Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Katedra psychologie

# VYBRANÉ OSOBNOSTNÍ CHARAKTERISTIKY A ANALÝZA RIZIKA PROBLÉMOVÉHO HRÁČSTVÍ MEZI SPORTOVCI

SELECTED PERSONALITY CHARACTERISTICS AND RISK ANALYSIS OF PROBLEM GAMBLING AMONG ATHLETES

Magisterská diplomová práce

Autor: **Bc. Nicola Ponomarevová**

Vedoucí práce: **Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.**

Olomouc

2022

Touto cestou bych chtěla velice poděkovat panu Mgr. Miroslavu Charvátovi, Ph.D. za vedení této práce, za jeho lidský přístup a za cenné rady, které mi po celou dobu poskytoval.

Dále bych chtěla poděkovat celé své rodině, která mě během studií obrovsky podporovala a vždy ve mně věřila. Také bych chtěla v těchto řádcích vyjádřit vděk mým přátelům, a to jmenovitě Pepovi Hübnerovi, Shirley Tracanně a Liboru Palkovskému, kteří mě vždy dokázali rozesmát v hezkých chvílích a povzbudit v těch těžkých.

V neposlední řádě patří můj velký dík také všem respondentům, kteří se účastnili výzkumu, protože bez nich by tato práce nemohla vzniknout.

Místopřísežně prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma: *„ Vybrané osobnostní charakteristiky a analýza rizika problémového hráčství mezi sportovci“* vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 31. 3. 2022 Podpis .....

# OBSAH

**OBSAH** ..... **3**

**ÚVOD** ..... **5**

**TEORETICKÁ ČÁST** ..... **6**

**1 Úvod do problematiky hazardních her** ..... **7**

1.1 Základní vymezení pojmů hra, hazard a hazardní hráčství ..... 7

1.2 Stručný pohled do historie hazardních her ..... 10

1.3 Druhy hazardních her a jejich výskyt v České republice ..... 13

**2 Psychologické aspekty problémového hráčství** ..... **17**

2.1 Vymezení škodlivého a neškodlivého hráčství ..... 17

2.2 Patologické hráčství a jeho klinický obraz ..... 19

2.2.1 Prevalence a komorbidita patologického hráčství ..... 21

2.2.2 Průběh hráčské kariéry a její dopady ..... 22

2.2.3 Rizikové faktory podílející se na vzniku patologického hráčství ..... 23

2.3 Léčba patologického hráčství ..... 26

**3 Sport, osobnost sportovce a problémové hráčství** ..... **28**

3.1 Sport jeho vliv na společnost ..... 28

3.2 Vymezení rekreačního a vrcholového sportu ..... 30

3.3 Vybrané aspekty osobnosti sportovce ..... 31

3.3.1 Protektivní a rizikové faktory na straně osobnosti sportovce ..... 32

3.4 Sport a jeho rizikové faktory ..... 35

3.4.1 Sport a hazardní hry ..... 37

3.5 Problémové hráčství, impulzivita a sportovci ..... 40

**VÝZKUMNÁ ČÁST** ..... **43**

**4 Výzkumný problém, výzkumné cíle a hypotézy** ..... **44**

**5 Metodologický rámec** ..... **47**

5.1 Typ výzkumu ..... 47

5.2 Metody získávání dat ..... 48

5.2.1 PGSI (Problem Gambling Severity Index) ..... 49

5.2.2 SUPPS-P (Short Impulsive Behavior Scale) ..... 49

5.2.3 Doplňující otázky ..... 50

5.3 Charakteristika výběrového souboru a průběh sběru dat ..... 51

5.4 Etické hledisko výzkumu ..... 56

**6 Analýza dat a interpretace výsledků** ..... **57**

6.1 Souhrnné vyjádření k platnosti hypotéz ..... 63

**7 Diskuze** ..... **70**

7.1 Limity a přínosy práce ..... 76

**8 Závěry** ..... **78**
**9 Souhrn** ..... **80**
**LITERATURA** ..... **84**
**PŘÍLOHY** ..... **94**

# ÚVOD

Hazardní hry jsou pro svou lákavost snadného zisku stále více populární. Vyvolávají v lidech naději, že se jedná o neškodnou zábavu, při které stačí mít pouze štěstí. V reklamách na hazard jsou často zobrazovány samé superlativy. Nalezneme v nich i malou zmínku, že nekontrolovatelné hraní hazardních her může způsobovat závislost. Otázkou je, jak moc si lidé tuto skutečnost uvědomují. Když jsem se ptala svých známých, jestli si myslí, že je snadné propadnou do závislosti na hazardu, tak většina mi odpověděla, že ne. Poznamenávají ale, že tu existuje poměrně tenká hranice. Vzhledem k tomu, že jsem se vždy pohybovala v kolektivních sportech a mé okolí částečně tvořili sportovci, měla jsem možnost sledovat vzájemné interakce mezi nimi. Kolikrát jsem se divila, s jakým zapálením byli schopni sledovat výkony různých sportovců, predikovat jejich úspěšnost při turnajích, a hlavně ochotu si na ně vsadit poměrně vysoké sázky. Při mé první praxi v psychiatrické nemocnici se můj zájem o toto téma ještě zvýšil, protože jsem měla možnost pracovat s lidmi, kteří spadli do patologického hráčství a někteří z nich byli právě sportovci. Tato zkušenost mě podnítila k rozhodnutí, že se tímto tématem budu věnovat v magisterské diplomové práci. Náplní této práce je zmapovat prevalenci závažnosti hazardního hráčství u skupin sportovců. Zároveň jsem tuto problematiku chtěla uvést do kontextu osobnostních rysů. Vzhledem k pestré škále rysů člověka jsem zvolila, že tento fenomén budu zkoumat v kontextu impulzivity, která se ve značné míře objevuje, jak u sportovců, tak i u problémového hráčství.

**Cílem teoretické části** je na základě rešerše relevantní literatury charakterizovat hazardní hráčství včetně jeho forem, historie a míry škodlivosti. Dále je žádoucí komplexně charakterizovat patologické hráčství. Informace se budou také týkat vlivu sportu na společnost a rozboru vybraných osobnostních rysů sportovce. Vše následně přehledně propojíme do kontextu hazardního hráčství a impulzivity.

**Cílem praktické části** je zmapovat na základě sestaveného dotazníku prevalenci závažnosti hazardního hráčství u rekreačních a profesionálních sportovců kolektivních sportů. Chceme zjistit jejich vnímání rizikovosti hazardních her, hráčské chování a postoje ke sportovnímu sázení. Zároveň uvedené fenomény probádáme společně s impulzivitou. Zajímá nás, zdali objevíme rozdíly mezi soubory sportovců v míře impulzivity a závažnosti hráčství a zda zjistíme existenci korelací mezi těmito zkoumanými proměnnými.

# TEORETICKÁ ČÁST

# 1 ÚVOD DO PROBLEMATIKY HAZARDNÍCH HER

V této kapitole se seznámíme s různými definicemi vymezující pojmy *hra, hazard* a *hazardní hráčství.* Dále nahlédneme do stručné historie hazardních her a vymezíme jejich základní formy, se kterými se můžeme běžně setkat na území České republiky.

## 1.1 Základní vymezení pojmů hra, hazard a hazardní hráčství

Definovat pojem hra není úplně snadné. V literatuře se setkáme s mnoha teoriemi a názory, které se o to pokoušejí. Hartl a Hartová (2000) vymezují hru společně s prací a učením jako základní činnost člověka. Pro jemnější nahlížení můžeme hru chápat jako samoúčelnou činnost, která může mít podobu individuální anebo kolektivní a je jedincem či jedinci vykonávána pro vlastní potěšení (Prunner, 2008). Hru dále můžeme charakterizovat jako dobrovolnou, rekreační lidskou činnost, která má tendenci aktivizovat nevědomé částí lidské psychiky, které souvisí s naší kreativitou a sny (Frouzová, 2008).

Propracovanou analýzu her přináší Caillos (2001) ve své knize *Man, Play and Games,* která hru charakterizuje jako činnost:

- *volnou*, protože hraní her není povinností a pokud by to povinnost byla, tak by ztratila svou atraktivitu,
- *nejistou,* protože průběh ani konec hry nelze s přesností odhadnout,
- *neproduktivní*, protože hry nevytvářejí zboží,
- *regulovanou,* protože každá hra se řídí předem definovanými pravidly,
- *oddělenou*, protože každá hra má své prostorové i časové ohraničení a
- *smyšlenou*, protože hra vytváří jakousi „druhou“ realitu v opozici té naší skutečné.

Důkazy, že hra má své významné místo v životě člověka, nám přináší řada poznatků z oblasti vývojové a obecné psychologie. Již ve druhém roce života batolete můžeme zpozorovat tzv. paralelní hru, která spočívá v souběžném hraní dvou batolat. Od třetího roku života dítěte začíná mít hra typické rysy jako jsou soupeřivost a spolupráce. Tyto prvky ve hře jsou ještě stále nedokonalé a málo rozvinuté, protože hraní takto malých dětí je

jednoduché. Značný rozvoj hry na více konstruktivní a fiktivní činnost probíhá od předškolního roku. Od tohoto období je na hru nahlíženo jako na důležitý socializační nástroj (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Celá řada lidí se v různé míře věnuje hrám po celý svůj život. Někdo si jednou za čas zahraje společenskou hru v okruhu své rodiny či přátel, někdo jiný bude rád trávit svůj čas sportovními aktivitami a někdo dokonce vynaloží hře tolik času, že se stane dominantním aspektem jeho života. Dle Holečka, Miňhové a Prunnera (2007) hra plní mnoho funkcí, mezi které nejvíce zmiňují:

- *funkci poznávací*, protože hra rozvíjí poznávací funkce jedince,
- *funkci relaxační*, jelikož hra v nás dokáže uvolnit psychické napětí a stres,
- *funkci projektivní*, protože každý jedinec může do hry promítat své vnímání světa,
- *funkci kompenzační*, protože hra umožnuje kompenzovat pocity méněcennosti a zklamání a
- *funkci seberealizační*, protože ve své podstatě každá činnost, kterou hodnotíme jako zajímavou, je pro nás hrou.

Caillos (2001) uvádí, že hry mohou mít mnoho podob a řadu klasifikací. Někdy je ke hře potřeba hbitost a vytrvalost, někdy určité znalosti, schopnosti a dovednosti. Vzhledem k tomu, že kreativita lidí je obrovská, hráči můžou původní podstatu hry zcela pozměnit. Uvádí příklad hry s kuličkami. Jeden hráč, který původně chtěl hrát kuličky, vyzve druhého, aby uhádl, v jaké ruce má lichý počet kuliček. Tímto způsobem původně myšlená dovednostní hra začíná mít nápadité rysy hazardní hry, protože úlohou druhého hráče je pouze vyslovit svůj nejistý odhad a čekat na výsledek.

Pojem **hazard** souvisí s riskantním jednáním, které stojí na základech náhody a štěstí (Prunner, 2008). Můžeme ho chápat jako strategii, která upřednostňuje rizikové chování nad vlastní zodpovědností. Je popisován v přímé spojitosti s herní činností jako forma hry, ve které nerozhoduje hráčská dovednost, nýbrž náhoda (Petráčková & Kraus, 1995).

**Hazardní hra** (užíván je i anglický pojem gambling) je druh hry na principu „vše nebo nic“, ve které si hrající může koupit výhru značné finanční hodnoty, ale zároveň se vystavuje riziku prohry. Tato prohra může být ve formě peněz či majetku (Hartl & Hartlová, 2000). Ministerstvo vnitra České republiky (2017) definuje hazardní hru jako sázku či los, do kterých jedince vkládá svou sázku. O návratnosti sázky vždy rozhoduje zcela či zčásti náhoda anebo jiná okolnost, která nám je předem neznámá. Danou náhodou či neznámou

okolností může být například tah čísla či výsledek sportovního zápasu. To, že nikdo předem neví, jak průběh hry dopadne, je jeden ze základních pilířů hazardní hry. Zároveň musí být dodržený ještě jeden předpoklad, a to, že výsledek hazardní hry nemůže být nikým ovlivněn.

V literatuře ve spojitosti s hazardní hrou a hazardem se dále můžeme setkat s pojmy jako **gamblerství**, **hazardní hráčství** či pouze **hráčství**. Opět se jedná o aktivity, ve kterých dominuje očekávání, že rizikově vložené peníze se hráči vrátí ve větší hodnotě, než byly původně vsazeny (Šerý, 2001). Hráčství (gamgling) se provozuje například na výherních automatech a jiných podobných zařízení, dále jim označujeme rozmanité typy sázení, živé hry realizované v kasinech, losy a loterie (Licehammerová, 2015). Vidina velkých peněz, které hráč může vyhrát, vytváří pocit vzrušení, který podobně jako u látkových závislostí, má vliv na zvýšení hladiny dopaminu (Nešpor et al., 2011). Dopaminový systém je síť neuronů, který při své aktivaci vytváří pocity slasti a radosti. Z neurobiologických poznatků by se dalo shledat, že člověk je tímto způsobem naprogramován k vyhledávání příjemných zážitků (Orel et al., 2020). Hry nám bez pochyby přinášejí příjemné pocity, protože jsou spojeny se zábavou a relaxem. Mohou na tolik přitahovat lidskou pozornost svou atraktivitou, že se hrající odpojí od reálného života a ztratí pojem o čase. Čím více bude ve hře setrvávat a zapojovat se do ní, tím více mu bude jeho život mimo ní připadat obtížnější (Frouzová, 2008).

Je patrné, že hry nemusí mít vždy pozitivní efekt. Rostoucí pocity napětí, touha riskovat společně s potřebou vyhledávat více vzrušující zážitky, jsou faktory, které dominantě patří k hazardnímu hraní. Jak bylo výše nastíněno, s hráčstvím se pojí ztráta pojmu o čase a odpojení od reality. Herní čas zdánlivě plyne pomaleji než reálný, a proto hráči často hrají déle, než původně zamýšleli. To má za následek, že jejich subjektivní hodnocení herní situace se postupně zhoršuje, a to může vést ke značným finančním ztrátám. Kombinace těchto faktorů plíživě oslabuje jedincovu schopnost sebeovládání. Pokud si zavčasu tuto ztrátu sebekontroly neuvědomí, může ho to pomalu svést na cestu závislosti (Prunner, 2008, 2013).

## 1.2 Stručný pohled do historie hazardních her

Existence hazardních her se datuje již od nepaměti. Jejich počátek můžeme nalézt u Etrusků, Římanů, Řeků, Babyloňanů a Číňanů (Derevensky, 2009). Schwartz (2006) uvádí, že se jedná o druhou nejstarší profesi a odkazuje na řadu archeologických nálezů objevených v hrobech.

V Egyptě zhruba před 1 500 let př. n. l. byly nalezeny **hrací kostky** ze slonoviny. V Číně byly objeveny pomůcky, které tehdejší obyvatelé využívali k hraní. Zároveň právě Číně bývá přičítán objev **hracích karet**, ačkoliv jejich rozvoj probíhal zejména ve středověké Evropě (Vacek, 2011).

Lidé ve starověkém Římě často hráli hazardní hry a tamní vláda to podporovala. Byla si velmi dobře vědoma, že investice do zábavy je méně ekonomicky náročná, a zároveň odklání pozornost lidí od podstatných problémů, které nemají jednoduché ani levné řešení (Prunner, 2008). Velmi populární byly gladiátorské zápasy, ačkoliv z ekonomického hlediska byly nákladné. Gladiátoři byli bojoví otroci bez jakýkoliv práv. Jejich vlastníci je využívali k pobavení publika. Večer před gladiátorským utkáním byla uskutečněna hostina, kam se mohla vydat veřejnost. Ta si přítomné gladiátory mohla prohlédnou a dle svého uvážení si na ně vsadit (Stará, n.d.). Z výše uvedeného můžeme vidět, že principy **loterie** mají také svou dávnou minulost. Losování o válečnou kořist bylo běžnou praktikou Řeků a Římanů. Stejné praktiky používal sám Caesar, který nabízel losy svým hostům, aby si tímto způsobem vybrali svůj dar. První lístkové loterie výhradně s peněžními výhrami bývají spojovány s císařem Neronem (Kasal, 2001).

Pokud nahlédneme do středověku, zjistíme, že hraní hazardních her bylo také oblíbené, ačkoliv ze strany církve docházelo k jeho značnému útlumu. Hraní kostek a karet bylo oblíbené u vojáků, nicméně panovníci tyto aktivity neschvalovali, protože se domnívali, že hazard vojáky odklání od vojenských povinností. Co se týká církve, tak ta celkově zaujímala odmítavý postoj k hazardním hrám. Tlačila na panovníky, aby vydávali restrikce a v lepším případě hazard zcela zakázali. Tehdejší vládci opravdu často reagovali na církevní nátlak a snažili se hraní regulovat (Fiedor, 2020; Vacek, 2011).

Jak se postupně rozvíjela města, tak se rozvíjel i hazard. Ve 14. století obchodníci sofistikovaně pracovali s technikami opírající se o principy loterie. Nabízeli své zboží za vysoké ceny, na které většinou lidé nedosáhli. Aby neprodělávali, tak začali nabízet losovací lístky, prostřednictvím kterých mohli lidé zboží vyhrát. Tento trik zapůsobil a měl

neskonalou výhodu v tom, že za prodej těchto lístku utržili často více peněz, než by dostali za prodej původního zboží (Fiedor, 2020).

První **kasina** a **herny** datujeme od 17. století v Itálii. Jednalo se vůbec o první kontrolované prostředí hazardních her. Další jejich rozvoj napříč Evropou nastal v 19. století (Cormack, 2018). Dle dochovaných pramenů se první herny na českém území objevily až od první poloviny 19. století (Fiedor, 2020).

V 1. polovině 19. století vznikla velká národní loterie na území Rakouska, která měla sloužit k dobročinným účelům státu. Tyto dobročinné účely se ještě časem rozšířily na dobročinné účely vojenské, protože vláda neměla dostatečné peníze na financování své armády. Loterie nezaznamenala velký zájem ze strany lidí kvůli nízké možnosti výhry. Lidé tak raději zůstali u menších loterií, které se ukázaly být značně konkurenceschopné oproti té státní (Kasal, 2001).

Americké nejranější loterie byly výlučně spojeny s charitativní činností a těšily se velké oblibě. Výnosy loterie skutečně putovaly do různých ústavů a sirotčinců. Dokonce i duchovní, kteří byli původně proti hazardní činnosti, si sami nakupovali lístky a chlubili se svými případnými výhrami. Původně správu loterií zastávali nezúčastnění dobrovolníci, nicméně velký zájem o sázení vedl k tomu, že správa loterií byla předána i jedincům, kteří takové altruistické úmysly neměli. Začaly se tvořit falešné charitativní organizace a celkový provoz loterií začal být velice pochybný. Toto vše vedlo k téměř úplnému zákazu loterií v USA ve třicátých letech 19. století. Ačkoliv po občanské válce některé loterie povstaly, v devadesátých letech 19. století byly provedeny federální kroky k jejich potlačení. Je paradoxní, že ve velkých městech se loteriím i na dále dařilo, ačkoliv jejich aktivita byla nezákonná (Raento & Schwartz, 2011). Postupná legalizace hazardu v USA započala od 20. let 20. století, kdy se opět začaly otevírat veřejné loterie. Nevada patřila tehdy k prvním státům, která se podílela na sponzorování hazardních her v kasinu a zároveň byla první, která v roce 1949 umožnila **sportovní sázení**. Později ji následovalo jen několik dalších států. Sportovní sázení na území USA začalo být masivně legální až od 2018 díky ustanovení Nejvyššího soudu. Celosvětový zájem o sportovní sázení tak mnohonásobně vzrostl (Edelman, 2018).

První **herní automaty** vznikly ke konci 19. století ve Spojených státech (Fiedor, 2020). První takový automat byl vyroben firmou Sittman & Pitt v New Yorku. Téměř ve stejné době byl vyroben známý automat „Liberty Bell“ Charlesem Feyem v San Francisku

(Cormack, 2018). Herní stroje na českém území se datují od roku 1926. Jejich rozvoj ale neměl dlouhého trvání, protože po druhé světové válce došlo k jejich zákazu (Kasal, 1999). K hojnému rozmachu herních automatů došlo až po roce 1989 a je nutné dodat, že tento rok byl celkově spojen s velkým rozvojem hazardního hraní na území České republiky. Herní automaty byly značně populární, ačkoliv pravděpodobnost výhry je odhadována kolem 60-80 % z vkladu hráče, což svědčí o neúměrné návratnosti peněz (Frouzová, 2008; Prunner, 2008).

Po revoluci se hazardnímu hraní nejvíce věnovala vyšší střední třída s cílem rychlého zbohatnutí, ale jak postupně začala získávat negativní zkušenosti, které sebou hráčství přináší, došlo ke změnám v oblasti klientů. Hazardním hrám se začaly oddávat nižší společenské vrstvy a mládež, u které můžeme sledovat nepřirozený vztah k hraní (Frouzová, 2003). Se souvisejícím vývojem technologií a rozmachem internetu, se gambling začal postupně přesouvat do online prostředí. V roce 1994 byl schválen zákon o volném obchodu v Karibiku, což podnítilo vznik **online casin** po celém světě (Cormack, 2018). V českém prostředí se online sázení na internetu objevuje od roku 1995 (Frouzová, 2003).

Za posledních 20 let se oblast hazardu dramaticky změnila. Stal se mnohem dostupnější i kvůli tomu, že došlo k rozšíření legalizace různých druhů hazardních her na mezinárodní úrovni. Dříve byly hazardní hry legální pouze ve vybraných jurisdikcích, ale nyní se s nimi můžeme setkat téměř všude prostřednictvím internetu a mobilních zařízení (Derevensky, 2012). Mobilní telefony přestavují jednoduchou manipulaci a neustálý kontakt se světem gamblingu. Vývojáři reagují na popularitu sociálních sítí a snaží se, aby online hazard s nimi byl co nejvíce propojován (Cormack, 2018). McCormack a Griffitths (2012) uvádějí, že zájem o online hraní celosvětově narůstá právě kvůli své dostupnosti, anonymitě a soukromí.

Nelze opomenout, že v poslední době se do popředí dostávají i kryptoměny, které přináší změny v klasickém pojetí sázení. Mohou být použity jako hlavní vklad do hry. Technologie Blockchain umožňuje hráčům hrát anonymně, činit okamžité vklady a výběry, dokonce si nemusejí vytvářet ani účty (Cormack, 2018). Je evidentní, že vývoj v této oblasti ještě do budoucna poroste. Na druhou stranu tento pokrok sebou přinese i spoustu rizik a jak nastiňuje studie McCormacka a Griffitthse (2012), online hazard se zdá být návykovější než offline forma. Autoři predikují, že online hazardní hry povedou k větším společenským problémům.

## 1.3 Druhy hazardních her a jejich výskyt v České republice

Komerční hazard má mnoho podob. Ačkoliv neexistuje jedna klasifikace hazardních her, obvykle jsou mezi hlavní druhy hazardu řazeny loterie, kurzové sázení, bingo, výherní automaty, karetní hry a živé hry, jako je ruleta a kostky. Tyto formy hazardních her mohou být nabízeny v kamenných prostorách (land-based) nebo mohou být realizovány prostřednictvím internetu (online) (Binde, Romild & Volberg, 2017).

Hazardní hry lze rozdělit na tzv. nestrategické a strategické hazardní hry. U **nestrategických hazardních her** jsou výsledky dány pouze náhodou. Do této kategorie řadíme číselné loterie, okamžité loterie a výherní herní automaty. U **strategických her** jsou výsledky určeny nejen náhodou, ale i dovednostmi. Patří sem hlavně sportovní sázení a karetní hry, například poker (Abbott et al., 2018).

Hazardní hry dále můžeme rozlišovat dle svých s**trukturálních vlastností**. Podstatnou strukturálních vlastností je čas mezi znalostí výsledku a hazardem. V loteriích bývá dlouhá prodleva mezi nákupem lístku a výsledkem hry, zatímco u výherních automatů a okamžité loterie prodleva trvá pouze několik sekund a lidé mohou v hazardu pokračovat. Ukazuje se, že problémový hráči upřednostňují rychlejší hry, protože je sami vnímají jako více vzrušující (Abott et., 2018). Na tuto problematiku upozorňuje i Griffiths (2016), který tvrdí, že závislost závisí na neustálém odměňování. Vysokou frekvenci událostí vytvářejí výherní automaty, zatímco loterie, které probíhají jednou či dvakrát týdně, takto vysokou frekvenci nepřinášejí.

Každý stát v Evropské unii může provádět regulační opatření v rámci hazardních her. Vzhledem k tomu, že hazard je čím dál více oblíbenou aktivitou různých věkových skupin lidí, bylo nutné učinit kroky, které vedly primárně k ochraně spotřebitele (Griffiths, Hayer & Meyer, 2009). V České republice hazardní hry upravuje zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách. Tento zákon nám definuje jednotlivé druhy hazardních her v ustanovení § 3 odstavec 2. Obsahuje výčet hazardních her, do kterého řadíme: loterie, kurzové sázky, technické hry, živé hry, totalizátorové hry, bingo, tomboly a turnaje malého rozsahu.

V rámci **loterie** rozlišujeme číselné loterie, okamžité loterie, peněžité loterie a věcné loterie. Číselné loterie stojí na principu tipování čísel, které se po určité době losují či náhodně generují pod dohledem orgánu státního dozoru. Klasickým příkladem okamžité loterie jsou stírací losy, u kterých hrající setře určitá pole a ihned zjistí, zdali vyhrál či nikoliv

(Ministerstvo vnitra České republiky, 2017). V případě peněžitých či věcných loterií je důležité předem vydat určitý počet losů s pořadovými čísly dle předem stanoveného herního plánu. Všechny vydané losy se zahrnují do výsledného slosování, přičemž pravděpodobnost jakékoliv výhry nesmí být menší než 1:200 (Mravčík et al., 2014).

Mezi nejvyhledávanějšími loteriemi jsou například Šťastných 10, Euro milióny, Keno apod. (Prunner, 2008). Dle výroční zprávy z roku 2020, celkem 8 společností provozovalo loterie, z toho 3 byly on-line. V České republice nejsou regulovány místa, kde lze hrát číselnou a okamžitou loterii. Celkem zaznamenáváme v roce 2020 možnost si vsadit téměř na 7 800 terminálech provozovaných společností Sazka, dále bylo možné využít k sázení 1 800 poboček České pošty, zhruba 200 prodejen Tesco a 2 500 prodejen Coop. Číselnou loterii bylo možné realizovat téměř v 900 sázkových kancelářích společností Tipsport a Chance, a také celkem v 600 pobočkách Fortuna Games (Mravčík et al., 2021).

**Výherní automaty** jsou stroje, na kterých hráči mohou hrát sázkové hry a v případě úspěchu jim stroj sám výhru vydá (Fiedor, 2020)**.** Označení automatu jako „výherní automat“ se zdá poněkud zavádějící, protože hráči se v drtivé většině setkají s prohrou. Je to dáno tím, že jsou naprogramované, aby v konečném důsledku poskytovaly majiteli zisky. Uplatňuje se zde logika, že velikost zpětně poskytnuté výhry nesmí přerůstat přes velikost zadrženého vkladu (Prunner, 2008).

Vzhledem ke svým vlastnostem se považují za nejškodlivější typ hazardních her. Umožňují hráči rychle sázet a zároveň často nabízí bonusové funkce ve formě bezplatného roztočení. Pokud se hráč setká s úspěchem, stroj jeho vítězství slaví jasnými zvuky a světly. Tímto způsobem si lidé spojují výhru s bohatými světelnými a zvukovými podměty (Abbott et al., 2018). Cherkasova et al. (2018) ve svém výzkumu zjistili, že audiovizuální podněty tímto způsobem mohou získat podmíněně posilující efekt a mohou podporovat hráče k riskantnějším rozhodnutí a ovlivňovat jeho vzrušení (arousal).

Původně s první myšlenkou, která se týkala podmíněného posilování ve spojitosti s hazardem, přišel před více jak šedesáti lety B. F. Skinner. Blízké výhry (angl. near miss) mohou posilovat hráčovo chování, aby v hraní na hracích automatech pokračoval. Pod blízkou výhrou si můžeme představit prvek hry, který hráči naznačí, že téměř dosáhnul výhry. Za příklad si můžeme představit situaci, kdy hráči na automatu padne třešně – třešně – citron. Toto se nápaditě blíží výherní formaci třešeň – třešeň – třešeň. Zpětná vazba automatu nenabízí sice možnost ke zlepšení výkonu, protože výhra je založena na náhodě,

ale co mu ovšem nabízí je vizuální aspekt, který by mohl vést k posílení chování (Pisklak, Yong & Spetch, 2019).

V České republice byly výherní automaty do roku 2008 nejčastějším herním zařízením technického typu (Mravčík et al., 2014). Poslední dobou ale počet provozoven s technickou hrou anebo technickou a živou hrou výrazně klesá. K 1. 1. 2021 evidujeme celkem 1 007 provozoven tohoto typu. Jen pro představu, v roce 2011 bylo 8 367 provozoven s technickými a živými hrami, což je ve srovnání s rokem 2021 podstatně vyšší počet (Mravčík et al., 2021).

**Kurzové sázení** je typ hazardních her, u kterého výhra stojí na principu uhádnutí sportovního výsledku anebo výsledku jiné veřejné události (např. volby). Výše výhry je ovlivněna kurzem, ve kterém sázka byla realizována a zároveň i výší vložené sázky. Na podobném principu stojí **totalizátorové hry**. U těchto her je ale výhra podmíněná počtem výherců k celkové hodnotě sázek s předem definovaným podílem výher (Ministerstvo vnitra České republiky, 2017).

