

**Univerzita Karlova v Praze**

**1. lékařská fakulta**

Studijní program: **Specializace ve zdravotnictví**

Studijní obor: Adiktologie



**Bc. Pavlína Dočekalová**

Role sportu v rozvoji problémového hráčství u profesionálního sportovce

The role of sport in the development of problem gambling: A professional athlete case study

**Diplomová práce**

Vedoucí práce: Mgr. Jaroslav Vacek

Praha, 2019

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci zpracovala samostatně a že jsem řádně uvedla a citovala všechny použité prameny a literaturu. Současně prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Souhlasím s trvalým uložením elektronické verze mé práce v databázi systému meziuniverzitního projektu Theses.cz za účelem soustavné kontroly podobnosti kvalifikačních prací.

V Praze dne

PAVLÍNA DOČEKALOVÁ

## **Identifikační záznam**

DOČEKALOVÁ, Pavlína. *Role sportu v rozvoji problémového hráčství u profesionálního sportovce. (The role of sport in the development of problem gambling: A professional athlete case study)*. Praha, 2019. 78 s., 2 příl. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova v Praze, 1. lékařská fakulta, Klinika adiktologie. Vedoucí práce: Vacek, Jaroslav.

## **Poděkování**

Ráda bych touto cestou poděkovala Mgr. Jaroslavovi Vackovi za vedení mé práce, jeho podporu, trpělivost, odborné a cenné rady při psaní této práce. Dále PhDr. Daniele Haubertové za oporu, odborné připomínky a rady při realizaci výzkumné části práce.

Mé poděkování patří také respondentovi, který se výzkumu účastnil, a to za jeho ochotu podílet se na výzkumu, otevřenost a za to, že mi umožnil nahlédnout do jeho života a přispěl tak ke vzniku této práce.

Nakonec bych chtěla poděkovat své rodině a blízkému okolí za velkou oporu během celého mého studia.

## **Abstrakt**

Diplomová práce se skládá z teoretické a výzkumné části. V teoretické části práce jsou vysvětleny základní pojmy, které souvisejí s hazardním hraním, je zde popsána historie her, definice pojmu hra a vybrané formy hazardních her. Další kapitola je věnována patologickému hráčství, jeho diagnostice, etiologii a patogenezi patologického hráčství, rizikovým faktorům, které mohou vést k hráčství a následkům hráčství. Následuje kapitola, která se věnuje aktuální situaci v České republice, včetně legislativní úpravy a prevalence. Poslední kapitola teoretické části popisuje vliv sportu na společnost, problémy sportu, zaměření na fotbal jako na společenský fenomén a na osobnost sportovce.

Pro výzkumnou část práce byl zvolen kvalitativní výzkum, kdy byla prostřednictvím vyprávění respondenta zpracována případová studie, na které byly ukázány potenciální příčiny a rizikové faktory problémového hráčství u jednoho konkrétního příkladu.

Klíčová slova – hazard, sport, případová studie

## **Abstract**

This thesis consists of theoretical and empirical parts. The theoretical part explains the basic terms related to gambling, describes the history of games, the definition of the term game and selected forms of gambling. The next chapter is dedicated to pathological gambling, its diagnostics, etiology and pathogenesis of pathological gambling, risk factors that can lead to gambling and consequences of gambling. The following chapter deals with the current situation in the Czech Republic, including legislation and prevalence. The last chapter of the theoretical part describes the impact of sport on society, problems related to sport, focus on football as a social phenomenon and on the athlete's personality.

For the research part of the paper qualitative research has been chosen. Based on the narrative of the respondent, a case study has been elaborated, which shows the potential causes and risk factors of problem gambling on one specific example.

Keywords – Gambling, sport, case study

## Obsah

1. Úvod .....	9
2. Hazardní hraní .....	10
2.1. Historie her.....	11
2.2. Definice a význam hry .....	13
2.3. Vybrané formy hazardních her.....	15
3. Patologické hráčství.....	22
3.1. Diagnostika patologického hráčství .....	22
3.2. Etiologie a patogeneze patologického hráčství .....	25
3.3. Rizikové faktory .....	28
3.4. Konsekvence patologického hráčství .....	31
3.5. Prevence a léčba patologického hráčství.....	33
4. Aktuální situace v České republice .....	37
4.1. Legislativní úprava.....	37
4.2. Prevalence .....	39
5. Sport .....	40
5.1. Vliv sportu na společnost .....	41
5.2. Vybrané problémy sportu.....	42
5.3. Fotbal jako společenský fenomén .....	45
5.4. Osobnost sportovce .....	46
5.5. Sportovci jako ohrožená skupina patologickým hráčstvím .....	47
6. Etická klausule.....	49
7. Cíl výzkumu a výzkumné otázky .....	50
7.1. Cíle výzkumu .....	50
7.2. Výzkumné otázky.....	50
8. Výběr případu.....	51
9. Design výzkumu.....	52
9.1. Použité metody.....	52
10. Anamnéza.....	53
10.1. Základní informace o respondentovi.....	53
10.2. Adiktologická anamnéza .....	53

10.3.	Rodinná anamnéza .....	54
10.4.	Zdravotní anamnéza .....	54
10.5.	Sociální anamnéza.....	54
11.	Kvalitativní analýza případové studie .....	56
12.	Výsledky případové studie .....	57
12.1.	Zlomové okamžiky sportovní kariéry .....	57
12.2.	Vývoj hráčské kariéry .....	59
12.3.	Proces ovlivňování sportovních utkání .....	60
12.4.	Rizikové faktory .....	62
12.5.	Konsekvence problémového hraní vnímané respondentem.....	65
13.	Odpovědi na výzkumné otázky .....	67
14.	Diskuse .....	69
15.	Závěr .....	71
16.	Seznam použité literatury .....	72
17.	Seznam použitých obrázků .....	77
18.	Přílohy .....	78



# 1. Úvod

Tato diplomová práce se věnuje tématu hazardního hraní se zaměřením na profesionální sportovce, kteří dle odborné literatury patří do rizikové skupiny, která je patologickým hráčstvím ohrožena. Cílem práce je blíže popsat roli sportu v rozvoji problémového hráčství u profesionálního sportovce.

Téma bylo zvoleno na základě stále rostoucí tendence tohoto patologického jevu v současné společnosti. Problematika hazardních her je pro mě zajímavá i z toho důvodu, že jsem se ve svém životě setkala s několika jedinci, kteří se s problémem hráčství potýkali. Především se jednalo o hráče ze sportovního prostředí.

Zpracování tohoto tématu vnímám jako žádoucí, neboť gambling, stejně jako jiné závislosti, s sebou nese mnoho negativních dopadů. Ačkoli je od 1. 1. 2017 účinný zákon o hazardních hrách a o dani z hazardních her, má prevalence hazardního hraní v posledních letech stoupající tendenci. Dle poslední Výroční zprávy o hazardním hraní v České republice za rok 2017 se stále nedaří uskutečňovat priority v oblasti prevence rozvoje a včasného zachycení problémového hráčství (Mravčík et al., 2018).

Hazardní hraní je součástí historie lidstva již od starověku a nepředstavuje tak žádný novodobý fenomén. Jelikož však hazardní hry úzce souvisí s rozvojem technologií, přesunul se hazard do nového virtuálního prostředí, které je pro mnoho hráčů atraktivnější a dostupnější. Online hazard má proto velký potenciál pro rozvoj patologického hráčství.

Patologické hráčství představuje značný celospolečenský problém. Existují však lidé, kteří jsou tímto problémem ohroženi více než ostatní. Mezi rizikovou skupinu patří svou profesí mimo jiné právě i profesionální sportovci. Z médií je známa celá řada profesionálních fotbalistů, která se s problémovým či patologickým hraním setkala.

Práce je rozdělena na dvě části. První, teoretická část, poskytuje oporu empirické části práce a zaměřuje se na hazardní hraní, patologické hráčství, aktuální situaci hráčství v České republice a sport. Ve druhé, empirické části práce, bude zpracována případová studie profesionálního sportovce, který se s problémovým hraním potýkal, přičemž se budu snažit blíže popsat roli sportu v rozvoji problémového hráčství u daného profesionálního sportovce.

## 2. Hazardní hraní

Ačkoli populaci hraní her provází celým životem již od dávných dob, ne vždy se musí jednat o aktivitu zábavnou, která přináší pouze radost a relaxaci. Problém s hraním může nastat ve chvíli, kdy jedinec podlehne hře natolik, že nad ní ztratí kontrolu. Hazardní hry se jeví jako vzrušující, plné adrenalinu a jednotlivce může lákat rizikovitost hry, či vidina rychle získaných peněz. Výhra v hazardní hře a nutková potřeba sázení však může odstartovat bludný kruh problémového hraní s mnoha negativními dopady.

Slovo „hazard“ pochází patrně ze středověku z arabského označení hracích kostek „azzahr“ (Prunner, 2008).

Kraus (2005) označuje hazard jako velmi riskantní chování, přičemž výsledek je závislý čistě na náhodě. Autor dále definuje hazard z psychologického hlediska jako „*strategie lidského chování založená na uplatnění a preferenci rizikového rozhodování za současného potlačení regulujícího faktoru zodpovědnosti*“ (s. 299).

Hazardní hraní bylo a stále může být společností vnímáno jako selhání či určitá sociální patologie, ale zároveň na hraní může být nahlíženo jako na trávení volného času a způsob zábavy. Akceptace hazardního hraní populací se týká především online hraní hazardních her, které se stává velkým fenoménem. O rozšíření tohoto fenoménu vypovídá i velká propagace a medializace, a to nejen během sportovních utkání (Licehammerová, 2015).

Přestože v posledních letech zákonná regulace reklam na hazardní hry zesílila, provozovatelé hazardních her oslovují širokou veřejnost prostřednictvím veškerých komunikačních médií. Především na internetu se s rostoucím fenoménem online hazardu objevuje stále více reklam. Regulaci reklam na hazardní hry upravuje od roku 2017 novela č. 40/1995 Sb., o regulaci reklamy. Reklama dle aktuálních ustanovení nesmí budít dojem, že hazardní hry mohou být zdrojem příjmu, dále se nesmí zaměřovat na nezletilé a musí obsahovat varování o možném vzniku závislosti (Mravčík et al., 2018).

Nešpor (2006) popisuje typický znak hazardu jako možnost zakoupení výhry, kterou mohou být finance, hmotné statky, či dovolená. Za nejvíce nebezpečnou považuje autor výhru, která může následně způsobovat silnou touhu po hře. Jedná se nejen o výhru reálnou, ale i o výhru, o které jedinec pouze sní.

Účast na hazardní hře je definována jako hráčství a jedná se o takové jednání, které je doprovázeno nevratnými investicemi s očekáváním zisku, který je založen na náhodě či nezaručeném výsledku (Vacek, 2014).

Griffiths (2013) poukazuje na rozdíly hráčství, které spočívá v očekávaném výsledku, předvídatelnosti průběhu činnosti předmětu a výši vsazené částky. Některé hazardní hry považuje za zcela náhodné a nepředvídatelné (výherní automaty, loterie apod.). U jiných her autor připouští jistou míru předvídatelnosti. U těchto her (sportovní sázky či dostihy)

pak hráč může uplatnit určité schopnosti a dovednosti a tím získává výhodnější pozici oproti jiným hráčům.

Derevensky (2012) poukazuje na dostupnost hazardních her, které jsou považovány za zdroj příjmu a společností tolerovanou volnočasovou aktivitu. U některých jedinců však to, co se v počátcích jeví jako příjemná a neškodná zábava, může vygradovat do problémů s vážnými sociálními, emocionálními, mezilidskými, finančními a mnohdy i právními následky. V dnešní době má jedinec k dispozici mnoho forem hazardu, ke kterým může přistupovat i prostřednictvím svého notebooku, tabletu, či chytrého telefonu. Dále autor zdůrazňuje, že hazardní hry, které dříve byly považovány za činnost pro dospělé, nabývají na popularitě mezi adolescenty.

Definici hazardní hry nalezneme v našem zákoně v následujícím znění: „*Hazardní hrou se rozumí hra, sázka nebo los, do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, a v nichž o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost*“ (zákon č. 186/2016 Sb., ve znění 183/2017 Sb.).

Všechny zmíněné definice poukazují na rizikovost, náhodu a investice, které hazardní hry doprovází. Hazardní hraní může mít celou řadu negativních dopadů, které se týkají nejen samotného hráče a jeho nejbližšího sociálního okolí, ale také celé společnosti.

## **2.1. Historie her**

Hazardní hráčství v naší společnosti nepředstavuje novodobý fenomén. Kořeny hazardních her sahají až do starověkých egyptských, čínských, japonských, či perských kultur (Prunner, 2008). Teoretické zmínky o sázení jsou známy již z antické mytologie, kde se řečtí bohové Zeus, Hádes a Poseidon pomocí házení kostek rozdělovali nebe, podsvětí a moře (Vacek, 2011).

Hrací kostky pochází ze starověkého Egypta a jejich nález se datuje okolo roku 1 500 př. n. l. První klasické šestihranné kostky poté byly nalezeny roku 900 př. n. l. v římských vykopávkách (Vacek, 2011). Původní hrací kostky, které byly z kostí, byly následně nahrazeny vyřezávanou slonovinou a kamenem, což souvisí s rozvojem nových řemesel. Dnes již tradičně známé plastové kostky souvisí se vznikem plastu a hromadné výroby (Raento & Schwartz, 2011).

Dle historických pramenů bývá vynález hracích karet připisován Číně. První hrací karty obsahovaly pouze obrázky bez čísel kvůli gramotnosti tehdejší civilizace. K rapidnímu rozšíření karet v Evropě přispěl vynález knihtisku (Raento & Schwartz, 2011). Na rozdíl od dnešních lesklých papírových karet byly rané karty vyrobeny z naolejovaného hedvábí a byly mnohem větší. Karet bylo celkem osmdesát, přičemž bylo deset karet po osmi barvách. Karty zahrnovaly barvy muže, ryby, vrány, bažanta, antilopy, hvězdy, králíka

a koně. Dnešní moderní karty, které využívají čtyři barvy, pochází pravděpodobně z Itálie (Derevensky, 2012).

Sázení se stalo pevnou součástí i starověkého Říma, kde se sázelo na gladiátorské zápasy. Zápasy se konaly v amfiteátrech a byly ve starověkém Římě velmi populární veřejnou událostí. Tradičně byla v předvečer samotného zápasu uspořádána hostina, které se mohla účastnit i široká veřejnost. Na této hostině si mohli lidé prohlédnout gladiátory, posoudit jejich zdatnost a následně uzavírat sázky na vítěze (Statečný, 2010).

Ve starověku i středověku bylo také velmi oblíbené losování, které mělo rozhodnout například o vině, či nevině trestaného. Tato tzv. ordálová řízení sloužila jako jeden z důkazních prostředků a byla vnímána jako rozhodnutí boží. Hazardní hry byly ve středověku natolik populární, že někteří vládci hazard zakázali. Vedla je k tomu myšlenka, že karty a kostky odvádí vojáky od vojenských povinností (Vacek, 2011). V tomto období tedy již bylo zjevné, že hazardní hry měly významný dopad na běžné fungování lidí a ovlivňovaly jejich chování a preference.

Podoba a způsob hraní úzce souvisí s vývojem lidské společnosti a s vývojem technologií. Například vynález telegrafu umožnil velmi rychlý přenos dostihových výsledků na velké vzdálenosti (Raento & Schwartz, 2011). Prudký rozvoj hráčského průmyslu se váže na výherní automaty. Přitom první automat byl vyroben roku 1850 a byl určen na prodej pohlednic. Zhruba 50 let poté byl vyroben první výherní automat, a to firmou Tivoli. Následovaly výherní automaty na mince a později automaty s moderními počítačovými programy (Prunner, 2008).

V České republice se gambling začal rozvíjet především od roku 1989 (Frouzová, 2003). Což potvrzuje i Nešpor (2006), který píše o tom, že s klientelou patologických hráčů bez kombinované závislosti se začal setkávat až po listopadu 1989. Frouzová (2003) popisuje, jakým způsobem se od tohoto roku měnila klientela hráčů, ale i pohled na hazardní hry. Po roce 1989 se stávali hazardními hráči spíše lidé z vyšších středních vrstev, pro které hazardní hraní znamenalo především rychlý výdělek. Postupně však zaznamenali negativní následky hazardního hraní, které se tak přesunulo směrem k mládeži a jedincům z nižších vrstev. Vacek (2014) uvádí, že od začátku devadesátých let 20. století došlo v České republice k výraznému nárůstu nabídky státem regulovaných her, a to v souvislosti s legalizací kurzového sázení, kasin a výherních automatů.

Frouzová (2003) dále uvádí rok 1995, kdy se objevila nová oblast gamblingu, která souvisí s rozvojem internetu. Rozvíjení internetových technologií, zvyšování rychlosti a dostupnosti internetu vede k přenosu hazardních her do virtuálního prostředí (Prunner, 2013). Online prostředí představuje pro mnoho hráčů atraktivnější prostředí než klasické kamenné provozovny. Atraktivita tohoto prostředí spočívá především v dostupnosti hazardních her, hraní za virtuální peníze, anonymitě a tím spojené menší sociální kontrole, či vizuální atraktivitě různých webových portálů. Online formy hraní tak mohou mít větší

potenciál pro rozvoj patologického hráčství, než jiné druhy hazardních her (Licehammerová, 2015).

Mravčík et al. (2014) označují online hazard jako nejdynamičtější část hazardního trhu, který má stále rostoucí tendenci. V aktuální výroční zprávě o hazardním hraní v České republice za rok 2017 Mravčík et al. (2018) potvrzují, že online trh za poslední 3 roky vzrostl o 161 %. Dále poukazují na vyšší zastoupení podílů hráčů kurzovních sázek oproti hráčům automatů. Příčinou dle autorů může být větší nabídka kurzového sázení a vnímání kurzovních sázek jako bezproblémového trávení volného času.

Nejrůznější typy hazardních her lze v současné době hrát na počítačích, či mobilních telefonech, a i v budoucnu budou hazardní hry nepochybně držet krok s technologickým rozvojem (Raento & Schwartz, 2011). Technologie jsou v dnešní době široce dostupné i dětem a není tak výjimkou, že si děti dokupují nejrůznější doplňky do her a tím utrácejí nemalé částky, které platí jejich rodiče.

## **2.2. Definice a význam hry**

Hra představuje fenomén zasahující do mnoha oblastí lidského života. Není tak divu, že se hra stala předmětem zkoumání mnoha psychologů, filosofů, pedagogů, ale také matematiků a fyziků. Existuje tak celá řada definic hry od mnoha autorů.

Obecně by mohla být definice hry popsána jako činnost jednotlivce, či kolektivu, která je vykonávána pro osobní potěšení, sounáležitost, či uvolnění, bez užitkového smyslu (Prunner, 2008). Caillois (1998) definoval hru jako svobodnou, nejistou, neproduktivní činnost, která je vydělena z každodenního života a podléhá pravidlům, či je fiktivní. Jako první teoretik hry bývá v literatuře často označován Gross, který chápal hru jako nácvik instinktivního a pudového chování (Gross, 1890, 1930, in Slepíčka, Hošek, & Hátlová, 2009).

Hra představuje důležitou a přirozenou součást lidského života, která provází člověka již od útlého dětství. Význam hry pro duševní vývoj dítěte potvrzuje mnoho autorů. Pro děti je hra nejpřirozenější činností, která všestranně rozvíjí jejich osobnost a představuje důležitou roli v procesu socializace (Prunner, 2008).

Adler (2018) popisuje hru jako jakési povolání dítěte a důležitou výchovnou pomůcku, která dítě nejenom rozvíjí, ale také jej připravuje na budoucnost. Pomáhá dítěti porozumět tomu, co znamená plánovat, dosáhnout převahy, zaujímat k někomu přátelské či naopak kompetitivní postoje apod. Bühler (1924, in Nakonečný, 1997) rovněž vnímá hru jako přípravu na budoucí život. Její podstatou je dle autora tzv. funkční slast, kterou definuje jako radost z konání, nad kterou má však jedinec kontrolu, a která přináší kýžený efekt.

Teorii dětské hry se zabýval také Piaget (1951, in Nakonečný, 1997), který je považován za nejvýznamnějšího autora, který se zaměřoval na dětskou hru. Autor dává do souvislosti

hru a rozvoj intelektu. O dětské hře přemýšlí autor jako o prostředí dětského autismu, ve kterém dítě vytváří své představy a přání. Hra je v autorově pojetí nástrojem inteligence, přičemž s mírou náročnosti úkolů dochází u dítěte k asimilaci intelektu (Piaget, 1945, 1971, in Prunner, 2013).

Hra byla vždy společností vnímána jako činnost dobrovolná a zábavná, která je důležitá z hlediska vývoje dítěte, jako nácvik činností potřebných v dospělosti (Frouzová, 2003). Hra však nemusí vždy znamenat pouze potěšení a zábavu. Jsou hry, s kterými se pojí spíše vážnost, např. fotbalová hra, poker (Berne, 2011).

Hra je společností nejčastěji vnímána jako něco, co je spjato zejména s dětstvím (Slepička, Hošek, & Hátlová, 2009). Hra je však důležitá rovněž pro dospělé život. Hru můžeme pozorovat u zvířat, dětí, ale i u dospělých. Zvířata si prostřednictvím hry procvičují své lovecké schopnosti, pozornost, dominantní postavení apod.

Hra plní v životě člověka mnoho funkcí. Jak uvádí Holeček, Miňhová a Prunner (2003) nejvýznamnější funkce hry jsou:

- poznávací: pomocí hry se rozvíjejí poznávací funkce;
- projektivní: pomáhá jedinci promítat do hry svůj vlastní pohled na svět;
- kompenzační: hra slouží jako kompenzace zklamání, pocitu méněcennosti, či nenaplněných tužeb;
- relaxační: hra pomáhá uvolňovat tenzi;
- seberealizační: jakákoli zajímavá činnost je v podstatě hrou.

Berne (2011) ve svém díle zmiňuje čtyři významy her:

- historický význam her, kdy dochází k přenosu her z generace na generaci. Hry mohou potomci měnit, ale lidé upřednostňují bližší vztahy s jedinci, kteří provozují stejný typ her;
- kulturní význam her spočívá v různorodosti her, které se liší v jednotlivých kulturách, ale i společenských vrstvách, či kmenech;
- sociální význam her, který zdůrazňuje vazbu mezi zábavou a blízkými vztahy. Hra zde funguje jako nenásilný a zábavný zprostředkovatel společenských styků;
- osobní význam her formuje jedince do určité společnosti. Jedinec si vybírá svého partnera a přátele právě na základě podobnosti hraných her.

Fenomenologické pojetí hry nabídl Buytendijk (1933, in Prunner, 2008), který vysvětluje „kruhový pohyb“ hry, při kterém se střídá určité napětí a uvolnění ve hře. Autor dále podal srovnání lidských a zvířecích her. Rovněž Buytendijk zdůrazňuje změnu postojů u mladého člověka a dospělého jedince. Dospělý člověk zastává již jiné role, a to v souvislosti s pracovními povinnostmi.

Zajímavý pohled na hru z filosofického pohledu zaznamenal Fink (1992), který každé hraní označuje jako „magickou produkci světa“. Autor se zabývá světem hry jakožto imaginárním prostorem. Člověk si sice hraje ve skutečném světě, avšak na poli imaginární dimenze, kde má hraní svůj vlastní vnitřní čas a prostor, ale hrající si jedinec využívá čas i prostor skutečný. Hrající pak dosahuje dvou extrémů bytí. Prvním je svobodná a produktivní tvorba a druhým může být opak svobody, přičemž hrajícímu hrozí únik ze skutečného světa, který může být žádoucí např. u dětí pro rozvoj fantazie a kreativity, ale hrozí, že v extrémních případech je hráč natolik vtažen do hry, že bude narušen jeho kontakt s realitou či může hře zcela propadnout. Prunner (2013) popisuje, že ztráta kontaktu s realitou způsobená vtažením hráče do atmosféry může mít celou řadu negativních dopadů. Jednak reálný čas plyne rychleji než čas herní, a hráč tak může u hry strávit více času, než původně zamýšlel, ale vtažení do herní atmosféry může také vést ke zhoršení vyhodnocení herní situace z hlediska skutečných možností a dopadů. Důsledkem tak může být, že sázkář, např. v průběhu sportovního zápasu přecení své síly a hráč v kasinu může nereálně posoudit své finanční možnosti a do hry tak vložit více peněz.

### **2.3. Vybrané formy hazardních her**

Existují značné rozdíly mezi jednotlivými hazardními hrami, které se na trhu objevují. Tyto rozdíly spočívají v rizikovosti, neboť některé hry mohou zapříčinit vznik problémů ve vyšší míře než jiné. Mezi rizikovější hry lze zařadit výherní automaty, kurzové sázky a sázkové hry v kasinu (Chomynová & Drbohlavová & Mravčík, 2015).

Jak již bylo zmíněno, hazardní průmysl úzce souvisí s technickým rozvojem naší společnosti. S technologickým pokrokem, vysokorychlostním internetem a snížením nákladů na notebooky, či mobilní telefony rostou i příležitosti k hazardním hrám. Na rozdíl od tradičních forem hazardních her je stále více her dostupných z pohodlí domova (Derevensky, 2012).

