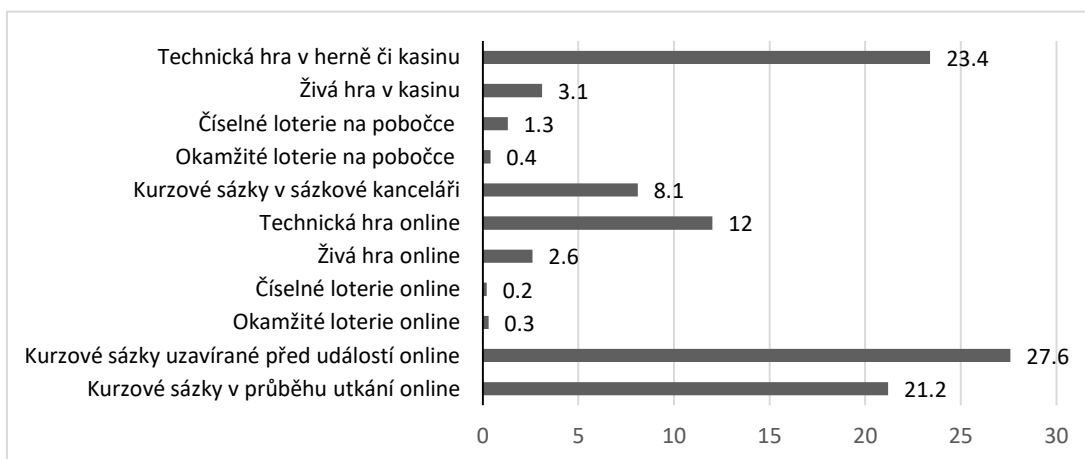
Tabulka 8 Četnost hazardních hráčů v programech respondentů za rok 2020

Počet klientů	Absolutní četnost	Relativní četnost v %
0-49	3	16,7
50-99	9	50,0
100-149	4	22,2
250-299	2	11,1
Celkový součet	18,0	100,0

Zdroj: vlastní

Podíl klientů, jejichž primární problémovou hrou je daný typ hazardní hry, zobrazuje Graf 1. Největší podíl, 27,6 %, byl zjištěn u kurzových sázek uzavíraných před událostí online, 23,4 % u technické hry v herně či kasinu a 21,2 % u kurzových sázek v průběhu utkání online.

Graf 1 Průměr z odhadovaného podílu klientů dle jejich primární problémové hry v %

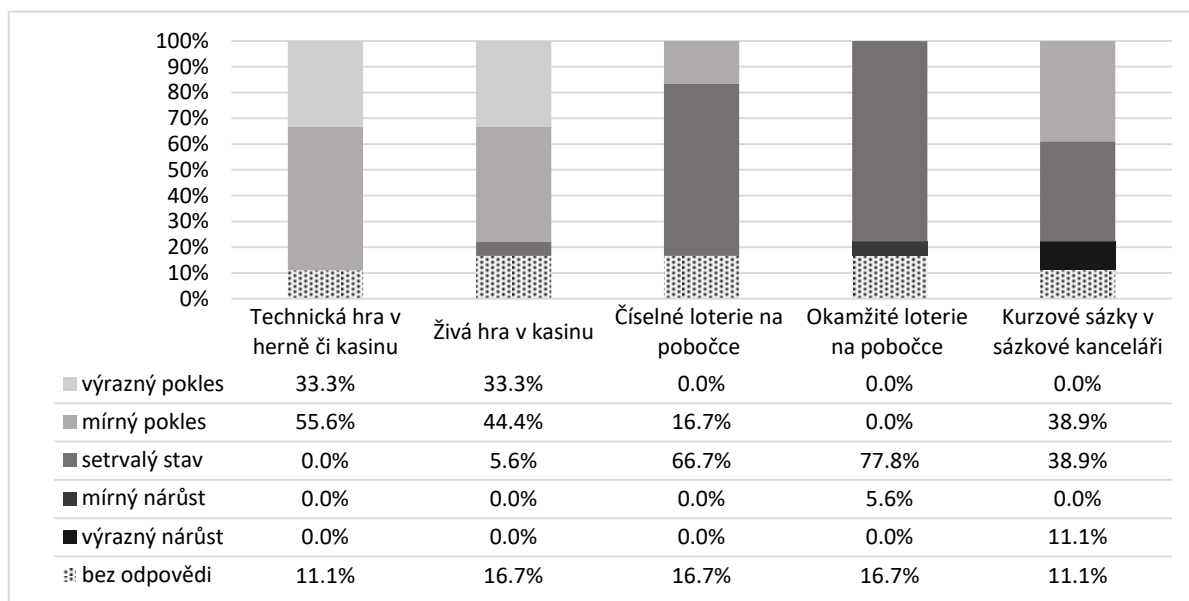


Zdroj: vlastní

Hazardní hru hranou online mělo jako základní problémovou hru 70,1 % klientů, které měli v péči respondenti v roce 2020.

Změny v zastoupení různých typů hazardních her mezi svými klienty v posledních 3 letech pozoruje 88,9 % respondentů. Změny trendu mezi jednotlivými typy her land-based znázorňuje Graf 2 a online her Graf 3.

