

UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE
FILOZOFICKÁ FAKULTA

**STEREOTYPIZÁCIA A STIGMA VOČI PROFESIONÁLNYM
HRÁČOM POKRU Z POHLADU HRÁČOV**

Bakalárska práca

2015

Tomáš Molčan

UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE
FILOZOFICKÁ FAKULTA

**STEREOTYPIZÁCIA A STIGMA VOČI PROFESIONÁLNYM
HRÁČOM POKRU Z POHLADU HRÁČOV**

Bakalárska práca

Študijný program: Psychológia (boPS)

Študijný odbor: 3.1.9 Psychológia

Školiace pracovisko: Katedra psychológie

Školiteľ: Mgr. Radoslav Blaho

Bratislava, 2015

Tomáš Molčan



8168214
9

Univerzita Komenského v Bratislave
Filozofická fakulta

ZADANIE ZÁVEREČNEJ PRÁCE

Meno a priezvisko študenta: Tomáš Molčan
Študijný program: psychológia (Jednoodborové štúdium, bakalársky I. st., denná forma)
Študijný odbor: 3.1.9. psychológia
Typ záverečnej práce: bakalárska
Jazyk záverečnej práce: slovenský
Sekundárny jazyk: anglický

Názov: Stereotypizácia a stigma voči profesionálnym hráčom pokru z perspektívy hráčov
Stereotypization and stigma towards professional poker players from the players' perspective

Školiteľ: Mgr. Radoslav Blaho
Katedra: FiF.KPs - Katedra psychológie
Vedúci katedry: doc. PhDr. Igor Brezina, CSc.
Dátum zadania: 30.10.2014

Dátum schválenia: 05.11.2014
doc. PhDr. Igor Brezina, CSc.
vedúci katedry

študent

Čestné vyhlásenie

Čestne vyhlasujem, že bakalársku prácu som vypracoval samostatne na základe konzultácií a s použitím uvedených zdrojov.

V Bratislave dňa 3. júla 2015.

Tomáš Molčan

Pod'akovanie

Týmto vyjadrujem svoje pod'akovanie svojmu školiteľovi, Mgr. Radoslavovi Blahovi, za cenné rady, usmerňovanie, pripomienky a dôveru, ktorú mi v rámci bakalárskej práce venoval. Vďaka patrí taktiež účastníkom nášho výskumu za ich neoceniteľnú participáciu na tejto práci. V neposlednom rade sa chcem pod'akovať všetkým, ktorí ma v písaní tejto práce podporovali a podieľali sa tak na jej vzniku, a to najmä mojim rodičom, priateľom, spolužiakom a známym z radu hráčov pokru.

Abstrakt

MOLČAN, Tomáš: Stereotypizácia a stigma voči profesionálnym hráčom pokru z pohľadu hráčov. [Bakalárska práca]. Univerzita Komenského v Bratislave. Filozofická fakulta; Katedra psychológie. – Školiteľ: Mgr. Radoslav Blaho. Stupeň odbornej kvalifikácie: bakalár. Bratislava: FiF UK, 2015. 48 s.

Naša práca sa zaoberá problematikou kartovej hry poker ako hlavnej zárobkovej činnosti. Cieľom práce je analýza pozície pokru v rámci hazardných hier, predstavenie profesionálneho hráča pokru a jeho osobnosti a skúmanie možnej existencie stereotypov a stigmatizácie voči profesionálnym hráčom pokru. V prvej zo štyroch častí práce predstavujeme hru poker, jej zákonitosti a psychologické aspekty. V druhej časti práce podrobujeme zaradenie pokru medzi hazardné hry kritickej analýze a s odvolaním sa na relevantnú literatúru ponúkame najsúčasnejšie pohľady odborníkov na túto tému. Úlohou tretej časti našej práce je predostrieť základnú charakteristiku profesionálneho hráča pokru a jeho osobnosti. Štvrtá, empirická časť obsahuje kvalitatívny výskum, v ktorom prostredníctvom analýzy rozhovorov s profesionálnymi hráčmi pokru preukazujeme existujúce stereotypy a stigma voči tejto časti obyvateľstva, ako aj negatívne dopady na ich osobnosť a psychiku, s konkrétnymi dôsledkami v ich správaní.

Kľúčové slová: Poker, Profesionálny hráč pokru, Stereotypizácia, Stigma.

Abstract

MOLČAN, Tomáš: Stereotypization and stigma towards professional poker players from the players' perspective. [Bachelor's thesis]. Comenius University in Bratislava. Faculty of Philosophy. Department of Psychology. – Tutor: Mgr. Radoslav Blaho. Qualification Degree: Bachelor. Bratislava: FiF UK, 2015. 48 s.

Our thesis deals with the issue of a family of card games known as poker being played as an occupation. The goal of the thesis is to analyse poker's position among gambling, to introduce a professional poker player and his personality and to examine potentially existing stereotypes and stigma against professional poker players. The first of four chapters of this thesis introduces poker as a card game and explains its principles and psychological aspects. In the second part of the thesis we critically examine the classification of poker as a gambling activity and referencing to relevant sources, we offer experts' current views on the issue. The objective of the third part of our thesis is to present the basic characterization of a professional poker player and his personality. The fourth, empirical part of our thesis contains a qualitative study, in which we, based on interviews with professional poker players, demonstrate the existing stereotypes and stigma against players with negative impacts on their personality and psychic that manifest in their behavior.

Key words: Poker, Professional poker player, Stereotypization, Stigma.

Predhovor

Naša práca sa venuje doposiaľ málo prebádanej problematike kartovej hry poker, fenoménu jeho profesionálneho hrania a sociálnym aspektom tejto netradičnej voľby zamestnania.

Cieľom práce je najskôr stručne oboznámiť jej čitateľov s hrou poker, ozrejmiť zákonitosti, ktorými sa hra riadi a analyzovať pozíciu pokru v rámci hazardných hier, s prihliadnutím na súčasné poznatky v tejto problematike. Ďalej si v práci dávame za cieľ zoznámiť čitateľa s profesionálnym hráčom pokru a jeho osobnosťou, charakterizovať tento pojem a prostredníctvom kvalitatívneho výskumu formou rozhovoru poukázať na existujúce stereotypy a stigmu, ktorú títo hráči vnímajú a ktorá negatívne ovplyvňuje ich život.

Motiváciou k napísaniu práve takejto práce je skutočnosť, že sami patríme medzi profesionálnych hráčov pokru a vnímame, že tento problém vo väčšej, či menšej miere zasahuje hráčov naprieč celou pokrovou komunitou. Sme presvedčení, že aktuálna situácia je spôsobená predovšetkým neinformovanosťou resp. zlou informovanosťou ľudí ohľadom pokru, a to z dôvodu nedostatku adekvátnych zdrojov. Výskum v tejto oblasti a vznik odborných publikácií zaoberajúcich sa touto témou je predmetom predovšetkým ostatných rokov a prebieha takmer výlučne v zahraničí.

Touto prácou sme sa rozhodli pokúsiť prispieť k osвете a zlepšeniu situácie, poskytujúc odborný zdroj úspešne obhajujúci poker voči snahe označiť ho za hazard a poukazujúci na skutočnosť, že profesionálni hráči pokru sú skrz skreslenú mienku spoločnosti o pokri ako hazardnej hry častokrát neprávom stavaní do problematických sociálnych situácií.

Obsah

Úvod.....	8
1 Poker.....	9
1.1 História pokru.....	9
1.2 Pravidlá pokru.....	10
1.3 Mechanizmy pokru.....	11
1.4 Psychológia pokru.....	12
1.4.1 Kategorizácia.....	12
1.4.2 Vplyv náhody ako rozhodujúci psychologický prvok.....	12
1.4.3 Porovnanie živej a internetovej hry z hľadiska psychológie.....	14
2 Poker v kontexte hazardných hier.....	16
2.1 Definícia hazardu.....	16
2.2 Poker ako hra založená na schopnostiach (game of skill).....	18
2.2.1 Výskumné zistenia.....	19
2.2.2 Legislatíva.....	21
2.3 Poker v porovnaní s hazardnými hrami.....	22
3 Profesionálny hráč pokru.....	24
3.1 Charakteristika profesionálneho hráča pokru.....	24
4 Výskum stereotypizácie a stigmy voči profesionálnym hráčom pokru.....	28
4.1 Cieľ výskumu.....	28
4.2 Výskumný súbor.....	29
4.2.1 Charakteristika výskumnej vzorky.....	29
4.3 Metóda zberu dát.....	30
4.4 Priebeh rozhovorov.....	30
4.5 Metóda analýzy dát.....	31
4.6 Etický aspekt.....	31
4.7 Analýza dát.....	32
4.8 Diskusia.....	42
Záver.....	43
Literatúra.....	45

Úvod

Hranie pokru je celospoločenský fenomén, ktorý sa v posledných desaťročiach stal populárnou aktivitou pre stále narastajúce množstvo hráčov, z ktorých časť sa tejto činnosti venuje profesionálne. Z odborného hľadiska je však táto téma stále výrazne nepreskúmaná. Rozhodli sme sa jej preto venovať v tejto práci, a to s dôrazom práve na skupinu hráčov, pre ktorých je poker primárnou zárobkovou činnosťou.

V rámci našej práce sme si dali za cieľ spochybnit' oprávnenosť klasifikácie pokru ako hazardnej hry, predstaviť profesionálneho hráča pokru a jeho osobnosť a empiricky poukázať na skutočnosť, že množstvo profesionálov sa v súčasnej spoločnosti cíti byť terčom stereotypov a stigmy zo strany verejnosti, s negatívnym dopadom na ich psychiku.

V prvej kapitole najskôr čitateľa stručne oboznamujeme s hrou poker, jej históriou, pravidlami a kľúčovými princípmi, na ktorých je mechanizmus celej hry postavený. Samostatná časť tejto kapitoly je taktiež venovaná opísaniu a vysvetleniu hlavných psychologických aspektov pokru a poukazuje na niektoré rozdiely medzi jeho profesionálnymi a rekreačnými hráčmi.

Predmetom druhej kapitoly posúdenie oprávnenosti zaradenia pokru medzi hazardné hry. Analyzujeme v nej definíciu hazardu, s odvolaním sa na viacerých autorov spochybňujeme jej správnosť a porovnávame poker s najpopulárnejšími formami hazardných hier vo svete, poukazujúc na podľa nás diametrálne rozdiely medzi nimi a pokrom.

Tretia časť práce sa snaží definovať profesionálneho hráča pokru a charakterizovať ho z hľadiska rozhodovania, špecifik jeho osobnosti a z psychologického hľadiska všeobecne.

Záverečná, štvrtá časť práce patrí empirickému pozorovaniu tejto problematiky. Prostredníctvom neho sme formou pološtrukturovaného rozhovoru získavali cenné informácie a subjektívne skúsenosti priamo od profesionálnych hráčov pokru na tému vnímanej stereotypizácie a stigmy voči nim zo strany verejnosti a vplyvu tohto fenoménu na ich život.

1 Poker

Poker je vetva kartových hier hraná s tzv. žolíkovými kartami, v ktorej je hlavným cieľom každej partie získanie stávkami hráčov nahromadeného banku nazývaného „pot.“ Tento cieľ je dosiahnutý vytvorením najsilnejšej kombinácie kariet (hand) spomedzi zúčastnených hráčov (Harroch, Krieger, 2000). V nasledujúcich riadkoch stručne zosumarizujeme históriu tejto hry, bližšie vysvetlíme základné pravidlá spoločné pre všetky varianty pokru a predostrieme základné charakteristiky pokru a mechanizmy, na ktorých poker stojí.

Predtým však považujeme za dôležité zdôrazniť, že pokým existujú formy pokru, ktoré sú hrané proti kasínu, či už vo forme automatu alebo živej hry, tieto sa zvyknú označovať ako „video poker“ resp. „casino poker“ a nie sú predmetom našej práce. Pod pojmom poker sa bez bližšej špecifikácie zvyknú označovať tie formy hry, v ktorých hrajú hráči (2 – 10 v rámci jednej partie) proti sebe a kasíno resp. online herňa slúži len ako prevádzkovateľ hry, bez akéhokoľvek zúčastňovania sa na nej.

1.1 História pokru

Vznik pokru sa datuje do prvej polovice dvadsiateho storočia. Dostupné zdroje (Harrington, Robertie, 2004; Harroch, Krieger, 2000) odkazujú na mesto New Orleans v americkom štáte Louisiana ako miesto, kde má táto hra svoje počiatky. Hra sa skrz svoju vysokú hrateľnosť a ľahko uchopiteľné pravidlá čoskoro rozšírila po celej krajine, dávajúc vznik veľkému množstvu jej variantov a postupnými zmenami sa vyvinula do jej súčasnej podoby (Harrington, Robertie, 2004).

Najpopulárnejšou a najhrávanejšou formou pokru posledných desaťročí sa stal Texas Hold'em, ktorý sa koncom šesťdesiatych rokov minulého storočia začal hrať aj v Las Vegas. Toto mesto od roku 1970 každoročne hostí dodnes najväčšiu sériu pokrových turnajov na svete známu ako World Series Of Poker (WSOP), pričom väčšina turnajov v rámci tohto podujatia sa koná práve v hre Texas Hold'em, vrátane neoficiálnych majstrovstiev sveta v pokri (Harrington, Robertie, 2004).

Determinujúce pre rozvoj pokru a jeho dnešnú popularitu sú označované predovšetkým roky 1998 - 2003. Tento nárast popularity je spojený najmä s počiatkom roziahlejšieho pokrytia pokrových podujatí médiami vrátane hlavného turnaja WSOP v roku 2003. Víťazom tohto turnaja sa stal 27-ročný rekreačný hráč (povoláním účtovník) Chris Moneymaker. Ten za svoju výhru získal \$2,500,000, čím odštartoval tzv.

"Moneymaker effect" - celosvetový fenomén, kedy veľké množstvo ľudí podľahlo myšlienke, že poker predstavuje jednoduchý nástroj rýchleho zárobku (Swains, 2006).

Tieto roky sú taktiež spojené so vznikom a rozmachom internetového pokru, ktorý ľuďom motivovaným vyskúšať poker ponúkol možnosť urobiť tak bez nutnosti vyhľadať kasíno.

Práve internetový poker je v súčasnosti najpopulárnejším spôsobom hrania, keďže vysoká dostupnosť hier, s ňou spojená hráčska základňa a taktiež optimalizácia pokrového softvéru na mobilné telefóny a tablety umožňuje každému záujemcovi kedykoľvek vstúpiť do hry.

1.2 Pravidlá pokru

Ako uvádzame v úvode kapitoly, hlavným cieľom hry je získanie stávkami hráčov nahromadeného banku nazývaného „pot,“ pričom o víťazovi banku rozhoduje sila kartových kombinácií, ktoré zúčastnení hráči počas partie vytvorili.

Tento cieľ je spoločný pre všetky varianty pokru a napriek rôzodosti a veľkému množstvu rozličných variantov pokru existuje okrem totožného cieľa niekoľko ďalších základných kľúčových znakov spoločných pre všetky z nich.