Kurzové sázky zaznamenaly v poslední době velký rozvoj. V minulosti se tento typ sázení pojil hlavně s dostihy, které představovaly významnou společenskou událost. V současné době se nejvíce realizují sportovní sázky, které přitahují pozornost lidí různého věku a sociálních vrstev. K nejvíce vyhledávaným sázkařským sportům v naší zemi patří bezpochyby fotbal, hokej, basketbal a tenis. Sázkařské společnosti sofistikovaně rozmisťují své pobočky v blízkosti restaurací a sportbarů, kde se lidé shromažďují za společným sledování různých sportovních utkání. Tato seskupení lidí vytváří jedinečnou fanouškovskou atmosféru a společně s přítomným alkoholem posilují motivaci si vsadit, čehož sázkařské společnosti využívají (Prunner, 2008). V České republice ke dni 1. 1. 2021 evidujeme celkem land-based 2 175 sázkových kanceláři, které spadají pod 6 významných sázkařských společností (Mravčík et al., 2021).

Současně se velká část kurzového sázení přesouvá na internet. Pro sázející je tato forma pohodlná, dostupná a jednoduchá. Webové stránky jsou udělány tak, aby svým vzhledem přitahovaly pozornost hráčů. Umožňují tvořit síť interakcí ve formě diskusních fór a přinášejí různé bonusy ve formě volného kreditu, což je pro sázejícího atraktivní (Licehammerová, 2015). V České republice má povolení provozovat online sázení taktéž 6 sázkařských společností k datu 1. 1. 2021 (Mravčík et al., 2021).

**Živou hrou** se rozumí například ruleta, karetní hra, hrací kostky, kde hrající sázejí proti krupiérovi anebo jeden proti druhému. Vše se odehrává u hracích stolů, kam může docházet různý počet hráčů a výše sázky v rámci jedné hry není předem znána (Ministerstvo vnitra České republiky, 2017). Živá hra se opět dá snadno přenést do online prostředí, kde se můžeme setkat s rozmanitými formami. Jednou z možností je například online poker, který se snaží napodobit atmosféru, kterou hráči zažívají u offline varianty, a to pomocí chatu a tvorby komunity. Online prostředí umožňuje hráči opakovaně chodit do hry a může ho to motivovat hrát u více stolů, což představuje značný risk. Na druhou stranu je nutné podotknout, že online poker umožňuje hrát i bez reálných peněz a jedinec si může tento typ hry zkusit bez značných rizik (Licehammerová, 2015).

V rámci Národního výzkumu z roku 2020 bylo uvedlo, že 44,5 % zkoumaných respondentů (37,2 % žen a 52,1 % mužů) během života měli nějakou zkušenost s hazardní hrou. Tato zkušenost se nejvíce vztahovala k loteriím (39 %), dále k automatů (15 %) a ke kurzové sázení (12,8 %). Muži oproti ženám měli vyšší míru hraní hazardních her, jak v online prostředí, tak i v land-based prostředí. Výzkum ukázal, že nejvíce aktivní věkovou kategorií je 25-34 let, kde respondenti uváděli zejména zkušenosti s online hazardními hrami. V rámci dotazování dále bylo zjištěno, že za posledních 12 měsíců daného roku mělo zkušenost s nějakou hazardní hrou celkem 21,2 % respondentů. Co se týká denní frekvence hraní, tak tu uváděli více respondenti, kteří realizovali hraní v prostřední land-based. V land-based prostředí celkem 83,5 % respondentů uvedlo, že hráli hru méně než hodinu, ale v souboru byli i jedinci (3,9 %), kteří denně hráli 3 hodiny a více. Pokud budeme hovořit o online hraní, tak více jak polovina respondentů trávila hraním denně hodinu i více. Těch, kteří hráli denně 3 a více hodin, bylo celkem 7,5 %. Pro zajímavost ještě uvádíme, že v tomtéž roce bylo vsazeno do hazardních her celkem 393,1 mld. Kč, z toho bylo vyplaceno ve výhrách celkem 360,5 mld. Kč a prohry hráčů činily 32,7 mld. Kč (Mravčík et al., 2021).

# 2 PSYCHOLOGICKÉ ASPEKTY PROBLÉMOVÉHO HRÁČSTVÍ

V této kapitole si definujeme, co je škodlivé a neškodlivé hráčství. Podstatnou část pozornosti budeme věnovat diagnostickým kritériím patologického hráčství, které je považováno za nejhorší důsledek nekontrolovaného hazardního hraní. Uvedeme si prevalenci a komorbiditu této diagnózy a budeme se zabývat rizikovými faktory, které mohou stát za jejím rozvinutím. Závěr kapitoly přinese přehled o možnostech léčby tohoto onemocnění.

## 2.1 Vymezení škodlivého a neškodlivého hráčství

V předchozí kapitole bylo nastíněno, že hazardní hráčství přináší hrajícímu pocity vzrušení, potěšení a touhu riskovat. Zároveň bylo uvedeno, že neopatrnost a ztráta zábran při hraní může jedince navést do řady problémů, přičemž v konečném důsledku u něj může propuknout závislost. Hazardní hráčství nemusí mít vždy škodlivé dopady na jedince a vést ho bezprostředně do závislosti. Existuje až 85 % lidí, kteří praktikují hazard, a nepotýkají se s trvalými problémy (Fong, 2005). Do oblasti **neškodlivé hráčství** spadají hazardní hry, které primárně hráči slouží k rekreaci a zábavě a zároveň se odehrávají v nízkorizikových a kontrolovaných situacích. **Škodlivé hráčství** je charakteristické pro svou opakovatelnost navzdory negativním důsledkům, se kterými se hrající potýká (Úřad vlády České republiky, 2013).

V odborné literatuře se můžeme setkat se širokým spektrem vymezení hazardního chování. Existují skupiny jako profesionální hazardní hráči a sociální hazardní hráči, které bychom pravděpodobně zařadili dle výše uvedeného popisu do kategorie neškodlivé hráčství. **Profesionální hazardní hráči** totiž při hazardu uplatňují své dovednosti než, aby spoléhali pouze na náhodu. Hazard je pro ně forma výdělku. Během hraní se snaží mít kontrolu nad svým časem a penězi, které do hazardu vloží (Hartney, 2020). **Sociální hazardní hráči** na hraní hazardních hry nahlížejí jako na formu zábavy a rekreace (Hartney, 2020). Hrají omezenou dobu a předem si stanovují možné ztráty z proher (Fong, 2005).

Ačkoliv většina lidí hazarduje bez závažných problémů, existují skupiny jedinců, u kterých způsobuje značné problémy (Potenza, 2008). Rozlišujeme dvě škodlivé formy hraní:

problémové hráčství a patologické hráčství. **Problémové hráčství** není primárně o tom, jak moc často jedinec hraje či prohrává peníze, ale spíše, jak moc hazardní hra narušuje jeho život (Stinchfield, Hanson & Olson, 2006). Problémový hráč je ten, který upřednostňuji hazard před jinými činnostmi a ignoruje jiné možnosti relaxace, opakovaně se zapojuje, ačkoliv mu hraní způsobuje problémy v různých oblastech (Fong, 2005). Griffiths (2016) uvádí, že všichni závislí na hazardu charakterizujeme jako problémové hráče, avšak ne každý problémový hráč je explicitně závislý na hazardních hrách. Je to dané skutečností, že ne všichni problémoví hráči přijdou o sebekontrolu. Ti, kteří ovšem o ní přijdou, označujeme jako patologické hráče (Hartney, 2020).

**Patologické hráčství** je nejničivější formou hazardního chování (Potenza, 2008). Hlavním problémem je chronická neschopnost ovládat své chování a čelit puzení k hráčství. Patologické hráčství je indikováno podle naplnění diagnostických kritérií (Dávidová, 2020). U patologických hráčů dochází k závažným problémům v psychické, sociální a fyzické rovině (Fong, 2005).

V minulosti bylo patologické hráčství považováno za nutkavé chování nikoliv za závislost. Mělo se jedná o chování, které bylo primárně konáno ke zmírnění úzkosti. Americká psychiatrická asociace v 80. letech 20. století aktualizovala Diagnostický a statistický manuál duševních poruch (dále jako DSM) a patologické hráčství oficiálně zařadila do kategorie *nutkavé a impulzivní poruchy*. Po několika letech a řadě vědeckých studií bylo rozhodnuto, že se patologické hráčství přesune do kapitoly *závislosti*, protože byly nalezeny podobné mechanismy, které nacházíme u látkových závislostí (Jabr, 2013).

Pro úplnost je ještě vhodné dodat, že v literatuře v souvislosti s užitím různých kritérií a klasifikací se můžeme setkat s řadou pojmenování jako například problémový, excesivní, nadměrní, přechodní hráči či hráči level 2 (Blaszczynski & Nower, 2002). Griffiths (2016) uvádí, že patologické hráčství není to samé jako problémové hráčství, protože u problémového hráče nemusí být naplněna kritéria závislosti. Lze konstatovat, že oba pojmy se užívají odlišně, ačkoliv v některých případech se můžeme setkat, že pojem problémové hráčství bývá používán k popisu subklinické formy patologického hráčství (Lorains, Cowlishaw & Thomas, 2011). Nicméně je nutné podotknout, že se pomalu opouští od používání pojmu patologické hráčství, protože působí pejorativně. Naopak do popředí se dostávají pojmy problémové hráčství nebo závažné problémové hráčství jako synonymum patologického hráčství a zároveň se začíná užívá diagnóza **hráčská porucha** (Dařílková, 2019; Úřad vlády České republiky, 2014).

## 2.2 Patologické hráčství a jeho klinický obraz

Diagnostická kritéria pro stanovení **patologického hráčství** neboli **hráčské poruchy** (jak se později dozvíme) nalezneme ve dvou hlavních užívaných diagnostických manuálech, a to v 5. revizi **Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch** (DSM-5) a v 10. revizi **Mezinárodní klasifikace nemocí** (MKN-10). Vzhledem k tomu, že od 1. ledna 2022 nabude v platnost nová 11. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11), uvedeme i tento předpis, protože oproti starší verzi v něm nalezneme jisté změny (Ministerstvo zdravotnictví České republiky, 2019).

**Diagnostický a statistický manuál duševních poruch** je publikace používaná k diagnostice ve Spojených státech (Dařílková, 2019). V jeho 5. revizi došlo k přejmenování patologického hráčství *(pathological gambling)* na hráčskou poruchu *(gambling disorder),* a to kvůli stigmatizujícímu charakteru slova „patologický" (Dařílková, 2019). Hráčskou poruchu nalezneme pod diagnózou F63.0 a je řazena do závislostí, což dle Griffithse (2016) je velmi důležitý krok, protože se návykové chování nebude spojovat pouze s psychoaktivními látkami. Dále v DSM-5 je hráčská porucha charakterizována jako chronicky se opakující problémové hrání, které výrazně vede k narušení životní pohody jedince. Ke stanovení diagnózy F63.0, je nutné, aby jedinec po dobu 12 měsíců vykazoval alespoň 4 a více z uvedených kritérií a zároveň, aby hráčství u dané osoby nemohlo být vysvětleno manickou fází (APA, 2013).

Kritéria dle DSM-5 (APA, 2013) jsou následující:

1. hraní i navzdory narůstajícím finančním částkám, aby osoba dosáhnula kýženého vzrušení,
2. neklid při snaze omezit nebo eliminovat své hráčství,
3. opakovaná neschopnost omezit, kontrolovat nebo zcela eliminovat hráčství,
4. hraní při prožívání nepohody,
5. časté zaujetí hráčstvím v podobě flashbacků dřívějších hráčských zkušeností,
6. objevuje se lhaní a zatajování hráčství,
7. po prohře financí se často druhý den osoba vrací zpět, aby vyrovnala své ztráty,
8. pocit spolehnutí, že hrající obdrží peníze od jiných, aby vyrovnal svou finanční situaci v důsledku svého hráčství,
9. ohrožení nebo ztráta práce, důležitých vztahů, vzdělání či kariéry v důsledku hráčství.

**Mezinárodní klasifikace nemocí** je publikace vydaná Světovou zdravotnickou organizací, která se užívá primárně v Evropě k diagnostice poruch (Dařílková, 2019). V její **10. revizi** najdeme patologické hráčství začleněné do kategorie *nutkavé a impulzivní poruchy*. Je definováno jako porucha, u které se setkáváme s opakujícími se epizodami hraní hazardních her, které převládají nad životními hodnotami a sociálními, pracovními, rodinnými a materiálními závazky. Poruchy, které se podobají hazardními hráčství, ale neřadíme je do dané kategorie, jsou *hráčství a sázení* (Z72.6), *nadměrné hráčství u pacientů s mánií* (F30.-) a *hráčství u disociálních poruch osobnosti* (F60.2) (World Health Organization, 1992).

V nové **11. revizi Mezinárodní klasifikaci nemocí** dojde ke změně a patologické hráčství bude řazeno podobně jako v DSM-5 do poruch v souvislosti se závislostním chováním. Důvodem pro tuto změnu je fakt, že mezi látkovou a behaviorální závislostí nacházíme společné znaky a vzájemnou vysokou míru komorbidity (Vacek & Vondráčková, 2014). Patologické hráčství je zde přejmenováno na hráčskou poruchu *(gambling disorder).* Je charakterizováno jako trvalé či opakující se hazardní chování v oblasti online či offline prostředí. Rozšíření o možnost online hazardu je nově přidaným kritériem této klasifikace. Hráčská porucha se zde projevuje **poruchou kontroly** nad hraním her (zahrnuje to například intenzitu, frekvenci, doba začátku a konce hraní apod.), dále **upřednostňováním hazardu** nad jinými zájmy a každodenními aktivitami a **pokračování v hazardu** i přes negativní důsledky, které se projevují v podobě narušení osobních, sociálních, rodinných, profesních či vzdělávacích oblastí. Do této oblasti zahrnujeme *kompulzivní hazardní hráčství*, co ovšem je vyloučeno je *hráčství a sázení, bipolární porucha typu I. a typu II.* (World Health Organization, 2019).

Vacek (2011) uvádí, že patologické hráčství se nám může překrývat s jinými poruchami. Z hlediska **diferenciální diagnostiky** je nutného ho odlišit zejména od:

- hráčství v akutní psychóze anebo v manické fázi,
- hráčství u sociopatických osobností, u kterých je hráčství až sekundárním problémem,
- sociálního hráčství, u které jedinci utrácejí předem stanovenou sumu peněz a nedochází u nich k půjčkám,
- alkoholových závislostí.

### 2.2.1 Prevalence a komorbidita patologického hráčství

Dle průzkumů existuje zhruba 5,5 % lidí v populaci, kteří spadají do kategorie problémového hráčství a celkem u 1 % až 2 % je diagnostikováno patologické hráčství, přičemž se odhaduje, že ¼ až ⅓ případů tvoří ženy. Ženy ve srovnáni s muži začínají s hazardem sice později, ale spád do patologického hráčství mají rychlejší. Muži s hazardem experimentují od konce puberty nebo na začátku dvacátého roku života, zatímco u žen se počátek hráčské kariéry datuje od třicátého roku života (Black & Shaw, 2008).

Velká část problémových hráčů se potýká s komorbiditami, které problémy na straně hráče zesilují a ztěžují možnost úzdravy (Úřad vlády České republiky, 2014). Studie Kesslera et al. (2008) ukazuje, že osoby, které naplňují diagnostická kritéria pro diagnózu patologické hráčství, v 96 % případů splňují kritérium alespoň pro jednu další duševní poruchu. Dále uvádí, že 49 % osob s patologickým hráčstvím se léčilo s nějakým dalším duševním onemocněním.

Lorains, Cowlishaw a Thomas (2011) provedli metaanalýzu, ve které zmapovali, že u osob s problémovým hráčstvím se běžně vyskytují **poruchy impulzů** a **nálady, úzkosti** a **poruchy osobnosti.** Další komorbiditou je zneužívání **návykových látek**, a to téměř v 60 % případů.

Rodriguez-Monguio, Errea a Volberg (2017) také mapovali výskyt přidružených poruch u pacienty s patologickým hráčstvím. Velikost výzkumného souboru byla 869 pacientů, z toho většina byli muži (71 %) ve věku 45-54 let (26,7 %). Zjistili, že nejčastějšími přidruženými poruchami byly epizodické poruchy nálad (34,7 %), disociativní, úzkostné a somatoformní poruchy (17 %) a depresivní poruchy (7,5 %). Dále zjistili, že každý pátý pacient vykazoval závislost na psychoaktivních látkách (18 %).

Vzhledem k povaze patologického hráčství byla provedena analýza, která se snažila zmapovat výskyt **obsedantně-kompulzivní poruchy (OCD)**. Analýza neobjevila zvýšený výskyt OCD oproti běžné populaci. Uvažovaným faktorem je to, že osoby s patologickým hráčstvím se jeví ego-syntonně, zatímco obsedantně kompulzivní porucha je ego-dystonního charakteru (Vacek, 2011).

### 2.2.2 Průběh hráčské kariéry a její dopady

Hráčská kariéra je porovnatelná s kariérou drogově či alkoholově závislého jedince (Dávidová, 2020). Lesieur a Custer (1984) popsali průběh patologického hráčství pomocí 3 fází:

První fází je tzv. **fáze výher**, ve které se hráč seznamuje s herním prostředím, ve kterém značně prožívá příjemné a vzrušují pocity z výher. Výhry jsou považovány za výsledek osobních dovedností a schopností, které vytváří v hráči pocity velké sebedůvěry. Pokud dojde k prohře, hráč má tendenci připisovat tuto skutečnost různým vnějším událostem a racionalizovat je. Postupně dochází k tomu, že hráč vyhrané peníze opět vloží do hazardu a opakovaně riskuje, protože mu to přináší vzrušení. Pokud nemá peníze, neváhá si vzít půjčky, jelikož to vnímá jako investici, která mu zaručí zisk.

Druhou fází je tzv. **fáze proher**, ve které je typické narůstání dlužné částky. Hráč si čím dál více půjčuje peníze za účelem úhrady dluhů, a to vše v tajnosti před rodinou a přáteli. V zoufalosti se snaží vyhrát peníze zpět, protože se ve svých myšlenkách vrací do rané zkušenosti s hráčstvím, kde převážně vyhrával. Vzdaluje se své rodině, přátelům i pracovním povinnostem. Často dochází, že po řadě absencí je propuštěn ze zaměstnání. V blízkém okolí hráče narůstají konflikty, protože rodina a přátelé kritizují hráčovo chování. Upozorňují ho, že má problém se sebekontrolou. Začínají se také objevovat lži a podvody, aby si hráč obstaral finance k hazardu.

Třetí fází je tzv. **fáze zoufalství**, která je charakteristická posedlostí hráče splatit dluhy. Hazard se stává činností s prioritou číslo jedna. Hráč získává nálepku černé ovce, jak ve svém zaměstnání, pokud ještě nebyl propuštěn, tak i v okruhu své rodiny a přátel. Ve své zoufalosti se často dopouští nelegální činnosti ve formě krádeží a padělání různých listin za účelem zisku. V této fázi dochází k narušení spánku, přecitlivělosti, podráždění, pocitům beznaděje, fyzickému i psychickému vyčerpání. Odcizení od rodiny a přátel je obrovské. Začínají se objevovat deprese a sebevražedné myšlenky. V tomto momentě existují jenom 4 východiska, a to sebevražda, vězení, útěk anebo vyhledání odborné pomoci.

Riziko sebevraždy u patologického hráčství je obrovské. Odhaduje se, že v České republice ročně spáchá sebevraždu zhruba 600 patologických hráčů (Vacek, 2011).

Nešpor et al. (2011) uvádí další negativní důsledky pojící se s patologickým hráčstvím, a to například častý výskyt domácího násilí vůči partnerovi, zanedbávání a týrání dětí, rozvody a rozpady rodin, bezdomovství, chudoba, zpronevěry a další.

### 2.2.3 Rizikové faktory podílející se na vzniku patologického hráčství

Existují různé rizikové faktory, které mohou přispět k rozvoji a udržení problémového, potažmo patologického hráčství. Tyto faktory můžeme rozdělit do několika kategorií, avšak je nutné mít na paměti, že se jedná o multifaktorový problém a při řešení patologického hráčství je nutné vycházet z bio-psycho-sociálně-spirituální roviny (Maierová, 2015). V následujících odstavcích si představíme výčet studií a pohledů, které se identifikací rizikových faktorů patologického hráčství zabývaly.

Četné studie ukazují, že za rizikové faktory lze považovat **mužské pohlaví**, **mladší věk, nízké vzdělání** a **nízký příjem** (Binde & Romildová, 2020). Dowling et al. (2017) ve své důkladné metaanalýze identifikovali 13 podstatných faktorů, které mají pozitivní souvislost s rozvojem problémového hráčstvím. Jedná se o antisociální chování, nadužívání alkoholu, užívání konopí a jiných drog, depresivita, impulzivita, mužské pohlaví, vrstevníci s antisociálním chováním, špatné školní výsledky, užívání tabáku, násilí, vyhledávání senzací, závažnost problémového hráčství a velký počet hazardních her realizovaných během 12 měsíců. Metaanalýza dále odhalila, že za protektivní faktory lze považovat dohled rodičů a vyšší socioekonomický status.

Za další podstatné rizikové faktory, které mohou mít vliv na pozdější rozvoj problémového hráčství, lze dle Nešpora et al. (2011) považovat přítomnost duševního onemocnění, hyperaktivitu a nesnadné životní situace. Za přitěžující okolnost se dále udávají i **specifické profese**, ve kterých se nekontrolovatelně pracuje s velkými penězi. Binde a Romildová (2020) analyzovali problémové hráčství napříč různými kategoriemi povolání. Zjistili, že zaměstnání vyžadující vyšší vzdělání a zaměstnání, ve kterých bylo mnoho žen, vykazovaly nízké hodnoty, které nenaznačovaly vyšší prevalenci problémů s hazardem, naopak nadprůměrného hodnoty byly naměřeny u dělníků monotónních manuálních prací, obzvlášť pokud neměli trvalé pracoviště a museli být mobilní, dále řidiči v dopravě a řemeslníci na stavbách. Tyto pracovní skupiny se jeví jako rizikové v rámci rozvoje problémového hráčství.

Za další podstatně rizikovou skupinu jsou považováni **sportovci**, u kterých byla zjištěna vyšší prevalence problémového hráčství ve srovnání s normou (Håkansson, Kenttä & Åkesdotter, 2018).

Další uvedený výzkum se zabýval maladaptivními copingovými strategiemi. Nower, Derevensky a Gupta (2004) zjistili, že muži s problémovým hráčství používají **vyhýbavé**

**copingové strategie**, například emocionální únik či rozptylování jinými aktivitami. Dále se u nich objevuje impulzivita a zneužívání návykových látek. Tyto faktory jsou podstatně prediktivní pro problémové hráčství. U žen s problémovým hráčstvím se ukázaly za hlavní prediktivní faktory vyhledávání senzací a impulzivita.

Z výše uvedeného lze konstatovat, že **impulzivita** je faktorem, který se dominantě objevuje u problémového hráčství. Vzniká v důsledku dysfunkce kognitivních domén, které se na její regulace podílí (Ioannidis, Hook & Wickham, 2019).

Dalším sledovaným rizikovým fenoménem u problémového hráčství jsou **poruchy osobnosti.** Black, Coryell, Crowe, Shaw, McCormick a Allen (2014) provedli studii na patologických hráčích a jejich příbuzných první linie a zjistili, že probandi s patologickým hráčstvím ve srovnání s kontrolní skupinou měli vyšší prevalenci poruch osobnosti, vyšší míru impulzivity a vyhledávání senzací. Dále studie ukázala, že osoby s poruchou osobnosti trpěly závažnějším průběhem hráčství a hráčskou kariéru započaly v mladém věku. Také se u nich vyskytlo více pokusů o sebevraždu a psychiatrických komorbidit. V jejich rodinné anamnéze byla zastoupena větší míra psychiatrický onemocnění ve srovnání s probandy, u kterých se porucha osobnosti nevyskytovala. Výsledky studie dále naznačují, že rysová impulzivita a přítomnost poruchy osobnosti mohou přispět k **rodinné náchylnosti** k patologickému hráčství.

Patologie jevy v rodině se vážou s rizikem vzniku predispozic pro patologické hráčství. Hlavním faktorem jsou neuspokojené potřeby vyplývajících z rodinných vazeb, dále rozpad rodiny a **neadekvátní rodičovská výchova** (hyperprotektivní, ambivalentní, odmítavá, nedostatečně emočně vřelá) a psychické problémy rodičů včetně jejich závislosti (Dávidová, 2020).

Dalším rizikovým faktorem jsou **formy hazardních her.** Welte, Barnes, Wieczorek, Tidwell a Parker (2004) ve své studii odhalili, že hry v kasinu, loterie, hraní karet, bingo a sportovní sázení významně predikují vznik patologického hráčství. U ostatních forem hazardních her je zdroj patologie jinde. Mezi nejrizikovější formy hazardní her patří hry v kasinu, protože je zde vysoká frekvence události. Naopak mezi méně rizikové řadíme loterii a sportovní sázení, protože frekvence událostí je zde nízká. Riziko rozvoje patologie je také spojeno s hraním velkého množství různých typů hazardních her kvůli touze vyhrát velkou sumu peněz.

V tomto kontextu je dále vhodné zmínit, že s hraním hazardních her se pojí řada **kognitivních omylů**, které napomáhají k vytvoření a udržení problémů s hazardem. Ve značné četnosti můžeme u problémových hráčů pozorovat pověrčivé myšlení, které lze definovat jako silné, mylné přesvědčení jedince, že mezi dvěma nezávislými událostmi je vztah. Tento fenomén následně vede ke zhoršení sebekontroly a prohlubuje jedincovi problémy s hazardem (Joukhador, Blaszczynski & Maccallum, 2004).

V neposlední řadě je také vhodné zmínit, že za rizikový prvek hazardního hráčství, jsou považovány **reklamy na hazard.** Reklamy mohou utvářet jedincovy emoce a ovlivňovat jeho rozhodování a jednání (Lamont, Hing & Vitartas, 2015). Reklamy na hazard byly v minulosti značně omezovány kvůli snaze zabránit normalizaci hazardu napříč společností, a také ve snaze chránit zranitelné skupiny jedinců, u kterých by mohlo docházet k nadměrnému hráčství (Gainsbury et al., 2016). V současné době, kdy se hazard stal snadno dostupný, se ukazuje, že mladí lidé se často dostávají do problémů kvůli svému zkreslenému vnímání, které je vyvoláno médii prezentující hazard jako neškodnou zábavou a snadnou možnost zbohatnutí (Monaghan & Derevensky, 2008). Reklamy jsou často provedeny tak, že vykreslující hráče hazardních her jako šťastného jedince, který si užívá bezstarostně hraní a často vyhrává horentní sumy peněz. Zároveň je taková reklama sofistikovaně rozmístěna, aby podněcovala k hráčství a zároveň vytvářela dojem společensky přijatelné události. Umístění reklamy na sportovního sázení během sportovní události je vnímáno stejně přijatelně jako dát si alkoholový nápoj na večírku. Takové to jednání vede k čím dál větší normalizaci, ale i rizikům (Moran, Bradbury & Mills, 2018).

Gainsbury a spol. (2016) zmiňují, že Facebook a Twitter jsou hlavními platformami, kde dochází k propagaci online sázení a hazard je zde vykreslován jako zábava. Dále zdůrazňují, že existuje rozdíl mezi propagací v online prostředí a v kamenném obchodě. Zatímco v kamenném obchodě informace o rizicích hraní hazardních her byly uvedeny, na sociálních stránkách se tato upozornění neobjevovala. Deverensky, Sklar, Gupta a Messerlianová (2010) zjistili, že v mládeži tento typ reklam vytváří představy, že šance na výhru jsou vysoké a že se tak jedná o snadný způsob, jak rychle zbohatnout. Velké procento mladých lidí uvedlo, že tyto reklamní sdělení je nabádají k hazardu. Ačkoliv reklamy vedou k pocitům snadného zbohatnutí, většina mládeže také dodala, že si uvědomují rizika, která z hraní vyplývají. Autoři dále konstatují, že reklamy spíše než k podněcování nehazardních hráčů k hráčství, vedou k problematickému **udržení hráčských návyků** u jedinců, kteří již problémy s hazardem mají.

## 2.3 Léčba patologického hráčství

Pocit, který vzniká u patologického hráčství, je srovnatelný s pocitem, který vzniká u alkoholové a drogové závislosti. Inklinace k závislosti je spojena s osobností člověka, avšak za nejdůležitější jevy v tomto kontextu jsou považovány sociální aspekty. Člověk se nerodí závislý, ale závislým se postupem svého života může stát. Objevuje se názor, že hráčská závislost je celoživotní stav, který lze jen částečně uzdravit, a to tím, že osoba bude nepřetržitě **abstinovat**. Vzhledem k tomu, že závislosti jsou vysoce recidivující onemocnění, stačí chvilkové nedodržení abstence a osoba se může rychle opět propadnout do stavu před započetím svého léčení (Prunner, 2008). Tuto skutečnost dokládá i výroční zpráva z roku 2020, která uvádí výsledky šetření ze studie z roku 2019, kdy se 81 % hazardních hráčů pokusilo omezit své hraní bez odborné pomoci. Při narůstajících finančních, vztahových, pracovních a duševních problémech nakonec využili odbornou pomoc. Celkem 41 % z nich se opakovaně léčilo v rukách odborníků (Mravčík et al., 2021).