Hranice mezi hazardní a nehazardní hrou jsou velmi nejasné. Hra, která se hraje za peníze, bude považována za hazardní a stejná hra, hraná bez finančního podtextu, hazardní hrou nebude (Nešpor, 2006). Autor uvádí, že žádný seznam hazardních her nemůže být úplný z toho důvodu, že se stále objevují herní inovace. V následující kapitole tak budou uvedeny vybrané druhy hazardních her, se kterými se lze setkat.

#### **Výherní automaty**

Někdy též nazývané výherní hrací přístroje, technické hry, či hazardní automaty tvoří velmi rozšířenou formu hazardních her. První výherní automaty byly v České republice instalovány do veřejných prostor po roce 1989 (Prunner, 2008).

Pojem výherní automat je značně zavádějící, neboť nad automatem se vyhrát nedá. Všechny automaty jsou především naprogramovány takovým způsobem, aby zajistily zisk majiteli. Výše financí, určených pro vyplacení výhry, tak logicky musí být značně nižší než finance vložené hráči (Prunner, 2008). Frouzová (2003) uvádí informaci o tom, že na výherních přístrojích je možnost výhry 60 – 80 % z vkladu hráče. Tato informace však pro hráče, kteří již propadli hráčské vášni, není relevantní.

Literatura uvádí dělení automatů na „lehké“ a „těžké“. Dělení vychází z výše vkladu a výše výhry. Toto dělení je však značně sporné, neboť výše vložené sázky a možná výhra je hledisko zcela subjektivní, a tak suma, která pro někoho může být vysoká, je pro jiného hráče banální (Nešpor, 2006).

Derevensky (2012) přirovnává systém hraní na výherních automatech k „operativnímu podmiňování“, které popsal psycholog B. F. Skinner. U hraní dochází k posilování v nepravidelném poměru k počtu reakcí a hráč si tak není jistý, kdy dojde k dalšímu posílení, což ho udržuje v naději, že mu bude vyplacena odměna. Výherní automaty poskytují hráči malé přerušované odměny s nadějí na výhru jackpotu, přičemž platí, že čím častěji hráč dostane odměnu, dochází k posílení a hráč s větší pravděpodobností bude ve hře pokračovat.

V posledních letech dochází v souladu s novelou zákona o hazardních hrách ke snižování počtu výherních automatů, což potvrzuje i Výroční zpráva o hazardním hraní za rok 2017. Do konce roku 2017 došlo ke snížení hracích přístrojů o polovinu a to na 53,5 tis. automatů (Mravčík et al., 2018). Ministerstvo financí, odbor 73 – Profesní agendy a regulace hazardu pravidelně zveřejňuje tzv. Informativní přehled hazardních her dle ZHH za celou Českou republiku, ve kterém je k dispozici informativní přehled binga, technických her a živých her v České republice, kterým obce vydaly povolení k provozování herního prostoru. K datu 12. 3. 2019 byl aktuální počet technických her 36 960 (Ministerstvo financí ČR, 2019). Klesající tendence výherních automatů však může úzce souviset s trendem rozvoje online hraní hazardních her. Přesun výherních automatů do prostředí internetu nemusí zcela nahradit atmosféru, které nabízí herny. Přesto však výrazná grafika, zvukové efekty a lákadla typu dočasných účtů, či vstupní bonusy mohou pro některé hráče představovat zajímavou alternativu hraní (Lichammerová, 2015).

### **Kurzové sázky**

Jedná se o typ sázení, který v posledních letech zaznamenal velký rozvoj a zahrnuje mnoho sázkových možností. V minulosti se vsázelo především na dostihové závody, které byly považovány za společenskou událost. V dnešní době se kurzovní sázky orientují především na sportovní utkání, a to konkrétně na fotbal, hokej, basketbal nebo tenis (Prunner, 2008).

Uzavírat kurzové sázky lze buď v sázkových kancelářích, nebo na internetu. Mezi nejznámější provozovatele kurzových sázek patří např. Tipsport, Fortuna, Sazka. U on-line kurzového sázení je zjevný aktuální nárůst sázejících mezi dospělými, ale i mezi



mladými dospělými ve věku 15 – 34 let (Mravčík et al., 2018). To potvrzuje také Licehammerová (2015), která popisuje, že tento typ sázení se do prostředí internetu dostal velmi jednoduše, neboť internet poskytuje hráči pohodlí a možnost dohledání potřebných informací před uzavřením samotné sázky. Online prostředí navíc nabízí sázejícím nejrůznější diskusní fóra, volné kredity a atraktivní grafiku stránek. Kurzové sázení vyžaduje jistou míru znalostí, a tak může u některých hráčů vyvolat pocit jakési profesionality. Tento druh sázení může vytvářet dojem hry, kterou má sázející pod kontrolou. Rizikovou skupinou se pak mohou snadno stát profesionální sportovci, kteří mají velký přehled o jednotlivých týmech a výsledcích.

Populární je také live sázení, které je typem kurzového sázení. Sázející má možnost během zápasu sázet na různé aspekty hry, např. počet gólů v zápase, či kratším časovém horizontu, který z hráčů vstřelí gól apod. (Licehammerová, 2015). U klasického sázení mohou sázejícího překvapit nečekané události, např. zranění klíčového hráče, který nakonec do zápasu nenastoupí, čemuž se u sázení během zápasu vyhne.

S rozvojem sportovního sázení úzce souvisí *ovlivňování sportovních událostí*. O fenoménu ovlivňování sportovních událostí svědčí i často opakované korupční kauzy spojené s vrcholovým fotbalem, či jiným sportem. V angličtině je tento jev znám pod pojmem „match-fixing“. K ovlivňování sportovního utkání může jedince nebo tým motivovat buď lepší sportovní výsledky, které zajistí např. výhodnější postavení v tabulce, nebo finanční zisk. Match-fixing se tak týká ovlivňování výsledku nebo průběhu utkání a může být organizováno nejen hráči, či rozhodčím, ale i funkcionáři týmu.

Nezákonné ovlivňování sportovních událostí nepatří mezi novou formu protiprávního jednání, se kterou by se státní orgány v minulosti neselekaly. Problém nezákonného ovlivňování sportovních událostí si však žádá systematický přístup, neboť kurzové sázení je stále více populární a otevřením on-line sázkového trhu vznikl pro sázející velmi komfortní prostor pro sázky na rozmanité sportovní události napříč hranicemi států (Ministerstvo vnitra, 2017). Nezákonné ovlivňování sportovních výsledků a s tím spojená trestná činnost se objevují po celém světě, neboť prosázené finanční prostředky přilákaly organizovaný zločin. Vzhledem k tomu, že pachatelé spolu mnohdy spolupracují napříč hranice, bylo zapotřebí nastavit vzájemnou spolupráci i u pracovních skupin Europolu a Interpolu. On-line sázení zaznamenalo velký nárůst i v Asii a dá se tak předpokládat, že trestné činnosti bude přibývat (Ministerstvo vnitra, 2017).

Ovlivňování průběhu sportovní události je také známo pod anglickým pojmem „spot fixing“. V tomto případě se jedná o předem sjednanou skutečnost, která během hry nastane, a která nemusí mít nutně vliv na konečný výsledek zápasu. Příkladem takovéto skutečnosti může být fotbalista, který si úmyslně nechá dát první žlutou kartu v zápase (Woska, 2016).

Hill (2009) popsal pět základních fází ovlivňování sportovního utkání za účelem sázení:

První fází je „přístup k hráčům“ (přeloženo z ang. access). Osobu, která chce ovlivnit utkání, nazývá autor „korupčník“. V této fázi je popsáno, jakým způsobem se dostává korupčník k hráčům. Autor rozlišuje dvě metody. První metodou je přímý kontakt s hráčem. Druhá metoda využívá tzv. „běžce“, kteří fungují jako prostředníci mezi korupčníkem a hráči. Těmito prostředníky mohou být například sportovní agenti, či bývalí spoluhráči (Hill, 2009).

Druhou fází ovlivňování sportovního utkání je fáze „mapování/přípravy“ (přeloženo z ang. the set up). V této fázi je dle autora zásadní to, do jaké míry je v daném státu a lize zastoupena korupce. Pokud se jedná o stát, kde je korupce běžnou záležitostí, korupčník kontaktuje hráče rychle, např. telefonicky. V zemích s nižší mírou korupce, musí být korupčník opatrnější. V těchto případech volí cestu slabiny hráče, přes kterou se pak k hráči dostane. Slabinou mohou být například drogy, hazard, či ženy. Korupčník s hráčem naváže kontakt, vyjádří pochopení a nabídne mu pomoc. Prostřednictvím svého manipulativního chování si tak hráče získá (Hill, 2009).

Ve třetí fázi „spuštění“ (přeloženo z ang. the calling of the fix) dochází ke změně vztahu mezi hráčem a korupčníkem. Fáze založení vztahu s potřebným hráčem je u konce a již se jedná o vztah obchodní. Korupčník ovlivňuje nejen sportovní událost, ale také sázkový trh, přičemž musí zjistit možnosti sázkového trhu, umístit sázku, která zajistí nejvyšší zisk a spoléhat se na hráče, že zajistí potřebný výsledek hry. Čelí přitom řadě překážek. Jednou z nich je odhalení nápadné sázky. Korupčníci tak využívají své běžce, kteří vsázejí co nejdéle před samotným zápasem. Hráče následně běžec informuje o potřebném ovlivnění například prostřednictvím barev jeho oblečení. Hráč na znamení souhlasu a porozumění signalizuje předem domluvené gesto, aby nemohl předstírat, že běžce neviděl. Korupčník potřebuje mít jistotu, že hráč bude postupovat podle pokynů, jelikož by mu jinak hrozily velké finanční ztráty. Z toho důvodu korupčník vystupuje vůči hráči jinak než v předchozích fázích, kdy korupčník budoval vztah s hráčem (Hill, 2009).

Předposlední fází, kterou Hill (2009) popisuje, je fáze „výkonů“ (přeloženo z ang. the performance). V této fázi autor zdůrazňuje, že pro samotné podplacené hráče je těžké zápas ovlivnit takovým způsobem, aby si toho diváci, trenéři, rozhodčí, spoluhráči a funkcionáři týmu nevšimli. Hráči tak mohou během zápasu udělat omezený počet chyb, aby nebyli ze zápasu odvoláni. Musí se jednat o načasované drobné chyby, které budí dojem nedostatečného výkonu.

Fáze „platby“ (přeloženo z ang. the payment) je poslední fází ovlivňování sportovního utkání. Hráči dostávají symbolickou zálohu již před začátkem utkání, která potvrdí jejich účast na ovlivnění utkání. Hlavní platba je však vyplacena po skončení utkání na neutrálním místě (letišť, restaurace, diskotéka). Jelikož se často hráči po špatně odehraném utkání necítí dobře a tíží je pocit viny, korupčníci jim kromě platby zajišťují také „dary“ v podobě dámské společnosti (Hill, 2009).

## Karetní hry

Karetní hry představují pro mnoho lidí nevinnou formu zábavy, u které se schází celá rodina, mnohdy včetně dětí. Karty se hrají na dovolených, o víkendech, na návštěvách. Tento typ zábavy není považován za nežádoucí a neřadí se mezi hazard. Podobně je tomu u hráčů mariáše, kteří se občas sejdou s přáteli za účelem karetní hry, a i když dokáží hrát do pozdních ranních hodin, toto hraní neohrožuje jejich ekonomickou situaci (Prunner, 2013). Karetní hry jsou v naší společnosti velmi rozšířeny. Oblíbené formy karetních her jsou v České republice poker, black jack a již zmiňovaný mariáš.

Za hazard je považováno takové karetní hraní, které nese známky patologického hráčství. Karetní hra pak postrádá prvky pouhé zábavy a má negativní dopady na mnoho oblastí lidského života. Hranice mezi hazardní a nezahradní hrou jsou však značně nejasné a je tak velmi obtížně s jistotou rozhodnout o tom, která karetní hra je hazardní a která nikoli. Kritérium hraní o hmotný zisk nelze přijmout (Prunner, 2013).

Nešpor (2006) poukazuje na nebezpečnou kombinaci hraní karetních her a pití alkoholu, která může vést ke kombinované závislosti. Na negativní vliv alkoholu při hraní karetní hry navazuje také Prunner (2013), který zdůrazňuje sníženou schopnost autokorekce z důvodu zvýšené hladiny alkoholu, která může vést k neuváženým krokům při hraní hry. Dále autor zmiňuje silnou atmosféru hry, která může hráče snadno vtáhnout i přesto, že při hraní nepije alkohol.

I karetní hry se přenesly do online prostředí. Online forma pokeru poskytuje podobnou atmosféru pro hráče jako offline hraní. U hracího stolu má online hráč možnost chatu a vytváření komunity. Některé online hry pokeru nabízejí hraní za body, tedy bez skutečných peněz. Tyto hry pak mohou představovat riziko především pro mladistvé (Licehammerová, 2015).

Dnešní podoba pokeru se objevila ve Spojených státech během 2. pol. 18. století a rychle se stala oblíbenou hrou nejen u dospělých, ale i u adolescentů. Popularita pokeru rapidně vzrostla zásluhou množství internetových stránek, které nabízejí pokerové hry jako je například PokerStars, či Party Poker. Dále popularitu zvýšily i turnaje, které se pořádají a jsou vysílány na sportovních televizních kanálech po celém světě. World Series of Poker (WSOP) je světoznámá série pokerových turnajů, které se konají každoročně v Las Vegas. V Evropě se od roku 2007 koná World Series of Poker Europe. Vítěz těchto turnajů získá prestižní zlatý náramek a značný finanční obnos (Derevensky, 2012). Vysíláním pokerových turnajů v přímém přenosu došlo nejen ke zvýšení sledovanosti, ale i ke zvýšení zájmu zapojit se do hry. Přenos je však vysílán se zpožděním, aby nedocházela k ovlivňování turnajů, jelikož kamerové záběry jsou zaměřeny i na karty, které hráči drží v ruce (Prunner, 2013). Dokonce i některé slavné hollywoodské celebrity, či sportovní hvězdy jak např. Ben Affleck, Matt Damon nebo Michael Jordan jsou známí tím, že poker podporují a hrají za velké finanční sumy (Derevensky, 2012).

O zařazení pokeru mezi hazardní hry se vedou rozsáhlé debaty mezi odbornou i laickou veřejností. Někteří vnímají poker jako hazard, jiní jako hru a někteří dokonce jako sport. Často zaznívají argumenty, že poker vyžaduje jisté dovednosti a zkušenosti, které je potřeba trénovat, přičemž štěstí zde vystupuje jako faktor, který lze vnímat i v jiných sportech a dovednostních hrách.

Poker bývá někdy nazýván sportem, a to především z toho důvodu, že pokerové turnaje jsou v televizních kanálech zařazeny do podobných bloků jako sportovní utkání. Přesto je však poker hrou hazardní (Licehammerová, 2015), což potvrzuje od roku 2012 i zákon.

Existuje mnoho hráčů pokeru, kteří tvrdí, že poker je hra vědomostní, o jejímž výsledku nerozhoduje pouze náhoda, ale samotný hráč svými schopnostmi. Tito hráči vnímají poker jako hru, která je ve srovnání s výherními automaty mnohem sofistikovanější. Stává se tak, že někteří pokeroví hráči sami sebe vnímají jako hráčskou elitu a nadřazují se nad jiné hazardní hráče. U opravdových profesionálních hráčů pokeru, kteří hrají téměř každý den, několik hodin, za velký finanční obnos se setkáváme se zásadami tzv. bankroll managementu, což je způsob hospodaření s financemi, které jsou určeny pouze pro pokerovou hru. Hráč, který hraje i po vyčerpání stanoveného limitu, se mezi pokerovými hráči stává problémovým hráčem, který nemá hru pod kontrolou (Prunner, 2013).

## **Loterie**

Loterie, která se provozuje prostřednictvím sázkových tiketů, má v České republice tradici z období, kdy v naší republice nebylo možné hrát automaty či jiné hry v kasinech. I v dnešní době přitahují loterie, které prošly značnou modernizací, velké množství jedinců, kteří si chtějí zlepšit svou finanční situaci, a tak věří ve štěstí, neboť se příležitostně dovídají o výhercích, kteří se objevují i v jejich kraji (Prunner, 2013). O pohádkovém světě miliardářů provozovatelé loterií pravidelně informují prostřednictvím médií s cílem přilákat další hráče. Nejznámější a nejstarší loterijní společností je v České republice Sazka (zkr. sázková kancelář). Sazka nabízí známé hry jako např. Sportka, Eurojackpot, Šťastných 10.

Číselné loterie jsou založeny na principu tipování čísel. Výherní čísla jsou ve stanovené dny náhodně losována, přičemž slosování musí být veřejné a podléhá dohledu orgánu státního dozoru (Mravčík, 2014). Ve státní loterii má hráč k dispozici 49 čísel, z nichž volí 6 čísel. Tah čísel probíhá dvakrát týdně a tikety je možné vsadit v mnoha prodejnách včetně supermarketů, trafik, čerpacích stanic apod. (Griffiths, 2013). Tikety je možné vsadit i online.

Loterie se řadí mezi hry, se kterou má zkušenost nejvíce obyvatel ve většině evropských zemí (Griffiths, 2013). Z výroční zprávy 2017 vyplývá, že v posledních 2 letech došlo v České republice k nárůstu prevalence hraní číselných a okamžitých loterií, což může být

zřejmě i z důvodu otevření online prostředí od roku 2017. Z výčtu hazardních her tak mělo nejvíce lidí zkušenost právě s loteriemi (Mravčík et al., 2018).

Do loterií řadíme nejen číselné, ale i okamžité loterie, tzv. losy, které se mohou jevit jako méně nebezpečná forma sázení. Přitažlivost losů spočívá především v možnosti okamžitého zjištění výsledku (Prunner, 2013). Principem losů je najít určitý počet vítězných symbolů. Mravčík et al. (2018) upozorňují na vysokou dostupnost stíracích losů v České republice a nové marketingové kampaně, které provozovatelé používají. Zákazníci si například v rámci kampaně Kavárna štěstí, které jsou společností Sazka provozovány na několika místech v České republice, mohou zakoupit menu Šťastný nápoj, ve kterém kromě nápoje získají i stírací los.

Nešpor (2006) nevyklučuje možnost vzniku patologického hráčství ani u losů, které jsou dle autora nebezpečné především tím, že sázející je informován o výsledku okamžitě a sázku může ihned opakovat. Losy, loterie, ale i jiné formy hazardu také způsobují fantazie a sny, které jedince vzdalují od racionálního uvažování. Zároveň však autor uznává nižší míru nebezpečnosti, jelikož se jedná o menší sázky.

Podle zákona o loteriích mělo k 1. 4. 2019 povolení provozovat loterie 5 společností (Ministerstvo financí ČR, 2019).

### 3. Patologické hráčství

Hráčství lze obecně rozdělit na hráčství, problémové hráčství a patologické hráčství (Vacek, 2011).

Smolík (1996) definuje patologické hráčství jako „časté, opakované epizody hráčství, které dominují v životě jedince a vedou k poškození sociálních, pracovních, materiálních a rodinných hodnot a k zadlužení“ (s. 388).

Patologické hráčství, někdy též problémové hráčství, či hráčská porucha, je poruchou kontroly chování hráče, které se projevuje zvýšenou intenzitou hraní, epizodami hraní a značnou finanční sumou, kterou hráč do hry investuje. Patologické hraní má negativní dopady nejen pro samotného hráče, ale i pro jeho okolí (Mravčík et al., 2018).

Patologické hráčství je dle MKN-10 zařazeno mezi nutkavé a impulsivní poruchy od roku 1994. MKN-10 popisuje patologické hráčství jako poruchu, která spočívá v častých a opakujících se epizodách hraní, které v životě jedince převládají na úkor hodnot sociálních, materiálních a rodinných. Patologické hráčství se odlišuje od nadměrného hráčství u manických osob a disociálních poruch osobnosti (WHO and ÚZIS ČR, 2018). Do Diagnostického a statistického manuálu (DSM) bylo patologické hráčství poprvé zařazeno v roce 1980, a to do třetího vydání. V nejnovějším pátém, manuálu DSM-V, který je platný od roku 2013 bylo patologické hráčství přejmenováno na Poruchu hráčství (Gambling Disorder) a taktéž byla diagnóza přeřazena z kategorie impulzivních a nutkavých poruch do nové kategorie závislostí a příbuzných poruch (Abbott, 2017).

Lidé trpící poruchou patologického hráčství mohou riskovat své zaměstnání, zadlužit se, lhát, či mít problémy se zákonem. Patologičtí hráči často popisují velké puzení ke hře, doprovázené myšlenkami a představami, které lze těžko ovládnout. Puzení je pro hráče intenzivnější ve stresujících obdobích život (Nešpor, 2003).

Prunner (2008) poukazuje na to, že ne každý, kdo sází, spadá automaticky mezi hazardní hráče. U některých jedinců, představuje hraní zábavu, přičemž své finance mají tito jedinci pod kontrolou a možná prohra neohrozí jejich osobní či pracovní život. Nešpor (2006) také nepovažuje za patologického hráče každého, kdo prohraje větší množství peněz.

#### 3.1. Diagnostika patologického hráčství

Diagnostika patologického hráčství je velmi důležitá, neboť rozlišuje míru závažnosti problému, čímž umožňuje diferenciaci mezi problémovým a patologickým hraním.

Dle Vacka (2011) je patologické hráčství jako impulsivní poruchu důležité diagnosticky odlišit zejména od:

- a) sociálního hráčství – hráč, který hraje ve společnosti a s hraním je schopen přestat v okamžiku, kdy utratí částku, kterou si předem na hru určit. Sociální hráč si na hru nepůjčuje peníze.
- b) hráčství u osob, kde je hra spíše sekundárním, doprovodným projevem impulzivity či jiných osobnostních rysů (např. disociální porucha osobnosti)
- c) hráčství u osob v akutní psychóze, v manické fázi;
- d) osob závislých na alkoholu – zde je alkohol často spouštěčem hráčství.

Dle 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (dále MKN-10) spadá patologické hráčství mezi nutkavé a impulsivní poruchy pod diagnózu F63.0, kam je například zařazena i kleptomanie, či pyromanie.

Diagnostická kritéria pro patologické hráčství dle MKN-10 (Smolík, 1996):

- a) v průběhu nejméně 1 roku se vyskytnou dvě nebo více epizod hráčství;
- b) tyto epizody nepřinášejí jedinci žádný zisk, ale pokračují přesto, že způsobují osobní nepohodu a narušují každodenní život;
- c) jedinec popisuje intenzivní puzení k hazardní hře, které je obtížně kontrolovatelné a sděluje, že silou své vlastní vůle není schopen hraní zastavit;
- d) zaujetí myšlenkami na hru nebo představami o okolnostech, které tuto činnost doprovázejí.

V pracovní verzi připravované 11. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11) je patologické hráčství zařazeno do samostatné kategorie behaviorální závislosti. Vnímání patologického hráčství jako závislostní poruchy je důležité nejen z klinického hlediska pro diagnostiku a léčbu, ale i z hlediska prevence, snižování škod a regulace (Vacek, 2014).

Diagnostická kritéria pro hráčskou poruchu dle Americké psychiatrické asociace – DSM V (Škařupová, 2015):

- A. Trvalé a opakující se problematické hráčské chování, které vede ke klinicky významným škodám nebo utrpení a vykazuje alespoň čtyři následující příznaky za posledních 12 měsíců:
  1. zaujetí hráčstvím (např. znovu prožívání minulých zážitků, které souvisejí s hazardní hrou, plánování dalšího hazardu nebo přemýšlení o tom, jak získat finance pro další hru);
  2. zvyšování finančního obnosu, který je do hry vložen, aby bylo dosaženo žádoucího vzrušení;

3. opakují se neúspěšné pokusy hrát kontrolovaně, hazardní hraní přerušit, či přestat hrát;
4. neklid nebo podrážděnost při pokusu o přerušeni nebo vzdání se hraní;
5. hraní v situacích dysforické nálady (bezmoc, deprese, vina, úzkost);
6. kompenzace ztrát v případě prohry. Opětovné hraní ve snaze získat prohrané peníze zpět tzv. hon za penězi;
7. hraní kvůli zatajení rozsahu hráčství;
8. ohrožení nebo ztráta významných vztahů, zaměstnání nebo profesní, či vzdělávací příležitosti z důvodu hráčství;
9. spoléhání na druhé z důvodu poskytnutí peněz na zmírnění zoufalé finanční situace, která je způsobena hazardním hraním.

B. Nelze přiřadit k manické epizodě.

Marhounová a Nešpor (1995) rozdělují kritéria pro stanovení diagnózy patologického hráčství na kvantitativní, které souvisejí s posouzením problematiky peněz, přičemž patologický hráč hraje, přestože nemá finance a na kritéria kvalitativní, které se vážou na otázku „co je hra?“ Závislý hráč přestává vnímat logiku hry a neuvědomuje si ztráty.