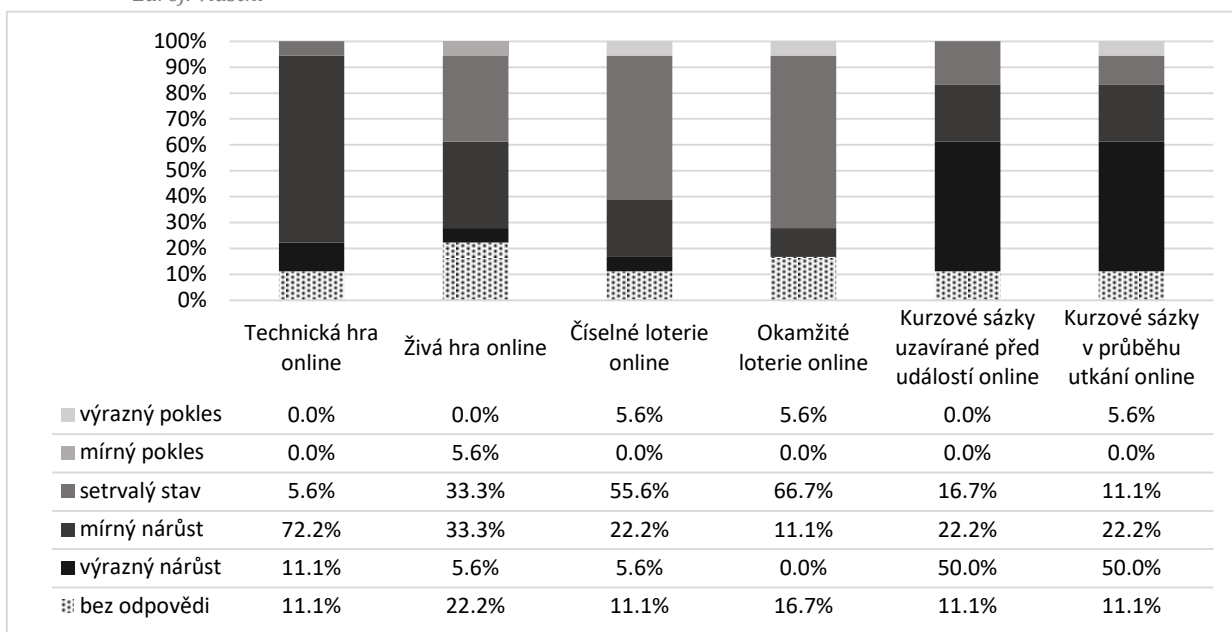
Graf 2 Změny trendu v zastoupení různých typů her v kamenných provozovnách mezi klienty v posledních 3 letech



Zdroj: vlastní

Graf 3 Změny trendu v zastoupení různých typů her online mezi klienty v posledních 3 letech

Zdroj: vlastní



9.3 Rizikovost různých typů hazardních her

Respondenti hodnotili míru rizika spojenou s jednotlivými typy her. U každého typu hry hodnotili jednotlivé strukturní charakteristiky konkrétní hry na škále 1 až 5, kde 1 zastupuje nejnižší riziko a 5 nejvyšší riziko. Z Tabulky č. 9 je patrné, že největší rizikový potenciál dle průměru rizikovosti jednotlivých strukturních charakteristik vykazují kurzové sázky v průběhu utkání online a technická hra online. Průměrná míra rizikovosti strukturních charakteristik vyšla nejlépe u číselných a okamžitých loterií na pobočce. Respondenti hodnotili dostupnost jako nejvíce rizikovou, a to zejména u her dostupných online, u kurzových sázek v průběhu utkání se skóre dostalo až na hodnotu 4,7. Další nejvýše hodnocenou strukturní charakteristikou je interval vyplácení výher, u kurzových sázek během utkání online a technické hry online se skórem přes 4, a šance na výhru s vyšší mírou rizika rozloženou napříč jednotlivými hrami, dále pak kontinuita hraní a těsné prohry. Nejmenší rizikovost je přisuzována respondenty věcným či jiným odměnám.

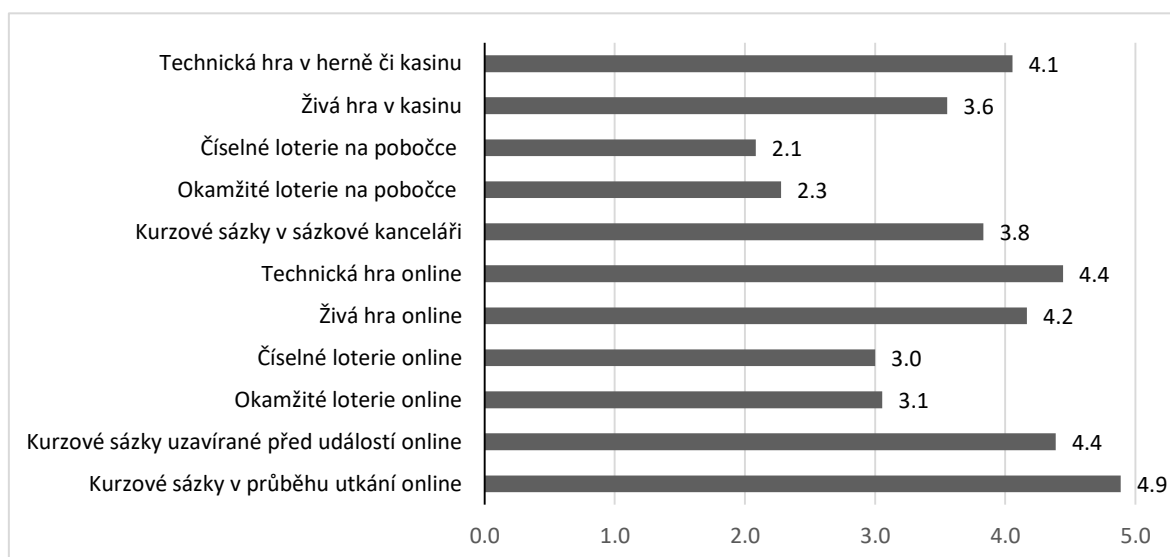
Tabulka 9 Rizikovost her podle jejich strukturních charakteristik (průměry hodnocení)