Každá partia pokru je zahájená vložením tzv. povinných stávok predom určenými hráčmi, čím je zaistené vytvorenie aspoň minimálneho potu, o ktorý sa bude v danej partii hrať. Výber hráčov s povinnosťou uskutočnenia týchto stávok sa každú partiu mení podľa pravidiel hraného variantu pokru tak, aby bola dosiahnutá férovosť a každý hráč bol nútený vložiť danú povinnú stávku s rovnakou pravidelnosťou (Harrington, Robertie, 2004).

Po vložení povinných stávok sú hráčom rozdane ich karty. Nasleduje kolo stávok, kedy má vo vopred určenom poradí každý hráč možnosť vsadiť (bet), dorovnať existujúcu stávku (call), navýšiť existujúcu stávku (raise) alebo vzdať sa svojich kariet a tým odstúpiť z partie (fold). Partia môže pokračovať rozdáním ďalších kariet resp. postúpením do ďalšej fázy hry vždy iba vtedy, pokiaľ všetci ostávajúci participanti partie dorovnali najvyššiu existujúcu stávku (alebo odstúpili z partie zahodením svojich kariet). Po rozdání pravidlami danej varianty určeného počtu kariet hráčom dôjde k poslednému kolu stávok. Pokiaľ v tomto momente ostávajú v partii aspoň dvaja hráči, dochádza k tzv. showdownu, kedy hráči otočia a ukážu ostatným svoje karty. Ako už bolo uvedené, ten hráč, ktorý ukáže v showdowne najsilnejšiu kombináciu kariet vyhráva pot a hra pokračuje novou partiou (Harroch, Krieger, 2000).

1.3 Mechanizmy pokru

Charakteristická pre poker je predovšetkým špecifická miera vplyvu hráča na výsledok partie, pretože sa jedná o hru s tzv. neúplnou informáciou (Schmidt, 2009). Z uvedených pravidiel je možné extrahovať dva základné a de facto jediné mechanizmy, skrz ktoré priebeh pokrovej partie a teda celej hry prebieha - rozdávanie kariet a vsádzanie.

Rozdanie kariet je vo férovej hre úplne náhodné bez možnosti akéhokoľvek zásahu hráča a teda ani konečnú silu svojej kartovej kombinácie (ktorá rozhoduje o víťazovi partie) nie je v princípe žiaden z hráčov schopný ovplyvniť. Kľúčovou súčasťou hrania pokru je predovšetkým posudzovanie a uskutočňovanie stávk. Karty sú totiž v regulovaných hrách rozdávané buď krupiérom alebo v prípade internetového pokru softvérom na to určeným, z čoho vyplýva, že celá angažovanosť hráča v partií spočíva výlučne vo vsádzaní (Harrington, Robertie, 2004).

V rámci vysvetlenia spôsobu určovania víťaza partie je dôležité zdôrazniť istú skutočnosť, ktorá z predošlého výkladu pravidiel na prvý pohľad nemusí byť zrejímavá. Pokiaľ niektorý z hráčov svojou stávkou v nejakom bode partie donúti všetkých jej ostatných účastníkov zahodiť svoje karty, ako jediný hráč ostávajúci v partií sa logicky stáva držiteľom najsilnejšej kartovej kombinácie a teda vyhráva pot. Inými slovami, partiu môže vyhrať aj hráč, ktorý nemá najsilnejšiu kartovú kombináciu, ak sa mu podarí eliminovať ostatných hráčov z hry. A pretože uskutočňovanie stávk, ktorých účelom je vyradenie ostatných hráčov z hry (tento aspekt hry je všeobecne známy ako blafovanie), ako aj rozhodnutie ostatných hráčov dorovnať, či nedorovnať danú stávku je plne na uvážení jednotlivých účastníkov, všetci hráči majú možnosť priamo ovplyvňovať výsledok partie (Schmidt, 2009).

Ďalšou skutočnosťou, ktorú je potrebné ohľadom vsádzania v pokri zdôrazniť, je možnosť hráčov vsádzať rozlične veľké stávky. Ziskovosť hráčov nie je determinovaná len tým, koľko partií daný hráč vyhrá, ale taktiež, aká bola konečná výška každého potu, čo je ďalší faktor plne ovplyvniteľný hráčmi. Je plne na uvážení hráča, koľko do každej partie investuje alebo "donúti" investovať (alebo v prípade blafu neinvestovať) hráčov, ktorí majú záujem o pokračovanie v partií a získanie potu (Sklansky, 2004).

Vzhľadom na zameranie práce nepôjdeme v rámci tejto témy viac do hĺbky, ale pre úplnosť dodáme, že tieto skutočnosti robia z pokru hru založenú predovšetkým na matematike, pravdepodobnostiach a teórií hier (Dittmar, 2008).

V pokri sa tak kombinuje element náhody s prvkom, ktorý umožňuje hráčom zasahovať do priebehu partie, interferovať a podnikať vedomé kroky na zvýšenie pravdepodobnosti

na výhru resp. zisk. Táto kombinácia stavia poker do špecifickej pozície v rámci hazardných hier, o ktorej budeme bližšie pojednávať v druhej kapitole.

1.4 Psychológia pokru

Napriek predošlému tvrdeniu opisujúcemu poker ako hru založenú predovšetkým na matematike sú princípy psychológie jeho významou súčasťou (Taylor a Hilger, 2007).

Medzi viacerými profesionálmi i odborníkmi v súčasnosti prevláda názor, podľa ktorého sú aktuálne najlepší hráči pokru z hľadiska poznania stratégie a teórie samotnej hry na takmer totožnej úrovni. Podľa nich sú to práve psychologické aspekty, ktoré rozhodujú o tom, ktorí z hráčov majú nad svojimi protivníkmi prevahu, resp. v konečnom dôsledku budú v hre ziskovejší, než ich konkurenti (Tendler a Carter, 2011).

Z hľadiska psychológie existujú taktiež výrazné rozdiely medzi ľuďmi, ktorí sa pokru venujú profesionálne a rekreačnými hráčmi, na ktoré prostredníctvom tejto podkapitoly preukážeme (Schmidt, 2009).

Pretože psychológia sa v pokri prejavuje v mnohých ohľadoch, prakticky neobsiahnuteľných v tejto práci, v tejto kapitole priblížime len tie najvýznamnejšie a podľa nás najzaujímavejšie.

1.4.1 Kategorizácia

Aj keď je pravdou, že oficiálna klasifikácia psychologických aspektov pokru v súčasnosti neexistuje, na príkladoch obsiahnutých v najbližších riadkoch si je možné všimnúť akési dve formujúce sa kategórie, do ktorých môžeme pre väčšiu prehľadnosť a pochopenie psychologické aspekty pokru začleniť.

Prvá kategória sa týka rozhodovania sa v priebehu samotných pokrových partií a psychologických prvkov, ktoré do rozhodovania hráča o jeho ďalšom ťahu vstupujú.

Druhá kategória je o psychologických špecifikách hrania pokru vo všeobecnosti, ako napríklad motivácie hrať, schopnosti hráča sústrediť sa, zotrvať v hre a o celkovom prístupe hráča k hre ako takej.

Obe kategórie sú pre úspešnosť hráča kritické a zdieľajú dôležitý spoločný znak - za determinujúci faktor psychologických aspektov oboch kategórií je v prvom rade považovaný dopad v pokri existujúceho elementu náhody na psychiku hráča.

1.4.2 Vplyv náhody ako rozhodujúci psychologický prvok

Jednou z hlavných charakteristík hier založených na matematike je existencia objektívnych riešení resp. správnych rozhodnutí pre každú situáciu, ku ktorým je možné

dôjsť racionálnym úsudkom (Dittmar, 2008). Rozhodovanie hráčov je však z ľudskej náтуры často pozorovateľne iracionálne, predovšetkým kvôli vstupu emócií do nášho rozhodovacieho procesu (De Martino et al, 2006). Táto skutočnosť je snád najpozorovateľnejším psychologickým aspektom pokru.

Miera náhody existujúca v pokri má za následok častý výskyt situácií, kedy aj hráč, ktorý vykonal objektívne ziskové rozhodnutie partiu prehrá. Pokiaľ sa takáto situácia opakuje viackrát, mnohí hráči sa stávajú rozrušenými a náchylnejšími uskutočňovať rozhodnutia, ktoré sú v rozpore s ich racionálnym úsudkom (Taylor a Hilger, 2007).

Tento stav sa v pokri označuje výrazom "tilt," ktorý je možné preložiť ako "vykoľajenie" alebo vyvedenie z normálneho stavu. Hráči nachádzajúci sa v tomto stave majú zvýšenú tendenciu riskovať, častejšie sa zapájať do hry, neuvážene zvyšovať svoje stávky, robiť kritické chyby a vo všeobecnosti sa vystavovať z rôznych ohľadov výrazne nevýhodným situáciám (Tendler a Carter, 2011).

Tilt môže mať pre hráča potenciálne katastrofálne dôsledky. V pokrovej komunite je dôverne známe množstvo prípadov, kedy hráči práve z dôvodu nezvládnutia tiltu dokázali v priebehu hodín prísť o zisk nahromadený za niekoľko dní, či týždňov hrania, resp. prísť o podstatne väčší obnos peňazí, než mali pôvodne v pláne do hry investovať. Z týchto dôvodov je tilt azda najrozšírenejším a najväznejším psychologickým problémom predovšetkým začínajúcich, slabších a patologických hráčov, pretože najmä títo vykazujú najnižšiu mieru schopnosti vyrovnáť sa s dlhodobými sériami smolných prehier. (Taylor a Hilger, 2007)

Kvôli existujúcemu prvku náhody je taktiež často náročné posúdiť, či bola hráčova výhra alebo prehra danej partie výsledkom práve náhody, alebo korektného, resp. nekorektného rozhodnutia tohto hráča. Pokým tilt je "doménou" hlavne slabších hráčov, mnohí profesionálni sa zhodujú, že práve táto skutočnosť a jej dôsledky predstavujú najnáročnejší psychologický prvok celej hry (Tendler a Carter, 2011).

Profesionáli sa naučili akceptovať, že náhoda je neoddeliteľnou súčasťou pokru a aj v obdobiach v dôsledku náhody pretrvávajúcích prehier dokážu potláčať svoju emotivitu (resp. sa u nich už takmer žiadna emotivita neobjavuje) a sústrediť sa na racionálne zhodnocovanie situácií, ktorým sú vystavovaní (McCormack a Griffiths, 2011). Takéto opakované prehry sa však v mnohých prípadoch pretavujú do pochybnosti, kedy si daný hráč prestáva byť istý správnosťou svojho úsudku. Niekedy sa hráč na základe čoraz intenzívnejšieho podozrenia, že v skutočnosti uskutočňuje stratové stávky rozhodne zmeniť svoj spôsob hry a paradoxne stratové rozhodnutia robiť začne (Tendler a Carter,

2011). Tie majú väčšinou za následok ďalšie prehry (a teda finančné straty) a hráč sa tak ocitá v akomsi "začarovanom kruhu," kedy naďalej prehráva a čoraz viac spochyňuje aj svoje najelementárnejšie znalosti o stratégii a teórii hry.

Strata sebavedomia vo svoje vlastné schopnosti môže viesť aj k výraznej demotivácii, kedy hráč zníži množstvo hodín strávených hraním pokru alebo prestane hrať úplne, čím prichádza o potenciálny zisk. Rovnako môže tento stav viesť k úzkostiam, či iným psychickým problémom a v konečnom dôsledku vo väčšej, či menšej miere ohroziť kariéru hráča (Tendler a Carter, 2011).

Opačný efekt je však podľa Jareda Tendlera (2011) u hráčov pokru taktiež nezriedka pozorovaný. Opakovaná výhra spôsobená šťastnou sériou môže viesť k presvedčeniu daného hráča, že je to jeho vysoká kvalita hry, ktorá je nosnou príčinou jeho výhier. Takíto hráči vykazujú väčšiu náchylnosť zapájať sa do hier s vyššími povinnými stávkami a náročnejšou konkurenciou veriac, že aj v takýchto podmienkach sú vyhrávajúci hráči, aj keď tomu tak nie je. Správanie tohto charakteru je v pokrovom žargóne známe ako tzv. pozitívny tilt (Tendler a Carter, 2011) a taktiež môže mať kritické dopady na dlhodobé výsledky hráča. Hráč sa v domnení svojich vysokých kvalít môže okrem iného snažiť o vyhnanie partie obohraním svojich súperov aj v situáciách, kedy je zotrvanie v partii pre hráča vysoko stratovou propozíciou.

Nadhodnocovanie svojich vlastných schopností je u hráčov pokru vo všeobecnosti značne frekventovaným psychologickým fenoménom. Predovšetkým slabší hráči svoje výhry skoro vždy zdôvodňujú správnym zahratím partii, kdežto za prehru len sporadicky prijímajú zodpovednosť a za jej primárnu príčinu považujú náhodu resp. smolu (Taylor a Hilger, 2007). Aj na základe týchto uvedených príkladov usudzujeme, že existencia náhody v pokri je významný, ak nie najvýznamnejší psychologický prvok, ktorého zvládnutie resp. nezvládnutie môže mať ďalekosiahle následky na hráčovú úspešnosť.

1.4.3 Porovnanie živej a internetovej hry z hľadiska psychológie

Pokiaľ fenomény psychológie pokru, ktorým sme sa v tejto kapitole venovali doteraz sú v princípe spoločné pre hru naživo aj internetový poker, obe formy hrania pokru majú svoje špecifiká. Poker naživo je charakteristický predovšetkým priamym kontaktom zúčastnených hráčov a možnosťou ich vzájomnej interakcie a práve tento aspekt hráči preferujúci živú hru vyzdvihujú ako rozhodujúci. Veľké množstvo rekreačných hráčov poker z podstatnej časti vyhľadáva ako spôsob zábavy v spoločnosti, či jednu z možností spoznania nových ľudí (Schmidt, 2006).

Okrem sociálneho hľadiska však priama interakcia so súpermi slúži ako významný psychologický prvok. V pokrovom žargóne je dôverne známy termín "*tell*", ktorý označuje zmenu v správaní, či vystupovaní hráča poodhaľujúcu silu jeho kartovej kombinácie. Správne identifikovanie a interpretácia tells tak môže poskytnúť hráčovi signifikantnú výhodu voči súperom (Harrington, 2004). Viacerí hráči sa však taktiež častokrát snažia o tzv. falošné tells, aby zmiatli svojich súperov. Oboje pritom majú ako svoju verbálnu, tak aj neverbálnu stránku. Mnohí hráči sa rozhovormi so svojimi protihráčmi počas partii nezriedka snažia získať informácie o štýle hry, či kartách svojich súperov, prípadne ich vyprovokovať k učeniu žiadaného rozhodnutia.

Za snád' ešte dôležitejšie však Harrington (2004) považuje neverbálne prejavy účastníkov hry. Veľké množstvo hráčov má tendenciu, či už vedome alebo nevedome sprevádzať niektoré svoje rozhodnutia určitými konkrétnymi fyzickými prejavmi. Medzi nevedomé patria napríklad prejavy nervozity, ktoré hráč nie je schopný kontrolovať alebo spôsobil, akým hráč vsádza žetóny do potu. Typickým príkladom tellu je tendencia hráča vhadzovať pred seba žetóny seabedomo, s väčším náprahom a do väčšej vzdialenosti, aby vytvoril ilúziu, že drží silnú kombináciu, aj keď v skutočnosti blafuje (a naopak).