Na patologické hráčství se také vážou některé kognitivní distorze. *Zvýšená obratnost v hraní* je spojena s velkou sebedůvěrou hráče. Patologičtí hráči tak s velkou důvěrou věří ve své schopnosti, pomocí kterých objeví způsob, jak vyhrát. U některých hráčů lze zaznamenat *pověřivost*, která může být spojena s nějakým talismanem, kdy hráč věří, že určitý předmět mu přinese štěstí nebo s rituálem, kterým může být např. určité místo v herně, či s mentálním stavem, který hráči přinese štěstí např. modlení. Častý u hazardních hráčů bývá *sklon k vysvětlování* opakovaných proher (racionalizace), např. že hráč více prohrává, neboť brzy vyhraje větší finanční obnos. Hráč si tak najde celou řadu důvodů, aby mohl ve hře pokračovat. U některých hráčů lze také zaznamenat přisuzování lidských vlastností výherním automatům. Charakteristickým znakem kognitivní distorze u patologických hráčů je *selektivní paměť* pro výherní epizody a problém s vybavováním si epizod proher. *Dále iluze kontroly nad štěstím ve hře*, která se může vyznačovat vírou hráče, že štěstí osciluje mezi dobrým a špatným obdobím a lze ho předvídat např. ze snů. *Iluzorní korelace* je charakteristická přesvědčením hráče, že výhra souvisí s vnějšími okolnostmi, které je potřeba znovu vytvářet k dosažení další výhry (Toneatto, 1999 in Šerý, 2001).

Při diagnostice patologického hráčství jsou využívány nástroje, které zkoumají závažnost problému s hazardní hrou. Nejpoužívanějším diagnostickým nástrojem je SOGS „South Oaks Gambling Screen“. Tento dotazník obsahuje 16 otázek a celkem je možné dosáhnout 20 bodů, přičemž 5 a více bodů pravděpodobně poukazuje na patologické hráčství (Mravčík et al, 2014). Dalšími nástroji jsou např. dotazník Gamblers Anonymous 20



questions (GA-20), Early Intervention Gambling Health Test (EIGHT), Problem Gambling Severity Index (PGSI), či nástroj LIE/BET, který využívá dvě otázky, pomocí kterých může vyloučit problémové hráčství. Tyto otázky zní: „*Cítil/a jste někdy potřebu hrát/sázet za více a více peněz?*“ a „*Musel/a jste někdy lhát lidem, kteří jsou pro Vás důležití, o tom, jak moc hraje/sází?*“ (Licehammerová, 2015).

### **3.2. Etiologie a patogeneze patologického hráčství**

Na patologické hráčství je nahlíženo různě. Psychoanalytici například popisují prvky sadomasochistického chování založeného na pocitu slasti. Daseinanalytici dávají patologické hráčství do souvislosti s pocitem vnitřní prázdnoty nebo také s obtížemi v oblasti mezilidských vztahů, často s těmi nejbližšími. Teorie učení vysvětluje gambling jako důsledek procesu učení, který vzniká opakující se stimulací, jež je odměněna občasnou slastí. Sociologové vysvětlují riziko tzv. výkonu a konzumu, které může vyústit ke snaze být lepší než ostatní. Další sociologická úvaha hovoří o úzkosti hráče z prostředí, které může vnímat jako hostilní, přičemž při hraní dochází k tréninku, jak onu hostilitu zvládnout. Patologické hráčství je také možné vysvětlovat jako jakýsi stav uspokojení, kterého jedinec při hraní dosahuje podobně jako např. při adrenalinových sporech (Frouzová, 2003).

Jak již bylo zmíněno, patologické hráčství je zařazeno mezi impulsivní poruchy. Přestože se dle MKN-10 nejedená v případě patologického hráčství o závislost, mají některé poruchy klinicky se závislostmi mnoho podobného. Jedná se o tzv. závislosti bez návykové látky, např. na hazardních hrách, práci nebo nakupování (Nešpor, 2003).

V poslední době se objevuje v psychiatrické literatuře tendence rozšířit závislost z látkových závislostí i na nelátkové tzv. behaviorální. Důvodem jsou především společné rysy, které závislostí pojí. Tyto rysy lze rozdělit do čtyř kategorií: osobnostní, genetické, neurobiologické a klinické charakteristiky. Dalším důvodem je vzájemná komorbidita. Zhruba u třetiny až poloviny jedinců, kteří trpí nelátkovou závislostí, je diagnostikována i jiná závislost látková, či nelátková (Vacek & Vondráčková, 2014). Velmi nebezpečnou kombinací je patologické hráčství a užívání pervitinu, neboť pervitin podněcuje k nebezpečnému chování ještě více než alkohol (Nešpor, 2006).

Existují skutečnosti, které vypovídají spíše o podobnosti patologického hráčství se závislostí nežli podobnosti s obsedantně kompulzivní poruchou. Mezi patologickými hráči se vyskytuje čtyři až desetkrát více jedinců, kteří mají problémy s užíváním drog, či alkoholem než v obecné populaci. Další skutečností je, že patologičtí hráči, či uživatelé drog se klinicky jeví jako egosyntonní a bezprostředně apetitivní, kdežto osoby s obsedantně kompulzivní poruchou se jeví jako egodystonní a neapetitivní (Šerý, 2001).

Mnoho autorů popisuje jako předpoklad vzniku patologického hráčství nevědomý

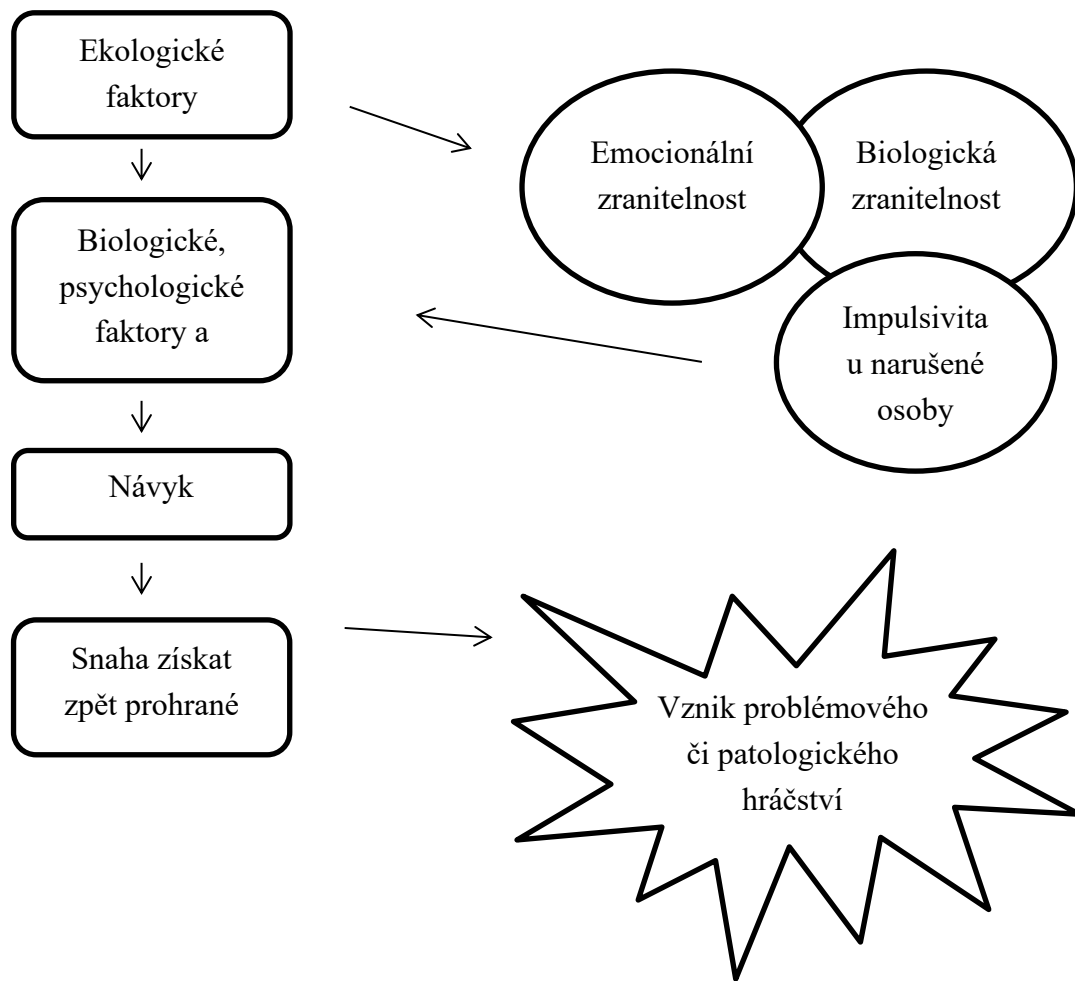
a nevyřešený vnitřní konflikt. Vnější predispoziční okolnosti mohou být úmrtí nebo rozvod rodičů v nízkém věku jedince, nekongruentní výchova, výskyt patologického hráčství v rodině nebo mezi přáteli. Patologické hráčství se vyskytuje až desetkrát více u mužů než u žen. Riziko hraní je u žen často spjato s depresivními stavy. U mužů ovlivňují patologické hráčství rodinné neshody, hráčství nebo abúzus alkoholu v rodině, či hráčství v nižším věku (Šerý, 2001).

Mravčík (2014) uvádí, že problémové hráčství bývá spojeno s asociální a emočně nestabilní poruchou osobnosti, která je charakteristická nezodpovědností, nestálostí, impulzivitou nebo bezohledností.

V případě, že by bylo na patologické hráčství nahlíženo jako na závislost, může být etiologie patologického hráčství popsána v tzv. bio-psycho-sociálním modelu závislosti, který popisuje vzájemnou interakci faktorů biologických, psychologických a sociálních. Biologická úroveň tohoto modelu zahrnuje dispozice, kterými jsou genetické či biologické vlivy. Psychologická úroveň obsahuje psychopatologii, duševní život a vývojové faktory. Sociální dimenze modelu zahrnuje vztahy s okolím a sociálně-ekonomické vlivy (Kalina, 2003, Mravčík, 2014).

Blaszczynski a Nower (2002) popsali vývojový model, ve kterém jsou zobrazeny tři hlavní cesty vedoucí k patologickému hráčství:

1. behaviorální podmiňování problémových hráčů, kde působením ekologických faktorů dostupnosti hazardní hry, biologických a psychologických faktorů a vzrušením ze hry dochází k návyku na hraní a vzniku problémového či patologického hráčství;
2. emoční zranitelnost problémových hráčů, kde je cesta podobná jako v předchozím modelu, ale přibývá zde emoční a biologická zranitelnost, která v citové rovině zahrnuje poruchy nálady, životní napětí, abúzus návykových látek, deprese, úzkosti, obtížné zvládnutí životních situací a v biologické rovině působí látky nervové soustavy – serotonin, noradrenalin a dopamin;
3. impulzivita u narušené osobnosti, kde ke všem výše zmíněným faktorům přibývá impulzivita, porucha osobnosti a pozornosti, které ovlivňují mnoho oblastí psychosociálního fungování jedince (viz. obr. 1).



Obrázek 1: Třetí cesta vývojového modelu vzniku patologického hráčství (Blaszczynski a Nower, 2002)

Dle studie Patologičtí hráči v léčbě (Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti a ppm factum research, 2018b in Mravčík et al., 2018) patří mezi psychologické znaky patologických hráčů impulzivita, vyhledávání adrenalinových zážitků, orientace na výkon, problémy se sebevědomím, hráčské bludy, které souvisí s pochopením principu hry a možnosti výhry.

Na vznik patologického hráčství mají dle Nešpora (1995, in Prunner 2008) vliv 4 základní systémy:

1. psychický systém – někteří jedinci mohou být např. z důvodu těžké životní události zranitelnější;
2. fyzický systém – patologické hráčství ovlivňuje psychiku jedince a celkovou kondici;

3. rodinný systém – rodina může jedince od patologického hráčství chránit, ale může naopak i ke vzniku hráčství napomáhat;
4. sociální systém – společnost se podílí na vzniku či prevenci hráčství tvorbou zákonů.

Doba vzniku patologického hráčství je různá. Orientačně Nešpor (2006) uvádí 1–3 roky, přičemž u mladistvých je tato doba podstatně kratší. Dále autor popisuje rozdělení rozvoje patologického hráčství, které pochází z USA od autorů Lesieur & Custer (1984, in Nešpor 2006):

- 1) fáze výher – je charakteristická příležitostným hraním a fantaziemi o výhře. Výhra většího obnosu celý proces urychlí, neboť hráč chce výhru zopakovat, a tak navyšuje sázky a frekvenci hraní;
- 2) fáze prohrávání – v této fázi se již často jedná o patologické hráčství. Hráč má nutkavé představy o hře, které není schopný ovládat. Snaží se hazard zvládat navzdory prohrám. V této fázi si hráč půjčuje finance na hazardní hru, které následně není schopen splácet. Z důvodu lhaní, podrážděnosti a uzavřenosti hráče se začínají projevovat problémy v rodině a zaměstnání;
- 3) fáze zoufalství – jedinec stále více času tráví hraním a prohrává. V této fázi dochází často k odcizení od rodiny a přátel a jedinec tak zažívá pocity osamělosti. Hráč se lituje a za své neštěstí má tendenci obviňovat ostatní. Hráč se dostává do stavu paniky, který může vyústit v deprese a suicidální myšlenky, či pokusy.

### **3.3. Rizikové faktory**

Nešpor (2006) uvádí, že stejně jako závislost na alkoholu, ani patologické hráčství není dědičné. Patologickým hráčstvím jsou tak ohroženi všichni, ale existují skupiny lidí, kteří jsou k patologickému hráčství náchylnější. Jedná se především o muže, mladistvé, profesionální hráče hazardních her, hyperaktivní děti s poruchami pozornosti, nezaměstnané jedince, osoby, které selhávají ve studiu a jedince, kteří vykonávají rizikové povolání. Mezi riziková povolání Nešpor & Scheansová (2008) řadí zaměstnance kasin, podnikatele, či profesionální sportovce.

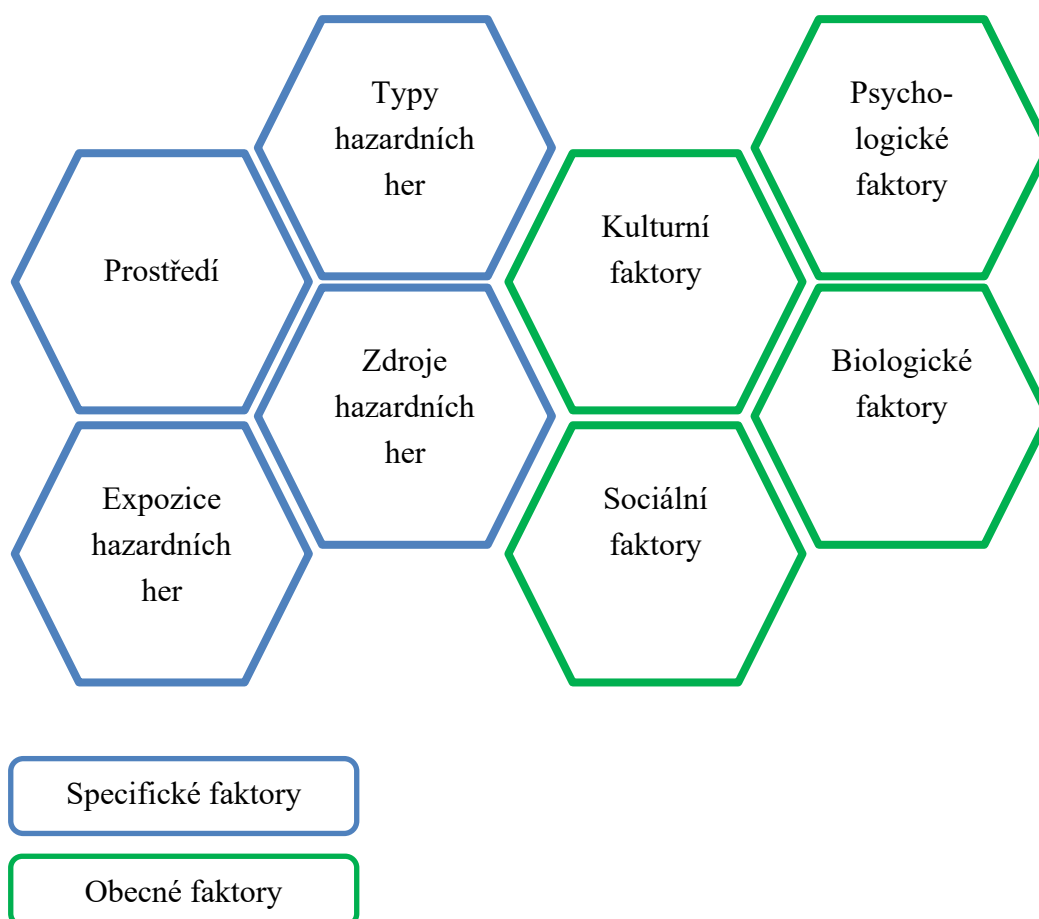
Na vznik návykové nemoci mají vliv různé rizikové faktory, které jsou ve vzájemné interakci. Autor popisuje bludné kruhy – finanční, emoční, fyzický a sociální, které na sebe navzájem působí, např. z důvodu dluhové zátěže se jedinec dostává do emoční krize, chodí do práce na přesčasy, z čehož je unavený a projevují se zdravotní problémy. Z důvodu lhaní a způsobu života dochází u tohoto člověka k sociální izolaci (Nešpor, 2018).

Abbott et al. (2018) definují rámec osmi rizikových faktorů, které jsou vzájemně provázány. Těchto osm faktorů je rozděleno do dvou skupin. První skupinou jsou specifické faktory, kterými jsou prostředí, expozice, typy hazardních her a zdroje služeb.

Druhou skupinu představují obecné faktory, které zahrnují vlivy kulturní, sociální, psychologické a biologické (viz. obr. 2).

*Faktory prostředí* zahrnují široké spektrum faktorů včetně ekonomického hlediska, sociálně-politického prostředí, veřejné politiky a kultury sociální odpovědnosti, která je zaměřena na etický kodex výrobců. *Expozice hazardních her* obsahuje například faktory prostředí provozoven, přičemž především pocity bezpečí a pohodlí mohou vést k většímu hazardování. Dále jsou v této skupině zastoupeny faktory dostupnosti, kterou je expozice hazardních her značně ovlivněna a úzce propojena s účastí, jež je nezbytná pro vznik problémového hráčství. Dalším faktorem je fenomén adaptace, který vychází z toho, že po počátečním zvýšení účasti mnohdy dochází k poklesu, a to i přesto, že nabídka neklesá. Opačný efekt může mít snížení dostupnosti. Do expozice se řadí i faktory marketingu a sdělovacích prostředků, které prezentují hazard v pozitivním smyslu (např. výhry jackpotů). *Faktory typů hazardních her* obsahují charakteristiky strukturální a motivační. Strukturální charakteristiky obsahují např. dobu mezi vsazením a výsledkem, bonusové funkce a sensorické stimulace. Motivační charakteristiky se u hráčů liší dle typů her. Existují tak různé motivy. Společnou motivací všech typů her je však touha vyhrát peníze, která je tak motivací základní. Rekreační hráči však mohou hrát např. z důvodu socializace. *Faktory zdroje služeb* zahrnují takové zdroje, které snižují riziko rozvoje škodlivého hráčství. Řadí se sem přístup ke službám, snižování škod, prevence a léčebné intervence (Abbott et al., 2018).

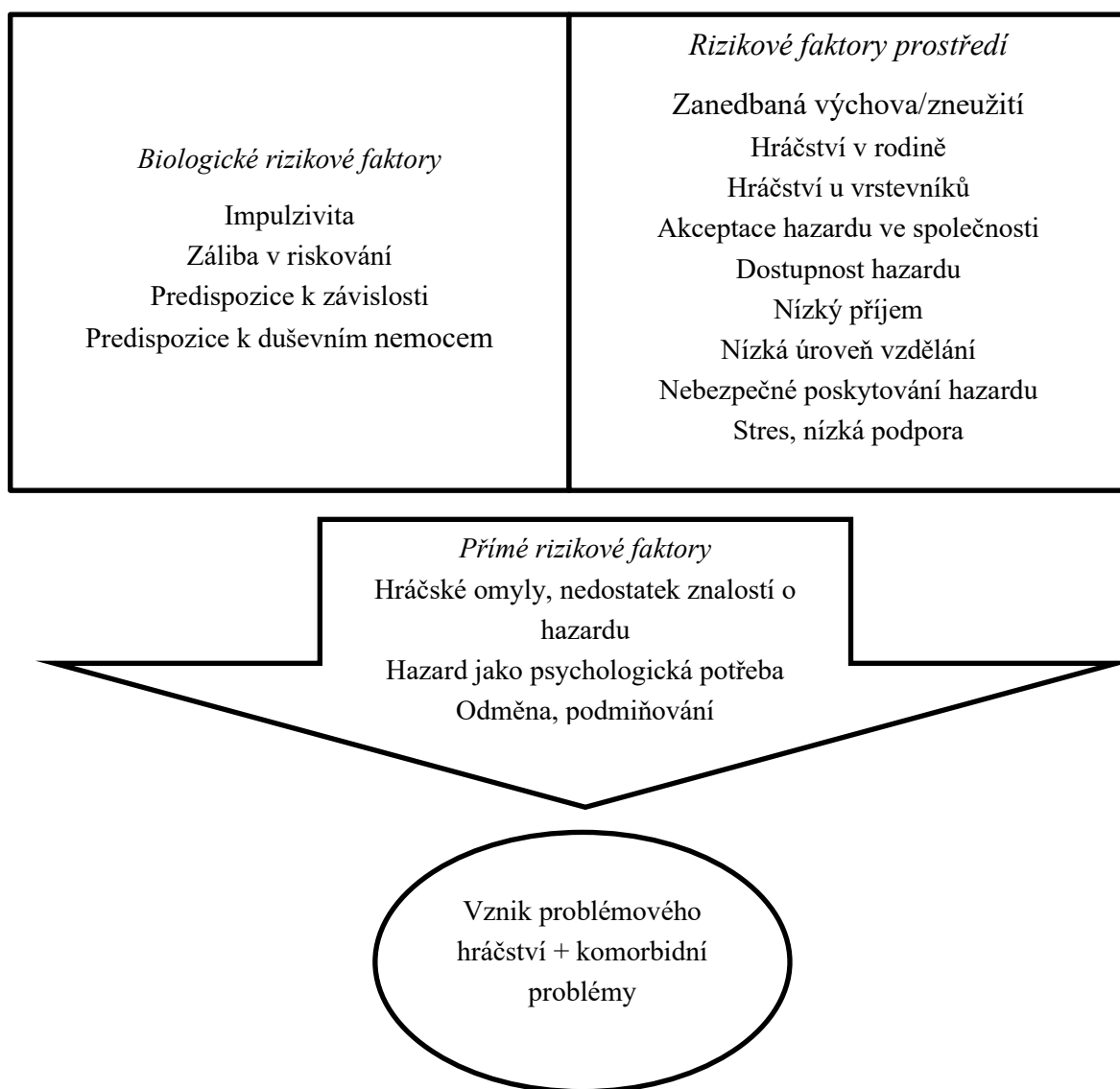
*Kulturními faktory* mohou být např. etnicita a kulturní tradice, socio-kulturní postoje, náboženství a pohlaví. *Sociální faktory* představují sociální strukturu (povolání, bydlení, příjmy), rodinu a vrstevníky, vzdělávací systém, sousedství, stigmatizaci a deviace. *Psychologickými faktory* jsou osobnost a temperament, schopnost řešit problémy, vnímání sebe samého, sociální učení, duševní zdraví, zkušenosti z dětství. *Biologickými faktory* jsou dědičnost a neurobiologické změny v mozku (Abbott et al., 2018).



Obrázek 2: Faktory ovlivňující vznik a rozvoj patologického hráčství (Abbott et al. 2018)

Williams, West, & Simpson (2014) rozdělují rizikové faktory na nepřímé biologické rizikové faktory, nepřímé rizikové faktory spojené s prostředím a přímé rizikové faktory.

Nepřímé rizikové faktory spolu s faktory přímějšími vytváří zranitelnost a sklony, které vedou k problémovému hraní. Do *nepřímých rizikových faktorů* patří impulzivita, vyhledávání rizika, genetické predispozice k závislosti, či jiné duševní nemoci. Tyto biologické sklony jsou dále formovány zkušenostmi prostředí, které riziko vzniku hráčství snižují nebo zvyšují. *Rizikové faktory prostředí*, které riziko vzniku hráčství zesilují, zahrnují zanedbanou výchovu v rodině nebo zneužívání, hráčství v rodině, či u vrstevníků, společenskou akceptaci hazardu, dostupnost hazardu, nízké finanční příjmy, nízké vzdělání, snadnou dostupnost hazardu, nebezpečné poskytování hazardu (absence programů prevence a prostředků pro léčbu), vysoký stres a nedostatečný systém podpory. Do *přímých rizikových faktorů* jsou zařazeny hráčské omyly, nedostatek znalostí v oblasti hazardu, hazard jako psychologická potřeba (únik od jiných problémů, forma vzrušení) a odměna s následným podmiňováním, přičemž raná větší výhra představuje důležitý faktor pro pokračování v hraní (Williams, West, & Simpson, 2014).



Obrázek 3: Rizikové faktory problémového hráčství (Williams, West, & Simpson, c2014)

### 3.4. Konsekvence patologického hráčství

Patologické hráčství zasahuje do mnoha oblastí života hráče, působí řadu problémů a má značné nepříznivé dopady nejen pro hráče, ale i pro jeho rodinu, přátele a společnost.