Strukturní charakteristika hazardní hry	Interval vyplácení výher	Jackpot	Kontinuita hraní	Šance na výhru	Dostupnost	Paralelní hraní a paralelní sázky	Proměnlivá výše sázky	Senzorické efekty	Těsné prohry	Možnost hrát více her zároveň	Pobídky k hraní hazardních her (e-mailem, SMS, ...)	Věcné či jiné odměny	Průměr rizikovosti typu hry celkem
Typ hazardní hry													
Technická hra v herně či kasinu	3,7	3,7	3,9	3,8	3,1	2,3	3,1	3,6	3,9	2,8	3,6	3,1	3,4
Živá hra v kasinu	3,4	3,2	3,8	3,8	2,9	2,6	3,2	3,4	3,6	2,7	2,8	3,3	3,2
Číselné loterie na pobočce	2,2	3,4	2,2	2,8	3,3	2,5	2,2	1,8	2,6	2,6	2,8	2,4	2,6
Okamžité loterie na pobočce	3,5	2,5	2,5	2,6	3,4	2,6	2,1	2,1	2,6	2,5	2,6	2,2	2,6
Kurzové sázky v sázkové kanceláři	3,0	2,5	2,9	3,4	3,0	3,3	2,7	1,8	3,6	3,2	3,4	2,2	2,9
Technická hra online	4,0	3,4	3,9	3,6	4,3	3,3	3,2	3,8	3,7	3,2	3,5	2,3	3,5
Živá hra online	3,5	2,9	3,6	3,5	4,2	3,2	2,9	3,4	3,3	2,9	3,4	2,7	3,3
Číselné loterie online	3,1	3,7	3,1	3,2	3,7	2,9	2,6	2,7	3,1	2,6	3,2	2,5	3,0
Okamžité loterie online	3,6	2,8	2,8	3,1	3,9	3,1	2,5	2,9	3,3	3,0	3,1	2,1	3,0
Kurzové sázky uzavírané před událostí online	3,5	2,4	3,5	3,5	4,4	3,6	2,9	3,0	3,5	3,4	3,9	2,4	3,3
Kurzové sázky v průběhu utkání online	4,1	2,9	4,2	3,8	4,7	3,6	3,2	3,1	3,6	3,6	3,5	2,4	3,6
Celkový průměr rizikovosti charakteristik	3,4	3,0	3,3	3,4	3,7	3,0	2,8	2,9	3,3	3,0	3,2	2,5	

Zdroj: vlastní

Celkovou rizikovost her z hlediska vzniku a udržování hráčské poruchy hodnotili respondenti opět na škále 1 až 5, kde 1 zastupuje nejnižší rizikovost a 5 nejvyšší rizikovost. Graf č. 4 naznačuje, že pracovníci hodnotí jako nejrizikovější kurzové sázky v průběhu utkání online (4,9). Obecně hazardní hry provozované v kamenných provozovnách zaznamenaly průměrnou míru rizika 3,2, zatímco hry online 4,0.

