

PATOLOGICKÉ HRÁČSTVÍ - GAMBLING

Ženíl se ve 24 letech. Manželství bylo do doby, než začal hrát, spokojené, děti byly ve věku 9 a 4 roky. Postupně prohrál asi 100 000 Kč, manželka se rozvádí. Vzhledem k tomu, oč rodinu připravil, se nechce soudit o byt. nemá kde bydlet. (Výňatek z psychiatrického chorobopisu)

4.00 Vstávám, snídane

4.30 Odjezd do práce

13.00 Přivezli výplatu

13.30 Odcházím dřív z práce

15.00 Jsem před hernou dřív, aby mi někdo nevlezl na můj oblíbený automat.

16.00 Hernu otevírají

23.00 Hernu zavírají. Všechny peníze prohrané, když ne, sedám na půlnoční vlak a jedu do Prahy. Tam prohraju zbytek.

Druhý den jedu do práce vlakem načerno, protože nemám na jízdenku.

(Z deníku 22letého chorobného hráče, kterému se problém vymkl z rukou.)

Patologické hráčství je rozšiřující se forma závislosti, která má mnoho společných rysů se závislostí na alkoholu a na omamných a psychotropních látkách a stává se závažným psychosociálním problémem ve světě i u nás. Následující kapitolu tvoří především soubor názorů a výňatky z publikací MUDr. Karla Nešpora, primáře psychiatrické léčebny v Praze-Bohnicích: *Hazardní hra jako nemoc, Jak překonat problém s hazardní hrou.* (39, 40)

10.1 Co je patologické hráčství?

Patologické hráčství prohlásila Americká psychiatrická společnost v roce 1980 za medicínský problém. Pojem patologické hráčství se stal psychiatrickou diagnózou. Kromě tohoto termínu se neoficiálně užívá dalších označení, např. hazardní hráčství, naruživé hráčství, sociální, tj. společenské hráčství. V češtině se obsah vyjádření patologické hráčství kryje s označením hráčská vášeň.

Podobně jako je tomu v případě závislosti na alkoholu a jiných látkách, hraje i v případě této závislosti značnou roli struktura osobnosti. V případě anxiousní poruchy můžeme patologické hráčství chápat jako záležitost adaptační - jde o způsob ventilování tenze.

Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které v životě hráče dominuje na úkor sociálních, materiálních, rodinných a pracovních hodnot a závazků.

Lidé trpící touto poruchou mohou riskovat své zaměstnání, velmi se zadlužit a lhát nebo porušovat zákon, aby získali peníze nebo unikli placení dluhů.

Postižení popisují intenzivní puzení ke hře, které lze těžko ovládnout, spolu se zaujetím myšlenkami a představami hraní a okolností, které tuto činnost doprovázejí. Toto zaujetí a puzení se často zvyšuje v obdobích stresu.

Kritéria pro stanovení diagnózy patologického hráčství jsou kvalitativní a kvantitativní. Pokud jde o posuzování kvantitativní, je to především problém peněz – částky, o kterou se hraje. Zásadní rozdíl mezi normou a patologií je však vztah k penězům. Běžný hráč hraje, když peníze má, avšak závislý hráč hraje přesto, že peníze nemá (chce je vyhrát). Kvalitativní kritérium souvisí s otázkou, co je to hra. Hra je dialog s prostředím, který obsahuje prvek experimentování s lidmi a se svými schopnostmi. Hra má svůj model a svou logiku, ale závislý hráč přestává logiku vnímat, hraní ho pohlcuje. Tak dochází k tomu, že hráč si neuvědomuje ztráty.

10.2 Co se hraje? Formy patologického hráčství

Patologické hráčství může mít mnoho forem. Hranice mezi hazardní a nehazardní hrou je velmi neostrá. Táž hra může být hazardní, hraje-li se o peníze (nebo jiný majetek), a nehazardní, hraná “jen tak”.