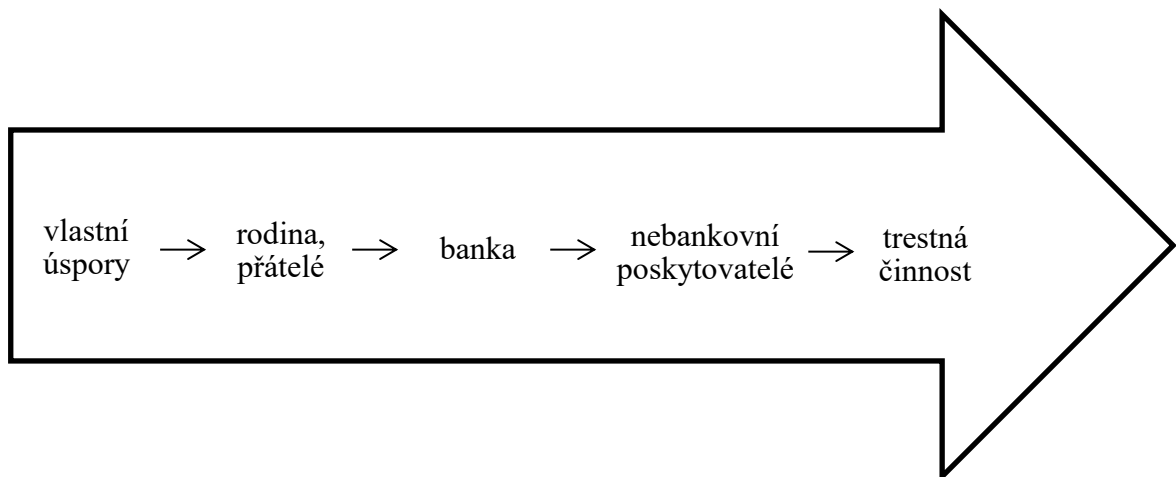
Prunner (2008) dělí negativní následky patologického hráčství do těchto skupin: hráčské poruchy, narušení rodinných vztahů a domácí násilí, hráčství u mladistvých, problémy s alkoholem a drogami, psychické poruchy a psychózy, suicidální jednání, finanční problémy a kriminální chování.

Dle kvalitativní studie Roznerové a Mravčíka z roku 2015, která byla provedena na vzorku sedmi léčících se patologických hráčích, se patologické hráčství promítá zejména v oblasti vztahové, finanční a zdravotní, přičemž narušení a rozpad rodinných vztahů hodnotili hráči jako nejzásadnější následek hazardního hraní.

V téže studii uvádí respondenti v oblasti sociálních dopadů nejčastěji narušené vztahy s rodinou v důsledku lhaní a tím narušenou důvěru v jedince, obtížnou separaci od rodiny z důvodu nedostatku financí a zavedených protektivních rodinných vzorců. Dalším sociálním důsledkem je ztráta zaměstnání, zájmů a pokles sociálního statusu. Ztráta zaměstnání dle studie byla v několika případech jeden z primárních signálů odhalení hráčovi závislosti či připuštění si problému s hazardním hraním (Roznerová & Mravčík, 2015).

Ve studii Patologičtí hráči v léčbě (Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti, 2014 in Mravčík et al., 2014) byly jako negativní jevy v důsledku hazardního hraní nejčastěji respondenty uváděny lhaní, nesplácení pohledávek, utrácení rodinných úspor, zanedbávání rodiny, agresivita a psychický nátlak vůči okolí, nespolehlivost v zaměstnání a odcizení věcí z domácnosti.

Ve studii všichni respondenti uvádějí finanční dopady. Proces zadlužení je ve většině případů podobný. Hráč nejprve vyčerpá vlastní úspory, které zahrnují spoření, výplatu, zástavu vlastního movitého majetku, následně si půjčuje ve svém okolí od rodiny, přátel. Další možností jsou půjčky, úvěry, kontokorent, či hypotéka v bance. Následují služby nebankovních poskytovatelů např. Home Credit, Provident apod., kde jsou již podmínky pro klienta méně výhodné a dalším krokem bývá nelegální oblast – půjčky od lichvářů, popř. trestné činy – viz. obr. 3. Postupem času převyšují výdaje příjmy, hráči se dostávají do finančních problémů, přičemž se snaží jednou půjčkou splatit jinou půjčku a hraní hazardních her již nepřináší potěšení, jelikož hráč hraje za účelem splacení svých dluhů, čímž se dostává do bludného kruhu (Roznerová & Mravčík, 2015).



Obrázek 4: Typický proces zadlužení u hazardních hráčů

Jakmile hráč nezíská potřebné peníze na zaplacení dluhů a k hraní hry, ztrácí svou opatrnost, jedná riskantně a uchyluje se k riskantnímu chování, které může vést k trestné činnosti. U všech respondentů se ve studii objevují krádeže financí a movitých předmětů z domácnosti (Roznerová & Mravčík, 2015). Dle evidence Probační a mediační služby



tvořila trestná činnost proti majetku 46 % trestné činnosti problémových hráčů. Hráči se nejčastěji dopustili krádeže a podvodu (Probační a mediační služba, 2018 in Mravčík et al., 2018).

Ve studii Patologičtí hráči v léčbě (Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti a ppm factum research, 2018 in Mravčík et al., 2018) uvedlo zadluženost 89 % respondentů, přičemž průměrná dlužná částka byla zhruba 780 tis. Kč. Problémy s exekucemi uvedlo 44 % respondentů. Obrovské finanční problémy provádí často patologického hráče i po léčbě, přičemž soustavný stres z dluhů zvyšuje u jedince riziko relapsu (Maierová, Charvát, & Miovský, 2014).

Zdravotní důsledky jsou ve studii Roznerové a Mravčíka (2015) rozděleny na přímé, které jsou bezprostředně způsobeny hazardním hraním a nepřímé. Z přímých fyzických zdravotních důsledků jsou respondenty ve studii uváděny problémy s páteří, hemeroidy a zrakové problémy. Z psychických a psychosomatických dopadů jsou respondenty uvedeny deprese, úzkosti, nespavost, panická ataka, výkyvy nálad, nechutenství či žaludeční neurózy. Ze somatoformních poruch jsou uváděny hypertenze, kardiovaskulární problémy, zvýšený cholesterol, potravinové alergie. Do zdravotních následků spadají také problémy, které jsou spojené s nadměrným užíváním energetických nápojů, stravou ve fast foodech, popř. zkušenost s jinými návykovými látkami. Nejzávažnějším následkem jsou suicidální pokusy.

### **3.5. Prevence a léčba patologického hráčství**

Stejně jako neexistuje jednotná teorie patologického hráčství, není ani pohled na léčbu jednotný. V léčbě patologického hráčství je využívána farmakoterapie a psychoterapeutické přístupy, z kterých byly zkoušeny psychodynamické, behaviorální, kognitivní, kognitivně-behaviorální, multimodální terapie. Základní problém patologického hráčství spočívá ve vnitřním konfliktu, přičemž farmakologicky lze potlačit úzkost, behaviorální terapií míru hraní, ale k abstinenci u patologického hráčství může vést jedině multimodální přístup, při kterém se uplatňuje kombinace individuální, rodinné a skupinové terapie, výchova, psychodrama, svépomocné skupiny a nácvik komunikačních dovedností. Úspěšnost tohoto přístupu je 50 – 70 % (Šerý, 2001).

Mnohé studie svědčí o tom, že patologické hráčství je léčitelné. Z důvodu podobnosti léčebných postupů je možné léčbu absolvovat v zařízení, kde se léčí i jiné závislosti. Patologické hráčství se však může léčit i na specializovaných odděleních a jako účinný nástroj mohou sloužit svépomocné příručky (Nešpor, 2006).

Péče o problémové hráče je poskytována především v poradenských a léčebných pobytových i ambulantních adiktologických a psychiatrických institucích (Mravčík et al., 2018).

Možnosti odborné pomoci lze dělit dle typu služby na pobytové a ambulantní a dle přístupu k pomoci a léčbě na individuální a skupinové terapie (Licehammerová, Klášterecký & Nohýnková, 2014):

- pobytová léčba – lze ji absolvovat v psychiatrických nemocnicích, psychiatrických odděleních či v terapeutické komunitě. Program je upraven specificky léčebným zařízením. Nejčastěji je program tvořen režimovou léčbou, skupinovými a individuálními terapiemi a ergoterapií. Nešpor (2006) uvádí, že pobytová léčba je vhodná pro ty hráče, pro které je ambulantní léčba nedostačující, hrozí u nich sebepoškození nebo pokračování v např. páchání trestné činnosti;
- ambulantní léčba – může se jednat o střednědobou nebo dlouhodobou terapii, která probíhá ve zdravotnických zařízeních, neziskových organizacích, či soukromých praxích. Podoba terapie je rozličná a záleží na terapeutickém přístupu odborníka. Nešpor (2006) doporučuje zařízení, které je blízko bydliště z důvodu dlouhodobé a systematické spolupráce;
- individuální terapie – opět může mít rozličnou podobu dle přístupu odborníka a dle potřeb daného jedince. Zpočátku terapie jsou řešeny spíše praktické okolnosti, které se týkají hráčského chování a myšlení a postupně se terapie zabývá dalšími tématy, např. pocit viny, důvěra, suicidální myšlenky;
- skupinová terapie – je metodou práce, která se často využívá i u ostatních závislostí. Jedná se o prostor, kde mohou hráči sdílet své problémy a inspirovat se od ostatních.

Nešpor (2006) definuje tři stadia uzdravování. Stadia uzdravování trvají u každého jedince individuální dobu. Autor však odhaduje přibližnou dobu každého stadia uzdravování na jeden rok. Těmito stádii jsou:

1. stadium kritičnosti – Jedinec přestává hrát a hledá odbornou pomoc. Začíná pracovat se skutečností, uvažuje odpovědně. Řeší splácení dluhů, vrací se do zaměstnání;
2. stadium obnovy – hráč splácí své dluhy. Definuje si kroky k nápravě škod. Zlepšuje se důvěra a vztahy v rodině;
3. stadium růstu – jedinec se již nezabývá myšlenkami na hraní. Začíná rozumět sám sobě a druhým. Nalézá nový životní styl.

Frouzová (1997, in Frouzová, 2003) uvádí základní části léčby, které jsou zásadní pro její efektivitu. Těmito částmi jsou: přerušování hraní, změna při zacházení s financemi, prevence relapsu a změna životního stylu. Dále autorka koncepčně dělí léčbu do 4 fází, které jsou nazvány dle strategických terapeutických cílů v modelu „4 I“:

- inventura – zjištění situace, zvědomení hráčského problému, formulace naléhavosti změny;

- informovanost – hráč by měl získat informace, které jsou potřeba pro jeho změnu, je nutné aplikovat celý léčebný systém;
- iniciativa – hráč rozumí základním procesům problémů. V této fázi je hlavním programem prevence relapse, nácvik sociálních dovedností;
- idea – zkvalitňování nového životního stylu, sebepojetí, komunikace se svými pocity.

Efektivní léčba se zdá být v komplexním přístupu, při kterém se na léčbě hráče podílejí lékař, psychoterapeut, dluhový poradce, sociální pracovník a adiktolog. Služby by také měly být dostupné pro rodinné příslušníky hráče, kteří jsou problémem také zasaženi. Je žádoucí nabízet hráčům i takové služby, které jsou anonymní a bezplatné, neboť patologické hráčství může být stigmatizující a hráči často nemají dostatek financí (Vacek, 2014).

Kromě odborných služeb existují i služby svépomocné. Konkrétně se jedná o svépomocné skupiny a svépomocné weby (Licehammerová et al., 2014):

- svépomocné skupiny – stejně jako Anonymní alkoholici i svépomocná skupina Anonymní gambleři (Gamblers Anonymous) je zřizována a vedena samotnými patologickými hráči bez přítomnosti odborníka;
- svépomocné weby – jsou spravovány samotnými hráči či odborníky a fungují podobně jako svépomocné skupiny, přičemž na webech mohou hráči s ostatními sdílet své zkušenosti, tíživé situace a vzájemně si vyjádřit podporu.

Svépomocné aktivity se v České republice rozvíjejí. Z poslední výroční zprávy o hazardním hraní vyplývá, že jsou aktivní tři svépomocné skupiny, a to dvě v Praze a jedna v Brně (Mravčík et al., 2018). Dostupnost svépomocných programů pro hazardní hráče je v České republice malá, jelikož založení nové skupiny je značně náročné, a to především kvůli specifickým pravidlům, která jsou nastaveny Gamblers Anonymous. Svépomocné skupiny fungují na principu dvanácti kroků. Mezi hlavní zásady skupiny patří nezávislost skupin, anonymita, napodobování kladných příkladů, prosazování abstinence od hazardu, popř. i od alkoholu a jiných návykových látek. Svépomocné skupiny poskytují vhodný doplněk odborné péče, neboť zvyšují účinnost léčebného procesu, působí preventivně proti relapsu a zvyšují možnost zastavit recidivu (Trantina, 2016).

Míra vyhledání odborné pomoci patologickými hráči je v České republice stále nízká, a to především z důvodu kapacity a dostupnosti specializované péče, ale také z důvodu strachu, či studu ze strany hráčů. Informovanost ohledně odborné pomoci pro hráče však roste (Mravčík et al., 2018). V České republice chybí rovnoměrná dostupnost služeb pro hazardní hráče. V regionech chybí např. krajská centra pro gambling, či programy následné péče. Z finančních důvodů je omezena časová dostupnost služeb a personální

zajištění. Aktuálně je tak prioritou vybudování a rozvoj preventivních a léčebných programů a krajských center pro hazardní hráče (Vobořil, 2018).

Prevence patologického hráčství je realizována prostřednictvím preventivních nástrojů a aktivit, které jsou zaměřeny především na samotné hráče a jejich rodiny. Cílem je zvýšit informovanost o rizicích, vysvětlit hráčské omyly, či posílit včasné odhalení problémového hráčství (Mravčík et al., 2018). Účinná prevence by se měla zabývat rizikovým chováním komplexně a nezaměřovat se pouze na hazardní hraní. V primární prevenci se jako neúčinné jeví zastrasování, jednorázové aktivity, přednášky, zakazování apod. Za primární prevenci nelze považovat organizace sportovních aktivit, neboť např. fotbal je naopak s hazardními hrami a návykovými látkami úzce spojen (Vacek, 2014). Prunner (2008) zdůrazňuje, že v oblasti patologického hráčství je důležité řešit léčebný a preventivní proces komplexně. Autor popisuje důležitou úlohu prevence, jejíž efektivita je závislá na včasné podání, její intenzitě, kvalitě a procesu. Včasné podání je limitováno tím, zda se preventivní intervence dostane k jedinci dříve než samotný podnět proti kterému je prevence určena. Při celoplošném preventivním působení by se tak dle autora intervence měly zaměřit na žáky základní školy a z dospělých na ženy, seniory a profesně ohrožené jedince.

Online hraní kromě své atraktivity nabízí také možnost kontrolovaného hraní. Harm reduction v hazardním hraní označuje intervence, které napomáhají tomu, aby hráč významně finančně a časově neohrožoval hraním sebe a své okolí. Poskytovatel může tyto nástroje nabídnout, ale záleží na hráči, zda je využije (Licehammerová, 2015). Přístupy snižování škod spadají do terciální prevence a je možné rozdělit dle aktérů, kteří se na snižování podílí. Jedná se o provozovatele, samotné hráče a pomáhající profese, kteří mohou intervencí zabránit škodám (Vacek, 2014). Zákon o hazardních hrách od r. 2017 uděluje poskytovateli povinnost nabízet sebeomezující nástroje a poskytovat další informace hráčům. Ačkoli zkušenost s nabídkou sebeomezujících nástrojů a dalších informací od poskytovatele jsou velmi omezeny, aktuálně rostou (Mravčík et al., 2018).

## 4. Aktuální situace v České republice

Problematika hazardního hraní je od roku 2014 zařazena do integrované protidrogové politiky ČR na národní úrovni, jehož koordinačním orgánem vlády je Rada vlády pro koordinaci protidrogové politiky (RVKPP). Ústředními strategickými dokumenty jsou „Národní strategie protidrogové politiky na období 2010 – 2018 a „Akční plán realizace Národní strategie protidrogové politiky pro oblast hazardního hraní 2015–2018“ (Mravčík et al., 2018).

Aktuálně se diskutuje nad novou podobu Akčního plánu. Tématy jsou především spotřební daň, sítě programů pro hazardní hráče, online hazard, záchyt problémových hráčů, opatření, které by zamezily hře nezletilých, či rizika hazardních her (Vobořil, 2018). Autor považuje za zásadní prevenci a komunikaci s hazardním průmyslem v rámci sebeomezujících opatření. Dle autora by byla možnost financování prevence a léčby ze spotřebních daní, podobně jako např. v Portugalsku, či Polsku.

V posledních několika letech je v České republice patrná snaha o striktnější regulaci hazardních her. Dílčím cílem nového zákona o hazardních hrách je ochrana spotřebitele pomocí omezení dostupnosti hazardních her, a to postupným zánikem zvláštního provozního režimu, tzn. zánik automatů v restauracích, na benzinových pumpách apod. Dále dochází k redukci provozoven a technických zařízení. Daří se tedy významně snižovat dostupnost hazardních her (Bláha, 2018). Autor dále zmiňuje, že cílem je vytvořit takovou regulaci, která by povolovala legální hazard, ale zároveň zajistila ochranu hráče. Valenta (2018) naopak upozorňuje na riziko přílišné regulace hazardu, která by mohla otevírat prostor nelegálnímu hazardu, přičemž boj proti němu je velmi dlouhodobý a finančně náročný.

### 4.1. Legislativní úprava

V České republice byl do roku 2017 platný zákon české národní rady o loteriích a jiných podobných hrách č. 202/1990 Sb. Tento zákon od 1. 1. 2017 nahradil zákon o hazardních hrách (dále jen ZHH) č. 186/2016 Sb, a to ve spojení se zákony č. 187/2016, o dani z hazardních her a č. 188/2016, kterým se mění některé zákony v souvislosti s přijetím zákona o hazardních hrách a zákona o dani z hazardních her. Zákon č. 186/2016 Sb. upravuje hazardní hry a jejich formy, podmínky provozování, opatření pro zodpovědné hraní a působnost správních orgánů v oblasti provozování hazardních her (zákon č. 186/2016 Sb., ve znění 183/2017 Sb.). Regulaci reklamy upravuje zákon č. 40/1995 Sb., o regulaci reklamy.

Hlavní změny, které s účinností ZHH nastaly jsou (Mravčík et al., 2017, zákon č. 186/2016 Sb., zákon č. 187/2016 Sb., zákon č. 40/1995 Sb.):

- po udělení licence umožňuje ZHH vstup zahraničních provozovatelů na český trh;
- ZHH umožňuje dálkový přístup k většině hazardním hrám prostřednictvím internetu;
- Ministerstvo financí dle ZHH vydává základní povolení k provozování určitého druhu hazardní hry. K provozování technické hry, binga a živé hry je zapotřebí také povolení k umístění herního prostoru, které vydává příslušný obecní úřad;
- dozorovým orgánem je kromě Ministerstva financí také nově celní správa;
- pokud provozovatel nemá licenci, umožňuje ZHH blokaci webových stránek a veškerých plateb;
- ZHH neumožňuje provozovat technické hry v provozovnách se zvláštním režimem (bary, hospody), ale pouze v hernách a kasinech;
- ZHH nastavuje povinnou přestávku po 120 minutách účasti na technické hře, která musí trvat nejméně 15 minut;
- ZHH ruší nonstop provozní dobu her. Od 3:00 do 10:00 hod. tak nesmí být herna v provozu;
- v rámci prevence vzniku problémového hráčství obsahuje ZHH různá opatření jako např. registrace hráčů, varování o školivosti hazardní hře, povinnost nabídnout hráči sebeomezující opatření (maximální výše sázek, proher, počet přihlášení apod.), hráčům nesmí být poskytovány výhody v podobě potravin, nápojů, tabákových výrobků, či povzbuzujících látek;
- ZHH upravuje nejvyšší možné sázky výhry a prohry;
- ZHH umožňuje dobrovolný zápis hráčů do rejstříku osob, které jsou vyloučeni z účasti na hazardních hrách. Z moci úřední jsou v rejstříku osoby, které pobírají dávky hmotné nouze, osoby vůči kterým je zjištěn úpadek a osoby, kterým bylo soudem uloženo opatření zákazu her nebo léčba závislosti na hazardních hrách. Tento rejstřík však prozatím není funkční;
- od 1. 1. 2017 platí dvě sazby zdanění. Pro technické hry je to 35 % a 23 % pro ostatní hazardní hry. 35 % činí odvody z hazardních her do státního rozpočtu a 65 % do rozpočtů obcí;
- další změna se týká regulace reklamy. Reklama na hazardní hru tak nesmí budit dojem, že účastí na hře si lze opatřit finanční prostředky, nesmí být zaměřena na osoby mladší 18 let a musí obsahovat sdělení, že účastí na hazardní hře může vzniknout závislost.

Hazardním hrám, které jsou povoleny dle předešlé legislativní úpravy, dobíhá platnost do roku 2020. Vliv ZHH se tedy zatím nemůže statisticky projevit, neboť jeho trvání je krátké. Z důvodu nové zákonné úpravy přibývají jednotlivé typy hazardních her na internetu (Mravčík, 2018).

## 4.2. Prevalence

Do roku 2014 se Česká republika řadila mezi státy, které mají v poměru k počtu obyvatel největší počet herních automatů a problémových hráčů. Jednalo se o více než 70 000 herních automatů v téměř 7 000 provozovnách. Od roku 2014 dochází k redukci provozoven, herních automatů, zdanění legálního hazardu, podpoře ochrany hráčů a minimalizaci nelegálního hazardu (Schillerová, 2018). Mravčík (2018) uvádí, že vlivem regulace a ZHH od roku 2011 dochází k poklesu povolených technických her a provozoven.

V roce 2017 dosáhly vklady do sázkových her celkem 224 108 mil. Kč. Z toho bylo vyplaceno 184 341 mil Kč. Příjmy ze hry (prohrané částky) za rok 2017 tvořily 39 773 mil. Kč (Ministersvo finanční, 2018 in Mravčík et al., 2018).

Dle pravidelného šetření „Výzkum názorů a postojů občanů České republiky k otázkám zdravotnictví a k problematice zdraví“ (in Mravčík et al., 2018), které obsahovalo i otázky spojené se zkušenostmi s hazardním hraním, mělo v České republice v r. 2017 zkušenost s hazardním hraním 58,5 % osob ve věku 15 a více let. Z toho 64,2 % mužů a 53,0 % žen. Nejvíce zkušeností bylo zaznamenáno s loteriemi (53,9 %), následovaly technické hry v kamenných provozovnách (19,3 %), kurzové sázky v kancelářích (18,5 %) a online hazardní hru uvedlo 13,7 % respondentů. V posledních 12 měsících hrálo hazardní hru 40,6 % respondentů a v posledních 30 dnech 18 %.

Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti provedlo od roku 2012 celkem 11 studií, které byly zaměřeny na výskyt hazardního hraní v populaci. Některé z těchto studií zahrnovaly screeningovou škálu zaměřenou na odhad výskytu problémového hráčství v populaci. Ve studii „Národní výzkum užívání návykových látek“ 2012 a 2016 byl uplatněn nástroj PGSI a v r. 2016 i nástroj Lie/Bet a ve studii „Výzkum názorů a postojů občanů České republiky k otázkám zdravotnictví a k problematice zdraví“ 2013, 2014 a 2017 byl použit nástroj Lie/Bet (Mravčík et al., 2018).

Výsledky těchto studií jsou však protichůdné. Dle škály PGSI problémové hráčství v populaci vzrostlo. V r. 2012 se v kategorii rizikového hráčství hazardních her, mimo loterií, nacházelo 3,2 % dospělé populace, což odpovídá 290 tis. osob. V r. 2016 to bylo 5,7 % dospělé populace, 510 tis. osob. Oproti tomu dle výsledků screeningové škály Lie/bet došlo k poklesu míry problémového hráčství. V r. 2013 se v riziku problémového hráčství nacházelo 3,9 % dospělé populace, v r. 2014 4,1 % a v r. 2017 1,9 %, z toho 0,7 % spadá do oblasti vysokého rizika (Mravčík et al., 2018).

## 5. Sport

Sportem se rozumí pohybová činnost (tělesná cvičení, hry aj.), která se zpravidla provádí formou soutěže, či jiná činnost provozována pro zábavu, např. filatelie (Kraus, 2005). Pohybová činnost patří k základním atributům lidského života a tvoří nedílnou součást zdravého životního stylu. Pohyb má vliv na fyzické zdraví, kondici, ale i psychické procesy.

Sekot (2008) popisuje sport jako „*specifickou lidskou aktivitu, odlišnou od jiných činností, vyznačuje se i ozvlášňující sociální dynamikou a má svébytné sociální důsledky*“ (s. 10). Konceptuálně pak autor charakterizuje sport jako „*institucionalizovanou pohybovou aktivitu motivovanou zvýšením celkové kondice, osobním prožitkem či cíleným výsledkem*“ (s. 10).