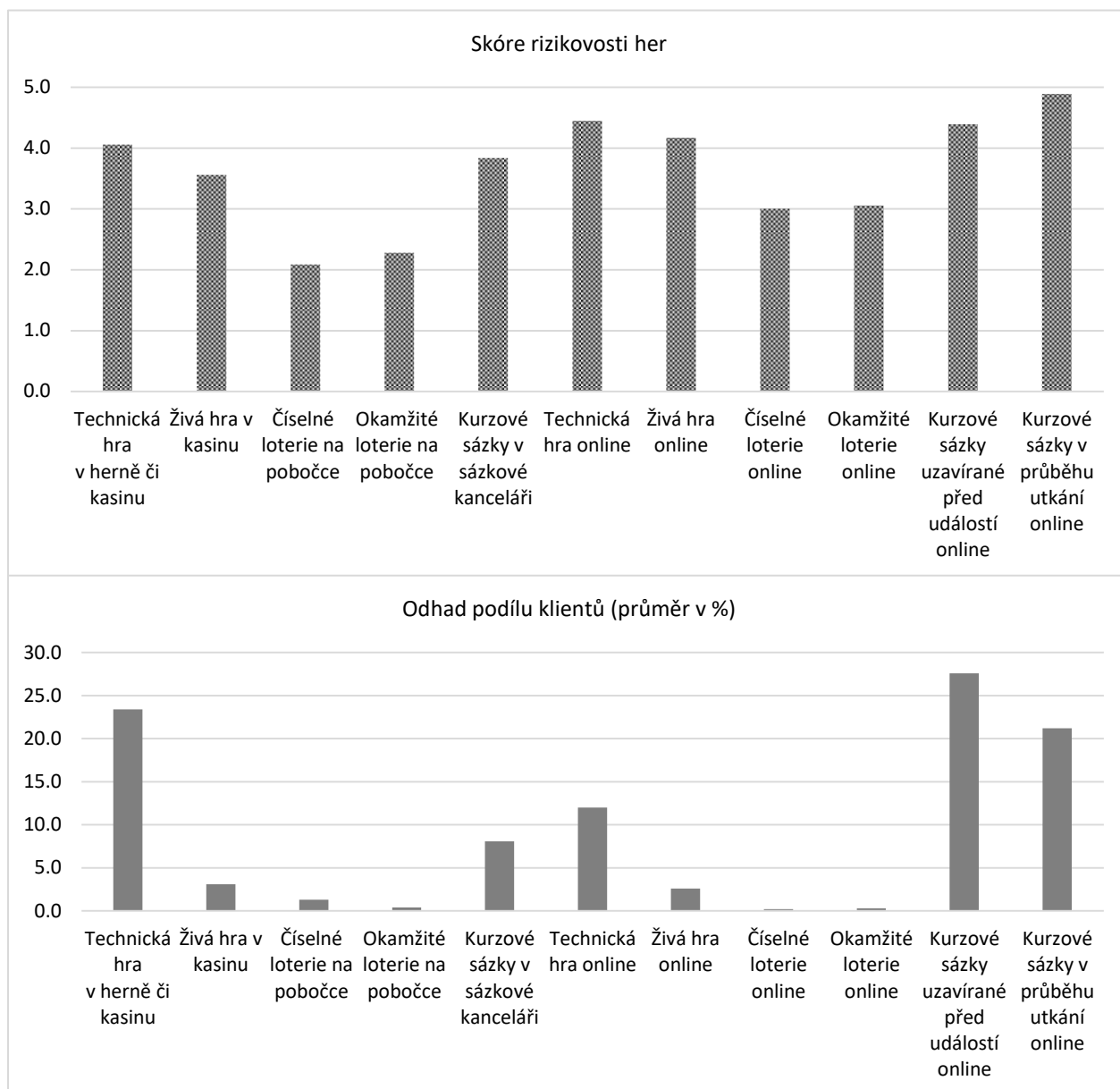
Graf 4 Rizikovost her – skóre (průměr)



Zdroj: vlastní

Průměrný podíl klientů v péči respondentů dle jejich primární problémové hry v kontextu s hodnocením celkové rizikivosti her z hlediska vzniku a udržování hráčské poruchy jednotlivých typů her znázorňuje Graf 5.

Graf 5 Skóre dosaženého při odhadu celkové rizikivosti hazardních her v kontextu průměrného odhadu podílu klientů dle primární hazardní hry



Zdroj: vlastní

10 Diskuze

Výzkumu se účastnilo 18 respondentů (55,6 % muži, 44,4 % ženy), kteří v adiktologických službách poskytují přímou péči hazardním hráčům. Průměrný věk respondentů byl 41,6 let (muži 41,3 let, ženy 41,9 let). Respondenti uváděli jako svou odbornou způsobilost v 50 % psychoterapeut, 39 % sociální pracovník, 28 % adiktolog, 28 % psycholog a 6 % zdravotní sestra. Průměrná délka odborné praxe respondentů byla 14,7 let (13,3 let muži, 16,5 let ženy). V adiktologických službách pak pracovníci průměrně vykonávali činnost 12,2 let (12,3 let muži, 12 let ženy), z čehož vyplívá značná zkušenost s přímou prací s klienty a relevantnost hodnocení.

Zařízení, ve kterých respondenti vykonávají svojí praxi fungují v průměru 8 let (nejstarší vzniklo 2006, nejnovější 2016) a nabízí své služby hazardním hráčům ambulantně, ve třech případech také jako doléčovací službu. Tabulka č. 10. nabízí srovnání počtu zařízení poskytujících služby problémovým hráčům dle Sčítání adiktologických služeb 2017, počet programů vykazujících péči o problémové hráče podpořených v dotačním řízení ÚV ČR/RVKPP v roce 2019 a počet účastníků studie podle krajů

Tabulka 10 Počet zařízení poskytujících služby problémovým hráčům a počet účastníků studie podle krajů

Kraj	Zařízení	Programy	Respondenti
Hl. m. Praha	20	14	3
Středočeský	16	2	2
Jihočeský	8	5	2
Plzeňský	8	4	1
Karlovarský	4	2	0
Ústecký	24	8	1
Liberecký	5	2	3
Královéhradecký	4	3	0
Pardubický	4	1	0
Vysočina	7	3	0
Jihomoravský	14	6	3
Olomoucký	5	5	2
Zlínský	13	2	1
Moravskoslezský	24	4	0
Celkem	151*	63	18

Pozn.: * Jedno zařízení může působit ve více krajích
Zdroj: Mravčík et al., 2021; Mravčík et al., 2020; vlastní

Respondenti celkem uvedli 939 klientů hazardních hráčů v programu kde pracují za rok 2020. Nejvyšší podíl primární problémové hry klientů byly v 48,8 % kurzové sázky online a v 23,4 % technická hra land-based, toto zastoupení her odpovídá studiím Národního monitorovacího střediska (Mravčík et al., 2021). Celkem

70,1 % klientů bylo v péči s online základní problémovou hrou, což odpovídá zvyšujícímu trendu podílu online her, který se prokazuje i v dalších výzkumech (Lopez-Gonzalez et al., 2019; Mravčík et al., 2021). Výzkumy dále ukazují, že sportovní sázení je nejoblíbenější formou online hazardních her v Evropě a v posledním desetiletí stále narůstá (Lopez-Gonzalez et al., 2019).