Mezi nejstarší známou hazardní hru patří **hra v kostky** známá ze starověké Indie. V Evropě ji hráli vojáci římských legií i jejich následovníci v pozdějších stoletích.

Karetní hry mají svůj původ ve 12. století a pocházejí z Číny. Ne každá karetní hra je hazardní, ale hazardní karetní hry jsou rozšířeny. O tom, jak lživé je přísloví “Komu karty v ruce šustí, toho štěstí neopustí”, by mohly vyprávět celé generace hazardních hráčů v Čechách, na Moravě, ve Slezsku - i jejich rodiny. Velmi nebezpečná je kombinace karetní hry a alkoholu. Ten totiž může u hráče otupit zbytky zdravého rozumu. Problémy s hrou ho přivedou k dalšímu pití. Výsledkem bývá kombinovaná závislost.

Kasina jsou pro širší vrstvy méně přitažlivá, jsou však velmi nebezpečná. Velká výhra může rychle “nastartovat” chorobný návyk a ne jeden návštěvník kasina skončil sebevraždou. Počet kasin v ČR vzrůstá a mezi klienty psychiatrických léčeben se setkáváme i s patologickými hráči rulety.

Mezi další formy hazardních her patří **sportovní sázky** (zejména “na koníčky”), **skořápky** aj.

Jednoznačně nejnebezpečnější hazardní hrou v současnosti je **hra zprostředkovaná výherními automaty**. Lidem, kteří v jejich blikavé společnosti tráví svůj čas, se neoficiálně říká “**gambleři**”. Hráčství je nazýváno “**gambling**”.

Po listopadu roku 1989 tato forma hazardní hry jednoznačně převládá. Automaty mohou být buď zábavní, nebo tzv. výherní. U zábavních automatů si hráč kupuje čas. O hazardní hru se tedy vlastně nejedná. U tzv. **výherních** (přesnější název by byl proherních) automatů si zákazník kupuje možnost výhry. Jde tedy jasně o hazardní hru. Výherní automaty se ještě někdy dělí na “lehké” a

“těžké” podle výše vkladu a podle toho, jak vysoký obnos může hráč vyhrát. Toto dělení je z mnoha důvodů iluzorní. To, co je pro jednoho malá prohra, může být pro jiného katastrofa. Navíc konstrukce některých automatů umožňuje vyměnit program, takže se z “lehkého” může obratem ruky stát “těžký”.

Výherní automat je vlastně počítač, mající ve svém programu matematický model hry. Grafické prvky na obrazovce nebo na kotoučcích jsou jen jakýmsi ukazatelem stavu, ve kterém se počítač nachází. V jaké poloze se kotouče zastaví, tedy nezáleží na náhodě, ale na úvaze počítače. Každý výherní stroj prochází zkušebnou, garantující formou osvědčení, že přístroj vyhovuje zákonům o hrách a loteriích. Tento zákon stanoví podmínky, že cena jedné hry nesmí být vyšší než dvě koruny a maximální možná výhra z jedné hry může být nejvýše 300 Kč. (Nevztahuje se na kasinové stroje.) Přitom výherní podíl musí být nastaven v rozmezí 60 – 80 %.

Potíž je v tom, že výherní automaty mají prakticky vždy dvě herní úrovně. Základní hra striktně dodržuje zákon. Ale gambler má možnost již jednou vyhrané body ponechat ve hře a znovu si je “přisadit” do tzv. rizikové hry, kam vstupuje na vlastní žádost a v níž se možnost výhry zvyšuje. A zde je právě ono podstatné: jestliže na spodní úrovni stroj dává, v rizikové hře své dávání kompenzuje! V tom tkví podstata hazardu: zpočátku hráč spíše vyhrává, ale posléze – když hře propadne – prohrává častěji a vyšší částky, takže se ocitne v dlužích.

