

Gambling: Metasynthesis of Qualitative Research from 1998–2015



LICEHAMMEROVÁ, Š.

Department of Psychology, Faculty of Social Sciences, Masaryk University, Brno, Czech Republic

Citation: Licehammerová, Š. (2015). Problematika gamblingu: Metasyntéza kvalitativních výzkumů z roku 1998–2015. *Adiktologie*, 15(2), 138–149.

BACKGROUND AND AIMS: *Gambling is a multifaceted phenomenon. It can be viewed from many different angles. This paper strives to provide an insight into the mechanisms and dynamics of gambling using the results of earlier qualitative studies. DESIGN:* It provides a metasynthesis of 34 qualitative studies of gambling carried out from 1998 to 2015. The focuses of these studies vary and so do the specific perspectives assumed by their authors. The results of these studies were analysed by means of qualitative methods to create a story of gambling. **RESULTS:** The studies coincide and confirm each other. Therefore, they enable a more nuanced description of the story of gambling. Gambling provides the players with various opportunities to ob-

tain gratification, not only financial, but also, and more importantly, psychological and emotional. Gambling continues despite crossing the line of recreational usage and becomes problematic. This persistent involvement in gaming consequently influences not only the players themselves, but also their social environment. CONCLUSIONS: Balance is an essential aspect of gambling. Gambling is a cure for a loss of balance. Gambling also disrupts the player's balance in life permanently. This creates a circle that has neither a beginning nor an end. A continual search for balance and losing it brings excitement and tension to a gambler's life.

KEY WORDS: GAMBLING – ONLINE GAMBLING – AVAILABILITY OF GAMBLING – CONTROL OF GAMBLING BEHAVIOUR

Submitted: 28 / FEBRUARY / 2014

Accepted: 17 / AUGUST / 2015

Address for correspondence: Šárka Licehammerová / sarka.licehammer@gmail.com / Department of Psychology, Faculty of Social Sciences, Masaryk University, Joštova 10, 602 00 Brno, Czech Republic

Problematika gamblingu: Metasyntéza kvalitativních výzkumů z roku 1998–2015



LICEHAMMEROVÁ, Š.

Katedra psychologie, Fakulta sociálních studií, Masarykova univerzita, Brno

Citace: Licehammerová, Š. (2015). Problematika gamblingu: Metasyntéza kvalitativních výzkumů z roku 1998–2015. *Adiktologie*, 15(2), 138–149.

VÝCHODISKA A CÍLE: Gamblerství je komplexní fenomén, na který se dá podívat z mnoha úhlů pohledu. Cílem textu je nastínit na základě shrnutí poznatků z již publikovaných kvalitativních studií jevy a mechanismy, které se u hazardního hraní vyskytují. **METODY:** V článku byla provedena metasyntéza 34 kvalitativních studií tématu gamblerství z let 1998–2015. Výsledky jednotlivých studií, které se zaměřují na specifická témata spojená s hazardním hraním, byly zpracovány kvalitativními metodami takovým způsobem, aby vytvořily příběh gamblingu. **VÝSLEDKY:** Studie navzájem potvrzují své výsledky, a vytvářejí tak celý příběh hráčské kariéry. Hazardní hraní přináší hráčům mnoho možností jak získat odměnu, a to

zdaleka nejen finanční, ale spíše psychologickou a emoční. V hraní je pak za jistých podmínek pokračováno i přes to, že může překročit rekreační užívání a stát se problémovým. Toto pak má vliv nejen na hráče samotného, ale i na jeho sociální okolí. **ZÁVĚR:** Rovnováha je podstatný aspekt ve fenoménu gamblingu. Hazardní hraní je lék na ztrátu rovnováhy a zároveň rovnováhu v životě hráčů trvale narušuje. Tímto se vytváří kolo fungování, které nemá ani konec ani začátek. Neustálé hledání a ztracení rovnováhy přináší vzrušení a napětí do života.

KLÍČOVÁ SLOVA: GAMBLERSTVÍ – HAZARDNÍ HRANÍ – SÁZKOVÉ HRY – ONLINE GAMBLING – DOSTUPNOST GAMBLINGU – KONTROLA HAZARDNÍHO CHOVÁNÍ

Došlo do redakce: 28 / ÚNOR / 2014

Přijato k tisku: 17 / SRPEN / 2015

Korespondenční adresa: Mgr. Šárka Licehammerová / sarka.licehammer@gmail.com / Katedra psychologie, Fakulta sociálních studií, Masarykova univerzita, Joštova 10, 602 00 Brno

● 1 ÚVOD

Problematika hazardního hraní je v České republice v posledních několika letech aktuální a akcentované téma, ať v rovině veřejné, tak i odborné. Podle posledních výzkumů se odhaduje, že podíl osob v riziku v souvislosti s hraním sázkových her dosahuje 4,5–5,0 % obecné populace ve věku 15–64 let. Problémoví hráči (tj. hráči ve vyšším riziku vzniku problémů) tvoří 1,7–2,3 % dospělé populace a přibližně 0,6–1 % populace ČR ve věku 15–64 let má závažné problémy s hazardním hraním a je v riziku vzniku patologického hráčství (Mravčík et al., 2014). Hazardní hraní v sobě zahrnuje široké množství hazardních her a aktivit. Jde o různá elektronická herní zařízení (dále EHŽ), poker, loterie, losy, sázky a další. Všechny druhy sázkových her jsou dostupné v online i offline podobách, některé v legálních, jiné v nelegálních podmínkách. U hráčů všech hazardních her se však pravděpodobně vyskytují některé podobné charakteristiky a principy bez ohledu na typ hry.

Patologické hráčství patří mezi návykové a impulzivní poruchy. V diagnostických manuálech DSM 4 a MKN 10 bylo patologické hráčství zařazeno mezi poruchy impulzivity. V novém vydání DSM 5 a připravovaném vydání MKN 11 by mělo být již zařazeno mezi závislosti jako jediná nelátková závislost. Gamblerství vykazuje obdobné znaky jako jiné závislostní chování, což bylo dostatečně potvrzeno i odbornými výzkumy (DSM 5, 2013). V anglosaské literatuře bývají tyto znaky označovány jako „tři C závislosti“, a sice nutkání, nedostatek sebekontroly a pokračování i přes způsobené negativní důsledky (compulsion, loss of control, continued use despite negative consequences). Právě kvůli tomu, že se u hazardního hráčství nejedná o závislost na konkrétní látce, ho mnozí nepovažují za příliš legitimní problém (McCowan et Howatt, 2007). Jeden z přístupů k hazardnímu hraní je totiž založen na domněnce, že všichni lidé hrají z vlastní vůle, což znamená, že hraní je jejich svobodné rozhodnutí. Je ovšem třeba rozlišovat, kdy je hráčství jakýmsi druhem zábavy a zcela pod jedincovou kontrolou a kdy se už dá označit za problémové nebo patologické, tedy mimo kontrolu hráče (Řezáčová, Salivar et Vlasáková, 2010).

Zdá se, že gambleři jsou často nejprve ovlivněni sociologickými faktory jako např. dostupností hazardu, postojem a zvyky rodičů, přátel a vrstevníků, stejně jako nedostatkem alternativních aktivit. V další fázi je zde řada faktorů, které ovlivňují to, zda gambler u hraní zůstane. K posílení tohoto chování přispívají některá kognitivní přesvědčení hazardních hráčů a používání hazardní hry jako možnosti útěku od každodenní reality. Ačkoliv není zcela jasné, jakými mechanismy se stane to, že někteří lidé začnou hrát problémově, je jasné, že trvalé hraní vede do zoufalé „spirály voleb“, kdy je v hraní pokračováno zejména kvůli touze vyhrát peníze, získat zpět své ztráty a splatit dluhy (fenomén chasing losses). Gamblerství se tak stává komplexní multifaktorovou aktivitou, která se pravděpodobně nedá popsat jedinou teorií (Griffiths, 2002).

