

Offline vs. online hráči: Systematická přehledová studie srovnávající uvedené formy hazardního hraní



OSTROVSKÝ, O.

Katedra psychologie, Fakulta sociálních studií, Masarykova univerzita, Brno

Citace: Ostrovský, O. (2017). Offline vs. online hráči: Systematická přehledová studie srovnávající uvedené formy hazardního hraní. *Adiktologie*, 17(1), 8–20.

VÝCHODISKA: Progresu a dynamickému vývoji online hazardního hraní se s obtížemi snaží sekundovat i výzkum tohoto relativně nového a specifického modu participace. **CÍLE:** Cílem přehledové studie je nabídnout výzkumná zjištění srovnávající online a offline hazardní hraní a prostředí. Dále kritické posouzení teze o větší rizikovitosti online hazardního hraní a návrh dalších směrů výzkumu v této oblasti. **METODA:** Dvoufázové systematické vyhledávání proběhlo na základě předem daných selektivních kritérií. V rámci metodologie byla reflektována doporučení PRISMA Statement. Bylo nalezeno 14 odpovídajících studií. **VÝSLEDKY:** Výsledky zařazených studií jsou prezentovány v rámci sekcí zaměřených na srovnání hráčů hrajících online a offline z hlediska problémovosti hazardního hraní, sociodemografických charakteristik, hazardního

chování, motivů k participaci, osobnostních profilů, psychopatologických rysů a rozdílnosti postojů obou skupin k hazardnímu hraní. Většina studií prokázala vyšší prevalenci problémového hráčství u skupiny online hráčů. Byla diskutována platnost tohoto závěru a hledána jeho možná vysvětlení. Dále bylo poukázáno na zásadní metodologické nedostatky dosavadních studií. Jde zejména o nejednotnost v definování skupiny online hráčů. **ZÁVĚR:** Systematická přehledová studie předkládá soubor výzkumných prací zaměřených na komparaci hráčů participujících v online a offline hazardním prostředí. Tyto rozdíly dále diskutuje a snaží se o integraci dosavadních zjištění. Kromě toho bylo také načrtnuto možné směřování dalšího výzkumu v předmětné oblasti.

KLÍČOVÁ SLOVA: HAZARDNÍ HRANÍ – GAMBLING – ONLINE HAZARDNÍ HRANÍ – OFFLINE HAZARDNÍ HRANÍ – LAND-BASED GAMBLING

Došlo do redakce: 6 / ŘÍJEN / 2016

Přijato k tisku: 29 / BŘEZEN / 2017

Grantová podpora: Studie vznikla na Masarykově univerzitě v rámci projektu „Využívání a rizika digitálních technologií v oblastech: setkávání s neznámými lidmi, poruchy příjmu potravy a online hazardní hraní“ (číslo MUNI/A/1149/2015) podpořeného z prostředků účelové podpory pro specifický vysokoškolský výzkum.

Korespondenční adresa: Mgr. Ondřej Ostrovský / 404482@mail.muni.cz / Tylova 3, 301 00 Plzeň

● 1 ÚVOD

● 1 / 1 Trend nástupu online hraní

V poslední dekádě prožívá hazardní trh poměrně zásadní revoluci. Takzvané „land-based“ hazardní hraní (hraní v reálném prostředí) stagnuje, zatímco masivně roste hazardní hraní skrze internet. Podle nejaktuálnější zprávy společnosti MarketLine (2016) vykazoval od roku 2011 do roku 2015 online hazardní trh složenou roční míru růstu 6,1 %. Největší podíl na online hazardním trhu přitom měla v roce 2013 Evropa (47,6 %). V otázce her se jako nejlukrativnější ukazuje trh s online sázením (včetně live sázení; v roce 2013 45,8 %). Druhým v pořadí je segment online kasino her (20,9 %; MarketLine, 2015). Tento trend se zrcadlí i v tuzemsku. Podle údajů Ministerstva financí ČR (2010–2015) vzrostl mezi lety 2009 a 2014 objem prostředků prosázených online více než pětinašobně a podíl online kurzového sázení na celkovém hazardním trhu v ČR stoupl ze 4,6 % na 21,3 %. Podle Národního monitorovacího střediska pro drogy a závislosti (dále NMS) probíhá navíc přibližně polovina online sázek na nelegálních webech – mimo kontrolu Ministerstva financí ČR (NMS, 2015). Ve výroční zprávě o hazardním hraní v ČR v roce 2014 se dále dočteme, že „k velmi výraznému nárůstu hraní online hazardních her v posledních 12 měsících došlo mezi r. 2013 a 2014 u mužů a respondentů ve věkové kategorii 15–24 let (z 2,5 % na 12,0 %) a v kategorii 25–34 let (z 6,6 % na 21,2 %)“ (NMS, 2015, p. 67).

● 1 / 2 Cíle práce

Na uvedený trend jen s obtížemi reaguje výzkum tohoto specifického způsobu participace. V řadě publikací se setkáváme s tvrzením, že online hazardní hraní je rizikovějším způsobem participace (např. Griffiths & Barnes, 2008; Wood & Williams, 2007). Často však tato teze zůstává bez bližšího vysvětlení, případně je vysvětlena pouze parciálně. Je tak redukována komplexnost chápání problematiky spolu s potenciálem vytváření efektivních opatření, která by vedla k minimalizaci škod.

Navzdory tomu nebyla nalezena dostupná přehledová studie, která by se pokusila podrobit tuto tezi kritickému ověření a případně nabídla vysvětlení. Proto je primárním cílem práce na zmíněný deficit reagovat, tedy nabídnout komparativní a integrativní přehled aktuálních výzkumných zjištění. Ty mohou posloužit k explanaci zmíněného fenoménu. Sekundárním cílem je poukázání na rezervy výzkumu v dané oblasti a jeho další možné směřování.

● 1 / 3 Klasifikace excesivních hazardních hráčů

Hazardní hraní se stane problémem pouze pro zlomek jeho účastníků. Celosvětové odhady prevalence patologického hraní se pohybují okolo 2 % (Williams, Volberg & Stevens, 2012). Podle výsledků souhrnné zprávy NMS je v tuzemsku

přibližně 5,0 % dospělé populace rizikovými hráči. Zpráva odhaduje, že jedna pětina až jedna desetina z nich jsou hráči patologičtí (NMS, 2015). Diagnostická kategorie „patologické hráčství“ je v MKN-10 definována jako „porucha spouštějící v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných“ (WHO, 1992, p. 231). Klasifikační systém DSM 5 „Gambling disorder“ vede jako nelátkovou závislost (APA, 2013) a pracuje s mírou rizikovosti hazardního hraní. Rozlišuje hraní s nízkým, středním a vysokým rizikem vzniku závislosti. V řadě studií se dále setkáme s termínem „problémové hraní“. Neal, Delfabbro & O'Neil (2005, p. 5) navrhuje konsenzuální definování problémového hraní jako aktivity „charakterizované obtížemi s limitovanými penězi a/nebo časem stráveným hraním, která vede k nepříznivým výsledkům pro hráče, další osoby nebo pro komunitu“.

● 1 / 4 Výzkumná zjištění vztahující se k problémovému hazardnímu hraní

Výraz „hazardní hráč“ přitom zastřešuje velmi heterogenní soubor osob z hlediska demografických a osobnostních charakteristik, motivů k hraní a způsobů hraní, přičemž všechny tyto faktory mají vliv na to, zda se hazardní chování rozvine do problémové podoby.

Typický hazardní hráč je muž středního věku. Hazardního hraní se však účastní v podstatě všechny věkové kategorie, stále častěji hrají i nezletilí. Každá demografická kategorie má své preference (Stevens & Young, 2010).

Muži se spíše účastní dovednostních her, ženy naopak dávají přednost loteriím nebo společenským hrám (Ariya-buddhiphongs, 2012). Častým motivem žen je zprostředkování socializace (Bradley, 2009). Návštěvníky kasin jsou především sociálně silné osoby, u nichž je tato aktivita „sociálně žádoucí“, nebo mladí lidé preferující aktivní hazardní hraní (Thomas et al., 2011). Jako všeobecně nejčastější motiv (obzvláště u problémových hráčů) se ukazuje útek nebo únik (např. Gupta & Derevensky, 1998; Wood & Griffiths, 2007). Toho je dosahováno korekcí nežádoucího emocionálního stavu (Ricketts & MacAskill, 2003), jež je zprostředkována prožitkem disociace. Mezi časté motivy patří i možnost rychlého zisku, šance nabýt společenského postavení (zejména u dovednostních her) či snaha vyplnit existenciální prázdnotu (Ricketts & MacAskill, 2003; Thomas et al., 2011). V průběhu hazardní kariéry se mohou ústřední motivy hraní proměňovat. Wood a Griffiths (2007) proměnu přisuzují růstu dluhu. Úvodní fáze je často spojená s výhrami. Po ní následuje fáze proher a copingová strategie útěku. Hráči se dostávají do spirály: problémy – hraní jako způsob „řešení“ – ještě větší problémy, což se přelévá do fáze třetí – „fáze zoufalství“ (Lesieur & Custer, 1984). Třetí fáze je již spojena s egodystonním pocitem nutnosti hrát (Back, Lee & Stinchfield, 2011).