Do programu jsou zabudovány logické obvody, které porovnávají skutečnou výhernost s povolenou, ale není ničím stanoveno, po jak velkých diferencích provedou korekci. Ovšem v kroku sto tisíc her musí být alespoň šedesát tisíc výher. Některé modernější přístroje mají možnost zásahu několika mikropřepínačů po dvou procentech směrem vzhůru. To zvyšuje atraktivitu přístroje na trhu. Přitom ale výhernost neznamená podíl vhozených a vyplacených peněz. Je to jen poměr výher k celkovému počtu.

Tržba závisí na chování gamblera. Při hře se projevuje gamblerova ambivalence k penězům, u patologického hráčství tak významná: gambler si chce potvrdit to, co si pouze přeje.

Na základě zkušeností s hrou na automatech byla zformulována **kvalitativní kritéria diagnózy patologického hráčství**:

1. Progresivita je základním kritériem. Na počátku je kontakt s přístrojem a jeho programem. Při závislosti nastupuje ochota riskovat kariéru, peníze, rodinu...
2. Nejsou respektovány meze přijatelných ztrát. Jestliže člověk hře propadne, půjčuje si peníze na další hru.
3. Impulzivita. Je zvlášť výrazná při hře s výherními automaty. (Např. hráč doma uslyší při vysílání rozhlasové hry znělku automatu - a odejde hrát. Přitom otázka izolace je řešením jen částečným. Izolací může být hospitalizace, ale ta nemůže trvat po zbytek života.)
4. Ambivalence k penězům. Hráč je vázán na hru, nikoli na touhu po penězích.

5. Otázka dluhů a krádeží. V patologickém hráčství převažuje nenásilný způsob získávání peněz. Neobjevují se loupežná přepadení. Násilí v tomto smyslu jsou však vystaveni bližní postiženého.
6. Mezi závislými je mnohem častější zastoupení mužů než žen.

Některé závislosti moderní doby:

Na práci - workoholismus

Typický workoholík pracuje až 18 hodin denně s maximálním nasazením. Potřebuje si dokázat, že je dobrý, že je někdo, a netuší, co se děje doma. Stačí mu, když domů přinese peníze.

Na elektronické poště

Asi šest procent Američanů trpí nutkáním kontrolovat svojí poštu. Blikající ikona spouští u závislého pocit napětí a vzrušení spojený s očekáváním, od koho je zpráva a čeho se bude týkat. Když nemůže e-maily prohlížet, je nervózní, napjatý nebo utlumený.

Chorobné nakupování

Stává se problémem hlavně v posledních 15 letech. Výzkumy ukazují, že víc než polovina „shopaholiků“ vyráží nakupovat ve stavu deprese, nakupování jim přináší euforii. Nakupující si koupí často víc, než si mohou dovolit nebo potřebují. Po nákupu cítí ujit výčitky svědomí.

Na Internetu

Až dvě třetiny amerických dětí ve věku 12 až 17 let hrají hazardní hry na Internetu. Druhé nejčastěji navštěvované stránky jsou pornografické. Vzrušení ze hry, napětí ze seznamování s cizími lidmi, vybití sexuálního pudu prostřednictvím virtuálního světa bývají odměnou.

Jak reaguje mozek?

Studie mozkové aktivity ukázaly. Že i v mozku gamblera a člověka závislého třeba na kokainu se odehrávají velice podobné pochody. Drogy a nutkavé chování mají podobný dopad na dopaminový okruh odměn v našem mozku - což je právě zásadní krok na cestě k závislosti. Drogy způsobují vyplavování dopaminu, člověk se cítí krásně. Stejně reaguje mozek u závislých třeba na zapnutí počítače.. Droga, počítač, hrací automat postupně ovládají mozek zcela. Člověku již nic jiného nepřináší potěšení...

Měřítkem, zda jde o patologickou závislost, může být, zda nás tento vztah poškozují. Veškerý volný čas můžeme věnovat i koníčkům, jde o to, zda nám tento vztah něco bere, nebo zda nám škodí.

