

# Hazardní hraní - výsledky studií

Lukáš Tóth

03.10.2017



UNIVERSITEIT VAN AMSTERDAM  
*Amsterdam Center for Law & Economics*

· B·E·H·A·V·I·O

- Cíl studie: najít behaviorální opatření, která by chránila hráče před negativními efekty hazardního hraní na online herních automatech, aniž by hráči byly ve svých aktivitách omezováni

## Příklad

- Pokud bude aktuální prohra prominentně zobrazena, hráče to při vysoké prohře povede k:
  - touze "dostat se na své" a delšímu hraní
  - vnímání prohry jako varování a rychlejšímu ukončení hry

# Tři části

- Literatura a zkušenosti ze zahraničí
- Experimentální série 1
  - Nastavování limitů - pořadí
  - Slot Machine: statické informace o času a prohře
- Experimentální série 2
  - Nastavování limitů - defaulty a messaging
  - Slot Machine: Role popupů

## Nastavování limitů

(2) U technické hry a internetové hry je provozovatel povinen umožnit účastníkovi hazardní hry nastavit si maximální

- a) výši sázek za 1 den,
- b) výši sázek za 1 kalendářní měsíc,
- c) výši čisté prohry za 1 den,
- d) výši čisté prohry za 1 kalendářní měsíc,

1/4: Nastavte si maximální výši čisté prohry za 1 kalendářní měsíc (v Kč).

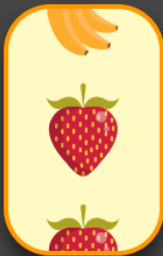
Pokud si nechcete nastavit limit, otázku přeskočte tlačítkem vpravo.

Přednastavený limit odpovídá doporučení Ministerstva financí.



1 000

---



500

KREDIT

10

SÁZKA

0

VÝHRA

KONEC  
HRY

+

-

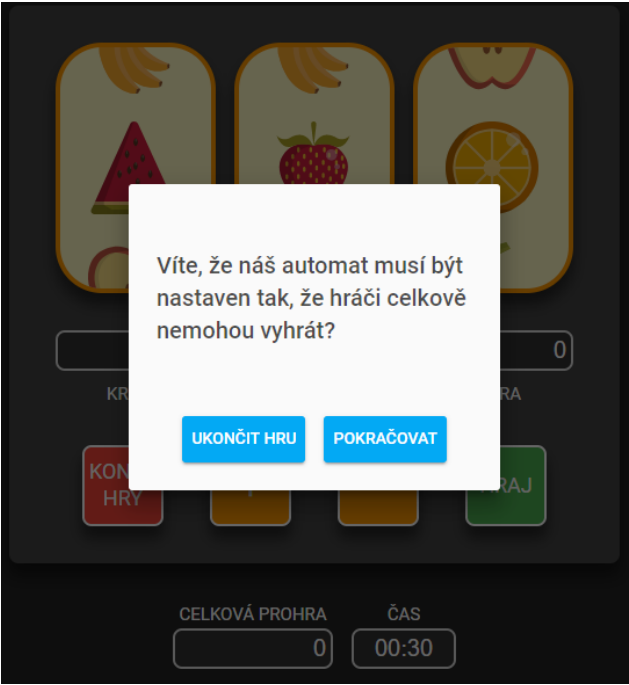
HRAJ

CELKOVÁ PROHRA

0

ČAS

00:34

The image shows a dark-themed slot machine interface. At the top, there are three reels with various fruit icons like bananas, watermelon, raspberries, and lemons. Below the reels are several buttons: a red 'KONČIT HRY' button, two gold buttons, and a green 'PRAJ' button. At the bottom, there are two input fields: 'CELKOVÁ PROHRA' with a value of '0' and 'ČAS' with a value of '00:30'. A white modal dialog box is centered on the screen, containing text and two blue buttons.

Víte, že náš automat musí být nastaven tak, že hráči celkově nemohou vyhrát?

UKONČIT HRU

POKRAČOVAT



# Zkušenosti ze zahraničí: Popups

- Popupy > statické informace
  - Příklad: "Již jste prohrál X Kč"
  - Monaghan, Blaszczyński, 2010. Auer, Malischnig, Griffiths, 2014.
- Popup láká pozornost, není součástí pozadí
  - Čitelně, výrazně, kontrastně, dostatečná velikost (66% a více)
  - Wogalter, Conzola, Smith-Jackson, 2002.
- Na sdělení záleží!!!!

# Sdělení

- Sebehodnocení > informativní sdělení
  - Sebehodnocení: "Nepotřebujete přestávku?" "Jak dlouho už hraje?"
  - Informace: "Již hraje 30 minut"
  - Monaghan, Blaszczyński, 2010. Gainsbury, Sally M., et al. 2015.
  - vede k zamyšlení nad vlastním hraním
- Informace o pravděpodobnosti výhry nemají vliv na hráčské chování
  - často používané, pravděpodobně chybně
  - Williams, Connolly, 2006.