Hráči v této fázi mají tendenci své hraní tajit a skrývat (např. Wood & Griffiths, 2007). Buď z důvodu studu, nebo ve víře v řešení své situace vysokou výhrou (Corney & Davis, 2010; Valentine & Hughes 2009). Skrývání také může vést k odmítání rozsahu problému (Corney & Davis, 2010). Odhalení přichází často ve chvíli, kdy hráč není schopen dále snášet napětí a získá pocit, že došel na rozcestí (Kalischuk, 2010). Odhalení většinou iniciuje buď hráč, nebo jeho blízcí (Valentine & Hughes 2009).

Osobnostní charakteristiky se zkoumaly zejména u hráčů, u nichž se hazardní hraní rozvinulo do problémové úrovně. Projevuje se u nich zejména nižší sebevědomí, narušený sebeobraz, vyšší depresivita, úzkostnost, poruchy koncentrace pozornosti, impulzivnost a maladaptivní copingové dovednosti (např. Ariyabuddhiphongs, 2012; Will, Derevensky & Gupta, 2010). Dospívající hráči více riskují, výše skórují v míře impulzivity, vzrušivosti, extroverze. Vykazují také vyšší úzkostnost a nižší schopnost seberegulace, mají poruchy sebepojetí a jsou méně emocionálně stabilní (Derevensky, 2007). Částečnou odpověď na otázku, zda se jedná o příčinu, nebo důsledek problému, nabízí tzv. model cesty. Ten rozlišuje hráče bez predispozic, u nichž k rozvoji problémovosti vede podmiňování, dále predisponované a antisociální (Blasczynsky & Nower, 2002).

Nesporný přínos ke studiu potenciálu rozvoje problémového hraní představuje studie Thomase et al. (2011), která přiblížila význam dostupnosti, přičemž autor rozlišil dostupnost místní, časovou, osobní, sociální a finanční. Význam dostupnosti potvrzují výsledky studie LaPlanteho, Nelsona a Graye (2014) zaměřené na hloubku (čas) a šíři (počet her) angažovanosti, kde oba faktory vykazaly významný vztah k rozvoji problémového hraní. Vyšší korelace byly zaznamenány u širší participace.

Významný vliv na to, zda se hazardní hraní rozvine do problémové podoby, má charakter her, v nichž se hráč angažuje. Nejvýznamnější aspekt hazardní hry zvyšující její potenciál k rozvoji problémového hraní je intenzita frekvence zapojení (Griffiths, Parke, Wood & Parke, 2006). Riziko rozvoje závislosti zvyšují i potenciálně návykové strukturální charakteristiky podporující disociaci. Jde především o živé barvy, zvuky, hudbu a světla (Derevensky, 2007). S uvedenými tvrzeními korespondují výsledky studie Bindeho (2011), který srovnáním prevalenčních dat zjistil, že nejrizikovější je hraní videoloterijních terminálů (dále VLT) a elektronických herních zařízení (dále EGM). Podobně rizikové se v jeho práci ukázaly být hazardní hry na internetu a v kasinu.

● 2 METODOLOGIE

● 2 / 1 Systémová přehledová studie jako přístup

Systematická přehledová studie představuje „objektivní, replikovatelné, systematické a komplexní pokrytí vymezené definované oblasti“ (Weed, 2006, p. 6). Práce reflektuje manuál Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) Statement (Moher, Liberati, Tetzlaff & Altman, 2010), jehož cílem je standardizovat kvalitu přehledových studií a metaanalýz. Práce se snaží postupovat v souladu s ním a nabídnout transparentní a detailní popis procesu sběru dat a jejich zpracování.

● 2 / 2 Selektivní kritéria

Na základě cílů systematické přehledové studie byla stanovena následující selektivní kritéria:

Inkluzivní kritéria:

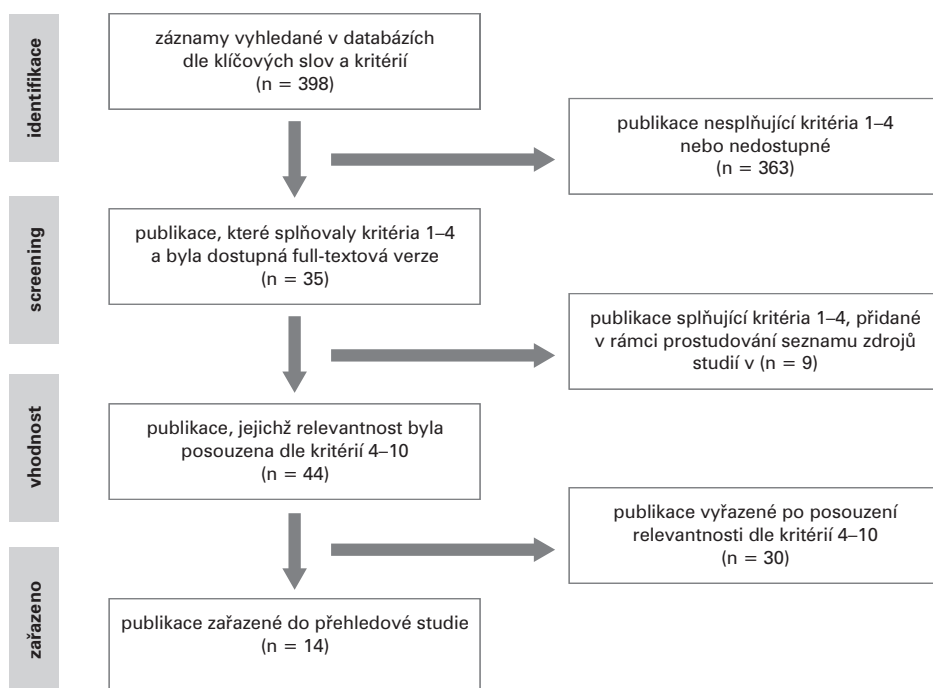
- 1/ publikování empirických zjištění odpovídajících alespoň parciálně výzkumnému záměru,
- 2/ výzkumy publikované za posledních 10 let (reflektují dynamický vývoj v oblasti výzkumného zájmu),
- 3/ jazyky (AJ, ČJ),
- 4/ práce publikovaná v recenzovaném akademickém periodiku,
- 5/ definovaný výzkumný vzorek, v jehož rámci jsou rozlišovány skupiny online a offline hráčů,
- 6/ studie porovnávající skupiny online a offline hráčů,
- 7/ definovaný a detailně popsany výzkumný design (kvalitativní i kvantitativní).

Vylučující kritéria:

- 8/ nedostatečně popsany nebo nereprezentativní výzkumný vzorek (např. v důsledku příliš úzce formulovaných výběrových kritérií),
- 9/ u studií, které pracovaly se stejným vzorkem, bylo posouzeno, zda přinášejí rozdílné poznatky (pokud ne, byla použita práce přinášející širší a hlubší zjištění).

● 2 / 3 Strategie a postup hledání a výběru

Systematické vyhledávání zdrojové literatury bylo dvoufázové. První fáze byla realizována v prosinci 2015 vyhledávacím nástrojem EBSCO Discovery Service v databázích dostupných pro Masarykovu univerzitu. Pro vymezení vyhledávané oblasti byly použity klíčové výrazy: „gambling“, „online“, „internet“, „offline“ a „land-based“. U termínu „gambling“ bylo určeno, že musí být součástí názvu článku, zbylé výrazy byly vzájemně prokombinovány. Proběhla tedy 4 vyhledávání omezená na recenzovaná akademická periodika publikovaná od roku 2005, psaná v anglickém jazyce. Po odstranění duplicit bylo nalezeno celkem 398 studií. Prostudování jejich názvů a abstraktů vedlo k identifikaci 38 studií, u nichž byla vyhledána fulltextová verze. V případech, kdy nebyla pro Masarykovu univerzitu dostupná full-



Obrázek 1 / Figure 1
Proces vyhledávání
Searching process

textová verze, bylo k jejímu hledání využito nástrojů Google Scholar a ResearchGate. U tří studií se nepodařilo vyhledat fulltextovou formu.

S cílem rozšířit výzkumný vzorek byly ve druhé fázi kontrolovány seznamy literatury 35 potenciálně relevantních prací. Bylo tak identifikováno dalších 9 studií splňujících kritéria 1–4. Ze 44 studií vzešlo 14 studií splňujících všechna definovaná kritéria.

Proces hledání zachycuje graficky *obrázek 1*.

● 2 / 4 Práce s daty

U každé studie zařazené do přehledu byly zjištěny následující údaje: autor a rok publikace, země původu, cíl(e), design, sběr dat – zdroj a metoda, výzkumný vzorek, způsob rozlišení online a offline hazardních hráčů, hazardní chování, hlavní zjištění a hlavní limity práce. Následně byly extrahovány veškeré výsledky studií odpovídající alespoň parciálně výzkumnému zájmu.