Stále více odborníků poukazuje na to, že není vinna jen naše biologie, ale také naše (konzumní) společnost. Pracovníci z newyorského Centra pro on-line závislosti odhadují, že pět až deset procent americké populace má i závislost na internetu, ať už je to on-line hazard, chatování, e-mailování. Někteří vědci předvídají, že (počítačové) gamblerství může být brzy problémem desetiny Američanů.

Téměř každý z nás se může stát závislým, záleží na načasování, expozici, dědičných a osobnostních předpokladech a dalších okolnostech. Proč se i někteří lidé stanou závislými, zatím co jiní se mohou bezpečně ponořit do určité činnosti, dosud není jasné. Tyto nelátkové závislosti budou v průběhu příštích let narůstat.

Podobně jako u látkových závislostí se setkáváme s; „abstinenční příznaky" v případě nedostatku či nedostupnosti předmětu závislosti: Výkyvy nálad, rozčilení, nevolnost, žaludeční křeče, pocení, bolesti hlavy, úzkosti, deprese, halucinace, pocení a další projevy.

Situace v České republice

Každý občan Česka starší 18 let utratí na hazardních hrách, loteriích či kurzových sázkách 11 650 korun. Za uplynulých patnáct let tak vzrostla částka, kterou spolykají hrací automaty, loterie, kurzové sázky nebo kasina, na takřka čtyřnásobek. V roce 2006 Češi oficiálně prosázeli přes 98 mld Kč, vzrůstající trend pokračuje. Neoficiální odhad je 150-300 mld Kč.

V přepočtu výdajů na jednoho obyvatele se Češi vyšvihli na čelní místo ve střední Evropě a konkurovat jim mohou jen Maďaři. Česko již bývá nazýváno „rájem hazardu“ a přirovnáváno k Las Vegas. Má nejvyšší počet kasin a dalších podniků na počet obyvatel z celé EU. V ČR působí v této oblasti téměř 600 firem ve starých zemích EU (EU 15) průměrně 300 v jedné zemi.

Zhruba tři čtvrtiny z prosázených peněz dostanou sázející zpět v podobě výher, zbytek odevzdají provozovatelům hazardních her či sázkovým kancelářím, kteří pak z čistého výtěžku odvádějí státu, obcím či na obecně prospěšné účely zákonem stanovený odvod.

(Za rok 2007 7 mld Kč.)

Za těmito průměry se však skrývají i slovky a tisíce zruinovaných patologických hráčů a rozvrácených rodin, v neposlední řadě i závažná trestná činnost. Každoročně se zvyšují počty gamblersů, kteří podstupují náročná odvykací léčení na psychiatrických klinikách. Roční „škody“ se odhadují na 28-30 mld Kč. Většina z prosázených peněz končí ve výherních hracích automatech a jejich následovnicích - videotermínálech, na nichž lze prohrát výplatu za desítky minut.

Pokud by všechny automaty a terminály byly obsazeny hráči, mohlo by najednou hrát kolem 60 000 osob.

Ještě v roce 1992 bylo v provozu jen kolem 20 000 výherních (přesněji řečeno: proherních) automatů. Jiným domácím fenoménem jsou sportovní kurzové sázky.

Sázen se tak vyvinulo v nové průmyslové odvětví s desítkami tisíc zaměstnanců.

Kurzové sázky po internetu jsou u nás sice stále nelegální a ministerstvo financí s jejich povolením nepočítá, ale velké zahraniční společnosti je u nás stále organizují.

Zákon upravující pořádání loterií a jiných podobných her platí již od roku 1990 a přes určité zpřísnění podmínek v několika novelizacích zdaleka nestačí držet krok s bouřivým rozvojem, jímž toto odvětví prochází. O jeho další novelizaci se nyní hovoří hlavně v souvislosti s tzv. videoterminály a s internetovými sázením. U něj odhady hovoří o dalších prosázených miliardách mimo kontrolu státu.