Významným dokumentem v oblasti sportu, ke kterému se připojila i Česká republika je Evropská charta sportu, která má za cíl podporovat sport v souvislosti s lidským rozvojem. Tento dokument definuje sport jako veškeré tělesné aktivity, které mohou být organizované či neorganizované, jejichž cílem je zlepšené fyzické i psychické kondice, rozvoj mezilidských vztahů či dosažení výsledků v soutěžích na jakékoli úrovni (Evropská charta sportu, 2002).

Dalším důležitým dokumentem je Bílá kniha o sportu (2007), která tvoří hlavní příspěvek Evropské komise. Bílá kniha o sportu se zabývá problematikou sportu a účelem sportu v životě občanů Evropské unie. Bílá kniha o sportu považuje sport za společenský a ekonomický jev narůstajícího významu, který významným způsobem vede k naplňování strategických cílů solidarity a prosperity stanovené Evropskou unií. Sport je u evropských občanů velmi oblíbenou činností a většina evropských občanů pravidelně sportuje. Při sportu se vytvářejí důležité hodnoty, např. solidarita, tolerance, schopnost týmové práce a smysl pro fair play, čímž sport přispívá k osobnímu rozvoji a naplnění. Zároveň však sport čelí novým problémům – viz. kapitola 5.2. (Bílá kniha o sportu, 2007).

Sport působí jako významný sociální jev. Sport může mít podobu profesního směru, formu aktivní zábavy pro jedince, kteří sport provozují a formu pasivní zábavy pro diváky, čímž plní podstatnou část náplně volného času (Slepička, Hošek, & Hátlová, 2009).

Sekot (2008) dělí sport na výkonnostní vrcholový a zájmový rekreační. Výkonnostní vrcholový sport je zaměřen na sílu, výkon, rychlost a překonávání hranic lidských možností s cílem vítězit. Vrcholový sport vyžaduje tvrdou přípravu na úkor fyzické a duševní pohody, praktikuje hierarchické postavení, přičemž hráči jsou podřízeni trenérům a trenéři majitelům a správcům klubů. Zájmový rekreační sport je chápán jako náplň volného času, jehož cílem je fyzická a duševní pohoda, osobní prožitek, radost.



## 5.1. Vliv sportu na společnost

Vliv sportu na naši společnost je výrazný. V našem světě je sport mezinárodním fenoménem, který zasahuje do mnoha oblastí a zdaleka se netýká pouze fyzické aktivity. Sport se stal běžnou součástí společenského života.

Význam sportu se prohlubuje. Sport již přestává mít pouze podobu zábavy, ale začíná být chápán jako důležitý faktor při rozvoji demokratických společností a je součástí národních kultur (Dovadil, 2002). Mimo upevňování zdraví evropských občanů, plní sport funkci výchovnou, kulturní, rekreační a společenskou, který má potenciál upevnit vnější vztahy Unie (Bílá kniha o sportu, 2007). Sport je také velkým zdrojem emocí. Patří mezi nejemociogennější zájmové aktivity a konkuruje mu pouze hazard, sex a umění (Slepička, Hošek, & Hátlová, 2009).

Vrcholový sport se velmi dynamicky snaží dostat do oblasti veřejného zájmu a zaujmout tak pozornost médií, veřejnosti a sponzorů. Postupně se stává veřejně přístupnou hromadnou zábavou a stále více zasahuje do oblasti politiky, ekonomie, práva, ekologie, občanských iniciativ, masové kultury a médií. Vrcholový sport zabezpečuje funkci reprezentace na úrovni státní, popř. regionální, či klubové. Pozitivně tak působí na vytváření globálního světa, usnadňuje komunikaci a sblížování, příp. rozdělování lidí (Sekot, 2008).

Vliv komerce na sport se stále zvyšuje. Dochází tak k tomu, že se soutěže stávají mnohdy spíše záležitostí obchodu. Důsledkem komercializace sportu dochází k značnému přísunu financí do sportu, což vede k atraktivnímu ohodnocení sportovců, přičemž výkon sportovce je považován za nejdůležitější kritérium (Slepička, Hošek, & Hátlová, 2009).

Prostřednictvím prosazování nových požadavků (apel na výkon, individualismus, konkurenční prostředí) dochází aktuálně k posunu původních hodnot sportu a ovlivnění samotné podstaty sportu. Sport významně ovlivňuje tržní ekonomiku. Původně byl sport financován sportovními organizacemi, státními orgány, popř. sázkovými subjekty. Nyní do financování mohou vstupovat i sponzoři a podnikatelské subjekty, které využívají sport pro reklamní účely, čímž do sportu zasahuje komercializace a ekonomické zájmy. Bez ekonomické podpory by se sport nemohl rozvíjet, nicméně velké finanční prostředky bývají rozdělovány nerovnoměrně a nepřehledně (Dovadil, 2002).

Přesto je potřeba zachovat pedagogický charakter soutěží a tréninkového procesu, neboť sport může jedince rozvíjet a obohacovat. Zároveň by měla být zachována herní podstata sportu, tedy jeho prožitková hodnota, radost z fyzické aktivity, čestné vítězství apod. (Dovadil, 2002).

Zesilující význam médií, profesionalizace, komercializace a sponzorství působí sportu a sportovcům značný sociální kulturní status. Sport tvoří nedílnou součást zábavního

průmyslu a jeho představitelé jsou obdařeni slávou srovnatelnou se slávou celebrit. Sportovní hvězdy se pak stále významnějším způsobem podílejí na propagaci tržních produktů (Sekot, 2008).

## 5.2. Vybrané problémy sportu

Dle Sekota (2008) souvisejí současné problémy především s komercializací vrcholového sportu. Oborný (2001 in Sekot, 2008) popisuje čtyři negativní tendence komercializace z filozofického a etického pohledu:

- větší propast mezi vrcholovým sportem a rekreačním sportem. Sport se globalizuje, ale ztrácí základnu sportujících. Komerční povaha sportu brání řadě lidí aktivně sportovat a tím zabraňuje rozvoji talentu;
- přerůstání „ega“ sportovce, které vede k elitářskému a protekcionářskému individualismu;
- slábnoucí autorita morálních stimulů;
- fetišismus excelentních výkonů a rekordů, kterých bývá dosahováno i nečestně.

Na sport se však vážou další problémy. Sport aktuálně čelí hrozbám, které se v evropské společnosti objevily, např. doping, rasistické jednání, násilí, korupce, praní špinavých peněz a využívání mladých sportovců (Bílá kniha o sportu, 2007).

Doping představuje hrozbu sportu po celém světě. Doping souvisí s porušením principů poctivého soutěžení, je demotivujícím faktorem a u profesionálních sportovců způsobuje nepřiměřený tlak, čímž sport znevažuje a ohrožuje zdraví sportovců. Evropská komise doporučuje k nelegálním dopingovým látkám přistupovat stejně jako k obchodu s nelegálními drogami a apeluje na sportovní organizace, aby rozpracovaly pravidla, která mladé sportovce informují o škodlivosti dopingových látek (Bílá kniha o sportu, 2007).

Ve sportu se objevuje násilí nejen mezi aktivními sportovci, ale také u diváků. Násilí na sportovních akcích zůstává nadále naléhavým problémem a přesouvá se i ze stadionů i do městských částí. Cílem Komise je těmto incidentům předcházet, a to především podporou komunikace (Bílá kniha o sportu, 2007). Sekot (2008) vymezuje čtyři skupiny mezi diváky – sportovní diváci, sportovní fanoušci, ultras a hooligans. Primárním cílem hooligans je vytvořit konflikt, čímž spadají mezi skupinu, jejichž chování lze ze společenského hlediska označit za deviantní. Autor dále upozorňuje na to, že silové výkonnostní sporty využívají tvrdý kontakt na hranici jako součást herní strategie. Např. v boxu se běžně objevuje násilí a zastrasování, které slouží jako nástroj k vítězství, zintenzivnění zážitku pro diváky a zvýšení komerčního přínosu. Násilí přitahuje velkou pozornost diváků, a právě ti hráči, kteří o vítězství svého týmu bojují mnohdy i násilně, bývají považováni za konformní vůči svému týmu a fanouškům a stávají se legendami.

Negativními jevy ve sportu se zabývá i sportovní etika, která je ve vrcholovém sportu přijímána jako nástroj k dosažení maximálního úspěchu a jako projev ztotožnění vrcholového sportovce, který je plně oddán své profesi. Mimořádné nároky a cíle, které vycházejí z principu sportovní etiky, mnohdy vyžadují i speciální prostředky k jejich dosažení – nečestnost, doping. Sportovci bývají nuceni vytrvale usilovat o dokonalost a dosahování perfektních výkonů je samozřejmostí (Sekot, 2008).

Často dochází k tomu, že profesionální sportovci jsou zaměřeni na jednu specializaci a nevnímají potřebu přemýšlet o budoucí profesi. Sport je však limitován věkem a pro tyto jedince po ukončení sportovní kariéry mnohdy dochází k pocitům prázdnoty. Komise tak zdůrazňuje nutnost „dvojí kariéry“ a zřízení vzdělávacích center pro mladé sportovce (Bílá kniha o sportu, 2007).

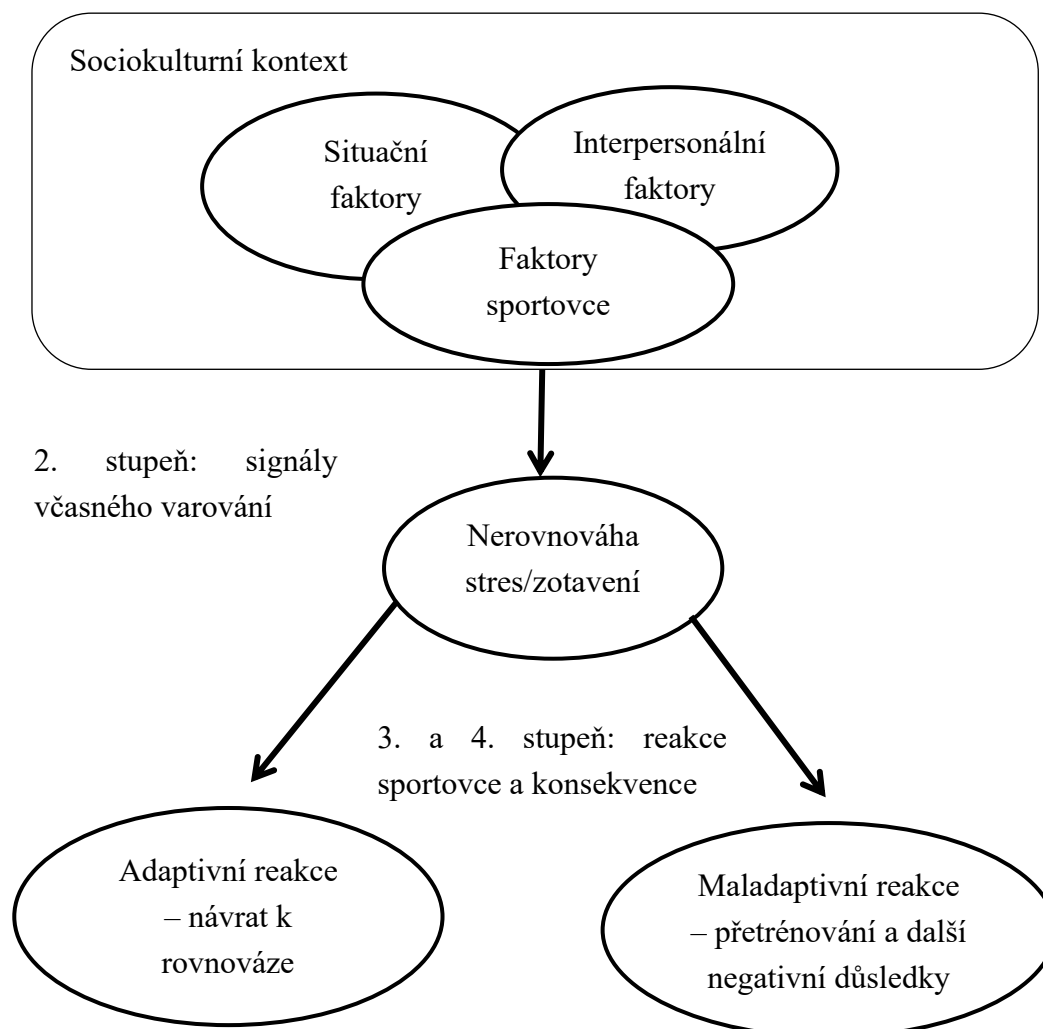
U profesionálních sportovců se lze setkat také s krizí, tedy událostmi, které narušují pravidelný průběh jejich sportovní kariéry. Může to být zranění, konflikty mezi trenérem a sportovci nebo členy týmu a psychologické problémy jako vyhoření a deprese (Beckmann & Elbe, 2015).

Vyhoření, přetrénování či vyčerpání ve sportu mají společný rys neschopnost sportovce zotavit se z tréninku a dalších nároků, které jsou na něho kladeny (Tod, Thatcher, & Rahman, 2012). Syndrom přetrénování vzniká v konsekvenci dlouhodobé neúměrné zátěže a nedostatečného odpočinku sportovce a má negativní dopad na jeho výkon. Přetrénování má řadu fyziologických a psychických příznaků, které přetrvávají i po dvoutýdenní regeneraci. Mezi nejčastější fyziologické příznaky patří zvýšená tepová frekvence, změny krevního tlaku, zvýšená teplota, úbytek tělesné hmotnosti, zažívací potíže, zvýšená potivost. Psychické příznaky zahrnují apatii, poruchy spánku, ztrátu sebevědomí, podrážděnost, únavu, deprese a úzkosti. Léčba vyžaduje klidový režim, který může trvat až několik měsíců. (Bajzová & Matoulek, 2011).

Richardson et al. (2008 in Tod, Thatcher, & Rahman, 2012) vypracovali model přetrénování (viz. obr. 5). První stupeň modelu znázorňuje rizikové faktory, které zahrnují situační faktory (mnoho zápasů), interpersonální faktory (pocit nutnosti vyhovět trenérovi), faktory sportovce (strach, že nebude vybrán do příštího zápasu) a sociokulturní kontext (tlak výhry kvůli fanouškům). Způsob interakcí těchto faktorů poté může zvýšit nebo snížit riziko přetrénování. Druhý stupeň znázorňuje signály včasného varování, které se objevují v případě, kdy sportovec nezvládá tréninkové a mimo tréninkové nároky (např. rozhovory v médiích). V tomto stupni autoři popisují doprovodné tělesné a duševní příznaky (únava, drobná zranění, úzkost, strach). Třetí stupeň zaznamenává reakce sportovce na signály včasného varování. Pokud sportovec signály rozpozná, může například snížit objem tréninku. Někdy však sportovec tyto signály není schopen rozpoznat nebo má pocit, že nemůže nic změnit. Čtvrtým stupněm jsou konsekvence, u kterých jsou dvě možnosti. První možností je, že sportovec rozpozná signály a reaguje na ně tím, že si zajistí potřebný odpočinek. Druhou možností je zesílení přetrénování, vyhoření a další závažné

konsekvence, kterými mohou být nemoc, zranění, deprese. V tomto momentu se někteří sportovci rozhodnou nebo jsou nuceni skončit se sportovní kariérou.

### 1. stupeň: rizikové faktory



Obrázek 5: Model přetřénování (Richardson et al., 2008 in Tod, Thatcher, & Rahman, 2012)

S krizemi souvisí i sebevraždy sportovců. Gunn & Lester (2013) upozorňují na zvýšené suicidální chování u sportovců, přičemž většina profesionálních sportovců, kteří spáchají sebevraždu, již nespoutují na profesionální úrovni. Autoři při zkoumání rizikových faktorů sebevražd poukazují na to, že sportovci mají velký počet rizikových faktorů, včetně užívání steroidů, úrazy, neadekvátní sociální vztahy, nevěry, abúzus návykových látek, psychiatrické problémy, finanční problémy, či snížení sociálního statusu „z celebrity na obyčejného občana“.

V současné době je fotbal náročnější nejen z hlediska zvyšování požadavků na intenzitu činností a zvyšující se složitosti, ale také z hlediska psychologického. Hráč musí pohotově reagovat na rychle se měnící situace, pohotově se rozhodovat a tvůrčí schopností řešit herní úkoly (Votík, Zalabák, Bursová & Šrámková, 2011). Vrcholový sport představuje namáhavou profesi, která permanentně čelí stresům. Obvyklé stresory ve sportu zahrnují napětí z očekávání, náročnost programu, porážka, křivda, ostuda, zranění, ztráta formy, diskvalifikace apod. U vrcholového sportu tak často dochází k přetížení sportovců. Psychohygiena je v této oblasti sportu velmi důležitá a napomáhá udržet vrcholové výkony (Slepička, Hošek, & Hátlová, 2009).

### **5.3. Fotbal jako společenský fenomén**

Přesah a velká popularita vytvořily z fotbalu sportovní fenomén, který se těší velké oblibě po celém světě. Profesionální fotbalisté spadají mezi nejlépe placené sportovce, a to především kvůli marketingové atraktivitě tohoto sportu. Fotbal se však nehraje pouze na profesionální úrovni. Jeho poměrně jednoduchá pravidla a finanční nenáročnost umožňují hru i v nejchudších oblastech světa.

Fotbal je sportovní, týmová, branková hra, která může sloužit jako forma aktivního odpočinku. Na profesionální úrovni je faktorem ekonomickým a politickým. V České republice patří fotbal k nejoblíbenějším sportovním aktivitám (Votík, Zalabák, Bursová & Šrámková, 2011). Divácká popularita fotbalu je velmi vysoká. Mistrovství světa ve fotbale sleduje zhruba 215 zemí až 3 miliardy lidí (Sekot, 2008). Dle šetření „Sdílené hodnoty a normy chování jako překonávání negativních dopadů sociální diferenciací v ČR“ patří k nejpreferovanějším sportům v České republice, které respondenti sledují v televizi, hokej s 39,9 % respondenty a následuje fotbal, který uvedlo 38,6 % respondentů (Špaček, 2007 in Sekot, 2008).

Fotbal přitahuje pozornost médií, neboť je masově divácky populární s řadou sportovních ikon, ale také protože představuje napínavé místo tvrdého souboje „heroické maskulinní síly“, která zobrazuje cestu z chlapectví do tvrdé dospělosti, která je spojena s tvrdým tréninkem, zkušenostmi a herními rituály (Sekot, 2008).

Často se v médiích objevují zprávy o tom, za kolik byl který hráč prodán, kolik vydělává peněz, různé žebříčky nejlépe placených fotbalistů apod. Faktem je, že ve fotbale jsou obrovské peníze. Čech a Snětivý (2009) uvádějí, že Ve světovém fotbale se dle odhadů ročně pohybují peníze stejně velké jako hrubý domácí produkt České republiky, Rakouska a Maďarska dohromady.

## 5.4. Osobnost sportovce

Osobnost představuje souhrn vlastností (myšlení, citění a chování), prostřednictvím kterých je každý člověk jedinečný. Osobnost se skládá z mnoha dimenzí, některé osobnostní rysy a předpoklady (např. volní a seberegulační vlastnosti) mohou přispívat k tomu, že je jedinec schopen dosahovat lepších sportovních výkonů. Významnou úlohu sehrává celková motivace a dostatečná sebedůvěra, které mohou v optimálním případě podporovat sportovní výkon. Naopak rušivě může působit například zvýšená úzkostnost, neurotické prožívání psychické zátěže, či snížená sebedůvěra a sebevědomí. Sebedůvěra vede sportovce k chování, myšlení a emocím, které umožňují optimální sportovní výkon. Jedním z hlavních důvodů úzkostí u sportovců jsou obavy, které se týkají sebe prezentace. Obecně se lidé snaží působit pozitivním obrazem pro dosažení sociálních a materiálních zisků, rozvoj identity a usměrňování emocí. Na motivaci kontrolovat dojem mají vliv následující faktory (Tod, Thatcher, & Rahman, 2012):

<i>Faktor</i>	<i>Výklad + sportovní příklady</i>
Významnost cíle vyvolání dojmu	Významnější kontrola obrazu v případech: <ul style="list-style-type: none"> <li>– veřejného chování – zápas před médii, rodinou, fanoušky</li> <li>– vlivu dalších osob na cíle jedince</li> <li>– výběr do týmu závisí na trenérovi</li> <li>– Patrných budoucích interakcí</li> <li>– s ostatními hráči, trenérem apod.</li> </ul>
Hodnota žádaných výsledků	Motivace budit dojem se zvyšuje v případech: <ul style="list-style-type: none"> <li>– cíle nejsou dostupné pro každého</li> <li>– výběr do týmu z více hráčů</li> <li>– významné osoby, které mají status nebo moc mohou ovlivnit dosažení cíle – výkon před osobou, která vybírá hráče do reprezentace</li> </ul>
Rozpor mezi požadovaným a existujícím obrazem	Motivace budit dojem se zvyšuje v případě, v případě přesvědčení jedince, že obraz, který předává, není ten, který chce předávat <ul style="list-style-type: none"> <li>– náhradník, který chce působit talentovaně, ale současná role mu to neumožní</li> </ul>

Obrázek 6: Faktory zvyšující motivaci kontrolovat dojem + příklady

Slepička, Hošek a Hátlová (2009) popisují jako osobnost sportovce individuální svéráz jedince, jeho typické duševní vlastnosti s vědomím tělesných charakteristik. Osobnost sportovce je dlouhodobě utvářena působením vrozených anatomicko-fyziologických předpokladů, životního prostředí (předsportovního, sportovního i mimosportovního) a sociálního učení. Autoři zdůrazňují důležitost trpělivého a dlouhodobého poznávání osobnosti sportovce trenérem, přičemž unikátní výkon na světové úrovni může ve sportu vzniknout pouze za předpokladu, že se do výkonu zapojí mimo svalového aparátu taktéž osobnost. Poznání osobnosti sportovce lze zformulovat do otázek: co sportovec může (schopnosti), co chce (motivace) a jaký je (osobnost).

Psychologové sportu Ogilvie a Tutko (1966 in Slepička, Hošek, & Hátlová, 2009) definovali tzv. problémové sportovce, k čemuž je vedla bezradnost trenérů s obtížným chováním některých sportovců. V praxi se tak mohou dle autorů vyskytovat tyto kategorie problémových sportovců:

- sportovec, kterého je obtížné trénovat, neboť je v opozici s trenérem, je tvrdohlavý a program často kritizuje;
- egocentrický sportovec se sklonem k domýšlivosti. Bývá dominantní, nevraživý a těžko zvládá prohru;
- labilní a úzkostný sportovec, který má sklon k nervozitě. Jeho výkonnost se může často měnit.

## **5.5. Sportovci jako ohrožená skupina patologickým hráčstvím**

Hazard je se sportem úzce spojen a u samotných sportovců se často objevuje problémové hráčství. Mravčík et al. (2018) poukazuje na významný faktor hazardních her, kterým je reklama, která se je nedílnou součástí sportovních událostí, ale objevuje se i na dresech hráčů, či stadionech. Autoři dále upozorňují na mladé sportovce z týmových sportů, kteří chodí po tréninku sázet. Zpočátku vsázejí menší částky ve skupině, neboť se nechtějí ztrapnit a působit jako patologičtí hráči, ale později dochází k tomu, že chodí sázet sami za větší peníze. Autoři popisují, že v takto kolektivních hrách se mladší sportovci učí sázet od starších a téma sázení je v kabině běžné. Hráči se následně často prezentují s výhrami a vítězné tikety umísťují na sociální síť, prohry jsou tabu.

Ve studii „Gambling among European professional athletes“ z roku 2016, která zkoumala výskyt hazardního hráčství mezi profesionálními sportovci, bylo na základě 1 236 vyplněných dotazníků zjištěno, že 56,6 % respondentů z řad profesionálních sportovců hráli v minulém roce hazardní hru a 8,2 % respondentů uvedlo, že se v minulosti nebo současnosti potýkali s problémovým hraním. Tato míra výskytu je mnohem vyšší než v obecné populaci většiny evropských zemí a profesionální sportovci tak tvoří skupinu, která je vystavena vyššímu riziku rozvoje problémového hraní hazardních her (Grall-Bronnec et al, 2016). Jako rizikové faktory autoři uvádějí sázení na vlastní tým, online

sázení, pravidelné sázení a tendence sportovce jednat unáhleně v případě, kdy prožívá pozitivní emoce jako je radost.

Další studie poukazuje na sportovce, kteří již ukončili svou kariéru. Tito „vysloužilí“ sportovci by na základě dotazníku SOGS, který byl ve studii použit, mohli tvořit zvláštní skupinu sportovců, která je patologickým hráčstvím nejvíce ohrožena (Weiss & Loubier, 2008). Darden & Rockey (2006) upozorňují na to, že patologické hráčství je oproti užívání drog nebo alkoholu tzv. neviditelná závislost, která je pro trenéra obtížně rozpoznatelná. Autoři dále poukazují na vzrušení ze soutěže a usilování o vítězství, které představují potencionální základy pro rozvoj rizikového chování.