Rozsiahlosť problematiky tells v živej hre viedla dokonca ku vzniku niekoľkých publikácií venovaných práve tejto téme ako Mike Caro's Book of Tells, či Read 'Em and Reap, ktorej autorom je Joe Navarro (2006).

Hra po internete je o tieto psychologické prvky podstatne ochudobnená, keďže kontakt medzi hráčmi je umožnený iba skrz chat. Tells sa v online pokri prejavujú najmä v dvoch aspektoch. Tým prvým je načasovanie akcie. Príkladom môže byť schválne vyčkávanie hráča pred vykonaním rozhodnutia navýšiť stávkou s najsilnejšou kombináciou v hre. Jeho snahou je v takomto prípade vytvorenie klamlivej predstavy, že jeho rozhodnutie navýšiť nebolo jednoznačné a teda drží slabšiu kombináciu, než v skutočnosti (Harrington, 2004).

Druhý psychologický prvok môže byť podľa Harringtona (2004) implementovaný do výšky stávky. Výška stávky v danej situácii nemusí byť výsledkom matematického výpočtu hráča, ale presvedčenia, že práve takáto výška stávky docieli u súpera požadovaný efekt. Blafujúci hráč môže napríklad zámerne vsadiť menšiu sumu, aby u súpera vytvoril dojem, že chce, aby táto stávka bola dorovnaná (a teda drží relatívne silnú kombináciu).

Za výsledok vyplývajúci z tejto kapitoly považujeme záver, že poker je komplexnou hrou kombinujúcou elementy matematiky, hernej teórie a psychológie, na základe čoho sa môže zdať, že je niečím viac, než klasickou hazardnou hrou.

2 Poker v kontexte hazardných hier

Poker bol počas svojej histórie medzi hazardné hry tradične zaradovaný a legislatíva takmer všetkých krajín sveta ho do tejto sféry radí dodnes. V posledných rokoch však prebieha intenzívna debata medzi odborníkmi a profesionálnymi hráčmi na túto tému a aj výsledky viacerých súdnych sporov (Amsel, 2014; Humphrey, 2010; Rodriguez, 2010) spochybňujú správnosť klasifikácie pokru medzi hazardné hry. Príslušnosť pokru k hazardným hrám je predovšetkým závislá od konkrétnej definície hazardu, ktorá však v súčasnosti nie je jednotná, prípadne jej výklad nie je úplne zřejmý, ako preukážeme v nasledujúcich riadkoch.

2.1 Definícia hazardu

Takmer každá definícia hazardu, s ktorou sme sa pri analýze zdrojov k tejto práci stretli, obsahuje tri základné a kľúčové kritéria, ktoré musia byť splnené, aby bola daná aktivita považovaná za hazardnú (Rickwood et al, 2010). Týmito kritériami sú: investícia niečoho hodnotného, prvok náhody a možná výhra – v hazarde musia mať všetky zúčastnené strany možnosť niečo vyhrať za cenu podstúpenia rizika straty svojej investície (Rose, Owens, 2005). Typickými príkladmi hazardných aktivít sa tak stávajú napríklad stávkovanie alebo hranie rulety, či výherných automatov, ktoré v súčasnosti patria medzi najznámejšie a najpopulárnejšie formy hazardu (Holtgraves, 2009).

Pokým na prvý pohľad je aj z uvedených príkladov vymedzenie hazardu takouto definíciou zdanlivo jednoznačné, pri bližšom skúmaní vychádza na povrch, že definície hazardu založené na týchto troch pilieroch dávajú priestor pre zaradenie širokej škály bežných aktivít pod hazard. Vyvodením logického záveru sa hazardom totiž stáva v princípe každá aktivita zahrňujúca počiatočný vstupný vklad a neistotu jeho návratu, ako je napr. investovanie, obchodovanie, akákoľvek forma podnikania, či dokonca poistenie. Niektorí autori (Rickwood et al, 2010; Wildman, 1997) vo svojich základných charakteristikách hazardu sami pripúšťajú, že takéto činnosti (konkrétne sú uvádzané obchodovanie na burze s cennými papiermi a investovanie do nehnuteľností) pri použití tejto všeobecne akceptovanej definície musia byť medzi hazard zaradené. Wildman (1997) však oproti vyššie uvedeným typickým predstaviteľom hazardu vidí v týchto aktivitách určitý rozdiel a označuje ich ako „kvázi-hazardné aktivity“ (quasi-gambling activities). Dôvodom pre vytvorenie tejto špeciálnej kategórie je podľa Wildmana skutočnosť, že narozdiel od uvedených príkladov hazardných hier, tieto činnosti síce môžu byť využívané

ako spôsob pre hazardovanie, ale toto nie je ich primárny účel a dôvod ich existencie resp. vzniku.

Rickwood a kol. (2010) preto zdôrazňujú, že pri takýchto činnostiach je kľúčovým kritériom pre zaradenie danej činnosti medzi hazardné predovšetkým to, akým spôsobom k jej vykonávaniu daný človek pristupuje: „Pokým obchodovanie na burze s cennými papiermi môže byť hazardom v závislosti od toho, ako sa ľudia pri obchodovaní rozhodujú, burza ako taká nebola vytvorená za účelom generovania náhodných alebo náhodou determinovaných výsledkov.“ Tvrdenia týchto autorov je možné inými slovami charakterizovať aj nasledovne: pokiaľ k obchodovaniu na burze je možné pristupovať podobne ako ku klasickým hazardným hrám, teda bez uváženia, spoliehaním sa na náhodu, či šťastie a podstupovaním veľkého rizika (čím sa takáto aktivita z definície stáva hazardnou), obchodovanie na burze ako také nemožno považovať za hazard, pretože nebolo vytvorené za týmto účelom a takéto správanie nie je podstatou obchodovania.

Rickwood a kol. (2010) však nepriamo poukazujú aj na ďalšie rozdiely medzi hazardnými hrami a činnosťami typu investovanie a obchodovanie. V rámci kategorizácie rozdelili hazard do troch základných foriem: (1) vsádzanie na výsledok udalosti ako je napr. športový zápas, či pretek, (2) hranie hier, ktoré majú predom určené matematické pravidlá pravdepodobností možných výsledkov a vyplácania výhier (ako napr. ruleta, či kocky) a (3) lotérie a súťaže, či hry loterijného typu.

Autori si všimli, že takmer všetky formy hazardu nezávisle od kategórie, do ktorej spadajú, majú ďalší, doposiaľ neuvedený spoločný znak. Týmto znakom je vopred určená a vo viacerých formách vedome implementovaná negatívna návratnosť investícií účastníka alebo účastníčky. Ako príklad prednastavnej negatívnej návratnosti Rickwood a kol. (2010) uvádzajú austrálske výherné automaty, ktoré boli navrhnuté tak, aby v priemere vyplácali 85% hráčmi investovaných peňazí, vytvárajúc zisk vo výške 15% pre prevádzkovateľa takéhoto automatu.

Spomínaná miera náhody, či šťastia je ďalším samostatným kritériom, ktoré si zaslúži pozornosť. Rose (2005) zdôrazňuje, že v princípe je nemožné eliminovať náhodu z akejkoľvek ľudskej činnosti. Táto skutočnosť je jedným z hlavných zdrojov sporov ohľadom toho, ktoré aktivity by mali alebo nemali byť definované ako hazard.

Určujúcim faktorom je, aká veľká miera náhody je v danej činnosti prítomná a, či táto miera náhody prevažuje nad schopnosťou jednotlivca ovplyvňovať výsledky v rámci jej vykonávania. „Je náhoda s danou aktivitou spojená do takej miery, že môžeme povedať, že to bola práve náhoda, ktorá rozhodla o víťazovi prípadne o tom, koľko dotyčný účastník

alebo účastníčka vyhrál/a? “ (Rose, 2005, s. 22). Rose (2005) kapitolu zakončuje vysvetlením, že pokým hry s prevažujúcou mierou schopnosti účastníka/účastníčky ovplyvňovať ich výsledok sú čoraz viac štátni a ich zákonmi regulované, tieto sú označované ako "games of skill" a nie sú považované za hry hazardné.

2.2 Poker ako hra založená na schopnostiach (game of skill)

Pretože priebeh každej partie spočíva iba v niekoľkých opakujúcich sa krokoch, naučiť sa hrať poker je možné v priebehu minút a hra na prvý pohľad vyzerá nenáročne. Je to práve táto zdanlivá jednoduchosť, ktorá je považovaná za jeden z hlavných dôvodov popularity tejto hry a jej súčasného statusu celospoločenského fenoménu - na jednej strane motivuje začiatočníkov k hre a zotrávaniu v nej, pokým na strane druhej pretrvávajúca prítomnosť množstva nováčikov a všeobecne slabších hráčov v hre umožňuje skúsenejším hráčom dlhodobo ňou zarábať (Harroch, Krieger, 2000).

Keďže rozdávanie kariet prebieha náhodne, sila kombinácie každého hráča nie je ovplyvniteľná, čo zároveň znamená, že z dlhodobého hľadiska je proporcia silných a slabých kombinácií kariet u každého hráča rovnaká.

Harrington (2004) vysvetľuje rozdiely medzi zlými a dobrými hráčmi nasledovne: pokým zlí sa spoliehajú na šťastie v častom vytváraní silných kartových kombinácií, dobrí hráči a profesionáli využívajú svoje zručnosti a skúsenosti tak, aby optimálnymi výškami a frekvenciami stávk minimalizovali straty, keď majú slabú kombináciu a maximalizovali zisky, keď majú silnú kombináciu.

Na základe správania sa súperov a tendencií v ich stávkach dokážu posúdiť, kedy ich aj relatívne silná kombinácia nie je akútálne najsilnejšou v hre a svoje karty zahodiť v situácii, v ktorej by horší hráč stávku dorovnal, prehral pot a tým o ňu prišiel. V opačnej situácii vedú lepší hráči s väčšou úspešnosťou identifikovať súperovu stávku ako blaf a vyhrať pot dorovnaním tejto stávky aj s relatívne slabou kombináciou, ktorú by väčšina zlých hráčov zahodila a opäť tak prehrala pot. V neposlednom rade sú dobrí hráči úspešnejší v samotnom blafovaní a častejšie než zlí hráči vyhrávajú pot v situáciách, kedy nedržia momentálne najsilnejšiu kartovú kombináciu (Harrington, 2004).

V hrách ako je napríklad golf, šach, či biliard je rozdiel v kvalite hráčov pozorovateľný už v úvodnej fáze hry a slabých hráčov odrádza od hrania s diametrálne lepšími hráčmi nízka pravdepodobnosť ich víťazstva (Sklansky, 2004). V pokri skrz špecifiká jeho pravidiel a priebehu hry nie je tento rozdiel zřejmý, pretože miera náhody existujúca v pokri je dostatočne vysoká na to, aby aj hráči konštantne, činiaci stratové rozhodnutia po

istú dobu vďaka variancii vyhrávali (Schmidt, 2009). Predpokladáme, že táto skutočnosť môže byť jedným z hlavných dôvodov, prečo širšia verejnosť, ale aj mnohí rekreační hráči a fanúšikovia pokru vnímajú podľa našich skúseností túto hru ako vo väčšinovej miere determinovanú náhodou, či šťastím.

2.2.1 Výskumné zistenia

"Šťastie (náhoda) zastiera fakt, že poker je game of skill. Naše zistenia však preukazujú, že schopnosti hráčov sú rozhodujúcim faktorom z hľadiska dlhodobých výsledkov," píše DeDonno a Detterman (2008) v závere ich štúdií, venujúcich sa práve tejto problematike. V nich autori porovnávali dve skupiny hráčov so žiadnymi, či minimálnymi skúsenosťami s hraním pokru v hre proti zjednodušenému pokrovému softvéru.

V prvej štúdií bola experimentálna skupina pred hrou pozostávajúcou z celkovo 720 partií oboznámená so základnými strategickými konceptami, pokým kontrolná skupina získavala poznatky iba o histórii pokru.

Štúdia číslo dva bola zahájená vysvetlením pravidiel pokru obom skupinám pred prvým kolom hrania. Pred ďalšími nasledujúcimi kolami však experimentálna skupina obdržala materiály vysvetľujúce stratégiu hry, pokiaľ kontrolná skupina bola opäť vzdelávaná len z hľadiska histórie hry.

V oboch štúdiách si výsledkovo signifikantne lepšie viedla experimentálna skupina. "Nespochybniteľným nálezom je, že poker je game of skill," komentujú svoje zistenia DeDonno a Detterman (2008).

Pretrvávajúca diskusia o tom, ktorý z faktorov prevažuje v pokri sa najmä v uplynulých rokoch pretavila do vzniku množstva štúdií snažiacich sa ponúknuť relevantné dáta v tejto oblasti, z ktorých však nie všetky dospeli k záveru totožnému s konštatovaniami DeDonna Dettermana. Tím výskumníkov vedený Gerhardom Meyerom tvrdí, že "zistenia z dostupných zdrojov indikujú významnú rolu schopností hráča na výsledok hry" (Meyer et al, 2012). Podľa autorov ale podstatná časť týchto štúdií vykazuje výrazné nedostatky v metodológii a dôveryhodnosti získaných poznatkov, čím je validita týchto výskumov výrazne limitovaná. Autori vykonali vlastný experiment porovnávajúci 150 skúsených a 150 neskúsených hráčov pokru v ich výkone. Podľa ANOVA výsledkov skúsení hráči neboli signifikantne ziskovejší, než neskúsení hráči a o výsledkoch z významnejšej časti rozhodla distribúcia kariet, teda náhoda.

Meyer et al (2012) považujú výsledky väčšiny ostatných štúdií na túto tému za spochybniteľné, či nedôveryhodné skrz ich limity v metodológii, avšak štúdia týchto

autorov je sama značne limitovaná, predovšetkým množstvom partii, na ktorých bol výkon účastníkov testovaný - obe skupiny participantov totiž odohrali iba 60 pokrových partii. Meyer et al (2012) adekvátne nezdôvoňujú výber práve takéhoto množstva, ktoré sa podľa najnovších zistení ukazuje ako výrazne nedostatočné.

Autori holandskej štúdie analyzujúcej 456 000 000 pokrových partii z internetových hier za ostatný rok totiž skonštatovali, že schopnosti hráčov vsutku prevažujú nad mierou náhody, pričom prostredníctvom rozsiahlej štatistickej analýzy dát dospeli k záveru, že sa tak v priemere deje až po 1,471 odohratných partiách (Potter van Loon et al, 2015).

Pre ilustráciu, podľa autorov štúdie väčšina online hráčov odohrá takéto množstvo partii po približne 19 - 25 hodinách hracieho času a pri živej hre ide z našich osobných skúseností o približne 35 - 50 hodín hrania.