V článku vám nabídnu možnost podívat se na problém gamblerství v jeho šíři a pestrosti. Na začátku je představen způsob výběru a zpracování článků, které byly použity, a jejich převedení do konečného textu. V centrální části textu pak bude hazardní hraní zkoumáno z perspektivy atraktivitu pro hráče – ať už z pohledu toho, co přináší přímo pro něj, tak i z jeho dostupnosti a nízkoprahovosti. Dále pak budeme mluvit o mechanismech, které podporují zachování hraní, a jak se systém chová v případě odhalení. Další nedílnou součástí příběhu je to, jak se hazardní hraní projevuje v rodinném a sociálním prostředí hráče.

● 2 METASYNTÉZA

Cílem článku je popsat mechanismy, procesy a jevy spojené s tématem hazardního hraní. Při zpracování tématu gamblerství jsem se rozhodla pro syntézu kvalitativních studií. Inspirovala jsem se metodologií studie Douglase (2008) Internet addiction: Meta-synthesis of qualitative research for the decade 1996–2006. Tato metodologie byla zvolena proto, že syntéza kvalitativních výsledků je více vysvětlující a může pomýšlet na rozšíření pochopení fenoménu a zkušenosti respondentů (Ring et al., 2011). Na rozdíl od běžného narativního shrnutí jde o systematickou, srozumitelnou a opakovatelnou metodou, kterou lze popsat určitou oblast.

V další části si můžete přečíst design tvorby článku, výběr článků pro zpracování, způsob analýzy a souhrn jednotlivých článků.

● 2 / 1 Metoda výběru článku

Na začátku byla stanovena kritéria pro zařazení článku do zpracovaného souboru. Základní podmínkou byl kvalitativní výzkum z oblasti gamblerství proto, aby zpracovaná syntéza pokryla široké spektrum fenoménu. Další podmínkou pro zúžení a konkretizaci hledání bylo, aby článek publikovaný v recenzovaném časopisu byl zaměřený na problém z pohledu samotného hazardního hráče či jeho okolí (blízcí, případně odborníci; psychologická perspektiva problému).

Články byly vyhledány v odborných databázích EBSCO, ProQuest, Sage Journal Online, JSTOR, SOCINDEX, SpringerLINK. Databáze byly vybrány na základě výše stanovených předpokladů, tedy primárně tak, aby šlo o sociálně zaměřené databáze. Základním vyhledávacím mechanismem vyhledání byl požadavek na kvalitativní výzkum, který má ve svém abstraktu heslo „gambling“ v recenzovaném časopise, dostupný v plnotextové podobě.

V další fázi pak byly vyřazeny ty články, které nebyly původními kvalitativními psychologickými studii, nebo byly komentáři, rešeršemi apod. Tento proces proběhl v roce 2012, kvůli dlouhému procesu tvorby článku a recenznímu řízení bylo toto zopakováno na jaře 2015, kdy byly doplněny další články a znovu zapracovány dle metodologie popsané níže. Přehled článků naleznete v *tabulce 1*.

Tabulka 1 / Table 1

Přehled článků použitých pro metasyntézu

List of articles used for metasynthesis

autor/autorka/ autoři	rok	název	téma	metody analýzy dat
Wedgeworth	1998	The reification of the „pathological“ gambler: An analysis of gambling treatment and the application of the medical model to problem gambling	gambling jako sociálně konstruovaný fenomén	grounded theory
Darbyshire et al.	2001	The Experience of pervasive loss: Children and young people living in a family where parental gambling is a problem	zkušenost dětí vyrůstajících v rodině s gamblérem	obsahová analýza
Ricketts a Macaskill	2003	Gambling as emotion management: Developing a grounded theory of problem gambling	emoce, kontrola, cena za gambling	zakotvená teorie
Hagen et al.	2005	Stacking the odds: A phenomenological study of non-problem gambling in later life	strategie, aby se z neproblem. hraní nestalo problematické	fenomenologická analýza
Schuell	2006	Machines, medication, modulation: Circuits of dependency and self-care in Las Vegas	rovnováha jako způsob vyrovnání se s hraním	případové studie, etnografický přístup
Wood a Griffiths	2007	A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy	gambling jako alternativní copingová strategie	zakotvená teorie
Li	2007	Women's ways of gambling and gender-specific research	gambling z ženské perspektivy	neuveдено
Hong Chui	2008	True stories: Migrant Vietnamese women with problem gambling in Brisbane, Queensland	zkušenost osamělých žen gamblerek z etnické minority	tematická analýza
Puiquette-Tomei et al.	2008	Group therapy for women problem gamblers: A space of their own	zkušenost žen se skupinovou terapií	zakotvená teorie
Patford	2009	For worse, for poorer and in ill health: How women experience, understand and respond to a partner's gambling problems	důsledky pro vztah, pohled partnerek	tematická analýza
Bradley	2009	Because it's free poker! A qualitative analysis of free Texas Hold'em Poker Tournaments.	poznání kultury turnajů, motivace hráčů	neuveдено
Williams a Wolker	2009	Does offender gambling on the inside continue on the outside? Insights from correctional professionals on gambling and re-entry	gambling u pachatelů	categorical-content analyzing procedure
Binde	2009	Exploring the impact of gambling advertising: An interview study of problem gamblers	vliv reklamy na hráče	kódování pomocí Atlas.ti
Ferentzy et al.	2009	Changing spousal roles and their effect on recovery in gamblers anonymous: GamAnon, social support, wives and husbands	změna vztahu v průběhu léčby a podpory	zakotvená teorie
Corney a Davis	2010	Female frequent Internet gamblers: A qualitative study investigating the role of family, social situation and work	internet gambling u žen – akceptovatelná forma gamblingu	tematická analýza
Valentine a Hughes	2010	Ripples in a pond: The disclosure to, and management of, problem Internet gambling with/in the family	vliv hraní na rodinu	případové studie, tematická analýza
Thomas a kol.	2011	Gambling and the multidimensionality of accessibility: More than just proximity to Venues	důležitost dostupnosti	tematická a fenomenologická analýza
Anderson et al.	2011	Familicide and suicide in a case of gambling dependence	impulzivita, vina, deprese a sebevražda v kontextu gamblingu	případová studie
Siemens a Kopp	2011	The influence of online gambling environments on self-control	gambling a sebekontrola	tematická analýza
Griffiths	2011	A Typology of UK slot machine gamblers: A longitudinal observational and interview study	dovednost, zapojení a kontrola jako podstatné rysy pro typologie hráčů	tematická analýza
Reith a Dobbie	2011	Beginning gambling: The role of social networks and environment	vliv sociálního prostředí na začátek gamblerské kariéry	program Frame (matrix-based approach)
Hing et al.	2012	A case study of gambling involvement and its consequences	gambling jako volnočasová aktivita	tematická analýza
Oakes et al.	2012	A focus group study of predictors of relapse in electronic gaming machine problem gambling	relaps – co pomáhá prevenci relapsu, co naopak vede k relapsu	tematická analýza, zakotvená teorie
Reith a Dobbie	2012	Lost in the game: Narratives of addiction and identity in recovery from problem gambling	dvojitá identita hráčů v procesu uzdravy	neuveдено
McCormack a Griffiths	2012	What differentiates professional poker players from recreational poker players? A qualitative interview study	rozdíl mezi profesionálními a rekreačními hráči	zakotvená teorie

autor/autorka/ autoři	rok	název	téma	metody analýzy dat
Gavriel-Fried a Ajzenstadt	2012	Pathological women gamblers: Gender-related aspects of control.	téma kontroly u žen hráček	tematická analýza
Bouju et al.	2013	Texas hold'em poker: A qualitative analysis of gamblers' perceptions	rozdíl mezi profesionálními a rekreačními hráči	tematická analýza
Nixon et al.	2013	Female gambling, trauma, and the not good enough self: an interpretative phenomenological analysis	vliv traumatu na gamblerské mechanismy žen hráček	IPA
Reith a Dobbie	2013	Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour	střídání období v průběhu hráčské kariéry	neuveдено
Holdsworth et al.	2013	Impacts of gambling problems on partners: partners' interpretations	vliv na rodinu z pohledu partnerů	tematická analýza
Thomas et al.	2013	What influences the beliefs, behaviours and consumption patterns of 'moderate risk' gamblers?	mechanismy gamblingu u hráčů v nízkém riziku	otevřené kódování
Choong et al.	2014	The experience of recovering gamblers in Malaysia: A phenomenological study	vliv na rodinu z pohledu hráče	tematická analýza
Li et al.	2014	Why Chinese international students gamble: Behavioral decision making and its impact on identity construction	vliv prostředí na vznik hraní	tematická analýza
Gavriel-Fried et al.	2015	Normative identity construction among women diagnosed with a gambling disorder	identita žen hráček	tematická analýza

Velký časový rozptyl článků je způsoben hlavně faktem, že převážná většina nalezených výzkumů byla publikována až v roce 2012 a později. V prvním zpracování byl tedy zahrnut takto široký rámec z důvodu dostatečné velikosti vzorku zpracovaných výzkumů.