Za účelem zvýšení přehlednosti byla v *tabulce 1* a ve výsledcích sjednocena terminologie užívaná pro označení hráčů – pro hráče hrající přes internet je jednotně užíváno „online hráči“, pro hráče hrající ve stacionárních hazardních místech pak „offline hráči“.

● 3 VÝSLEDKY

Souhrn výsledků přináší *tabulka 1*.

Sledované práce se zaměřují zejména na aspekty vztahující se k problémovosti počínání participantů (1; 3; 6; 8; 9; 12; 13) a na sociodemografické charakterizování či rozlišení

obou táborů (1; 3; 7; 8; 9; 10/12; 11; 13; 14). Pozornost věnují i hazardnímu chování (4; 7; 8; 9; 10/12; 11; 13) a motivům participace v online či offline formě hraní (1; 5; 10). Později publikované práce sledují i rozdílnosti postojů obou skupin k hazardnímu hraní (10/12; 11; 14). Dvě studie mj. zkoumají osobnostní profily či psychopatologické rysy (7; 14). Studie 2 sleduje prožitky hráčů.

Odlišnostmi online a offline hazardních populací v demografických charakteristikách se ve výsledcích zabírá celkem 9 studií. Je proto možné sledovat jednotící linky i rozpory v této oblasti. Veškeré studie se shodují, že u online hráčů je významně vyšší zastoupení mužů. Pouze ve dvou (7; 10) z osmi studií (3; 7; 8; 9; 10/12; 11; 13; 14) nebylo prokázáno, že jsou online hráči významně mladší. Stejně tak se studie shodují, že online hráči disponují vyšším vzděláním (3; 7; 11; 13; 14). Výjimkou je studie 9, kde vztah nalezen nebyl. Ve studii 3 měli online hráči vyšší pracovní postavení. Práce 7, 8, 10/12 poukazují u online hráčů na vyšší příjem. Výsledky studií 9 a 14 (hráči online a offline kasina) tento vztah nepotvrzují. Online hráči také byli častěji studenty (8; 9; 11) nebo zaměstnaní na plný úvazek (8; 10/12; 11). Nejednotnost panuje v otázce rodinného statusu online hráčů. V některých studiích byli častěji single (7; 9; 11), někde nesezdání (9; 11), někde v manželství (10/12). Zajímavý údaj doplňuje studie 13. V té se online hráči významně častěji považovali za profesionály či poloprofesionály.

Pouze dvě studie zkoumaly osobnostní rysy, případně psychopatologii respondentů. Studie 7 pro tento účel zvolila nástroje the Symptom Checklist – Revised (SCL-90-R) and

PŮVODNÍ PRÁCE

Tabulka 1 / Table 1
Seznam studií
List of studies

Č.	Původ, autor, rok publikace	Plivod studie	Cíle studie	Design	Sběr dat – zdroj, metoda	Výzkumný vzorek	Způsob rozšíření on/offline	Hazardní chování (typ hry, šife, hloubka)	Hlavní zjištění	Hlavní uvedené limity studie
1	Canada; Wood, Williams & Lawton (2007)	Canada	1. zjistit, proč někteří hráči přecházejí z offline na online hazardní hry 2. porovnat hráče přecházející online a offline hazardní hry	smíšený – kvantitativní i kvalitativní (dotazník s uzavřenými otázkami a otevřenou otázkou po důvodu preference)	reklama na hazardních rozcestnicích na internetu od 11/2003 do 1/2004 metoda samovyběru	1 920 hazardních hráčů hraje (i) online 1417 preferovaly / 503 nepreferoval internet před offline 42,7 % ve středním či vysokém věku závislosti (CPGI) 56 % muži, 44 % ženy věk od 18 do 84 (průměr 34) 87 % z USA, 10 % Canada, 3 % jiné nář.	sebehodnocení – otázky po preferenci	typy her nejčastěji hraných přes internet: VLT (40,9 %), karetní hry (33,3 %), keno/bingo (14,4 %), sportovní sázky (6,2 %) a kostky (2,7 %) hloubka u online hráčů – průměr 5 hodin týdně, medián 2 hodiny	neprezentativní vzorek nedefinování online hraní (pro part. (mohl se hlásit i hráč i deno her))	
2	USA; Cotte & Latour (2009)	USA	1. zkoumat pocity, prožívání a vnímání online hraní 2. změna zážitku a implikace přesunu hraní do online	kvalitativní – rozhovory (rozbor vizuálních obrazů se zadáním „co pro Vás znamená gambling“ + polustrukturovaný rozhovor)	inzerce v novinách (odměna 100 \$) účelové vzorkování dle typu hry a preference (min. 90 % času jeden typ hry)	30 hráčů casino her 10 preferovalo online casino, 20 offline casino nikdo se neoznačil za problémového hráče 15 mužů a 15 žen věk od 23 do 77 (pr. neuveden)	sebehodnocení – otázky po převládajícím módu participace	casino hry – obě skupiny nejčastěji EGM a karetní/děrovostní hry hloubka – od několik hodin měsíčně po 1 x/měsíc	hlavní vnímání rozdílů on/offline a offline participace v oblastech sociální propojenosti, anonymity a senzorní haptické stimulace online hraní hráči vnímají jako méně vzrušivé pocit kontroly – postrádání preferují hráči offline casina a vyžadují hráči online casina hráči online casina více reportovali nervovost a agresi online hráči prožívali únik z denního života a online integraci hraní do denního života	
3	UK; Griffiths, Wardle, Orford, Sprosson & Erens (2009)	UK	srovnání hráčů, kteří hrávají přes internet s těmi, kteří nehrají prostřednictvím tohoto média	kvantitativní – dotazník reprezentativní náhodný výběr oběsání adres a následné volání / vyplnění online od 9/2006 po 3/2007	stratifikovaný reprezentativní náhodný výběr oběsání adres a následné volání / vyplnění online od 9/2006 po 3/2007	9 002 respondentů (52 % návratnost) 476 online hráčů, k ostatním uvedeno „všichni ostatní hráči ze vzorku“ demografické charakteristiky uváděny až dle dělení on/offline nebyli zřetelní hráči národní loterie přes internet	3 skupiny dle sebehodnocení - 1) internetový hráči (hráli alespoň 1 x v posledním roce online) 2) neinteraktivní (hazardně hráli v posl. roce, ale ne online) 3) nehrající (nehrali v posledním roce)	sázení online (64 %), kurzové sázky na termínalu (FDBT) (47 %), kasinové hry (38 %), fotbalové sázky (27 %), obrti dostihy (24 %), hrací automaty (20 %), koně (17 %), stricci losy (13 %), bingo (12 %), národní loterie (8 %)	internetový hráči jsou spíše muži (významně více mužů online hráčů), mladší (prevalence klasika s věkem), singlé, dobře vzděláni a zaměstnaní v profesionálních pozicích dle DSM-IV skóru jsou internetový hráči častěji „problémoví“	
4	UK; Cole, Barrett & Griffiths (2011)	UK	srovnat experimentálně online a offline hazardní chování při hraní rulety a roli sociální facilitace při online a offline hraní rulety	experimentální (2 x 2 design)	dostupný náhodný vzorek studentů East Midlands university v UK	38 účastníků exp. rozdělení – 19 online, 19 offline žádny problémový hráč (SOGS) 19 mužů a 19 žen pr. věk 20,3 let	online a offline hraní rulety (s čipy nekrytými reálnými penězi účastníků)	ti, co hráli online sázeli více žetonů / jeden spin a činili rizikovější sázky, než ti, co hráli offline ti, co hráli ve společnosti dalších hráčů, sázeli více žetonů na jednu sázku a činili rizikovější sázky, než ti, co hráli sami u těch, kteří hráli online a společně nejzjištěn efekt interakce soc. facilitace a módu hry	ekologická validita zjištění – hraní bez krytí reálnými penězi možnosti generalizace – specifický vzorek	
5	UK; McCormack & Griffiths (2012)	UK	zjistit motivační a inhibiční faktory k hraní online	kvalitativní – polustrukturované rozhovory	neuvedeno	15 účastníků 15 online hráčů, 14 offline hráčů, 11 nehrajících z hráčů: 8 problémových, 7 exp-problémových, 3 profesionálních, 11 neproblémových 14 žen, 25 mužů věk od 19 do 58 (pr. 36)	hazardní aktivity (počet participujících ze vzorku) – poker (11), blackjack (3), bingo (2), sportovní sázky (9), sázky na dostihy (12), EGM (2), loterie (4), ruleta (7), stricci losy (1)	hraní online příměně z důvodu větší možnosti hrát (pohodlí + hodnota za dané peníze, větší škála her, anonymita) nehraní online zejména kvůli redukování autentické (redukovaná realita, antisociální povaha, užívání el. peněz, obavy o bezpečnost internetu)	zabývali se redukoványi možnostmi zobečtenosti výsledků	
6	UK; McCormack & Griffiths (2011)	UK	zjistit, jestli jsou rozdíly mezi online a offline hazardními hráči a offline problémovými hráči v jejich zkušenostech s důsledky jejich hazardního hraní ve vztahu ke kvalitě života a well-beingu	kvalitativní – rozhovory + dotazníky zjišťující problémovost hraní	neuvedeno	40 účastníků 15 problémových hráčů (sebehodnocení) 3 online, 3 online i offline a 9 offline 13 mužů, 2 ženy věk od 27 do 57 (pr. 41 let)	hazardní aktivity (počet participujících ze vzorku) – poker (2), blackjack (3), bingo (2), sportovní sázky (7), sázky na dostihy (10), EGM (2), ruleta (7)	hraní online hraní se příliš nelíší vzhledem k důležitým na kvalitu zdraví a well-being offline problémoví hráči spíše reportují plečtatosti hraní a více z nich pracuje v hazardním průmyslu online hráči více vnímají, že problémové chování narušuje jejich práci	malý výzkumný vzorek široká škála hazardních aktivit, přičemž každá hra může mít odlišný efekt	