Respondenti byli dotazováni na změny v zastoupení různých her mezi svými klienty v posledních 3 letech. 89 % respondentů vyhodnocuje celkový pokles zastoupení technické hry land-based a 83 % respondentů pocituje nárůst technické hry online. V případě kurzových sázek v kancelářích zhodnocuje 39 % respondentů stav jako setrvalý a stejné zastoupení, tedy 39 % respondentů, hodnotí situaci jako mírně klesající. V případě kurzových sázek online 72 % pracovníků vnímá nárůst obliby svých klientů v tento typ hry. Stejně jako ve výzkumu Národního monitorovacího střediska se projevilo pokles technických her jako primární problémové hry a zvýšení podílu hráčů preferujících kurzové sázky jako primární hru. Výsledky potvrzují zvyšující se trend obliby online her mezi hráči, což evidují rovněž adiktologické služby, stejně tak jako rostoucí míru problémového hráčství v souvislosti s online hraním. Tento trend je podpořen i výší částky, kterou hráči prohrály online, kdy do roku 2011 šlo o 5 %, v roce 2019 o 30 % a v roce 2020 téměř o 50 % (Mravčík et al., 2021).

Respondenti hodnotili míru rizika spojenou s jednotlivými druhy her i v závislosti na herním prostředí a to tak, že u každého typu hry hodnotili jednotlivé strukturní charakteristiky na škále 1 až 5, kde 1 zastupuje nejnižší riziko a 5 nejvyšší riziko. Dle průměrného skóre jednotlivých strukturních charakteristik vycházely nejrizikověji kurzové sázky v průběhu utkání online (3,6), technická hra online (3,5), technická hra land-based (3,4), živá hra online (3,3), kurzové sázky uzavírané před událostí online (3,3) a živá hra land-based (3,2) (více viz. Tabulka č. 10). Z jednotlivých strukturních charakteristik byla nejvíce rizikově hodnocena dostupnost (3,7) a to zejména u her online, u kurzových sázek v průběhu utkání se skóre dostalo až na hodnotu 4,7. Dostupnost zmiňuje ve svém porovnání výzkumů i Ostrovský (2017), kdy právě za dostupností stojí vyšší prevalence problémového hraní u online hráčů. Dále poznamenává, že dostupnost, která je závislá pouze na internetovém připojení zvyšuje míru frekvence a celkovou rizikovitost her. Další nejvýše hodnocenou strukturní charakteristikou je interval vyplácení výher, u kurzových sázek během utkání online a technické hry online se skórem přes 4, a šance na výhru s vyšší mírou rizika rozloženou napříč jednotlivými hrami, dále pak kontinuita hraní a těsné prohry. Nejmenší rizikovitost je přisuzována respondenty věcným či jiným odměnám.

V hodnocení celkové rizikivosti her z hlediska vzniku a udržování rizikového chování, opět na škále 1 až 5, kdy 1 zastupuje nejmenší rizikovitost a 5 nejvyšší rizikovitost, respondenti zaznamenali nejvyšší skóre u kurzových sázek v průběhu utkání online (4,9), dále u kurzových sázek uzavíraných před událostí online a technické hry online (shodně 4,4), živé hry online (4,2) a technické hry land-based (4,1), což odpovídá dlouhodobému trendu zastoupení hráčů v riziku rozvoje problémového hráčství a hráčů v kategorii vysokého rizika mezi hráči technických her land-based a hráči kurzových sázek online (Mravčík et al., 2021). Sami hráči hodnotí sázky na sport a dostihy jako nejrizikovější online hazardní aktivitu (Ostrovský, 2017). Obecně hazardní hry provozované v kamenných provozovnách zaznamenaly průměrnou míru rizika 3,2, zatímco hry online 4,0. Vyšší rizikový potenciál u her provozovaných online zaznamenala i mezioborová skupina s využitím nástroje AsTERIG (Mravčík, Chomynová, et al., 2020). V jejich případě měly obecně kurzové sázky online střední až vysoký rizikový potenciál, zatímco technická hra vysoký rizikový potenciál. Nejnižší míra rizika byla zaznamenána u číselných a okamžitých loterií shodně v obou studiích.

Z porovnání průměrného podílu klientů v péči respondentů dle jejich primární problémové hry s hodnocením celkové rizikivosti her z hlediska vzniku a udržování hráčské poruchy jednotlivých typů her (Graf 5), se dá předpokládat, že respondenti hodnocení rizikivosti prováděli poměrně nezávisle na charakteristikách své klientely a současně porozuměli konceptu strukturních a situačních charakteristik.

10.1 Metodické aspekty a limity práce

Dotazník byl v první části tvořen filtračními otázkami, které mapovaly vhodnost respondentů. Podmínkou další účasti ve výzkumu bylo pracovat jako terapeut v adiktologické zařízení či programu pro hazardní hráče a poskytovat přímou péči hazardním hráčům. V první fázi výzkumu byla dále zahrnuta podmínka délky práce v dané oblasti nejméně po dobu 3 let a poskytování služeb nejméně 10 hazardním hráčům v roce 2020. Vzhledem k značné zpětné vazbě na přílišnou tvrdost podmínek, byly poslední dvě zmíněné vyřazeny. Důvodem je nárůst nových pracovníků v jednotlivých týmech, kteří jsou ve službě méně než po dobu 3 let.