● 2 / 2 Metoda analýzy

Jako hlavní metoda zpracování dat bylo vybráno klustrování (viz např. Robson, 2002; Miovský 2006). Výsledky každé studie byly okódovány, jednotlivé kódy pak shlukovány do kategorií a podkategorií. Ty pak byly seřazeny takovým způsobem, aby mohly vytvořit příběh a popis gamblerství jako fenoménu. Po přidání dalších výzkumů byly další kódy znovu podrobeny analýze. To očekávaně přineslo nejen rozšíření některých kategorií, ale i jejich přeskupení a vznik nových kategorií.

● 2 / 3 Souhrnný popis článků

V tabulce 1 najdete seznam jednotlivých článků, které byly podrobeny metasyntéze. Články jsou řazeny dle data publikace. Kromě metody zpracování dat zde najdete i stručný popis tématu, kterému se článek věnoval.

Většina výzkumů se tematicky věnovala mechanismům a rysům hazardního hraní. Objevovala se témata spojená se zvládáním stresu a emocí (Ricketts et Macaskill, 2003; Schüll, 2006; Wood et Griffiths, 2007; William et Walker, 2009; Hing et al., 2012; Weldgeworth, 1998; Anderson et al., 2011) Dalším okruhem pak bylo zkoumání gamblingu jako příhodného a dostupného média přítomného v širší sociální zkušenosti (Binde, 2009; Thomas et al., 2011; Reith et Dobbie, 2011). Specifická témata se pak objevují při zapojení hráče do procesu hraní (Griffiths, 2011) a v průběhu jeho hráčské kariéry (Reith et Dobbie, 2013).

Také se zkoumá specifická podoba hazardních her v online prostředí (Corney et Davis, 2010; Siemens et Kopp, 2011). Necelá pětina výzkumů také zkoumala téma gamblingu z perspektivy žen hráček a jejich unikátní perspektivy, častým tématem pak byla identita a dvojí odsouzení právě pro jejich genderovou identitu (Li, 2007; Hong Chui, 2008; Piquette-Tomei et al., 2008; Corney et Davis, 2010; Gavriel-Fried et Ajzenstadt, 2012; Nixon et al., 2013; Gavriel-Fried et al., 2015)

Oblastí zájmu je také to, jak si hráči udržují kontrolu nad hraním (Hagen et al., 2005), co hraje roli v tom, zda se stane z hráče rekreační, profesionální nebo problémový hráč (McCormack et Griffiths, 2012; Thomas et al., 2013), a co se děje v průběhu procesu přestávání s hraním (Reith et Dobbie, 2012; Oakes et al., 2012a, b).

Důležitou součástí je také to, jaké dopady má hráčské chování na jeho rodinu a blízké, a to jak na celý sociální systém (Valentines et Hughes, 2010; Ferentzy et al., 2011; Choong et al., 2014), tak i na jednotlivce – děti, partnery (Darbyshire et al., 2001; Patford, 2009; Holdsworth et al., 2013).

V další části vám představím výsledky jednotlivých studií, zpracovaných tak, aby tvořily co nejucelnější mapu problematiky gamblerství. Nejprve se podíváme na to, jaké benefity hazardní hraní přináší a čím může být tolik lákavé, jakou roli v tomto hraje dostupnost, jak vypadají negativní důsledky gamblerství a jakým způsobem je možné pracovat s tím, když se hraní stává problémovým. V poslední části pak budeme mluvit o vlivu hazardního hraní na širší sociální prostředí hráče.

● 3 POPIS VÝSLEDKŮ

Ačkoli se jednotlivé výzkumy na problematiku dívají z různých úhlů a perspektiv, jednotlivé výsledky na sebe navazují a tvoří tak pestrou mozaiku obrazu gamblerství. Hráč se zapojuje do hazardního hraní z různých důvodů – aby něco získal nebo aby se od něčeho rozptýlil. Tento mechanismus je možné udržet v bezpečné rekreační rovině. V případě (ne) příznivých podmínek má však potenciál stát se problémovým. V takovém případě pak přestává být pouze zvládacím mechanismem, ale nabourává fungování hráče jak po stránce osobní, tak i sociální.

Hazardní hraní na začátku vždy hráči přináší nějaký benefit. Ať už je na vědomé, či nevědomé úrovni, je pak silným motorem k tomu, aby v jednání bylo pokračováno i v případech, že se začnou vyskytovat nebo převažovat negativní důsledky. Nyní se budeme věnovat hazardnímu hraní jako zvládacímu mechanismu, který pomáhá naplnit naše nejrůznější potřeby.

● 3 / 1 Gambling jako zvládací mechanismus

Hazardní hraní je hráči používáno z celé řady důvodů, které lze sloučit do dvou témat: gambling jako útěk a gambling jako terapie. Tyto dvě oblasti jsou vzájemně propojené, zapadají do sebe a ve své podstatě od sebe nejdou oddělit. Gamblerství jako forma útěku může současně být i formou terapie, léku na problém. A to tím, že umožňuje úlevu od nejrůznějších problémů či nepřijemného emočního prožívání. Stejně jako hazardní hraní coby terapie je svým způsobem útěk, útěk od toho, co nefunguje, k tomu, co funguje. Podstatný je pohled samotných gamblerů, kteří své hraní vnímají jedním nebo druhým způsobem. Podle toho je pak také referováno v jednotlivých výzkumech.

Gambling jako způsob útěku je princip, který je často pojmenován přímo respondenty ve většině výzkumů, zvláště těmi, kteří již za sebou mají nějaký způsob léčby či terapie (Hagen, Nixon et Solowoniuk, 2005; Wood et Griffiths, 2007; Li, 2007; Hong Chui, 2008; Patford, 2009; Binde, 2009; Corney et Davis, 2009; Anderson, Sisask et Vaernick, 2011). Jednou z možností útěku je pozměňování nálady (Wood et Griffiths, 2007; Siemes et Kopp, 2011). Pokud chce hazardní hráč změnit svůj stav prožívání, obvykle to zahrnuje nějaký způsob oddálení od reality. To může být dosaženo buď zvýšením hladiny vzrušení, adrenalinu (Hagen, Nixon et Solowoniuk, 2005; Wood et Griffiths, 2007; Hong Chui, 2008; Binde, 2009), nebo přijetí představy o sobě jako o úspěšném hráči, který splatí všechny své dluhy a bude respektovaný (Bradley, 2009). Někteří hráči dosáhnou při gamblingu takové úrovně vzrušení, kdy zažívají psychologický „rauš“ (high). Ten může být jak stimulující, tak relaxující (Binde, 2009). Tyto protichůdné stavy jsou často dvě strany jedné mince. Tlak může být relaxující vyplnění času, odhání nudy a/nebo odsouvá pozornost od problémů hráče (Corney et Davis, 2009). Hraní pak přináší úlevu od nekom-

fortního pocitu, který přichází z neuspokojivé reality. Může jít o různé životní situace, jako například špatný zdravotní stav, nehodu... Ženy hráčky mluvily také o útěku od chování jejich partnerů, kteří je bili nebo například užívali návykové látky (Li, 2007; Hong Chui, 2008). V dalších fázích se pak hraní může stát odosobněním a útěkem od problémů, honěním za výhrami. Je to také způsob, jak utéct a vyhnout se řešení svých problémů, i útěk od převzetí odpovědnosti.