U léčby je nutné se zaměřit na faktory, které hazard posilují. To znamená, že je potřeba léčbu uzpůsobit potřebám klienta. Souhrnně této skutečnosti říkáme **„matching“.** Existují několik možností pomoci. Osoby mohou využít svépomocné skupiny, ambulantní léčbu, popřípadě v závažných případech i ústavní léčbu. Indikace k ústavní léčbě je především u závažných suicidálních tendencí a po suicidálních pokusech, dále v případě, že se klientovi nedaří stabilizovat se při ambulantní péči, objevuje se u něho výrazná depresivní symptomatologie či jiná duševní porucha. Další indikací jsou případy, kdy se klient nachází v prostředí, které jeho léčbu komplikuje, je v bezvýchodné situaci, popřípadě klientovi hrozí fyzické násilí ze strany vymáhajících stran (Nešpor et al., 2011).

U práce s jakoukoliv závislostí je důležitá motivace ze strany klienta. Mezi hlavní motivační činitele patří nátlak ze strany partnera hráče, který hrozí rozvodem či rozchodem, dále hrozba ze strany zaměstnavatele, že bez léčby bude daný jedinec propuštěn a v neposlední řádě to mohou být i výhružky věřitelů. Mezi významné faktory, které napomáhají k léčbě, je spolupráce partnera, který důvěřuje, že se jeho partner dokáže vyléčit. Druhým podstatným faktorem je náhled jedince na svou nemoc (Frouzová, 2003).

Existuje řada psychoterapeutický přístupů, které různým způsobem cílí na léčbu patologického hráčství. K nejvýznamnějším směrům řadíme psychodynamickou, behaviorální, kognitivní, kognitivně-behaviorální terapii, dále multimodální terapii, která spočívá v kombinaci různých technik, a farmakoterapii, ve které se podává lék například

naltrexon, který prokazatelně zlepšuje symptomy patologického hráčství (Šerý, 2001). Velmi důležitá je také i rodinná terapie, která má zamezit relapsům, které mohou být způsobeny narušením rodinných vazeb. Zároveň je nutné dodat, že patologické hráčství jedince samo o sobě velmi narušuje rodinné zázemí (Dávidová, 2020).

Frouzová (2003) popisuje model léčby „4 I“. Prvním článkem modelu je tzv. **inventura**, která spočívá ve zvědomení patologického chování klienta. Je nutné, aby pochopil naléhavost změn a začal se orientovat ve své životní situaci. Druhou fází jsou **informace**. Poskytnutí informací klientovi pomáhá k uvolnění emocí a zvládání stresu. Třetí fází je **iniciativa**, která je spojena s pochopením základních procesů úzdravy. V této fázi si je klient vědom, že je nutné být iniciativní, musí se naučit efektivně pracovat se svým myšlením, protože leda tak dojde ke zvýšení sebekontroly, která je důležitá k předcházení relapsům. Poslední fází je **idea**. V této fázi se klient snaží zkvalitňovat svůj životní styl. Pracuje na zlepšení interpersonálních vztahů, učí se komunikovat a budovat své sebepojetí.

Frouzová (2003) dále vymezuje základní 4 části léčby, které nesmí být přeskočeny, protože jen tak může být úspěšně dosaženo kýženého cíle, tedy abstinence. První částí je **přerušení hraní**. Jedná se o důležitý článek, který odtrhne hráče od dosavadního patologického života. Omezení dostupnosti hraní může být zajištěno hospitalizací a omezením finančních zdrojů. Druhým krokem je **změna nakládání s financemi.** Dluhy klienta jsou palčivým tématem nejen pro něj, ale i pro jeho rodinu. Je nutné identifkovat finanční situaci klienta, postupně nastavit jeho rozpočet a vytvořit plán splácení dluhů. Třetí fází léčby je **prevence relapsu**. Zde se uplatňuje podobné přístupy jako při léčbě osob závislých na návykových látkách. Primárně je nutné zvládnout bažení a negativní emoce, které jsou s tím spojené. Uplatňuje se dodržování denního režimu, který eliminuje úbytek energie nebo naopak příval energie. Čtvrtou částí je **úprava životního stylu**. Klient je veden k uvědomění si, že je nutné přehodnotit dosavadní životní styl. Tato změna napomůže k úspěšné léčbě a vytvoření životních hodnot. Tímto způsobem se klient začne zabývat smysluplností svého života a je motivován žít plnohodnotněji.

Vzhledem k povaze poruchy je u jedinců vysoké riziko relapsu a následné recidivy, což je stav, ve kterém byl jedince před započetím své léčby. K zastavení recidivy se doporučuje poskytnout pomoc nemocnému ve více lidech, dále zmapovat spouštěče a vyvodit z nich důsledky do budoucna. V neposlední řadě je také nutné zintenzivnit celkovou odbornou péči, která může efektivně pomoct jedinci se navrátit do svého procesu abstinence (Nešpor et al., 2011).

# 3 SPORT, OSOBNOST SPORTOVCE A PROBLÉMOVÉ HRÁČSTVÍ

Ústředním tématem této kapitoly je sport a osobnost sportovce. Vymezíme si, jaký vliv má sport na společnost, uvedeme si protektivní a rizikové faktory na straně osobnosti sportovce a v závěru kapitoly propojíme tyto témata s problematikou hazardu a problémového hráčství u sportovců.

## 3.1 Sport jeho vliv na společnost

Sport je výtvorem společnosti, který se vyvíjel v souladu s určitým kulturním a ekonomickým prostředím. Odráží nejen relevantní společenské podmínky, ale poukazuje i na vrozené a získané dispozice jedince (Sekot, 2004). Pro rozvoj sportu v podobě, ve které ho známe teď, byl podstatný nástup průmyslové revoluce, která měla za následek zvýšení **industrializace**, rozvoj vzdělanosti a nárůst volného času. Počátky prosazování sportu byly komplikovány tehdejšími společenskými názory, které postulovaly, že se jedná o ztrátu času. Postupem času se postoje ke sportu začaly měnit, což mělo za následek jeho postupné prosazování ve formě aktivního provozování a ve formě diváckého sledování. Divácká zaujatost sportem měla patřičný vliv na rozvoj sportovních akcí. Tato skutečnost vedla k následné propagaci akcí tohoto typu a zároveň tento proces přispěl k vytvoření pevných pravidel a organizační struktury sportu. Z nahodilé aktivity se stala strukturovaná masová zábava, která poskytla možnosti pro komercionalizaci a pro mnohé se stala plnohodnotným zaměstnáním (Slepička, Slepičková & Mudrák, 2018).

Současná společnost přikládá velký význam aktivnímu sportování. Vytváří podmínky nejen pro utváření fyzického a psychického zdraví, ale zároveň hraje podstatnou roli v procesech socializace a kompenzace. Umožňuje lidem navazovat sociální kontakt a formulovat se v sociální bytost. Kompenzace se uplatňuje v případě nedostatku pohybu kvůli zaměstnání či škole a napomáhá tak k udržení dobré fyzické i psychické kondice. Lze v tomto kontextu dále konstatovat, že sport poskytuje smysluplné trávení času a odvrací osoby od rizikového chování jako je například užívání drog (Leška, 2004).

To, že sport má velký společenský potenciál, dokazuje zájem, který mu je věnován. V každém větším tisku nalezneme kolonky informující o výsledcích různých utkání. Lidé na

to konto debatují o různých hráčích a týmech. Na sportovní akce jsou vynakládány značné finanční prostředky například ve formě dotací. Zároveň obrovské příjmy ze sportovních reklam vysílaných v médií jsou předmětem veřejné politiky, protože se týkají zájmů, jak voličů, tak i politiků (Washington & Karen, 2001).

Heinemann (1990, citováno v Leška, 2004) popsal socializační potenciál sportu prostřednictvím několika faktorů. Prvními faktory jsou **konformita** a **ritualismus**, které vytváří prostor pro osvojování si sociálních norem a sociálního chování. Obzvlášť pro děti mohou být normy, pravidla a hodnoty velmi abstraktní, avšak sport skrze své vlastnosti, je umožnuje zažít a osvojit si je. Druhým faktorem je **frustrační tolerance,** která v oblasti sportu hraje důležitou roli. Ve sportu nemůže každý dosáhnout vítězství, ačkoliv o to usiloval ze všech sil. Prohry jsou nedílnou součástí, a proto je nutné se naučit s nimi vypořádat, protože jedině tak může být ochráněno sebevědomí jedince a může být tak úspěšně nastavena toleranční hranice. Kdyby tomu tak nebylo, mohlo by docházet například k zneužívání dopingu, obviňování rozhodčího či spoluhráčů. Všechny tyto obranné mechanismy by jedince vedly k destabilizaci socializační roviny. Třetím faktorem je **kompetence** a **rigidita**, které souvisejí s pravidly ve sportu. Tyto normy a pravidla omezují spontánní sportovcovo chování. Čtvrtým faktorem je **empatie** a **respektování hranic**, které se opět pojí s pravidly, hodnotami, normami a jinými jevy. Tím, jak si tyto fenomény sportovec osvojuje, je pravděpodobné, že je potom bude aplikovat i do dalších oblastí mimo sport. Při nedbalostním osvojení to může představovat jisté nebezpečí. V takovém případě se sportovec nemusí chovat k ostatním ohleduplně a může využívat chyby ostatních k posílení vlastního statusu. Pátým faktorem je **solidarita** a **etnocentrismus.** Tyto jevy se pojí s členy sportovních týmů a podporuje formování skupinové identity. Tím se upevňují normy a dosahování cílů. Posledním faktorem je **chápaní demokracie** například ve formě rovnoprávnosti všech členů v týmů, odbourávání agresivity, maření sociálních nerovností a další.

Z výše uvedeného, můžeme na sport nahlížet jako na pole, které má vlastní historii a dynamiku. I když je relativně nezávislý na dané společnosti (Washington & Karen, 2001), sehrává důležitou roli při jejím utváření, protože je místem socializačních zkušeností. Sport sám o sobě není příčinou změn v postojích a chování jedince, ale vše je uvedeno do souhry různých vlivů daného prostředí, ve kterém se sport realizuje (Sekot, 2008).

## 3.2 Vymezení rekreačního a vrcholového sportu

Pod sportem si můžeme představit různé formy fyzické aktivity, které mají za cíl zlepšit fyzickou kondici a psychické rozpoložení jedinců, a zároveň napomáhají k tvorbě a upevňování sociálních vztahů a dosahování výsledků na různých úrovní sportovních soutěží. Vlivem rozvoje sportu se od sebe začaly oddělovat dvě formy zaměření. Na jedné straně máme sport zaměřený na odpočinek a relaxaci a na straně druhé máme sport orientující se na výkon. Základem tohoto dělení je ekonomický faktor. Jeden z cílů vrcholového sportu je pobavit ty, kteří se na něj dívají. Ti, co provozují vrcholový sport, jsou vytrénovaní profesionálové, kteří jsou za svůj výkon placeni. U sportu zaměřený na odpočinek je hlavním cílem účast, která je spojena s prožitkem, zábavou a zdravím (Szathmári & Kocsis, 2020).

U sportu zaměřeného na odpočinek, který známe pod označením **zájmový rekreační sport**, je kladen důraz hlavně na duševní hygienu (Slepička, Slepičková & Mudrák, 2018). Rekreační sport zahrnuje všechny možné pohybové aktivity, které se člověk rozhodne konat ve svém volném čase, tedy po splnění pracovních, školních a jiných povinností. Volba sportu závisí na hodnotovém systému osobnosti a na určitých okolnostech (Leška, 2004). Je zde kladen důraz na osobní prožitek a vzájemnou podporu spoluhráčů a protihráčů. Celkové vztahy jsou orientované na vzájemnou kooperaci a sportovní soupeři jsou zde vnímáni jako ti, kteří umožňují otestovat vlastní schopnosti (Sekot, 2008).

U sportu zaměřený na výkon, sportovci testují své schopnosti a vytrvalost v rámci soutěží, ve kterých se snaží uspět. Tímto způsobem začala stoupat hodnota vítězství a celkově se na sport začalo hledět s vážností, která napomohla k budování prestiže nejen úspěšným sportovcům, ale i reprezentovaným státům (Slepička, Slepičková & Mudrák, 2018). **Výkonnostní vrcholový sport** se zejména orientuje na ovládnutí protivníka, posouvání lidských možností a je založen na neskonalém úsilí, rychlosti a síle. K tomu, aby jedinec byl schopen dosáhnout potřebného mistrovství, je nutné, aby vynaložil značnou energii do sportovní přípravy, která je charakteristická ochotou obětovat duševní pohodu a čelit fyzické bolesti. Další charakteristikou vrcholového sportu je tvorba hierarchické struktury, ve které jsou sportovci podřízení trenérům. Na vrcholu pak stojí vlastníci sportovních klubů, kteří si podřizují trenéry. Úsilí, bolest, autoritářské působení a snaha překonávat sám sebe vede k rozvoji myšlení, které identifikuje sportovního soupeře jako nepřítele (Sekot, 2008).

## 3.3 Vybrané aspekty osobnosti sportovce

Jedním z dominantních témat sportovní psychologie je analýza osobnosti sportovců ve vzájemné spojitosti se sportovními aktivitami. V literatuře nalezneme mnoho definic, které různým způsobem pojímají osobnost. Ve většině lze vysledovat společné jádro, které se týká aspektů jako **kontinuita, stabilita** a **koheze** (organizovanost) (Shariati & Bakhtiari, 2011). Cakirpaloglu (2012) uvádí, že většina definic vyzdvihují osobnost jako propojení charakteru, schopností, temperamentu, vnitřních a vnějších dispozic. Zároveň neopomíná, že na formulování osobnosti mají vliv i sociální a kulturní činitelé. Soubor všech těchto jevů ovlivňuje, zdali se osoba bude rozvíjet zdravým směrem anebo naopak narušeným.

Dle Leška (2004) se člověk stává člověkem až v tu chvíli, kdy u něho proběhne proces **socializace**, prostřednictvím kterého se utváří osobnost, individualita a formulují se jedinečné vlastnosti. Tento proces je ovlivněn řadou faktorů, mezi kterými můžeme jmenovat například rodinu, školu, vrstevníky, pracovní, ale i sportovní kolektiv a další. Sport má bezpochyby socializační potenciál, ačkoliv je nutno dodat, že vliv sportu na socializaci není jednostranný, ale závisí na řadě faktorů, které mohou působit na socializaci pozitivním směrem anebo naopak negativním.

Při sportovním utkání jsou jedinci pod velkou psychickou zátěží. Zúčastnění mají podobnou úroveň fyzických dovedností. To, co ovšem nemají stejné, je osobnost a ta může sehrát klíčovou roli při vítězství. Diagnostika osobnosti sportovce napomáhá identifikovat jeho silné a slabé stránky. Informace z diagnostiky představují cenný materiál pro trenéra, který může vhodným způsobem rozvíjet jedincovu sportovní kariéru. Ukazuje se naopak, že trenérova neznalost osobnostních charakteristik svěřenců může vést k neefektivnímu zacházení, které může dotyčného poškodit (Piepiora, 2021).

U mapování, jak sportování ovlivňuje osobnost člověka a jak osobnost ovlivňuje sportovní výkon, lze konstatovat, že se jedná o oboustranný vztah, ve kterém se bez pochyby uplatňuje cílevědomá **kontrola činnosti** a **plánování**. Kromě těchto aspektů je také nutná akceptace jednoznačnosti osobnosti sportujícího s ohledem na jeho tělesné charakteristiky, které se do sportovního výkonu prolínají. Osobnost sportovce je utvořena poměrně stálými vlastnostmi a způsoby, které se promítají do konkrétní činnosti. Odlišné nazírání na osobnost v tomto kontextu je způsobeno tím, že somatická stránka tvoří podstatnou základnu osobnosti (Slepička, Hošek & Hátlová, 2009). Osobnost je neustále utvářena vlivem sportovní činnosti, zároveň sama osobnost sportovce formuluje sportovní činnost, potažmo

kariéru. Nejedná se o statický proces, protože během sportovní kariéry může dojít k různým zranění, mění se i dynamika výkonnosti sportovce a v neposlední řadě musíme zahrnout i další aspekty života sportovce, které se mohou v různé míře promítat do osobnostních rysů a působit tak na jeho **sebepojetí** (Slepička, Hošek & Hátlová, 2009). Toto je důvod, proč se problematika osobnosti sportovců tak intenzivně studuje (Piepiora, 2021).

### 3.3.1 Protektivní a rizikové faktory na straně osobnosti sportovce

Aktivní sportování je dobrým předpokladem pro fyzický i psychický vývoj jedinců, poskytuje smysluplné trávení času a vede jedince k **disciplíně**, **sebepoznání** a **sebezdokonalování**. Sport dále má vliv na rozvoj kreativity a hledání nových možností ke zvládnutí situace. Sportovci překonáním překážek zdokonalují své schopnosti a radost, kterou pociťují při dosažení sportovních cílů, vytváří emocionální zážitky, které mají vliv na osobnost sportovce a jeho odolnost vůči stresu, životním problémům, ale i schopnost čelit neúspěchům. Sportovci jsou pro diváky vykreslovány jako hrdinové, které je vhodné v reálném životě následovat, protože překonávají překážky, tvrdě pracují na tom, aby zvítězili fair play. V tomto kontextu sport slouží jako faktor, který pozitivně formuluje osobnostní vlastnosti a pomáhá osvojovat si společensky přijímané hodnoty a vzorce chování (Leška, 2004).

Hlavním cílem sportovců je reprezentovat maximum vlastních schopností a neustále je zdokonalovat tak, aby došlo k překonání konkurence. Pro sportovce není větší odměny než **seberealizace** ve sportovních soutěží. Na druhou stranu je nutné zmínit, že tam, kde jsou prosazovány pouze výsledky, může upadat formování charakteru, morálky a kladného postoje k ostatním. Tímto způsobem se od sebe liší vrcholový sportovci od rekreačních, protože ti jsou schopni kvůli vysoké motivaci získat úspěch, odkládat uspokojení v jiných aspektech života a tolerovat extrémní fyzickou a psychickou námahu (Piepiora, 2021).

Četné výzkumy na sportovcích ukazují, že existují osobnostní rozdíly mezi sportovci a nesportovci. Sportovci ve srovnání s nesportovci jsou **více extrovertní** a **méně neurotičtí.** Dále existují rozdíly mezi osobností sportovců provozující kolektivní sporty a individuální sporty a v osobnosti sportovců, kteří jsou úspěšní ve sportech, které jsou či nejsou klasifikované. Hlavním vysvětlení těchto rozdílů je **vyhledávání senzací, soutěživost, agresivita** a **sebekontrola**. Osobnost a výkon sportovce je dále ovlivněn kvalitou sociálních vztahů, proto jsou sportovci rádi obklopeni lidmi s **pozitivními postoji** (Piepiora, 2021). Foulds, Hoffmann, Hinck a Carson (2019) provedli studii, ve které zjišťovali postoje

sportovců vůči svým trenérům. Ukázalo se, že trenéři, kteří aktivně naslouchali svým sportovním svěřencům, měli pozitivní myšlení a přistupovali k nim individuálně, byli sportovci preferováni a lépe si s nimi vytvořili pozitivní vztah. Tento vztah byl charakteristický upřímností a otevřeností, lepší komunikací, důvěrou a vzájemnou blízkostí. Tyto jevy se následně pravděpodobně podílejí i na **zvýšení sportovního výkonu** sportovce. K dobrému sportovnímu výkonu je dále nutná včasná zpětná vazba a společně stanovený cíl mezi sportovcem a trenérem. Studie Davise a Mogka (1994) se zabývala porovnání osobnostních rysů mezi profesionálními vrcholovými, poloprofesionálními, rekreačními sportovci a nesportovci za pomocí Eysenckova osobnostního dotazníku. Výsledky neukázaly, že by vrcholový sportovci skórovali vyššími hodnotami v neurotismu, extraverzi, psychotismu, hledání senzací či výkonové motivaci oproti jiným sledovaným skupinám. Naopak rekreační sportovci měli vyšší skóre ve škále **psychotismu** a ve škále **extraverze** měli vyšší hodnoty oproti nesportovcům. Naopak Shariati a Bakhtiari (2011) ve své studii realizovaných na studentech potvrdily rozdíly mezi sportovci a nesportovci. Sportovně orientovaní studenti vykazovali vyšší míru **neurotismus, extraverze** a **svědomitosti** ve srovnání s nesportovní skupinou studentů.

Studie Smojver-Ažićové, Anđelić-Brešové a Đonlića (2001) poukázala, že sportující středoškoláci jsou méně úzkostlivý, vykazují větší sebevědomí, obávají se méně negativního hodnocení a sami sebe vnímají jako více schopné. Dále bylo zjištěno, že jedinci provozující individuální sport jsou méně úzkostlivý a vykazují větší sebeúctu ve srovnání s nesportovci. Hypotéza o rozdílech ve zvládání stresu mezi sportovci a nesportovci se nepotvrdila. Nepotvrdilo se ani nadměrné používání vyhýbacích coping strategií u sportovců ve srovnání s nesportovci. Bylo ovšem prokázáno, že sportovci uplatňují větší **mentální neangažovanost**. Autoři tuto skutečnost vysvětlují, že u sportu je nutné dočasně se distancovat od každodenních problémů, aby mohl být naplněn maximální výkon. Tato studie objevila, že sportovci z individuálních sportů mají více pozitivních vlastností než nesportovci.

Další studie objevila, že existují rozdíly v intenzitě osobnostních rysů u sportovců věnující se **kolektivním sportům**. Sportovci kolektivních sportů vykazují nižší míru neurotismu, vyšší míru extraverze a otevřenosti vůči zkušenostem. Nízký neurotismus je vysvětlen vůli dominovat a řešit konflikt, extraverze se projevuje přítomnou týmovou komunikací a vyšší míra otevřenosti vůči zkušenostem je spojena s kreativitou a divergentním myšlením sportovců. Dále jsou kolektivní hráči charakterizováni **stabilním**

**sebevědomím** a **mentální odolností**. Tyto osobnostní rysy lze použít k predikci sportovního výkonu (Piepiora, 2021). Dobersek a Bartling (2008) odhalili, že sportovci kolektivních sportů vykazují vyšší míru extraverze oproti vytrvalým sportovcům. Obě skupiny sportovců mají vyšší míru svědomitosti oproti nesportovcům. V ostatních osobnostních rysech (svědomitost, otevřenost vůči zkušenostem, neurotismus, přívětivost) se od sebe sportovní skupiny už nelišily. Ward (2005) ve výzkumu potvrdil, že sportovci mají vyšší míru **ambicí**, větší **vytrvalost**, **sebeúctu** a také se u nich objevuje vyšší **mocenský motiv** oproti nesportovcům. Výzkumu se zúčastnilo 32 nesportovců a 86 sportovců, kteří se věnovali jednomu či více z následujících sportů – volejbal, fotbal, basketbal, baseball, americký fotbal, běh, softball a roztleskáváni. Nejvyšší úroveň vytrvalosti vykazovali fotbalisti, baseballisti projevovali nejvyšší mocenský motiv a roztleskávačky byly nejambiciosnější.

Dalším velmi zkoumaným rysem u sportovců je **impulzivita**. Impulzivita je charakterizována jako tendence jednat horlivě bez zvážení možných důsledků. Takové chování může způsobit fyzickou, psychickou či sociální újmu impulzivně jednajícímu nebo lidem v jeho okolí. Není tedy divu, že tento rys bývá často uváděn v kontextu mnoha psychických onemocnění. Považuje se za maladaptivní faktor u rozvoje závislostí, agresivního chování či problémů s hazardním hráčství, dále se často vyskytuje u poruch osobnosti či poruchy příjmu potravy (Hickmann, 2004). V tomto kontextu mluvíme o **dysfunkční impulzivitě**, která je spojována s patologií a bývá zdrojem řady potíží. Na druhou stranu, impulzivita nemusí být vždy dysfunkční, ale může představovat vhodný aspekt pro rychlé rozhodování a využívání aktuálních příležitostí. V tomto případě hovoříme o tzv. **funkční impulzivitě** (Dickman, 1990). Ukazuje se, že úspěšní sportovci vykazující vysoký stupeň impulzivity a zároveň mají i značnou schopnost seberegulace. Je u nich nižší míra neurotismu, a naopak vysoká úroveň extraverze a otevřenosti vůči zkušenostem, mají důvěru v druhé a ve vlastní kompetence i po prožití stresujících skutečností (Siekanska & Wojtowicz, 2020). Hickmann (2004) taktéž objasnila, že **funkční impulzivita** se pojí se sportovním úspěchem. Sportovci, kteří se rádi rozhodují rychle, byli kladně hodnoceni svými trenéry a zároveň se u nich vyskytovala nízká úroveň negativních důsledků chování. Zároveň podotýká, že úkoly, které vyžadovaly přesnost řešení, byly úspěšněji řešeny sportovci s nižší úrovní impulzivity. Sportovci, u kterých se projevovala dysfunkční impulzivita, vykazovali problematický přístup k řešení problémů, dopouštěli se porušení zákona a objevovaly se u nich obtíže v interpersonálních vztazích.

## 3.4 Sport a jeho rizikové faktory

Na projevech rizikových faktorů ve sportu se podílí mnoho proměnných. Může to být samotný typ sportu, úroveň sportu, věk sportovce a mnoho dalších fenoménů, které se dávají do kontextu s osobnostními rysy sportovce. Již od 16. století, kdy se začalo formulovat moderní prostředí sportu, dominují rozporuplné pohledy na roli sportu v životě člověka. Jedná se zejména o jevy související s dopingem, tendencí porušovat pravidla či aplikací agrese a násilí k dosažení vlastního sebeprosazení (Slepička, Slepičková & Mudrák, 2018).

Vzhledem k tomu, že na sportovce jsou kladeny vysoké nároky, může být výrazně ohrožen duševními problémy. S touto skutečností se váže zhoršená schopnost včasné identifikace problému a práce s příznaky. Jedním z problémů může být obava, že pokud sportovec bude muset vyhledat psychologickou pomoc, bude pro okolí vyobrazován jako slaboch. Dalším fakt se týká toho, že sportovci jsou zvyklí pracovat přes bolest a nemusí mít vyvinuté zcela zdravé copingové mechanismy k zvládání neúspěchu. Někteří sportovci si nedokázali dostatečně vyvinout **identitu mimo oblast sportu**, a proto je role zranění či nemoci značná a spojena s významnou ztrátou a problematickými reakcemi (Putukian, 2015). Ukazuje se, že pokud si sportovec vytvoří silnou **sportovní identitu** a ztotožní se s ní, tak je pravděpodobné, že bude dosahovat lepších sportovních výkonů. Silná sportovní identita se ovšem stává kontraproduktivní ve chvíli, kdy dojde například ke zranění a sportovec musí předčasně ukončit svou rozjetou kariéru (Burns, n.d.).

**Ukončení sportovní kariéry**, a to obzvlášť u těch, kteří se sportu věnovali na vrcholové úrovni, je velmi psychicky náročné. Sportovec během své aktivní kariéry byl středem mediálního zájmu, avšak po jejím skončení postupně ztrácí svou popularitu. Dříve byl pro mnohé považován za idola, ale po opuštění elitní sportovní úrovně, se daný jedinec stává běžným občanem. Každý sportovec se s touto skutečností vypořádává jinak a bohužel ne každý svůj konec dokáže přijmout. Ukazuje se, že značný vliv na vypořádání se s koncem sportovní kariéry, má dosaženého vzdělání jedince. Úroveň vzdělání má vliv na jedincovu schopnost se začlenit do běžného civilního života. Dále se ukazuje, že odchod do sportovního důchodu je usnadněn, pokud sportovec může uplatnit roky svých zkušeností a dovedností ze sportu v jiných povolání. V ideálním případě bývalý sportovec zůstane v oblasti sportu a realizuje se například jako trenér mladších svěřenců (Leška, 2004).

V obecném kontextu lze za hlavní nejrizikovějších faktor považovat **zranění**. Omezení tréninku a znemožnění vystupovat na sportovních utkání může spustit lavinu

psychických obtíží. Zranění sportovci propadají smutku, hněvu a podráždění. V delším měřítku může u nich propuknout **deprese** a **úzkosti**. Jak bylo výše řečeno, náhlé ukončení sportovní kariéry a následný odchod do důchodu je vnímáno ze strany sportovce jako důležitá událost promítající se do mezilidských vztahů a může být charakterizovaná maladaptivní copingovými strategiemi (Souter, Lewis & Serrantová, 2018). Odchod do důchodu ale není jediným rizikovým faktorem. Kariéra sportovce může být narušena dalšími problematickými faktory. Například studie o bývalých a současných fotbalistech ukázala, že obě skupiny mají vyšší míru psychických obtíží. Celkem ze 104 bývalých fotbalistů uvádělo 39 % z nich, že pociťuje úzkosti a deprese, dále 16 % z nich vykazovalo stav **vyhoření** a 42 % udávalo špatné jídelní návyky. Problémy byly vysvětleny nízkou sociální oporou a životními událostmi (Gouttebarbge, Frings-Dresen & Sluiter, 2015). Studie Grunseit et al. (2012) mapovala, jak sportovci přistupují ke zdravému životnímu stylu. Zjistili, že profesionální sportovci a týmový sportovci jsou rizikové skupiny, které vykazují **nadužívání alkoholu**. Obecně mladší osoby, sportovkyně a rekreační sportovci byli charakterističtější zdravějším chování než starší, profesionální sportovci a sportovci kolektivních sportů. Míra kouření cigaret u sportovců byla ovšem nízká. Grossbard, Lee, Neighbors, Hendershot a Larimer (2007) také potvrdili, že sportovci nadužívají alkohol a zároveň inklinují k **rizikovějšímu sexuálnímu chování**. Håkansson, Kenttä a Åkesdotter (2018) upozorňují, že u sportovců se objevuje větší riziko rozvoje **problémů s hazardem** oproti běžné populaci. Dalším rizikem pro sportovce jsou **poruchy příjmu potravy**. Studie Giela et al. (2016) odhalila, že mezi vysoce rizikové skupiny patří sportovci, kteří závodí v disciplínách, ve kterých je důležitá hmotnost, dále jsou ohroženy atletky, skupina mužských sportovců, kteří závodí v disciplínách zaměřené na vytrvalost a sílu a v neposlední řadě jsou ohroženi také ti, kteří vykazují negativní afektivitu.