Další zpětná vazba naznačovala časovou náročnost dotazníku, složitost otázek či vysoký nárok na znalosti respondentů, což by mohlo ovlivnit výsledky otázek, které vyžadovaly vysokou koncentraci a detailní hodnocení. V další studii by bylo vhodné otestovat dotazník v pilotní studii a pokusit se snížit náročnost otázek či získat data formou strukturovaných rozhovorů.

Mezi nevýhody výběrových šetření lze zařadit ovlivnitelnost na základě schopností či vlastností respondentů (např. paměť, znalosti či motivace.) či se mohou respondenti záměrně vyhýbat pravdivým odpovědím. Dotazník byl poměrně náročný svou délkou a detailním zkoumáním jednotlivých strukturních charakteristik, což mohlo přispět k únavě či ztrátě motivace na straně respondentů. K dalšímu informačnímu zkreslení by mohla přispět subjektivita informací, neboť byly zjišťovány názory jednotlivých respondentů. Na druhé straně značná délka praxe respondentů (v průměru 15 let) a množství zkušeností, by mělo zajistit validní názory a postoje respondentů, stejně tak jako doba (v průměru 8 let), po kterou fungují programy, kde jsou pracovníci zaměstnáni. Důležitý je také vysoký počet klientů hazardních hráčů v kontaktu v jednotlivých službách, což naznačuje účast programů, u kterých lze předpokládat specializaci na poskytování služeb právě hazardním hráčům (Hendl, 2015).

Další nevýhodou výběrového šetření může být poměrně slabá návratnost vyplněných dotazníků. To se potvrdilo na míře response, která dosáhla 28 %, což by mohl být faktor vzniku rizika výběrového zkreslení výsledků (Hendl, 2015). Současně lze předpokládat, že průzkumu se zúčastnili pracovníci specializovaných programů a především ti, kteří se danou tematikou zabývají a věnují jí pozornost.

Otázky týkající se strukturních a situačních charakteristik byly inspirovány standardizovaným nástrojem pro posuzování rizikového potenciálu hazardních her AsTERIG, který posuzuje 10 kritérií, přičemž každé kritérium nabývá hodnoty 0, pro nevýznamné riziko, až 10, pro vysoké riziko. Současně má každé kritérium jinou váhu. Pro potřeby tohoto výzkumu byla škála snížena na hodnoty 1 pro nízké riziko a 5 pro vysoké riziko a jednotlivé charakteristiky nebyly mezi sebou váženy.

Výzkum byl zaměřen na jednotlivé typy her ve dvou kategoriích podle způsobu jejich provozování – land-based a online. Nicméně každý typ hry zahrnuje jednotlivé konkrétní hry, jejichž strukturní a situační charakteristiky, a tedy i rizikovost, se mohou poměrně výrazně lišit. Výsledky je proto nutno vnímat jako orientační zhodnocení rizikivosti her na aktuálním trhu v ČR. Např. pro účely aplikace specifických, na míru nastavených preventivních nebo regulačních opatření při provozování hazardních her by bylo potřeba provést zhodnocení situačních a strukturních charakteristik každé konkrétní hry.

IV ZÁVĚR

Při vzniku, rozvoji a udržování problémového hráčství hraje roli bio-psycho-sociální kontext jedince současně s rizikovým potenciálem jednotlivých druhů hazardních her, který spočívá v jejich vlastnostech a okolnostech jejich poskytování. Jedná se o strukturální a situační charakteristiky čili vlastnosti her, které podmiňují jejich atraktivitu a dostupnost pro hráče, případně posilují hráčské chování a zvyšují riziko hráčské poruchy.

Cílem studie v praktické části práce bylo zmapovat zkušenosti a názory terapeutů v adiktologických službách na rizikovost různých druhů hazardních her a jejich charakteristik. Byl proveden dotazníkový průzkum. Výzkumný soubor tvořilo 18 pracovníků adiktologických služeb pro hazardní hráče. Celkem 70,1 % klientů, kteří byli v péči respondentů, hraje hazardní hry primárně v online prostředí, což se shoduje s výsledky dalších výzkumů. Největší podíl preferované primární hry mezi klienty tvoří kurzové sázky online a to v 48,8 %, technická hra land-based v 23,4 % a online v 12 %. Nejvyšší rizikový potenciál dle průměru rizikovosti jednotlivých strukturních charakteristik vykazují kurzové sázky v průběhu utkání online (tzv. live sázky) a technická hra online. Jako nerizikovější charakteristika byla hodnocena dostupnost, a to zejména u her online, s nejvyšším rizikovým skóre u kurzových sázek live. Další nejvýše hodnocenou strukturní charakteristikou byl interval vyplácení výher, u kurzových sázek během utkání online a technické hry online, a šance na výhru s vyšší mírou rizika rozloženou napříč jednotlivými hrami, dále pak kontinuita hraní a těsné prohry. Jako nejrizikovější hazardní hry z hlediska vzniku a udržování hráčské poruchy byly hodnoceny kurzové live sázky. Obecně hazardní hry provozované online zaznamenaly vyšší míru rizika v porovnání s těmi land-based.

Tato studie mapovala situaci a názory pracovníku na malém výzkumném souboru s poměrně nízkou respondencí, což limituje zobecnitelnost výsledků. Značná délka praxe a zkušeností respondentů v poskytování služeb hazardním hráčům na druhou stranu validitu výsledků zvyšují.