Hazardní hraní lze označit za jednu z copingových strategií zvládnání stresu (Wood et Griffiths, 2007). Ačkoliv hráči vědí, že další hraní nevyřeší jejich situaci, utíkají od ní k hraní. To je umí na krátkou dobu odstříhnout od jejich starostí, jelikož dokáže změnit náladu a prožívání. Pomáhá také zablokovat negativní prožívání nebo utéct do jiné reality, reality hraní. V hraní je pokračováno často i přesto, že je jasné, že nevyřeší dlouhodobé problémy (Wood et Griffiths, 2007; Li, 2007; Williams et Wolker, 2009).

Tento princip úzce souvisí s tím, že je hazardní hraní ze své podstaty emocionální záležitostí a zkušeností (Ricketts et Macaskill, 2003). Byly zjištěny různé typy efektu spojených s emocemi. Pro strategie útěku jde hlavně o odstříhnutí, útěk od emocí. Gamblerů, kteří mluví o používání hraní k odstříhnutí emocionálních stavů, často vykazují nízkou toleranci k emocionálnímu diskomfortu a obecně nízké vnímání kontroly svého chování. Spouštěčem hraní se tak stává interpersonální konflikt nebo stresové situace. Hráči se zaberou do hry, a tak mohou zapomenout. Pro tyto hráče je těžké přestat, jelikož nemají kontrolu nad spouštěči v podobě negativních emocí.

Gamblerství jako copingová strategie a emoční podstata hazardního hraní velmi úzce spjata s jeho pojetím **jako terapie**. Někteří hráči identifikují trauma, které vede k poškozenému sebeobrazu, nebo pokřivený sebeobraz jako takový, jako nevědomý motiv pro hraní hazardních her (Nixon et al., 2013).

Existují možnosti, jak zaplnit některou z mezer v životě hráče (Corney et Davis, 2009; Wood et Griffiths, 2007; Li, 2007). Jde například o použití hraní jako způsobu socializace, která jinak v životě chybí (Corney et Davis, 2009; Li, 2007; Hong Chui, 2008; Bradley, 2009). Pro některé může být prostředí hazardní hry jediným sociálním kontaktem. Ostatní hráči jsou sice spíše vnímáni jako známí než jako kamarádi, je to ale možnost jak nebýt zcela izolován. Hraní jako způsob socializace je zmiňován převážně u seniorů a žen, kteří jsou jinak izolováni (etnické minority, mateřská dovolená; Li, 2007; Hagen, Nixon et Solowoniuk, 2005; Bradley, 2009). Tento mechanismus je typický pro hraní v casinech a pro online hraní (chaty; Bradley, 2009; Siemes et Kopp, 2011). Někteří prostředí umožňují necítit se sám a přitom nebýt v reálném, někdy ohrožujícím kontaktu s ostatními (Nixon et al., 2013). Gambling je vnímán také jako naděje na lepší život získaný případnou výhrou, kterou si

někteří nedokáží zajistit vlastním přičiněním. Může být také používán jako odměna za něco, co se povedlo (Li, 2007).

Pro někoho je hazardní hraní způsob, jak se cítit úspěšný a schopný – získat pozornost a respekt jako úspěšný gambler, hráč. Tento aspekt je velmi specifický pro pokrovou hru (Bradley, 2009). Přínosy gamblingu spojené s emocemi jsou vzrušení, pocit úspěchu a účinnosti. Gambling jako vzrušení může být spjat s klasickým podmiňováním chování. Spouštěčem pro další hraní je pak nuda nebo potřeba opakovat to, na co jsem zvyklý. Hraní se pak stává jakousi denní rutinou (Corney et Davis, 2009; Shúll, 2006; Williams et Wolker, 2009). Zároveň je kladen důraz na expertnost a schopnost získat peníze (Bradley, 2009; Siemes et Kopp, 2011). To pak může vést k situaci, kdy gambler prohraje peníze a opakovaně se je snaží získat zpátky, aby se vyhnul pocitu neúspěchu, a dostává se do bludného kruhu.

Gambling přináší mnoho různých možností a benefitů, pokud je provozován. Zároveň má takové vlastnosti a charakteristiky, které ho činí snadno dostupným. Dostat tyto odměny je pak velmi jednoduché a pohodlné.

● 3 / 2 Atraktivnost a dostupnost gamblingu

Přitažlivost gamblingu je úzce spjata s jeho dostupností, a to jak místní, časovou, osobní, sociální i finanční (Thomas et al., 2011). Dostupnost je vždy vnímána jako obzvláště problematická pro problémové hráče, kteří chtějí své chování změnit (Siemes et Kopp, 2011; Thomas et al., 2011).

Pokud jsou herny v blízkosti, jsou snadnou volbou, zvláště pokud jsou blízko práce, nákupních středisek nebo samotných domů hráčů. Časová dostupnost pak souvisí jednak s otvírací dobou, ale také s možnostmi online hraní a sázení. Finanční dostupnost znamená, že je možné hrát za různé částky, jak za hotové peníze, posílat peníze z účtu, přes bankovní kartu (Siemes et Kopp, 2011; Thomas et al., 2011).

Dostupnost zároveň úzce souvisí se sebekontrolou. Ta se lépe buduje u offline hraní, protože se zde lépe nastavují zábrany a pomůcky proto, aby hráč nemohl hrát (Siemes et Kopp, 2011).

Sociální a osobní dostupnost je spojená s individuálním vnímáním. Hraní může být vnímáno jako součást širší sociální zkušenosti. Pro některé může jít o atraktivní záživu, která je lehce dostupná, a odměna z hraní, vzrušení nebo výhry je ihned dosažitelná (Thomas et al., 2011). Také přináší lehce a rychle další výhody již popsané výše (gamblerství jako útěk a terapie). Sociální dostupnost znamená také sociální akceptovatelnost. Ta je zvláště vysoká u specifických forem hazardního hraní, jako jsou sportovní sázky, poker a další. Toto vše naznačuje, že se jako gambleři nerodíme, ale stáváme se jimi komplexními procesy, které se nám dějí v našem životě – pozorováním, facilitací a učením. Hráči používají mechanismy, které jim fungují a přinášejí úlevu do jejich života. Většina hráčů je uvedena do světa ha-

zardního hraní skrze své sociální okolí a sítě – rodinu, přátele, komunitu. Zde se učí, jak v těchto systémech fungovat, a posiluje se jejich chování (Reith et Dobbie, 2011; Thomas et al., 2013).

S dostupností úzce souvisejí otázky účinnosti reklamy spojené s gamblerstvím. Hráči nevnímají, že by kvůli reklamě na hernu, jackpot, apod. byli ovlivněni k tomu, aby začali hrát. Velký dopad má reklama a viditelnost heren ve chvíli, kdy chtějí problematičtí hráči omezit své hraní, anebo zcela přestat. Reklama pak láká k pokračování hraní, připomíná jim problém a zhoršuje celou situaci. Hráči pak musí vymýšlet strategie, jak se vypořádat nejen se samotným hraním, ale i s reklamou na hazardní hraní – jak se vyhýbat upoutávkám, spamovým emailům, reklamě na internetu apod. (Binde, 2009). Přítomnost reklam v běžném sociálním prostředí současně poukazuje na normativnost takového chování, a tedy běžnou součástí zkušenosti ve společnosti.

Kromě dostupnosti, příhodnosti a řady pozitivních přínosů s sebou gambling přináší i řadu negativních konsekvencí.