Miller et al. (2001) ve své práci předkládají rizikové faktory, které mohou zvýšit pravděpodobnost návykového chování u sportovců, ale také ochranné faktory, které mohou sportovce izolovat od náchylnosti k rozvoji takového chování:

Oblast	Rizikové faktory	Ochranné faktory
Osobní	Emoční potíže Neschopnost odložit uspokojení Bojovnost/soutěživost Vyhledávání vzrušujících zážitků	Respekt k autoritě Zodpovědnost za chování Nezávislé myšlení Komunikační dovednosti
Vrstevníci	Nízká vzájemná podpora Finanční problémy Nízká očekávání Nefunkční vztahy Nedostatek oddanosti týmu	Schopnost řešit konflikty  Asertivita Charakterové rysy Vztah trenér/sportovec
Rodina	Strádání/nízká stabilita Rodinné konflikty  Finanční potřeby Nedostatek disciplíny	Pozitivní rodinné vztahy Podpora, náklonnost a péče Vysoká očekávání ohledně chování  Disciplína a prosazování pravidel
Společnost	Přístup „musí vyhrát“ Škola s vysokým počtem neúspěšných sportovců Kriminalita Nedostatek pozitivních vzorů	Důvěryhodný vzor Odpovědní dospělí pomáhající sportovcům Zodpovědnost a vztahy Respekt k sobě a ostatním

Obrázek 7: Rizikové a ochranné faktory pro rozvoj návykového chování u sportovců (Miller et al., 2001)



# VÝZKUMNÁ ČÁST

## 6. Etická klausule

Ve studii budou důležité také dílčí kroky, které je nutné naplánovat před realizací samotných rozhovorů. Jedná se především o vysvětlení studie respondentovi, zdůraznění anonymity a zachování mlčenlivosti a vysvětlení dobrovolné účasti na studii.

Vzhledem k citlivosti tématu a možnosti narušení sportovní kariéry, bude účastník během výzkumu chráněn. Mezi hlavní etické normy, které byly ve výzkumu použity, patří (Miovský, 2006):

1. informovaný souhlas s účastí ve výzkumu, který byl zpracován v písemné podobě. Informovaný souhlas poskytl účastníkovi informace o účelu výzkumu, cílech a obsahu. Účastníkovi byl vymezen dostatečný prostor pro dotazy. V tomto souhlasu byla uvedena informace o dobrovolné účasti ve výzkumu s možností odstoupení. Souhlas je přiložen v příloze č. 1.
2. ochrana soukromí a osobních údajů, která zamezuje identifikaci účastníka. Hlavním cílem ochrany soukromí a osobních údajů je mlčenlivost a důvěrnost informací. Účastník tak bude chráněn před identifikací (anonymní zpracování dat, popřípadě změna křestního jména) a narušením soukromí. Zvláštní zřetel bude brán i na stav respondenta během rozhovorů.
3. ochrana před újmou či poškozením účastníka. Během výzkumu není přípustné, aby účastníci utrpěli hmotnou, duševní, či jinou újmu (Miovský, 2006). Respondent tak nebude vystaven nadměrnému stresu nebo jinému riziku. Pokud se nebude cítit v určité situaci dobře, nebude chtít o některé věci hovořit, nebude na něj vyvíjen tlak a téma bude vynecháno.

## **7. Cíl výzkumu a výzkumné otázky**

### **7.1. Cíle výzkumu**

Profesionální sportovci podle odborné literatury, která poskytla základní rámec teoretické části této práce, spadají mezi rizikovou skupinu, která je hazardním hráčstvím ohrožena. Hlavním cílem výzkumu je popsat roli sportu v rozvoji problémového hráčství u profesionálního sportovce.

Pro tuto práci byla zvolena osobní případová studie, na které budou ukázány potenciální příčiny a rizikové faktory problémového hráčství u jednoho konkrétního příkladu. Osobní případová studie představuje podrobný popis určitého aspektu u jednotlivce (Hendl, 2016).

Výhodou zvolené metody je detailněji zpracovaná problematika, a tudíž možnost jít do hloubky daného fenoménu. Hendl (2016) uvádí, že důkladným prozkoumáním jednoho případu je možné lépe porozumět případům podobným. Nevýhodou je však omezená možnost generalizace. Cílem práce tak není zobecnění výsledků na celou populaci profesionálních sportovců v České republice, nýbrž hlubší poznání potenciálních rizikových faktorů patologického hráčství a jejich podrobný popis.

### **7.2. Výzkumné otázky**

Pro účely studie byly stanoveny tyto výzkumné otázky:

1. Jaký byl vývoj hráčské kariéry u vybraného profesionálního sportovce?
2. Jaké fenomény propojování hazardního hraní se sportem lze identifikovat na úrovni chování, myšlení a prožívání?
3. Jaký je vztah sportovní a hráčské kariéry? Jak se vzájemně ovlivňují? Má sportovní kariéra vliv na rozvoj problémového hráčství anebo naopak?
4. Jak lze popsat roli sportu mezi dalšími rizikovými faktory u problémového hráče – profesionálního sportovce?

## 8. Výběr případu

Pro účely práce byla zvolena metoda prostého účelového výběru, pomocí které jsou do výzkumu vybráni účastníci, jenž splňují určitá kritéria a s výzkumem souhlasí (Miovský, 2006).

Kritéria k výběru respondenta byla:

- respondentem je bývalý nebo současný profesionální sportovec;
- respondent se potýká nebo v minulosti potýkal s problémovým nebo patologickým hráčstvím a v SOGS dosahuje minimálně 5 bodů;
- respondent souhlasí s výzkumem.

Vyhovující respondent pro tuto studii byl osloven přímo z řad přátel, jiné respondenty tak pro účely práce nebylo nutné oslovovat. Výhodou tohoto výběru může být větší důvěra a otevřenost na straně respondenta, naopak nevýhodou může být jeho obava o zachování mlčenlivosti mezi společnými známými. Tomuto brání „informovaný souhlas“, kde je zdůrazněna především nemožnost jeho identifikace v této práci a mlčenlivost rozšíření informací. Výsledek respondenta v dotazníku SOGS dosahoval 14 bodů, jedná se o bývalého profesionálního fotbalistu, a s výzkumem souhlasil.

## 9. Design výzkumu

### 9.1. Použité metody

Pro práci byla zvolena kombinace dotazníku na patologické hráčství „South Oaks Gambling Screen“ (viz. výše) a osobní případové studie.

Dotazník SOGS se používá pro diagnostiku patologického hráčství a je založen na diagnostických kritériích DSM V. Nástroj není administrativně náročný a je hojně využíván v zahraničních studiích, např. Weiss, S. M., & Loubier, S. L. (2008), Barrault, S., & Varescon, I. (2016). Dotazník SOGS sloužil v této práci jako krátký screening pro potvrzení výběru vhodného účastníka a s daty se již v práci dále nepracovalo.

V první fázi výzkumu byla sejmuta anamnestická data respondenta. Klíčová data byla získána prostřednictvím narativního rozhovoru. Tento rozhovor byl částečně strukturován několika základními otázkami (viz. příloha č. 2). Účelem narativního rozhovoru je dle Miovskeho (2006) pomocí vhodně formulovaných otázek podnítit respondenta k vyprávění příběhu, který dokládá určitý jev. Cílem této formy rozhovoru je získání autentického materiálu, který zahrnuje cenné informace o respondentovi, jeho zkušenosti apod. Respondentovo vyprávění bylo doplněno prací s časovými osami hráčské a sportovní kariéry, které umožnily povídání zpřehlednit, vyznačit významné události a zároveň podnítily k dalšímu rozmluvení.

Fixace dat byla provedena prostřednictvím kombinace audiozáznamu a poznámek do záznamového archu v průběhu rozhovoru, což umožnilo zaznamenat co možná nejvíce jevů vyskytujících se v průběhu rozhovoru.

Pro úpravu dat byla využita redukce prvního řádu (Miovský, 2006), tedy doslovný přepis audiozáznamu bez slovní vaty, přecheknutí apod. Následně byla data kvalitativně analyzována (viz. dále).

## 10. Anamnéza

### 10.1. Základní informace o respondentovi

Pro účely této práce bylo respondentovi změněno jméno a veškeré okolnosti, prostřednictvím kterých by mohlo dojít k identifikaci respondenta. Radkovi je 25 let, je svobodný, žije s partnerkou v bytě a má jedno dítě. Radek hraje fotbal od 6 let. K fotbalu ho přivedli rodiče. Dlouhou dobu působil ve fotbalovém klubu, který pro účely této práce bude nazýván klub Y. V tomto klubu prošel přes mládežnické soutěže až do A-týmu. Klub Y v době Radkova působení hrál nejvyšší fotbalovou soutěž v České republice. Z klubu byl však vyhozen z důvodu podezření z ovlivňování vlastních zápasů. V současné době hraje fotbal v zahraničním klubu a zároveň pracuje jako dělník.

### 10.2. Adiktologická anamnéza

#### *Hazardní hraní*

Radek nejvíce vsázel na sportovní výsledky, což považuje za svou primární závislost. Často hrál také ruletu v kasinu a poker s přáteli o peníze. Live sázky nevnímá jako atraktivní formu hráčství, ale za menší částky podporoval i vsazení live. Drobnou zkušenost má také s automaty, kostkami o peníze a loteriemi.

Radek se poprvé setkal se sázkami ve svých 14 letech, kdy jeho otec vsázel tikety na sportovní utkání zhruba za 20 Kč. Tehdy otec Radkovi umožnil za tuto malou částku také vsadit. Radek se smíchem uvádí, že za vše tak může jeho otec. Pravidelněji začal Radek hrát ruletu a vsázet na sportovní utkání v 17 letech. Tuto dobu však označuje za období, které měl pod kontrolou a suma, jež byla používána pro uzavírání sázek tak nepřekročila 100 Kč. Zlom nastal v jeho 18 letech, kdy dostal první profesionální sportovní smlouvu.

Do 23 let vsázel tikety každý den ve větších částkách, zhruba za 10. 000 Kč na jeden tiket. Jeho největší vsazená částka na zápas byla 80. 000. Radek vsázel zpočátku přes pobočky sázkových kanceláří, následně přes internet. Ve 23 letech se o problémech se sázkami dozvěděli rodiče a Radek byl donucen pod tíhou dluhů vyhlásit insolventi. V této době mu matka zařídila ambulantní léčbu, kterou však odmítl, jelikož dle jeho slov, kdyby prý chtěl přestat, přestane sám. Vsázet však nikdy nepřestal. Uvádí, že dnes vsází max. do 2. 000, ale záleží na zápasech, které se hrají.

Abstinenční příznaky v době, kdy pár dnů nevsázel, Radek nezaznamenal. Jediné, co ho zatěžovalo byly myšlenky, kde sežene peníze, aby se mohl k hazardní hře vrátit.

### *Ostatní návykové látky*

Z návykových látek má Radek zkušenost s marihuanou, kterou kouřil vždy, když byla příležitost a někdo z přátel mu ji mohl nabídnout – cca 30x. Jednou zkusil kokain – sniffing. Alkohol pije zhruba 1–2 x týdně. Radek je nekuřák.

### **10.3. Rodinná anamnéza**

Radek vyrůstal ve městě se svým otcem, matkou a starším bratrem Patrikem, který hraje také fotbal. Matka pracuje jako podnikatelka, otec je kuchař. Vztahy v rodině popisuje jako harmonické. Od matky měl vždy hodně podpory a v době dluhů se mu snažila pomoci zajištěním odborné péče. S otcem vnímá, že má vztah ještě bližší, neboť to byl právě otec, kdo vozil své syny na všechna fotbalová utkání. S otcem tak trávil Radek hodně času. Bratr Patrik věděl o hráčských problémech svého mladšího bratra, kterého však nikdy nezavřhl. Patrik mnohdy půjčoval Radkovy peníze na povinné platby, které Radek z důvodu dluhů nebyl schopen hradit. Chování mladšího bratra Patrik občas hodnotil vulgárními výrazy, ale rodičům o problémech svého bratra neřekl. Od rodičů si Radek peníze nikdy nepůjčoval, neboť ti o problémech svého syna delší dobu nevěděli. Nyní jsou vztahy nadále funkční.

Dále má Radek partnerku Karolínu, se kterou je 3 roky. Karolína je o 5 let starší než on, pracovala jako učitelka a nyní je na mateřské dovolené. V době, kdy se seznámili, se již Radek nacházel v období, kdy nevsázel tolik, partnerka však o Radkově hraní ví. Před rokem se jim narodil syn Kryštof.

Radek dále zmiňuje jako důležitou osobu svého nejlepšího kamaráda Davida, který je profesionální fotbalista, a který mu hodně pomohl s dluhovou problematikou.

### **10.4. Zdravotní anamnéza**

Zdravotní stav respondenta bez komplikací. Uvádí pouze drobná sportovní zranění – distorze kotníku, ruptura stehenního svalu.

### **10.5. Sociální anamnéza**

Radek pochází z krajského města, kde žije doposud. Vystudoval Střední odborné učiliště, obor Prodavač. Od 18 do 23 se živil jako profesionální fotbalista. Nyní pracuje na dohodu v přepravní společnosti jako dělník a fotbal považuje za přivýdělek. Od 22 let žije Radek s přítelkyní a ročním synem v pronajatém bytě.

Ve volném čase Radek rád provozuje sport – aktivně i pasivně. Nejraději má fotbal, golf a tenis. Dále rád hraje hry na herní konzoli – FIFA, NHL a střílečky. Do svého volného

času zařadil Radek také vsázení se slovy: „*Není to můj zdroj příjmu, takže je to hobby.*“  
U Radka vsázení úzce souvisí s pasivním sledování sportovních utkání, neboť, když nemá na zápas vsazeno, nebaví ho sledovat utkání v televizi.

## 11. Kvalitativní analýza případové studie

Hendl (2016) uvádí, že oproti kvantitativnímu výzkumu, nejsou u kvalitativní analýzy určeny přesné postupy. Kvalitativní analýza představuje především organizaci získaných dat s cílem najít v nich opakující se témata, pravidelnosti, datové konfigurace a vztahy.

Pro úpravu plné transkripce rozhovoru byla využita redukce prvního řádu (Miovský, 2006), tedy přepis audiozáznamu bez slovní vaty, přeréknutí apod. Redukce prvního řádu usnadnila následnou kvalitativní analýzu dat. Následovala tzv. segmentace, neboli členění dat do jednotlivých částí práce. Segmentace zahrnuje opakované pročitání textu a jeho dělení do určitých celků. Přírozeným segmentem je odpověď respondenta na otázku (Hendl, 2016). Po segmentaci bylo provedeno kódování, které pomohlo data popsat, což bylo ústředním bodem kvalitativní analýzy. V práci byly nejprve voleny jednoduché kódy, které poté byly rozpracovány do jednotlivých kapitol. Ve studii bylo použito také poznámkování, prostřednictvím kterého byly zaznamenány aktuální úvahy a myšlenky.

V respondentově vyprávění tak byla hledána důležitá témata, zlomové okamžiky, které mohly mít vliv na rozvoj problémového hráčství či momenty, které sám respondent během svého vyprávění zdůrazňoval.

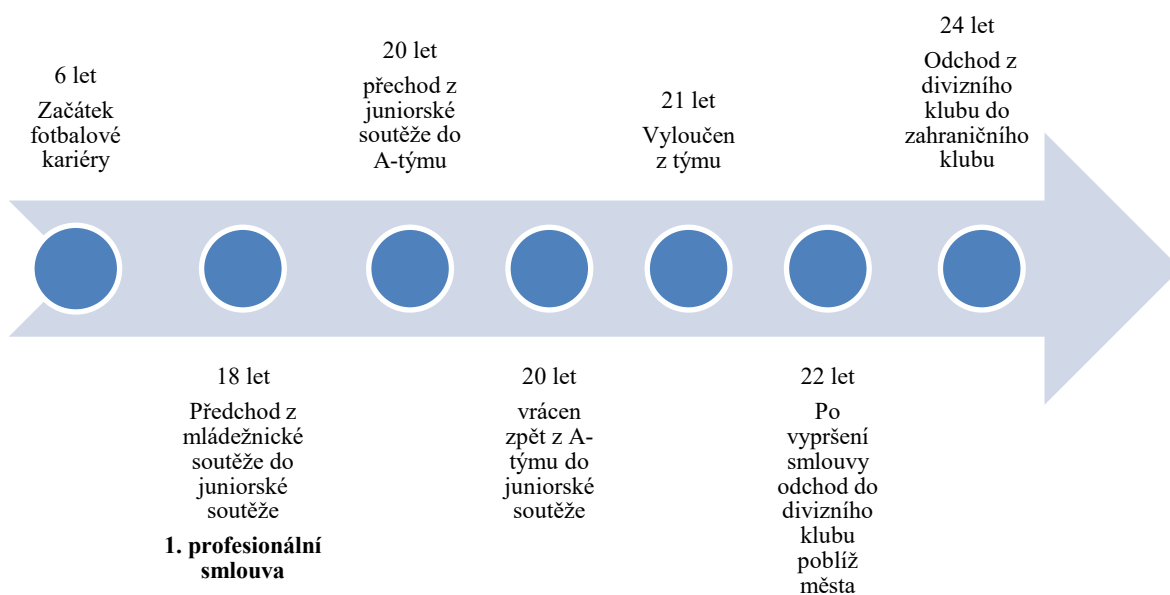


## 12. Výsledky případové studie

Výsledky studie jsou rozděleny do jednotlivých kapitol, které se zabývají zlomovými okamžiky sportovní kariéry respondenta, jeho hráčskou kariérou, podrobným popisem ovlivňování sportovních utkání a rizikovými faktory, které měly dle respondenta vliv na rozvoj problémového hráčství a důsledky respondentova hraní.

### 12.1. Zlomové okamžiky sportovní kariéry

Po úvodní anamnéze, byl Radek dotázán na zlomové okamžiky v jeho sportovní kariéře. K popisu byla využita časová osa sportovní kariéry, do které Radek zaznamenal důležité zlomové body:



Obrázek 8: Časová osa sportovní kariéry

Radek začal působit ve fotbalovém klubu Y ve svých 6 letech. K fotbalu ho přiměli rodiče. Radek prošel všemi mládežnickými soutěžemi a v 18 letech byl přeřazen do juniorské soutěže. Mluví o tom, že byl asi kvalitním fotbalistou, který splňoval předpoklady stát se perspektivním hráčem. V juniorské soutěži tak působil 1 rok a následně byl ve svých 20 letech přeřazen do A-týmu, kde absolvoval přípravu. Vzhledem k tomu, že v A-týmu

působili starší a zkušenější hráči, Radek byl po roce přeřazen zpět do juniorské ligy. Po tomto přeřazení začaly nejzásadnější problémy ohledně sázení. Radek společně s několika hráči začal ovlivňovat své vlastní zápasy. Ve 21 letech byl Radek a další spoluhráči, kteří rovněž zápasy ovlivňovali, udán trenérům. Udali je spoluhráči z týmu, kteří o ovlivňování věděli, ale zápasy neovlivňovali. Tito hráči byli naštvaní ze sportovních výsledků vlastního týmu a obrátili se tak na trenéry. Dva hráči byli z klubu vyhozeni okamžitě. Radek a další dva hráči měli ještě smlouvu, kterou by jim v případě vyhození musel klub vyplatit, tudíž s nimi smlouva rozvázána nebyla, ale již nedostali žádnou šanci v zápase a trénovali sami. Radek mluví o tom, že je trenéři „odstříhli“. Po roce a půl, kdy Radkovi skončila smlouva, odešel do divizního klubu poblíž města. V tomto klubu působil 2 roky a následně přijal nabídku zahraničního klubu, který hraje nižší soutěž. V tomto klubu působí Radek dodnes.

Pro Radka byl nejzásadnější okamžik sportovní kariéry přeřazení z A-týmu zpět do juniorské soutěže. V té době bylo Radkovi 20 let a začal se svým spoluhráčem ovlivňovat vlastní sportovní utkání.

*„V té době se začaly dít ty věci ohledně sázení. Mě, a ještě jednoho spoluhráče shodou okolností oslovil jeden náš kamarád, který hrál tenis, zda bychom mu nevsadili větší peníze na jeho tenisový zápas. Právě kvůli tomu, že jsme již znali nějaké hráče z A-týmu, oslovili jsme jednoho cizince, který v klubu Y hrál, a o kterém jsme věděli, že má hodně peněz, zda by nám na ten zápas nepůjčil nějaké peníze, a to byla cesta, kterou jsme přišli na tento byznys.“* Byznysem Radek myslí ovlivňování sportovních utkání.

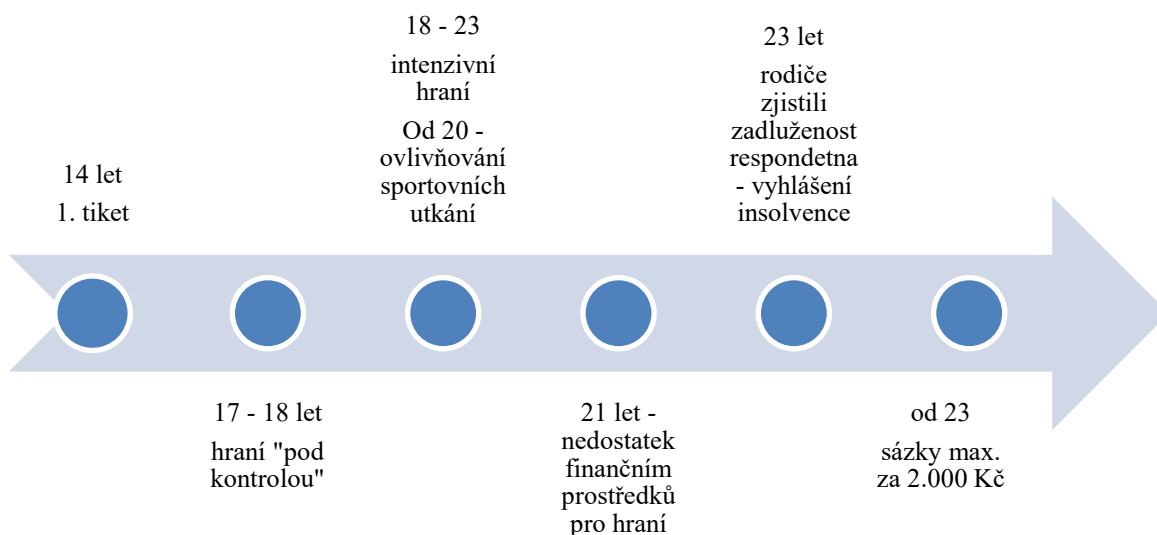
Nedlouho od této události, začal Radek se svým kamarádem přemýšlet, že by si tímto způsobem také rádi vydělali peníze. Na první ovlivněný zápas se domluvilo několik hráčů z týmů. První zápas vyšel dle domluvy a hráči tak zjistili, že jsou to lehce vydělané peníze, kterým rychle přivykli a v ovlivňování zápasů pokračovali až do doby, kdy někteří spoluhráči z týmu informovali o prodaných zápasech vedení.

*„Po této události jsme viděli, že jsou to jednoduše vydělané peníze a nestojí to moc sil, a tak jsme se domluvili, asi 6 kluků z týmu, že jeden zápas taky zkusíme prodat a samozřejmě ten první zápas hned vyšel a každý jsme za to dostali 2.500 euro, tak jsme se rozhodli v tom pokračovat. Zlom nastal v okamžiku, kdy jsme za půlroku udělali třeba 7 zápasů a někdy i 3 zápasy za sebou, bylo to potom poznat na výkonu a na výsledcích. Někdo z týmu to na nás řekl vedení, které si nás zavolalo. Samozřejmě jsme se nepřiznali a jelikož jsem měl ještě smlouvu na dva roky, nevyhodili mě, protože by mě museli vyplatit, ale fotbalově to poté pro mě bylo trápení, protože jsem již nedostával šance v zápasech a trénoval jsem sám.“*

Po této události již nebyla Radkovi prodloužena profesionální smlouva a po jejím vypršení odešel do divizního klubu poblíž města.

## 12.2. Vývoj hráčské kariéry

Průběh hráčské kariéry byl rovněž znázorněn pomocí časové osy:



Obrázek 9: Časová osa hráčské kariéry

Radek měl první zkušenost se sázkami ve svých 14 letech, kdy jeho otec vsázel tikety a umožnil svému synovi vsadit tiket zhruba za 20 Kč. Následně do svých 17 let nevsázel. Od 17 do 18 let občas vsadil tiket do 1.000 Kč. Radek toto období nazývá „sázky pod kontrolou“. V této etapě hrál fotbal v dorostenecké soutěži a tiket mnohdy vsadil dohromady se svými spoluhráči ze zvědavosti. Sázenky jim poměrně vycházely, čímž získali důvěru, že sázkám rozumí. Od 18 do 23 let vsázel Radek intenzivně a nazval tak tuto dobu „maso“. V 18 letech dostal Radek svou první profesionální smlouvu. Tato éra tak úzce souvisí s poměrně vysokým příjmem a s přestupem z dorostenecké soutěže do juniorské soutěže. Právě v tomto časovém úseku chodil Radek s ostatními spoluhráči do kasina, kde hráli ruletu, na které prohrával za večer mnohdy zhruba 20.000 Kč. V této fázi také intenzivně vsázel na různá sportovní utkání včetně svých vlastních zápasů.