Štúdia porovnávajúca úspešnosť skúsených a neskúsených hráčov bola vykonaná aj v teréne, keď Levitt a Miles (2011) analyzovali výsledky hráčov a priori označených ako výborných pokrových hráčov v porovnaní so zvyškom hráčskeho poľa na World Series of Poker v Las Vegas. Daná skupina hráčov na konci turnajovej série vykazovala návratnosť svojich investícií vo výške 30% (v priemere na každých \$100 vložených do hry získali naspäť \$130) a okrem profitu dosiahla signifikantne vyššie výsledky, než priemerný účastník WSOP, ktorého rentabilita, činila -15% a teda vykazoval stratu päťnásť dolárov na každých sto investovaných.

Nie sú to však len empirické dáta, ktoré hovoria v prospech tvrdenia, že poker je game of skill. Matematická analýza a analýza pokru z hľadiska teórie hier vedie k obdobnému záveru. V práci "Poker, Chance and Skill" významný izraelský matematik Noga Alon (2007) v zjednodušenom modeli pokru poukazuje na existenciu objektívne optimálnych možností, ktoré má hráč možnosť rozpoznať a vykonať tak objektívne ziskové rozhodnutie. Záverom štúdie podľa autora je, že pre hráča pokru je možné naučiť sa a osvojiť si nástroje potrebné pre rozpoznanie týchto objektívne ziskových rozhodnutí, a teda svojimi schopnosťami rozhodovať o svojej ziskovosti.

Tejto problematike bola s rovnakým záverom venovaná pozornosť aj na Fakulte matematiky, fyziky a informatiky Univerzity Komenského v Bratislave. Tatara (2013) podobne ako Alon vo svojej diplomovej práci "Modelovanie stratégií hráča pokru" dokázal nájsť objektívne optimálne riešenia pre situácie v zjednodušených modeloch pokru. Na základe nich navrhol nástroj pre ich efektívnejšie vyhľadávanie a modelovanie a skúmanie stratégií v pokri.

2.2.2 Legislatíva

Otázka, či je dominantným prvkom v pokri náhoda alebo sa jedná o hru riadenú rozhodnutím hráčov sa v posledných desiatich rokoch opakovane objavila aj v súdnych sieňach. Z legislatívneho hľadiska odpoveď na túto otázku zohráva dôležitú úlohu vo viacerých krajinách z predovšetkým dvoch dôvodov.

Jednak sa jedná o hľadisko finančné, pretože v mnohých sa uplatňujú rozličné pravidlá pre hazardné hry a pre games of skill, čo sa týka odvádzania daní. Ako príklad je možné uviesť Nemecko, v ktorom výhry z hazardných hier nepodliehajú zdaneniu. Predmetom zdanenia je však zisk z akejkolvek aktivity založenej na schopnostiach dotyčnej osoby tento zisk dosiahnuť. Pre profesionálneho hráča pokru a v princípe každého, kto z pokru generuje akýkoľvek zisk teda odpoveď na túto otázku rozhoduje o jeho povinnosti odvádzat', či neodvádzat' štátu zo svojich výhier daň (Spapens et al, 2008).

Druhým významným dôvodom je skutočnosť, že v niektorých krajinách je prevádzkovanie hazardných hier bez platnej licencie ilegálne. V prípade zaradenia pokru medzi hazardné hry je tak akákoľvek štátom neregulovaná pokrová hra o peniaze v rozpore so zákonom, a to bezohľadu na výšku stávk, či množstvo peňazí, o ktoré sa hrá. Na základe tejto skutočnosti v novembri 2005 urobila baltimorská polícia raziu v jednom zo štátom neregulovaných lokálnych pokrových klubov, v ktorých zabavila peniaze a žetóny v celkovej hodnote \$41,000 a osemdesiat zúčastnených hráčov obvinila z organizovania a participácie na nelegálnych hazardných hrách. V princípe sa vzhľadom na stav uvedenej legislatívy totožný scenár môže odohrať aj pri domácej hre s vkladom niekoľkých eur (Kelly, Dhar, Verbiest, 2007).

Aj na základe takýchto udalostí museli sudy vo viacerých krajinách v posledných rokoch viackrát posúdiť, či je poker game of skill. V roku 2009 súd v americkom štáte Pennsylvania práve v prípade dvoch hráčov, ktorí organizovali lokálne hry pre svojich známych vo svojej garáži rozhodol v prospech tohto tvrdenia, no vyšší súd o rok na to tohto rozhodnutie zvrátil (Murphy, 2010).

Odvtedy sudy v prospech tvrdenia, že poker je hra s predominantným vplyvom hráča na výsledok partie, rozhodli napríklad v Nemecku, Holandsku (Amsel, 2014), Francúzsku (Rodriguez, 2011), či amerických štátoch Colorado, Južná Karolína (Humphrey, 2010) alebo New York (Kredell, 2012). Aj z hľadiska legislatívy tak poker napriek svojmu historickému zaradeniu medzi hazardné hry začína byť vo viacerých krajinách vnímaný ako game of skill.

2.3 Poker v porovnaní s hazardnými hrami

Napriek faktu, že autori, ako napríklad Rose (2005), sú presvedčení, že games of skill z princípu nie sú hazardnými hrami, radikálnejší proponenti pokru ako hazardnej hry nemusia tento argument akceptovať, prípadne môžu nesúhlasiť s tvrdením, že poker hrou založenou na schopnostiach v skutočnosti je. Poker však oplýva viacerými diametrálnymi odlišnosťami v porovnaní s najpopulárnejšími hazardnými hrami, než len doposiaľ prezentovaným argumentom, že v pokri o ziskovosti hráča rozhoduje v prvom rade hráč.

Aj pokiaľ by sme preukázali, že je to v konečnom dôsledku náhoda, či šťastie, ktoré predstavujú kľúčový element v pokri, je nepochybitelné, že hráč má možnosť zasahovať do hry aspoň do istej miery. Táto možnosť nie je v drvivej väčšine populárnych hazardných hier dostupná. V rulete, kockách, stávkovaní, či pri hraní hracích automatov, hráč učiní svoju stávku síce v princípe podobným spôsobom, ako v pokri, no táto stávka nemá akýkoľvek vplyv na konečný výsledok. Hráč priebeh danej hry už iba sleduje a korigovanie pravdepodobnosti možnej výhry nie je v jeho moci. Schmidt (2006, s. 22) považuje tento rozdiel za jednoznačný a demonštruje ho na nasledovnom príklade: "Pri posudzovaní tejto otázky stačí zabudnúť na vyhrávanie a zamyslieť sa na moment nad prehrávaním. Je možné zámerne prehrať partiu pokru? Samozrejme - zahodením kariet. Je však možné zámerne prehrať stávku v rulete alebo kockách? Nie, nie je. V týchto situáciách nemáte nad hrou kontrolu."

Štruktúrovanie hry spôsobom, kedy je možné dosiahnuť ukončenie partie pred showdownom, teda ukázaním a porovnávaním kariet, je rovnako jedinečnou odlišnosťou pokru v konfrontácii s hazardnými hrami. Ruleta, kocky, či hracie automaty vyhodnocujú stávky vždy výlučne na základe výsledku daného "ťahu." V pokri dochádza k tomuto vyhodnocovaniu aj bez toho, aby boli známe karty ktoréhokoľvek hráča a v rozsiahlej štúdií analyzujúcej 103 miliónov online partí dokonca až 75,7% všetkých partí bolo ukončených pred showdownom, výhrou hráča, ktorý dokázal presvedčiť svojich súperov, aby sa vzdali účasti na partii (Harris, 2009).

Ďalšie zásadné rozdiely medzi pokrom a hazardnými hrami vyplývajú zo spôsobu ich prevádzkovania. Ruleta, či kocky sú kasínové hry, v ktorých proti sebe stoja dve strany snažiace sa o zisk - kasíno (prevádzkovateľ) a hráč, ktorý hrá voči kasínu. Na to, aby jedna strana bola zisková, musí druhá strana o financie prichádzať a prehra hráča je teda v záujme prevádzkovateľa.

Z tohto dôvodu sú kasínové hry predom nastavené tak, aby hráč nemal možnosť uskutočniť objektívne ziskovú stávku a akákoľvek výhra hráča bola výsledkom jeho

šťastia. Táto skutočnosť ale pre poker neplatí. Je pravdou, že poker sa taktiež hráva v kasínach alebo pokrových kluboch pripomínajúcich kasína, avšak v pokri ako jedinej z hier dostupnej v kasíne zápasia hráči o zisk výlučne medzi sebou.

Kasíno v pokri vskutku figuruje iba ako prevádzovateľ nijak nezasahujúci do hry a za sprostredkovanie hry od hráčov vyberá paušálny poplatok. Tento poplatok nie je nijak závislý od výsledkov jednotlivých hráčov a teda nie je v záujme kasína vytvoriť také podmienky pre hru, v ktorom by hráč nemohol uskutočňovať objektívne ziskové stávky.

Hráč pokru tak má možnosť vykazovať z hry relatívne stabilný príjem, ktorý v prípade dostatočne vysokých stávok môže tvoriť jeho primárny zdroj financií. Takéhoto hráča nazývame profesionálnym hráčom pokru a ich počet vo svete rapídne stúpa (Brunson, 2003).

3 Profesionálny hráč pokru

V predchádzajúcich kapitolách sme už opakovane opísali viacero charakteristík, ktoré odlišujú profesionálneho hráča pokru od hráčov stratových, či rekreačných a v tejto kapitole rozoberieme túto problematiku bližšie. Z definície slova profesionál však platí, že nezávisle od prístupu a vzťahu k hre, či konkrétnej výške výhier je profesionálnym hráčom pokru ktokoľvek, pre koho hranie pokru predstavuje hlavný zdroj príjmu. Ľudí spadajúcich do kategórie "profesionálni hráči pokru" tak v princípe spája iba jeden spoločný znak a jednotliví hráči sa od seba častokrát v mnohom odlišujú. Napriek tomu sa v nasledujúcich riadkoch z odvolaním na niekoľkých autorov pokúsime ponúknuť zovšeobecnenú charakteristiku profesionálneho hráča pokru a jeho osobnosti. Zdôrazníme aj niekoľko ďalších podstatných vlastností, ktorými sa profesionáli odlišujú od rekreačných hráčov.

3.1 Charakteristika profesionálneho hráča pokru

"Nemôžeš jej predsa povedať, že sa živíš hraním pokru." Také bolo vysvetlenie, ktorého sa profesionálny hráč pokru Dusty Schmidt (2009) dočkal, keď nerozumel, prečo sa ho jeden z jeho známych pýta, čo odpovie svojej dcére, keď bude dostatočne veľká na to, aby si sa ho spýtala, čím sa živí.

Schmidt (2009) spomína na začiatky svojej profesionálnej pokrovej kariéry ako na obdobie, kedy nerád o svojom živobytí rozprával, pretože sa častokrát stretával s nepochopením, či negatívnymi reakciami okolia.

Pre profesionála je však hranie pokru legitímnym a plnohodnotným zamestnaním a väčšina hráčov k nemu tak aj pristupuje. I keď poker poskytuje hráčom značnú mieru slobody z hľadiska času stráveného hraním, viacero profesionálov sa snaží o získanie a udržanie pravidelného pracovného režimu za účelom optimalizácie času stráveného hraním a venovaniu sa ostatným aktivitám (Freiwald, 2012). Internetový poker poskytuje hráčom možnosť participovať na viacerých hrách simultánne a profesionáli túto možnosť z dôvodu maximalizácie hodinovej mzdy využívajú, odohrávajú až 1,200 partíí za hodinu, či dokonca viac (Schmidt, 2009).

Čas strávený hraním je tak vždy jasne oddelený od ostatných aktivít v snahe dosiahnuť čo najvyššiu mieru sústredenia na množstvo prebiehajúcich rozhodnutí a elimináciu možných distrakcií. Kvantá rapidných rozhodnutí, ktoré hráč počas hry vykonáva, robia z profesionálneho hrania pokru vysoko stresujúcu záležitosť, spojenú s preukázanými

fyziologickými prejavmi, predovšetkým so zvýšenou elektrodermálnou aktivitou (Palomäki et al, 2013).

Rozhodovanie, ako sme už bližšie rozoberali v podkapitole "Psychológia pokru" prebieha u profesionálnych hráčov pokru racionálnym vyhodnocovaním situácií, ktorým čelia. Pokým rekreační hráči konajú zväčša intuitívne, emotívne a podliehajú mnohým hráčskym klamom, skúsení hráči využívajú svoje poznatky zo štúdia matematických aspektov hry a hernej teórie na rozpoznanie objektívnej ziskovosti dostupných možností. Profesionáli sa v rámci dosiahovania tohto cieľa snažia o čo najväčšie potlačenie akýchkoľvek emócií, ktoré by mohli akýmkoľvek spôsobom zasahovať do rozhodovania o nasledujúcich krokoch v pokrových partiách (Schmidt, 2009).

Zaujímavosťou je, že tento prístup sa u mnohých profesionálnych hráčov pokru veľmi často pretavuje aj do iných oblastí, ktorým sa venujú a do ich každenného života. Profesionálny hráč pokru je tak vo všeobecnosti vysoko racionálny jedinec, ktorý sa snaží o eliminovanie emotivity zo svojho rozhodovacieho procesu (Tendler a Carter, 2011).

Rozhodovanie hráča prebieha aj mimo pokrového stola posudzovaním objektívnej hodnoty každého dostupného rozhodnutia a pravdepodobnosti dosiahnutia daného výsledku, či vyskytnutia sa určitého javu. Tento koncept je ako v pokri, tak aj v kognitívnej psychológii dôverne známy ako "*expected value*" (priemerná hodnota danej situácie sa rovná súčtu pravdepodobností nastania daných výsledkov vynásobená ich hodnotou).

Uchopenie tohto konceptu má rozsiahle praktické využitie v každodennom živote, poskytujúc efektívny nástroj pre situácie, v ktorých ľudia častokrát nesprávne aplikujú viaceré heuristiky, ignorujú práve logiku, pravdepodobnosti a racionálne posúdenie propozície. Ľudia neschopní takéhoto uvažovania veľmi často podliehajú neopodstatnenej averzii voči riziku a voči stratám, čím sa opakovane pripravujú o potenciálne zisky (Kahneman a Tversky, 1984).

Profesionálny hráč pokru dokáže použitím poznatkov získaných štúdiom pokru a výrazne racionálnym prístupom identifikovať, či je pre neho daná propozícia zisková alebo nie a taktiež dokáže lepšie odhadovať pravdepodobnosti určitých výsledkov (Schmidt, 2009).

Parke, Griffith a Parke (2005) opisujú viaceré ďalších charakteristík profesionálneho hráča pokru, ktoré sú aplikovateľné aj v iných oblastiach. Autori uvádzajú, že profesionáli sú vo všeobecnosti schopnejší kritického pohľadu, sú disciplinovanejší, pragmatickejší, úspešnejší v riešení problémov, majú výrazne rozvinuté pragmatické myslenie, či zmysel pre stratégiu. Medzi ďalšie rysy pokrového profesionála patria aj flexibilita a lepšia prispôsobivosť novým podmienkam, výrazne vysoká schopnosť sebaovládania sa a

riešenia vypätých situácií s "chladnou hlavou" a sebauvedomovanie si svojich pozitív a nedostatkov. Profesionálni hráči pokru navyše narozdiel od mnohých rekreačných hráčov nemávajú tendencie preceňovať svoje schopnosti, vďaka čomu sa zriedkavejšie zapájajú do partíí a hier, ktoré pre nich predstavujú stratové prostredie.