Schwenk (2000) upozorňuje na podstatný rizikový faktor, který se může objevit u sportovců. Jedná se o poddiagnostikovaní duševních poruch. Značná váha psychosociálních projevů se přikládá k jejich fyzickému vypětí při přetrénování. Symptomy jako pocity sklíčenosti, podrážděnost, pokles motivace, smutná nálady a únava nám naznačují, že by se mohlo jednat o depresi, ale pokud začneme uvažovat v kontextu vrcholového sportovce, pravděpodobně budeme usuzovat, že se jedná o přetrénování. Realita je ovšem jiná. Tento přístup vede nejen k neadekvátní léčbě, ale i k značné stigmatizaci sportovců.

### 3.4.1 Sport a hazardní hry

Ač se to nezdá, sport a hazard utváří dlouhou provázanou historii. Potřeby sportovního sázení pomohly k formálnímu rozvoje sportu. Například u golfu a kriketu došlo ke stanovení konzistentních pravidel až potom, co o to zažádali bookmakeři, protože bez pravidel by nemohli provozovat sázení. Ukázalo se, že existence některý sportů závisí na tom, zdali si na ně diváci mohou vsadit či nikoliv. Poukazují na to například dostihy, které byly některými americkými státy zrušeny právě kvůli tomu, že nebylo možné si na ně vsadit a tím pádem nebyly v konečném důsledku životaschopné. Toto naštěstí není případ většiny sportů, protože ty jsou samy o sobě dostatečně ekonomicky soběstačné (Forrest, 2003).

Ačkoliv je na hazardní hry nahlíženo jako na nemorální jednání, mnoho jurisdikcí po celém světě ho toleruje, protože daňové příjmy z jeho provozu se vkládají do sektorů jako je školství, zdravotnictví, kultura a sport. Například ve Švédsku měla loterie povoleno zavést videoloterijní terminály, aby pak část peněz odváděla na financování sportovních aktivit. Deficit, který vznikl v Montrealu z pořádání olympijských her, vedl k založení první kanadské loterie. V roce 1999 byla v Číně založena čínská sportovní loterie, aby zafinancovala zlaté olympijské medailisty. Británie v roce 1994 představila vlastní národní loterii, a také se nechala inspirovat tím, že finance z jejího provozu budou směřovat do oblasti vrcholového a rekreačního sportu (Forrest, 2003). Na první pohled by se dalo říct, že financování sportu pomocí loterií je velmi výhodné a vede k jeho rozvoji, ale na stranu druhou tu máme rizika, se kterými se hazard pojí. Za poslední desetiletí se sport stal více **institucionalizovaný**. Sociální struktura sportu vedla ke kontrole a regulaci aktivit spojené nejen s hazardním hraním, ale k celkovému snižování rizik, které se pojí se ztrátou mezinárodní prestiže (Frey, 1991).

Ve Spojených státech, až na pár výjimek, bylo původně sportovní sázení **nelegální** (Edelman, 2018). Důvodem zákazu byly obavy, že budou vznikat tajné dohody mezi hazardními hráči a sportovci, a bude tak narušena integrita sportu. Zároveň zde panoval názor, že prostupující hazard bude mít negativní dopady na společnost v podobě závislosti. Zákaz sportovního sázení nevedl k jednoznačné eliminaci sportovního gamblingu, protože hazardní hráči často využívali cestu nelegálních sázkových operací mimo USA. Tyto skutečnosti vedly k přehodnocení postoje k hazardu ze strany sportovních organizací. Ty začaly přijímat názor, že pokud bude legalizace sportovního sázení dobře regulovaná, integrita sportu může být zachovaná (Covo, 2020). V květnu 2018 došlo k legalizaci sportovního sázení rozhodnutím Nejvyššího soudu, a to mělo za následek jeho mohutnou

expanzi nejen po mnoha státech USA. Jeho legalizace měla vliv i na ostatní státy světa (Edelman, 2018). Na základě této skutečnosti začala spousta sportovních organizací činit kroky, které měly za cíl ochránit integritu sportovních soutěží. Vytvořila pravidla, která zakazují sportovcům a sportovnímu personálu zveřejňovat informace, které by mohly být zneužity na hazardním trhu. Jedná se o informace, které se týkají duševního a fyzického stavu sportovce, identity rozhodčího a sestavě týmu. Nezveřejňování těchto informací má sice pozitivní dopady na ochranu sportu vůči zneužití v oblasti gamblingu, ale vede to také k potlačení řešení psychosociálních problémů, se kterými se sportovci potýkají, a to právě ze strachu, že budou potrestáni za šíření neveřejných informací (Covo, 2020). Ve společnosti panuje názor, že sportovci jsou nezdolné osobnosti, které se málokdy potácí s duševními problémy. **Idealizace sportovce** ze strany veřejnosti a popírání psychiatrických symptomů ze strany sportovců z důvodu například pocitů selhání, může vést k rozvoji psychopatologie a narušení sportovní kariéry (Reardon & Faktor, 2010).

Nicméně i přes tyto faktory, je výzkumy dokázáno, že sportovní sázení je velice populární nejen u nesportovců, ale i u sportovců. Australská studie odhalila, že více než půl milionů Australanů pravidelně sportovně sází. Jedná se zejména o svobodné muže ve věku 18-49 let. Sportovní sázkaři utratí téměř polovinu svých výdajů na sportovní sázení. 41 % pravidelných sázkařů udávalo, že se potýká s jedním či více problémy způsobené hazardem, což je dvojnásobek míry mezi běžnými hazardními hráči (Armstrong & Carroll, 2017). LaPlante, Nelson a Gray (2014) zjistili, že sportovní sázení má významný vztah k prohlubování problémů s hazardem, avšak je nutno konstatovat, že problémoví hráči jsou zapojení i do jiných forem hazardu. Nárůst problémového hráčství ve spojitosti se sportovním sázením se dotýká obzvlášť mladých mužů ve věku 18 až 25 let. Existují názory, že za jeho zvýšeným nárůstem stojí **propagace** hazardních her před sportovními zápasy. Dle průzkumů, reklamy na sázení ovlivňují touhu problémových hráčů si vsadit, ačkoli se hazard snaží omezit (Hunt, 2017). Deverensky, Sklar, Gupta a Messerlianová (2010) potvrzují, že reklamy na hazard udržují a prohlubují problémy s hazardem u problémových hráčů.

**Sportovci** byli identifikování jako riziková skupina, která má vyšší prevalenci problémové a patologického hráčství (Huang, Jacobs, Derevensky, Gupta & Paskus, 2007). Muži jsou rizikovější oproti ženám. Mužští týmový sportovci jsou obzvlášť ohroženi problémovým hráčství oproti nesportovcům. Jako nejpreferovanější hazard uváděli hraní karet, loterie a **sportovní sázení**. A právě preference sportovního sázení značně převažovala u této skupiny oproti nesportovcům (Engwall, Hunter & Steinberg, 2004).

To, že sportovci inklinují k hazardním hráčství, může být spojeno se **soutěžním myšlením**, které je ve sportovní sféře značně podporováno. Patrný vliv na normalizaci hazardu má na starost i jeho propagace samotnými sportovci. Velké sázkové kanceláře jsou častými sponzory významných sportovních soutěží. Není tedy divu, že se v jejich reklamách často setkáme s vrcholovými sportovci, kteří na jejich existenci upozorňují (Håkansson et al., 2018). V českých kruzích si můžeme povšimnout například reklamy sázkové společnosti Tisport, ve kterých dominuje Ester Ledecká, Bořek Dočkal, volejbalistky Sluková a Hermannová a další (Médiář, 2018).

To, co činí vrcholové sportovce náchylné k problémům s hazardem, je také obecná tendence podstupovat rizika, jejich značné znalosti o sportu a povědomí o případných úraze, což jsou informace, které se ke sportovnímu sázení hodí. Toto vše může navozovat dojem vlastní nezranitelnosti a může je to motivovat k hráčství. Téměř ve všech profesionálních sportech můžeme evidovat elitní hráče, kteří se potýkají s problémovým hráčstvím a někteří mají za sebou i značné skandály. Sportovní sázení, u kterého předem došlo k ovlivňování zápasu, činí profesionální sport náchylný ke korupci a organizovanému zločinu. Sport se bohužel tímto způsobem stává diskreditovaný (Derevensky, McDuff, Reardon, Hainline, Hitchcock & Richard, 2019).

Pro zajímavost uvádíme příklady slavných sportovců, kteří mají za sebou bohatou hráčskou kariéru. Dle iSport.cz (2011) golfista John Daly prohrál bez mála 60 miliónu dolarů. Basketbalista Charles Barkley měl prohrát okolo 10 milionů dolarů v kasinech. Náš slavný hokejista Jaromír Jágr měl taktéž obrovskou zálibu v gamblingu. Přiznal, že v online hráčství byl schopný prohrát za rok bezmála 1,5 milionu dolarů. Někteří hráči se kromě hráčství účastnili i podvádění. 8 baseballových hráčů Chicago White Sox v roce 1919 prodalo své vítězství ve světovém šampionátu. Po měsících vyšetřovaní nakonec komise doživotně zakázala těmto hráčům se účastnit amerických soutěží.

## 3.5 Problémové hráčství, impulzivita a sportovci

V přechozí kapitole jsme si uvedli spojitost hazardu se sportem a nastínili jsme, že sportovci jsou považováni za rizikovou skupinu, u které je vyšší prevalence problémového hráčství. V této kapitole se budeme danou problematikou zabývat dopodrobna. Vymezíme si výzkumy, které nás obohatily různými zjištěními, a vše shrneme do kontextu s impulzivitou, která je považována za jeden ze specifických rysů sportovců a zároveň je udávána do spojitosti s problémovým hráčství jako jeden z rizikových faktorů, který se na jeho rozvoji podílí.

Výzkum Huanga et al. (2007) odhalil rostoucí tendenci hazardních her a sportovních sázek zejména u mužských studentů-sportovců. Celkový soubor po vyloučení respondentů, kteří neuvedli všechny potřebné informace, čítal 17 076 probandů, z toho 62,4 % tvořili muži a 42,8 % zaujímaly ženy. Zjistilo se, že 35 % studentů si vsadilo během roku na nějakou sportovní událost, zatímco u žen to bylo 10 %. Byly taktéž sledovány jiné typy hazardních her, které byly hrány za posledních 12 měsíců. Nejčastěji probandi (obě pohlaví) hráli karty (35,2 %), sázeli losy (33 %), sázeli na vlastní dovednosti (28,6 %) a hráli pokerové automaty (16,9 %). Celkem bylo klasifikováno 1,2 % a 3,1 % mužů jako patologičtí a problémový hráči, zatímco u žen tato klasifikace zahrnovala hodnoty 0,1 % a 0,3 %. Studie objevila vzestupný trend. Ten tkví v tom, že s rostoucí míru problémů s hazardními hrami roste i výskyt rizikového nechráněného sexu, zvracení z důvodů nevhodných jídelních návyků a nadužívání návykových látek a alkoholu. U identifikovaných problémových hráčů výzkumníci zaznamenali více problémů způsobené návykovými látkami než u sociálních hráčů a osob, které hazardní hry neprovozují.

Další výzkum Håkanssona et al. (2018) také odhalil, že k problémovému hráčství jsou náchylnější sportovci oproti sportovkyním. Dále zjistili, že není rozdíl v podílu problémových hráčů mezi **týmovými** a **individuálními sporty**. Autoři konstatují, že větší objem dat by pravděpodobně neodhalil rozdíly mezi těmito dvěma sporty. Výsledky studie naznačují, že bez ohledu na prováděný sport jsou muži-sportovci rizikovou skupinou.

Je dokázáno, že mezi **rysovou impulzivitou** a problémovým hráčství je souvislost. Byly objasněny 4 latentní faktory při měření impulzivity celkem na 353 častých hazardních hráčích. Jedná se o citlivost na trest, citlivost na odměnu, kognitivní impulzivitu a diskontované zpoždění. Všechny tyto latentní proměnné souvisely se závažností problémového hráčství (MacKillop, Miller, Fortune, Maples, Lance, Campbell & Goodie, 2014).

V současné době se ke zkoumání impulzivity používá škála měření impulzivity UPPS-P. Ta rozděluje impulzivitu na 5 domén, které vyplývají ze základních osobnostních rysů. Jedná se konkrétně o **negativní urgenci,** která je spojena s tendencí jednat impulzivně pod přívalem silného negativního afektu, dále se jedná o **pozitivní urgenci**, která se naopak pojí s reakcí na silný pozitivní afekt. Třetí doménou je **vyhledávání senzace**, které souvisí s impulzivním chováním směřujícím za odměnou. Čtvrtou doménou je **nedostatek vytrvalosti**, která se pojí s tendencí jednat impulzivně z důvodu únavy, stresu či nezvládnutí nudy a poslední doménou je **nedostatek plánování**. Ta vzniká z důvodu nepromyšlení si možných následků chování před jeho započetím (Linhartová, Širůček, Barteček, Theiner, Jeřábková, Rudišinová & Kašpárek, 2017; MacKillop et al., 2014). Vzhledem k definovaným 5 podtypům impulzivity v rámci UPPS-P se ukazuje, že ne všechny subškály se výrazně angažují na rozvoji problémového hráčství. Pozitivní a negativní urgence společně s tendencí vyhledávat senzace pozitivně souvisí s problémovým hráčství. Studie neukázala, že by nedostatek plánování a nedostatek vytrvalosti s daným fenoménem souvisely. Vzhledem k tomu, že bylo odhaleno, že pozitivní a negativní urgence jsou prediktory problémového hráčství, lze konstatovat, že problémový hráči jsou ovlivněni pod tíhou silných emocí, které je motivují se impulzivně vyhnout negativním afektům a vytvořit si dobrou náladu (Blain, Gill & Teese, 2015). Toto tvrzení potvrzuje i studie Michalczuka, Bowden-Jonese, Verdejo-Garcia a Clarka (2011), ve které patologičtí hráči vykazovali zvýšenou impulzivitu v subškálách pozitivní a negativní urgence. Dále uvedli, že u patologických hráčů existuje silný vztah mezi okamžitou odměnou a mírou kognitivních omylů, které můžou být vysvětleny právě impulzivním stylem rozhodování.

Flack a Buckby (2018) se ve své studii zabývali impulzivitou, očekávanými emocionálními přínosy hraní hazardních her, problémovým hráčstvím a jeho frekvencí hraní. Emocionální přínosy hraní spočívaly buď v úniku například od negativních emočních stavů anebo ve vzrušení, které v kontextu hraní je vnímáno jako pozitivně-emočně stimulující prvek. Analýza ukázala, že vztah mezi impulzivitou a problémovým hráčstvím byl silný, pokud hráč zastával pozitivní názor, že hraní je spjato s únikem. Únik hraje podstatnou roli, do jaké míry je problémové hráčství ovlivněno impulzivitou. Vzrušení a frekvence hraní souvisí s problémovým hráčstvím, nedá se ale říct, že by vzrušení ze hry ovlivňovalo vztah mezi závažnosti hráčství a impulzivitou.

Impulzivita jako rizikový faktor byla zkoumaná u sportovců ve spojení s výskytem problémového hráčství ve výzkumu Gralla-Bronneca et al. (2016). Autoři se snažili

zmapovat prevalenci hazardních her u vrcholových sportovců napříč Evropskou unií. Studie se zúčastnili sportovci volejbalu, kriketu, basketbalu, fotbalu, sálového fotbalu, ledního hokeje, házené a rugby. Pro účely studie byl vytvořen dotazník, který byl složen z dotazníku Lie/Bet, který mapuje problémy s hazardem, z vlastních otázek a z krátké varianty UPPS-P, která zjišťovala úroveň impulzivity. Byla zkoumána frekvence a závažnost hraní, dále preference hazardních her a kognice související s hazardem. Celkem bylo vyplněno 1 236 dotazníků. Analýza odhalila, že 71,5 % sportovců si vsadilo alespoň jednou za život, dále 56,6 % sportovců si během 12 měsíců alespoň jednou zahrálo nějakou hazardní hru. Problémy s hazardem byly objeveny u 8,2 % sportovců, což je ve srovnání s běžnou populací větší číslo. Běžná populace v evropských zemí udává prevalenci problémového hráčství mezi 0,15 až 6,6 % v závislosti na daném státu. Nejpreferovanější hazardní hrou bylo sportovní sázení, kterou uvedlo 55,5 % sportovců, dále 37 % si vsadilo na svůj vlastní sport a 4 % uvedlo, že si vsadilo na svůj vlastní tým. Probandi preferovali spíše off-line formy hazardu (51,5 %) než jeho online varianty (48,5 %). Jako problematické se ukázalo, že sportovci, kteří sázejí **online, na vlastní sport** (což některé státy zakazují) a **na vlastní tým** (tato skutečnost je zakázaná ve všech státech) mají větší pravděpodobnost, že propadnou problémovému hráčství. Dále byli ohroženi ti jedinci, kteří kromě výše uvedených proměnných vykazovali **pravidelné hraní** a vysoké pozitivní skóre urgencí v rámci měřené impulzivity.

Práce Marcinkevicse (2020) odhalila, že studenti-sportovci oproti studentům nesportovců vykazují **vyšší míru impulzivity**, která se může manifestovat jako větší touha riskovat. S větším riskováním dochází i k více prohrám, které jsou charakteristické pro problémové hráčství. Prokázalo se tedy, že impulzivita dokáže predikovat závažnost problémového hráčství v souboru student-sportovec. Tato skutečnost se nepotvrdila u souboru nesportovců.

# VÝZKUMNÁ ČÁST

# 4 VÝZKUMNÝ PROBLÉM, VÝZKUMNÉ CÍLE A HYPOTÉZY

Hazardní hry se těší čím dál větší oblibě. Ovšem s rostoucím zájmem také rostou i potencionální rizika, které se s hazardem pojí. V teoretické části této práce jsme uvedli přehled rizikových faktorů, které se mohou podílet na rozvoji problémů při nekontrolované účasti na hazardu a zároveň jsme věnovali pozornost i důsledkům, které se s tímto jevem pojí. Tato problematika je aktuální a dokládá to i výroční zpráva o hazardním hraní, která nás informuje, že v roce 2019 (momentálně nejsou aktuálnější data k dispozici) v ústavní a ambulantní péči skončilo celkem 954 pacientů s diagnózou patologické hráčství. Vzhledem k situaci s pandemií Covid-19 bylo v roce 2020 omezeno poskytování osobních psychologických a adiktologických služeb. Kontakt s klienty byl udržován online, avšak některým klientů tento typ intervence nevyhovoval a léčbu ukončili. V roce 2019 bylo v kontaktu se službami poskytující adiktologickou intervenci celkem 2 333 problémových hráčů. Je nutné konstatovat, že míra vstupu do léčby ze strany problémových, potažmo patologických hráčů, je poměrně nízká, a to kvůli častým obavám z odsouzení rodinou a bližším okolím. Z tohoto důvodu je číslo neléčených problémových hráčů mnohem vyšší (Mravčík et al., 2021).

Dále je nutné zmínit, že hazard bývá stále více v oblibě u chlapců a dospívajících mužů. Riziko propadu do závislosti je u nich podstatně větší než u jedinců v pozdějším věku. Výskyt patologického hráčství je u této skupiny vyšší oproti běžné populaci (Nešpor et al., 2011). Kromě mladého věku a mužského pohlaví, se ukazuje, že značně problematickou skupinou jsou sportovci, kteří mají vyšší prevalenci problémového hráčství (Grall-Bronnec et al., 2016). Sportovci jsou specifickou skupinou, která je charakteristická vysokou mírou soutěživosti, vytrvalosti a odhodlání. Osobnost sportovce je předmětem studia sportovní psychologie, která hledá spojitosti, jak se osobnost sportovce odráží na sportovním výkonu (Shariati & Bakhtiari, 2011). Tuto skutečnost jsme rozpracovali v teoretické části s důrazem uvést výzkumy, které mapovaly specifické rysy sportovců.

Hazard může způsobovat řadu potíží v somatické, psychické a sociální oblasti (Prunner, 2008). V kontextu sportovců se ukázalo, že gambling se vyskytuje v kombinaci s

nadužíváním alkoholu a jiných návykových látek, které v konečném důsledku mohou vést k narušení sportovní kariéry (Huang et al., 2007).

S ohledem na výše řečené, jsme se rozhodnuli realizovat výzkum, který by zmapoval prevalence hraní hazardních her mezi sportovci kolektivních sportů na rekreační a profesionální úrovni. **Výzkumný problém** se vztahuje zejména k analýze závažnosti hráčství a míry impulzivity u sportovců. Domníváme se, že je nutné tuto skutečnost probádat, protože se jedná o aktuální problém, který není v českých kruzích dostatečně zmapován.

**Prvním cílem** výzkumu je uvést přehled několika fenoménů vztahující se k hazardnímu hráčství u sportovců. Jedná se zejména o:

- nejvyšší vsazené částky do hazardní hry za den,
- vnímání rizikovosti jednotlivých forem hazardních her,
- preferenci hazardních her a frekvenci jejich hraní,
- populárnost sportovního sázení včetně vlivu jeho reklamy a
- zmapovaní míry závažnosti hazardního hráčství u sportovců.

**Druhým cílem** výzkumu je provést **srovnávací studii**, ve které porovnáme závažnost hráčství u souboru rekreačních a profesionálních sportovců. Dále si klademe za cíl prozkoumat míru impulzivity u obou skupin sportovců, která se udává do kontextu problémového hráčství jako rizikový faktor. V neposlední řadě budeme sledovat popularitu sportovního sázení. Vzhledem k výše stanoveným cílům a z teoretických poznatků jsme stanovili následující hypotézy:

$H_1$: U profesionálních sportovců je vyšší míra závažnosti hráčství oproti rekreačním sportovcům.

$H_2$: U profesionálních sportovců je vyšší míra impulzivity oproti rekreačním sportovcům.

$H_3$: Profesionální sportovci vykazují vyšší míru zapojení do online sportovních sázek oproti rekreačním sportovcům.

**Třetím cílem** práce je **korelační studie**. V rámci její realizace si klademe za cíl prozkoumat, zda existuje vztah mezi mírou závažnosti hráčství a celkovým skóre impulzivity u našeho souboru sportovců. Tuto problematiku prozkoumáme hlouběji v rámci subškál pozitivní urgence, negativní urgence a vyhledávání senzací v rámci nástroje SUPPS-

P. V neposlední řadě, se také zaměříme na zjišťování korelace mezi frekvencí sportovního sázení a závažností hráčství na celkovém souboru.

Znění hypotéz je následující:

$H_4$: Existuje pozitivní korelace mezi závažností hráčství a impulzivitou v celkovém souboru.

$H_5$: Existuje pozitivní korelace mezi mírou závažnosti hráčství dle PGSI a škálou pozitivní urgence SUPPS-P u souboru sportovců.

$H_6$: Existuje pozitivní korelace mezi mírou závažnosti hráčství dle PGSI a škálou negativní urgence SUPPS-P u souboru sportovců.

$H_7$: Existuje pozitivní korelace mezi mírou závažnosti hráčství dle PGSI a škálou vyhledávání senzace SUPPS-P u souboru sportovců.

$H_8$: Existuje pozitivní korelace mezi frekvencí online sportovního sázení a závažností hráčství v celkovém souboru.

# 5 METODOLOGICKÝ RÁMEC

V této kapitole si vymezíme typ výzkumu a metody, které byly využity ke sběru dat. Charakterizujeme také výběrový soubor včetně strategie jeho získávání.

Předmětem našeho výzkumného plánu bylo zmapovat prevalenci hazardních her u souboru sportovců provozující kolektivní sport na rekreační a profesionální úrovni. Cílem bylo identifikovat míru závažnosti hráčství, frekvenci a preferenci hazardních her, a to vše v kontextu impulzivity, která byla taktéž ve studii sledována. Sport je napříč společnosti velmi rozšířeny, a proto jsme se rozhodnuli oslovit co největší počet týmových sportovců, kterým následně byla předložena dotazníková baterie. Ta byla složena ze dvou standardizovaných škál, přičemž jedna mapovala impulzivitu a druhá závažnost hráčství. Dále se v baterii nacházel námi vytvořený dotazník, který pomohl získat hlubší informace v oblasti sportovní kariéry, sociodemografických údajů, hráčských preferencích a postojů k hazardu. Metody sběru dat byly využity stejně u obou souborů sportovců s cílem zjistit, jak se oba vzorky od sebe odlišují v závažnosti hráčství a v míře impulzivity.

## 5.1 Typ výzkumu

Vzhledem k povaze výzkumu jsme zvolili **kvantitativní výzkumný rámec**. Míra závažnosti hráčství a míra impulzivity jsou hlavními zkoumanými proměnnými, které lze analyzovat pomocí standardizovaných škál. Pro získávání dalších potřebných informací, které se týkají preference typů hazardních her, postojů k hazardu a sportovní kariéry, byl námi vytvořen dotazník. Neskonalou výhodou dotazníku je jeho časová úspora, finanční nenáročnost a zejména možnost oslovit velké množství probandů, kteří mohou přispět velkým objemem dat. Podstatným úskalím dotazníků je jeho nízká návratnost (Ferjenčík, 2010).

Výzkum byl realizovaný online formou, která zaručovala snadnou a rychlou dostupnost. Před započetím vyplňování dotazníku byli respondenti pravdivě informování o účelech výzkumu. Informace o zjišťování impulzivity byla vynechána kvůli možnému zkreslení výsledků.

Online dotazník, který měřil výše uvedené proměnné, umožnil provést **srovnávací studii** mezi rekreačními a profesionálními sportovci v oblasti závažnosti hráčství, hráčských preferencí a impulzivity. Zároveň usnadňoval realizaci **korelační studie**, ve které jsme se

soustředili na objasňování vztahu mezi závažností hráčství, frekvencí hráčství a impulzivitou u souboru sportovců.

Výzkum byl realizován v krátkém časovém období. Před samotným ostrým testováním proběhla **pilotní studie**, ve které byl online dotazník zaslán 10 respondentům, kteří jej měli vyplnit a reflektovat své dojmy. Na základě jejich poznámek proběhly úpravy otázek tak, aby nenarušovaly ochotu pokračovat v testování u zkoumaných respondentů, nevytvářely klamné interpretace a pocity stigmatizace. Finální verze dotazníku byla publikována v říjnu 2021 a sběr dat probíhal až do února 2022 prostřednictvím sociálních sítí jako je Instragram a Facebook. Informace o výzkumu byly rozeslány do různých sportovních skupiny, studentských skupin a byla navázána spolupráce i s internetovou stránkou, která za finanční obnos výzkum propagovala. Dále byly kontaktovány velké i malé sportovní kluby včetně obchodních zástupců těchto klubů. Kladli jsme si za cíl získat alespoň 200 respondentů, kteří by byli ochotni se zúčastnit výzkumu. Tento počet se nakonec podařilo získat, ačkoliv naše očekávání bylo jiné. Při práci jsme narazili na minimální ochotu spolupráce se sportovními kluby, ačkoliv předkládaný dotazník byl online, zcela anonymní a časově nenáročný. Tuto minimální ochotu účasti si vysvětlujeme obecnou tendencí osob nevstupovat do výzkumů a zároveň je i možnou odpovědí fakt, že za účast ve výzkumu nebyla žádná finanční odměna, která má jistý motivační potenciál.

## 5.2 Metody získávání dat

Pro účely výzkumu byla sestavena dotazníková baterie, která v sobě zahrnovala metodu Index závažnosti hazardních her (The Problem Gamgling Severity Index, dále jako **PGSI**), která je určena k zjišťování problémového hráčství. Dále byla využita metoda UPPS-P, která zjišťuje míru impulzivního chování. Jelikož se jedná o delší metodu, z časových důvodů jsme využili dostupnou zkrácenou verzi, která nese označení **SUPPS-P**. Existovalo totiž podstatné riziko, že by respondenti během testování odstupovali z výzkumu kvůli zdlouhavému vyplňování dotazníku.

V neposlední řadě bylo nutné zmapovat fenomény jako sportovní kariéra, preference hazardních her, postoje k hazardu, sociodemografické údaje a jiné, které by prohloubily informace o zkoumaných souborech. Pro tyto účely jsme vytvořili sérii otázek, které se na fenomény doptávaly a zakomponovali jsme je k výše uvedeným metodám. Tímto způsobem vznikl online dotazník, který celkem obsahuje 46 otázek a doba jeho vyplnění se odhaduje

zhruba na 10–15 minut. Popisu jednotlivých použitých metod se věnujeme v následujících odstavcích.