Č.	Přívod, autoři, rok publikace	Přívod studie	Cíle studie	Design	Sběr dat – zdroj, metoda	Výzkumný vzorek	Způsob rozšíření on/offline	Hazardní chování (typ hry, šifra, houbička)	Hlavní zjištění	Hlavní uvedené limity studie
7	Španělsko: Jiménez-Murcia et al. (2011)	Španělsko	kvantitativní – komplexní testová baterie + dotazník na socio-demog. charakteristiky	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	• klinický vzorek – pacienti Psychiatrického odd. Univerzity nemocnice v Balvíte • sběr dat od 1/2005 do 1/2009	• 1015 diagnostikovaných patologických hráčů (vyhledali léčbu) • 962 neonline a 53 online patologických hráčů • socio-demograf. charakteristiky uváděny separovaně pro on/offline hráče	• sebehodnotící dotazníky (bílža nespecifikováno) • uvádějí, že žádný z offline hráčů se neúčastní online hraní	• participace on/offline hráčů: loterie (69,9 / 70,8 %), restantní (výhyb (60,7 / 57,4 %), poker (66,6 / 7,5 %), EGM (31 / 35,1 %), TC (21,7 / 6,2 %), sport. sázky (35,1 / 3,6 %), stolní hry (30,8 / 2,3 %), karierní hry (19,5 / 4,2 %), dovednostní hry (22,4 / 9,5 %) • online hráči častěji reportovali hraní všech typů hazardních her (výjimkou loterie) • online hráči spíše než u offline vykazují frekvenci a strávili jím více času	• vzorek pouze z patologických hráčů, kteří vyhledali léčbu • retrospekt. design • nevyváženost vzorku z hlediska preferované aktivity – online kurzové sázky / offline EGM)	
8	Kanada: Wood & Williams (2011)	Kanada	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	• dvoufázový sběr dat: 1. fáze: náhodný tel. průzkum od 1/2006 do 6/2007 2. fáze: online průzkum (banner na casinocty.com) od 6/2007 do 12/2007	• v rámci 1. fáze 6.010 (návratnost 45,6 %) • v rámci 2. fáze 1.921 • celkem 13.931 respondentů • 179 + 1.954 (2.133) online hráčů a 5831 + 5967 (11.798) offline hráčů • socio-demograf. charakteristiky uváděny separovaně pro on/offline hráče • původ: 105 zemí (76,3 % USA; 9,6 % Kanada; 3,3 % UK)	• participace on/offline hráčů: loterie (69,9 / 70,8 %), restantní (výhyb (60,7 / 57,4 %), poker (66,6 / 7,5 %), EGM (31 / 35,1 %), TC (21,7 / 6,2 %), sport. sázky (35,1 / 3,6 %), stolní hry (30,8 / 2,3 %), karierní hry (19,5 / 4,2 %), dovednostní hry (22,4 / 9,5 %) • online hráči častěji reportovali hraní všech typů hazardních her (výjimkou loterie) • online hráči spíše než u offline vykazují frekvenci a strávili jím více času	• online hráči především muži, mladší lidé, single nebo spolutvůrci (vs. offline hráči více v manželství) a studenci (online více v důchodu) a výrazně více uračeli za hazard (v úvahu) a vyznání příjmy neznamenají signifikantní rozdíly • hráči pokeru mají nadměrně zastoupení mezi online hráči a tendují k excesivnímu užívání internetu • online hráči spíše než u offline vykazují rizikové chování – pití a užívání THC • online hráči vykazovali signifikantně vyšší skóre problémovosti (CPBI)	• online hráči jsou 3-4 x častěji problémovými • online hráči jsou stat. významně muži, mladší, single, s vyššími příjmy, student či zaměstnanci na plný úvazek • online hráči utrácí více za hraní, užívají více tabáku, alkoholu, léků a drog a jsou více komorbidní závislí • při online hraní preferují muži kurz. sázky a poker vs. ženy kasino, loterie a bingo	
9	Kanada: Parádís & Hudeau (2012)	Kanada	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	• celopopulační reprezentativní vzorek z roku 2009 (Quebec) • inkluze při uvedení hraní min. jedné z předem definovaných her v posledních 12 měsících	• 8.567 respondentů (54,4 % návratnost) • 8.456 offline hráčů a 111 online hráčů (z nich 92,8 % hrálo i offline) • socio-demograf. charakteristiky uváděny separovaně pro on/offline hráče	• sebehodnocení – de vyhledání her, jiciz se účastní v posledních 12 měsících (nein dle specifikováno)	• participace on/offline hráčů: loterie (77 / 92,9 %), poker (66,6 / 7,5 %), EGM (31 / 35,1 %), TC (21,7 / 6,2 %), sport. sázky (35,1 / 3,6 %), stolní hry (30,8 / 2,3 %), karierní hry (19,5 / 4,2 %), dovednostní hry (22,4 / 9,5 %) • online hráči častěji reportovali hraní všech typů hazardních her (výjimkou loterie) • online hráči spíše než u offline vykazují frekvenci a strávili jím více času	• vysoké zastoupení hráčů loterií – analýza byla nastavena realizována bez nich, což vedlo k přiblížení prevalence participace offline hráčů k hráčům online u většiny typů her	
10	Austrálie: Gainsbury, Wood, Russell, Hing, & Blaszczynski (2012)	Austrálie	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	• online průzkum – banner na webech vztahujících se k hazardu (poskytovatelé, provoz, sportovní) i FB a Google+ • probíhal od 12/2010 do 6/2011	• původní vzorek 6682 • 4680 online hráčů a 2002 offline respondentů (64,4 %) • demografická data (poskytlo 5051 resp.) • 86,3 % mužů a 13,7 % žen • věk od 16 do 100 (pr. 45) • více než 1/2 pocházela z New South Walesu nebo Queenslandu	• sebehodnocení – pokud uvedli, že 12 posledních 12 měsíců alespoň jednou hráli online hazardních aktivit, byli klasifikováni jako online hráči (ostatní offline)	• nejčastěji hry (celkově/online): online sázky (62,9 / 48,6 %), dostihy (psi nebo koně) (64,2 / 30,7 %), EGM (43 / 28,4 %), sport. sázky (54 / 15,9 %), keno (18,5 / 13,3 %), kasino stolní hry (28,6 / 11,4 %), poker (19,9 / 7,7 %), bingo (7,2 / 4,2 %) a sázení na dovednostní hry (4,1 / 2,2 %) • online hráči hráli s významně vyšší frekvencí (u kurz. sázek, dostihů, sázek na dovednostní hry, keno a kasino her) • online hráči se účastnili více aktivit (průměr 3,6 vs. offline 2,3)	• mezi skupinové: nevyznamenali rozdíl ve věku a útlahu; online spíše než ve svačku (offline spíše rozvedení, rozšíři, nesazení) • spíše zaměřeni na plný úvazek, mají vyšší příjmy, více užívání alkoholu a drog • online hráči mají významně pozitivnější postoje k hazardnímu hráči • motivace k hraní online: nemusí opustit dává lidí (31,4 %), bez nepřijímání lidí (29,5 %); větší soukromí a anonymita (28,4 %); psychologický komfort (28,5 %) • inhibice hraní online: příliš pohodlné (29,9 %), snadnost utratit více peněz (27,8 %), 15 % postrádá sociální atmosféru a vnímá vyšší riziko závislosti • online hráči vykazovali výrazně pozitivnější postoje vůči hazardnímu hráči • online hráči spíše muži, mladší, žijící s partnerem a nesazení (když je offline spíše manželé nebo ovdovělí) s vyšším vzděláním a zaměstnaní na plný úvazek nebo student (když je offline spíše na částečný úvazek nebo důchodce)	• sebehodnocení mezi frekventovanými a nefrekventovanými online hráči
11	Austrálie: Gainsbury et al. (2015)	Austrálie	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	kvantitativní – dotazník zjišťující: hazardní chování; definování věku; rezistence vůči hazardnímu hráči (CPBI); klíčové problémy demografie	• náhodný telefonický průzkum na národním vzorku (n = 15.016) dospělých Australanů • od 11/2011 do 12/2011 • podmínka inkluze – participace na hazardním hraní v posledním roce	• pův. vzorek 15.006 • potenciálních respondentů 47,5 % mužů, 52,5 % žen (pův. vzorek) • věk od 18 do 100 (pův. vzorek) • do finálního vzorku zařazeni všichni online hráči (n = 849) • náhodně vybráni offline hráči (n = 1.161) • socio-demograf. charakteristiky uváděny separovaně pro on/offline hráče • obyvatelé Austrálie	do 3 skupin dle sebehodnocení: 1) online hráči (hráli interaktivně alespoň 1 x za posledních 12 měsíců) 2) offline hráči (hráli v posledních 12 měsících + ne online) 3) nehráli (nehráli v posledních 12 měsících) pozn.: téměř polovina interaktivních hráčů preferovala offline hraní	• participace on/offline hráčů: loterie (67,6 / 67,2 %), stráci losy (62 / 48,6 %), dostihy (psi nebo koně) (64,2 / 30,7 %), EGM (43 / 28,4 %), sport. sázky (54 / 15,9 %), keno (18,5 / 13,3 %), kasino stolní hry (28,6 / 11,4 %), poker (19,9 / 7,7 %), bingo (7,2 / 4,2 %) a sázení na dovednostní hry (4,1 / 2,2 %) • online hráči hráli s významně vyšší frekvencí (u kurz. sázek, dostihů, sázek na dovednostní hry, keno a kasino her) • online hráči se účastnili více aktivit (průměr 3,6 vs. offline 2,3)	• vzorek vyvážený z domácností vlastnických pevnou linku (možnost zkreslení)	

