



Patologické hráčství



Statistické údaje ČR

Výchozí stav:

- 7,5-11 automatů na 10 tis. obyv. – nejvíce v příhraničních oblastech
- 437 kasín
- herny s tendencí k poklesu po r. 2011
- 2000 patol. hráčů ročně léčených = zlomek postižených

Příčiny rozšíření hraní

- Dostupnost
- Masovost
- Chabá kontrolovatelnost
- Nízká informovanost o možných důsledcích
- Umožnění reklamy hazardu
- Akcent na materiální hodnoty

Motivy

Prvotní motiv:

- Zvědavost
- Snaha o bezpracný zisk

Při opakovaných kontaktech:

- Získání prohraných financí
- Společný znak je ambivalentní zážitek příjemnosti a nepříjemnosti (od napětí, příjemného vzrušení, přes nervozitu, zlost, apatii)

Definice

Patol. hráčství dle MKN 10

- Časté opakované epizody hráčství, které dominují v životě jedince a vedou k poškození sociálních, pracovních, materiálních a rodinných hodnot a k zadlužení

Dg.kritéria dle MKN 10

- V období 1 roka dvě nebo více epizod hraní
- Tyto epizody neznamenají pro hráče nijaký zisk ale trvají navzdory osobní nepohodě a narušování fungování v každodenním životě
- Jedinec popisuje těžko kontrolovatelné intenzivní nutkání ke hře, které subj.není schopen zastavit vůlí
- Je zaujatý myšlenkami na hru, nebo představami o okolnostech spojených s hrou

Dg.kritéria DSM-IV

- Zaujetí hrou
- Potřeba hrát za pořád vyšší částky za účelem dosažení vzrušení
- Opakované neúspěšné pokusy kontrolovat, přerušit, nebo vzdát se hry
- Neklid, rozladěnost, podrážděnost při pokuse přerušit nebo vzdát se hry
- Hra jako způsob útěku od problémů nebo snaha zbavit se dysforické nálady
- Neutichající snaha vyrovnat ztráty
- Klamání k zakrytí rozsahu hráčství
- Nelegální činy (podvody, zpronevěry, krádeže) k financování hry
- Ohrožení nebo ztráta blízkých, práce, vzdělání, kariéry
- Spoléhání se na jiné že vyřeší důsledky hraní

Společné rysy s jinými poruchami návyků a impulzů

Pyromanie, kleptomanie, trichotylomanie

- Neschopnost odolat impulzu nebo pokušení udělat něco nebezpečné pro něj nebo okolí. Ví že je to společností odsuzované nebo nebezpečné
- Uvědomuje si narůstající napětí před uskutečněním
- Stav vzrušení nebo uspokojení v průběhu impulzivního jednání. Pocit uvolnění napětí je vnímán bezprostředně po jednání jako příjemný, ale následně nastupují výčitky svědomí nebo lítost.

Neurobiologické koreláty

Vztah s impulzivitou, extraverzí, senzacechtivostí:

- EEG: F a T abnormality
- Neurofyziol.testy: abnormality ve F laloku
- = Spojitost s impulzivitou a nepozorností podobnou jako u dětí s ADHD
- Narušený metabolismus serotoninového, noradrenalinového (vzrušivost, vyhledávání nového) a dopaminového (odměna) neurotransmitterového systému
- Genetické studie: dopaminové geny D2, D3, D4 souvisejí s kontrolou impulzů (gambling)

Rizikové skupiny

- Mladí (prům.věk začátků hraní v USA 12 let)
- Muži častěji než ženy
- Povolání exponovaná hazardem (číšníci, majitelé restaurací, krupiéři)
- Ti co mají volné finanční prostředky
- Ti co mají nedostatek financí

Psychologické aspekty gamblingu

- Převládá iluze kontroly hry, iracionálního myšlení a narušení systému víry ve výhru (předešlé hry ovlivní ty budoucí)
- V iluzi kontroly hraní se gambler pohybuje od přecenění svých schopností hrát až k přesvědčení že je hru schopen ovlivnit. Pod finančním tlakem považuje hru za jedinou možnost získání financí

Udržování hraní

● ● ● ●

Gambling je paradoxem ekonomických teorií - proč hrají když dlouhodobě mohou očekávat pouze ztrátu ?