Jak Češi sázejí (Zdroj MF, ČSU)

	1993	1998	2003	2006
Celkový objem sázek (mld Kč)	23.93	47.51	77.99	98.09
Z toho výhry (mld Kč)	16,57	33.44	59.09	76,20
Rozdíl (mld Kč)	7,36	14,07	18.09	21,89
Průměr na ob. (st.18 let) (Kč)	3 070	5 880	9 440	11 650

Kolik prosázeli Češi v roce 2005

Celkem 90,7 miliardy Kč

Z toho: 7,3 miliardy SAZKA

11,0 miliard ostatní sportovní sázky

0,2 miliardy BINGO

10,1 miliardy kasina

50,1 miliardy hrací automaty

12,0 miliard technické hry (internet, hry po telefonu aj.)

10.3 Kdo je nejvíce ohrožen?

Někteří odborníci věří, že jednou z příčin vzniku chorobného hráčství je nedostatek endorfinů v mozku. Jsou to látky, které si tělo vyrábí samo a které navozují pocit libosti. Svě tělo můžeme přimět přirozeným způsobem vylučovat endorfiny tělesným pohybem a přiměřeným cvičením.

Jiní teoretici tvrdí, že na vzniku chorobného hráčství se podílí nižší aktivita serotoninového systému v mozku.

Chemie mozku však není rozhodně jedinou příčinou. Mozky lidí se za posledních pár let příliš nezměnily, ale chorobných hráčů velice přibýlo, protože se neobyčejně zvýšila dostupnost hazardních her.

Rizikovým faktorem je samozřejmě osobnost hráče. Úzkostní lidé často hledají ve hře uvolnění, hyperaktivní děti se dokáží při hře podivuhodně soustředit.

Vyhledávání rizika je typické pro mladé lidi, zejména pro mladé muže, i když mezi patologickými hráči najdeme i staré lidi a ženy.

Rizikem jsou i některé sociální události (nezaměstnanost, neúspěch ve škole, nemoc) a některá povolání (majitelé a zaměstnanci restaurací, heren).

10.4. Kariéra patologického hráče ("Cesta do pekel a nazpátek")

Ve vývoji patologického hráče můžeme najít celkem 6 stadií. Tři sestupná, kdy se závislost prohlubuje a tři vzestupná, pokud dojde k obratu.

Stadium výher

Jako mnoho jiných problémů i patologická hra začíná nenápadně. Hraní zprvu nepřináší větší problémy. Časté jsou fantazie o velké výhře. Neštěstím, které celý průběh podstatně urychluje, bývá skutečná velká výhra. Hráč touží výhru zopakovat, vyhrát ještě více. Má růžové představy a hýří optimismem, pro který nejsou důvody. Zvyšuje sázky a hraje častěji. Jestliže začínal hrát ve společnosti, přechází k osamělé hře. Často se chlubí, že vyhrál, i když to nemusí být pravda.

Stadium prohrávání

V této fázi už většinou jde o patologické hráčství. Postižený myslí hlavně na hraní a s hrou nedokáže přestat. Dlouhá období prohrávání mohou být střídána pokusy hru regulovat nebo s ní přestat. Hru už často financuje z půjčených peněz. Své hraní skrývá před rodinou a blízkými lidmi. Začíná se chovat ke druhým bezohledně. Splácení dluhů odkládá a vypůjčuje si znovu větší částky peněz. Zanedbává zaměstnání, neboť má na svou práci čím dál tím méně času a energie. Rodinný život v této fázi je nešťastný. Člověk, který dospěl až sem, se stává neklidný, podrážděný a uzavřený. Zanedbává své zdraví. Přestává být schopen splácet dluhy. Může se snažit získávat peníze nezákonně.