### 5.2.1 PGSI (Problem Gambling Severity Index)

Jedná se o nástroj, který mapuje chování spojené s problémovým hráčstvím. Je alternativou k metodě SOGS (South Oaks Gambling Screen), která představuje jednu z nejrozšířenějších metod k určení závažnosti problémového hráčství. Na rozdíl od SOGS je PGSI použitelný pro běžnou populaci (Ferrris & Wynne, 2001). Dotazník je sestaven z 9 položek, přičemž 4 položky hodnotí problémové hráčské chování a zbylých 5 položek hodnotí negativní důsledky, které z hraní daného jedince vyplývají. Osoba zaznamenává své odpovědi na škále 0-3, kde 0 = nikdy, 1 = občas, 2 = většinou a 3 = téměř vždy. Na základě součtu skóre jednotlivých položek získáme celkové skóre, které umožňuje zařadit jedince do kategorií dle závažnosti hráčství. Bezproblémový hráči dosahují hodnoty 0. Hráči v mírném riziku mají hodnoty 1-2 a ve středním riziku dosahují hodnot 3-7. Problémové hráčství je identifikované od hodnoty 8 a výše (Holtgraves, 2009). Bylo zjištěno, že PGSI má poměrně dobré psychometrické vlastnosti. Vnitřní konzistence ($\alpha = 0,84$) a reliabilita pomocí testu-retestu ($r = 0,78$) byly ověřovány na souboru 3 120 osob (Ferrris & Wynne, 2001).

Tuto metodu jsme zvolili z hlediska své snadné administraci, časové úspoře a dostupnosti v českém překladu.

### 5.2.2 SUPPS-P (Short Impulsive Behavior Scale)

Whiteside a Lynam (2001) pomocí sjednocení existujících modelů impulzivity vytvořili škálu UPPS, ve které identifikovali 4 faktory impulzivního chování. Jednalo se o naléhavost (negativní urgence), nedostatek plánování, nedostatek vytrvalosti a vyhledávání senzací.

Tato škála byla později doplněna o pátý faktor. Jednalo se o pozitivní urgenci, protože se zjistilo, že jedinci nejednají impulzivně pouze pod tíhou negativních emoci, ale i pod vlivem pozitivních emocí. Po přidání páté subškály nese škála označení UPPS-P (Cyders & Smith, 2007). Dle Linhartové et al. (2017) škála UPPS-P, obsahující celkem 59 položek, vykazuje vysokou vnitřní konzistenci všech subškál ($\alpha = 0,89 – 0,94$) a dobrou diskriminační a obsahovou validitu. Je vhodná k použití pro klinické i vědecké účely.

Lynam (2013, citováno v Cyders, Littlefield, Coffey & Karyadi, 2014) vypracoval zkrácenou verzi UPPS-P (= SUPPS-P), která obsahuje celkem 20 položek. Jedinci svou

odpověď zaznamenávali na čtyřbodové Likertově škále, kde 1 = naprosto nesouhlasím, 2 = spíše nesouhlasím, 3 = spíše souhlasím, 4 = naprosto souhlasím. Každá subškála obsahuje 4 položky, ve kterých lze skórovat od 4 do 16 bodů. Zkrácenou verzi dokončilo více než 1 200 vysokoškoláků. Snahou bylo zachovat obsah a vnitřní konzistenci původní verze.

Ověřování vyvinuté krátké verze UPPS-P dále proběhlo na souboru 251 vysokoškoláků. Zjistilo se, že subškály SUPPS-P silně korelují se subškálami UPPS-P. Vnitřní konzistence byla dobrá ($\alpha$ = 0,74 – 0,88 napříč subškálami). Ve srovnání s časovou úsporou při vyplňování krátké verze UPPS-P, která činila 66 %, byla ztráta sdíleného rozptylu nízká (0% – 6,4% snížení napříč subškálami). Autoři došli k závěru, že krátká verze UPPS-P je spolehlivou alternativou k její úplné verzi (Cyders et al., 2014).

Na základě této skutečnosti, jsme se rozhodli použít zkrácenou verzi tohoto testu zejména kvůli časové úspoře a možnosti zmapovat 5 domén impulzivního chování, které vyplývají z elementárních osobnostních rysů.

### 5.2.3 Doplňující otázky

Abychom zajistili komplexnost dotazníku, vytvořili jsme soubor otázek, které zjišťovaly v první řadě **obecné informace** týkající se věku, vzdělání, rodinného stavu respondenta včetně toho, zdali studuje, pracuje či je nezaměstnaný.

Dále jsme mapovali informace o **sportovní kariéře**. Konkrétně nás zajímal typ kolektivního sportu, který oslovený sportovec vykonává a na jaké úrovni. Bylo možné si zvolit rekreační, poloprofesionální a profesionální úroveň. V rámci mapování sportovní kariéry nás také zajímala frekvence sportování za týden.

Následně jsme zjišťovali doplňující informace k **hazardnímu hráčství**. Ptali jsme se na preferované typy hazardních her včetně frekvence jejich hraní. Mapovali jsme, jaká rizika přisuzují respondenti jednotlivým typům hazardních her. Zajímalo nás, jestli bude u sportovců preferované sportovní sázení a jestli tato preference bude ovlivněna sportem, který sami sportovci vykonávají, popřípadě reklamou na sportovní sázení.

V neposlední řadě jsme se respondentům ptali na nejvyšší vsazenou částku za den a zdali jsou v poměru výher a proher s penězi spíše v plusu či v mínusu.

## 5.3 Charakteristika výběrového souboru a průběh sběru dat

Výběrový soubor je tvořen muži, kteří se věnují kolektivnímu sportu na rekreační, poloprofesionální a profesionální úrovni. Sběr dat probíhal pomocí online dotazníku, který byl sdílen na sociálních platformách Facebook a Instagram. Byla zaplacena propagace na jedné webové stránce, která výzkum sdílela. V tomto kontextu byl proveden prostý záměrný výběr.

Dále jsme učinili záměrný výběr přes sportovní kluby. Oslovili jsme několik obchodních zástupců malých i velkých fotbalových, basketbalových, hokejových a volejbalových klubů s prosbou o šíření dotazníků. Ze strany klubů se ukázala malá ochota se podílet na výzkumu, ačkoliv určitou návratnost dotazníku jsme zaznamenali. Také jsme cíleně oslovili známé, u kterých jsme věděli, že mají za sebou sportovní kariéru v kolektivním sportu. Výzkum probíhal od 25. října 2021 do 1. února 2022.

Vzhledem k tomu, že hraní hazardních her je možné až po dovršení dospělosti, určili jsme kritérium, že se výzkumu mohou zúčastnit jedinci starší 18ti let. Při analýze jsme ovšem zjistili, že dotazník vyplnilo 7 nezletilých osob. Ti byli následně ze souboru vymazáni.

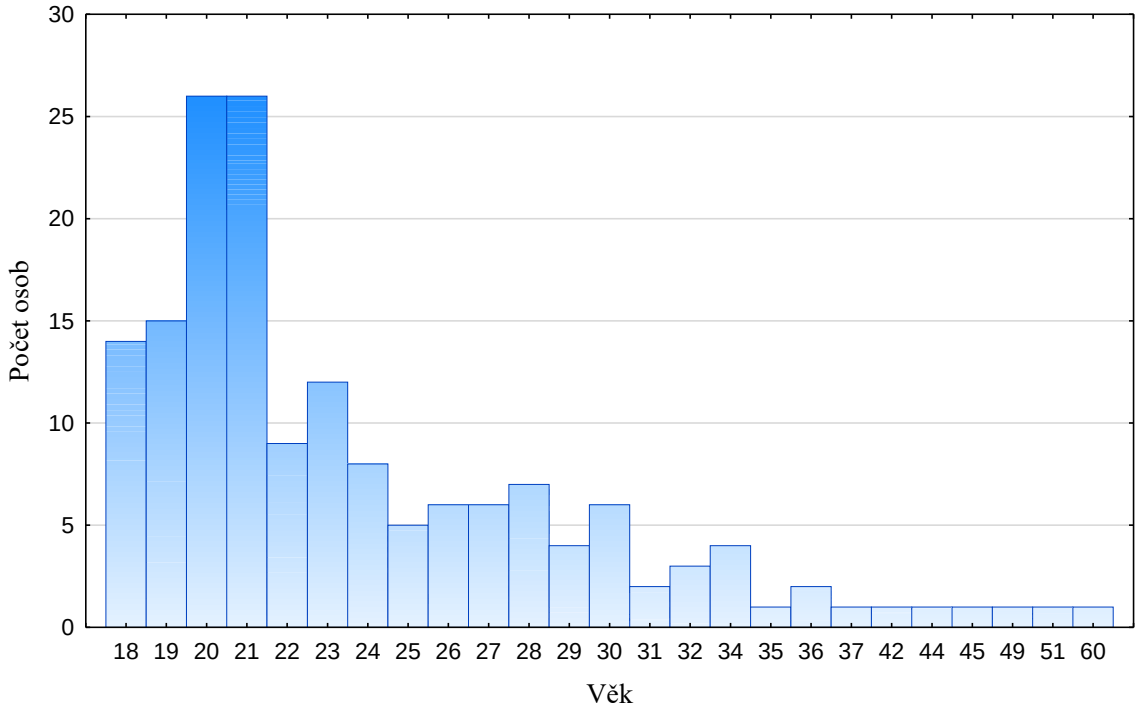
Dalším podstatným kritériem bylo, aby zkoumaní sportovci provozovali kolektivní sport. Na základě této skutečnosti jsme vyřadili 20 osob, které uvedli, že dělají sport, který jsme kvalifikovali jako individuální. Jednalo se zejména o běh, judo, box, fitness, procházky, vzpírání, squash a plavání. V těchto sportech je preferován individualismus nikoliv týmová kooperace.

V neposlední řadě jsme vyřadili dalších 11 jedinců, kteří uváděli irelevantní odpovědi anebo dotazník vyplnili ve velmi krátkém časovém úseku, tj. pod 2 minuty. Usoudili jsme, že v takto krátkém časovém intervalu nelze poskytnout důvěryhodné odpovědi. Z celkových 201 vyplněných dotazníků byly pro účely výzkumu použita data od 163 osob.

Věkové rozpětí respondentů se pohybovalo od 18 do 60 let. Nejvíce osob bylo ve věku 20 a 21 let. Průměrný věk byl 24,13 let.

V grafu č. 1. uvádíme názorné zobrazení věkového rozpětí zúčastněných.

*Graf č. 1: Věkové rozpětí celkového výběrového souboru (n = 163)*




n = 163; průměrný věk = 24,13 let; minimum = 18; maximum = 60; směrodatná odchylka = 6,65

Dále nás zajímalo nejvyšší dosažené **vzdělání** respondentů. Ukázalo se, že více jak polovina jedinců dosahuje středoškolského vzdělání s maturitou, konkrétně 58 % z celkového souboru. Po nich následují osoby s vysokoškolským vzděláním. Je nutné dodat, že jsme zmapovali aktuálně dokončené nejvyšší vzdělání. To znamená, že ti, co uvedli, že mají získané nejvyšší vzdělání střední s maturitou, mohou v dané době studovat již vysokou školu. V tabulce č. 1 uvádíme absolutní a relativní četnost vzdělání celkového souboru.

*Tabulka č. 1: Nejvyšší vzdělání celkového výběrového souboru (n = 163)*

| **Vzdělání** | **Absolutní četnost respondentů** | **Relativní četnost respondentů** |
|---|---|---|
| Základní | 11 | 7 % |
| Střední bez maturity | 9 | 6 % |
| Střední s maturitou | 95 | 58 % |
| Vyšší odborné | 2 | 1 % |
| Vysokoškolské | 46 | 28 % |

Zajímal nás také **rodinný stav** respondentů. Analýza ukázala, že v souboru dominují svobodní muži. V tabulce č. 2 uvádíme přehled rodinného stavu celého souboru.

*Tabulka č. 2: Rodinný stav výzkumného souboru (n = 163)*

| **Rodinný stav** | **Absolutní četnost respondentů** | **Relativní četnost respondentů** |
|---|---|---|
| Svobodný | 82 | 50 % |
| Ve vztahu | 66 | 40 % |
| V manželství | 14 | 9 % |
| Rozvedený | 1 | 1 % |

Pokládali jsme za důležité zmapovat i momentální **pracovní status** účastníků. V celkovém souboru převažují zaměstnaní jedinci a hned za nimi následují studenti. Údaje nalezneme v tabulce č. 3.

*Tabulka č. 3: Pracovní stav výzkumného souboru (n = 163)*

| **Pracovní stav** | **Absolutní četnost respondentů** | **Relativní četnost respondentů** |
|---|---|---|
| Studuje | 53 | 33 % |
| Zaměstnaný | 70 | 43 % |
| Zaměstnaný a studuje | 38 | 23 % |
| Nezaměstnaný | 2 | 1 % |

Potřebné bylo také zjistit rozložení **sportovní úrovně** respondentů. V dotazníku jsme uvedli následující vymezení sportovních úrovní, ze kterých si respondenti měli vybrat:

- rekreační úroveň (sport dělám pro zábavu, pro udržení dobré fyzické i psychické kondice v rozsahu několik hodin týdně, nejsem oficiálně nikde registrován anebo ano, ale jedná se pouze o amatérské soutěže),
- výkonnostní úroveň poloprofesionální (obvykle pravidelně trénuji několik hodin týdně, jsem registrován v některém sportovním svazu a účastním se pravidelně sportovních soutěží),
- vrcholová úroveň profesionální (jsem členem sportovního týmu, mám pravidelné tréninky i několik hodin denně, odehrávám soutěže na národní i nadnárodní úrovni, živím se hlavně sportem).

Výzkumu se nejvíce účastnili poloprofesionální sportovci. Vzhledem k menší účasti profesionálních sportovců jsme se rozhodli, že skupinu poloprofesionálních a profesionálních sportovců sloučíme do jedné skupiny v následujících analýzách. V tabulce č. 4 uvádíme bližší údaje.

*Tabulka č. 4: Sportovní úroveň výzkumného souboru (n = 163)*

| **Sportovní úroveň** | **Absolutní četnost respondentů** | **Relativní četnost respondentů** |
|---|---|---|
| Rekreační sportovci | 65 | 40 % |
| Poloprofesionální sportovci | 73 | 45 % |
| Profesionální sportovci | 25 | 15 % |

Mapovali jsme také **typ kolektivního sportu.** Nejpočetnějším vykonávaným sportem v našem souboru byl fotbal. Vzhledem k tomu, že si zúčastnění mohli vybrat z nabídky sportů, po případně dopsat jiný sport, objevovali se rozmanité odpovědi jako například požární sport, raffa bocce či tanec. Tyto sporty jsme následně sloučili do kategorie *jiné týmové sporty*. Kompletní výčet vykonávaných sportů uvádíme v tabulce č. 5.

*Tabulka č. 5: Vykonávané týmové sporty v rámci celkového výběrového souboru (n = 163)*

| **Vykonávaný sport** | **Absolutní četnost respondentů** | **Relativní četnost respondentů** |
|---|---|---|
| Fotbal | 76 | 47 % |
| Volejbal | 11 | 7 % |
| Florbal | 22 | 14 % |
| Hokej | 5 | 3 % |
| Basketbal | 14 | 9 % |
| Baseball | 1 | 1 % |
| Házená | 4 | 3 % |
| Vodní pólo | 1 | 1 % |
| Ragby | 3 | 2 % |
| Jiné týmové sporty | 26 | 16 % |

Další zkoumanou skutečností byla **frekvence sportování** za týden. V celkovém souboru se ukázalo, že nejpočetnější frekvencí sportování za týden je mezi 5 až 10 hodinami týdně. Tuto hodnotu uvedlo 64 osob. Bližší informace o frekvenci sportování za týden přináší tabulka č. 6.

*Tabulka č. 6: Frekvence sportování během týdne v rámci celého souboru (n = 163)*

| **Frekvence sportování za týden** | **Absolutní četnost respondentů** | **Relativní četnost respondentů** |
|---|---|---|
| Méně než 5 hodin týdně | 31 | 19 % |
| Více než 5 hodin a méně než 10 hodin týdně | 64 | 39 % |
| Více než 10 hodin a méně než 20 hodin týdně | 48 | 30 % |
| Více než 20 hodin a méně než 30 hodin týdně | 13 | 8 % |
| Více než 30 hodin a méně než 40 hodin týdně | 7 | 4 % |

Po zmapování obecných informací a sportovní kariéry jsme se zabývali **hráčským chováním**. Zjišťovali jsme, zdali oslovení respondenti si někdy vsadili či hráli nějakou hazardní hru. Z celkového souboru (n = 163) uvedlo, že si někdy vsadilo či zahrálo hazardní hru 117 osob (72 %). Těch, kteří s hazardem neměli zkušenost, bylo 46 osob (28 %).

Zajímalo nás, kolik sportovců si vsadilo či hrálo nějakou hazardní hru za posledních 12 měsíců. V rámci celého souboru uvedlo 108 (66 %) sportovců, že mělo během této doby nějakou zkušenost s hazardem. Při rozdělení souboru na profesionální a rekreační sportovce, mělo tuto zkušenost 40 rekreačních sportovců a 68 profesionálních sportovců. U zbylých 55 sportovců, kteří uvedli, že neměli hráčskou zkušenost za poslední rok, již další dotazování neprobíhalo.

## 5.4 Etické hledisko výzkumu

Vzhledem k tomu, že výzkum byl realizován jednotnou formou v online prostředí, všichni zúčastnění obdrželi stejné informace o jeho účelu. Tyto úvodní informace plnily funkci informovaného souhlasu. Respondenti byli pravdivě informovány, že výzkum mapuje prevalenci a postoje k hráčství a sázení napříč sportovci. Informace o mapování impulzivity byla vynechána kvůli možným negativním konotacím. Na místo toho jsme uvedli, že se snažíme nalézt souvislosti a proměnné, které se s fenoménem hráčství pojí. Zároveň jsme se v dotazníku snažili zvolit takové znění otázek, které by v účastnících nevzbuzovalo negativní reakce, ale naopak je podporovalo ke sdílení svých zkušeností.

Respondenti dále dostali informaci, že výzkum je zcela anonymní, dobrovolný a kdykoliv během jeho realizace mohou odstoupit. Zároveň bylo uvedeno, že jejich účast na výzkumu zabere zhruba 10 minut. Taktéž byl uveden kontakt v podobě emailové adresy, na který se účastníci dle potřeby mohli obrátit.

Analýza a interpretace dat byla provedena bezpečně. Nejsme si vědomi, že bychom se během výzkumu dopustili etického pochybení.

# 6 ANALÝZA DAT A INTERPRETACE VÝSLEDKŮ

Tato kapitola se zabývá objasňováním dat, který jsme získali pomocí dotazníkové baterie složené z vlastních položek, škály PGSI a škály SUPPS-P. Uvedeme si deskriptivní statistiku, která poskytne podstatné informace o četnostech zkoumaných fenoménů a obohatí tak výslednou interpretaci výsledků. V závěru kapitoly poskytneme souhrnné vyjádření k platnosti hypotéz.

Do analýzy byla zahrnuta data od 163 osob. Celkem bylo vyřazeno 38 respondentů z důvodu nedodržení kritérií, které se týkaly dovršení zletilosti, provozování kolektivního sportu a relevantnosti v odpovědí. Další změna ve výběrovém souboru proběhla v průběhu vyplňování dotazníku. Jedinci, kteří při vyplňování uvedli, že se účastnili nějaké formy hazardního hráčství za posledních 12 měsíců, dále pokračovali v dotazníku. Osoby, které tuto otázku negovaly, se na dalším testování nepodílely. Po selekci bylo pracováno s daty od 108 osob. Vznikly nám tak dva výběrový soubory. S prvním výběrovým souborem (n = 163) bylo pracováno při analýze impulzivity, protože tu nám vyplnili všichni zúčastnění. Druhý výběrový soubor ($n_0$ = 108) přinesl informace o hráčství, protože tam, jak bylo výše řečeno, proběhla selekce. Druhý výběrový soubor v dalších analýzách prezentujeme často rozděleně na rekreační sportovce ($n_1$ = 40) a profesionální sportovce ($n_2$ = 68), a to zejména pro účely srovnávací studie. Ještě dodáváme pro úplnost, že data od poloprofesionálních a profesionálních sportovců byla sloučena do jedné skupiny s označením profesionální sportovci. Bylo tak učiněno kvůli nízké četnosti profesionálních sportovců, o které informujeme v předchozí kapitole.

Získaná data byla vložena do datové matice v programu Excel, ve kterém probíhaly úpravy. Výpočty byly realizovány v programu Statistica 12. Před použitím příslušného statistického testu v rámci srovnávací a korelační studie, byl proveden Shapirův-Wilkův test, který odhaloval normalitu rozdělení výběrového souboru. Zkoumané proměnné dle histogramu nám až na jeden případ nevykazovaly normální rozdělení. Na základě této skutečnosti jsme použili k výpočtu neparametrické statistické testy. Pouze jenom u hypotézy č. 2 jsme užili parametrický statistický test. Bližší informace o užití konkrétního testu a vyjádření k platnosti hypotéz poskytuje kapitola 6.1.

Než se budeme zabývat platností stanovených hypotéz, je vhodné si uvést deskriptivní statistiku, která se vztahuje k prvnímu cíli této práce. Ten pojednává o zjištění výše vsazené částky včetně její návratnosti, vnímání rizikovosti jednotlivých forem hazardních her, preferencí a frekvence hraní hazardních her napříč výběrovým souborem, mapování oblíbenosti sportovního sázení a vlivu jeho propagace, a v neposlední řadě si uvedeme prevalenci míry závažnosti hráčství u námi zkoumané populace.

Nejvyšší **vsazené částky** během jednoho dne, které uvedli zkoumaní sportovci, jsou pro porovnání uvedeny v tabulce č. 7. Zjištění byla poměrně překvapivá s ohledem na podobnosti v obou skupinách sportovců. Ukázalo se, že 4 rekreační a 4 profesionální sportovci během jednoho dne si vsadili částku v rozpětí od 10 000 Kč do 100 000 Kč. V obou skupinách se vyskytl jedinec, který si vsadil během jednoho dne částku větší než 100 000 Kč. Většina sportovců v obou skupinách se ale držela nižších částek, a to v rozpětí mezi 100 Kč až 1 000 Kč.

Zajímalo nás také, jestli oslovení sportovci jsou spíše v plusu či v mínusu, co se týká jejich vsazených peněz. Ze souboru 107 oslovených (jeden respondent na tuto otázku neodpověděl) uvedlo 17 % jedinců, že je rozhodně v plusu, co se týká vsazených peněz, dále 30 % osob je spíše v plusu, 37 % osob spíše prohrálo své peníze v hazardu a 16 % osob je rozhodně v minusu se svým vsazeným vkladem.

*Tabulka č. 7: Nejvyšší vsazená částka za den*

| **Výše částky v Kč** | Rekreační sportovci ($n_1 = 40$) | | Profesionální sportovci ($n_2 = 68$) | |
|---|---|---|---|---|
| | **Absolutní četnost** | **Relativní četnost** | **Absolutní četnost** | **Relativní četnost** |
| Do 10 Kč | - | - | 6 | 9 % |
| Více než 10 Kč a méně než 100 Kč | 9 | 22,5 % | 12 | 18 % |
| Více než 100 Kč a méně než 1000 Kč | 18 | 45 % | 27 | 40 % |
| Více než 1000 Kč a méně než 10 000 Kč | 8 | 20 % | 18 | 26,5 % |
| Více než 10 000 Kč a méně než 100 000 Kč | 4 | 10 % | 4 | 6 % |
| Více než 100 000 Kč | 1 | 2,5 % | 1 | 1,5 % |

U obou souborů sportovců jsme mapovali, jak hodnotí hazardní hry z hlediska své **rizikovosti**. Rekreační sportovci ($n_1 = 40$) za nejrizikovější považovali výherní automaty (95 %) a hned po nich byly hry v kasinu (82,5 %). V tomhle směru se nahlížení profesionálních sportovců moc nelišilo. Profesionální sportovci ($n_2 = 68$) taktéž označili výherní automaty za nejrizikovější (91,2 %) a následně hry v kasinu (72,1 %). Znatelný rozdíl ve vnímání rizikovosti byl u sázek na koňské dostihy. Zde uvedlo celkem 61,8 % profesionálních sportovců, že jsou velmi rizikové. S tímto názorem se ztotožňuje 45 % rekreačních sportovců.

O vnímaných rizicích z pohledu rekreačních a profesionálních sportovců pojednává podrobněji tabulka č. 8.

*Tabulka č. 8: Vnímání rizika hazardních her*

| **Typy hazardní hry** | Rekreační sportovci ($n_1 = 40$) | | | Profesionální sportovci ($n_2 = 68$) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Bez rizika** | **S malým rizikem** | **S velkým rizikem** | **Bez rizika** | **S malým rizikem** | **S velkým rizikem** |
| Sportovní sázení | 4 (10 %) | 29 (72,5 %) | 7 (17,5 %) | 5 (7,4 %) | 43 (63,2 %) | 20 (29,4 %) |
| Jiné kurzovní sázení | 2 (5 %) | 27 (67,5 %) | 11 (27,5 %) | 4 (5,9 %) | 35 (51,5 %) | 29 (42,7 %) |
| Výherní automaty | 1 (2,5 %) | 1 (2,5 %) | 38 (95 %) | 3 (4,4 %) | 3 (4,4 %) | 62 (91,1 %) |
| Hra v kasinu | - | 7 (17,5 %) | 33 (82,5 %) | 2 (2,9 %) | 17 (25 %) | 49 (72,1 %) |
| Loterie, sázení čísel, hra s losy | 5 (12,5 %) | 20 (50 %) | 15 (37,5 %) | 8 (11,8 %) | 25 (36,8 %) | 35 (51,5 %) |
| Poker | 1 (2,5 %) | 21 (52,5 %) | 18 (45 %) | 7 (10,3 %) | 34 (50 %) | 27 (39,7 %) |
| Sázky na koňské dostihy | 3 (7,5 %) | 19 (47,5 %) | 18 (45 %) | 5 (7,4 %) | 21 (30,9 %) | 42 (61,8 %) |

Zjišťovali jsme, jaké **typy hazardních her** skupiny sportovců hrají a zdali preferují on-line nebo off-line variantu, tj. hraní v kamenné prodejně neboli land-based.

Zajímalo nás, s jakou frekvencí účastnicí hrají či sází. V obou skupinách dominuje on-line sportovní sázení. Jak ve skupině rekreačních sportovců, tak ve skupině profesionálu, se vyskytuje 11 respondentů, kteří aktivně sportovně sázejí více než jednou týdně.

Tabulky č. 9 a č. 10 přinášejí detailnější informace o preferenci typů hazardních her a frekvenci jejich hraní za určitý časový úsek.