## Sdělení 2

- Sdělení je vhodné jednou za čas měnit - klesající efektivita
  - Monaghan, Blaszczynski, 2010.
- Psát stručně, formálním autoritativním jazykem, framing má nejistý vliv
  - Akl, Oxman, Herrin, Vist et al., 2011. Fischer, Krugman, Fletcher, Fox, Rojas, 1993. Wogalter, Conzola, Smith-Jackson, 2002.

## Další poznatky

- Popupy a povinné přestávky mají přibližně stejný efekt
  - Cloutier et al., 2006.
- Popupy jsou zapamatovatelné více než statická upozornění
  - Monaghan, Blaszczynski, 2010.
- Přítomnost “signal words” (pozor, nebezpečí, . . . ) zvyšuje pravděpodobnost, že si varování lidé všimnou
  - Wogalter et al., 2002.

## Další poznatky 2

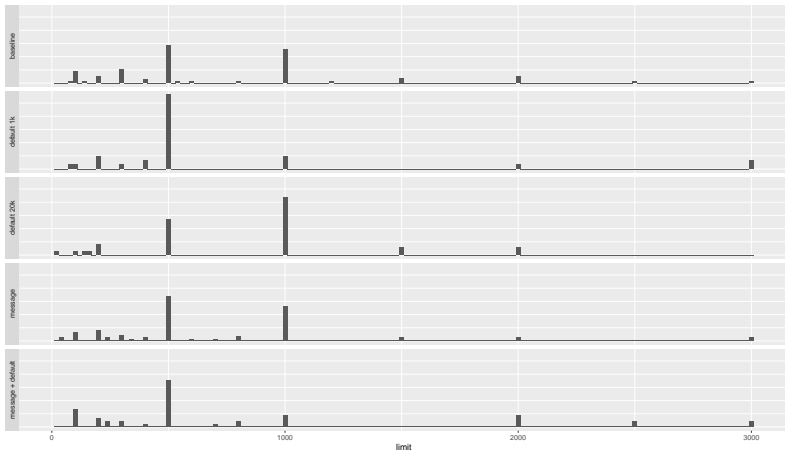
- Efekt upozornění může být extrémní: hráči kteří po 1000 sázkách viděli svou útratu a odehraný čas devětkrát častěji online hru ukončili (extrémní případ, ve většině studií jsou efekty výrazně nižší)
  - Auer et al., 2002.
- Vzdělávací aktivity (např. animace) mají efekt na boření mylných představ o hraní i na hraní samotné, což nejsou vždy dvě stejné věci
  - Zásadní roli hraje timing
  - Wohl et al., 2013.

# Nastavování limitů

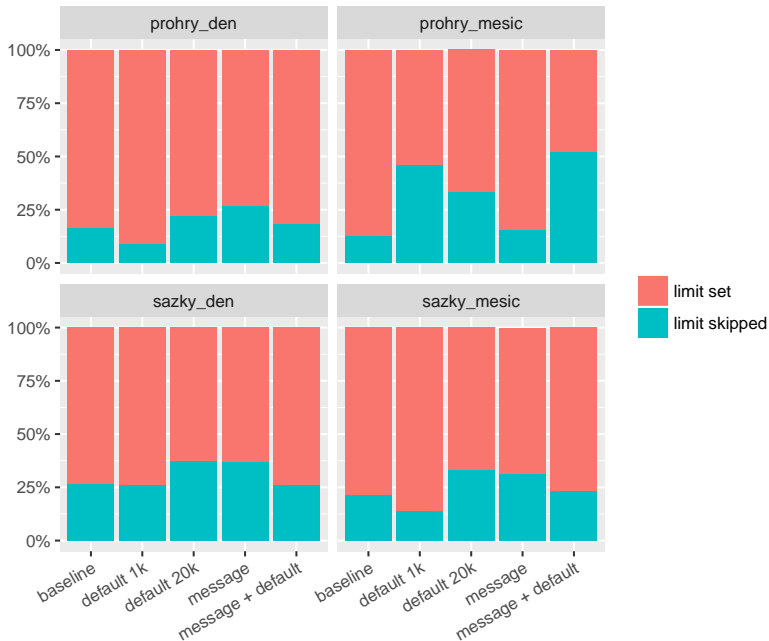
- Limity fungují
  - Opět forma sebehodnocení - zda jsem už limitu dosáhl
- Nejdůležitější limit: d) výši čisté prohry za 1 kalendářní měsíc
- Zásadní je vymahatelnost - zákonná povinnost poskytovat možnost limity si nastavit je dobré opatření, ale mělo by platit pro všechny provozovatele dohromady, nikoliv nastavovat si limit u každého zvlášť