● 3 / 3 Důsledky a cena gamblingu

Gambling s sebou nese následky, a to finanční, vztahové a emocionální (Williams et Wolker, 2009; Valentine et Hughes, 2010; Ricketts et Macaskill, 2003). Finanční ztráty se hráči snaží nahradit dalším hraním, kontrolou svého chování, lhaním, půjčkami nebo kriminálním chováním (Corney et Davis, 2009; Binde, 2009). Vztahové ztráty jak přátel, partnerů/partnerek a dětí jsou výrazným prvkem při uvědomění si rizikosti jednání. Hráči mají pocit, že zanedbávají své rodiny a děti (Patford, 2009). Některé ženy mají pocit, že jsou špatné matky (Li, 2007; Patford, 2009; Gavriel-Fried et Ajzenstadt, 2012). Emocionální ztráty jsou spojené s oběma oblastmi. Často jsou spojeny zvláště s neschopností kontrolovat své chování (Williams et Wolker, 2009; Patford, 2009). Jelikož jsou spouštěče často spojeni s emocemi, vyžaduje velké úsilí je překonat. Tuto kontrolu hráči spojují s pojmy jako síla, stabilita, zapojení a závislost (dependence). Vliv hraní je pozorován i vůči zaměstnání, kdy sami pociťují sníženou kvalitu práce (Ricketts et Macaskill, 2003). Často se objevují také sebevražedné myšlenky (Anderson, Sisask et Vaernick, 2011). Toto vše pak může vést k rozhodnutí hráčů něco na své situaci změnit a začít dělat některé věci jiným způsobem.

● 3 / 4 Snaha získat kontrolu

Pokud následky překročí nějakou hranici, hráči se snaží převzít nad situací kontrolu. A to buď tím, že se pokoušejí skončit s hraním, nebo hrát kontrolovaně. Někdy se o kontrolované hraní snaží předem, pokud jsou si vědomi toho, že hraní může být problém (Corney et Davis, 2009; Hagen, Nixon et Solowoniuk, 2005; Siemes et Kopp, 2011; Williams et Wolker, 2009). Některé hazardní hráči se dokáží buď zcela

udržet ve formě rekreačního hraní, případně se u nich vyskytují jen některé rizikové znaky. Jiní dokáží hrát takovým způsobem, který pro ně může být devastující. (Hing et al., 2012). Zdá se, že většina hráčů nehraje problematicky celou svou kariéru, ale spíše se střídají období, kdy se mění i způsob nakládání z hazardním hraním (Reith et Doubie, 2013).

Pravděpodobně existují rozdíly mezi rekreačními a problémovými hráči. Rekreační hráči mají stabilní osobní a profesní situaci, ve které se cítí spokojeni. To způsobuje, že hazardní hraní může zůstat pouze jedním z ostatních koníčků. U problémových hráčů pak zabírá mnohem více času, než by bylo adekvátní vůči rodinnému, sociálnímu a profesnímu životu (Bouju et al., 2013; McCormack et Griffiths, 2012; Hing et al., 2012). Velká část hráčů si ponechává, ačkoliv sama chce přestat, některá přesvědčení o hazardní hře – například, že je možné vyhrát, jde o dovednost, jen jim se to nedaří (Choong, 2014).

Pokud hráči vidí své hazardní hraní jako jakkoli problémové, mají tři možnosti, zkusit hrát kontrolovaně, zcela přestat, nebo ve svém chování nadále pokračovat.

3 / 4 / 1 Kontrolované hazardní hraní

Kontrolované hraní může mít několik podob. Na začátku má více hráčů pocit, že mají systém, který jim pomůže, nebo že to ještě mají pod kontrolou nad svým hraním. Ale často je to spíše iluze kontroly (Hagen, Nixon et Solowoniuk, 2005; Binde, 2009).

Daleko lépe se vytvářejí hranice při klasickém offline hraní (Siemes et Kopp, 2011), jelikož z pohledu hráčů poskytuje více možností zábrán a kontroly. A při tom online prostředí má potenciál nastavení sebeomezujících mechanismů přímo na hráčských účtech. Základním mechanismem pro kontrolované hraní je dát si finanční a časové limity. Někomu pomáhá hrát ve společnosti, kdy je více pod kontrolou. Také pomáhají místní hranice – chodím hrát jen do určitého podniku nebo naopak v některých nehraji. Vše vyžaduje aktivní plánování.

3 / 4 / 2 Přestávání s hazardním hraním

Podobně to funguje i v případě léčby nebo snahy přestat s hraním sázení. Opět přicházejí často omezení finanční a jiné, se kterými pomáhá i rodina a které pomáhají změnit zaběhlé mechanismy. Buď hráč musí držet svou motivaci a přesvědčení, že toto chování nechce, nebo již není možné, nebo potřebuje hledat jiné mechanismy jak zvládat životní situace a své prožívání.

Některé charakteristiky gamblersství pravděpodobně hrají svou roli v tom, jak se jednotlivým hráčům daří získat nebo udržet si kontrolu nad svým chováním. Mohly by to být schopnost (ability – jak úspěšný je gambler ve hře), kontrola (jak se kontroluje při samotné hazardní hře) a čas strávený hraním (frekvence návštěv a délka pobytu v herním prostředí). Zdá se, že ti, kteří věnují hazardnímu hraní

velký čas, mají velké schopnosti a kontrolu, dokáží při uvědomění si problému hrát kontrolovaně, zatímco u těch, kteří vykazují nízkou úroveň kontroly, je nutná „abstinence“ (Griffiths, 2011).

Při procesu uzdravy je zásadní téma relapsu, příprava na něj, jeho zvládnutí, či nezvládnutí. Existují faktory, které předcházejí potenciálnímu relapsu. Může jít o nutkání, kognitivní aspekty jako myšlenky na hraní, zaběhnuté mechanismy, nízká kvalita vztahů a pobídky ke gamblingu ve vnějším prostředí (reklama, prostředí herny, sportovní zápas, kamarádi, atd.; Oakes et al., 2012a). Hlavní zdrojem podpory pro prevenci relapsu je proces, kdy má hráč komplex důvodů a motivů, proč ve svém hraní nechce pokračovat. Je také hluboce přesvědčen o tom, že změna je možná. To ovlivňuje každou potenciální epizodu relapsu, ale zároveň na ní není závislé. To znamená, že přestože může dojít k uklouznutí v podobě dalšího hazardního chování, nic to nemění na rozhodnutí hráče přestat a vytrvat ve svém záměru. Mechanismy, které pomáhají hráči ve zvládnutí nutkání jít si zahrát, jsou takové, které ho odvedou od sekvence mentální a behaviorální události, kterou jsou s ním spojeny. Tyto mechanismy mohou být velmi individuální podle povahy hráče a druhu hazardní hry (Oakes et al., 2012b).

● 3 / 5 Blízcí hráčů a hráček

Gamblersství neovlivňuje jen samotného hazardního hráče, ale je provozováno v síti dalších vztahů, a tedy výrazně ovlivňuje blízké osoby v jeho okolí, především rodinu. Ta je pak nucena se s celou situací vyrovnat a nějakým způsobem vstřebat do svého dalšího fungování.

3 / 5 / 1 Odhalení

Gambleři velmi často tají své hraní a stydí se za něj. Sama rodina musí často odhalit problém. Pokud sami hráči řeknou o svém problému, bývají donuceni okolnostmi, nejčastěji finančními. Příznání často přináší úlevu pro samotné hráče, necítí se pak na problém sami a pomáhá jim to část odpovědnosti přesunout na další lidi. Lidé, kteří se to dozvídají jako první, bývají partnerky, matky a sourozenci. Před širší rodinou je často situace utajována. Část rodiny, která o problému ví, pak vytváří nový systém fungování (Patford, 2009). Rodina zároveň hraje velmi důležitou roli při motivaci pro změnu chování hazardního hráče (Choong et al., 2014).

Hazardní hraní je často výrazným prvkem hrajícím roli v sociálním a rodinném systému, ať už se o něm rodina dozví ve chvíli, kdy už se jedná o závažný problém, nebo je to akceptované trávení volného času, které s sebou občas přinese nějaké nepříjemné důsledky.