Č.	Původ, autoři, rok publikace	Plůvod studie	Cíle studie	Design	Sběr dat – zdroj, metoda	Výzkumný vzorek	Způsob rozšíření on/offline	Hazardní chování (Typ hry, šifra, hionbka)	Hlavní zjištění	Hlavní uvedené limity studie
12	Austrálie; Gamsbury, Russell, Hing, Wood, & Blaszczyński (2013)	Austrálie	<ul style="list-style-type: none"> olem studie je zjistit rozdíly mezi problémovými a rizikovými hráči v rámci participace na online a offline hazardním hraní (zvlášť i dohrmací) vedlejší cíle: <ol style="list-style-type: none"> zkoumat, jak všeobecně vnímají hazardní chování a hazardní hry přispívají k problémům s hraním a zprůhlednění faktorů spojených s problémy s online hraním stovnění online a offline hráče v otázkách hazardních vzorců, problémů spojených s hazardem a vyhledávání pomoci zkoumat podskupiny hráčů k identifikaci potenciálních rizik spojených s různými formami a způsoby hazardu 	<p>kvantitativní – online dotazník zaměřený na: hazardní chování, problémovost hraní (PGSI), problémovost hraní, demografie, interaktivní feedback</p>	<ul style="list-style-type: none"> online průzkum – baner na webech vztahujících se k hazardu (poskytovatelé, podpora, sportovní) i FB a Google probíhal od 12/2010 do 6/2011 	<ul style="list-style-type: none"> původní vzorek 6,682 respondentů z 4,185 (vyplnili PGSI dot) vzájemně linární vzorek 1,814 rizikových či problémových hráčů 1,263 online hráčů a 551 offline hráčů socio-demograf. charakteristiky uváděny separovaně pro on/offline hráče 	<p>sebehodnocení – pokud uvedli, že v posledních 12 měsících alespoň jednou hráli online hazardní hry jako klasifikování jako online hráči (ostatní offline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> participace on/offline problémových hráčů, sázení na dostihy (92,7/56 %); sport – sázky (81,3/42 %), EGM (72,1/82,8 %) a loterie (67,2/56,8 %), instantských výher (50,5/60 %) a stolních kasin her (48,3/30 %) a pokoru (38,9/15,6 %), bingo (9/14,4 %), internet dovednostní hry (22,9/14,4 %), internet online hráči se účastní hazardu častěji než offline hráči (výraznější rozdíl je u problémových než rizikových hráčů) online hráči se účastní významně více aktivit ve srovnání s offline hráči (výraznější rozdíl je u problémových než rizikových hráčů) 	<ul style="list-style-type: none"> internetová hra – více online hráčů (oproti offline) sází častěji na sport a psi/koltské dostihy, které nejčastěji uvádějí jako příčinu problémů s hraním EGM, které uvádějí jako příčinu problémů s hraním online hráči ve srovnání s online hráči častěji vyhledali pomoc. Kdoli problémům s hraním, ve větší míře hodnotili zpenou vazbu jako užitečnou a byli ochotni omezit své hraní 	<ul style="list-style-type: none"> možnosti zkreslení vzorku v důsledku online výzkumu (omezený dosah) definice online hráčů jako kohokoliv, kdo hrál online v posledním roce sportovní sázky se nedoplatřením nedostaly do výčtu možných hlavních příčin problémů s hazardním hraním
13	Austrálie; Gamsbury, Russell, Blaszczyński & Hing (2015)	Austrálie	<p>kvantitativní – dotazník zaměřený především na: hazardní chování/vzorec, problémovost hraní (PGSI), demografii</p>	<p>online průzkum – respondenté získáni skrze: weby zaměřené na hazardní hraní (53,9 %), FB (17,6 %), Google (6,3 %)</p> <p>realizace v roce 2012 v Austrálii</p>	<ul style="list-style-type: none"> 4,594 respondentů (68,7 % zkompletovalo dotazník) 608 jen online, 2,570 mix, 1,410 jen offline socio-demograf. charakteristiky uváděny separovaně pro online, offline a mix hráče 	<p>sebehodnocení – na škále 5 výroků od „za posledních 12 měsíců jsem online“ po „za posledních 12 měsíců jsem offline“ – rozlišení na pouze online, pouze offline a hráče hrající v obou módech (mix)</p>	<ul style="list-style-type: none"> participace on/mix/offline problémových hráčů: stracci losy (32,6 / 56 / 57,7 %), loterie (73 / 84 / 85 %), sport: sázky (64,8 / 77 / 30,6 %), dostihy (psi či koně) (55,1 / 77,7 / 37,4 %), bingo (2,8 / 5,8 / 6,9 %), keno (9,4 / 36,3 / 26,1 %), poker (11,3 / 28,1 / 8,8 %), casino stolní hry (12,8 / 41 / 21,5 %), EGM (21,2 / 58,3 / 54,5 %) „mix hráčů“ se angažovali v nejvyšší škále her a vykazovali nejvyšší skóre „problémovosti“ internetová hra se zapojovali do nejméně 3 her a měli nejvyšší skóre problémovosti 	<ul style="list-style-type: none"> ve skupinách online a mix hráčů bylo významně více mužů, než ve skupině offline hráčů online hráči nejčastěji a „mix hráčů“ nejčastěji online nejčastěji hráli EGM, mix především internetové sport. sázky a dostihy online hráči mají vyšší vzdělání než offline a mix hráči 	<ul style="list-style-type: none"> samovýběr respondentů online průzkum (omezený rozsah záběru) 	
14	Španělsko; Redondo (2015)	Španělsko	<p>kvantitativní – dotazník zjišťující 5 demografických (pohlaví, věk, příjmení, vzdělání, velikost bydliště) a 9 psychologických (proměnlivých) etická, náboženská a ekologická orientace, rizikové aktivity, stupeň sociability, vztahy rodiny, tendence k letkovým typům, stupeň impulzivní, a úroveň důvěry v internet)</p>	<p>data získaná prostřednictvím ANIC (Warcas (sekundární zdroj dat) – součást databáze výzkumné agentury čítající cca 36 tisíc kontaktů)</p> <p>dotazník zasláný mailem v roce 2010</p> <p>k vyplnění dotazníku motivováni odměnou 50 €</p>	<ul style="list-style-type: none"> 10,409 validních odpovědí 2197 offline hráčů, 114 online hráčů 48 % mužů a 52 % žen rovnoměrné věkové rozložení 	<p>sebehodnocení – hraní on/offline v období posledních 12 měsíců (není důležité specifikováno)</p>	<ul style="list-style-type: none"> zkoumání specifického pouze na hráče loterie a casina hloubka neseledována šířka neseledována 	<ul style="list-style-type: none"> online hráči vykazovali vyšší podíl mužů, nižší vzdělání, nižší úroveň směřem k náboženství, ekologii a zdravotní péči a vyšší důvěru v internet online hráči vykazovali vyšší úroveň etických standardů, společenskosti, orientace na rodnu a setrnost k penězům typickým online loterijním hráčem je podle regresivního modelu mladý muž s vysokou úrovní vzdělání a důvěrou v internet typickým online casino hráčem je podle regresivního modelu mladý muž se sklony k nehospodárnosti, důvěrou v internet a nižší úrovní sociability 	<ul style="list-style-type: none"> typický online casino hráčem je podle regresivního modelu mladý muž se sklony k nehospodárnosti, důvěrou v internet a nižší úrovní sociability 	

the Temperament and Character Inventory – Revised (TCI-R). Měření však nepřineslo žádné statisticky významné odlišnosti online a offline hráčů. Studie 14 sledovala několik tematických oblastí u kasino hráčů. Online kasino hráči vykazovali nižší úroveň etických standardů, společenskosti, orientace na rodinu a šetrnosti k penězům. Dále vykazovali nižší orientaci směrem k náboženství, ekologii a zdravotní péči.