V současné době, a zejména v posledním roce kvůli pandemii COVID-19, roste čas společnosti strávený v online prostoru, což se projevuje také v on-line hraní hazardních her. Další výzkum v této oblasti, zejména v online prostředí her, by měl přispět k lepšímu pochopení faktorů podstatných pro léčbu hráčské poruchy, ale také k lepším preventivním opatřením, jak na straně provozovatelů her, tak zejména v oblasti zákonné regulace podmínek provozování hazardních her.

V POUŽITÉ ZDROJE

- Abbott, M., Binde, P., Hodgins, D., Korn, D., Pereira, A., Volberg, R., & Williams, R. (2013). *Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration*. The Ontario Problem Gambling Research Centre (OPGRC).
- Airas, A. (2011). *Tools for responsible games London Workshop on Problem Gambling: Theory and (Best) Practice*, Brunel University, London. <https://bura.brunel.ac.uk/bitstream/2438/5937/1/Presentation.pdf>
- Bühringer, G., Braun, B., Kräplin, A., Neumann, M., & Slezcka, P. (2016). *Zaostřeno: Hazardní hraní - mince o dvou stranách*. Úřad vlády České republiky.
- Česko. (2016). *Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách - znění od 01.07.2018*. Retrieved from <https://www.zakonyprolidi.cz/>
- Dávidová, M. (2020). *Patologické hráčství: výskyt, diagnostika, léčba, komplexní pohled na problematiku*. Grada Publishing.
- Ejova, A., Licehammerová, Š., Chomynová, P., Leštinová Tion, Z., & Mravčík, V. (2015). *The Risks of Online Gambling for Younger Males: Insights from Czech National Surveys*. In P. Lorentz, M. Metykova, & M. Wright (Eds.), *Living in the Digital Age: Self-Presentation, Networking, Playing and Participating in Politics*. Masaryk University Press.
- Frouzová, M. (2008). *Závislost na procesech*. In *Základy klinické adiktologie*. Grada publishing.
- Goodie, A. S. (2015). *Associations Between Gambling Games and Gambling Problems: Whole Games Compared with Temporal, Skill Characteristics, and Other Structural Characteristics*. *Current Addiction Reports*, 2(3), 249-253. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0068-5>
- Griffiths, M. D., Wood, R. T. A., & Parke, J. (2008). *GAM-GaRD: A new social responsibility tool*. *National Council of Problem Gambling National News*, 11(3), 7.
- Hendl, J. (2015). *Přehled statistických metod: analýza a metaanalýza dat (Páté, rozšířené vydání ed.)*. Portál.
- Hoon, A. E., Bickford, C., Samuels, L., & Dymond, S. (2019). 'This slot is hotter than that one': Symbolic generalization of slot machine preference in simulated gambling. *International Gambling Studies*, 19(3), 432-450. <https://doi.org/10.1080/14459795.2019.1602159>
- Jenčová, L. (2015). *Poruchy osobnosti u patologických hráčův [Špecializačná práca 2014]*. Vydané s podporou spoločnosti Lundbeck. <http://www.psychiatry.sk/cms/File/kapitoly-modernej-psychiatrie/jencova-2015.pdf>

- Kalina, K. (2001). Mezioborový glosář pojmů z oblasti drog a drogových závislostí. Filia-Nova pro Radu vlády ČR. <https://www.drogy-info.cz/publikace/glosar/>
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2005). Structural characteristics of video lotteries: Effects of a stopping device on illusion of control and gambling persistence. *Journal of Gambling Studies*, 21(2), 117–131. <https://doi.org/10.1007/s10899-005-3028-5>
- Leino, T., Torsheim, T., Blaszczyński, A., Griffiths, M., Mentzoni, R., Pallesen, S., & Molde, H. (2015). The Relationship Between Structural Game Characteristics and Gambling Behavior: A Population-Level Study. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1297-1315. <https://doi.org/DOI 10.1007/s10899-014-9477-y>
- Licehammerová, Š. (2015). Online hazardní hraní. In L. Blinka (Ed.), *Online závislosti: jednání jako droga? ; online hry, sex a sociální sítě ; diagnostika závislosti na Internetu ; prevence a léčba* (pp. 155 – 178). Grada.
- Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2019). Internet-Based Structural Characteristics of Sports Betting and Problem Gambling Severity: Is There a Relationship? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(6), 1360-1373. <https://doi.org/https://doi-org.ezproxy.is.cuni.cz/10.1007/s11469-018-9876-x>
- Mravčík, V., Černý, J., Leštinová, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Licehammerová, Š., Ziegler, A., & Kocarevová, V. (2014). Hazardní hraní v České republice a jeho dopady. Úřad vlády České republiky.
- Mravčík, V., Černý, J., Roznerová, T., Licehammerová, Š., & Tion Leštinová, Z. (2015). Charakteristiky léčených problémových hráčů v ČR: průřezová dotazníková studie. *Adiktologie*, 15(4), 322-333.
- Mravčík, V., & Chomynová, P. (2021). Substance use and addictive behaviours during COVID-19 confinement measures increased in intensive users: Results of an online general population survey in the Czech Republic. *Epidemiologie, Mikrobiologie, Imunologie: Casopis Spolecnosti pro Epidemiologii a Mikrobiologii Ceske Lekarske Spolecnosti J.E. Purkyne*, 70(2), 98-103.
- Mravčík, V., Chomynová, P., Grohmannová, K., & Rous, Z. (2020). Hazardní hry a jejich rizikovost z hlediska rozvoje problémového hráčství. *Časopis lékařů českých*, 159(5), 196-202.
- Mravčík, V., Rous, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Janíková, B., Černíková, T., & Cibulka, J. (2020). Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2019 (V. Mravčík, Ed.). Úřad vlády České republiky.
- Mravčík, V., Rous, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Janíková, B., Černíková, T., & Cibulka, J. (2021). Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2020 (V. Mravčík, Ed.). Úřad vlády České republiky.
- Mravčík, V., Rous, Z., Leštinová Tion, Z., Drbohlavová, B., Chomynová, P., Grohmannová, K., Janíková, B., & Vlach, T. (2015). Výroční zpráva o hazardním