V ďalšej štúdií (McCormac a Griffith, 2011) autori skrz kvalitatívne rozhovory s profesionálnymi hráčmi dospeli k záveru, že profesionáli berú svoj spôsob zárobku s veľkou mierou disciplíny. Snažia sa o pravidelnosť v hraní neovplyvnenú ich výsledkami. Mnohí rekreační hráči často ukončujú hru, keď sú ziskoví, aby si "ochránili svoj profit" a zotrávajú v hre v prípade, že prehrávajú s cieľom dohnať nahromadené straty.

Profesionálni hráči pokru zotrávajú v hre nezávisle na ich aktuálnom zisku, či strate a hru opúšťajú až vo vopred stanovenom čase alebo vtedy, keď nadobudnú presvedčenie, že ich sústredenosť, či kvalita hry nie je na požadovanej úrovni. Profesionáli sú vo všeobecnosti trpezliví a nenechávajú sa vyvieť z miery krátkodobými neúspechmi. Tieto zistenia môžu byť vysvetlené svedectvami viacerých hráčov, podľa ktorých profesionálni hráči pokru pristupujú k hre s určitým predom premysleným herným plánom a dlhodobými cieľmi, ktoré sa snažia dosiahnuť, narozdiel od vidiny rýchleho zisku, ktorá je charakteristická pre rekreačných, či patologických hráčov (McCormack a Griffith, 2011).

Z hľadiska motivácie vedie hráčov pokru k profesionálnemu hranu predovšetkým jeho lukratívnosť, no za rovnako zaujímavú je okrem finančnej nezávislosti považovaná aj nezávislosť osobná, keďže profesionálny hráč pokru nemá zamestnávateľa a zodpovedá sám za seba. V nesposledom rade je motiváciou v prípade internetového pokru aj možnosť hrať z domova, resp. z akéhokoľvek miesta so stabilným internetovým pripojením.

Veľké množstvo rozhodnutí v krátkom čase, racionálne a analytické zvažovanie situácií a hranie skrz počítač láka k pokru v posledných rokoch najmä mladých ľudí z radov študentov stredných a vysokých škôl. Značnú časť profesionálov pokru tvoria aktívni hráči počítačových hier, iných kartových hier ako napríklad Magic: The Gathering či Hearthstone, šachisti, či ľudia zaujímajúci sa o aktivity ako je napríklad obchodovanie na burze.

Práve k obchodovaniu na burze je profesionálne hranie pokru veľmi často prirovnávané ako zamestnanie najviac sa podobajúce tejto forme zárobku (Freiwald, 2012; McCormack a Griffith, 2011; Schmidt, 2009; Ward, 2011). "Investori investujú peniaze na základe ich predikcií a aj keď riskujú, že akcie do ktorých investujú v daný deň nečakane klesnú, z dlhodobého hľadiska sú ich investície výnosné a je to schopnosť investorov tieto predikcie vykonávať, ktorá im prináša zisk (McCormack a Griffith, 2011, s. 248)."

Naše získané poznatky obsiahnuté v týchto troch kapitolách nás vedú k nasledovnému záveru. Poker ako hra založená na matematike, hernej teórii a psychológií, s rozhodujúcim vplyvom hráča na jeho výsledky, s výraznými odlišnosťami oproti kasínovým hrám, s možnosťou uskutočňovania objektívne ziskových rozhodnutí a teda možnosťou profesionálneho hrania a s viacerými paralelami s investovaním, či obchodovaním na burze nie je hrou hazardnou.

Napriek týmto zisteniam sa profesionálni hráči pokru pri priznaní svojho povolania častokrát stretávajú s negatívnymi reakciami zo strany spoločnosti a sú nezriedka označovaní za gamblerov, či závislých alebo ľudí, ktorých zisk je namiesto tvrdej práce redukovaný na výsledok šťastnej ruky náhody (Freiwald, 2012; Schmidt, 2006).

Práve na základe týchto skutočností, ktoré sú v rozpore s nami prezentovanými zisteniami nás dovedli k výskumnej časti na túto tému.

4 Výskum stereotypizácie a stigmy voči profesionálnym hráčom pokru

4.1 Cieľ výskumu

V teoretickej časti tejto práce bolo ústrednou témou prepájajúcou všetky jej doterajšie kapitoly prezentovanie kartovej hry poker ako legítimnej aktivity, ktorá môže, ale nemusí byť vykonávaná ako hazardná. Pre profesionálnych hráčov je z doterajších zistení poker plnohodnotným a legítimným spôsobom zárobku, bez negatívnych aspektov spojených s hazardom.

Napriek mnohým v predchádzajúcej kapitole prezentovaným zisteniam podporujúcim túto myšlienku sa však zdá, že takáto percepcia pokru nekorešponduje s názorom minimálne istej časti spoločnosti.

V závere teoretickej časti sme s odkazom na relevantnú literatúru naznačili, že množstvo profesionálnych hráčov pokru sa pri rozhovoroch o svojej profesii s ľuďmi nehrajúcimi poker častokrát stretáva s nepochopením, prípadne negatívnymi reakciami.

Podozrenie na skreslené vnímanie pokru širšou nehrajúcou verejnosťou, ako aj naše osobné skúsenosti s týmto fenoménom nás inšpirovali k tomu podujat' sa preskúmať túto problematiku bližšie a ponúknuť skrz náš výskum pohľad tých, ktorých sa táto téma týka najviac - profesionálnych hráčov pokru.

V našom výskume sme sa preto rozhodli a za prvotný cieľ si stanovili zistiť, aké sú skúsenosti profesionálnych hráčov pokru v komunikácii so širším okolím na tému ich profesie. Za hlavný cieľ práce považujeme preskúmanie dopadov týchto skúseností na hráčov z psychologického hľadiska a na správanie sa a sociálnu stránku života pokrového profesionála. Pri skúmaní týchto otázok vychádzame z výskumného predpokladu, že možnosť profesionálne sa živiť pokrom je vo všeobecnosti spoločnosťou vnímaná negatívne, prípadne, že podstatná časť society si existencie takejto možnosti nie je vôbec vedomá.

Ďalším predpokladom je, že tento nepriaznivý postoj spoločnosti k profesionálnemu hraniu pokru je spôsobený práve najmä jej značnou neznalosťou tejto problematiky a rozhovory s hráčmi uskutočnené v tomto výskume poukážu na viacero miskoncepcií verejnosti ohľadom pokru.

Tretím a posledným predpokladom nášho výskumu je očakávanie, že viacerí profesionáli budú viaceré názory na ich profesiu, s ktorými sa vo svojom okolí stretli, vnímať ako negatívne dopadajúce na ich psychiku a to s konkrétnymi dôsledkami v ich správaní.

4.2 Výskumný súbor

Výskumnú vzorku v našej práci tvorili štyri osoby, ktoré sami seba identifikujú ako profesionálni hráči pokru. Vzorka je zložená z troch mužov a jednej ženy, a to vo veku od 22 do 26 rokov. Aj vzhľadom na to, že sa jedná o kvalitatívny výskum sme sa pri výbere výskumnej vzorky rozhodli pre nepravdepodobnostnú metódu samovýberom, ktorá "je založená na dobrovoľnosti, respektíve na aktívnom prejavení záujmu zapojenia sa do výskumnej štúdie (Miovský, 2006)." Miovský (2006) ďalej zdôrazňuje, že v tejto voľbe je možnosť participovať na výskume ponúknutá viacerým potenciálnym účastníkom, pričom títo si sami vyberajú, či sa do výskumu zapoja alebo nie. Tento spôsob výberu výskumnej vzorky sme zvolili za účelom nadobudnutia istoty, že participanti majú o výskum záujem a budú ochotní rozprávať o svojich osobných životných skúsenostiach.

Všetkých účastníkov sme už vopred poznali osobne, spoznávajúc sa práve skrz poker. Väčšina komunikácie so zúčastnenými však prebehla zväčša prostredníctvom internetu a vzťahy medzi nami nemôžeme považovať za dôverné.

4.2.1 Charakteristika výskumnej vzorky

Dag má 25 rokov, momentálne žije s priateľkou a synom v Lučenci a už šesť rokov je profesionálnym hráčom pokru. Vo formáte, ktorému sa primárne venuje, patrí medzi najúspešnejších slovenských hráčov. Taktiež je zakladateľom sociálnej siete pre hráčov pokru.

Dag už od začiatku prejavoval veľký záujem o účasť na výskume. V rozhovore trvajúcim 42 minút veľmi ochotne odpovedal na všetky otázky a ponúkol svoj pohľad na množstvo osobných zážitkov aj z prostredia svojej vlastnej rodiny a najbližšieho okolia.

Samuel má 26 rokov, je čerstvým absolventom vysokej školy a momentálne žije v Bratislave. Pokru sa venuje už niekoľko rokov, z toho dva profesionálne.

Rozhovor s ním trval 54 minút, v ktorom napriek svojej ochote zúčastniť sa viackrát vyjadril svoje obavy, že nebude schopný ponúknuť dostatočné množstvo skúseností s interakciami s nehrajúcou verejnosťou. Tieto skutočnosti podľa jeho vlastných slov vyplývali predovšetkým z jeho introvertnej a nekonfliktnej povahy.

Tibor má 23 rokov a je študentom vysokej školy žijúcim taktiež v Bratislave. Profesionálnemu hraniu pokru sa venuje vyše päť rokov. Tibor sa problematike percepcie pokru širšou verejnosťou aktívne venuje na diskusných fórach a o účasť na výskume prejavil mimoriadny záujem.

Rozhovor s Tiborom prebiehal 65 minút, počas ktorých sa jeho záujem o túto problematiku opakovane prejavoval a o svojich skúsenostiach rozprával obsirne a s vášňou.

Žanet má 22 rokov. Je pôvodom s Prievidze, no momentálne študuje v Bratislave, kde žije so svojim priateľom, ktorý je taktiež profesionálnym hráčom pokru. K hre ju priviedol práve on. Žanet je aktívna na sociálnej sieti pre hráčov pokru, kde s ostatnými hráčmi zdieľa svoje skúsenosti.

Rozhovor mal trvanie 54 minút a Žanet už od jeho začiatku ochotne a obsiahlo odpovedala na položené otázky.

4.3 Metóda zberu dát

Ako je už z predchádzajúcej podkapitoly zrejmé, zber dát prebiehal kvalitatívne, metódou moderovaného rozhovoru, postaveného a uskutočňovaného s úmyslom a cieľami výskumnej štúdie. Rozhovor tvorili otvorené otázky, dávajúc účastníkom výskumu veľký priestor na vyjadrenie sa k danej problematike. Išlo o tzv. pološtrukturovaný rozhovor, ktorý obsahuje základné, predom pripravené otázky, no zároveň nám prostredníctvom možnosti klásť doplňujúce otázky umožnil získať detailnejšie informácie o niektorých konkrétnych témach, postojoch a skúsenostiach zúčastnených.

Potenciálnou nevýhodou pološtrukturovaného rozhovoru je riziko prílišného odbočenia od hlavnej témy, či polozenia neprimeranej otázky. Rozhovor bol robený s vedomým týchto možných rizík a aktívne sme sa im snažili vyhnúť.

Predpripravené otázky boli zostavené v záujme výskumu tak, aby odpovede na ne obsahovali informácie a dáta, ktoré nám umožňujú zodpovedať výskumné otázky a splniť ciele nášho výskumu.

4.4 Priebeh rozhovorov

Participantov výskumu sme oslovili online, prostredníctvom sociálnych sietí. Stručne sme ich oboznámili najskôr s obsahom a predmetom našej bakalárskej práce. V ďalšom kroku sme účastníkov oboznámili s našim záujmom a plánom uskutočniť v súlade s našou bakalárskou prácou výskum a predostretli sme im jeho detaily a ciele.

V prípade záujmu sme participantom navrhli možnú účasť na výskume a po odsúhlasení sme dohodli bližšie podrobnosti a podmienky jeho uskutočnenia.

Samotné rozhovory boli uskutočňované osobne, v tichom a kludnom prostredí bez spomenutiahodných rušivých elementov. Rozhovory začali neformálne v záujme navodenia príjemnej a uvoľnenej atmosféry. Následne sme so súhlasom zúčastnených

týmto zopakovali podrobnosti a ciele nášho výskumu. Na pokyn zúčastnených sme následne výskumnú časť rozhovoru zahájili položením prvej predpripravenej otázky.

Všetky otázky a odpovede participantov sme priamo počas rozhovorov, ktoré trvali od 42 do 65 minút, písomne zaznamenávali do notebooku, aby boli následne okamžite pripravené na ďalšie spracovanie a analýzu.

Po ukončení výskumnej časti sme poďakovali participantom za účasť a zväčša ďalej pokračovali v neformálnom rozhovore na zvolené témy.

4.5 Metóda analýzy dát

Získané dáta sme sa z dostupných možností rozhodli analyzovať metódou vyhľadávania a vyznačovania vzťahov. Metóda je založená v prvom rade na "vyhľadávaní, identifikácii a popisaniu vzťahov, na ktoré nás explicitne upozorní účastník výskumu (Miovský, 2006)."

Druhým kľúčovým princípom metódy vyhľadávania a vyznačovania vzťahov je vyhľadávanie vzťahov medzi premennými na základe vnútorných alebo vonkajších súvislostí.

V získaných dátach analyzujeme napríklad vzťah medzi informovanosťou človeka v oblasti pokru a jeho názoru na možnosť jeho profesionálneho hrania alebo vzťah medzi skúsenosťami účastníkov s rozhovormi na túto tému s nehráčmi a ich tendenciou takéto rozhovory podstupovať. Významným predmetom nášho záujmu bol aj vzťah medzi názormi spoločnosťou na poker a správaním sa pokrových profesionálov v nepokrovom prostredí.

Dáta, ktoré sme prostredníctvom rozhovorov s účastníkmi výskumu nadobudli sme tak rozdelili do troch hlavných súborov, s prihliadnutím na ktoré bude analýza získaných dát uskutočnená.

4.6 Etický aspekt

Metódu samovýberu sme pre účely nášho výskumu použili aj s prihliadnutím na etickú stránku celej veci. Výskum sa zameriava na subjektívne skúsenosti a zážitky účastníkov, a to s predpokladom, že viacero z týchto skúseností hráčov budú negatívne a nepriaznivo vplývajúce na ich psychiku. Tieto skúsenosti môžu byť taktiež potenciálne pochádzajúce z ich rodinného prostredia, či veľmi blízkeho okolia.

Z týchto dôvodov sme dbali na to, aby sa výskumu zúčastnili hráči, ktorí sú o týchto skúsenostiach ochotní dobrovoľne rozprávať a ponúknuť nám náhľad do svojho osobného života. Pred akceptovaním hráča do výskumnej vzorky sme sa uistili, že hráč rozumie nášmu zámeru poodhaliť práve túto stránku jeho profesionálnej kariéry.

V prípade akýchkoľvek pochybností mali účastníci výskumu možnosť kedykoľvek klásť otázku, či prerušiť alebo úplne ukončiť rozhovor. Možnosť vystúpiť z výskumu bola jeho účastníkom taktiež kedykoľvek dostupná.