*Tabulka č. 9: Preference typů hazardních her a jejich frekvence hraní u souboru rekreačních sportovců ($n_1$ = 40)*

| Typ hazardní hry | Vůbec | Alespoň jednou za 12 měsíců | Alespoň jednou za měsíc | Alespoň jednou za týden | Více než jednou týdně |
|---|---|---|---|---|---|
| Sportovní sázení v kamenné prodejně | 31 (77,5 %) | 7 (17,5 %) | - | 1 (2,5 %) | 1 (2,5 %) |
| Sportovní sázení ONLINE | 9 (22,5 %) | 8 (20 %) | 8 (20 %) | 4 (10 %) | 11 (27,5 %) |
| Jiné kurzovní sázení v kamenné prodejně | 36 (90 %) | 3 (7,5 %) | - | - | 1 (2,5 %) |
| Jiné kurzovní sázení ONLINE | 31 (77,5 %) | 5 (12,5 %) | 2 (5 %) | - | 2 (5 %) |
| Výherní automaty v kamenné prodejně | 35 (87,5 %) | 4 (10 %) | - | - | 1 (2,5 %) |
| Výherní automaty ONLINE | 32 (80 %) | 4 (10 %) | 2 (5 %) | 1 (2,5 %) | 1 (2,5 %) |
| Hra v kasinu v kamenné prodejně | 31 (77,5 %) | 7 (17,5 %) | 1 (2,5 %) | - | 1 (2,5 %) |
| Hra v kasinu ONLINE | 32 (80 %) | 7 (17,5 %) | - | - | 1 (2,5 %) |
| Loterie, sázení čísel, hra s losy v kamenné prodejně | 17 (42,5 %) | 15 (37,5 %) | 7 (17,5 %) | - | 1 (2,5 %) |
| Loterie, sázení čísel, hra s losy ONLINE | 31 (77,5 %) | 6 (15 %) | 1 (2,5 %) | 1 (2,5 %) | 1 (2,5 %) |
| Poker v kamenné prodejně | 36 (90 %) | 1 (2,5 %) | 2 (5 %) | - | 1 (2,5 %) |
| Poker ONLINE | 30 (75 %) | 8 (20 %) | 1 (2,5 %) | - | 1 (2,5 %) |
| Sázky na koňské dostihy v kamenné prodejně | 38 (95 %) | 1 (2,5 %) | - | - | 1 (2,5 %) |
| Sázky na koňské dostihy ONLINE | 36 (90 %) | 3 (7,5 %) | - | - | 1 (2,5 %) |

*Tabulka č. 10: Preference typů hazardních her a jejich frekvence hraní u souboru profesionálních sportovců ($n_2$ = 68)*

| Typ hazardní hry | Vůbec | Alespoň jednou za 12 měsíců | Alespoň jednou za měsíc | Alespoň jednou za týden | Více než jednou týdně |
|---|---|---|---|---|---|
| Sportovní sázení v kamenné prodejně | 54 (79,4 %) | 9 (13,2 %) | 4 (5,9 %) | 1 (1,5 %) | - |
| Sportovní sázení ONLINE | 11 (16,2 %) | 19 (27,9 %) | 21 (30,3 %) | 6 (8,8 %) | 11 (16,2 %) |
| Jiné kurzovní sázení v kamenné prodejně | 63 (92,7 %) | 5 (7,4 %) | - | - | - |
| Jiné kurzovní sázení ONLINE | 49 (72,1 %) | 14 (20,6 %) | 3 (4,4 %) | 1 (1,5 %) | 1 (1,5 %) |
| Výherní automaty v kamenné prodejně | 62 (91,2 %) | 5 (7,4 %) | 1 (1,5 %) | - | - |
| Výherní automaty ONLINE | 56 (82,4 %) | 11 (16,2 %) | 1 (1,5 %) | - | - |
| Hra v kasinu v kamenné prodejně | 56 (82,4 %) | 11 (16,2 %) | 1 (1,5 %) | - | - |
| Hra v kasinu ONLINE | 54 (79,4 %) | 13 (19,1 %) | 1 (1,5 %) | - | - |
| Loterie, sázení čísel, hra s losy v kamenné prodejně | 48 (70,6 %) | 16 (23,5 %) | 3 (4,4 %) | 1 (1,5 %) | - |
| Loterie, sázení čísel, hra s losy ONLINE | 51 (75 %) | 13 (19,1 %) | 3 (4,4 %) | 1 (1,5 %) | - |
| Poker v kamenné prodejně | 60 (88,2 %) | 8 (11,8 %) | - | - | - |
| Poker ONLINE | 55 (80,9 %) | 9 (13,2 %) | 4 (5,9 %) | - | - |
| Sázky na koňské dostihy v kamenné prodejně | 68 (100 %) | - | - | - | - |
| Sázky na koňské dostihy ONLINE | 64 (94,1 %) | 3 (4,41 %) | 1 (1,5 %) | - | - |

Následující zjištění se týkají **sportovních sázek** a **vlivu reklamy**, která sportovní sázení propaguje. V hráčském souboru ($n_0$ = 108) uvedlo 46 respondentů (43 %), že sází na sport, který sami vykonávají, dále 33 respondentů (33 %) sází na jiný sport, ve kterém se dobře orientují. Následně 10 respondentů (9 %) uvedlo, že sází na jakýkoliv sport bez ohledu na vlastní znalosti a 16 sportovců (15 %) na sport vůbec nesází.

Celkem 18 respondentů (17 %) ze souboru 108 sportovců uvedlo, že je sportovní reklama podnítila k sázení na sport. Zbylých 90 respondentů (83 %) se nedomnívá, že by je reklama na sportovní sázení motivovala k hráčství.

Jeden z podstatných úkolů bylo zjistit prevalenci **míry závažnosti hráčství.** Tu jsme mapovali pomocí škály PGSI. Na základě vypočítaných hrubých skórů u výběrového souboru ($n_0$ = 108), jsme následně mohli vytvořit kategorie dle rizik, přičemž bez rizikový hráči skórovali s hodnotou 0. Mírně rizikový hráči měli hodnoty v rozpětí 1-2 bodů. Střední riziko hráčství se pojilo s hodnotami 3-7 a vysoké riziko hráčství bylo spojeno s hodnotami od 8 bodů a více. V testu bylo možné získat body od 0 do 27. V našem souboru se ukázalo, že 6 % sportovců dosahovalo hodnot od 8 do 18 bodů. Toto bodové rozpětí souvisí s vysokým rizikem a informuje nás, že v našem souboru existuje 6 osob, které pravděpodobně inklinují k problémovému hráčství.

Bližší informace o míře závažnosti hráčství přináší tabulka č. 11.

*Tabulka č. 11: Míra závažnosti hráčství u souboru rekreačních a profesionálních sportovců ($n_0$ = 108)*

| Míra závažnosti hráčství | Absolutní četnost sportovců | Relativní četnost sportovců | Minimum | Maximum | Průměr | Směrodatná odchylka |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bez rizika | 41 | 38 % | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mírné riziko | 37 | 34 % | 1 | 2 | 1,2 | 0,43 |
| Střední riziko | 24 | 22 % | 3 | 7 | 4,2 | 1,13 |
| Vysoké riziko | 6 | 6 % | 8 | 18 | 12,5 | 3,78 |

## 6.1 Souhrnné vyjádření k platnosti hypotéz

V této kapitole si uvedeme způsoby, kterými jsme stanovené hypotézy ověřovali a zároveň se vyjádříme k jejich platnosti.

V našem výzkumu jsme definovali celkem 3 výzkumné cíle. O prvním cíli a jeho výsledcích jsme informovali v předchozí kapitole. Tato kapitola se bude zabývat dalšími 2 stanovenými cíli, a to konkrétně srovnávací studii v prvním případě a korelační studií v případě druhém.

Ve srovnávací studii bylo hlavním úmyslem porovnat soubor profesionálních a rekreačních sportovců v míře závažnosti hráčství, v míře impulzivity a ve frekvenci sportovního sázení. Pro tyto účely byly definovány následující 3 hypotézy:

$H_1$: **U profesionálních sportovců je vyšší míra závažnosti hráčství oproti rekreačním sportovcům.**

Pro ověřování této hypotézy jsme použili Mann-Whitney U-test. Míra závažnosti hráčství byla vypočítána na souboru sportovců ($n_0 = 108$) za pomocí škály PGSI, která nám poskytnula data v podobě hrubých skórů. Z výsledků vyplynulo, že skupina profesionálních sportovců ($n_2 = 68$) se statisticky významně neliší v závažnosti hráčství oproti rekreačním sportovcům ($n_1 = 40$). Z tohoto důvodu hypotézu $H_1$ **zamítáme**.

V tabulce č. 12 uvádíme výsledky z použitého testu.

*Tabulka č. 12: Výsledky ověřování hypotézy $H_1$ pomocí Mann-Whitney U-testu*

| **Součet pořadí ($n_1 = 40$)** | **Součet pořadí ($n_2 = 68$)** | **U** | **p-hodnota** | **AUC** |
|---|---|---|---|---|
| 2439,5 | 3446,5 | 1 100,5 | 0,099 | 0,40 |

U = hodnota testové statistiky; p-hodnota = hladina statistické významnosti; AUC = míra účinku

Pozn.: AUC (Area Under Curve) vyjadřuje míru účinku. Dostál (2018, s. 158) ji vysvětluje jako *„pravděpodobnost, že náhodně vybraný prvek ze skupiny Y má vyšší hodnotu než prvek ze skupiny X.“* To znamená, že pokud aplikujeme tuto formulaci na naše data, tak z hodnoty AUC vyplývá 40% pravděpodobnost, že náhodně vybraný respondent ze skupiny profesionálních sportovců, bude skórovat s vyššími hodnotami než náhodně vybraný respondent ze skupiny rekreačních sportovců.

$H_2$: **U profesionálních sportovců je vyšší míra impulzivity oproti rekreačním sportovcům.**

K analýze jsme použili celkové skóre z testu SUPPS-P od celkového výběrového souboru (n = 163). Pro ověření platnosti hypotézy jsme aplikovali parametrický test, a to konkrétně T-test pro dva nezávislé výběry. Výsledky testu ukázaly, že profesionální sportovci ($n_2$ = 98) se statisticky významně neliší v míře impulzivity oproti rekreačním sportovcům ($n_1$ = 65). V tomto případě hypotézu $H_2$ **zamítáme.**

V tabulce č. 13 uvádíme přehled hodnot vztahující se k testové statistice t (včetně počtu stupňů volnosti), p-hodnotě a míře účinku, která je vyjádřena pomocí Cohenova d.

*Tabulka č. 13: Výsledky ověřování hypotézy $H_2$ pomocí T-testu pro dva nezávislé výběry*

| **průměr ($n_1$ = 65)** | **průměr ($n_2$ = 98)** | **t (161)** | **p-hodnota** | **d** |
|---|---|---|---|---|
| 44,0 | 45,5 | -1,67 | 0,096 | 0,27 |

Stejným postupem jsme zkoumali rozdíly mezi oběma skupinami sportovců v rámci jednotlivých subškál SUPPS-P. Ačkoliv jsme tuto skutečnost nezahrnuli do původně stanovených hypotéz, domníváme se, že je vhodné prezentovat námi objevené výsledky. Profesionální sportovci vykazují signifikantně vyšší míru impulzivity v subškále vyhledávání senzace oproti rekreačním sportovců. V ostatních subškálách se statisticky významné rozdíly neobjevily. V tabulce č. 14 prezentujeme průměry rekreačních sportovců (n = 65) a profesionálních sportovců (n = 98), hodnoty k testové statistice t (počet stupňů volnosti) a k p-hodnotě včetně směrodatných odchylek obou souborů (= SD).

*Tabulka č. 14: Výsledné hodnoty subškál SUPPS-P dle T-testu pro dva nezávislé výběry*

| **Subškály SUPPS-P** | **průměr $n_1$ = 65** | **průměr $n_2$ = 98** | **t (161)** | **p** | **SD $n_1$ = 65** | **SD $n_2$ = 98** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Negativní urgence | 8,6 | 9,0 | -1,4 | 0,168 | 2,24 | 2,09 |
| Pozitivní urgence | 8,6 | 9,2 | -1,6 | 0,113 | 2,38 | 2,26 |
| Nedostatek plánování | 8,6 | 8,4 | 0,9 | 0,359 | 1,10 | 1,15 |
| Nedostatek vytrvalosti | 7,5 | 7,3 | 0,8 | 0,431 | 2,15 | 1,97 |
| Vyhledávání senzací | 10,7 | 11,6 | -2,4 | 0,016 | 2,29 | 2,17 |

$H_3$: **Profesionální sportovci vykazují vyšší míru zapojení do online sportovních sázek oproti rekreačním sportovcům.**

Výpočet jsme provedli na souboru ($n_0$ = 108). Frekvenci online sportovního sázení jsme mapovali v jedné námi vytvořené otázce. Respondenti mohli odpovídat na škále 1-5, kde *vůbec nesázím* = 1, *sázím alespoň jednou za rok* = 2, *sázím alespoň jednou za měsíc* = 3, *sázím alespoň jednou za týden* = 4, *sázím víc než jednou týdně* = 5. Podrobnější data k frekvenci hraní hazardních her prezentují tabulky č. 9 a č. 10 v předchozí kapitole.

K ověření hypotézy byl použit Mann-Whitney U-test. Z výsledků testu vyplynulo, že soubory profesionálních sportovců ($n_2$ = 68) a rekreačních sportovců ($n_1$ = 40) se mezi sebou statisticky významně neliší v míře zapojení do online sportovního sázení. Hypotézu $H_3$ **zamítáme.**

Hodnoty z Mann-Whitney U-testu prezentujeme v tabulce č. 15.

*Tabulka č. 15: Výsledky ověřování hypotézy $H_3$ pomocí Mann-Whitney U-testu*

| **Součet pořadí ($n_1$ = 40)** | **Součet pořadí ($n_2$ = 68)** | **U** | **p-hodnota** | **AUC** |
|---|---|---|---|---|
| 2261 | 3625 | 1 279 | 0,608 | 0,47 |

U = hodnota testové statistiky; p-hodnota = hladina statistické významnosti; AUC = míra účinku

V následujících odstavcích se zaměřujeme na ověřování hypotéz, které se týkají třetího cíle, a to korelační studie. Naší snahou bylo zjistit, jestli existuje vztah mezi dvěma zkoumanými proměnnými, v našem případě se jednalo zejména o mapování vztahu mezi mírou závažnosti hráčství dle PGSI a celkovou impulzivitou dle SUPPS-P, dále jestli existuje korelace mezi mírou závažnosti hráčství a škálami pozitivní urgence, negativní urgence a vyhledávání senzace v rámci testu SUPPS-P a v neposlední řadě, jestli objevíme souvislost mezi mírou frekvence online sportovního sázení a mírou závažnosti hráčství.

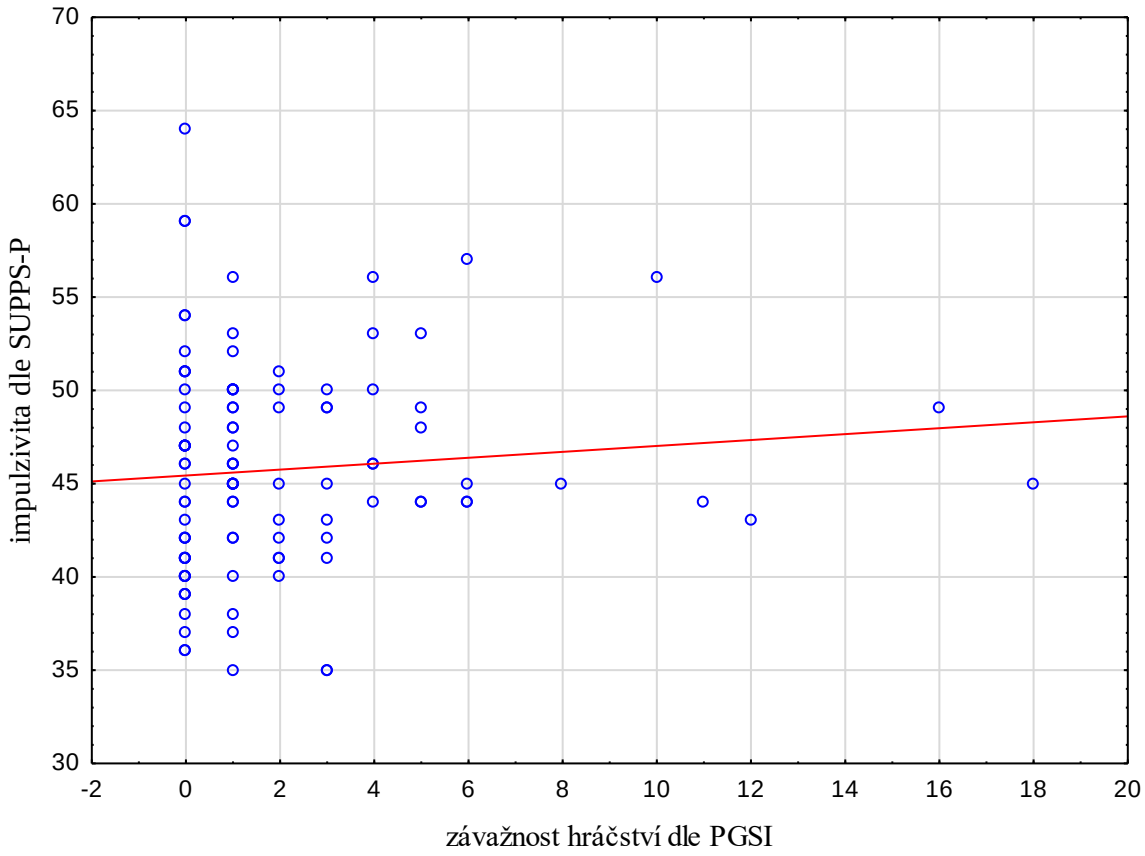
Pro účely korelační studie byly stanoveny následující hypotézy:

$H_4$: **Existuje pozitivní korelace mezi závažností hráčství a impulzivitou v celkovém souboru.**

Pro testování této hypotézy jsme aplikovali neparametrický Spearmanův korelační koeficient. Použili jsme celkové hrubé skóre získané z PGSI a celkové skóre z SUPPS-P u výběrového souboru ($n_0$ = 108). Dle výsledku testu, mezi zkoumanými proměnnými není

statisticky významný vztah, proto hypotézu $H_4$ **zamítáme.** Graf č. 2 prezentuje grafické znázornění výsledků.

*Graf č. 2: Znázornění vztahu mezi mírou závažnosti hráčství dle PGSI a mírou impulzivity dle SUPPS-P*




V tabulce č. 16 dále uvádíme hodnotu korelačního koeficientu $r_s$, hodnotu testové statistiky t včetně stupňů volnosti a p-hodnotu.

*Tabulka č. 16: Výsledky ověřování hypotézy $H_4$ pomocí Spearmanova korelačního koeficientu*

| **$r_s$ ($N_0$ = 108)** | **t(106)** | **p-hodnota** |
|---|---|---|
| 0,12 | 1,20 | 0,234 |

$H_5$: **Existuje pozitivní korelace mezi mírou závažnosti hráčství dle PGSI a škálou pozitivní urgence SUPPS-P u souboru sportovců.**

Pro ověření této hypotézy byl zvolen Spearmanův korelační koeficient, který zpracoval skóre ze škály pozitivní urgence a celkové skóre PGSI. Výsledky prezentují, že mezi mírou závažnosti hráčství a škálou pozitivní urgence neexistuje statisticky významná korelace. Hypotézu $H_5$ z tohoto důvodu **zamítáme.**

Tabulka č. 17 poskytuje informace o hodnotě korelačního koeficientu $r_s$, hodnotě testové statistiky t (počet stupňů volnosti) a p-hodnotě.

*Tabulka č. 17: Výsledky ověřování hypotézy $H_5$ pomocí Spearmanova korelačního koeficientu*

| $r_s$ ($n_0$ = 108) | t(106) | p-hodnota |
|---|---|---|
| 0,06 | 0,60 | 0,55 |

$H_6$: **Existuje pozitivní korelace mezi mírou závažnosti hráčství dle PGSI a škálou negativní urgence SUPPS-P u souboru sportovců.**

I v tomto případě byl opakovaně použit Spearmanův korelační koeficient. K ověření hypotézy byly použity hrubé skóre z PGSI a skóre ze škály negativní urgence u výběrového souboru ($n_0$ = 108). Výpočty ukázaly, že mezi zkoumanou škálou negativní urgence a mírou závažnosti hráčství není statisticky významný vztah. Hypotézu $H_6$ i v tomto případě **zamítáme**.

Výsledné hodnoty týkající se korelačního koeficientu $r_s$, testové statistiky t včetně počtu stupňů volnosti a p-hodnoty prezentuje tabulka č. 18.

*Tabulka č. 18: Výsledky ověřování hypotézy $H_6$ pomocí Spearmanova korelačního koeficientu*

| $r_s$ ($n_0$ = 108) | t(106) | p-hodnota |
|---|---|---|
| -0,02 | -0,25 | 0,80 |

$H_7$: **Existuje pozitivní korelace mezi mírou závažnosti hráčství dle PGSI a škálou vyhledávání senzace SUPPS-P u souboru sportovců.**

Při ověřování této hypotézy byl také použit Spearmanův korelační koeficient. Výpočet byl realizovat ze skóre škály vyhledávání senzace a ze škály PGSI. Výsledky prezentují, že mezi mírou závažnosti hazardu a škálou vyhledávání senzace se neobjevil statisticky významný vztah. Z tohoto důvodu hypotézu $H_7$ **zamítáme**.

V tabulce č. 19 uvádíme potřebné informace o hodnotě korelačního koeficientu $r_s$, testové statistiky t (počet stupňů volnosti) a p-hodnotě.

*Tabulka č. 19: Výsledky ověřování hypotézy $H_7$ pomocí Spearmanova korelačního koeficientu*

| $r_s$ ($n_0$ = 108) | t(106) | p-hodnota |
|---|---|---|
| 0,16 | 1,67 | 0,10 |

$H_8$: **Existuje pozitivní korelace mezi frekvencí online sportovního sázení a závažností hráčství v celkovém souboru.**

I v tomto případě jsme opět použili Spearmanův korelační koeficient. Skóre frekvence online sportovního sázení jsme porovnávali se skóre závažnosti hráčství dle PGSI na výběrovém souboru ($n_0$ = 108). Proces získávání dat k frekvenci online sportovního sázení popisujeme u hypotézy $H_3$. Mezi zkoumanými jevy se nachází slabá pozitivní korelace na hladině statistické významnosti $p < 0,05$. Poslední hypotézu $H_8$ **přijímáme.**

Tabulka č. 20 prezentuje hodnotu korelačního koeficientu $r_s$, testové statistiky t (počet stupňů volnosti) a p-hodnotu.

*Tabulka č. 20: Výsledky ověřování hypotézy $H_8$ pomocí Spearmanova korelačního koeficientu*

| $r_s$ ($n_0$ = 108) | t(106) | p-hodnota |
|---|---|---|
| 0,28 | 2,97 | 0,004 |

Na základě výše uvedených výsledků jsme zamítli prvních 7 hypotéz a poslední osmou hypotézu jsme přijali. Výsledky našeho výzkumu naznačují, že vyšší míra závažnosti hráčství u sportovců signifikantně nesouvisí s vyšší mírou impulzivity. Toto samé i platí pro zkoumané subškály pozitivní urgence, negativní urgence a vyhledávání senzace, u kterých jsme původně předpokládali, že budou korelovat s mírou závažnosti hráčství. Tento předpoklad se nám nepodařilo objevit.

Nelze ani předpokládat, že v našem případě existují výrazné rozdíly v souborech rekreačních a profesionálních sportovců v rámci naměřené celkové míry impulzivity a míry závažnosti hráčství. Statisticky významný rozdíl jsme detekovali pouze v případě subškály vyhledávání senzace u impulzivity, kde profesionální sportovci skórovali výše oproti rekreačním sportovcům. Statisticky významně se oba soubory sportovců nelišili ani v míře zapojení do online sportovního sázení.

Podařilo se nám objevit, že existuje slabá pozitivní korelace mezi frekvencí online sportovního sázení a mírou závažnosti hráčství. Také zaznamenáváme, že v našem souboru se vyskytují jedinci, kteří pravděpodobně mohou mít problémy s problémovým hráčství. V neposlední řadě jsme zjistili, že nejpreferovanějším typem hazardních her mezi sportovci jsou online sportovní sázky, přičemž značná část jedinců sází na sport, který sama vykonává.

# 7 DISKUZE

V této kapitole se kriticky zamyslíme nad výsledky našeho výzkumu a porovnáme je s dosavadními objevy různých studií, které jsme si v této práci uvedli. Dále zhodnotíme limity a přínosy této práce a zároveň si uvedeme možné návrhy pro budoucí výzkumy, které by mohly prohloubit poznatky v této oblasti.

První cíl výzkumu se týkal mapování hráčského chování a postojů k hazardním hrám na souboru sportovců kolektivních sportů. Původní soubor čítal 163 osob, avšak po zodpovězení otázky na hráčskou zkušenost za posledních 12 měsíců, pokračovalo v dotazování již jen 108 sportovců, tedy 66 % z celkového počtu.

Ve studii Grall-Bronnec a spol. (2016) bylo zjištěno, že z 1 236 vrcholových kolektivních sportovců přišlo do kontaktu s hazardní hrou alespoň jednou za život 71,5 % jedinců a celkem 56,6 % sportovců událo, že si zahrálo nějakou hazardní hru za posledních 12 měsíců. V našem souboru evidujeme 72 % (117 osob), který mělo nějakou zkušenost s hazardem za život, což je srovnatelné číslo s uvedenou studií. Nicméně zaznamenáváme oproti prezentované studii větší četnost hráčství za posledních 12 měsíců. V našem výzkumu tuto zkušenost udává celkem 66 % (108 osob). Tato četnost překračuje i obecnou prevalenci hraní hazardních her za posledních 12 měsíců u běžné populace, kterou mapoval Národní výzkum z roku 2020. Ten zjistil, že zkušenost s hazardem za posledních 12 měsíců má okolo 30-50 % dospělých (Mravčík et al., 2021).

Vzestupný trend hazardních her sebou může přinést i značná rizika. Pro mapování závažnosti hazardního hráčství u našeho souboru jsme použili škálu PGSI. V souboru 108 sportovců jsme zjistili, že 6 % z nich vykazuje pravděpodobně problémové hráčství. Dle Národního výzkumu evidujeme v běžné populaci 4,5 % problémových hráčů. Tato prevalence byla taktéž zjišťována dle škály PGSI (Mravčík et al., 2021). Výsledky našeho výzkumu naznačují, že sportovci vykazují mírně zvýšenou prevalenci problémového hráčství ve srovnání s normální populací. Na druhou stranu je nutné zmínit, že jsme nezaznamenali studii, která by mapovala prevalenci sportovců v běžné populaci, proto je výsledné porovnání nutné brát s opatrností a nelze ho prezentovat jako faktické. Obdobné studie například Huanga a spol. (2007) či Håkanssona a spol. (2018) objevili také zvýšenou prevalenci problémového hráčství u souboru sportovců. Nicméně jejich studie obsahovaly

početnější výběrový soubor a byly složené ze studentů sportovců a nesportovců. Dále mapovaly rozdíly mezi pohlavím, zatímco my jsme se zabývali pouze mužským pohlavím a zároveň náš soubor nebyl složen pouze ze studentů.

Při analýze vnímání rizika hazardních her uvedlo celkem 95 % rekreačních sportovců a 91 % profesionálních sportovců, že nejrizikovějším typem hazardních her jsou výherní automaty. Abbott et al. (2018) uvádí, že výherní automaty jsou pro svoje strukturální vlastnosti považovány za nejrizikovější typ hazardní hry, protože hrající se rychle dozvídá výsledek, a toho může podnítit k dalšímu hraní. Griffiths (2016) také upozorňuje, že výherní automaty vykazují vysokou frekvenci události, která může vést k rozvoji závislosti. Zároveň se zde uplatňuje fenomén near miss, který má tendenci posilovat hráčovo chování, protože v něm mylně vytváří dojem, že málem vyhrál (Pisklak, Yong & Spetch, 2019). Lze konstatovat, že v našem souboru si sportovci uvědomují možné negativní dopady nezodpovědného hraní na výherních automatech. Frekvence hraní této formy hazardu je také nízká. Celkem 87,5 % rekreačních sportovců a 91 % profesionálních sportovců uvedlo, že nikdy nehráli výherní automaty (land-based).

Náš největší zájem se ale týkal sportovního sázení. Domnívali jsme se, že sportovci budou preferovat sportovní sázení, protože se v dané oblasti vyznají a budou chtít zúročit své poznatky. Tento předpoklad se v našem výzkum podařilo objevit. Nejvíce preferovaným typem hazardní hry u sportovců je online sportovní sázení. Celkem 16 % profesionálních sportovců sází více než jednou týdně, u rekreačních sportovců to bylo dokonce 27,5 %. Výzkum Engwalla, Huntera a Steinberga (2004) odhalil, že sportovci preferují sportovní sázení oproti jiným typům hazardních her. V jejich výzkumu dále byla vysoká obliba v hraní karet a loterií. V našem souboru se tato preference tolik nevyskytovala, pouze 4,4 % profesionálních sportovců uvedlo, že si jednou za měsíc vsadí v loterii (land-based). Naopak u rekreačních sportovců byla preference loterií vyšší. Celkem 17,5 % z nich uvedlo, že si jednou za měsíc zahraje tento typ hry. Na vzestupný trend sportovního sázení zejména u mužů sportovců upozorňuje i výzkum Huanga a spol. (2007), který odhalil, že v celkovém souboru (n = 17 076) si během roku vsadilo 35 % sportovců-studentů na nějakou sportovní událost, zatímco u studentek-sportovkyň to bylo jen 10 %. Zmíněná studie srovnávala rozdíly mezi pohlavím, zatímco my jsme pracovali pouze s muži. Pro budoucí výzkum by bylo vhodné zmapovat i ženy sportovkyně a pokusit se provést srovnávací studii, která by mohla poodhalit rozdíly mezi oběma soubory.

Zajímavá zjištění se dále týkala sportovního sázení na vlastní sport, který respondent sám vykonává. Celkem 43 % osob ze 108 nám uvedlo, že sází na sport, který samy hrají a 33 % respondentů uvedlo, že sází sice na jiný typ sportu, ale v dané oblasti se dobře orientují. Grall-Bronnec a spol. (2016) uvedli ve své rozsáhlé studii (n = 1 236), že 37 % vrcholových sportovců si vsadilo na svůj vlastní sport. Upozorňují, že tato skutečnost je v některých státech zakázána. Dále zjistili, že 4 % sportovců si vsadilo na vlastní tým. Toto je ovšem zakázáno všude. Tuto konkrétní proměnnou jsme v našem výzkumu dopodrobna nezjišťovali. Domníváme se, že by to mohl být zajímavý námět pro další bádání, nicméně v našem souboru vzhledem k jeho velikosti, bychom zřejmě tak či tak nezjistili nijak podstatná fakta. Jediné, čím jsme se nesešli byla forma sportovního sázení. V našem případě dominovala online forma, zatímco ve výše zmíněné zahraniční studii to byla offline varianta. Tuto rozdílnost si vysvětlujeme vzestupnou tendencí preferovat online systém sportovního sázení, který je rychlý a dostupný. McCormack a Griffitths (2012) prezentují, že celosvětový nárůst online hazardních her je zapříčiněn právě snadnou přístupností a anonymitou. Zároveň varují, že tyto faktory mohou vést k větším problémům s hazardem.