## Experiment: limity

- Experimentální série 2: zaměření na měsíční prohru
- Test Sdělení a defaultů
  - 1. bez sdělení a defaultu
  - 2. sdělení „Většina hráčů nechce prohrát více jak 1000 Kč měsíčně.“
  - 3. default 1 000 Kč
  - 4. default 20 000 Kč
  - 5. sdělení „Přednastavený limit odpovídá doporučení Ministerstva financí.,, a default 1000 Kč



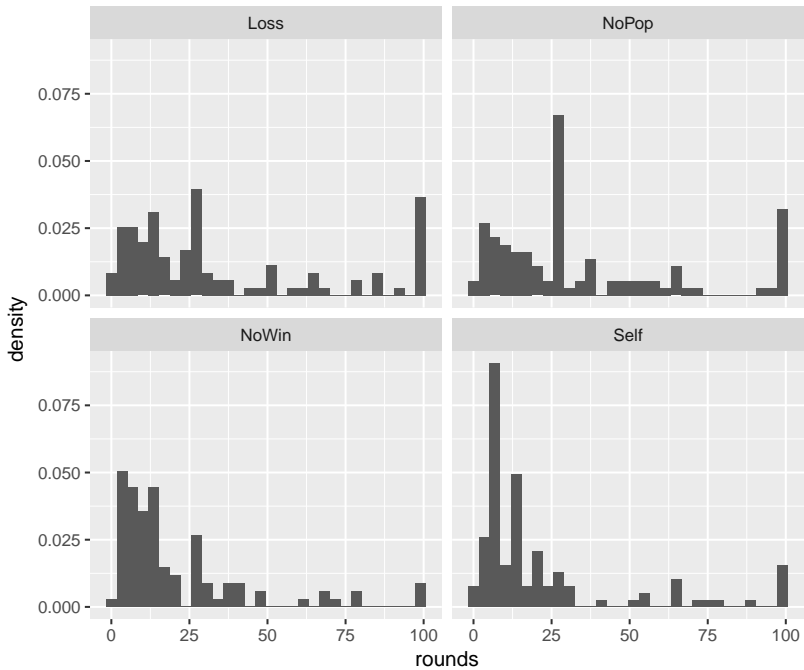


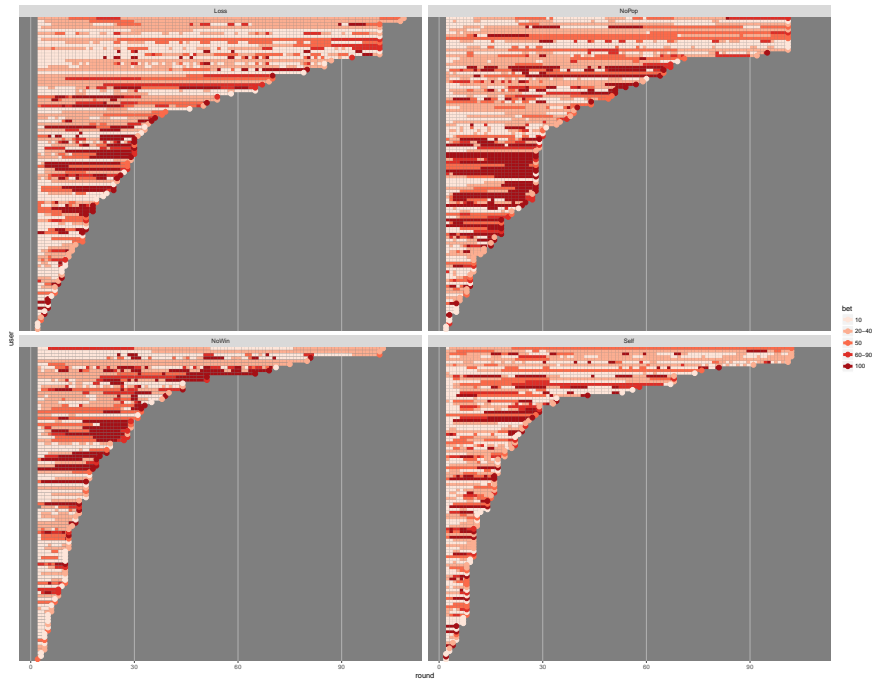


did not answer

## Experiment: hraní na online automatu

- Experimentální série 2: zaměření na sdělení v popupu
- Test Sdělení a defaultů
  - 1. bez popupu
  - 2. popup „Víte, že náš automat musí být nastaven tak, že hráči celkově nemohou vyhrát?“
  - 3. popup „Doposud jste přišel o XXX kreditů“
  - 4. popup „Víte jako skutečný vítěz, kdy přestat?“
- Výsledky konzistentní s literaturou: popupy a sebehodnocení fungují





Díky!

lukas.toth@behaviorlabs.com

behavior.cz