Napriek faktu, že niektorí participantí výskumu nepovažovali anonymizáciu za potrebnú, v rámci dodržania etiky výskumu sme podnikli viaceré kroky na dosiahnutie ich anonymity.

Konkrétne sa jednalo o zmenu mena, neuvádzanie konkrétnych adries a neuvádzanie akýchkoľvek informácií s výnimkou základnej charakteristiky participanta a informácií súvisiacimi s ich profesionálnou kariérou a s predmetom výskumu.

Pretože v rozhovoroch sa objavili viaceré bližšie informácie o hráčoch, ktoré by mohli viesť k ich identifikácii, tieto časti rozhovorov sa v práci nevyskytujú a celá transkripcia rozhovorov nebola zaradená medzi prílohy.

4.7 Analýza dát

Predmetom prvého okruhu v rámci analýzy získaných dát je percepcia pokru ako zárobkovej činnosti spoločnosťou z pohľadu hráčov. Zaujímá nás, ako podľa skúseností participantov výskumu spoločnosť vníma fakt, že sa živia práve týmto spôsobom.

V druhom okruhu analyzujeme, ako tieto existujúce názory spoločnosti na profesionálne hranie pokru na hráčov vplyvajú, predovšetkým z psychologického hľadiska. V rámci tretej a zároveň poslednej kategórie analyzujeme, ako sa skúsenosti hráčov s touto témou prejavujú v ich správaní a ako ovplyvňujú ich sociálny a spoločenský život.

1. Percepcia pokru ako primárnej zárobkovej činnosti spoločnosťou (z pohľadu hráčov)
2. Vplyv názorov spoločnosti na profesionálne hranie pokru na hráčov z psychologického hľadiska
3. Dopady názorov spoločnosti na profesionálne hranie pokru na správanie a sociálny život hráčov

V úvode rozhovoru nás najskôr zaujímali primárne dôvody a motivácie účastníkov stať sa profesionálnym hráčom pokru. Viac-menej všetci participantí sa zhodli, že primárnymi motiváciami boli najmä lukratívnosť tejto voľby a určitá sloboda, ktorá je s profesionálnym hraním pokru spojená. U Samuela prevažoval najmä prvý uvedený dôvod:

"Tak v prvom rade sa treba niečím živiť, takže ak to aj nerobím pre peniaze, tak minimálne za peniaze. Pri napredovaní je vidina lepších zárobkov, ako v prípade bežného zamestnania, aj preto robím poker full-time. Nemusel som sa učiť nič nové, "iba" sa zlepšovať v tom, čo som už vedel. A inak to vyplynulo tak priebežne zo situácie... začalo sa dariť, tak tomu bolo treba ísť naproti."

Aj u Tibora a Žanet môžeme povedať, že ich profesia "vyplynula priebežne zo situácie." Žanet na svoje profesionálne začiatky spomína takto: *"Zo začiatku to bola pre mňa forma privyrobenia popri vysokej škole. Neskôr, keď som musela z osobných dôvodov prerušiť štúdium a pokrom som si už vtedy vedela celkom slušne privyrobiť, som sa rozhodla venovať sa mu naplno."*

Tiborove skúsenosti sú podobné: *"Ja vlastne ani neviem, či som sa pre túto kariéru rozhodol, ono sa to tak nejak... stalo. Keď som začínal, nemal som skoro žiadne výdaje, takže som si ani nikdy nehľadal prácu. A keď sa neskôr nejaké väčšie výdaje objavili, tak už som ich bol bez problémov schopný pokryť svojimi príjmami z pokru. Vtedy som si uvedomil, že prácu ani nepotrebujem a vlastne sa pokrom užívam."*

Aj keď Dag považuje finančnú stránku veci za obdobne dôležitú, z jeho odpovede je cítiť predovšetkým túžbu po slobode a nezávislosti, ktorú si od dráhy profesionálneho hráča pokru sľuboval najviac: *"K pokru ma viedla hlavne vidina slobody a samozrejme možnosť zarobiť si podstatne viac peňazí ako v bežnom zamestnaní. Celkovo predstava byť si sám sebe pánom, nepracovať od nevidím do nevidím a mať dostatočný objem peňazí je asi snom väčšiny ľudí a ja som nebol výnimkou."*

Žanet s touto myšlienkou súhlasí a pridáva, že pre ňu to bola aj otázka súťaživosti: *"Viedlo ma k tomu hlavne to, že môžem pracovať kedykoľvek a sama viem ovplyvniť, koľko zarobím. Ja som veľmi súťaživý typ a klasická práca mi príde... trochu nudná a na to, aby som si vedela slušne zarobiť musím pracovať väčšinou niekoľko rokov. V pokri sa dá budovať kariéra oveľa rýchlejšie, tak ma oslovovalo oveľa viac"*.

Samuel dodáva: *"Tiež sa mi páči tá voľnosť. Nemusím každé ráno vstávať, beriem si voľno podľa potreby a podobne. Odídem na týždeň do zahraničia a nemusím nič riešiť a nič potom dobiehať."*

Obzvlášť pre mladých ľudí je však voľba kariéry kľúčová prakticky pre celý ich budúci život a túto otázku považujú aj rodičia za jednu z najdôležitejších v živote ich dieťaťa. Stať sa profesionálnym hráčom pokru tak bolo rozhodnutie, ktoré všetci štyria v istom bode so svojimi rodičmi konfrontovali. Postoje rodičov, ako aj samotných participantov v tejto otázke boli rôznorodé.

Dag mal v tejto veci od začiatku jasno: *"To, čo povedia rodičia ma tak nejak zaujímalo, ale nie zase moc. Určite by som kvôli niekomu inému nezmenil môj názor, že by som sa nepustil do uskutočnenia svojho sna len preto, že si o tom niekto iný myslí niečo iné ako ja. Aj keď by ten niekto mali byť moji rodičia."* Pre Daga bolo teda profesionálne hranie pokru snom, ktorý si chcel splniť nezávisle od mienky ostatných.

"Nad tým, ako budú reagovať rodičia som príliš nerozmýšľal," hovorí Samuel. *"Čo povedia rodičia som vedel, no nakoniec s tým nemali problém v zmysle, že ak sa užívam, tak je to moja vec. Aj keď otcovi sa to nikdy veľmi nepáčilo. Nakoniec sme sa dohodli, že ak spravím školu, tak si môžem robiť, čo chcem. So svojimi úspechmi som sa s rodičmi podelil až keď som od nich potreboval pomoc s výberom auta pred kúpou. Dovtedy som v pohode pokrýval bežné výdavky na živobytie, no odkedy prišlo auto, pochopili, že na tom asi niečo bude."*

V rodine Žanet sa v minulosti vyskytli problémy súvisiace s hazardnými hrami, takže podľa vlastných slov nad tým, ako jej zárobkovú činnosť budú brať jej najbližší nezriedka premýšľala. *"Rodičia o tom vedeli takmer od začiatku, samozrejme sa pýtali veľa otázok, v rodine sme mali negatívnu skúsenosť s gamblingom, čiže prvé reakcie neboli veľmi pozitívne. Otázky typu, či môžem prehrať viac ako do toho vložím a podobne boli dlho rutinou."* Z jej pohľadu však nakoniec celú záležitosť vníma pozitívne. *"Po tom, ako som im všetko vysvetlila a neprehrávala som, tak to úplne pochopili a mám od nich plnú podporu. Časom začal poker hrať aj brat, neskôr mamina, ktorá hrá poker každý deň a veľmi ju to baví!"*

Tibor musel svoju situáciu s rodičmi výraznejšie konfrontovať, až keď chcel kvôli pokru nepokračovať v štúdiu: *"Z nejakého dôvodu mám v živej pamäti spomienku, ako rodičom hovorím, že som práve v jednom turnaji na internete vyhral svoje prvé tri doláre. Samozrejme, že to nebrali vážne. Ani ja som vtedy netušil, do čoho to vyúsii, no každopádne si už od začiatku boli vedomí toho, že hrávam poker. Prvú naozaj vážnu debatu o pokri som mal s rodičmi... po skončení gymnázia. Nemal som vtedy chuť študovať ďalej a chcel som vyskúšať venovať sa pokru naplno. Hovoril som im, že ved' však ak to nepôjde podľa predstáv alebo sa niečo zmení, prihlášku na vysokú školu si môžem dať aj o rok. Otec aj mama to akceptovali, ale neboli z toho nadšení... chceli, aby som na výšku šiel. Myslím si ale, že na mojom rozhodnutí im vadilo hlavne to, že nepokračujem v štúdiu, než to, že by to bolo práve kvôli pokru."*

Dag mal s rodičmi takmer totožnú skúsenosť, práve v súvislosti so štúdiom na vysokej škole. *"Rodičia a aj rodina mali síce menšie obavy a boli trošku sklamaní, že som sa pustil*

do pokru, lebo som na škole mal skoro vždy samé jednotky a videli ma na výške a následne asi v nejakom normálnom zamestnaní. Keď ale videli, že sa mi darí a že sa nemám zle ani po dlhšej dobe, schvaľovali mi to."

Tibor taktiež našiel u rodičov predovšetkým podporu a celá záležitosť dopadla podľa jeho slov dobre. *"Nespomínam si, že by sa rodičia o hraní pokru niekedy vyjadrili vyslovene nejako negatívne. Napriek tomu, že som na školu nakoniec naozaj nešiel ma v mojej kariére podporovali a priebežne sa zaujímali o to, ako sa mi darí."*

Z našich zistení teda konštantujeme, že v prípade najbližšej rodiny naši participanti sprvoti síce čelili určitým obavám, pochybnostiam, či miernemu sklamaniu, ale v konečnom dôsledku sa zo strany svojich rodičov poväčšine dočkali akceptácie a podpory a názory najbližšej rodiny na profesionálne hranie pokru vnímajú ako pozitívne. Tibor však poukazuje na skutočnosť, že v nie všetkých prípadoch je scenár práve takýto. *"To, že ma rodičia v mojej kariére podporujú vlastne platí dodnes a som im za ich prístup vďačný. Uvedomujem si hlavne to, že viacerí hráči, ktorých poznám, to majú u rodičov v tejto veci celé zle. Jeden môj dobrý kamarát mi často rozpráva príhody, ako sa ho máma stále pýta, kedy si konečne nájde prácu a podobne. Keď jej povie, že prácu má, tak ona na to, že to nie je práca. Že vraj to, čo zarobí v pokri nie sú skutočné peniaze. Hlavne, že už si niekoľko rokov sám platí výdaje, chodíva za vlastné na dovolenky a podobne. Keď sme raz spolu išli na jeden turnaj do zahraničia, tak im bol viac-menej nútený klamať, že ide na výlet, pretože sa bál, že keby im povedal pravdu, tak ho snád' ani nepustia."*

Alebo ďalší môj známy, keď sa jeho mama dozvedela, že je v meste na turnaji, tak po neho osobne prišla a normálne si ho odvieďla domov. Akože... na jednu stranu mi to príde strašne smiešne, ale zároveň... je to hrozné. Nevie si predstaviť, že by som mal ja mať takých rodičov, že by som musel tajiť, že hrám. Aj preto som tým mojim veľmi vďačný. Myslím, že som v tomto ohľade vcelku vyhral lotériu."

Dag spomína, že pokiaľ rodičia jeho rozhodnutie časom akceptovali a nakoniec u nich našiel podporu, nie všetci členovia rodiny boli s jeho rozhodnutím stotožnení: *"Keď tak ešte premýšľam, tak aj v rodine boli nejaké negatívne ohlasy. Viem, že napríklad moja teta rozprávala ostatným, že som gambler a... celé dni len sedím za počítačom, že mi z toho už aj zašibáva a takéto veci. Samozrejme to nepovedala mne osobne. Málokto ti asi niečo takéto povie priamo do očí. Nikdy som však nepochyboval, že som sa rozhodol správne. Videl som podobných mladých ľudí, ktorí sa vydali na cestu online pokru a dlhodobo si vedeli zarábať výrazne vyššie sumy ako by vedeli zarobiť v akomkoľvek zamestnaní. Proste som si povedal, že keď to dokážu oni, prečo nie ja."*

Participantí sa stretávali s viacerými nepríjemnými reakciami na tému ich zárobkovej činnosti a to najmä mimo najbližšej rodiny. V okruhu kamarátov, známych, či širšieho okolia sa často stretávali s nepochopením. Žanet hovorí, že s akceptáciou jej profesie to v týchto sférach "išlo postupne, veľmi dlho to vedeli len blízki kamaráti. Ľudia mali predsudky, že ľudia čo hrajú poker sú gambleri a asi aj preto je poker stále v štátoch uznávaný ako hazard. Zo začiatku mi to vôbec nebolo príjemné, keďže ľudia akoby hľadali dôvody a spôsoby ako by dokázali, že sa to, čo robím, nedá aj napriek tomu, že sa to dá podložiť a že výsledky mám pozitívne. Teraz poviem, že už mám odohratých cez 50 tisíc turnajov a vyhrávam. Tam sa už dá dokázať, že to nie je len o šťastí "

Dag si všimol rozdiely najmä v tom, ako k tejto téme pristupujú starší ľudia v porovnaní s rovesníkmi: "U kamarátov to bolo skôr v tej rovine, že ich to zaujímalo a nejako sa o tom chceli dozvedieť viac. Problém bol skôr so staršou generáciou, čiže nejakí susedia, známi mojej rodiny, rodičia mojich kamarátov a tak ďalej. Od nich som väčšinou počul skôr negatívne veci a mal som z nich skôr pocit, že v hlave im behá skôr niečo ako 'jasné, určite si mal trochu šťastia, ale za chvíľu prehráš všetko, dostaneš sa do dlhov a zničíš si život ako ľudia na automatoch'. Dokonca mojej priateľke jej známi rozprávali, či sa nebojí, že nám niekedy prehrám aj dom a podobne."

Pokým Tibor skúsenosti so staršou generáciou podľa vlastných slov veľmi nemá, s rovesníkmi sú jeho zážitky podobné Dagovým: "Väčšina kamarátov alebo ľudí v mojom veku to zobrala dosť dobre, až som bol sám prekvapený. Veľmi často sa o to zaujímali a chceli o tom vedieť viac." Jedným dychom však dodáva, že existujú aj výnimky:

"Napadajú ma hlavne dve moje dobré kamošky, ktoré... to nevnímajú pozitívne a u oboch sa to vlastne prejavuje dosť odlišne. S jednou to máme tak, že aj keď je náš vzťah vcelku dôverný a rozprávame sa o veľa osobných veciach, poker so mnou nikdy nerozoberá. Keď sa po dlhšej dobe konečne stretneme, riešime úplne všetko, ale to ako sa mi darí v pokri sa ma nikdy nespýta. Keď to medzi rečou spomeniem ja, tak povie niečo ako, že to je fajn a zväčša zmení tému. Pamätám si aj, že sa jej tiež nepáčilo moje rozhodnutie neísť na výšku. Ona to brala, ako že je to zlé rozhodnutie, že robím proste chybu. Pritom práve na základe toho, že sme sa o pokri nikdy nebavili vôbec nemala ako posúdiť, či to je rozumný nápad alebo nie. Jej názor vyplýval z presvedčenia, že štúdium je proste jediná správna voľba."