Motivační a inhibiční faktory online či offline hraní zjišťují primárně studie 1, 5 a 10. Značnou část motivů k online hraní je možné zastřešit výrazem pohodlnost. Hráči referují ve všech uvedených studiích o neomezené dostupnosti (časové i místní), pohodlí, snadnosti, komfortu. Dále kvitují ochranu soukromí a anonymitu, reflektují a oceňují finanční výhody online hazardu (např. vyšší kurzy, nižší výdaje, promo nabídky, demo hry). Ve studii 5 však byla hlavním motivem větší příležitost hrát. S tím spojenou větší variabilitu online hraní uvádějí jako motivační hráči ve studiích 1 a 5. Některé hráče k hraní online motivuje i absence hluku, kouře, davů či nepříjemných lidí (1; 2; 10). Ve studiích 5 a 10, věnujících se i inhibičním faktorům, se výpovědi hráčů spíše doplňují. Shoda panuje v absenci sociální atmosféry online hraní a vnímání vyššího rizika rozvoje závislosti při užívání elektronické reprezentace peněz. Ve studii 5 hráči zdůrazňovali redukovanou autenticitu hry a hovořili o obavě o bezpečnost internetu či poskytovatele (zejména hráči offline). 29,9 % hráčů ve studii 10 uvedlo jako odrazující přílišnou pohodlnost online hraní.

Prožitek online a offline kasino hazardních hráčů byl předmětem studie 2. Vnímání hraní v kasinu se lišilo zejména v otázkách sociálního kontaktu a anonymity. Nabídku či absenci sociální propojenosti vnímají obě skupiny jako pozitivum své preferované formy hraní. Podobně je tomu u anonymity. Ta online hráčům umožňuje vytvořit si fiktivní identitu a třeba jí i uzpůsobit svůj styl hry. Kasino hráči naopak pracují na své reálné identitě a v kontaktu nacházejí žoválnost a pocit sounáležitosti. Online kasino hraní je hráči popisováno jako méně živé a akční. Online hráči referují o pocitech relaxace a odpojení se, pocitu pohodlí, bezpečí a kontroly. Offline naopak uvádějí stav vzrušení a nekontrolovatelnosti, kterou pociťují už při anticipaci hraní. Respondenti naznačují, že hraní doma vede k integrování hraní do běžného života, denní rutiny, kdežto offline hraní k vzdálení se od nich. V otázce smyslového vnímání je hlavní rozdíl spatřován v haptické stimulaci. Hráči v online prostředí postrádají kontakt s žetony nebo penězi, ale i kontakt s ostatními hráči.

Studie 10 a 11 sledují rozdíl postojů hráčů k hazardnímu hraní. Shodně reportují, že online hráči mají vstřícnější nebo pozitivnější postoj k hazardnímu hraní a jsou přesvědčeni, že jeho rizika nepřevažují nad benefity. Studie 10 také uvádí, že významně méně online hráčů považuje hazardní hraní za morální prohřešek a významně více online hráčů

zastává názor, že by měly být všechny formy online hraní legalizovány. Ve studii 6 byli online hráči významně méně kritizováni za hazardní hraní. Celých 71,2 % respondentů ve studii 11 je pak přesvědčeno, že užívání bezhotovostních operací nemá vliv na jejich „útratu“.

Hazardní chování hráčů reprezentuje především šířka a hloubka participace a volba hazardních aktivit. Studie přímo srovnávající participaci online a offline hráčů ve svém vzorku shodně reportují, že online hráči se významně častěji účastní zejména sportovních sázek, pokeru a kasino her (8; 9; 10/12; 13). Ve studii 8 vykazovali dokonce vyšší účast ve všech sledovaných typech her. Offline hráči byli častěji účastní pouze hraní EGM ve studiích 10/12 (stejný vzorek). Širší zapojení online hráčů vykazovali v pěti ze šesti studií (8; 9; 10/12; 11; 13) sledujících tento aspekt. Ve srovnání s offline hráči se tedy účastnili významně více aktivit. Výjimkou je studie 13, která jako jediná rozlišovala skupiny tři – offline, „mix“ a online hráče. Zde vykazovali nejširší zapojení „mix“ hráči a naopak nejnižší online hráči. Při sledování hloubky zapojení se liší výzkumný zájem studií. Studie 11 a 13 sledují frekvenci zapojení hráčů separovaně pro jednotlivé typy her. Studie 8, 9 a 10/12 zaměřené na celkovou frekvenci zapojení nabízejí shodné tvrzení, že se online hráči zapojovali do hazardního hraní s vyšší frekvencí. Studie 9 navíc připojuje zjištění, že hraním tráví více času. U online účastníků studií 7, 8 a 9 bylo vysledováno riskantnější chování. Konkrétně realizování vyšších sázek, vyšší ztráty a vyšší dluhy. Experimentální design studie 4 prokázal vliv média (online či offline) na výši sázek – významně více a rizikověji sázeli hráči online rulety.

S rizikovostí či problémovostí hazardního počínání respondentů pracují ve svých výsledcích studie 3, 7, 8, 9, 12 a 13. Čtyři z těchto šesti studií prokázaly u online hráčů významně vyšší problémovost. Výjimkou jsou práce 7 a 13. Studie 7 nenalezla rozdíl v problémovosti online a offline hráčů. Ve studii 13 byli nejproblémovější hráči „mix“ a naopak nejméně problémoví hráči ti, kteří hazardně hráli pouze v online prostředí. Dotaz na hazardní aktivitu, která nejvíce přispěla k problémům s hraním, obsahovaly studie 12 a 13. Online hráči (ve studii 13 i „mix“) nejčastěji uváděli sázení na sport či dostihy, offline hráči EGM.

● 4 DISKUSE

Studie zařazené do systematického přehledu nabízejí spíše střípky nežli komplexní obraz o online hazardním hraní. Přináší však řadu důležitých zjištění pomáhajících chápat rizikovost online hazardního hraní i kritické zhodnocení výzkumu v dané oblasti.

● 4 / 1 Diskuse výsledků zařazených studií

Vyšší prevalenci problémového počínání u online hráčů uvádějí kromě většiny zkoumaných studií (3; 8; 9; 12) například také Griffiths a Barnes (2008), u populace online hráčů

v ČR obdobně Mravčík et al. (2014). Zajímavou výjimkou jsou v tomto ohledu zejména výsledky studie 13. Ta jako jediná rozlišuje skupiny „čistě“ online a „mix“ (ve většině ostatních studií tvoří skupinu online hráčů i hráči participující v obou prostředích – viz *tabulka 1*). Mezi online hráči bylo v této studii překvapivě nejméně problémových a vykazovali nejnižší průměrný počet her, jichž se účastnili.

Je možné uvažovat o tom, že skupinu „mix“ hráčů tvoří hráči predisponovaní nebo antisociální, jak je definuje model cesty (Blaszczynsky & Nower, 2002). Pro ty představuje internetové hazardní prostředí prostor k rozšíření hazardních aktivit a s ním spojený rozvoj problémového hraní (LaPlante et al., 2014). Tuto úvahu podporují i motivy k preferenci online hraní (např. 5) a antisociálně laděné postoje hráčů (viz 14). Výsledek studií, které ve vzorku mezi online hráči uvádějí i osoby participující v obou hazardních prostředích, tak může být výrazně zkreslen ve prospěch vyšší problémovosti této skupiny.

Vysvětlení vyššího výskytu problémovosti u online hráčů je možné hledat i u dostupnosti online hraní. To je dostupné jak pro osoby pod vlivem alkoholu či návykových látek, ale také pro nezletilé (u tzv. demo her dokonce legálně). Nižší věk u skupiny online hráčů reportují nejen zkoumané studie (viz také Derevensky, 2007; Giacomassi et al., 2006; Shead & Hodgins, 2009). Náchylnost k tomuto druhu závislosti u dětí a adolescentů naznačují například studie Derevensky (2007) či Giacomassi et al. (2006). Výzkumy navíc naznačují, že vystavení hazardu v mladším věku zvyšuje ohrožení problémovým hraním (Hardoon, Gupta & Derevensky, 2004; Shead, Derevensky & Gupta, 2010). Derevensky (2007) v tomto kontextu uvádí, že přirozená dětská soutěživost snadněji přechází v hraní hazardní, jehož rizika nejsou děti schopny vyhodnotit (viz studie 10; 11). U mladších kohort byl navíc prokázán vyšší potenciál k zážitku disociace (Garcia & Blaszczynski, 2006; Ross, Joshi & Currie, 1990), a tedy i depresi exekutivních funkcí (např. Jacobs, 1988). Mladí a dospívající mohou být kromě soutěživosti i náchylnější k nešetrnosti při zacházení s penězi či falešným kognitivním závěrům. Příkladem budiž přesvědčení, že bezhotovostní operace nemají vliv na způsob hraní (11). Disponují také vyšší důvěrou v internet (viz 14). Přehlížení rizik může kromě nízkého věku participantů souviset také s pocitem bezpečí uváděným ve studii 2. Výsledkem toho může být přehlížení a oddalování řešení případných problémů s hraním. Ve prospěch této úvahy svědčí zjištění, že nižší procento problémových online hráčů vyhledává pomoc (8).