Stadium zoufalství

Pověst hráče je poškozena. Přichází soudní jednání, podmíněné nebo nepodmíněné tresty, odcizení od rodiny i přátel, osamělost. Stále více času tráví hráč hrou nebo fantaziemi o ní. Dále prohrává. Má tendenci obviňovat z odpovědnosti za své neštěstí druhé. Lituje se, propadá depresi a beznaději. Výčitky svědomí, bez konkrétních kroků ke změně, mu nijak nepomáhají, spíše jeho stav zhoršují. Propadá panice. V této fázi se hráč může dopustit i závažnějších trestných činů. Typické jsou krádeže, zpronevěry, podvody. Rodiny se rozpadají. Většina hráčů v této fázi je už rozvedená. Někteří uvažují o sebevraždě nebo za sebou mají sebevražedné pokusy. Řada z nich se hroučí. Někteří se snaží uniknout k alkoholu nebo k jiným návykovým látkám. To jejich

situaci ještě zhoršuje. V době, kdy nehrají, sílí jejich neklid, podráždění. Jsou čím dál nešťastnější.

Doba, než se člověk stane patologickým hráčem, je různá, většinou jeden až tři roky. U dospívajících a dětí bývá průběh podstatně rychlejší. Někdy stačí několik týdnů nebo měsíců. Každý se nemusí dostat ze stadia výher až do stadia zoufalství. Čím dříve si hráč uvědomí nebezpečí a rozhodne se přestat s hrou, tím je to snazší a tím větší má naději, že se mu to podaří. Profesionální léčba může poctivou snahu o překonání problému podpořit a usnadnit cestu ke zdravému způsobu života. Pokud se to podaří, následují tři stadia uzdravování.

Stadium kritičnosti

Hráč poctivě hledá pomoc, postupně získává naději. Opouští svět fantazií a přijímá skutečnost. Přestává hrát. Začíná uvažovat odpovědně. Chladnokrevně provede svou finanční inventuru a sestaví plán splácení dluhů. Uvažuje jasněji. Je schopen lépe uspokojovat své skutečné potřeby, včetně duchovních. Začíná řešit problémy a správně se rozhoduje. Vrací se do zaměstnání.

Stadium znovuvytváření

Na základě svého finančního rozpočtu začíná splácet dluhy. Má jasné a konkrétní plány, jak postupně nahradit škody, které způsobil. Je více schopen přijímat své silné i slabé stránky. Vztahy v rodině se zlepšují. Bývalý hráč si nachází nové zájmy a záliby, postupně se mu vrací sebeúcta. Rodina a přátelé mu začínají více důvěřovat. Je schopen stanovit si kvalitní životní cíle. Pokud je třeba, dokáže řešit spory s úřady nebo soudy. Je trpělivější. Více času tráví s rodinou. Postupně se mu vrací klid.

Fáze růstu

Bývalý hráč se přestává zabývat myšlenkami na hru. Pohotově řeší problémy, které život přináší. Začíná chápat sám sebe a rozumět si. Začíná chápat druhé. Je schopen projevit druhým lidem náklonnost a pomáhat jim. Nachází nový způsob života.

10.5. Počítačové hry

Závislostí na počítačových hrách jsou ohroženy především děti ve věku okolo deseti let. Nebezpečí spočívá především v nenápadnosti, se kterou závislost vzniká, a v neinformovanosti veřejnosti.

Začínající závislost vypadá nevinně. Dítě nezlobí, nepotuluje se po ulicích, sedí hezky doma a rodiče se radují, jakého mají vzorného potomka. Díky vyspělé technice může hra dítě doprovázet na každém kroku například ve formě "Game boye", což je malý počítač do kapsy. Důsledky jsou však alarmující. Počítačové hry dětem předkládají pouze omezené spektrum způsobů komunikace. Dialog s

počítačem probíhá v podstatě jednostranně, a to na základě dat, která jsou v něm uložena. Vždy tedy reaguje již dopředu naprogramovanou odpovědí. V důsledku toho dochází u dítěte ke ztrátě schopnosti komunikace s okolím.