Samuel tvrdí, že o svojej práci a úspechoch svojim známym väčšinou nehovoril: "Hlavne som sa tým nepotreboval moc chváliť. To ale skôr z dôvodu, že to nepovažujem za súčasť svojej osobnosti do takej miery, aby som o tom všade rozprával. Podelil som sa s pár kamarátmi... určite to vnímali ako keby som vyhral v lotérii, čo ale vlastne nie je tak úplne

mimo, keďže väčšie výhry prichádzajú nárazovo. Prišli mi to, ale ešte stále vôbec nevedia, o čom to vlastne je. Ale to je v poriadku, nebudem ich do toho zaťahovať."

Svoje skúsenosti teda zhrňuje nasledovne: *"V najbližšom okolí to bolo v poriadku, vedel som to obhájiť. V širšom okolí som sa o tom nerozprával, tam by asi boli reakcie horšie. Nebudem ľudí zbytočne zaťažovať tým, aby ľutovali mojich rodičov, že ich dieťa 'niekde sype peniaze do rulety.'" Na otázku prečo by podľa neho boli v širšom okolí reakcie horšie a aké reakcie má konkrétne na mysli odpovedá Samuel takto: "Očakával som reakcie typu 'Čože? To vážne? Si sa zbláznil?' pretože povedomie je minimálne a snád' celá mimopokrová verejnosť netuší, v čom spočíva hra a aký je podiel matematického rozmýšľania na úspešnosti hráčov. Že to nie je pre každého stratové ako kasínové hry."*

Samuel tak svojim známym o pokri väčšinou nehovoril v snahe vyhnúť sa frustrujúcim, či nepríjemným rozhovorom na túto tému.

Žanet sa pridáva. Hovorí: *"Keď sa ma pýtal niekto čo robím, väčšinou som to nerozoberala, pretože často nasleduje veľa otázok a dlhá diskusia, ktorá často nikam nevedie." Ako príklad uvádza, že "prvá otázka, čo sa väčšina ľudí opýta je koľko mi poker vynáša mesačne. Väčšinou na to odpoviem len, že je to nadpriemerne než ako keby som v normálnej práci, pretože často je to myslené ako provokácia. Teda aspoň ja mám z toho taký pocit. Ak to niekto berie ako hazard, tak sa tým chce podľa mňa presvedčiť, že naozaj tým zarábam a často mám pocit akoby čakali nejakú odpoveď, ktorá ich utvrdí v tom, že majú pravdu."*

Aj Dag sa stretával s reakciami, ktoré boli podľa neho scestné a ktoré ho pravidelne dostávali do úzkych: *"Nikto to nechápal, že je niečo také možné a nasledoval kolotoč fakt divných otázok, ktoré som nechcel vždy absolvovať. Ľudia sa ma pýtali veci typu 'To hráš akože na automatoch? Dá sa tam fakt vyhrávať? To musíš mať ale veľké šťastie, že?' alebo 'Nebojíš sa, že sa ti raz karta obráti? Koľko tak vyhráš za jeden deň? Koľko si najviac vyhral?' a podobne. Na takéto reči som nikdy nemal chuť a niekedy ma fakt vytáčali.'*

Tibor nevnímal otázky smerujúce na jeho zárobky vyslovene negatívne, ale tiež priznáva, že mu častokrát neboli príjemné. *"Ako ja na jednu stranu chápem, že keď sa človek dopočuje, že sa živím pokrom, tak ho to strašne zaujme a pretože o tom skoro nič nevie, tak ho zaujíma hlavne to, koľko sa tým dá zarobiť. A ja som rád, keď sa niekto zaujíma o to, čo robím. Ale pre veľa ľudí je toto veľmi citlivá téma a aj keď ani neviem tak celkom vysvetliť že prečo, tak som jedným z nich. Občas je pre mňa vcelku sklúčujúce odpovedať na takéto veci."*

Podľa Daga sú otázky ohľadom príjmu najhoršie, pretože v prípade úprimnej odpovede častokrát vedú k pre neho veľmi nepríjemným, až absurdným situáciám. *"Keď poviete koľko ste najviac vyhrali napríklad za deň, každý si proste hodí do kalkulačky 'krát 30' a myslí si, že toľko zarábate mesačne. Nevidí ale, že dosť dní máte aj minusových. Všeobecne ale nie je moc dobré, keď ľudia vedia, že zarábate nad pomery. Potom sa na vás prosby o pôžičky a pomoc len tak sypú."*

Žanet si reakcie a otázky tohto typu vysvetľuje tým, že viacerí rekreační hráči sú v pokri neúspešní a preto nadobúdajú pocit, že byť v nich úspešný ani v princípe nie je možné. *"Sú dva typy ľudí. Tí, čo nemajú s pokrom skúsenosť vôbec a tí, ktorí si občas zahrajú poker v kasíne alebo online. Väčšinou tí, čo s pokrom nemajú vôbec skúsenosť to pochopia oveľa rýchlejšie. Ale pokiaľ niekto hrá rekreačne poker, často má s pokrom negatívnu skúsenosť. Poker je ako maratón a keď si niekto zahrá občas poker, neštuduje ho a nikam sa neposúva, samozrejme nemá výsledky, tak si myslí, že aj tak je to všetko len o šťastí. Naposledy som sa stretla s reakciami od kamarátov, že herňa je nastavená aby prehrávali a podobne, keď sa im nepodarilo párkrát vyhrať. Poker je hra o matematike, pravdepodobnosti a psychológii, o nekonečnom študovaní. Každý si myslí, že ho vie hrať a to my využívame."*

Samuel sa taktiež občas snaží ľuďom čo najjednoduchšie vysvetľovať, základné princípy pokru, no nestretáva sa podľa jeho názoru s úspechom. *"Vysvetľujem, že v hre hrajú proti sebe iba hráči a tí lepší zarábajú, tí, ktorí sa nechcú zlepšovať, alebo hrajú preto, lebo ich to baví, prehrávajú. Hráč musí rozmýšľať a čím lepší hráč, tým väčšia šanca, že vyhrá, čiže nie je to 'len o tom, aké karty komu prídu'. Ľudia na to prikývnu, ale aj tak si o tom myslia svoje, pretože aj na automatoch už niekto raz vyhral a myslel si, že na tom bude zarábať do konca života."*

Tibora na základe jeho slov práve takéto tvrdenia dokážu najviac vyviesť z miery a ťažko ich znáša. *"Lebo oni keď hovoria, že poker je to isté čo automat alebo ruleta a že je to celé len o šťastí, tak tým vlastne úplne znevažujú všetkú moju prácu. To ma vie naštvať. Proste celý môj úspech je podľa nich výsledkom toho, že som proste šťastkár. Všetok čas, ktorý venujem hre, ktorý venujem štúdiu, rozoberaniu partii, že to nie je nič. Že som vlastne ten istý človek, ako nejaký Jožo z Vrbového, čo každý mesiac prehráva výplatu na automatoch, iba mám viac šťastia."*

Je to vlastne ako keby som tebe povedal, že tvoju bakalárku vlastne napísal niekto iný. Že to nebola tvoja práca, že to nebol výsledok tvojej snahy. No neštvalo by ťa to? Toto mňa na tom... ničí najviac."

Všetci participanti tak svojimi slovami potvrdili viacero skúseností v styku so svojim okolím na tému poker, ktoré boli sprevádzané negatívnymi pocitmi a s výnimkou Žanet aj frustráciou, úzkosťou, či hnevom.

Na otázku, ako ona sama vníma dopady verejnej mienky na profesionálne hranie pokru na jej psychiku odpovedala Žanet takto: *"Osobne mi až tak nevadí, že si to ľudia myslia, pretože to často zvyknú pochopiť, len tie prvé reakcie sú také nedôverčivé voči pokru. Samozrejme radšej by som bola, keby to ľudia vnímali ako šport alebo ako výhodu, že nemusím sedieť pravidelne v robote za nejakú fixnú mzdu. Ale teraz to už beriem skôr tak, že väčšina rozumných ľudí si to nechá vysvetliť a keď nie, tak to viac proste nerozoberám."*

Samuel má podobný názor. *"Na mňa to moc nevplyva, si myslím. Bud' niečo vysvetlím, alebo sa len usmejem a myslím si svoje... keď sa rozídeme, oni na to zabudnú, a ja tiež. Keď je niekto vyslovene presvedčený o svojej pravde, že hádzem peniaze do rulety, tak nemám potrebu mu to vysvetľovať."* Zároveň však pripúšťa, že je to predovšetkým jeho osobnosť a povaha, vďaka ktorým podľa neho nemajú názory iných významný negatívny dopad na jeho život. *"Prečo nemám potrebu to vysvetľovať? Už som si za ten čas asi zvykol, aký je postoj mimopokrových ľudí... alebo to bude tým, že ma postoj ostatných až tak moc nerozhodí. Ja som voči ich názoru dosť flegmatický, pretože si myslím, že to je jediná cesta ako neskočiť z mosta."*

Myslím to tak, že keby som si bral príliš k srdcu to, čo si neskúsený človek myslí, bol by som z toho psychicky frustrovaný. Ako keď niekto povie, že je v Bratislave taxikárom a laik si povie, že dotyčný automaticky jazdí jednu cestu za 20 eur a žije si nad pomery... Sú aj takí taxikári. No práve sú aj takí hráči pokru, čo do toho len sypú peniaze a nebudú na tom zarábať, pretože sa nechcú zlepšiť. Bud' si myslia, že sú najlepší na svete alebo na to nemajú kapacitu."

Dag negatívne dopady sám vníma, a to najmä v kontexte prostredia, v ktorom žije. *"Je mi hlavne ľúto, že sa o tom nemôžem s väčšinou známych porozprávať. Bývam v meste, kde nepoznám jediného človeka, ktorý by nejako pravidelne hrával poker. Preto keď sa s niekým stretnem, neviem sa moc dostať do debaty, pretože čokoľvek im o mojej práci poviem, tak nebudú rozumieť. Jediné čomu by rozumeli je, keby som rozprával o peniazoch a o tom koľko som vyhral alebo prehral a to zase nechcem."*

Tibor sa priznáva, že pokým väčšina jeho rovesníkov berie jeho prácu ako niečo zaujímavé, niektoré negatívne skúsenosti súvisiace s rozhovormi o pokri bral veľmi ťažko a rezonujú v ňom dodnes. *"Druhá kamarátka, ktorú som spomína je presvedčená, že som na pokri závislý a niekedy to dáva do úplne absurdných rovín. Minule sme sa bavili o*

dovolenke a ja som jej povedal, že ja by som na takú tú klasickú prímorskú asi nešiel, že ma nebaví len tak sa vyvaľovať niekde na pláži. Ona však bol presvedčená, že by som nešiel, pretože by som nedokázal vydržať bez pokru. A takéto reči má vždy a je jedno čo jej poviem a ako sa jej to celé snažím vysvetliť, proste ona na tom trvá.

Alebo raz na gympli v triede údajne kolovala informácia, že som sa nechal u doktorky vypísať, aby som mohol doma hrať poker. Tiež, ako keby som bol závislý alebo niečo. Nebola to pravda, ale aj keby bola, tak tam je podstata v tom, že by to nebolo kvôli tomu, že som závislý, ale kvôli tomu, že niekde na nejakej herni beží lukratívna akcia a z možností chodiť do školy alebo ostať týždeň doma a snažiť sa vyťažiť z nej čo najviac je táto druhá jednoznačne ziskovejšia. To by som ale tým ľuďom nevysvetlil, nech by som robil čokoľvek.

Proste, niekedy je to strašný pocit bezmocnosti a frustrácie a tieto sa objavujú vždy, keď si na takéto zážitky spomeniem."

Všetci účastníci výskumu sa tak zhodujú, že sa opakovane stretávajú s mnohými negatívnymi stereotypmi súvisiacimi najmä s hraním hazardných hier, a že sa cítia byť spoločnosťou stigmatizovaní.

Keď mali participant sami zhrnúť, ako sa súčasný stav vnímania pokru spoločnosťou a negatívne dopady z neho vyplývajúce prejavujú v ich správaní, všetci sa jednohlasne zhodli, že je to predovšetkým v tom, že sa tejto téme snažia v bežnej komunikácii vyhýbať. Dag hovorí: "Po veľmi krátkej dobe odkedy som sa stal poker pro som o tom prestal vravieť ľuďom staršej generácie a postupom času som to prestal vravieť komukoľvek, koho nepovažujem za dobrého známeho. Som z kraja s veľmi vysokou nezamestnanosťou a celkovo dosť veľkou chudobou. Preto mi je dosť blbé rozprávať o čomkoľvek z môjho života, pretože sa cítim blbo rozprávať im ako sa ja mám veľmi veľmi dobre a oni sa majú zle. Nechcem, aby sa cítili nejak menejcenní, však v podstate o nič nejde. Celkovo musím dosť meniť tému a vyhovárať sa, keď dôjde na otázky o práci."

Samuel len potvrdzuje svoje predchádzajúce slová: "Vyhýbam sa konfrontácii s okolím. Cesta k tomu, aby pokru rozumeli je oveľa náročnejšia a tvrdšia, ako prínos, ktorý by z toho plynul. S rodičmi toto tiež radšej neriešim a podporu u nich nevyhľadávam, pretože keby napríklad poviem, že sa mi nedarí a zapojím do toho štvorciferné číslo, asi by ich porazilo. To, čo si myslel otec beriem, je to jeho názor a ja viem, že nemá pravdu, takže mňa to nejak nerozhodí a nie som závislý od jeho názoru na moju prácu.

Tiež napríklad na facebooku už nevyписujem o pokri v podstate nič pre svojich priateľov, ktorí sú mimo. Súhlasím teda, že svoje správanie asi upravovať musím, no napriek tomu si nemyslím, že mi tieto veci bránia byť sám sebou.

Podľa Žanet je občasné vyhýbanie sa tejto téme častým, avšak jediným konkrétnym prejavom negatívnej percepcie pokru spoločnosťou v jej správaní: *"Po niektorých negatívnych skúsenostiach som radšej začala hovoriť, že 'podnikám na internete', lebo som vedela, čo ma čaká, keď poviem, čo presne robím. Momentálne sa tým však už nezaobieram takmer vôbec, lebo väčšina ľudí v mojom okolí to už vie. Na začiatku som sa bála toho, ako to ľudia budú vnímať, no postupom času viem, že môžem byť hrdá na to, čo robím."*

Dag sa taktiež častokrát k svojej skutočnej práci nepriznáva obdobným spôsobom, ako Žanet. *"Keď sa ma niekto spýta, čo robím, tak moja odpoveď je väčšinou 'podnikanie na internete', čím vlastne ani moc neklamem, len nepoviem úplnú pravdu. Výhodou bolo, keď som ešte minulý rok mal e-shop s detským oblečením, mohol som rozprávať o tom. Teraz už ale skôr poviem, že mám nejaké stránky a predávam tam reklamu. Oni z toho väčšinou vyčítajú, že sa mi o tom ani moc rozprávať nechce."*

Podobne ako Samuel, ani on sa už na Facebooku k svojej práci zväčša nevyjadruje. *"Ja som bol 'nútený' založiť si vlastnú sociálnu sieť pre hráčov pokru v čase, keď som začal hrať o nejaké väčšie sumy. Nevieť si predstaviť tie reakcie, keby som mal na Facebooku písať, že som za večer prehral nejakú štvorcifernú sumu alebo tak. Navyše, viacerých mojich známych na facebooku to jednoducho nezaujíma. Tak som si vytvoril komunitu ľudí, kde sa o týchto veciach vyrozprávam a tým si kompenzujem ten nedostatok pochopenia u bežných ľudí z okolia."*

"Pred nimi sa vlastne fakt správam dosť inak. Pred bežnými ľuďmi si proste dávam veľký pozor na to čo poviem, ale... neviem vlastne prečo. Respektíve stále tak nejak uvažujem nad tými dvomi alternatívami - vyhýbať sa tomu a mať klud alebo sa snažiť vždy dookola prebiť tými otázkami a dosiahnúť, aby o tom ľudia viac vedeli."