Specifikem online hazardního hraní je možnost hrát v soukromí a anonymitě. Online hráči tuto možnost výrazně oceňují (2) a prezentují ji jako významný motiv k online hraní (1; 5; 10; Griffiths & Barnes, 2008). Soukromí a anonymita se mohou podílet i na vytváření pocitu bezpečí a kontroly, o němž referují online hráči (2). Možnost vytvářet fiktivní identity napomáhá rizikovějšímu a agresivnějšímu způsobu

bu hraní a oddělení své identity od případných proher (Licehammerová, 2016). S anonymitou a hraním o samotě se pojí i snadnější regulace možností sociální kontroly (10; Binde, 2011; Warle, 2007), přičemž je známo, že problémoví hráči mají tendenci hrát více o samotě (Porter, Ungar, Frisch & Chopra, 2004). Lze jej také integrovat do rutinního fungování a v počátečních fázích rozvoje problémové participace nenarušit chod domácnosti (2). Pravděpodobně i z toho důvodu se jeví jako sociálně přijatelnější (6). Schvalující či odmítavý postoj sociálního okolí hráče se přitom ukazuje jako významný faktor vzhledem k rozvoji problémové participace (Ariyabuddhiphongs, 2012).

V úvodu bylo naznačeno, že dostupnost můžeme v kontextu hazardního hraní chápat jako multidimenzionální proměnnou mající rozměr osobní (postoj okolí, zkušenosti, zprostředkování kontaktu), sociální, geografický a finanční (Thomas et al., 2011). Ve všech těchto dimenzích představuje internetové hraní krok směrem k potenciálním účastníkům.

Hráč může hrát odkudkoliv, kde je signál internetu, což se pravděpodobně projevuje na jednoznačně prokázané vyšší míře participace ve všech typech rizikových hazardních her (8; 9; 10/12; 11) a vyšší frekvenci (8; 9; 10). Díky nižším provozním nákladům navíc internet umožňuje i sázky v minimální výši, vstupní bonusy nebo promo akce (např. 5). Některé hazardní portály dokonce nabízejí takzvané demo hry (simulují hazardní hry bez užití finančních prostředků). Ty mají za cíl motivovat svými často nereálnými výherními poměry k plnohodnotné participaci (Derevensky, 2007; Sevigny, Cloutier, Pelletier & Ladouceur, 2005). Thomas (2011) přitom črtá mezi dostupností, především geočasovou, a rozvojem excesivního hraní – přímou linku.

U online hraní zvyšuje potenciál jeho problémovosti i možnost vyšší frekvence zapojení spolu s širší nabídkou příležitostí v online hazardním prostředí (např. 4; 9; Griffiths & Barnes, 2008). Internet navíc umožňuje výraznou manipulaci s potenciálně návykovými strukturálními charakteristikami hazardních her (Griffiths et al., 2006). Je pravděpodobné, že k rizikovému chování přispívá i nižší vnímaná hodnota elektronických peněz (Binde, 2011; Griffiths et al., 2006; Mravčík et al., 2014).

Jako nejrizikovější online hazardní aktivitu hráči identifikují sázky na sport a dostihy (12; 13). Online kurzové sázení je přitom pro kohortu tuzemských hráčů do 44 let nejčastější hazardní aktivitou (NMS, 2015). Pravděpodobně nejrizikovější jsou v tomto ohledu tzv. live sázky (LaPlante et al., 2014), které nejenže nabízejí velmi vysokou frekvenci participace, ale také kombinaci absorpce hazardní aktivitou i sportovní událostí.

● 4 / 2 Návrhy dalších výzkumů

Online hazardní hraní a jeho aktéři se podle dostupných poznatků liší od hráčů hrajících offline. Je proto odůvodněné věnovat tomuto fenoménu dostatek výzkumné pozornosti.

Zkoumanému souboru prací dominují studie vedené kvantitativně. Ty jsou spíše vhodné k potvrzování hypotéz než k exploraci a generování poznání nezatíženého současnými znalostmi tématu. Další výzkum by proto měl dbát na zastoupení kvalitativně, případně experimentálně vedených projektů.

Budoucí výzkum online hazardního hraní by se měl snažit vyhnout řadě neduhů, s nimiž se výzkum hazardního hraní potýká dlouhodobě. Patří mezi ně odkázanost na self-reports hráčů a sebevýběr participantů. Nereprezentativnost vzorku uvádí jako svůj limit řada zkoumaných studií (viz *tabulka 1*). Oba problémy přitom elegantně řeší například studie LaPlanteho et al. (2014), která pracuje s daty poskytnutými sázkovou kancelář. Vzniká tak možnost sledovat reálné akce na účtech.

Další výzkum by měl také sledovat a diskutovat možné intervenující proměnné, což bylo v zařazených studiích číne- no nedostatečně. Jedná se zejména o gender, věk, typ hry, šířku a hloubku participace a užití diagnostické metody.

Zásadním a nepřilíš reflektovaným problémem, který musí budoucí studie sofistikovaně řešit, je absentující či nejasné definování skupin online a offline hráčů a nejednotný způsob jejich rozlišení (viz *tabulka 1*). Stejně označení „online (či offline) hráči“ tak mohou nést skupiny definované různě, což značně komplikuje činění závěrů z dostupných výzkumných poznatků. Rigoróznější definování vzorku by tomu mělo předcházet. Výzkumy navíc naznačují, že populace pouze online hrajících hráčů se významně liší od skupiny participující v obou prostředích (5; 10). Jedno z možných řešení ukazuje studie 13, která hráče dělí na offline, online a mix – hráče participující v obou prostředích.

● 4 / 3 Limity práce

Devizu a zároveň limit práce představuje inkluzivní kritérium č. 5, které odfiltrovalo studie, jež nepracují se vzorkem složeným z hazardních hráčů participujících v obou prostředích. Cílem opatření bylo minimalizovat možný vliv rozličného kulturního kontextu na výsledky dílčích studií. Zařazena tak byla pouze část prací zabývajících se online hraním. Řada dalších však byla součástí diskuse.

Rozsah práce neumožnil věnovat více prostoru uvažování vlivu dílčích charakteristik vzorků zkoumaných studií, včetně kontextu jejich sociokulturního původu. Je přitom známo, že podoba regulace hazardních her a zvyklostí v zemích, kde byly studie realizovány, je rozličná (Volberg & Williams, 2014). To s sebou přináší omezení pro integrovatelnost výsledků a jejich zobecnitelnost.

● 5 ZÁVĚR

Primárním cílem práce bylo nabídnout přehled aktuálních výzkumných zjištění a ověřit, případně vysvětlit vyšší rizikovitost online hazardního hraní. Vedlejším cílem bylo poukázat na rezervy a načrtnout možný směr dalšího výzkumu v dané oblasti.

Ke splnění těchto cílů posloužilo 14 studií publikovaných v recenzovaných časopisech od roku 2005, které se tématem výzkumně zabývají a jejichž vzorek se sestává z online i offline hráčů. Vyšší prevalence problémových hráčů v populaci hrajících (i) online byla podrobně diskutována a osvětlována. Zároveň byla v rámci diskuse pojmenována řada faktorů, s nimiž by budoucí výzkumy věnující se online hraní měly pracovat, včetně poukázání na možná řešení.

Konflikt zájmů: Autor práce prohlašuje, že není v žádném konfliktu zájmů.

Conflict of interest: No conflict of interest.

LITERATURA / REFERENCES

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Ariyabuddhiphongs, V. (2012). Adolescent gambling: A narrative review of behavior and its predictors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11, 97–109. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-012-9401-6>.
- Back, K., Lee, C. & Stinchfield, R. (2011). Gambling motivation and passion: A comparison study of recreational and pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 27, pp. 355–370. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-010-9212-2>.
- Binde, P. (2011). What are the most harmful forms of gambling? Analyzing problem gambling prevalence surveys. *University of Gothenburg: Center for Public Sector Research*. Retrieved from: https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/26165/1/gupea_2077_26165_1.pdf.
- Blaszczynski, A. & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499.
- Bradley, Z. (2009). Because it's free poker! A qualitative analysis of free Texas hold'em poker tournaments. *Journal of Offender Rehabilitation*, 48, 402–415.
- Cole, T., Barrett, D. & Griffiths, M. (2011). Social facilitation in online and offline gambling: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 240–247. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-010-9281-6>.
- Corney, R. & Davis, J. (2010). Female frequent Internet gamblers: A qualitative study investigating the role of family, social situation and work. *Community, Work*, vol. 13(issue 3), pp. 291–309. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13668803.2010.488088>.
- Cotte, J. & Latour, K. A. (2009). Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research*, 35, 742–758.