- hraní v České republice v roce 2014 (V. Mravčík, Ed.). Úřad vlády České republiky.
- Nešpor, K. (2008). Alkohol a jiné návykové látky u dětí: prevence v rodině (2 ed.). Státní zdravotní ústav.
- Newall, P. W. S., Russell, A. M. T., & Hing, N. (2021). Structural characteristics of fixed-odds sports betting products. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00008>
- Oakes, J., Pols, R., Lawn, S., & Battersby, M. (2020). The "Zone": a Qualitative Exploratory Study of an Altered State of Awareness in Electronic Gaming Machine Problem Gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(1), 177-194. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11469-018-9976-7>
- Ostrovský, O. (2017). Offline vs. online hráči: Systematická přehledová studie srovnávající uvedené formy hazardního hraní. *Adiktologie*, 17(1), 8-20.
- Parke, J., & Griffiths, M. D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In G. Smith, D. Hodgins, & R. Williams (Eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp. 211-243). Elsevier.
- Peren, F. W. (2011). Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products AsTERiG. *The Journal of Gambling Business and Economics*, 5(2), 10-22.
- Prunner, P. (2013). *Gamblerství, aneb, Ztráta svobody*. Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.
- Vacek, J. (2014). *Identifikace a řešení rizik spojených s hraním hazardních her*. Úřad vlády České republiky.
- Vacek, J., & Vondráčková, P. (2015). *Závislosti na procesech*. In K. Kalina (Ed.), *Klinická adiktologie*. Grada Publishing.
- West, R. (2016). *Modely závislosti* (1. ed.). Úřad vlády České republiky.
- WHO. (2018). *MKN-10: Mezinárodní klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů: desátá revize, aktualizované vydání k 1. 1. 2018*. <https://www.uzis.cz/cz/mkn/index.html>
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2014). *Prevence problémového hráčství: Komplexní přehled důkazů a zjištění dobré praxe*. Úřad vlády České republiky.

VI PŘÍLOHY

Příloha č.1 Seznam tabulek a grafů

Seznam tabulek

TABULKA 1 RIZIKOVÝ POTENCIÁL HER PODLE BODOVÉHO SKÓRE ASTERIG A VÝSLEDKY PILOTNÍHO HODNOCENÍ VYBRANÝCH TYPŮ HER V ČR V ROCE 2014.....	20
TABULKA 2 ČASOVÝ PLÁN VÝZKUMU	27
TABULKA 3 ZASTOUPENÍ RESPONDENTŮ DLE VĚKU A POHLAVÍ	29
TABULKA 4 DÉLKA PRAXE V ADIKTOLOGII V INTERVALECH DLE POHLAVÍ.....	30
TABULKA 5 ODBORNÁ ZPŮSOBILOST RESPONDENTŮ DLE POHLAVÍ.....	30
TABULKA 6 PRACOVNÍ POZICE RESPONDENTŮ DLE POHLAVÍ	30
TABULKA 7 POČET PRACOVNÍKŮ A RESPONDENTŮ V KRAJÍCH	31
TABULKA 8 ČETNOST HAZARDNÍCH HRÁČŮ V PROGRAMECH RESPONDENTŮ ZA ROK 2020	31
TABULKA 9 RIZIKOVOST HER PODLE JEJICH STRUKTURNÍCH CHARAKTERISTIK (PRŮMĚRY HODNOCENÍ)	34
TABULKA 10 POČET ZAŘÍZENÍ POSKYTUJÍCÍCH SLUŽBY PROBLÉMOVÝM HRÁČŮM A POČET ÚČASTNÍKŮ STUDIE PODLE KRAJŮ	37

Seznam grafů

GRAF 1 PRŮMĚR Z ODHADOVANÉHO PODÍLU KLIENTŮ DLE JEJICH PRIMÁRNÍ PROBLÉMOVÉ HRY V %	32
GRAF 2 ZMĚNY TRENDU V ZASTOUPENÍ RŮZNÝCH TYPŮ HER V KAMENNÝCH PROVOZOVNÁCH MEZI KLIENTY V POSLEDNÍCH 3 LETECH	32
GRAF 3 ZMĚNY TRENDU V ZASTOUPENÍ RŮZNÝCH TYPŮ HER ONLINE MEZI KLIENTY V POSLEDNÍCH 3 LETECH	33
GRAF 4 RIZIKOVOST HER – SKÓRE (PRŮMĚR)	35
GRAF 5 SKÓRE DOSAŽENÉHO PŘI ODHADU CELKOVÉ RIZIKOVOSTI HAZARDNÍCH HER V KONTEXTU PRŮMĚRNÉHO ODHADU PODÍLU KLIENTŮ DLE PRIMÁRNÍ HAZARDNÍ HRY	36