3 / 5 / 2 Vytvoření systému okolo hazardního hraní

Gamblersství jako diagnóza nebo nemoc může být vnímáno jen jako sociální konstrukt, který pomáhá hráčům a rodi-

nám, aby se mohli se situací vyrovnat a orámovat ji. Jde vlastně o příběh závislosti, který pomáhá celé rodině přijmout situaci, zarámovat si a vysvětlit, co se stalo a co je potřeba udělat pro to, aby svému blízkému pomohli (Wedge-worth, 1998). V procesu získání kontroly a údravy se často objevuje téma identity a vyrovnání se s tím, jak zařadit gambling a své hráčské já do svého sebeobrazu (Gavriel-Fried et Ajzenstadt, 2012; Gavriel-Fried et al., 2015; Reith et Dobbie, 2012).

Rodina pomáhá hráčům často tím, že jim pomůže s jejich dluhy a závazky. Také pomáhá nastavit a držet pravidla, aby ve svém chování nepokračovali. Rodinní příslušníci pak mění hesla u počítačových účtů, kontrolují peníze apod. Hráč se pak dostává trochu do role dítěte, o které je třeba pečovat. Celý systém stojí na vzájemné důvěře, či spíše zpočátku nedůvěře. Zdá se, že v průběhu času jsou rodiny méně ochotné bezvýhradně důvěřovat hráči a zcela se oddat systému, který pomáhá hráči s nehraním. A to nejen v rámci času jednotlivce, ale také v čase celkově. V současnosti myslí více rodin na sebe samotné, než aby vše obětovaly tomu, aby pomohly hráči (Valentine et Hughes, 2010; Patford, 2009). Nejde totiž jen o hráče, hraní nemění pouze rodinný systém jako celek, ale i samotné jedince v něm.

3 / 5 / 3 Vliv na život blízkých

Hraní má na blízké velmi podobné následky jako na samotné hráče. Přicházejí o finanční a často i existenciální jistoty. Sny, které měli, se často rozplývají a místo toho se stávají pečovateli o hráče a celou rodinu. Ztrácejí vlastní život, tak jak ho chtěli a představovali si (Valentine et Hughes, 2010; Patford, 2009).

Finanční dopady na partnery mohou být podstatné a dalekosáhlé. Někteří partneři jsou nuceni přijmout další zaměstnání k pokrytí nákladů na domácnost a splacení dluhů souvisejících s hazardním hraním. Jiní přicházejí o své úspory, domy, věci a zavedené způsoby života. Partneři zakoušejí také celý rozsah emocionálních dopadů, které jsou stejně zničující. Objevují se lži, nepoctivost a utajování problémů. Chování hazardních hráčů může vytvářet značnou úzkost, ztrátu důvěry a pocit zrady. Tyto zkušenosti podřívají sebeobraz a sebevědomí blízkých hráčů, a tak vytvářejí další konflikty v rámci jejich vztahů. Když se všechny tyto dopady spojí, mohou mít vážné dopady na duševní a tělesné zdraví. Tyto výzvy mohou pak vést k rozchodům nebo rozvodům (Holdsworth et al., 2013).

Pokud se rozhodnou zůstat, pak jejich život minimálně po určitou dobu podléhá hraní blízkého. Přebírají odpovědnost (partnerky, děti i rodiče) a stávají se tak pečovateli o hráče. Tato oblast je zkoumána hlavně z pohledu partnerek hráčů. Musí řešit, jak se chovat k partnerovi, jak naložit se ztracenou důvěrou. Pokud jde o partnerky, musí se rozhodnout, zda s partnerem zůstanou, nebo odejdou. Jde o jakousi psychologickou hranici, kterou ženy vnímají. Důležité

pro jejich rozhodnutí je, zda věří, že selepší situace nebo se pro ně zmírní stres a důsledky vyplývající z hraní partnera. Partnerky vidí změnu chování hráčů k dětem i kamarádům i v širším sociálním kontextu a jsou nuceny se k těmto pozorovaným změnám nějak postavit. Jedna věc je zvládnutí samotného gamblingu a pomoci vytvoření systému popsaného výše. Druhou stránkou je pak zvládnutí sebe sama – jak zvládnout stres, chování s okolím, komu o svém problému říci, aby např. neodradili blízké, že o tom pořád mluví. Musí si vymyslet vlastní zvládací strategie jak se s celou situací vyrovnat a dostat svůj život do rovnováhy (Valentine et Hughes, 2010; Patford, 2009). Všechny tyto skutečnosti vedou k velkému narušení důvěry a akcentují nutnost zaměřovat se při léčbě a poradenství při problémovém hazardním hraní nejen na samotné hráče, ale i jejich rodiny a celý sociální systém.

● 4 DISKUSE

Během tvoření textu vycházejícího z jednotlivých výzkumů se v každém z témat vynořovalo v jednotlivých oblastech a kategoriích téma rovnováhy. Zároveň se mi nepodařilo rovnováhu umístit jako samostatnou kategorii, jelikož bez dalších témat nedává smysl jako taková. Vnímám ji na pozadí celého systému hraní. Gamblerství jako útěk i jako terapie znamená, že hraní dodává do života hráče něco, co mu pomáhá fungovat v životě a tím získat rovnováhu. Za rovnováhu můžeme považovat i situaci, kdy jde o získání více vzrušení do života. Je to něco, co v životě hráče chybí.

Na druhou stranu gamblerství svými dopady rovnováhu rozhazuje, zvláště pokud není drženo v hranicích. Výsledkem je pak snaha získat kontrolu a rovnováhu do celého systému, a to buď opuštěním samotného chování, anebo kontrolovaným hraním. Problémové hazardní hraní se tedy vlastně může stát takovým sebezpuštěním systémem. V jedné rovině dostává do rovnováhy tím, že může dodat to, co chybí (viz gambling jako zvládací mechanismus), zároveň ale svými důsledky život hráče může výrazně zkomplikovat a přinést diskomfort, tedy ho z rovnováhy vykojit. Systém tak pohání sebe sama a podporuje se tak v pokračování.

Některé teoretické modely gamblingu (Blaszczynski, 2002; Ricketts et Macaskill, 2004) předpokládají, že komplikace jedince při zvládnutí emocí pomáhají započítí hráčského chování a pokračování v něm. V souvislosti s hazardním hraním pak můžeme mluvit o emoční inteligenci a self-efficacy (vědomí vlastní účinnosti).

Nižší emoční inteligence je spojena s problémovým hraním (Kaur et al., 2006). Emocionální inteligence zahrnuje vnímání emocí, používání emocí k usnadnění procesu rozhodování, porozumění emocím a regulaci emocí (Mayer et al., 2004). Toto pak může pravděpodobně hrát roli jednak při volbě hazardního hraní jako zvládacího mechanismu (ač často pravděpodobně nevědomého) pro zvýšení sebevědomí nebo jiných nepříjemných emočních stavů. Vyšší emoční in-

teligence je spojena s lepší schopností opravy nálady (Schutte et al., 2002) a lepší kontrolou impulzů (Schutte et al., 1998). Jedinci s vyšší emocionální inteligencí mají více sebedůvěry nebo self-efficacy, a tedy jsou schopni se úspěšně vypořádat s životními překážkami bez přiklonění k závislostnímu chování (May et al., 2003). Emoční inteligence spolu se self efficacy mohou hrát zásadní roli v tom, zda jedinec dokáže udržet své hraní jako koníček nebo jen s minimální mírou rizik, a také při zvládání bažení (Chan, 2004).

Zdá se, že důležitým aspektem při hazardním hraní je vědomí jedince o svých emocích a práce s nimi. To může být spojeno i s gamblingem jako nástrojem získání naděje na lepší život nebo lepší postavení, prestiž (představy o sobě jako úspěšném hráči). Nízké self-efficacy s sebou nese přesvědčení, že jedinec nemá vlastní zdroje dosáhnout, co potřebuje. Hazardní hraní nabízí možnost zdánlivě jednoduché a rychlé cesty, jak toho dosáhnout. Tato iluze nemusí být rozeznána právě kvůli malému přístupu k vlastním emocím a procesům (nižší emoční inteligence).