- Subjektivní hodnota peněz se u gamblerů liší od skutečné, objektivní.
- Subjektivní hodnocení rizika gamblerem se neshoduje s objektivní pravděpodobností
- Gambleréři jsou velcí optimisti, žijí ve vysněném světě iluzí

Kognitivní distorze (iluze myšlení) hráčů

- Iluze o rychlém zbohatnutí
- Iluze o zajímavosti hry (objektivně tvrdá, jednotvárná a nesmyslná činnost bez odměny)
- Iluze že by mohl vyhrát nazpátek prohrané peníze (ať mi dá nazpátek alespoň to co jsem do něj vrazil..")
- Iluze že se hrou dá uniknout před neřešenými problémy
- Iluze o vlastní genialitě („jsem lepší než automat..")
- Iluze že má všechno pod kontrolou („mě se nemůže stát že bych zkrachoval..")
- Iluze že se nikdo nic nedozví
- Iluze o štědrých automatech a „Bohyni štěstí“ typu „dnes mám určitě svůj šťastný den..“

Osobnostní rysy hráče

- Bezstarostnost, egocentrismus, labilita, nezdrženlivost, nedbalost, lehkovážnost
- Náladovost, hyperaktivita, poruchy pozornosti
- V prožívání napětí, nespokojenost
- Zájmy soustředěny na bezprostředný úspěch
- Trpí pocity méněcennosti
- Touha rozhodovat o sobě naplňována skrz hazard

Charakteristiky hráče

- Špatný statistik
- Touží odložit špatné zprávy
- Víra že aktuální neúspěch se jen velmi nepravděpodobně zopakuje
- Víra v periodicitu štěstí – výhry
- Využívání relativní pravděpodobnosti
- Iluze že má hraní pod kontrolou
- Zvýšení přesvědčení pokračovat v hraní po výhrách
- Snaha být lepším
- Pamatování výher, ne proher
- Tendence připisovat prohry špatným náhodám

Negativní vliv hraní na osobnost hráče

- Vlivem pokračujícího gamblingu se stává uzavřenější, podrážděnější, neklidný
- Navzdory prohrám pořád sebevědomý, sobecký
- Mistr lží, výmluv a podvodů
- Na dně se lituje a propadá depresím, z problémů obviňuje okolí
- V pohodě se cítí jen když hraje
- Uniká před zodpovědností, je nezralý, snaží se dosahovat hodnoty bez větší námahy
- S výhrou se však nespokojí, riskuje dál než všechno prohraje

Jak provozovatelé manipulují s hráči ?

- Soustředění velkého množství automatů na jedno místo – hráč má možnost vybrat si „nejlepší“ vyzkoušením všech
- Světelné a zvukové efekty
- Parfumování okolí heren příjemnými vůněmi
- Namísto peněz vydávají žetony, hráč nevnímá výši prohry
- Možnost hrát do fin.mínusů, na úvěr, na kredit.kartu
- Možnost malých výher k získání pocitu dosažitelnosti velké výhry
- Reklama, zveřejňování max.možné výhry
- Poutání pozornosti na vítěze

Realita

- Lebowitz, statistik: Je úplně jedno zda hrajete nebo ne, šance máte stejné. Ale čím víc financí do hry hráč vloží, tím více ztratí...
- Když hráč vloží 1000 USD, pravděpodobnost výhry dalších 1000 USD je 1: 1 miliardě. Pravděpodobná návratnost je 65 %.
- Pravděpodobnost výhry Jack Potu 5000 USD v státě Minnesota je 1: 240 tis. (6x větší je pravděpodobnost zásahu bleskem)

„Nové“ závislosti

- Závislost na internetu: mobilní telefon, PC, tablet
 - závislost na sociálních sítích
- Závislost na nakupování: e-shopy, shopping
- Vsázky na zápasy na internetu
- Závislost na počítačových hrách

Společné příznaky závislostí spojených s internetem

- Preference virtuálního kontaktu před mezilidským
- Seberealizace, potvrzení vlastní hodnoty
- Tlak ke zkrácení času tráveného svou aktivitou nesou nelibě
- Utajování

Nevyhledávají odbornou péči