Ve 20 letech začal Radek s dalšími spoluhráči ovlivňovat vlastní zápasy, což trvalo rok, neboť byl následně v důsledku prodeje z týmu vyloučen. Tuto dobu vnímá Radek jako zlomovou, neboť mu začaly docházet finanční prostředky. Vsázel však nadále do svých 23 let. Následně se Radek ocitl ve značných finančních problémech. Situaci chtěl vyřešit sám, ale poté, co domů začaly chodit dopisy od exekutorů, zjistili rodiče, v jakých problémech se jejich syn nachází, situaci tak řešili společně. Ve 23 letech vyhlásil Radek insolvenční. „Sedli jsme si s rodiči a začali jsme řešit, co se dá s mou situací dělat, ale dlužná částka byla zhruba 500.000 Kč a zase takový milionáři bohužel nejsme, takže jsem si musel najít

*práci a můj život se otočil o 180 stupňů, bylo to nepříjemné a nejvíc nepříjemné na tom bylo to, že jsem věděl, že už nemám, kde brát peníze a že je to špatný. “ Vsázet Radek nikdy nepřestal. Přizpůsobil své hraní splátkám, které musel měsíčně odvádět. „Vsázet jsem sice nikdy nepřestal, ale dokázal jsem to omezit takovým způsobem, aby to nezasahovalo do toho, že bych nezvládal splácet, takže jsem sice šel se sázkařskými nároky níž. To znamená, že jsem vsázel za menší částky do 2.000 Kč, ale vsázel jsem pořád. “*

Radek vsází na sportovní výsledky dodnes. Částky se nyní pohybují do 2.000 Kč téměř denně, ale záleží na utkání, které se hraje. Vsázení nyní vnímá jako svůj koníček, protože finance má a nepotřebuje je tak akutně jako v době aktivního hraní, kdy ho zahlcovaly dopisy od věřitelů. Rodiče o vsázení syna vědí. Otec má přístup na synův účet, což však Radek nevnímá jako kontrolu.

### **12.3. Proces ovlivňování sportovních utkání**

Proces ovlivňování sportovních utkání vnímám jako hlavní přínos této práce. Respondent prostřednictvím vyprávění poskytl velmi podrobný popis, jakým způsobem ovlivňování sportovních utkání probíhá, včetně hierarchie organizované skupiny, kterou znázornil pomocí nákresu.

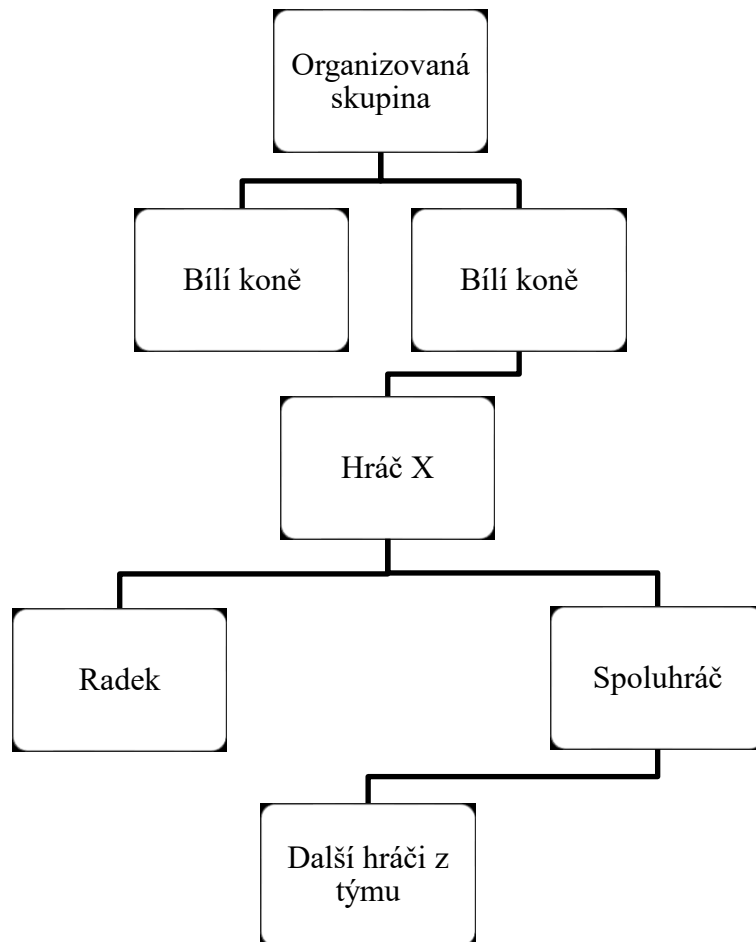
Pro Radka bylo v jeho sportovní kariéře zásadní ovlivňování vlastních sportovních utkání, neboť to mělo značný dopad na jeho sportovní kariéru. Radek tak velmi dopodrobna popisuje proces ovlivňování utkání.

*„Návod na prodej zápasů jsme dostali od starších hráčů z A-týmu. Řekli jsme si společně se spoluhráči z juniorky, který zápas chceme prodat a oslovili jsme staršího hráče z A-týmu, který byl cizinec (pro účely práce bude tento hráč nazván X). Poté za námi přijeli v noci dva chlapi ze Srbska nebo z Makedonie a chtěli nás vidět. Ti fungovali jako bílí koně a střídali se vždy dvě dvojice“. Tito muži chtěli vidět hráče, kteří se domluvili na prodeji zápasu. „Ti chlapi s sebou přivezli peníze, které nám dali, a potom dali echo do ciziny těm, kteří to vsázeli, že je to domluveno. To musela být nějaká organizovaná skupina více lidí a toho hlavního jsme nikdy neviděli. Nám poté dali bílí koně signál před zápasem, a to buď prostřednictvím mobilu nebo skrz oblečení. Mobil, který nám dali, jsme po zápase museli hned vyhodit, aby to nikdo nemohl odposlechnout. Na ten mobil nám napsali třeba „zelená“. Další způsob byl ten, že byli mezi diváky, a když si sundali mikinu, věděli jsme, že je to znamení a vše platí tak, jak jsme se domluvili. Když nám zápas vyšel dle domluvy, oni odjeli zpět do Srbska a nám zůstali peníze. V případě, že to nevyšlo, museli jsme peníze vrátit a další zápas jsme dělali za poloviční cenu. “*

*„S tím kamarádem, se kterým jsem přišel na tento byznys jsme poté dělali to, že jsme fungovali jako bílí koně pro hráče z týmu, které jsme sháněli na určité zápasy. Vždy to museli být kluci, kterým můžeme věřit, a u kterých jsme věděli, že to zvládnou udělat. Peníze od našich bílých koní jsme rozdělovali my s kamarádem, takže jsme třeba dostali*

*12.000 euro, ale klukům, které jsme sehnali, jsme řekli, že jsme dostali méně a co nám zbylo, tak jsme si s kamarádem rozdělili. Ti kluci za to měli potom třeba 1.000 euro a my 2.500 euro, ale na druhou stranu, oni byli z obliga, když zápas nevyšel. Z toho jsme pak měli problémy pouze my dva. Ale říkali nám, že za námi jezdí rádi, protože na nás byl spoleh. Mně osobně nevyšel pouze jeden zápas z osmi.“*

K popisování využil Radek nákres, na kterém vysvětluje hierarchii organizovaného prodeje zápasů:



Obrázek 10: Hierarchie při prodeji zápasů

Pomocí číselných odrážek Radek znázorňuje proces ovlivňování zápasů:

1. domluva v týmu o tom, jaký zápas hráči prodají;
2. toto rozhodnutí předáno hráči X;
3. hráč X kontaktoval bílé koně;
4. bílí koně přijeli, aby se na hráče podívali a přivezli s sebou finanční hotovost;
5. bílí koně informovali organizovanou skupinu, že je zápas domluven;

6. v den utkání dostali hráči signál, zda mají splnit domluvené zadání či nikoli. Signál dostali prostřednictvím jednorázových mobilních telefonů nebo prostřednictvím svlečené mikiny bílého koně na tribuně;
7. pokud zápas vyšel dle zadání, hráči si nechali finanční hotovost;
8. pokud zápas hráčům nevyšel dle zadání, za další ovlivněný zápas dostali polovinu domluvené finanční sumy.

Radek byl následně dotázán na zadání, které dostávali od bílých koní a jakým způsobem se dá požadavek splnit.

*„Zadání od bílých koňů bylo většinou hrát zápas do 15. minuty 0:0, tím jsme zvedli kurz a pak nejčastěji prohrát o 2 góly a více jak o 4 branky. Ten požadavek se splnit dá, ale je potřeba, aby byl zapojen brankář, obránce, záložník a útočník. V tomto složení to jde, ale brankář musel být vždy. Já na svém postu jsem byl nejméně nápadný, na mém postu nebylo tolik znát, když jsem udělal chybu. Nejvíce to bylo vidět na brankáři, ale ten za ten zápas taky dostal víc peněz.“*

## 12.4. Rizikové faktory

Radek byl dotázán na rizikové faktory, které dle něho vedly k problémovému hráčství. Rizikové faktory nejprve vyjmenoval a napsal, následně přiřadil pořadí dle intenzity (1 – největší vliv). Původně na první místo umístil fotbal se slovy: *„Fotbal mě dovedl k tomu, že jsem začal hrát, neměli jsme co dělat, a tak jsme chodili do kasina.“* Respondent jako zásadní rizikový faktor, který ho vedl k jeho hraní, považuje fotbal. Poté však rizikové faktory konkretizoval a seřadil následovně:

1. kolektiv;
2. vysoký příjem;
3. rychlý zisk;
4. nedostatek vůle;
5. nuda

### A. Kolektiv

Na prvním místě vnímá Radek jako rizikový faktor, který mohl vést k problémovému hráčství, *kolektiv*. Zejména přechod z dorostenecké soutěže do juniorské, kde se setkal se staršími hráči, kteří běžně vsázeli. Radek starší hráče vnímal jako své fotbalové vzory. V tomto prostředí bylo vsázení běžnou náplní volného času. Důležitou roli hraje také srovnávání se staršími hráči. Na mladé sportovce, kteří chodí po tréninku vsázet upozorňují Mravčík et al. (2018), přičemž autoři poukazují na to, že téma sázek je v kabině běžné

a mladší hráči se učí sázkám od starších hráčů. Na nedostatek pozitivních vzorů odkazují také Miller et al. (2001) jako na jeden z rizikových faktorů u sportovců.

*„Když jsem přišel do juniorky, viděl jsem, že všichni starší kluci chodí do kasina a vsází. Chtěl jsem se jim vyrovnat a zalíbilo se mi to. Chtěl jsem hrát, abych měl víc, měl jsem kolikrát 80.000 Kč, ale viděl jsem, že v kabině jsem stejně nýmand, protože jsem mladý. V této sortě ligových fotbalistů je to nic, pro normální pracující je to neskutečný. Víím o kapacitách, kteří vsází, když je masér masíruje na lehátku, mají mobil v ruce a vsází na zápasy.“*

Licehammerová (2015) považuje za rizikovou skupinu, která je ohrožena kurzovým sázením, profesionální sportovce, neboť tento druh sázení vzbuzuje ve sportovcích dojem profesionality, kteří kurzovému sázení rozumí. Radek vypráví o přesvědčení, že sázkám rozumí právě proto, že je sportovec, což lze vnímat jako jeden z rizikových faktorů, který však respondent nenahlíží a nevýhodu sportovce vnímá v potenciálním menším zisku.

*„Věděl jsem, že když se pohybuji ve sportu, rozumím mu. Víím, který hráč je dobrý, víím, jak trénují a jakou mají taktiku. Někdy je to výhoda, jindy nevýhoda. Nevýhoda je to především v tom, že když přijde lajk, vsadí na něco, co má větší kurz a když mu to vyjde, má větší zisk. Já bych to nevsadil, protože mi to přijde nelogické, takže v těchto situacích je to, že sportu rozumím, pro mě nevýhodné.“*

## **B. Vysoký příjem**

Radek vnímá na druhém místě jako rizikový faktor, který mohl vést k problémovému hráčství, vysoký příjem. Ve svých 18 letech měl příjem 20.000 Kč měsíčně a ve 20 letech se příjem zvýšil prodejem zápasů. Doma nemusel rodičům přispívat na domácnost, tudíž tyto peníze měl pro sebe na útratu. Zjevný rizikový faktor je také dostupnost finančních prostředků od klubu a rodičů. Radek věděl, že v případě, kdy prohraje určitý finanční obnos, může zajít do klubu pro zálohu nebo za rodiči, kteří mu peníze poskytnou.

*„Mít v 18 letech 20.000 Kč je docela dost. Mohl jsem si koupit, co jsem chtěl, nic jsem nemusel platit, na nic šetřit, takže jsem si peníze užíval a vsázel. Věděl jsem totiž, že když vsadím 10.000 Kč, tak ty peníze za chvíli zase budu mít nebo si můžu zajít do klubu pro zálohu na výplatu nebo za rodiči, kteří mi také samozřejmě peníze dali.“*

## **C. Rychlý zisk**

Na třetím místě umístil Radek rychlý zisk, který souvisel s prodejem zápasů.

*„Měl jsem výplatu 20.000 Kč a do toho 50.000 Kč z prodeje zápasů. Těch peněz bylo moc a věděli jsme, že příští týden je můžeme mít znovu, tak jsme je utráceli. Nebyl pro mě problém vsadit tiket za 20.000 Kč a nebylo to tak, že jsem vždy prohrál, taky jsem vyhrál, ale když dvakrát vyhraješ, vsázíš víc a víc.“*

#### D. Nedostatek vůle

Čtvrtým rizikovým faktorem je dle Radka nedostatek vůle. Vnímá, že neumí peníze vyhrát a udržet je u sebe, peníze tak investuje do hry znovu, což lze vnímat jako jedno z diagnostických kritérií patologického hráčství. Zároveň však poukazuje na to, že nyní má větší vůli než dřív a vsázení nyní vnímá jako bezpečnou zábavu.

*„Neměl jsem takovou vůli jako jiní hráči. Lidi se tím třeba i živí, vsází a jde to, ale to já neumím vyhrát peníze a pak si je poslat na účet, já to musím prosázet. Možná kdybych vyhrál třeba milion, tak bych si ho poslal. Ale teď už mám větší vůli než dřív.“*

#### E. Nuda

Jako poslední faktor uvádí Radek nudu. V době aktivního hraní vypadal běžný den Radka následovně:

*„Ráno jsem šel na trénink, poté na oběd s týmem. Po obědě jsme šli společně na kafičko s partou kluků z týmu, která také vsázela. Na kafe jsme chodili do kasina, kde jsme si rovnou zahráli ruletu. Následoval druhý trénink a poté jsme šli na pivo nebo domů. Takhle každý den.“*

Rizikovým faktorem zde může být značný stereotyp, který se však měnil s prodejem zápasů. Určitá finanční jistota znamenala pro Radka jistou bezstarostnost a chuť užívat si peníze.

*„Když nám vyšel zápas, který jsme měli prodat, sbalili jsme se třeba čtyři hráči, zavolali jsme si taxi a jeli jsme do Prahy. Každý v kapse 50.000 Kč. Jeli jsme na párty, do kasina nebo do nevěstince. Věděli jsme, že příští týden budeme mít stejné peníze znovu, takže žádný stres.“*

Ačkoli respondent zmiňoval výše uvedené rizikové faktory, domnívám se, že svou roli mohly sehrát i faktory další. Z rozhovoru konkrétně vyvstávají například **nedostatek oddanosti týmu**, na kterou poukazují také Miller et al., (2001) jako na jeden z rizikových faktorů pro rozvoj návykového chování u sportovců. Nedostatek oddanosti týmu u Radka úzce souvisí s přerazením z A-týmu zpět do juniorské soutěže. V tomto období Radek začal prodávat své vlastní zápasy, což mohlo souviset s naštváním nebo zhrzeností právě v důsledku přerazení. Dále **benevolentnost rodičů**. Miller et al., (2001) považují za rodinný rizikový faktor pro rozvoj návykového chování u sportovců nedostatek disciplíny. Benevolentnost rodičů byla v rámci rozhovoru Radkovi nabídnuta jako rizikový faktor, ale neguje ho se slovy: *„Nechali mi v 18 letech 20.000 Kč. Nechali mi ty peníze, neřekli mi nic. Mysleli si, že to zvládnou sám a neřekli mi nic o šetření, ale to bych jim nevytýkal, mysleli to dobře, byly to moje peníze, které jsem si vydělal a určitě jim to nemám za zlé.* Třetím rizikovým faktorem mohlo být také **vyhledávání vzrušujících zážitků**.



Radek nahlíží jako jeden z rizikových faktorů nudu. Z vyprávění je evidentní, že s přáteli vyhledával vzrušující zážitky, což mohlo úzce souviset se značným stereotypem. Poté, co vyhrál určitý finanční obnos, peníze ihned utratil za alkohol, hazard nebo v nevěstinci.

## **12.5. Konsekvence problémového hraní vnímané respondentem**

Radek uvedl dva hlavní následky problémového hraní. Na prvním místě uvedl vyhození z týmu. Je si vědom toho, že mohl být perspektivním fotbalistou, ale právě kvůli prodeji svých vlastních zápasů, byl z týmu vyhozen a přišel tím o další potenciální sportovní nabídky. Na druhém místě uvedl Radek dluhy, které nyní musí splácet. Problémy s rodinou a přáteli neguje. Stejně tak odmítá úzkosti a suicidální myšlenky: *„Na to se mám moc rád, jsem flegmatický člověk, takže i když jsem věděl, že je to průser, nepřipouštěl jsem si to a netrápil jsem se tím každý den.“*

Radek však během vyprávění o následcích jeho hráčství zmiňuje také dopady na jednoho z jeho spoluhráčů, se kterým společně začali s ovlivňováním vlastních sportovních utkání, čímž se zřejmě snaží o bagatelizaci vlastních následků.

*„To jsem ještě dopadl dobře. Pro toho kolegu přišla zásahovka v noci, odvedli ho a nechali ho dva dny na stanici, aby vypovídal o zápasech, protože ho měli napíchnutého a věděli, že to dělá. Já jsem přes mobil neřešil nic a když jo, tak právě přes ten mobil, který se pak vyhodil nebo rozbil, přes svoje číslo jsem nikdy nic neřešil a měl jsem štěstí.“*

### **A. Sportovní kariéra**

Hazard ovlivnil do značné míry Radkovu sportovní kariéru. Z nadaného fotbalisty, který měl slibně se rozvíjející fotbalovou kariéru, byl právě z důvodu ovlivňování vlastních sportovních utkání z týmu vyhozen. Těchto následků si je Radek vědom.

*„Udělal jsem nesmysl, mohl jsem být úplně jinde, chodit na kafička a žít si na výslunní. Pokazil jsem si to sám svým sázením. Samozřejmě to nemuselo dopadnout, ten fotbal, ale to už se nikdy nedovím.“*

Kromě toho respondent dodává, že sport je v přímém spojení s hazardem právě kvůli tomu, že je možné vsázet na sport, kterému sportovci rozumí. Vnímá jako důležité, že jsou sportovci k hazardu více náchylní kvůli potřebě adrenalinu, což však jako svůj rizikový faktor neuvedl. Soutěživost a bojovnost udávají také Miller et al. (2001) mezi osobní rizikové faktory pro rozvoj návykového chování u sportovců.

Radek si myslí, že by sportovci neměli vůbec vsázet, a to především kvůli následkům, které v jeho případě hazard způsobil. Byl konfrontován s tím, že je také sportovec a vsází.

Své současné vsázení však obhájí slovy: „*Já jsem ale už amatér, nevnímám se jako profesionální sportovec, takže já už můžu.*“

Dále Radek mluví o psychicky slabších sportovcích, kteří hazardu podlehnou natolik, že začnou vsázet na své vlastní zápasy. Pod pojmem psychicky slabší sportovci si Radek představuje sportovce, kteří nemají vůli. Dále vnímá jako důležitý faktor finance. Pokud má někdo dostatek financí, není to z jeho hlediska tak rizikové a následky pro takového jedince nejsou ohrožující.

## **B. Dluhy**

Na druhém místě uvedl respondent dluhy. Radek byl zvyklý mít značný finanční obnos, který mohl volně utrácet. Poté, co začal s prodejem vlastním zápasů, měl k dispozici na útratu zhruba 50.000 Kč za jeden zápas s tím, že věděl, že příští týden bude mít tyto peníze znovu. Radek uvádí, že celkem si z prodeje zápasů vydělal zhruba 450.000 Kč. Peníze však utratil v kasinu, v barech a v nevěstincích.

Poté, co byl z týmu vyloučen, vsázet nepřestal ani nesnížil své hráčské nároky, což mělo za následek značné finanční problémy. Radek si nejprve půjčoval v bance, nato od lichvářů a od přátel. Rodiče zjistili, že je syn ve finančních problémech poté, co domů začaly chodit dopisy. Celkový dluh byl 500.000 Kč. Společně se domluvili, že jediná šance je insolvence. Pro Radka, který byl dosud zvyklý na to, že nemusí řešit peníze, bylo samotné vyřizování insolvence velmi nepříjemné. „*Musel jsem kvůli tomu obíhat měsíc právníčku, soudy, slibovat různé věci, mít potřebné formuláře do práce.*“

Za pozitivní respondent považuje, že začal svou situaci řešit ve 23 letech, neboť bydlel u rodičů, kteří mu byli oporou a měl kde bydlet. Kdyby začal situaci řešit dnes, pociťuje, že by ji nevyřešil. „*Ted' jsem rád, že to tak dopadlo. 23 ještě není takový věk, kdybych to začal řešit ted', tak bych to nevyřešil a možná bych skončil na ulici.*“

### 13. Odpovědi na výzkumné otázky

*Jaký byl vývoj hráčské kariéry u vybraného profesionálního sportovce?*

Vybraný sportovec měl první zkušenost s hazardním hraním ve svých 14 letech, a to se svým otcem, který si vsázel tikety a jeden z nich za malou částku umožnil vsadit i svému synovi. Následně respondent do 17 let nevsázel. V období od 17 do 18 let vsázel dotazovaný tikety do 1.000 Kč. Mnohdy ze zvědavosti se svými spoluhráči, kdy se na sázku společně finančně složili. V tomto období lze u respondenta zaznamenat zvýšené hráčské sebevědomí, neboť sázenky převážně vycházely a dotázaný tak získal dojem, že sportovním sázkám rozumí. Od 18 do 23 let vsázel tázaný intenzivně, což úzce souviselo s první profesionální smlouvou, kterou podepsal a s přestupem do vyšší fotbalové soutěže. Respondentovi se tak zvýšil finanční rozpočet. Vsázel na nejrůznější sportovní utkání, na své vlastní zápasy a také navštěvoval se spoluhráči kasino, kde hrál ruletu. Ovlivňování vlastních sportovních utkání trvalo zhruba rok a ve 23 letech byl z týmu vyloučen. Sázky v tomto období omezil kvůli značným finančním problémům. Vsázet však nikdy nepřestal. Dodnes vsází tikety na sportovní utkání zhruba za 2.000 Kč denně.

*Jaké fenomény propojování hazardního hraní se sportem lze identifikovat na úrovni chování, myšlení a prožívání?*

Na základě rozhovoru lze u respondenta identifikovat na úrovni myšlení změnu motivace. Motivace v daném případě nepředstavuje podat co nejlepší výkon, ale dosáhnout finančního zisku, což obnáší přizpůsobení svého herního výkonu dle toho, jaké má zadání od bílého koně. Na úrovni prožívání lze identifikovat změnu radosti, která nevyplývá z případné výhry, herního prožitku, či sportovního výkonu, ale z finančního zisku. U respondenta lze zaznamenat také změnu hodnotového systému, která je úzce spojena s motivací. Ta je v souvislosti s ovlivňováním sportovních utkání pozměněna. S tímto souvisí také změna emocí, chování vůči spoluhráčům, vztahy, hodnoty.

*Jaký je vztah sportovní a hráčské kariéry? Jak se vzájemně ovlivňují? Má sportovní kariéra vliv na rozvoj problémového hráčství a/nebo naopak?*

Na základě rozhovoru je patrný vliv sportovního prostředí na rozvoj problémového hráčství a následný dopad problémového hráčství na sportovní kariéru. Sportovní kolektiv uvedl respondent také na prvním místě jako rizikový faktor, který u něho mohl vést ke vzniku problémového hráčství, neboť vsázení na sportovní utkání se vyskytoval v týmu jako běžný fenomén. Respondent popisoval starší hráče, které vnímal jako vzor při přestupu do A-týmu, kteří vsázeli nemalé částky například při sportovní masáži. Značný podíl mohlo mít také srovnávání se s těmito sportovními vzory. Sportovní kariéra měla také vliv v rozvoji problémového hráčství z důvodu finančního ohodnocení dotázaného,

kteřé je ve sportovním prostředí na velmi vysoké úrovni již v útlém věku sportovců. Problémové hráčství následně mělo u respondenta dopad na jeho sportovní kariéru, jelikož byl z důvodu ovlivňování vlastních sportovních utkání z týmu vyhozen, čímž byla ukončena jeho slibně se rozvíjející fotbalová kariéra.