Dalším nebezpečím je ztráta obecného vnímání reality. V počítačových hrách je svět pouze imaginativní. Jejich hrdinové vlastní několik životů, a pokud je vyčerpají, mohou kdykoliv začít znovu. Mnoho z těchto her proklamuje násilí. Malé děti se realitě teprve učí, a nemají proto ještě dostatečně vyvinutou rozlišovací schopnost. Ve světě už byly zaznamenány případy, kdy dítě zranilo či dokonce zabilo člověka v domnění, že za chvíli zase obživne. V některých státech již proto existuje jakási cenzura, která stejně jako v případě filmové a televizní produkce posuzuje, zda je hra pro děti vhodná. Počítače mohou být drogou. Jedinci na nich závislí zatím sice nejsou klienty psychiatrických léčen, avšak podle mínění odborníků se jimi v blízké budoucnosti stanou. Týká se to především dětí, které dnes vyrůstají v závislosti na počítači. Důvodem však nebude jen ona závislost, ale celková neadaptabilita a neschopnost navazovat normální vztahy.

Závislost na počítačových hrách nehrozí jen mládeži, ale také dospělým.

10.6. Prevence

Patologické hráčství stejně jako závislosti na návykových látkách má mnoho příčin. Prevence musí zahrnovat širokou škálu aktivit – od zákazů až po nabídky a povzbuzování ke zdravému způsobu života. Má mnoho společného s protidrogovou prevencí, někdy je do ní přímo zahrnována.

Musí zahrnovat působení rodiny, školy, zaměstnavatelů, sdělovacích prostředků a dalších společenských institucí. Předpokládá informovanost, možnost omezení nabídky příležitostí hrát, dostatečnou nabídku zdravých aktivit pro závislé nebo ohrožené, možnost “první pomoci”, dlouhodobé terapie i podpory po vyléčení.

Mezi různé aktivity patří ve světě (u nás zatím neexistuje) i svépomocná organizace **Gamblers Anonymous**, založená v roce 1957 v USA po vzoru Anonymních alkoholiků. Organizace pracuje na stejných principech a podobnými metodami. Členové GA sestavili na základě vlastních zkušeností dotazník, který pomáhá diagnostikovat patologické hráče. Soubor následujících otázek zároveň dobře charakterizuje gambling a problémy s ním spojené a může tak být tečkou - nebo spíše vykřičníkem - za poslední kapitolou tohoto textu:

Dotazník na chorobné hráčství organizace Gamblers Anonymous

Chorobný hráč většinou odpoví kladně na sedm nebo více otázek.

1. *Ztrácíte často kvůli hře čas?*
2. *Učinila hra váš život doma nešťastný?*
3. *Poškodila hra vaši pověst?*
4. *Cítíte po hře výčitky svědomí?*

5. *Hrál jste někdy proto, abyste získal peníze, jimiž byste zaplatil dluhy nebo vyřešil finanční těžkosti?*
6. *Zmenšilo hraní vaši ctižádost a výkonnost?*
7. *Když prohrajete, máte pocit, že se musíte co nejdříve vrátit a vyhrát, co jste prohrál?*
8. *Když vyhrajete, máte silnou touhu se ke hře vrátit a vyhrát ještě víc?*
9. *Hrajete často tak dlouho, dokud neprohrajete poslední peníze?*
10. *Půjčil jste si někdy proto, abyste získal peníze na hru?*
11. *Prodal jste někdy něco, abyste získal peníze na hru?*
12. *Máte nechuť používat peníze ze hry pro normální účely?*
13. *Způsobilo hraní, že se nestaráte o prospěch rodiny?*
14. *Hrál jste někdy déle, než jste měl původně v úmyslu?*
15. *Hrál jste někdy, abyste unikl trápení a starostem?*
16. *Spáchal jste někdy nebo jste někdy uvažoval o spáchání nezákonného činu, abyste financoval hru?*
17. *Působí vám hraní potíže se spaním?*
18. *Vedou hádky, nespokojenost nebo zklamání k tomu, že ve vás vzniká touha hrát?*
19. *Když se na vás usměje štěstí, cítíte touhu to oslavit pár hodinami hry?*
20. *Uvažoval jste někdy o sebezničení v důsledku hraní?*