Tibor v súčasnosti volí práve túto cestu, no tvrdí, že to nie je pre neho jednoduché. Podobne ako Dag, aj on na základe svojich doterajších skúseností neustále čelí rozhodnutiu, či o svojej práci otvorene rozprávať alebo celú vec tajiť: *"V minulosti som si často vymýšľal, aby som o tom nemusel hovoriť, ale to mi časom prišlo blbé a hlavne som si povedal, že veď preda sa nemám začo hanbiť, práve naopak, že môžem byť na seba hrdý. Tak som si dal taký záväzok, že... proste budem v tomto úprimný."*

Vedome sa teda snažím o to, aby som sa správval 'normálne' a nikdy nič netajil a podobne, ale... vždy sa pritom cítim, ako keby som sa musel tak nejak... premáhať, vždy tam cítim nejakú bariéru, cez ktorú sa musím preklenúť. Že keď sa ma niekto nový alebo cudzí spýta, že čo robím, tak vždy predtým než odpoviem sa tak na sekundu zaseknem a hlavou mi prebehne 'OK teda... idem mu povedať o pokri' ako keby som sa priznával k trestnému,

činu alebo čo. A ako to povie, tak sa hneď chystám na všetky tie reakcie a ďalšie otázky."

4.8 Diskusia

Cieľom nášho výskumu bolo preskúmať skúsenosti profesionálnych hráčov pokru s pohľadom spoločnosti na ich prácu a skrz svedectvá samotných hráčov analyzovať potenciálne psychologické vplyvy percepcie pokru spoločnosťou na ich každodenný život a ich správanie sa v ňom.

Skúsenosti profesionálnych hráčov pokru jasne poukázali na množstvo stereotypov a stigmatizácie voči nim. Medzi najčastejšie a hráčmi charakterizované ako najhoršie patrí najmä názor, že poker je hazardná hra založená najmä na šťastí, v ktorej schopnosti, skúsenosti a zručnosti hráča hrajú minimálnu, či dokonca žiadnu úlohu. Medzi ďalšie stereotypy patrí tvrdenie, že poker nie je legitímnou prácou a snaha profesionálne hranie je skôr prejavom závislosti.

Participanti podľa ich vlastných slov tieto názory a stereotypy vnímajú veľmi negatívne. Účastníci výskumu sami opakovane menovali frustráciu, hnev, úzkosť, či obavy ako často sa vyskytujúce pocity plynúce s rozhovorov o svojej práci. Tieto pritom u všetkých zúčastnených vedú k určitým zmenám v ich v správaní v konfrontácii s okolím, predovšetkým v snahe vyhnúť sa práve týmto konfrontáciám.

Za limity výskumu považujeme v prvom rade našu potenciálnu nestrannosť, keďže, ako sme uviedli v úvode práce, tiež patríme medzi profesionálnych hráčov pokru. Ako ďalšie potenciálne limity vnímame obmedzený počet participantov a taktiež náš predchádzajúci kontakt s nimi, ktorý mohol ovplyvniť ich odpovede.

Ako podnet pre ďalšie skúmanie navrhujeme kvantitatívny výskum v oblasti percepcie profesionálneho hrania pokru spoločnosťou, keďže sa nám pri tvorbe našej práce nepodarilo nájsť akékoľvek odborné zdroje na túto tému. Vo všeobecnosti však nabádame k skúmaniu tejto problematiky, pretože profesionálne hranie pokru je nový, zaujímavý a čoraz rozsiahlejší fenomén našej spoločnosti, týkajúci sa čoraz viac ľudí a ich rodín.

Záver

V našej práci sme sa pokúsili priniesť náhľad do problematiky profesionálneho hrania pokru, predovšetkým z hľadiska sociálnej psychológie. Táto téma je podľa nás najmä na Slovensku doposiaľ výrazne neprebádaná, pričom počet ľudí, ktorí sa rozhodli pre takúto formu povolania aj u nás neustále pribúda.

Pretože poker a jeho profesionálne hranie je fenoménom predovšetkým posledných desaťročí, povedomie verejnosti je v rámci tejto témy výrazne obmedzené. S prihliadnutím na tieto skutočnosti sme sa v našej práci pokúsili tému poker priblížiť, a to najmä so zameraním sa na psychologické aspekty tejto hry.

Veľmi rozporuplná je taktiež otázka, či poker je alebo nie je hazardnou hrou, na základe čoho sme sa rozhodli prezentovať viacero štúdií, názorov odborníkov a súdnych rozhodnutí týkajúcich sa tejto otázky. Na základe všetkých našich zistení konštatujeme, že poker je hra s predominantným vplyvom schopností hráčov na jej výsledok a s viacerými, v porovnaní s hazardnými hrami výrazne odlišnými prvkami. Dospeli sme tak k záveru, že poker hazardnou hrou nie je a jedná sa o aktivitu, ktorá je omnoho bližšie k činnostiam ako napríklad investovanie, či obchodovanie na burze.

Vo výskumnej časti sme oslovili štyroch profesionálnych hráčov pokru, z toho troch mužov a jednu ženu vo veku dvadsaťdva do dvadsaťšesť rokov, s ktorými sme absolvovali kvalitatívny výskum formou pološtruktúrovaného rozhovoru práve na túto tému. Výskumom sme sa snažili zistiť, aké sú skúsenosti profesionálnych hráčov pokru s vnímaním tejto formy zárobku spoločnosťou, a aké majú tieto skúsenosti dopady na ich osobnosť a psychiku. Predpokladali sme, že v mienke spoločnosti bude dominovať stigma a stereotypy typické práve pre hazardné hry. Tento predpoklad sa nám potvrdil, keďže účastníci výskumu opakovane poukazovali na viaceré konfrontácie s okolím, ktoré ich profesiou prirovnávalo k hraniu automatov, rulety a podobne. Účastníci výskumu taktiež viackrát opisovali svoje negatívne pocity sprevádzajúce tieto skúsenosti, citujúc hnev, úzkosť, strach, či frustráciu ako emócie spojené s konfrontáciou s okolím. Všetci účastníci sa na základe mienky verejnosti cítia byť nútení minimálne do istej miery meniť svoje správanie a tajiť skutočný charakter svojho zamestnania. Zhovárať sa o pokri sa pohodlne dokážu väčšinou iba v spoločnosti iných hráčov.

Výsledky nášho výskumu v spojení s teoretickou časťou našej práce teda poukazujú na problém, kedy je istá časť našej spoločnosti neprávom stigmatizovaná a čelí negatívnym

následkom tejto sktučnosti. Za hlavné dôvody pre existenciu tohto problému pritom považujeme nedostatočnú informovanosť verejnosti ohľadom pokru a možnosti jeho profesionálneho hrania.

Literatúra

Amsel, P. (2014). Poker wins two favorable court rulings in Germany, Netherlands. In *ClavingAyre.com*. Získané 17. mája 2015 z <http://calvinayre.com/2014/01/25/poker/poker-wins-two-favorable-court-rulings-in-germany-netherlands/>

Brunson, D. (2003). *Poker Wisdom of a Champion*. New York, New York : Cardoza Publishing. ISBN 978-1580421195.

De Martino, B. et al. (2006). Frames, biases, and rational decision-making in the human brain. In *Science*. 2006 Aug 4; 313(5787). 684-7.

Dittmar, P. (2008). *Practical Poker Math*. Toronto, Ontario : ECW Press. ISBN 978-1-55022-833-5. s. 1 - 9.

DeDonno, A. M., Detterman, K. D. (2008). Poker Is a Skill. In *Gaming Law Review*. February 2008, 12(1): 31-36. doi:10.1089/blr.2008.12105.

Freiwald, J. (2012). *Gamblerství v dokumentárním filmu – na příkladu vlastní produktové práce – profesionální pokerový hráč*. Masarykova Univerzita : Brno. (bakalárska práca). Získané 12. mája 2015 z http://is.muni.cz/th/363974/fss_b/?furl=%2Fth%2F363974%2Ffss_b%2F;lang=en;so=nx

Harrington, D., Robertie, B. (2004). *Harrington on Hold 'em. Expert Strategy for No Limit Tournaments, Vol. 1: Strategic Play*. Henderson, Nevada : Two Plus Two Publishing. ISBN 978-1-88068-533-4.

Harris, M. (2009). Cigital Inc. Study Argues Player Choices Dominant Texas Hold'em Factor. In *PokerNews*. Získané z <http://www.pokernews.com/news/2009/03/cigital-study-players-skill-determines-holdem-outcome-1302.htm>

Harroch, D. R., Krieger, L. (2000). *Poker For Dummies*. Hoboken, New Jersey : Wiley Publishing Inc. ISBN 978-0-76455-232-8.

Humphrey, C. (2010). Poker as a Game of Skill: Recent Cases. In *Monaco i-Gaming Exchanges*. Získané 17. mája 2015 z <http://www.gambling-law-us.com/Articles-Notes/Recent-Cases-Poker-Game-Skill.htm>

Kahneman, D., Tversky, A. (2000). *Choices, values, and frames*. Cambridge : Cambridge University Press. ISBN 978-0521627498.

Kelly, M. J., Dhar, Z., Verbiest, T. (2007). Poker and the Law: Is It a Game of Skill or Chance and Legally Does It Matter? In *Gaming Law Review*. Volume 11, No. 3, 2007.

Kredell, M. (2012). NY Judge Rules Poker is a Game of Skill; Not Illegal Under Illegal Gambling Business Act. In *Pokernews*. Získané 17. mája 2015 z <http://www.pokernews.com/news/2012/08/ny-judge-poker-game-skill-not-illegal-illegal-gambling-act-13275.htm>

Levitt, D. S., Miles J. M. (2011). The Role of Skill Versus Luck in Poker: Evidence from the World Series of Poker. In *Journal of Sports Economics*. National Bureau of Economic Research. DOI: 10.1177/15270 0251244947.

Loon, J. D. R., van den Assem, M. J., van Dolder, D. (2015). *Beyond Chance? The Persistence of Performance in Online Poker*. Získané 2. mája 2015 z <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0115479>

McCormack, A., Griffiths, D. M. (2011). What Differentiates Professional Poker Players from Recreational Poker Players? A Qualitative Interview Study in *International Journal of Mental Health and Addiction*. Volume 10, Issue 2 , pp 243-257. ISSN 1557-1874.

Meyer, G., et al. (2012). Is Poker a Game of Skill or Chance? A Quasi-Experimental Study. In *Journal of Gambling Studies*. Volume 29, Issue 3, pp 535-550.

Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha : Grada Publishing. ISBN 80-247-1362-4.

Murphy, S. A. (2010). More Luck Than Skill in Poker, Pennsylvania Court Claims. In *Card Player*. Získané 17. mája 2015 z <http://www.cardplayer.com/poker-news/8811-more-luck-than-skill-in-poker-pennsylvania-court-claims>

- Noga, A. (2007). *Poker, chance and skill*. School of Mathematics and Computer Science, Tel Aviv University. Získané 22. mája 2015 z <http://www.tau.ac.il/~nogaa/PDFS/skill4.pdf>
- Palomäki, et al. (2013). Anticipatory electrodermal activity and decision making in a computer poker-game. In *Journal of Neuroscience Psychology and Economics*. 01/2013; 6(1):55-70. DOI: 10.1037/npe0000002.
- Parke, A., Griffith, M., Parke, J. (2005). Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill. In *Journal of Gambling Issues*. 14 doi: 10.4309/jgi.2005.14.12.
- Potter van Holtgraves, T. (2009). Gambling, Gambling Activities, and Problem Gambling. In *Psychology of Addictive Behaviors*. Vol. 23, No. 2, 295 - 302.
- Rickwood, D., et al. (2010). *The Psychology of Gambling*. Canberra : APS Gambling Working Group. Získané 25. mája 2015 z <https://www.psychology.org.au/Assets/Files/APS-Gambling-Paper-2010.pdf>
- Rodriguez, J. (2011). French Court Rules Poker Is A Game Of Skill. In *Card Player*. Získané 17. mája. 2015 z <http://www.cardplayer.com/poker-news/11787-french-court-rules-poker-is-a-game-of-skill>
- Rose, N. I., Owens, M. D. (2005). *Internet Gaming Law*. New Rochelle, New York : Mary Ann Liebert, Inc. ISBN 978-091311-336-3.
- Schmidt, D. (2009). *Treat Your Poker Like a Business*. Chula Vista, California : Imagine Media, LLC. ISBN 978-0-9843363-0-2.
- Sklansky, D. (2004). *The Theory of Poker*. Fourth ed. Henderson, Nevada : Two Plus Two Publishing. ISBN 978-18806-850-0.
- Spapens, A. C., et al (2008). *Crime, Addiction and the Regulation of Gambling*. Leiden ; Boston, Massachusetts : Martinus Nijhoff Publishers. ISBN 978-90-04-17218-0.
- Swains, D. (2006). Moneymaker method can show the way to a fortune in *The Times*. Získané 24. mája 2015, z <http://howardswains.com/wp-content/uploads/2009/07/Moneymaker-18-03-2006.jpg>

Tatara, T. (2013). *Modelovanie stratégie hráča pokru*. Univerzita Komenského : Bratislava. (diplomová práca). Získané 14.mája 2015 z <http://www.iam.fmph.uniba.sk/studium/efm/diplomovky/2013/tatara/diplomovka.pdf>

Taylor, I., Hilger, M. (2007). *The Poker Mindset: Essential Attitudes for Poker Success*. Duluth, Georgia : Dimat Enterprises Inc. ISBN 978-0-97415-023-9.

Tendler, J. , Carter, B. (2011). *The Mental Game of Poker: Proven Strategies for Improving Tilt Control, Confidence, Motivation, Coping with Variance, and More*. New York, New York : Jared Tendler, LLC. ISBN 978-0-61543-613-5.

Ward, S. (2011). Sport, Trading and Poker. Where High Performance Meet. In *FX Trader Magazine*. April - June 2011. Získané 18. júna 2015 z http://acipolska.pl/images/pliki/szkolenie_applied_trading_psychology/FX_TRADER_JUNE_2011_Sports_Trading_Poker.pdf

Wildman, R. W. (1997). *Gambling: An attempt at Integration*. Edmonton : Wynne Resources, Inc. Publisher; National Academies Press. ISBN 978-0-30906-571-9.