U hazardních hráčů se často objevuje jakýsi udržovací mechanismus, který pomáhá zůstat v zajetých kolejkách. Toto je jedna z podmínek, která pomáhá splnit znaky závislosti. Také je to úzce spjata opět s tématem rovnováhy, jejího ztracení a opětovného nalézání (nebo alespoň snahy o její nalezení). Nejde však jen o ztrátu finanční, která je popsána fenoménem chasing loses. Na stejném principu může fungovat například potřeba vidět se jako úspěšný nebo uznávaný hráč. S cílem dokázat, „že na to fakt mám“, může hráč neustále pokračovat v hazardním hraní a tím si opakovaně dokazovat, že tomu tak není. Tyto opakující se mechanismy se mohou dostat do takové intenzity, že je pak těžké identifikovat, zda je to tentýž mechanismus, který jedince přitáhá k hazardnímu hraní na začátku.

Dostupnost a atraktivnost hazardního hraní má vliv na samotnou podobu hraní, stejně jako na snahu získat kontrolu. Větší dostupnost má také částečně vliv na zvětšení rozsahu samotného hraní, když je pro hráče více po ruce. Problém také nastává ve chvíli, kdy chce gambler své hraní kontrolovat. Čím větší je dostupnost (finanční, prostorová, časová), tím obtížnější je pro hráče toto zvládnout a klade to na něj větší nároky. Hazardní hraní je jednoduchou a nízkoprahovou možností, jak získat celou paletu odměn. Tím je dostupná i pro širší spektrum lidí. Dostupnost v širším slova smyslu je čím dál větším benefitem hazardního hraní, a to hlavně s rozvojem internetového hazardního hraní. Online prostředí umožňuje hrát nejen z jakéhokoli místa a v jakémkoli čase, ale je i více společensky akceptovatelnější, jelikož je vytrženo z prostředí heren, hospod a nočního života, a v podobě např. kurzových sázek se stává součástí každodenního života (Licehammerová, 2015).

Téma rovnováhy pak nacházíme i v kontextu celého sociálního systému rodiny. Pokud není hazardní hraní zaml-

čováno, funguje jako podstatný prvek v celém systému a nastavuje pravidla a fungování rodiny. Hráč nebo hráčka mají často v rodině roli tzv. černé ovce a určují jasné role, které rovnováhu podporují. Velkou roli pro destabilizaci rodiny pak zde pravděpodobně hraje finanční aspekt věci, který ohrožuje celou rodinu, často i existenciálně. Role hraní v udržování rovnováhy může pak být často viditelná ve chvílích, kdy se hazardní hráč rozhodne pro léčbu a začne své chování a často i roli, měnit.

Rovnováha se zdá vlastně samozřejmým a podstatným aspektem ve fenoménu gamblingu. Gambling je lék na ztrátu rovnováhy a zároveň rovnováhu v životě hráčů trvale narušuje. Tímto se vytváří kolo fungování, které nemá ani konec ani začátek. Neustálé hledání a ztracení rovnováhy přináší vzrušení a napětí do života.

Z pohledu léčby závislosti či problematického hraní může být tento model užitečný pro přemýšlení o podobě léčebného plánu. Každý hráč má trochu jiné motivace a odměny, které mu hraní přináší. Pokud se dá na hraní dívat jako na neustálé ztracení a nalézání rovnováhy, pak nahlédnutí individuálního systému hráče může pomoci najít možnosti, čím je možné hraní kompenzovat.

● 5 ZÁVĚR

V článku bylo nastíněno, jak mohou vypadat mechanismy spojené s fenoménem hazardního hraní a jak na sebe nasedají. Na začátku článku, stejně jako na začátku kariéry hráče, můžeme najít všechny lákavé možnosti, které hazardní hraní přináší a nabízí. Jsou to například odstříhnutí se od emocí, nebo naopak jejich rychlé nabuzení formou vzrušení, zvýšení sebevědomí, dodání naděje apod. Hazardní hraní nabízí získat tyto odměny pohodlně kvůli svoji dostupnosti a široké paletě možností. Vždy však zde hrozí riziko, že se hazardní hraní dostane mimo kontrolu hráče, což s sebou nese důsledky nejen pro něj, ale často i pro celý systém jeho rodiny. Zdá se, že hazardní hraní má potenciál rozvíjet takové procesy, které hráčům zdánlivě pomáhají zvládat problémy, ale zároveň je udržovat. Můžeme pak vidět jasný závislostní potenciál těchto mechanismů.

Domnívám se, že s rozvojem nových hazardních her, zvláště v internetovém prostředí, je nutné myslet na to, že hazardní hraní nabízí mnoho možností jak se zde realizovat a naplňovat své potřeby, a to velmi dostupným způsobem. S rozvojem technologií a vývojem vnímání hazardních her ve společnosti se mohou zásadním způsobem měnit i charakteristiky a znaky gamblersství. To může být předmětem dalších studií, spolu s rolí gamblingu v širším rodinném systému.

Konflikt zájmů: Bez konfliktu zájmů.