Možné vysvětlení, proč sportovci sázejí na svůj sport, přináší Håkansson a spol. (2018). Autoři se domnívají, že soutěžní myšlení, které se u sportovců vyskytuje, může motivovat jedince k hazardnímu hráčství. Derevensky, McDuff, Reardon, Hainline, Hitchcock a Richard (2019) upozorňují, že sportovci mají značné znalosti o daném sportu, mohou mít povědomí o různých úrazech, popřípadě o jiných jevech, které mohou poskytnout cenné informace pro sportovní sázení a zvýšit tak možnost výhry. V našem výzkumu jsme pouze mapovali, jestli sportovci upřednostňují sportovní sázení (popř. online/offline formu) a jestli sází na vlastní sport či na jiný sport, o kterém mají dobré znalosti, ale na další důvody, proč tak činí, jsme se již neptali. Tato skutečnost vnáší určité otázky a vzhledem k našim zjištění můžeme o možných motivech sportovců pouze spekulovat.

Se sportovním sázením souvisí sportovní reklama. V našem výzkumu nám uvedlo celkem 17 % respondentů, že je reklama na sportovní sázení motivovala si vsadit. Zbylých 83 % jedinců tento fakt odmítá. Na tyto výsledky se musíme dívat s opatrností. Reklamy nás mohou ovlivňovat, i když si to přímo nepřipouštíme. Na to, že reklamy ovlivňují naše jednání a emoce, upozorňují Lamont, Hing a Vitartas (2015) ve své studii. Deverensky, Sklar, Gupta a Messerlianová (2010) zjistili v rámci šetření, že reklamy na hazardní hry ve většině mladých respondentů vzbuzují tendenci si jít vsadit, i když tak sami v konečném důsledku neučiní. Hunt (2017) uvádí, že reklamy na hazard hlavně ovlivňují touhu si vsadit

u jedinců, kteří již s hazardem problémy mají a fungují jako udržovací faktor. Je vhodné také dodat, že zaznamenáváme určitou normalizaci reklam na sportovní sázení, a to i z toho důvodu, že na propagaci provozovatelů hazardních her, například na dresech sportovců či webových stránkách sportovních klubů, se nevztahuje žádná regulace (Mravčík et al., 2021).

Dovádí nás to k zamyšlení, v jaké míře si zkoumaní sportovci uvědomují možný vliv této propagace, když se její prezentace stává tak normalizovanou v oblasti sportu. Pro případnou další realizaci obdobného výzkumu by bylo vhodné zmapovat kromě vlivu sportovní reklamy, motivace ke sportovnímu sázení i vliv spoluhráčů. Debaty mezi zápasy v šatně sportovců mohou snadnou sklouznout k otázkám hráčství a sázení. Pro účely takového bádání se nabízí smíšený výzkumný záměr, který by svými kvalitativními daty mohl podstatně přispět k různým zjištěním.

Druhý cíl tohoto výzkumu spočíval v provedení srovnávací studie, kde jsme mapovali míru závažnosti hráčství, míru impulzivity a míru zapojení do online sportovního sázení mezi soubory rekreačních a profesionálních sportovců.

První hypotéza se zaměřovala na srovnávání závažnosti hráčství mezi soubory. Předpokládali jsme, že profesionální sportovci budou vykazovat vyšší míru závažnosti hráčství na škála PGSI oproti rekreačním sportovcům. Výsledky ukázaly, že zde neexistuje signifikantní rozdíl mezi oběma skupinami, a proto jsme první hypotézu zamítnuli. Výzkum Huanga et al. (2007) ovšem naznačuje, že mezi sportovci je vyšší míra závažnosti hráčství oproti nesportovcům. Avšak my zde pracujeme se soubory sportovců, kteří se liší ve sportovní úrovni a vykonávaném kolektivním sportu. Lze předpokládat, že zapálení do hazardních her je na straně rekreačních a profesionálních sportovců obdobné. Navíc výše jsme poznamenali, že v našem souboru (n = 108) se nachází 6 % jedinců, kteří dle škály PGSI vykazují vysoké riziko, že se pravděpodobně potýkají s problémovým hráčství. Lze polemizovat, jestli jsou sportovci opravdu rizikovou skupinou bez ohledu na to, zdali provozují sport na rekreačních či profesionální úrovni. Je velmi pravděpodobné, že lepší rozdíly bychom zaznamenali, kdybychom námi zkoumanou skupinu porovnávali se skupinou nesportovců. Avšak při definici, kdo je a není sportovec, se pojí jisté úskalí. Domníváme se, že mezi rekreačním sportovcem a nesportovcem může být značně tenká hranice. Při vymezení zkoumaného souboru by bylo nutné vymezit přesná kritéria tak, aby došlo k dobré diferenciace, což se ale na první pohled nejeví jako snadný úkol.

Druhá hypotéza se týkala zjišťování celkové míry impulzivity pomocí SUPPS-P na celkovém souboru (n = 163). Předpokládali jsme, že profesionální sportovci budou vykazovat vyšší míru impulzivity oproti rekreačním sportovcům. Výsledky naznačují, že opět mezi oběma soubory není statisticky významný rozdíl, a z toho důvodu jsme museli druhou hypotézu zamítnout. Zvýšená míra impulzivity u sportovců byla objevena například ve studii Siekanské a Wojtowicz (2020). Hickmann (2004) také narazila na vyšší impulzivitu u sportovců vůči nesportovců. Dodala, že funkční impulzivita byla spojena s lepším sportovním výkonem. Opět zde narážíme na úskalí. Výše uvedené dvě studie pracovali s kontrolní skupinou nesportovců, zatímco v našem výzkumu tato skupina nebyla zahrnutá a nebyl to ani původní záměr. Nyní ovšem vnímáme, že zahrnutí kontrolní skupiny nesportovců do analýzy by bylo mnohem přínosnější.

Ačkoliv jsme při analýze celkové míry impulzivity nenarazili na odlišnost mezi oběma soubory, při rozboru jednotlivých subškál v rámci SUPPS-P jsme našli signifikantní rozdíl u subškály vyhledávání senzace. Zde na hladině statistické významnosti $p < 0,05$ se ukázali profesionální sportovci impulzivnější oproti rekreačním sportovcům. V ostatních subškálách jsme již signifikantní rozdíly nezaznamenali.

Třetí hypotéza pojednávala o rozdílech zapojení do online sportovního sázení mezi profesionálními a rekreačními sportovci. Ačkoliv deskriptivní statistika odhalila, že online sportovní sázení je nejpreferovanějším typem hazardní hry v našem celkovém souboru (n = 108), což koresponduje i se zjištěním Grall-Bronnec a spol. (2016), porovnání obou souborů nepřineslo signifikantní rozdíly, a proto jsme třetí hypotézu zamítli. Jeví se, že obě skupiny jsou podobně zainteresované do tohoto typu hráčství.

Studie Marcinkevicse (2020) odhalila, že studenti-sportovci mají vyšší míru impulzivity, která souvisela i s větší touhou hazardovat. Ve studii se ukázalo, že impulzivita dokáže predikovat míru závažnosti hráčství u sportovců. Tuto skutečnost jsme se snažili ověřit v rámci třetího cíle, a to korelační studie. Čtvrtá hypotéza se týkala zjišťování korelace mezi mírou závažností hráčství a celkovou mírou impulzivity v souboru (n = 108). Výsledky ukázaly, že v našem souboru neexistuje pozitivní korelace na hladině statistické významnosti mezi zmíněnými proměnnými, a proto jsme čtvrtou hypotézu zamítli. Je pravděpodobné, že bychom došli k jiným výsledkům, pokud bychom tuto skutečnost testovali na souboru sportovců a nesportovců podobně jako výše zmiňovaná studie.

Blain, Gill a Teese (2015) objevili, že subškály pozitivní urgence, negativní urgence a vyhledávání senzací pozitivně koreluje s mírou závažnosti hráčství. Subškály nedostatek vytrvalosti a nedostatek plánování se sledovaným fenoménem nesouvisely. Autoři tvrdí, že zvýšené skóry v subškálách pozitivní a negativní urgence mohou sloužit jako prediktory problémového hráčství. Korelaci mezi mírou závažnosti hráčství a škálou pozitivní a negativní urgence potvrdila i studie Michalczuka, Bowden-Jonese, Verdejo-Garcia a Clarka (2011). I my jsme se těmito souvislostmi zabývali. Pátá hypotéza se týkala ověřování korelace mezi závažnosti hráčství a subškálou pozitivní urgence. V našem souboru se neukázala statisticky významná souvislost mezi oběma proměnnými. Z tohoto důvodu jsme pátou hypotézu zamítli. To samé jsme provedli i se šestou hypotézou, která ověřovala korelace mezi mírou závažnosti hráčství a negativní urgencí, a se sedmou hypotézou, která ověřovala existenci vztahu mezi mírou závažnosti hráčství a vyhledávání senzace. Ani v jednom případě nedošlo k přijetí hypotézy. Naše výsledky nekorespondují s výsledky výše uvedených studií. Pro nás samotné jsou tyto zjištění překvapující a domníváme se, že je nutné v této oblasti provést ještě další výzkumná šetření.

V neposlední řádě jsme u osmé hypotézy ověřovali existenci korelace mezi frekvencí online sportovního sázení a míry závažnosti hráčství. Jenom u této hypotézy jsme došli k pozitivnímu výsledku. Frekvence online sportovního sázení pozitivně mírně koreluje s mírou závažností hráčství. Naše zjištění se ztotožňují s obdobnými objevy studie Flacka a Buckbyho (2018). Autoři ve své studii také objevili, že vzrušení a frekvence hazardního hraní souvisí s mírou problémového hráčstvím. Nezjistili ale, že by vzrušení ze hry souviselo s mírou závažnosti hráčství a impulzivitou. Je patřičné dodat, že my jsme ověřovali vliv konkrétní formy hazardní hry, a to sportovní sázení. Pokud bychom se globálně zaměřili na frekvenci hraní hazardních her v našem souboru, mohli bychom dojít k jiným závěrům.

Grall-Bronnec a spol. (2016) také objevili ve svém šetření souvislost mezi mírou závažností hráčství a sportovním sázením. Autoři upozorňují, že online sportovní sázení na vlastní sport a na vlastní tým v kombinaci s pravidelností hráčství může predikovat rozvoj problémového hráčství. Navíc dodávají, že toto riziko se násobí, pokud jedinec vykazuje vysoké skóre na subškálách urgence.

## 7.1 Limity a přínosy práce

V této kapitole si vymezíme slabiny výzkumu a zároveň zmíníme i přínosy, které tato práce přináší.

Za určitý limit této práce lze považovat malý rozsah výběrového souboru (n = 163). Tento soubor se ještě zúžil (n = 108), protože někteří respondenti uvedli, že nemají zkušenost s hazardní hrou za posledních 12 měsíců. Výsledný počet osob podílející se na výzkumu považujeme za malý, ačkoliv je nutno dodat, že jsme zkoumali specifickou skupinu respondentů. Snažili jsme se oslovit velké množství sportovních klubů, ale bohužel jsme se z jejich strany setkali s malou ochotou. Vzhledem k malé návratnosti dotazníku jsme se rozhodli využít nepravděpodobnostní metody výběru, které ale snižují reprezentativnost výsledků výběrového souboru. Z těchto důvodu nelze námi objevené výsledky generalizovat.

Určitým úskalím může být i forma, kterou probíhal sběr dat. Online prostředí umožňuje snadnou dostupnost k dotazníku a zaručuje anonymitu, ale také sebou přináší rizika ve formě zkreslených odpovědí a znemožňuje položit respondentům doplňující otázky, které by osvětlili sledovaný fenomén.

Podstatné limity taky vyplývají ze škál, které jsme použili v naší dotazníkové baterii. Krátká varianta UPPS-P sice má dobré psychometrické vlastnosti a ukazuje se jako všestranně vhodný nástroj pro měření impulzivity, na druhou stranu nebyla v českých kruzích dostatečně probádaná její krátká forma a s tím se pojí i chybějící normy na české populaci. Tím, že chybí normy, jsme se ochudili o lepší zmapování míry impulzivity u našeho souboru ve srovnání s běžnou populací.

Co se týká škály PGSI, jedná se o jednoduchý screening založený na 9 položkách. Je vhodný k použití na neklinické populaci k detekování problémů s hazardem, ale samo o sobě jim diagnostikovat patologické hráčství nemůžeme. Opět zde neevidujeme normy, ačkoliv srovnání s běžnou populací bylo umožněno dle výsledků Národního výzkumu (Mravčík et al., 2021). Nicméně zmapování prevalence sportovců v populaci chybí a na základě této skutečnosti je porovnávání míry závažnosti hráčství komplikované. Existuje otázka, kolik procent osob, které můžeme definovat jako sportovce, tvořilo nám zmíněný Národní výzkum. Z tohoto důvodu je nutné naše porovnání s obecnou populací brát rezervovaně.

Dalším úskalím je určitá omezenost výzkumu. Během analýzy se objevily určité otázky, nad kterými se zamýšlíme v předchozí kapitole. Jmenovat můžeme například

motivaci ke sportovního sázení. Ve výzkumu jsme mapovali, zdali sportovci provozují sportovní sázení a jaký sport při svém sázení preferují, ale již jsme se neptali, proč to tak činí. O možných motivech můžeme jen spekulovat. Na druhou stranu tato skutečnost otevírá další možnosti k realizování obdobného výzkumu do budoucna.

Pro budoucí výzkum v této oblasti by bylo vhodné použít smíšený výzkumný design, který by poskytnul kromě kvantitativních dat i hlubší kvalitativní informace o postojích sportovců k hazardním hrám. Zároveň by bylo přínosné výzkum rozšířit o další diagnostické metody, které by měly vytvořené normy pro populační srovnávání. Zajímavé by bylo také začlenit faktory, které bývají uváděny jako časté komorbidity u problémového hráčství jako například alkohol či užívání návykových látek. V námi realizovaném výzkumu jsme potencionální komorbidity nezjišťovali, nicméně například ve výzkumu Huanga et al. (2007) bylo objeveno, že sportovci kromě vyšší míry závažnosti hráčství vykazují i nadužívání alkoholu, který posiluje rizikové chování, a proto se domníváme, že rozšíření výzkumu o tyto proměnné by bylo žádoucí.

Ukazuje se, že podstatným faktorem pro příští realizaci obdobného výzkumu, je zařazení kontrolní skupiny nesportovců. Tato skupina by umožňovala identifikovat nuance mezi rekreačními a profesionálními sportovci. Je ale nezbytné se zamyslet nad definicí, kdo nesportovec je a jak se odlišuje od rekreačního sportovce, protože se domníváme, že mezi oběma skupinami je nejasná hranice. Možným východiskem by byla realizace výzkumu na vysokoškolských studentech sportovních oborů a na studentech, kteří studují jiné obory. I tato možnost ale přináší nelehký úkol v definování kritérií výběrového souboru. Dále se nabízí rozšířit soubor o ženské pohlaví, protože i v této oblasti chybí podstatná data.

Věříme, že rozšíření výzkumu o tyto faktory by mohlo poskytnout komplexnější zjištění, která by pomohla objasnit, jestli jsou sportovci opravdu rizikovou skupinou, která je ohrožena vyšší mírou závažnosti hráčství.

Za podstatný přínos této práce považujeme poskytnutí informací k prevalenci hazardního hráčství u sportovců včetně vymezení postojů a hráčského chování. Domníváme se, že zmapovaná témata, které popisujeme v této práci, přináší vhodný základ pro realizaci většího obdobného výzkumu.

# 8 ZÁVĚRY

Na základě analýzy dat uvádíme v následujících bodech přehled výsledků výzkumu:

- Soubor čítal celkem 163 sportovců, jejichž věk se pohyboval v rozpětí 18–60 let. Největší procentuální zastoupení byli sportovci ve věku 20 a 21 let.
- V souboru se nacházelo 45 % poloprofesionálních sportovců, 40 % rekreačních sportovců a 15 % profesionálních sportovců.
- Víc jak polovina (58 %) sportovců měla nejvyšší dosažené vzdělání střední s maturitou, po nich následovalo 28 % jedinců, kteří měli vysokoškolské vzdělání.
- Polovina sportovců uvedla, že je svobodná a 40 % jedinců se nacházelo ve vztahu.
- Celkem 43 % respondentů bylo zaměstnáno a 33 % uvedlo, že momentálně studuje.
- Z kolektivních sportů byl nejpočetněji zastoupen fotbal (47 %), poté následoval florbal (14 %).
- Nejčastější uváděnou frekvencí sportování za týden bylo rozmezí mezi 5 až 10 hodinami. Tuto hodnotu přiznalo 39 % jedinců.
- Z celkového souboru 163 sportovců uvedlo 72 % z nich, že hrálo někdy v životě nějakou formu hazardní hry a 66 % mělo zkušenost s hazardem za posledních 12 měsíců.
- V obou souborech rekreačních a profesionálních sportovců se nacházela osoba, která si během jednoho dne vsadila více než 100 000 Kč.
- Jak soubor rekreačních, tak i soubor profesionálních sportovců, považovalo hraní na výherních automatech za nejrizikovější typ hazardních her. Poté oba soubory považovaly hry v kasinu jako druhou nejrizikovější formu hazardu.
- V souboru ($n_0 = 108$) nejvíce dominovalo online sportovní sázení, konkrétně 27,5 % rekreačních sportovců uvedlo, že sází na sport více než jednou týdně, u profesionálních sportovců to bylo 16,2 %. Dále 43 % respondentů uvedlo, že sází na sport, který sami vykonávají a 33 % respondentů sází na jiný sport, o kterém ale mají značné znalosti.

- Celkem 17 % sportovců uvádí, že je reklama na sportovní sázení podnítila, aby si vsadilo, ale 83 % oslovených tuto tezi negovalo.
- V souboru ($n_0$ = 108) se nacházelo 38 % sportovců bez rizik spojené s hráčstvím, dále 34 % je v mírném riziku závažnosti hráčství. Nicméně analýza ukázala, že 22 % sportovců vykazuje střední riziko hráčství a 6 % sportovců se potýká pravděpodobně s problémovým hráčstvím.
- Profesionální sportovci nevykazují signifikantní vyšší míru závažnosti hráčství oproti rekreačním sportovců.
- Analýza neukázala statisticky významné rozdíly ve zvýšené celkové míře impulzivity u profesionálních sportovců oproti rekreačním. Objevený rozdíl na hladině statistické významnosti byl objeven pouze v rámci subškály vyhledávaní senzace, kde profesionální sportovci vykazovali vyšší míru impulzivity oproti rekreačním sportovcům v rámci této subškály.
- Neexistuje statisticky významný rozdíl zapojení do online sportovních sázek mezi profesionálními a rekreačními sportovci.
- Nebyly zjištěny korelace na hladině statistické významnosti $p < 0,05$ mezi mírou závažnosti hráčství a celkovou impulzivitou.
- Nebyla nalezena ani jedna korelace na hladině statistické významnosti $p < 0,05$ mezi subškálami pozitivní urgence, negativní urgence, vyhledávání senzace v rámci SUPPS-P a mírou závažnosti hráčství dle PGSI u souboru ($n_0$ = 108).
- Mezi frekvencí online sportovního sázení a závažnosti hráčství u celkového souboru ($n_0$ = 108) existuje slabá pozitivní korelace.

# 9 SOUHRN

Hazardní hra je dle Ministerstva vnitra České republiky (2017) označována jako sázka či los, do kterých jedinec vloží určitou částku a návratnost této částky je v rukou náhody. Hazardní hry mají vlastnost přitahovat pozornost a odpojovat člověka od reálného života (Frouzová, 2008). Ztráta pojmu o čase a odpojení od reality může vést k značným finančním ztrátám a narušení sebekontroly (Prunner, 2008). Většina jedinců provozující hazard netrpí problémy, protože mají během hry kontrolu nad penězi a časem, a zároveň hru vnímají jako formu rekreace (Hartney, 2020). Existují, ale i skupiny osob, které problémy s hazardem mají (Potenza, 2008). Ti, co skutečně vykazují závislost na hazardu, označujeme jako patologické hráče. Jedná se o nejničivější formu hazardu, ve které jedinec ztratil zcela sebekontrolu a opakované hraní hazardu mu způsobilo kompletní destabilizaci psychiky, sociální i somatické roviny (Hartney, 2020). Diagnostická kritéria pro stanovení diagnózy patologického hráčství nalezneme v Diagnostickém a statistické manuálu duševních poruch a v Mezinárodní klasifikaci nemocí.

Dle průzkumů, do kategorie problémové hráčství spadá 5,5 % osob v populaci a celkem u 1 % až 2 % je stanoveno patologické hráčství (Black & Shaw, 2008). Průběh hráčské kariéry lze popsat 3 fázemi. Jedná se o fáze výher, fáze proher a fáze zoufalství, ve které evidujeme vysoké riziko sebevraždy z důvodů velkých dluhů, konfliktů s rodinou, narušení pracovní schopnosti, psychických problémů, trestných činů a dalších faktorů (Lesieur & Custer, 1984). Léčba patologického hráčství je dlouhá a může být komplikována relapsy podobně jako u látkových závislostí. Nemocní mohou využít několik forem pomoci, a to prostřednictvím svépomocných skupin, ambulantní a ústavní péče (Nešpor et al., 2011).

Četné studie ukazují, že za rizikové faktory, které se pojí s problémovým hráčstvím, lze uvést mladý věk, mužské pohlaví, nízké vzdělání a nízký příjem (Binde & Romildová, 2020). Za další podstatné faktory, které se podílejí na rozvoji a udržení hráčské závislosti, řadíme například impulzivitu, užívání návykových látek a alkoholu (Dowling et al., 2017). Za rizikovou skupinu jsou také považováni sportovci, kteří vykazují vyšší prevalenci problémového hráčství ve srovnání s normou (Håkansson, Kenttä & Åkesdotter, 2018).

Sport je dobrým předpokladem pro fyzický a psychický vývoj, tvoří smysluplné trávení času a podporuje smysl pro disciplínu, sebepoznání a sebezdokonalování. Formuluje

osobnost sportovce a jeho schopnost odolat stresu, životním problémům a čelit neúspěchům (Leška, 2004). Sportovci se snaží prezentovat maximum svých schopností a snaží se překonat konkurenci. Ukazuje se, že sportovci jsou oproti nesportovcům extrovertnější, otevřenější vůči novým zkušenostem a méně neurotičtí (Piepiora, 2021). Dalším významným rysem u sportovců je impulzivita, která bývá vymezována jako maladaptivní faktor u rozvoje závislostí a problémů s hráčstvím (Hickmann, 2004). Ukazuje se, že funkční impulzivita se vyskytuje u úspěšných sportovců, problematická je naopak dysfunkční impulzivita, která je právě spojována s psychopatologií (Dickman, 1990; Siekanska & Wojtowicz, 2020). Sportovci byli identifikováni jako riziková skupina, ve které se nachází vyšší výskyt problémového a patologického hráčství (Huang et al. 2007). Mezi sportovci se objevuje značná preference sportovního sázení (Engwall, Hunter & Steinberg, 2004). To je vysvětleno například soutěživým myšlením, které je u sportovců dominantní (Håkansson et al., 2018). Grall-Bronnec et al. (2016) ve své studii zjistili, že 71,5 % sportovců si vsadilo alespoň jednou za život, dále 56,6 % sportovců mělo nějakou zkušenost s hazardem během 12 měsíců. Problémy s hazardem (n = 1 236) byly objeveny u 8,2 % sportovců. Nejpreferovanějším typem hazardu bylo sportovní sázení, a to zejména na vlastní vykonávaný sport. U ohrožených sportovců problémovým hráčství se objevilo vysoké skóre na škálách urgence v rámci dotazníku UPPS-P, který měří impulzivitu.

Na základě informaci z relevantní literatury jsme realizovali výzkum, který zjišťoval prevalenci závažnosti hazardního hráčství mezi sportovci kolektivních sportů na rekreační a profesionální úrovni a zároveň zmapoval míru impulzivity u daného výběrového souboru. Prvním cílem výzkumu byla analýza hráčského chování u souboru sportovců (nejvyšší vsazená částka do hazardu, vnímání rizik hraní, vlastní preferenci typu hazardních her a zjištění míry závažnosti hráčství). Druhým cílem bylo provedení srovnávací studie pro porovnání míry impulzivity, míry závažnosti hráčství a frekvence hráčství mezi souborem rekreačních a profesionálních sportovců. Třetí cíl pojednával o hledání korelací mezi závažností hráčství a impulzivitou, frekvencí sportovního sázení a závažností hráčství, mezi závažností hráčství a jednotlivými škálami impulzivity dle testu SUPPS-P v rámci celkového souboru. Bylo stanoveno celkem 8 výzkumných hypotéz.

Pro účely výzkumu byl zvolen kvantitativní výzkum. Sběr dat probíhal pomocí online dotazníkové baterie, která tvořila 46 položek a byla přístupná k vyplnění od října 2021 do února 2022. Náš dotazník byl složen ze dvou standardizovaných testů a vlastních položek. Ke zjišťování závažnosti hráčství jsme použili Index závažnosti problémového hráčství

neboli PGSI. Jedná se o vhodný nástroj, který je sestaven z 9 položek (Ferrris, & Wynne, 2001). Dále byla využita krátká varianta testu UPPS-P. Jedná se o nástroj, který obsahuje 20 položek uspořádaných do 5 subškálách (negativní urgence, pozitivní urgence, nedostatek vytrvalosti, nedostatek plánování a vyhledávání senzace) (Cyders & Smith, 2007; Whiteside a Lynam, 2001). Zbytek položek naší dotazníkové baterie se týkal zjišťování demografických údajů, sportovní kariéry, hráčských postojů a hráčského chování.

Analýza dat probíhala v programech Excel a Statistica 12. Pro zjištění normálního rozložení souboru v populaci byl použit Shapiro-Wilkův test. Na základě informací z histogramu byly až na jeden případ použity neparametrické statistické testy, a to konkrétně Mann-Witheny U-test a Spearmanův korelační koeficient. Pouze v jednom případě jsme užili T-test pro dva nezávislé výběry.

Z celkových 201 vyplněných dotazníků byla pro účely výzkumu použita data od 163 osob. Věkové rozpětí respondentů se pohybovalo od 18 do 60 let. V souboru se nacházelo 45 % poloprofesionálních sportovců, 40 % rekreačních sportovců a 15 % profesionálních sportovců. Z celkového souboru 163 sportovců uvedlo 72 % z nich, že hrálo někdy v životě nějakou formu hazardní hry a 66 % mělo zkušenost s hazardem za posledních 12 měsíců. Ti, co uvedli, že nemají za posledních 12 měsíců zkušenost s hazardem, již nebyli dále dotazování a jejich data byla použita pouze pro zjišťování impulzivity. Vznikly tak dva soubory. Druhý soubor byl tvořen 108 sportovci, kteří měli zkušenosti s hazardní hráčstvím za poslední rok. Tento soubor jsme dále rozdělili na rekreační sportovce ($n_1 = 40$) a profesionální sportovce ($n_2 = 68$). Poloprofesionální a profesionální sportovci byli sloučeny do jedné skupiny kvůli malé četnosti.

Z analýzy vyplynulo, že v souboru rekreačních a profesionálních sportovců se nacházela 1 osoba, která si během jednoho dne vsadila více než 100 000 Kč. Oba soubory považovali za nejrizikovější formu hazardu výherní automaty. Nejvíce preferovaným typem hazardní hry bylo online sportovní sázení. Celkem 27,5 % rekreačních sportovců sází více než jednou týdně, u profesionálních sportovců to bylo 16,2 %. Dále 43 % respondentů uvedlo, že sází na sport, který sami vykonávají a 17 % sportovců připouští, že je sportovní reklama motivovala k hráčství.

V souboru ($n_0 = 108$) se nacházelo 38 % sportovců bez rizik spojené s hráčstvím, 34 % v mírném riziku, 22 % ve středním riziku hráčství a 6 % sportovců se potýká zřejmě s problémovým hráčstvím. Na základě stanovených hypotéz a výsledků ze statistických testů

jsme zjistili, že profesionální sportovci nevykazují signifikantní vyšší míru závažnosti hráčství oproti rekreačním sportovců a ani vyšší míru celkové impulzivity. Zároveň nejsou ani zapojeni více do sportovního sázení oproti rekreačním sportovcům.

Dále nebyly zjištěny statisticky významné souvislosti mezi mírou závažnosti hráčství a impulzivitou u souboru ($n_0$ = 108) ani mezi škálami pozitivní urgence, negativní urgence, vyhledávání senzace a mírou závažnosti hráčství. Zjistili jsme ovšem malou pozitivní korelaci mezi frekvencí online sportovního sázení a mírou závažnosti hráčství.

Na základě námi objevených výsledků jsme zamítli 7 stanovených hypotéz a jednu jsme přijali. Ačkoliv jsme nezjistili statistický významné rozdíly mezi soubory rekreačních a profesionálních sportovců v míře závažnosti hráčství a v míře impulzivity, v rámci souboru ($n_0$ = 108) jsme objevili, že 6 % sportovců pravděpodobně inklinuje k problémovým hráčstvím, což je mírně zvýšená hodnota ve srovnání s výsledky Národního výzkumu z roku 2020, kde dle PGSI byla zjištěna prevalence problémového hráčství 4,5 % v rámci populace (Mravčík et al., 2021). Na druhou stranu musíme k tomuto zjištění přistupovat s opatrností, protože neevidujeme prevalenci sportovců v běžné populaci. Nicméně naše zjištění jsou obdobné s výsledky studií Huanga et al. (2007) či Håkanssona et al. (2018). Náš nález o vysoké preferenci online sportovního sázení u sportovců souhlasí s objevy Engwalla et al. (2004). Studie Grall-Bronnec et al. (2016) nalezla signifikantní souvislost mezi mírou závažnosti hráčství a škálami urgence v rámci UPPS-P, nicméně v naší studii jsme tuto skutečnost neobjevili. Zjistili jsme ale stejně jako daná studie, že míra frekvence online sportovního sázení souvisí s mírou závažnosti hazardního hráčství.