- Derevensky, J. (2007). Youth gambling and problem gambling: Another high risk behavior. *McGill University: International Centre for Youth Gambling Problems and High Risk Behaviors*. Retrieved from: <http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Publications/2007/Brazil1.pdf>.
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A. & Hing, N. (2015). The interaction between gambling activities and modes of access: A comparison of Internet-only, land-based only, and mixed-mode gamblers. *Addictive behaviors*, *41*, 34–40.
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R. & Blaszczynski, A. (2013). The impact of internet gambling on gambling problems: A comparison of moderate-risk and problem Internet and non-Internet gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, *27*, 1092–1101.
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. & Blaszczynski, A. (2015). How the Internet is changing gambling: Findings from an Australian prevalence survey. *Journal of Gambling Studies*, *31*, 1–15. doi:10.1007/s10899-013-9404-7.
- Gainsbury, S., Wood, R., Russell, A., Hing, N. & Blaszczynski, A. (2012). A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behavior*, *28*, 1388–1398. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.024>.
- Garcia, A., Blaszczynski, A. (2006). *Dissociation and problem gambling: A critical overview current issues related to dissociation*. Melbourne: Australian Gaming Council Ltd.
- Giacomassi, D., Stitt, B., & Nichols, M. (2006). Motives and methods of under-age casino gamblers. *Journal of Gambling Studies*, *22*, 413-426. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-006-9026-4>.
- Griffiths, M. & Barnes, A. (2008). Internet gambling: An online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *6*, 194–204. DOI: 10.1007/s11469-007-9083-7.
- Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. & Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, *10*(1), 27–39.
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K. & Erens, B. (2009). Socio-demographic correlates of internet gambling: Findings from the 2007 British gambling prevalence survey. *CyberPsychology & Behavior*, *12*, 199–202.
- Jackson, A. C., Dowling, N., Thomas, S. A., Bond, L. & Patton, G. (2008). Adolescent gambling behaviour and attitudes: A prevalence study and correlates in an Australian population. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *6*, 325–352.
- Jacobs, D. F. (1988). Evidence for a common dissociative-like reaction among addicts. *Journal of Gambling Behavior*, *4*, 27–37.
- Jiménez-Murcia, S., Stinchfield, R., Fernández-Aranda, F., Santamaría, J. J., Penelo, E., Granero, R., . . . Menchón, J. M. (2011). Are online pathological gamblers different from non-online pathological gamblers on demographics, gambling problem severity, psychopathology and personality characteristics? *International Gambling Studies*, *11*, 325–337.
- Kairouz, S., Paradis, C. & Nadeau, L. (2012). Are online gamblers more at risk than offline gamblers? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *15*, 175–180. DOI: 10.1089/cyber.2011.0260.
- Kalischuk, R. (2010). Cocreating life pathways: Problem gambling and its impact on families. *The Family Journal*, *18*, 7–17. DOI: 10.1177/1066480709357898.
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E. & Gray, H. M. (2014). Breadth and depth involvement: Understanding Internet gambling involvement and its relationship to gambling problems. *Psychology of Addictive Behaviors*, *28*, 396–403.
- Lesieur, H. & Custer, R. (1984). Pathological gambling: Roots, phases, and treatment. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, *474*, 146–156. DOI: 10.1177/0002716284474001013.
- Licehammerová, Š. (2016). Online hazardní hraní. In: L. Blinka (ed.), *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing.
- MarketLine. (February, 2015). Online gambling in Europe. Retrieved from: <http://www.reportlinker.com/p03711791-summary/Online-Gambling-in-Europe-MarketLine.html>.
- MarketLine. (February, 2016). Global Online Gambling. Retrieved from: <http://www.marketresearch.com/MarketLine-v3883/Global-Online-Gambling-9912748/>.
- McCormack, A. & Griffiths, M. (2011). The effects of problem gambling on quality of life and wellbeing: A qualitative comparison of online and offline problem gamblers. *Gambling Research: Journal of the National Association for Gambling Studies (Australia)*, *23*, 63–81.
- McCormack, A. & Griffiths, M. D. (2012). Motivating and inhibiting factors in online gambling behaviour: A grounded theory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *10*, 39–53. doi:10.1007/s11469-010-9300-7.
- Mezinárodní zdravotnická organizace. (1992). *Mezinárodní klasifikace nemocí – 10. revize: Duševní poruchy a poruchy chování: Popisy klinických příznaků a diagnostická vodítka*. Praha: Psychiatrické centrum.
- Ministerstvo financí ČR. (2010–2015). *Hodnocení a přehled výsledků provozování loterií a jiných podobných her za rok 2010–2015*. Retrieved from: <http://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/loterie-a-sazkove-hry/vysledky-z-provozovani-loterii>.
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J. & Altman, D. G. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *Annals of internal medicine*, *151*, 264–269.
- Mravčík, V., Černý, J., Leštinová, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Licehammerová, Š., . . . Kocarevová, V. (2014). *Hazardní hraní v České republice a jeho dopady*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti. (2015). *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2014*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Neal, P., Delfabbro, P. & O’Neil, M. (2005). Problem gambling and harm: Towards a national definition. *The SA Centre for Economic Studies with the Department of Psychology, University of Adelaide*. Retrieved from: <http://www.adelaide.edu.au/saces/gambling/publications/ProblemGamblingAndHarmTowardNationalDefinition.pdf>.
- Porter, J., Ungar, J., Frisch, G. R. & Chopra, R. (2004). Loneliness and life dissatisfaction in gamblers. *Journal of Gambling Issues*, *11*. doi: 10.4309/jgi.2004.11.14.
- Redondo, I. (2015). Assessing the risks associated with online lottery and casino gambling: A comparative analysis of players’ individual characteristics and types of gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *13*, 584–596.
- Ricketts, T. & Macaskill, A. (2003). Gambling as emotion management: Developing a grounded theory of problem gambling. *Addiction Research & Theory*, *11*, 383–400. DOI: 10.1080/1606635031000062074.
- Ross, C. A., Joshi, S. & Currie, R. (1990). Dissociative experiences in the general population. *American Journal of Psychiatry*, *147*, 1547–1552.
- Sevigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M. F. & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: misleading payout rates during the „demo” period. *Computers in Human Behavior*, *21*, 153–158.
- Shead, N. W., Derevensky, J. L. & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International journal of adolescent medicine and health*, *22*, 39–59.
- Shead, N. W. & Hodgins, D. C. (2009). Affect-regulation expectancies among gamblers. *Journal of Gambling Studies*, *25*, 357–375.
- Stevens, M. & Young, M. (2010). Who plays what? Participation profiles in chance versus skill-based gambling. *Journal of Gambling Studies*, *26*, 89–103. DOI: 10.1007/s10899-009-9143-y.
- Thomas, A., 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*, 88–101. DOI: 10.1007/s11469-009-9256-7.
- 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*, 273–290. DOI: 10.1080/13668803.2010.488107.

- Volberg, R. A. & Williams, R. J. (2014). Epidemiology: An international perspective. In: Richard, D. C. S., Blaszczynski, A. & Nower, L. (Eds.), *The Wiley-Blackwell Handbook of Disordered Gambling*. Chichester: John Wiley & Sons, Ltd.
- Wardle, H. (2007). *British gambling prevalence survey 2007*. The Stationery Office.
- Weed, M. E. (2005). Research synthesis in sport management: Dealing with 'chaos in the brickyard'. *European Sport Management Quarterly*, 5, 77–90.
- Will, S., Derevensky, J. & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International journal of adolescent medicine and health*, 22, 39–58.
- Williams, R. J., Volberg, R. A. & Stevens, R. M. G. (2012). *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Retrieved from: <http://hdl.handle.net/10133/3068>.
- Wood, R. & Griffiths, M. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology & Psychotherapy: Theory, Research & Practice*, 80, 107–125.
- Wood, R. T., Williams R. J. (2007). Problem gambling on the internet: implications for internet gambling policy in North America. *New Media & Society*, 9, 520–542.
- Wood, R. T., Williams, R. J. & Lawton, P. K. (2007). *Why do Internet gamblers prefer online versus land-based venues? Some preliminary findings and implications*. University of Lethbridge: Centre for Addiction and Mental Health. Retrieved from: <https://www.uleth.ca/dspace/handle/10133/375?show=full>.

> kouření **zabíjí**

Národní stránky pro podporu odvykání kouření

- > informace o rizicích kouření
- > rady a tipy jak přestat kouřit
- > kontakty na poradenské a léčebné programy
- > národní linka pro odvykání kouření
800 35 00 00, po–pá 10–18 hodin

koureni-zabiji.cz

NÁRODNÍ STRÁNKY PRO PODPORU
ODVYKÁNÍ KOUŘENÍ



Národní monitorovací
středisko pro drogy
a závislosti