Declaration of interest: *There is no conflict of interest involved.*

LITERATURA / REFERENCES

- American Psychiatric Association. (2013). *DSM 5*. American Psychiatric Association.
- Anderson, A., Sisask, M. & Värnik, A. (2011). Familicide and suicide in a case of gambling dependence. *The journal of forensic psychiatry & psychology*, 22(1), 156–168.
- Binde, P. (2009). Exploring the impact of gambling advertising: An interview study of problem gamblers. *International journal of mental health and addiction*, 7(4), 541–554.
- Blaszczynski, A. & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499.
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne, V., Hardouin, J. B. & Véronise, J. L. (2013). Texas hold'em poker: a qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues*, 1–28.
- Bradley, C. & Schroeder, R. D. (2009). Because it's free poker! A qualitative analysis of free Texas hold'em poker tournaments. *Sociological Spectrum*, 29(3), 401–430.
- Chan, D. W. (2004). Perceived emotional intelligence and self-efficacy among Chinese secondary school teachers in Hong Kong. *Personality and Individual Differences*, 36(8), 1781–1795.
- Choong, L. L., Loo, J. M. & Ng, W. S. (2014). The experience of recovering gamblers in Malaysia: A phenomenological study. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 4(1), 1–15.
- Corney, R. & Davis, J. (2010). Female frequent internet gamblers: a qualitative study investigating the role of family, social situation and work. *Community, Work & Family*, 13(3), 291–309.
- Darbyshire, P., Oster, C. & Carrig, H. (2001). The experience of pervasive loss: Children and young people living in a family where parental gambling is a problem. *Journal of gambling studies*, 17(1), 23–45.
- Douglas, A. C., Mills, J. E., Niang, M., Stepchenkova, S., Byun, S., Ruffini, C., ... & Blanton, M. (2008). Internet addiction: Meta-synthesis of qualitative research for the decade 1996–2006. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 3027–3044.
- Ferentzy, P., Skinner, W. & Antze, P. (2010). Changing spousal roles and their effect on recovery in Gamblers Anonymous: GamAnon, social support, wives and husbands. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 487–501.
- Gavriel-Fried, B. & Ajzenstadt, M. (2012). Pathological women gamblers: Gender-related aspects of control. *Sex roles*, 66(1–2), 128–142.
- Gavriel-Fried, B., Peled, E. & Ajzenstadt, M. (2015). Normative identity construction among women diagnosed with a gambling disorder. *American Journal of Orthopsychiatry*, 85(2), 159.
- Griffiths, M. D. (2011). A typology of UK slot machine gamblers: A longitudinal observational and interview study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(6), 606–626.
- Hagen, B., Nixon, G. & Solowoniuk, J. (2005). Stacking the odds: A phenomenological study of non-problem gambling in later life. *Canadian Journal on Aging/La revue canadienne du vieillissement*, 24(04), 433–442.
- Hing, N., Breen, H. & Gordon, A. (2012). A case study of gambling involvement and its consequences. *Leisure Sciences*, 34(3), 217–235.
- Holdsworth, L., Nuske, E., Tiyce, M. & Hing, N. (2013). Impacts of gambling problems on partners: partners' interpretations. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 3(1), 1–14.
- Hong Chui, W. (2008). True stories: migrant Vietnamese women with problem gambling in Brisbane, Queensland. *Journal of Social Work Practice in the Addictions*, 8(2), 276–280.
- Kaur, I., Schutte, N. S. & Thorsteinsson, E. B. (2006). Gambling control self-efficacy as a mediator of the effects of low emotional intelligence on problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22(4), 405–411.
- Li, J. (2007). Women's ways of gambling and gender-specific research. *Sociological Inquiry*, 77(4), 626–636.
- Li, W., Tse, S. & Chong, M. D. (2014). Why Chinese international students gamble: behavioral decision making and its impact on identity construction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(3), 321–334.
- Licehammerová, Š. (2015). Live online betting – The answer to every gambler's wish In: Lorentz, P. et al. (Eds.), *Living in the digital age: Self-presentation, networking, playing and participating in politics*. Brno: Masaryk University Press.
- May, R. K., Whelan, J. P., Steenbergh, T. A. & Meyers, A. W. (2003). The gambling self-efficacy questionnaire: An initial psychometric evaluation. *Journal of Gambling Studies*, 19(4), 339–357.
- Mayer, J. D., Salovey, P. & Caruso, D. R. (2004). Emotional intelligence: Theory, findings, and implications. *Psychological inquiry*, 197–215.
- McCown, W. G. & Howatt, W. A. (2007). *Treating gambling problems* (Vol. 2). John Wiley & Sons.
- McCormack, A. & Griffiths, M. D. (2012). What differentiates professional poker players from recreational poker players? A qualitative interview study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 243–257.
- Mioviský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada Publishing.
- Mravčík, V., Černý, J., Leštinová, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Licehammerová, Š., Ziegler, A., Kocarevová, V. (2014). *Hazardní hraní v České republice a jeho dopady*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Nixon, G., Evans, K., Kalischuk, R. G., Solowoniuk, J., McCallum, K. & Hagen, B. (2013). Female gambling, trauma, and the not good enough self: an interpretative phenomenological analysis. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 214–231.
- Oakes, J., Pols, R., Battersby, M., Lawn, S., Pulvirenti, M. & Smith, D. (2012a). A focus group study of predictors of relapse in electronic gaming machine problem gambling, part 1: Factors that 'push' towards relapse. *Journal of Gambling Studies*, 28(3), 451–464.
- Oakes, J., Pols, R., Battersby, M., Lawn, S., Pulvirenti, M. & Smith, D. (2012b). A focus group study of predictors of relapse in electronic gaming machine problem gambling, part 2: Factors that 'pull' the gambler away from relapse. *Journal of Gambling Studies*, 28(3), 465–479.
- Patford, J. (2009). For worse, for poorer and in ill health: how women experience, understand and respond to a partner's gambling problems. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(1), 177–189.
- Piquette-Tomei, N., Norman, E., Dwyer, S. C. & McCaslin, E. (2008). Group therapy for women problem gamblers: A space of their own. *Journal of Gambling Issues*, 275–296.
- Ricketts, T. & Macaskill, A. (2003). Gambling as emotion management: Developing a grounded theory of problem gambling. *Addiction Research & Theory*, 11(6), 383–400.
- Reith, G. & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research & Theory*, 19(6), 483–493.
- Reith, G. & Dobbie, F. (2012). Lost in the game: Narratives of addiction and identity in recovery from problem gambling. *Addiction Research & Theory*, 20(6), 511–521.
- Reith, G. & Dobbie, F. (2013). Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research & Theory*, 21(5), 376–390.
- Ricketts, T. & Macaskill, A. (2003). Gambling as emotion management: Developing a grounded theory of problem gambling. *Addiction Research & Theory*, 11(6), 383–400.
- Ring, N., Ritchie, K., Mandava L. & Jepson, R. (2011). Dostupné z: https://dspace.stir.ac.uk/bitstream/1893/3205/1/HTA_MethodsofSynthesisingQualitativeLiterature_DEC10%5B1%5D.pdf.
- Robson, C. (2002). *Real world research: A resource for social scientists and practitioner-researchers*. Oxford, UK: Blackwell Publishers.
- Řezáčová, L., Salivar, L., Vlasáková, M. (2010). *Narůstající objem hazardu v ČR na příkladu VHP a IVT*. Praha: Univerzita Karlova v Praze.

- Schüll, N. D. (2006). Machines, medication, modulation: Circuits of dependency and self-care in Las Vegas. *Culture, medicine and psychiatry*, 30(2), 223–247.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Hall, L. E., Haggerty, D. J., Cooper, J. T., Golden, C. J. & Dornheim, L. (1998). Development and validation of a measure of emotional intelligence. *Personality and individual differences*, 25(2), 167–177.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Simunek, M., McKenley, J. & Hollander, S. (2002). Characteristic emotional intelligence and emotional well-being. *Cognition & Emotion*, 16(6), 769–785.
- Siemens, J. C. & Kopp, S. W. (2011). The influence of online gambling environments on self-control. *Journal of Public Policy & Marketing*, 30(2), 279–293.
- Thomas, A. C., Bates, G., Moore, S., Kyrios, M., Meredyth, D. & Jessop, G. (2011). Gambling and the multidimensionality of accessibility: More than just proximity to venues. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(1), 88–101.
- Thomas, S. L., Lewis, S., Westberg, K. & Derevensky, J. L. (2013). What Influences the beliefs, behaviours and consumption patterns of 'Moderate Risk' Gamblers? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(4), 474–489.
- Valentine, G. & Hughes, K. (2010). Ripples in a pond: the disclosure to, and management of, problem internet gambling with/in the family. *Community, work & family*, 13(3), 273–290.
- Wedgeworth, R. L. (1998). The reification of the "pathological" gambler: An analysis of gambling treatment and the application of the medical model to problem gambling. *Perspectives in Psychiatric Care*, 34(2), 5–13.
- Williams, D. J. & Walker, G. J. (2009). Does offender gambling on the inside continue on the outside? Insights from correctional professionals on gambling and re-entry. *Journal of Offender Rehabilitation*, 48(5), 402–415.
- Wood, R. T. & Griffiths, M. D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and Psychotherapy: theory, research and practice*, 80(1), 107–125.

DIAGNOSTIKA A TERAPIE DUŠEVNÍCH PORUCH – 2., PŘEPRACOVANÉ VYDÁNÍ

K N I H Y



Dušek Karel, Večeřová Procházková Alena

Nejnovější odborná publikace týkající se diagnostiky a terapie duševních poruch předkládá lékařům, klinickým psychologům a všem pracovníkům zabývajícím se problematikou duševních poruch dokonalý přehled o diagnostickém procesu, symptomatice, syndromologii a nozologii duševních poruch.

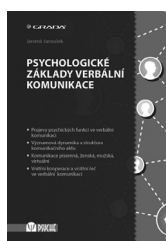
Grada Publishing, a. s., 17×24 cm | 648 stran | 978-80-247-4826-9 | Katalog. č.: 2353

Publikaci si můžete objednat na stránkách www.adiktologie.cz (časopis Adiktologie, online objednávka).

Redakce časopisu Adiktologie, Klinika adiktologie, 1. LF UK v Praze,
Apolinářská 4, 128 00 Praha 2 / e-mail: journal@adiktologie.cz / www.adiktologie.cz

PSYCHOLOGICKÉ ZÁKLADY VERBÁLNÍ KOMUNIKACE

K N I H Y



Janoušek Jaromír

Publikace se zabývá vnitřními souvislostmi mezi jazykem a lidskou psychikou. Zvláštní pozornost je věnována její poznávací funkci, zejména myšlení. Více či méně obsáhle jsou charakterizovány všechny druhy komunikace. Hlavním tématem je neobyčejně složitý vztah vnitřní řeči a interpersonální komunikace.

Grada Publishing, a. s., 17×24 cm | 384 stran | 978-80-247-4295-3 | Katalog. č.: 2328

Publikaci si můžete objednat na stránkách www.adiktologie.cz (časopis Adiktologie, online objednávka).

Redakce časopisu Adiktologie, Klinika adiktologie, 1. LF UK v Praze,
Apolinářská 4, 128 00 Praha 2 / e-mail: journal@adiktologie.cz / www.adiktologie.cz