Limity této práce se pojí s malý výběrový souborem (n = 163), který neumožňuje generalizovat výsledky. Za problematické lze považovat také chybějící kontrolní skupinu nesportovců, která se jeví jako značně žádoucí pro identifikování nuancí. Dále byli použity diagnostické metody, které nemají vytvořené normy pro srovnání s populací. Pro budoucí výzkum doporučujeme nalézt rozsáhlejší výběrový soubor, zařadit kontrolní skupinu nesportovců a použit metody, které mají vytvořené populační normy. Dále je vhodné zahrnout kromě kvantitativního přístupu i kvalitativní metody například ve formě rozhovorů, který by mohly poskytnout hlubší data o postojích sportovců k hazardu. Také se domníváme, že je vhodné začlenit další faktory jako například mapování užívání alkoholu v kombinaci s hazardním hráčstvím. Věříme, že rozšíření výzkumu o tyto faktory by mohlo přinést zajímavá zjištění.

# LITERATURA


Abbott, M., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D., Johnson, M., Manitowabi, D., Quilty, L., Spångberg, J., Volberg, R., Walker, D., & Williams, R. (2018). *Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration*. (3rd edit.). Gambling Research Exchange Ontario.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed). https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596

Armstrong, A., & Carroll, M. (2017). *Sports betting in Australia.* Australian Gambling Research Centre. Získáno 20. listopadu 2021 z https://aifs.gov.au/agrc/publications/sports-betting-australia.

Binde, P., Romild, U., & Volberg, R. A. (2017). Forms of gambling, gambling involvement and problem gambling: evidence from a Swedish population survey. *International Gambling Studies, 17*(3), 490-507. https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1360928

Binde, P., & Romild, U. (2020). Risk of problem gambling among occupational groups: A population and registry study. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs, 37*(3), 262–278. https://doi.org/10.1177/1455072519899779

Black, D. W., & Shaw, M. (2008). Psychiatric Comorbidity Associated with Pathological Gambling. *Psychiatric Times, 25*(12). Získáno 4. listopadu 2021 z https://www.psychiatrictimes.com/view/psychiatric-comorbidity-associated-pathological-gambling

Black, D. W., Coryell, W. H., Crowe, R. R., Shaw, M., McCormick, B., & Allen, J. (2014). Personality Disorders, Impulsiveness, and Novelty Seeking in Persons with DSM-IV Pathological Gambling and Their First-Degree Relatives. *Journal of Gambling Studies, 31*(4), 1201–1214. https://doi.org/10.1007/s10899-014-9505-y

Blain, B., Gill, P., & Teese, R. (2015). Predicting Problem Gambling in Australian Adults Using a Multifaceted Model of Impulsivity. *International Gambling Studies, 15*(2), 239–255. https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1029960

Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction (Abingdon, England), 97*(5), 487-499. https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x

Burns, D. (n.d.). *Athletic identity and career termination*. Získáno 2. prosince 2021 z https://believeperform.com/athletic-identity-career-termination/

Caillos, R. (2001). *Man, Play and Games.* University of Illinois Press.

Cakirpaloglu, P. (2012). *Úvod do psychologie osobnosti.* Grada Publishing.

Cormack, R. (2018, 20. února). *A Brief History of Gambling.* Získáno 21. října 2021 z https://medium.com/edgefund/a-brief-history-of-gambling-a7f46dbf4403

Covo, Y. (2020). Gambling on disability rights. *Columbia Journal of Law & the Arts, 43*(2), 237-294. https://doi.org/10.7916/jla.v43i2.4742

Cyders, M. A., Littlefield, A. K., Coffey, S., & Karyadi, K. A. (2014). Examination of a short English version of the UPPS-P Impulsive Behavior Scale. *Addictive Behaviors, 39(*9), 1372–1376. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.02.013

Cyders, M. A., & Smith, G. T. (2007). Mood-based rash action and its components: Positive and negative urgency. *Personality and Individual Differences, 43*(4), 839–850. https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.0, 2.008

Dařílková, B. (2019, 12. října). *Diagnostické nástroje: DSM-5*. Získáno 10. prosince 2021 z https://www.nabertekurz.cz/domains/nabertekurz.cz/svepomocne-informace-a-lecba/diagnosticke-nastroje-dsm-5~a61

Dávidová, M. (2020). *Patologické hráčství: výskyt, diagnostika, léčba, komplexní pohled na problematiku.* Grada.

Davis, C., & Mogk, J. P. (1994). Some personality correlates of interest and excellence in sport. *International Journal of Sport Psychology, 25*(2), 131–143. https://psycnet.apa.org/record/2004-20916-001

Derevensky, J. L. (2009). Foreword. In Griffiths, M. D., Hayer, T., & Meyer, G. (2009). *Problem Gambling in Europe. Challenges, preventions, and interventions*. Springer.

Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., & Messerlian, C. (2010). An Empirical Study Examining the Impact of Gambling Advertisements on Adolescent Gambling Attitudes and Behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction 8*, 21–34. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9211-7

Derevensky, J. L. (2012). *Teen gambling: understanding a growing epidemic.* Rowman & Littlefield Publishers.

Derevensky, J. L., McDuff, D., Reardon, C. L., Hainline, B., Hitchcock, M. E., & Richard, J. (2019). Problem gambling and associated mental health concerns in elite athletes: a narrative review. *British Journal of Sports Medicine, 53*(12), 761–766. https://doi.org/10.1136/bjsports-2019-100668

Dickman, S. J. (1990). Functional and dysfunctional impulsivity: Personality and cognitive correlates. *Journal of Personality and Social Psychology, 58*(1), 95–102. https://doi.org/10.1037//0022-3514.58.1.95

Dostál, D. (2018). *Statistické metody v psychologii, studijní opora pro rok 2018/19 k předmětům SMP1B, SMP1D, SMP2B a SMP2D.* Získáno 2. února 2022 z https://dostal.vyzkum-psychologie.cz/skripta_statistika.pdf

Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W., & Youssef, G. J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review, 51*, 109–124. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008

Edelman, M. (2018). Regulating Sports Gambling in the Aftermath of Murphy National Collegiate Athletic Association. *George Mason Law Review, (26)*2. Získáno 29. listopadu 2021 z https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3285361

Engwall, D., Hunter, R., & Steinberg, M. (2004). Gambling and Other Risk Behaviors on University Campuses. *Journal of American College Health, 52*(6), 245–256. https://doi.org/ 10.3200/jach.52.6.245-256

Fiedor, D. (2020). *Hazard v České republice.* Sociologické nakladatelství.

Flack, M., & Buckby, B. (2018). Impulsivity and Problem Gambling: Can the Anticipated Emotional Rewards Explain the Relationship?. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4. https://doi.org/10.1007/s11469-018-9950-4

Ferjenčík, J. (2010). Úvod do metodologie psychologického výzkumu (2. vyd). Portál.

Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index.* Canadian Centre on Substance Abuse.

Fong, T. W. (2005). The biopsychosocial consequences of pathological gambling. *Psychiatry (Edgmont), 2*(3), 22–30. Získáno 23. listopadu z https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3004711/

Forrest, D. (2003). Sport and Gambling. *Oxford Review of Economic Policy, 19*(4), 598–611. https://doi.org/10.1093/oxrep/19.4.598

Foulds, S. J., Hoffmann, S. M., Hinck, K., & Carson, F. (2019). The Coach–Athlete Relationship in Strength and Conditioning: High Performance Athletes' Perceptions. *Sports*, 7, 244. https://doi.org/10.3390/sports7120244

Frey, J. H. (1991). Social Risk and the Meaning of Sport. *Sociology of Sport Journal, 8*(2), 136–145. https://doi.org/10.1123/ssj.8.2.136

Frouzová, M. (2003). Gambleři a gambling. In Kalina, K. et al. (2003). *Drogy a drogové závislosti 2: mezioborový přístup.* Úřad vlády České republiky.

Frouzová, M. (2008). Závislost na procesech 237-251. In Kalina, K. et al. (2008). *Základy klinické adiktologie.* Grada.

Giel, K. E., Hermann-Werner, A., Mayer, J., Diehl, K., Schneider, S., … Thiel, A. (2016). Eating disorder pathology in elite adolescent athletes. *International Journal of Eating Disorders, 49*(6), 553–562. https://doi.org/10.1002/eat.22511

Gouttebarge, V., Frings-Dresen, M. H. W., & Sluiter, J. K. (2015). Mental and psychosocial health among current and former professional footballers. *Occupational Medicine, 65*(3), 190–196. https://doi.org/10.1093/occmed/kqu202

Grall-Bronnec, M., Caillon, J., Humeau, E., Perrot, B., Remaud, M., Guilleux, A., … Bouju, G. (2016). Gambling among European professional athletes. Prevalence and associated factors. *Journal of Addictive Diseases, 35*(4), 278–290. https://doi.org/10.1080/10550887.2016.1177807

Griffiths, M. D., Hayer, T., & Meyer, G. (2009). *Problem Gambling in Europe. Challenges, preventions, and interventions*. Springer.

Griffiths, M. D. (2016). Problem Gambling and Gambling Addiction are not the same. *Journal of Addiction and Dependence, 2*(1), 1-3. Získáno 11. října 2021 z https://www.academia.edu/22054330/Griffiths_M_D_2016_Problem_gambling_and_gambling_addiction_are_not_the_same_Journal_of_Addiction_and_Dependence_2_1_1_3

Grossbard, J. R., Lee, C. M., Neighbors, C., Hendershot, C. S., & Larimer, M. E. (2007). Alcohol and Risky Sex in Athletes and Nonathletes: What Roles Do Sex Motives Play? *Journal of Studies on Alcohol and Drugs, 68*(4), 566–574. https://doi.org/10.15288/jsad.2007.68.566

Grunseit, A. C., MacNiven, R., Orr, R., Grassmayr, M., Kelly, B., Davies, D. ..., Bauman, A. E. (2012). Australian athletes' health behaviours and perceptions of role modelling and marketing of unhealthy products. *Health Promotion Journal of Australia, 23*(1), 63-69. https://doi.org/10.1071/he12063

Håkansson, A., Kenttä, G., & Åkesdotter, C. (2018). Problem gambling and gaming in elite athletes. *Addictive Behaviors Reports,* 8, 79–84. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.08.003

Harney, E. (2020, 18. října). *Problem Gambling and Gambling Addiction: Is Gambling Always a Problem?* Získáno 13. října 2021 z https://www.verywellmind.com/types-of-gambler-22513?print

Hartl, P., & Hartlová, H. (2000). *Psychologický slovník*. Portál.

Hickmann, S. A. (2004). *Impulsivity as a predictor of athletic success and negative consequences in NFL football players.* [Disertační práce, University of Massachusetts Amherst]. Informační systém University of Messachusetts Amherst. https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4307&context=dissertations_1

Holeček, V., Miňhová, J., & Prunner, P. (2007). *Psychologie je pro právníky* (2. vyd.). Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.

Holtgraves, T. (2009). Evaluating the problem gambling severity index. *Journal of gambling studies, 25*(1), 105. https://doi.org/10.1007/s10899-008-9107-7

Huang, J. H., Jacobs, D. F., Derevensky, J. L., Gupta, R., & Paskus, T. S. (2007). Gambling and Health Risk Behaviors Among U.S. College Student-Athletes: Findings from a National Study. *Journal of Adolescent Health, 40*(5), 390–397. https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2006.11.

Hunt, Ch. J. (2017, 16. března). *Wide-ranging ban on gambling ads during sport broadcasts is needed to tackle problem gambling.* Získáno 18. října 2021 z https://theconversation.com/wide-ranging-ban-on-gambling-ads-during-sport-broadcasts-is-needed-to-tackle-problem-gambling-74687

Cherkasova, M. V., Clark, L., Barton, J. J. S., Schulzer, M., Shafiee, M., Kingstone, A., Stoessl A. J., & Winstanley, C. A. (2018). Win-concurrent sensory cues can promote riskier choice. *Journal of Neuroscience, 38*(48), 10362–10370. https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.1171-18.2018

Ioannidis, K., Hook, R., Wickham, K., Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2019). Impulsivity in Gambling Disorder and problem gambling: a meta-analysis. *Neuropsychopharmacol,* 44, 1354–1361. https://doi.org/10.1038/s41386-019-0393-9

iSport.cz. (2011). *Jaromír Jágr: 9. největší gambler v dějinách sportu.* Získáno 20. února 2022 z https://isport.blesk.cz/clanek/svet-hvezd-skandaly/108034/jaromir-jagr-9-nejvetsi-gambler-v-dejinach-sportu.html

Jabr, F. (2013). Gambling on the Brain. *Scientific American*, *309*(5), 28–30. https://doi.org/10.1038/scientificamerican1113-28

Joukhador, J., Blaszczynski, A., & Maccallum, F. (2004). Superstitious Beliefs in Gambling Among Problem and Non-Problem Gamblers: Preliminary Data. *Journal of Gambling Studies, 20*(2), 171–180. https://doi.org/10.1023/b:jogs.0000022308.277

Kasal, I. (1999). *Výherní automaty: průmysl i zábava.* Olympia.

Kasal, I. (2001). *Losy v srdci Evropy: od klasických ke stíracím.* Olympia.

Kessler, R. C, Hwang, I., LaBrie, R, Petukhova, M., Sampson, A. N., Winters, K. C., & Shaffer, H. J. (2008). DSM-IV pathological gambling in the National Comorbidity Survey Replication. *Psychological Medicine* 38, 1351–1360. https://doi.org/10.1017/s0033291708002900

Lamont, M., Hing, N., & Vitartas, P. (2015). Affective response to gambling promotions during televised sport: A qualitative analysis. *Sport Management Review, 19*(3), 319-331. https://doi.org/10.1016/j.smr.2015.06.002

Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2. vyd.). Grada.

LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Gray, H. M. (2014). Breadth and depth involvement: Understanding Internet gambling involvement and its relationship to gambling problems. *Psychology of Addictive Behaviors, 28*(2), 396–403. https://doi.org/10.1037/a0033810

Lesieur, H. R., & Custer, R. L. (1984). Pathological Gambling: Roots, Phases, and Treatment. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science, 474*(1), 146–156. https://doi.org/10.1177/0002716284474001013

Leška, D. (2004). Šport ako faktor socializácie osobnosti. In A. Sekot (Ed.), *Sociální dimenze sportu* (107-125). Masarykova univerzita.

Licehammerová, Š. (2015). Online hazardní hraní 155-178. In Blinka, L. et al. (2015). *Online závislosti.* Grada.

Linhartová, P., Širůček, J., Barteček, R., Theiner, P., Jeřábková, B., Rudišinová, D., & Kašpárek, T. (2017). České verze sebeposuzovacích modelů impulzivity Barrattovy škály a škály UPPS-P a jejich psychometrické charakteristiky. *Česká a Slovenská psychiatrie, 113*(4), 149-157.

Lorains, F. K., Cowlishaw, S., & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys. *Society for the Study of Addiction, 106*(3), 490–498. https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03300.x

MacKillop, J., Miller, J. D., Fortune, E., Maples, J., Lance, C. E., Campbell, W. K., & Goodie, A. S. (2014). Multidimensional examination of impulsivity in relation to disordered gambling. *Experimental and Clinical Psychopharmacology, 22(*2), 176–185. https://doi.org/10.1037/a0035874

Maierová, E. (2015). *Poruchy osobnosti a vztahová vazba u patologických hráčů.* Univerzita Palackého v Olomouci.

Marcinkevics, D. (2020). *Problem Gambling Among Post-Secondary Students and Student-Athletes.* [Disertační práce, University of Alberta]. Informační systém University of Alberta. https://era.library.ualberta.ca/items/b6df7220-76d9-47d0-b23468cbe060f223

McCormack, A., & Griffiths, M. (2012). Motivating and inhibiting factors in online gambling behaviour: A grounded theory study. *International Journal of mental Health and Addiction, 10*(1), 39-53. https://doi.org/10.1007/s11469-010-9300-7

Médiař. (2018, 8. října). *Tipsport na zimu nasazuje spot s Ester Ledeckou.* Získáno 14. ledna 2022 z https://www.mediar.cz/galerie-reklamy/tipsport-na-zimu-nasazuje-spot-s-ester-ledeckou/

Michalczuk, R., Bowden-Jones, H., Verdejo-Garcia, A., & Clark, L. (2011). Impulsivity and cognitive distortions in pathological gamblers attending the UK National Problem Gambling Clinic: a preliminary report. *Psychological Medicine, 41*(12), 2625–2635. https://doi.org/10.1017/s003329171100095x

Ministerstvo vnitra České republiky. (2017). *Metodické doporučení k činnosti územních samosprávných celků.* Získáno 23. října 2021 z https://www.mvcr.cz/odk2/clanek/metodicke-materialy-k-zakonnym zmocnenim.aspx?q=Y2hudW09Mg%3D%3D

Monaghan, S. M., & Derevensky, J. (2008). An appraisal of the impact of the depiction of gamblingu in society on youth. *International Journal of Mental Health and Addiciton, 6,* 537-550. https://doi.org/10.1007/s11469-008-9155-3

Moran, L., Bradbury, E., & Mills, J. (2018). Gambling addiction. *InnovAiT: Education and inspiration for general practice*, 0(0), 1-5. https://doi.org/10.1177/1755738018809137

Mravčík, V., Černý, J., Leštinová, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Licehammerová, Š., Ziegler, A., & Kocarevová, V. (2014). *Hazardní hraní v České republice a jeho dopady.* Úřad vlády České republiky.

Mravčík, V., Rous, Z., Chomynová, P., Grohmannová, K., Janíková, B., Černíková, T., Cibulka, J., & Franková, E. (2021). *Výroční zpráva o hazardním hraní v České republice v roce 2020*. Úřad vlády České republiky.

Nešpor, K, Csémy, L., Karbanová, H., & Scheansová, A. (2011). *Jak překonat hazard: prevence, krátká intervence a léčba*. Portál.

Nower, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). The Relationship of Impulsivity, Sensation Seeking, Coping, and Substance Use in Youth Gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors, 18*(1), 49–55. https://doi.org/10.1037/0893-164x.18.1.49

Orel, M. et al. (2020). *Psychopatologie: nauka o nemocech duše* (3. vyd.). Grada.

Petráčková, V., & Kraus, J. (1995). *Akademický slovník cizích slov*. Academia.

Piepiora, P. (2021, 21. května). *Assessment of Personality Traits Influencing the Performance of Men in Team Sports in Terms of the Big Five.* Získáno 14. ledna 2022 z https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.679724/full

Pisklak, J. M., Yong, J. J. H., & Spetch, M. L. (2019). The Near-Miss Effect in Slot Machines: A Review and Experimental Analysis Over Half a Century Later. *Journal of Gambling Studies*, 36, 611–632. https://doi.org/10.1007/s10899-019-09891-8

Potenza, M. N. (2008). The neurobiology of pathological gambling and drug addiction: an overview and new findings. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences, 363*(1507), 3181–3189. https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0100

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

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

Putukian, M. (2015). The psychological response to injury in student athletes: a narrative review with a focus on mental health. *British Journal of Sports Medicine*, 0, 1-5. https://doi.org/10.1136/bjsports-2015-095586

Raento, P., & Schwartz, D. G. (2011). *Gambling, Space, and Time: Shifting Boundaries and Cultures*. University of Nevada Press.

Reardon, C. L., & Faktor, R. M. (2010). Sport psychiatry. *Sport med 40*(11), 961–980. https://doi.org/10.2165/11536580-000000000-00000

Rodriguez-Monguio, R., Errea, M., & Volberg, R. (2017). Comorbid pathological gambling, mental health, and substance use disorders: Health-care services provision by clinician specialty. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(3), 406-415. https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.054

Sekot, A. (2004). *Kapitoly ze sportu.* Masarykova univerzita.

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

Siekańska, M., & Wojtowicz, A. (2020). Impulsive athlete as a self-regulated learner. Can self-confidence and a positive social attitude change a developmental inhibitor into a growth catalyst? *Journal of Physical Education and Sport, 20*(2), 623-629. https://doi.org/10.7752/jpes.2020.02091

Shariati M., & Bakhtiari, S. (2011). Comparison of Personality Characteristics Athlete and Non-Athlete Student. *Social and Behavioral Sciences, 30*, 2312–2315. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.450

Schwartz, D. G. (2006). *Roll the bones: The history of gambling.* Gotham Books.

Schwenk, T. L. (2000). The stigmatisation and denial of mental illness in athletes. *British Journal of Sports Medicine, 34*(1), 4–5. https://doi.org/10.1136/bjsm.34.1.4

Slepička, P., Hošek, V., & Hátlová, B. (2009). *Psychologie sportu.* Nakladatelství Karolinium.

Slepička, P., Slepičková, I., & Mudrák, J. (2018). *Rizikové chování ve sportu dětí a mládeže.* Nakladatelství Karolinum.

Smojver-Ažić, S., Anđelić-Breš, S., & Đonlić, V. (2001). *Personality traits and coping with stress among adolescent athletes and non – athletes.* Získáno 25. ledna 2022 z https://learnzone.loucoll.ac.uk/sportres/FE/Level3DevelopmentsMoodle2/Unit%2017Psychology%20for%20Sport%20Performance/Resources/Personality/Activities/Discussion%20Topics/veno-personality%20article.pdf

Souter, G., Lewis, R., & Serrant, L. (2018). Men, Mental Health and Elite Sport: a Narrative Review. *Sports Medicine, 4*(1). https://doi.org/10.1186/s40798-018-0175-7

Stará, J. (n.d.). *Právní postavení gladiátora a otroka ve starém Římě.* Získáno 15. října 2021 z https://www.vsehrd.cz/clanek/pravni-postaveni-gladiatora-a-otroka-ve-starem-rime_64c87292-5bd2-4ce9-8c29-c3c2e727c819

Stinchfield, R., Hanson, W. E., & Olson, D. H. (2006). Problem and pathological gambling among college students. *New Directions for Student Services, 2006*(113), 63–72. https://doi.org/10.1002/ss.196

Szathmári, A., & Kocsis, T. (2020). Who cares about gladiators? An elite-sport-based concept of Sustainable Sport. *Sport in Society,* 1–19. https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1832470

Šerý, O. (2001). Patologické hráčství. *Psychiatrie pro praxi,* 4, 161-164.

Úřad vlády České republiky. (2013). *Koncepční rámec škodlivého hráčství: Projekt mezinárodní spolupráce financovaný Centrem pro výzkum problémového hráčství v Ontariu*. Úřad vlády České republiky.

Úřad vlády České republiky. (2014). *Prevence problémového hráčství: Komplexní přehled důkazů a zjištěné dobré praxe.* Úřad vlády České republiky.

Vacek, J. (2011). *Nelátkové závislosti: Patologické hráčství.* Získáno 11. listopadu 2021 z https://www.adiktologie.cz/file/404/patologicke-hracstvi.pdf

Vacek, J., & Vondráčková, P. (2014). Behaviorální závislosti: klasifikace, fenomenologie, prevalence a terapie. *Československá psychiatrie, 110*(3), 144-150.

Ward, T. M. (2005). *Differences in Personality between Non-Athletes and Athletes and between Athletes Participating in Selected Sports.* Získáno 29. listopadu 2021 z http://csef.usc.edu/History/2005/Projects/S0328.pdf

Washington, R. E., & Karen, D. (2001). Sport and Society. *Annual Review of Sociology, 27*(1), 187–212. https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.187

Welte, J. W., Barnes, M. G., Wieczorek W. F., Tidwell M. C., & Parker J. C. (2004). Risk factors for pathological gamblingu. *Addictive Behaviors, 29*(2), 323-335. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2003.08.007

Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2001). The Five Factor Model and impulsivity: using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences, 30*(4), 669–689. https://doi.org/10.1016/s0191-8869(00)00064-7

World Health Organization. (1992). *The ICD-10 classification of mental and behavioral disorders: Clinical descriptions and diagnostic guidelines.* World Health Organization.

World Health Organization. (2019). *International statistical classification of diseases and related health problems (11. vydání).* https://icd.who.int/

Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách. Česká republika.

# PŘÍLOHY

**Seznam příloh:**

1. Abstrakt v českém jazyce
2. Abstrakt v anglickém jazyce
3. Úvodní informace zveřejněné respondentům

**Příloha č. 1: Abstrakt diplomové práce v češtině**

# ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

**Název práce**: Vybrané osobnostní charakteristiky a analýza rizika problémového hráčství mezi sportovci

**Autor práce:** Bc. Nicola Ponomarevová

**Vedoucí práce:** Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.

**Počet stran a znaků:** 93, 192 505

**Počet příloh:** 3

**Počet titulů použité literatury:** 118

**Abstrakt**:

Cílem práce bylo zmapovat prevalenci závažnosti hazardního hráčství u souboru rekreačních a profesionálních sportovců, kteří provozují kolektivní sport. Zároveň byla problematika sledována v kontextu impulzivity, která je uváděna jako rizikový faktor rozvoje problémového hráčství a jako specifický osobnostní rys sledovaný u sportovců. Výzkumu se zúčastnilo 163 sportovců. Sběr dat byl realizován příležitostným a záměrným výběrem. Probíhal pomocí online dotazníku, který byl složen ze škály PGSI, ta zjišťuje závažnost hazardního hráčství, z krátké verze škály UPPS-P, která sleduje impulzivní chování a námi zvolených položek. Výsledky výzkumu naznačily, že profesionální sportovci nevykazují vyšší míru závažnosti hráčství, impulzivity ani frekvenci online sportovního sázení oproti rekreačním sportovcům. Nepodařilo se najít ani korelace na hladině statistické významnosti mezi závažností hráčství a celkovou impulzivitou. Nebyly nalezeny signifikantní souvislosti mezi závažností hráčství a škálami pozitivní urgence, negativní urgence a vyhledávání senzace v rámci krátké verze UPPS-P. Byla objevena slabá pozitivní korelace mezi frekvencí online sportovního sázení a závažnost hráčství. V našem souboru evidujeme zvýšený zájem o online sportovní sázení oproti jiným typům hazardních her a v neposlední řadě 6 % námi oslovených sportovců vykazuje vysoké riziko rozvoje problémového hráčství.

**Klíčová slova**: hazardní hráčství, impulzivita, osobnost sportovce, sportovní sázení

**Příloha č. 2: Abstrakt diplomové práce v angličtině**

# ABSTRACT OF THESIS

**Title:** Selected personality characteristics and risk analysis of problem gambling among athletes

**Author:** Bc. Nicola Ponomarevová

**Supervisor:** Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D.

**Number of pages and characters:** 93, 192 505

**Number of appendices:** 3

**Number of references:** 118

**Abstract:**

The aim of this work was maped the prevalence of gambling in a group of recreational and professional athletes who practice team sports. This issue was monitored in the context of impulsivity, which is mentioned as a risk factor for the development of problem gambling and as a specific observed personality trait among athletes. There were 163 athletes who joined the research. Data collection was carried out by occasional and deliberate selection. We used the online questionnaire, which consisted of the PGSI scale, which measures the severity of gambling, a short version of the UPPS-P scale, which monitors impulsive behavior and our created questions. The results of the research indicated that professional athletes do not show a higher degree of the severity of gambling, a higher degree of impulsivity or a higher frequency of online sports betting compared to recreational athletes. Nor, there were not to find a correlation on statistical significance between the severity of gambling and the overall level of impulsivity. We did not find significant correlations between the severity of gambling and the scales of Positive urgency, Negative urgency and Sensational seeking. A weak positive correlation was found between the frequency of online sports betting and the severity of gambling. In the research, we discovered an increased interest in online sports betting and we also registred 6% athletes who has a high risk of developing problem gambling.

**Keywords**: gambling, impulsivity, athlete personality, sport betting

**Příloha č. 3: Úvodní informace zveřejněné respondentům**

Dobrý den,

mé jméno je Nicola Ponomarevová a jsem studentkou 2. ročníku navazujícího magisterského studia jednooborové psychologie na Univerzitě Palackého v Olomouci.

Ve své diplomové práci se snažím zjistit, jakou zkušenost mají sportovci s hráčstvím a sázením. Toto téma vnímám jako velmi aktuální a málo prozkoumané, proto bych Vás chtěla touto cestou poprosit o následující vyplnění dotazníkové baterie.

Dotazník je určen všem rekreačním, poloprofesionálním i profesionálním sportovcům (mužům), starších 18ti let, kteří se věnují kolektivnímu sportu.

Svým vyplněním mi umožníte zmapovat, v jaké míře jsou u sportovců populární kurzovní a sportovní sázky, loterie, hraní na výherních automatech, stírací losy, sázení na koňské dostihy, hraní karet a další hry tohoto typu. Tímto způsobem můžeme objevit podstatné souvislosti a proměnné, které se s tímto fenoménem pojí. Výsledky výzkumu mohou poskytnout cenné informace o prevalenci hráčství mezi sportovci včetně jejich postojů a motivace.

Vyplnění dotazníku Vám zabere zhruba 10 minut, neexistuje žádná špatná ani dobrá odpověď, proto Vás prosím o maximální upřímnost. Účast je zcela dobrovolná a anonymní. Z výzkumu můžete kdykoliv odstoupit.

Předem Vám velmi děkuji za Váš čas a ochotu.

Nicola Ponomarevová

Pokud byste měli jakékoliv dotazy, neváhejte se na mě obrátit prostřednictvím e-mailu nicola.ponomarevova01@upol.cz