*Jak lze popsat roli sportu mezi dalšími rizikovými faktory u problémového hráče – profesionálního sportovce?*

Role sportu u problémového hráče – profesionálního sportovce byla dle rozhovoru zásadní především z důvodu sportovního kolektivu, ve kterém bylo vsázení běžné, a to i u starších hráčů, které respondent vnímal jako své vzory. Role sportu byla u respondenta zásadní také z důvodu vysokého finančního ohodnocení, které získávají fotbalisté mnohdy již v mladistvém věku, kdy nejsou zcela schopni uvědomit si hodnotu peněz. S vysokým finančním ohodnocením souvisí také značná finanční jistota. Respondent věděl, že v případě, že peníze prohraje, příští zápas si je ovlivněním sportovního utkání může znovu vydělat nebo popř. mohl zajít do klubu pro zálohu na výplatu, či za rodiči, kteří mu finance také poskytli.

Jako nebezpečný činitel se jeví také životní styl profesionálních sportovců. Respondent uvedl jako jeden z rizikových faktorů nudu. Běžný den se vázal na ranní trénink, společný oběd s týmem a odpoledne káva v kasinu s některými hráči z týmu, odpolední trénink a večer posezení u piva. Z vyprávění byl patrný značný stereotyp fotbalového života, což mohlo mít za následek vyhledávání vzrušujících zážitků.

Rizikové okolnosti „rychlý zisk“ a „nedostatek vůle“ nesouvisí se sportovní kariérou a lze je nahlížet jako obecné rizikové faktory problémového hráčství.

## 14. Diskuse

Hlavním cílem této práce bylo popsat roli sportu v rozvoji problémového hráčství u profesionálního sportovce. Pro práci byla zvolena případová studie. Ze získaného rozhovoru vyplynulo, že respondent vnímá pro rozvoj jeho hráčské kariéry roli sportu jako zásadní. Rizikové faktory, které respondent uvedl jako důvody, které vedly k problémovému hraní, totiž do značné míry souvisí se sportovním prostředím. Jedná se o sportovní kolektiv, vysoký příjem, rychlý zisk, nedostatek vůle a nudu. Za nejnebezpečnější považuje respondent kolektiv sportovců, které mnohdy vnímal jako své vzory, a u nichž zaznamenal sázení jako běžnou náplň volného času. Prostředí týmu tak úzce souviselo s rozvojem hráčství u daného sportovce.

Svou roli sehrává také vysoké finanční ohodnocení fotbalových hráčů, které je těsně spjata s marketingovou atraktivitou tohoto sportu. Dotazovaný považuje vysoké finanční ohodnocení, které mladí sportovci získávají při podpisu smlouvy, za jeden z rizikových faktorů, který i u něho mohl vést k rozvoji problémového hráčství. V tomto případě také doprovázena nedostatečnou finanční gramotností a pocitem finanční jistoty, kterou respondentovi poskytoval klub či rodiče. Potenciální vliv může mít i postoj sportovních klubů k tomuto problému.

Při porovnání výsledků této práce se zahraničními studii lze zaznamenat převážně shodu. Ve studii „Gambling among European professional athletes“ z roku 2016 uváděli autoři jako rizikové faktory pro rozvoj hazardního hráčství u profesionálních sportovců sázení na vlastní tým, online sázení, pravidelné sázení a tendence sportovce jednat unáhleně v případě, kdy prožívá pozitivní emoce jako je radost. První tři rizikové faktory jsou v souladu s hazardním chováním respondenta této práce. Ve studii „Gambling as an addictive disorder among athletes: clinical issues in sports medicine“ z roku 2001 byly popsány další rizikové faktory, kterými lze identifikovat také respondenta této práce, avšak on sám je jako rizikové nevnímá a ani si je neuvědomuje. Jsou jimi: vyhledávání vzrušujících zážitků, nedostatek oddanosti týmu, nedostatek disciplíny.

Dané problematice prozatím není věnováno dostatek pozornosti, tudíž je poměrně omezena na zdroje. Právě tento fakt byl jedním z důvodů pro psaní této práce. Případová studie poskytla podrobnou analýzu jednoho případu a umožnila detailnější rozpracování problematiky. Domnívám se, že velkým přínosem práce by mohly být především informace, které byly získány ohledně ovlivňování sportovních utkání. O tomto fenoménu se často píše v médiích jako o skandálech sportovců, ale o konkrétním postupu a hierarchii organizované skupiny prozatím není dostatek informací. Z rozhovoru vyplynulo, že se jedná o velmi sofistikovaný systém organizované skupiny.

Slabinou práce naopak může být to, že vychází z rozhovoru pouze s jedním respondentem a závěry práce tak není možné zobecnit na celou skupinu fotbalistů. Uvědomuji si, že z jednoho případu nelze výsledky zobecnit na celou skupinu fotbalových hráčů,

avšak mám za to, že velkým přínosem této práce by mohl být podrobný popis průběhu ovlivňování sportovních utkání nebo fakt, že ačkoli se mnohé nashromážděné poznatky shodují s tím, co lze dohledat v odborné literatuře, v praxi je problematika velmi individuální, např. zatímco některé faktory mohou u jednoho hráče vyvstávat jako stěžejní, jiné si on sám ani není schopen uvědomit.

## 15. Závěr

Diplomová práce se zabývá vlivem sportu na rozvoj problémového hráčství u profesionálního sportovce. V práci byl prostřednictvím kazuistiky podrobně zobrazen jeden případ problémového hráče z řad profesionálních fotbalistů. Z důvodu značné citlivosti daného tématu nebyl jmenován žádný fotbalový klub a veškeré informace, které by mohly vést k identifikaci respondenta, byly pozměněny.

Práce byla rozdělena na teoretickou a výzkumnou část. Teoretická část práce poskytla základní orientaci o oblasti hazardních her, historii her, definice a význam hry a vybrané formy hazardních her. Druhá kapitola pojednávala o patologickém hráčství, diagnostice patologického hráčství, etiologii a patogenezi, rizikových faktorech, následcích patologického hráčství a prevenci a léčbě. Třetí kapitola byla zaměřena na aktuální situaci v České republice, legislativní úpravu a prevalenci. Poslední kapitola teoretické části práce vysvětlovala vliv sportu na společnost, vybrané problémy sportu, fotbal jako společenský fenomén, osobnost sportovce a důvody, proč jsou sportovci ohroženou skupinou patologickým hráčstvím.

Výzkumná část práce zahrnovala kazuistiku vybraného problémového hráče z řad profesionálních sportovců. Kazuistika obsahovala anamnézu hráče, zlomové okamžiky sportovní kariéry, které byly respondentem znázorněny do časové osy, vývoj hráčské kariéry, který dotázaný rovněž zaznamenal pomocí časové osy, proces ovlivňování sportovních utkání, na kterém respondent popsal, jakým způsobem ovlivňoval své vlastní fotbalové zápasy, k čemuž využil nákres, na němž vysvětluje hierarchii organizovaného prodeje zápasů. Dále kazuistika zachycuje rizikové faktory vnímané respondentem, které mohly vést k rozvoji problémového hráčství a rizikové faktory, kteréžto rovněž mohly ovlivnit rozvoj problémového hráčství, ale na které respondent nenahlíží. Další kapitola se věnuje konsekvencím problémového hráčství u účastníka výzkumu a poslední kapitola popisuje, jakým způsobem vnímá výše uvedený propojení sportu a hazardu.

Anamnéza poskytla souhrn informací o respondentovi. Byla zaměřena na oblast adiktologickou, rodinou, zdravotní a sociální.

Výsledky kvalitativního výzkumu byly rozděleny do kapitol: zlomové okamžiky sportovní kariéry, průběh hráčské kariéry, rizikové faktory, proces ovlivňování sportovních utkání a konsekvence problémového hraní.

Vliv sportu na rozvoj problémového hráčství představuje velmi zajímavou a širokou problematiku, která není dostatečně prozkoumána, a již vůbec ne v České republice. Tato práce tak poskytuje prvotní vhled do dané problematiky, a na dané téma by jistě bylo zajímavé uskutečnit řadu dalších podnětných studií.

## 16. Seznam použité literatury

Abbott, M. (2017). The epidemiology and impact of gambling disorder and other gambling-related harm (Discussion paper). *WHO Forum on alcohol, drugs and addictive behaviours*.

Abbott, M., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D., Johnson, M., Maniowabi, D., Quilty, L., Spångberg, J., Volberg, Rachel; Walker, Douglas; Williams, Robert. (2018). *Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration, Third Edition*. Gambling Research Exchange Ontario (GREO), Guelph, Ontario, Canada. Dostupné z: <https://doi.org/10.33684/CFHG3.en>

Adler, A. (2018). *Člověk, jaký je: základy individuální psychologie*. Praha: Portál.

Bajzová, M., & Matoulek, M. (2011). Syndrom přetřénování u mladého sportovce -- kazuistika. / Overtraining syndrome in young athlete -- case report. *Medicina Sportiva Bohemica et Slovaca*, 20(3), 139–143. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=67155709&lang=cs&site=ehost-live>

Barrault, S., & Varescon, I. (2016). Online and live regular poker players: Do they differ in impulsive sensation seeking and gambling practice? *Journal Of Behavioral Addictions*, 5(1), 41–50. Dostupné z: <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.015>

Beckmann, J., & Elbe, A.-M. (2015). *Sport Psychological Interventions in Competitive Sports*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=960431&lang=cs&site=ehost-live>

Berne, E. (2011). *Jak si lidé hrají*. Praha: Portál.

*Bílá kniha o sportu*. (2007). Brusel: Komise evropských společenství. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/sport/bila-kniha-o-sportu>.

Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction (Abingdon, England)*, 97(5), 487–499. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=mdc&AN=12033650&lang=cs&site=ehost-live>.

Bláha, K. (2018). *Hazardní hraní v České republice v roce 2018*. Praha: Rada vlády pro koordinaci protidrogové politiky. Dostupné z: [https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis\\_Hazardni\\_hrani\\_v\\_Ceske\\_republice\\_v\\_roce\\_2018.pdf](https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis_Hazardni_hrani_v_Ceske_republice_v_roce_2018.pdf)

Blinka, L. (2015). *Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální sítě : diagnostika závislosti na internetu : prevence a léčba*. Praha: Grada.

Caillois, R. (1998). *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.

Čech, Z., & Snětivý, J. P. (2009). *Český fotbal: radost jen po kapkách-- : o scéně i zákulisí mluví František Komňacký, Ladislav Škorpil a Josef Csaplár*. V Řitce: Daranus.



- Darden, G., & Rokey, D. (2006). Student-Athlete Gambling: The Invisible Problem. *Coach & Athletic Director*, 75(6), 31–32. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=21441064&lang=cs&site=e=ehost-live>
- Derevensky, J. L. (2012). *Teen Gambling: Understanding a Growing Epidemic*. Lanham, Md: Rowman & Littlefield Publishers. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=469276&lang=cs&site=e=ehost-live>
- Dovalil, J. (2002). *Výkon a trénink ve sportu*. Praha: Olympia.
- Evropská charta sportu*. Praha: MŠMT, 2002. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/sport/evropska-charta-sportu>.
- Fink, E. (1992). *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta.
- Frouzová, M. (2003). Gambleři a gambling. In: KALINA K. ET AL. (ed.) *Drogy a drogové závislosti - mezioborový přístup 2*. Praha: Úřad vlády ČR.
- Grall-Bronnec, M., Caillon, J., Humeau, E., Perrot, B., Remaud, M., Guilleux, A., Rocher, B., Sauvaget, A., & Bouju, G., (2016). Gambling among European professional athletes. Prevalence and associated factors. *Journal of Addictive Diseases* 35(4), 278-290. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/10550887.2016.1177807>
- Griffiths, M. (c2013). *Přehled problémového hráčství v Evropě*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- Gunn, J. F., & Lester, D. (2013). *Suicide in Professional and Amateur Athletes: Incidence, Risk Factors, and Prevention*. Springfield, Ill., U.S.A.: Charles C Thomas. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=575810&lang=cs&site=e=ehost-live>
- Hendl, J. (2016). *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace* (Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání). Praha: Portál.
- Hill, D. (2009). *How Gambling Corruptors Fix Football Matches*. *European Sport Management Quarterly*, 9(4), 411–432. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=45367700&lang=cs&site=e=ehost-live>
- Holeček, V., Miňhová, J., Prunner, P. (2003). *Psychologie pro právníky*. Plzeň: Aleš Čeněk.
- Chomynová, P., Drbohlavová, B., Mravčík, V. (2015). *Rozsah hazardního hraní v české populaci*. *Adiktologie*, 15(4), 298–308.
- Kalina, K. (2003). Modely závislosti a přístupy v pomoci uživatelům drog. In: KALINA K. ET AL. (ed.) *Drogy a drogové závislosti - mezioborový přístup*. Praha: Úřad vlády ČR.
- Kraus, J. (2005). *Nový akademický slovník cizích slov A-Ž*. Praha: Academia.

Licehammerová, Š., Klášterecký, T., Nohýnková, A. (2014). *Metodika práce s patologickými hráči: Brněnská zkušenost*. Brno: Společnost Podané ruce. Dostupné z: <http://gambling.podaneruce.cz/data/public/Metodika-prace-s-patologickymi-hraci-a-jejich-rodinami.pdf>

Licehammerová, Š. (2015). Online hazardní hraní. In: Blinka a kol., *Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální sítě : diagnostika závislosti na internetu : prevence a léčba* (pp. 155 – 178). Praha: Grada.

Maierová, E., Charvát, M., & Miovský, M. (2014). Průběh a Následky Hráčských Kariér U Mužských Pacientů Hospitalizovaných v Psychiatrických Nemocnicích Pro Diagnózu F 63.0 Patologické Hráčství. *Česká a Slovenská Psychiatrie*, 110(6), 291–300. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=100271580&lang=cs&site=ehost-live>

Marhounová, J., & Nešpor, K. (1995). *Alkoholici, fetišáci a gambleři*. Praha: Empatie.

Miller, T. W., Adams, J. M., Kraus, R. F., Clayton, R., Miller, J. M., Anderson, J., & Ogilvie, B. (2001). Gambling as an addictive disorder among athletes: clinical issues in sports medicine. *Sports Medicine (Auckland, N.Z.)*, 31(3), 145–152.

Ministerstvo financí. *Informativní přehled povolených hazardních her dle ZHH - stav k 12.3.2019*. (2019, 13. března) Dostupné z: <https://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/hazardni-hry/prehledy-a-statistiky/prehledy-hazardnich-her-dle-zhh/2019/informativni-prehled-povolonych-hazardni-34633>

Ministerstvo financí. *Seznam provozovatelů loterií a sázkových her - ke dni 1.4.2019*. (2019, 10. dubna) Dostupné z: <https://www.mfcr.cz/cs/soukromy-sektor/hazardni-hry/prehledy-a-statistiky/prehledy-legalnich-provozovatelu-whiteli/2019/seznam-legalnich-provozovatelu-hazardnic-34866>

Ministerstvo vnitra České republiky (2017). *Sektorová analýza zaměřená na problematiku nezákonného ovlivňování sportovních výsledků a s tím související korupcí ve sportovním prostředí*. Nepublikováno: Ministerstvo vnitra ČR.

Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.

Mravčík, V. (2014). *Hazardní hraní v České republice a jeho dopady*. Praha: Úřad vlády České republiky.

Mravčík, V., Rous, Z., Chomynová, P., Tion Leštinová, Z., Grohmannová, K., Janíková, B., Kozák, J., Vlach, T., Kiššová, L. (2018). *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2017*. Praha: Úřad vlády České republiky.

Mravčík, V. (2018). *Hazardní hraní v České republice v roce 2018*. Praha: Rada vlády pro koordinaci protidrogové politiky. Dostupné z: [https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis\\_Hazardni\\_hrani\\_v\\_Ceske\\_republice\\_v\\_roce\\_2018.pdf](https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis_Hazardni_hrani_v_Ceske_republice_v_roce_2018.pdf)

Nakonečný, M. (1997). *Encyklopedie obecné psychologie* (2., rozš. vyd., v Akademii vyd. 1. (1. vyd. v nakl. Vodnář pod náz. Lexikon psychologie). Praha: Academia.

Nešpor, K. (2003). Diagnostika a diagnostická kritéria poruch vyvolaných návykovými látkami. In: KALINA K. ET AL. (ed.) *Drogy a drogové závislosti - mezioborový přístup 2* (pp. 217 – 222). Praha: Úřad vlády ČR.

Nešpor K. (2006). *Už jsem prohrál dost*. Praha: Sportpropag.

Nešpor, K., Scheansová, A. (2008). *Hazardní hry a pracovní prostředí*. Praktický lékař, 88(7), 40 –402. Dostupné z: <http://www.drnespor.eu/addictcz.html>.

Nešpor, K. (2018). Bludné kruhy pri patologickom hráčstve a iných návykových chorobách. *Sociálna Prevencia: Odborný Časopis*, 13(2), 10-11.

Prunner, P. (2013). *Gamblerství, aneb, Ztráta svobody*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.

Prunner, P. (2008). *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.

Raento, P., & Schwartz, D. G. (2011). *Gambling, Space, and Time : Shifting Boundaries and Cultures*. Reno: University of Nevada Press. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=399991&lang=cs&site=ehost-live>

Roznerová, T., Mravčík, V. (2015). Hazardní hráčství a jeho dopady – kvalitativní výzkum patologických hráčů. *Adiktologie*, 15(4), 334–341.

Sekot, A. (2008). *Sociologické problémy sportu*. Praha: Grada.

Schillerová, A. (2018). *Hazardní hraní v České republice v roce 2018*. Praha: Rada vlády pro koordinaci protidrogové politiky. Dostupné z: [https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis\\_Hazardni\\_hrani\\_v\\_Ceske\\_republice\\_v\\_roce\\_2018.pdf](https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis_Hazardni_hrani_v_Ceske_republice_v_roce_2018.pdf)

Slepička, P., Hošek, V., & Hátlová, B. (2009). *Psychologie sportu* (Vyd. 2). Praha: Karolinum.

Smolík, P. (1996). Duševní a behaviorální poruchy: průvodce klasifikací : nástin nozologie : diagnostika. Praha: Maxdorf-Jessenius.

Statečný, J. (2010). *Vývojová studie fungování a vlivu sázkových kanceláří ve sportovním prostředí* (Diplomová práce). Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/21924>

Šerý, O. (2001). Patologické hráčství. *Psychiatrie pro praxi* [online]. Brno. Dostupné z: <https://www.psychiatriepropraxi.cz/pdfs/psy/2001/04/05.pdf>

Škařupová, K. (2015). Diagnostika a měření online závislosti. In: Blinka a kol., *Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální sítě : diagnostika závislosti na internetu : prevence a léčba* (pp. 39 – 54). Praha: Grada.

Tod, D., Thatcher, J., & Rahman, R. (2012). *Psychologie sportu*. Praha: Grada

Trantina, F. (2016). Svépomocné skupiny pro patologické hráče v České republice. *Addictology / Adiktologie*, 16(1), 59–58. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=119747399&lang=cs&site=ehost-live>

Vacek, J. (2014). *Identifikace a řešení rizik spojených s hraním hazardních her: příručka pro obce a jejich zastupitele*. Praha: Úřad vlády České republiky.

Vacek, J. (2011). *Nelátkové závislosti: Patologické hráčství*. [2019-04-21] dostupné z: [www.adiktologie.cz/cz/articles/download/3480/patologicke-hracstvi-pdf](http://www.adiktologie.cz/cz/articles/download/3480/patologicke-hracstvi-pdf). Centrum adiktologie, 1. LF UK v Praze a VFN v Praze.

Vacek, J., & Vondráčková, P. (2014). Behaviorální Závislosti: Klasifikace, Fenomenologie, Prevalence a Terapie. *Česká a Slovenská Psychiatrie*, 110(6), 326–332. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=100271588&lang=cs&site=ehost-live>

Valenta, I. (2018). *Hazardní hraní v České republice v roce 2018*. Praha: Rada vlády pro koordinaci protidrogové politiky. Dostupné z: [https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis\\_Hazardni\\_hrani\\_v\\_Ceske\\_republice\\_v\\_roce\\_2018.pdf](https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis_Hazardni_hrani_v_Ceske_republice_v_roce_2018.pdf)

Vobořil, J. (2018). *Hazardní hraní v České republice v roce 2018*. Praha: Rada vlády pro koordinaci protidrogové politiky. Dostupné z: [https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis\\_Hazardni\\_hrani\\_v\\_Ceske\\_republice\\_v\\_roce\\_2018.pdf](https://www.vlada.cz/assets/ppov/protidrogova-politika/koordinace/Zapis_Hazardni_hrani_v_Ceske_republice_v_roce_2018.pdf)

Votík, J., Zalabák, J., Bursová, M., & Šrámková, P. (2011). *Fotbalový trenér: základní průvodce tréninkem*. Praha: Grada.

Weiss, S. M., & Loubier, S. L. (2008). Gambling Behaviors of Former Athletes: The Delayed Competitive Effect. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 12(1/2), 53–60. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=36276236&lang=cs&site=ehost-live>

WHO (2018). Mezinárodní klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů, desátá revize, aktualizovaná verze k 1. 1. 2018. Dostupné z: [http://www.uzis.cz/system/files/mkn-tabelarni-cast\\_1-1-2018.pdf](http://www.uzis.cz/system/files/mkn-tabelarni-cast_1-1-2018.pdf).

Williams, R., West, B. L., & Simpson, R. I. (2014). *Prevence problémového hráčství: komplexní přehled důkazů a zjištěné dobré praxe*. Praha: Úřad vlády České republiky.

Woska, Jan. (2016). *Ovlivňování průběhu nebo výsledku sportovních událostí a jeho trestněprávní posouzení* (Diplomová práce). Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120222582>

Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách. (2016). Praha: Tiskárna ministerstva financí.

Zákon č. zákon č. 187/2016 Sb., o dani z hazardních her

Zákon č. 40/1995 Sb., o regulaci reklamy

## 17. Seznam použitých obrázků

Obrázek 1: Třetí cesta vývojového modelu vzniku patologického hráčství (Blaszczynski a Nower, 2002) .....	27
Obrázek 2: Faktory ovlivňující vznik a rozvoj patologického hráčství (Abbott et al. 2018) .....	30
Obrázek 3: Rizikové faktory problémového hráčství (Williams, West, & Simpson, c2014) .....	31
Obrázek 4: Typický proces zadlužení u hazardních hráčů .....	32
Obrázek 5: Model přetrénování (Richardson et al., 2008 in Tod, Thatcher, & Rahman, 2012) .....	44
Obrázek 6: Faktory zvyšující motivaci kontrolovat dojem + příklady .....	46
Obrázek 7: Rizikové a ochranné faktory pro rozvoj návykového chování u sportovců (Miller et al., 2001) .....	48
Obrázek 8: Časová osa sportovní kariéry .....	57
Obrázek 9: Časová osa hráčské kariéry .....	59
Obrázek 10: Hierarchie při prodeji zápasů .....	61

## 18. Přílohy

### Příloha č. 1

#### **Informovaný souhlas s účastí ve výzkumu**

Byl jste požádán o účast ve kvalitativním výzkumu, který probíhá pro účely diplomové práce, která je vedena na 1. Lékařské fakultě Univerzity Karlovy v Praze pro obor Adiktologie. Název práce je: „Role sportu v rozvoji problémového hráčství u profesionálního sportovce“ a je psána Bc. Pavlínou Dočekalovou.

Cílem práce je blíže popsat možné příčiny a rizikové faktory, které se podílejí na vzniku patologického hráčství u profesionálního sportovce. Účast ve výzkumu spočívá ve vyplnění dotazníku na patologické hráčství „South Oaks Gambling Screen“ a v nahraném rozhovoru, který bude následně autorkou zpracován do kazuistiky.

Vzhledem k citlivosti daného tématu je náležitá pozornost věnována etickým otázkám a zajištění Vašeho bezpečí. Důraz je kladen na:

- ochranu soukromí a osobních údajů takovým způsobem, aby nedošlo k identifikaci. Ve studii bude respondentovi změněno jméno a veškeré okolnosti, které by mohli účastníka identifikovat.
- Mlčenlivost autorky – s výzkumným materiálem bude pracovat výhradně autorka a osobní údaje neposkytne žádným třetím osobám.
- ochranu před újmou či poškozením účastníka – pokud se účastník během rozhovoru nebude cítit u některých otázek dobře, nebude na něj vyvíjen tlak a téma bude vynecháno.

Vaše spolupráce na výzkumu je dobrovolná a jako účastník máte právo kdykoli od výzkumu odstoupit.

V případě dotazů se obraťte na níže uvedené telefonní číslo.

Souhlasím s poskytnutím rozhovoru Pavlíně Dočekalové pro účely výše popsaného výzkumného projektu.

V

Dne

Podpis respondenta:

Podpis výzkumníka:

Bc. Pavlína Dočekalová

774573484

## **Příloha č. 2**

### **Portfolio otázek**

1. Popiš mi průběh Tvé sportovní kariéry.
2. Vyprávěj mi o tom, jak vypadá Tvůj běžný den.
3. Popiš mi průběh Tvé hráčské kariéry.
4. Tvé problémy s hraním se jistě nějak vyvíjely, vyprávěj mi o Tvých začátcích s hazardními hrami.
5. Přibliž mi, co mohlo vést k tomu, že si začal hrát.
6. Jak bys popsal zlom, kdy se z občasného hraní stalo problémové hráčství?
7. Popiš mi Tvé zkušenosti s jednotlivými formami hazardních her.
8. Popiš mi blíže, co si myslíš o spojení mezi sportem a hazardem?