

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**  
**FAKULTA PRÁVNICKÁ**

Bakalářská práce

Sledování gamblerství u dětí a mladistvých

**Plzeň 2012**

**Martina Melková**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta právnická**

**Katedra psychologie a sociologie**

**Bakalářská práce**

**SLEDOVÁNÍ GAMBLERSTVÍ U DĚTÍ A  
MLADISTVÝCH**

Martina Melková

Vedoucí práce:

Doc. PhDr. Pavel Prunner, CSc.

Katedra psychologie a sociologie

Fakulta právnická Západočeské univerzity v Plzni

## Prohlášení

Prohlašuji tímto, že jsem tuto práci na téma „Sledování gamblerství u dětí a mladistvých“ zpracovala sama pouze s využitím pramenů v práci uvedených.

Plzeň, březen 2012 .....

<b>1. ÚVOD.....</b>	<b>5</b>
<b>2. TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>7</b>
2.1. ZÁKLADNÍ POJMY .....	7
2.2. HRA.....	13
2.3. HERNÍ ZÁVISLOSTI.....	15
2.4. HAZARDNÍ HRA.....	16
2.5. LEGISLATIVA HAZARDU V ČR .....	20
2.6. PATOLOGICKÉ HRÁČSTVÍ.....	26
2.7. FÁZE VÝVOJE HRÁČSKÝCH ZÁVISLOSTÍ .....	30
2.8. HRY NA POČÍTAČÍCH.....	32
2.9. HRA A MLADISTVÍ.....	34
<b>3. PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>38</b>
3.1. ZPRACOVÁNÍ DOTAZNÍKŮ PRO SKUPINU 10 – 13 LET .....	39
3.2. ZPRACOVÁNÍ DOTAZNÍKŮ PRO SKUPINU 13 – 18 LET .....	52
<b>4. DISKUSE K VÝZKUMNÉ ČÁSTI.....</b>	<b>65</b>
<b>5. ZÁVĚR .....</b>	<b>70</b>
<b>6. LITERATURA.....</b>	<b>72</b>
<b>7. RESUMÉ V ČESKÉM JAZYCE .....</b>	<b>74</b>
<b>8. RESUMÉ V ANGLICKÉM JAZYCE.....</b>	<b>75</b>

**"Adame, jdeme hrát?," křičí na kamaráda asi devítiletý chlapec. "Jdeme, hned jsem tam." Je slyšet odpověď a za chvíli z domu vybíhá mladíček podobného věku. Bohužel, bez hokejky, bez míče. "Máš?" ptá se první a Adam vytahuje stokorunu: "Mám." Je mi to jasné - zpropadené automaty!**

## **1. ÚVOD**

Hra a různé její alternativy většinou provázejí člověka celým životem, avšak ne všechny druhy her a soutěžení působí na člověka rozvíjejícím způsobem. Tomuto tvrzení odpovídá doložený vzrůstající počet osob, hlavně maladistvých, závislých na "hře".

Závislost se může vyvinout téměř na cokoliv. Děti a teenageři nejnadněji získávají závislost na sázení a hracích automatech. Každý může být náchylnější jen k některé závislosti, naopak někoho může postihnout závislost třeba na ruletě, karetních hrách i automatech současně. Další zase naprosto nemůže odolat stíracím losům. Může to tedy být cokoliv, ale příznaky vznikající a dále prohlubující se závislosti jsou většinou hodně podobné. Hráč má stálé, pořád častější a častější, ale také i intenzivnější nutkání ke hře, které je pro něj méně a méně ovladatelné. Gambler často celý den pronásledují myšlenky na hru, ať ve škole, zaměstnání i při dalších činnostech, které vyžadují soustředění. Je nutné konstatovat, že společnost některé hry za hazardní ani nepovažuje, přestože definici hazardní hry splňují.

Slovo gambling či gambler je dnes skloňováno snad ve všech pádech. Je to velmi negativní jev, který je v různých podobách součástí našeho modernějšího života. Je něčím, s čím se běžně setkáváme. Často si člověk může myslet, že se jej tato novodobá choroba netýká, a najednou se může ukázat, že se problém tohoto nezvládnutého hráčství může dotknout přímo jeho, nebo někoho z jeho blízkých. Může díky svému „vzplanutí“ pro hru či vzplanutí svého potomka přijít o úspory či dokonce o dům. Z tohoto důvodu je nutné upozorňovat na nebezpečí tohoto, stále se rozrůstajícího a na první pohled skrytého, problému.

V dnešní době se ohrožení hráčstvím týká o dost širších vrstev společnosti. Už se nejedná jen o zábavu bohaté vrstvy obyvatel či zkrachovalých existencí. Tím,

že vznikl a stále se rozvíjí herní průmysl, hráčskou štěstěnu je možné vyzkoušet téměř v každém městě, městečku i vesnici. Ostatně i sázení po internetu velmi zvyšuje okruh těch, kteří by mohli být hraním „nakaženi“. Již dávno není hraní jen doménou mužů, ale stejně tak jako ve světě tak i v Čechách do těchto tajů proniká stále více žen a mladistvých. Ale v České republice, na rozdíl od zemí, kde je tento problém již delší dobu zakořeněn, je nebezpečí vzniku gamblerství velmi podceňováno. Zatím je v Čechách pozornost věnována jen těm, kteří hazardu podlehli, ale už ne těm, kteří jsou prozatím jen mírně infikováni a hrozí jim, že za čas též spadnou na úplné dno společnosti. Vzhledem k tomu, o jaké celospolečenské riziko se jedná, by prevence a osvěta populace měly být tím nejzákladnějším prvkem.

Rozborem současného stavu se ukazuje<sup>1</sup>, že herní závislosti se vyskytují stále více u dospívající mládeže a z výzkumů se dozvídáme, že této závislosti není ušetřena ani populace velmi malých dětí. Vzhledem k tomu, že v České republice je hráčství věnována malá pozornost rozhodla jsem se zaměřit sledování tohoto jevu na skupinu dospívajících dětí a mládeže.

Ve své praktické části se zaměřím na výzkum týkající se dětí a mladistvých žijících v Plzni. Za pomoci dotazníků a diagnostických metod se pod vedením doc. Prunera pokusím poodhalit, jaké zkušenosti s „hrou“ mají děti ve věku od 10 do 13 let a dále mladiství ve věku od 13 do 18 let. Díky tomu, že jsem matkou dvou teenagerů, bude i pro mě velmi zajímavé zjištění, kolik času počítačovým či jiným hrám věnují ostatní děti ve stejném věku. Společnost jen málo tuší jak velké nebezpečí hrozí našim dětem od útlého věku jen cestou ze školy domů. Kolik barů a heren s automaty mívá žák či student třeba jen v tuto chvíli. Když se zamyslíme, zjistíme, že prostředí, ve kterém dnešní mladá generace žije, nahrává vzniku možné závislosti. Proto je nutné se jako na prevenci zaměřit hlavně na to, jakým způsobem mají děti a mládež možnost trávit svůj volný čas a nabídnout jim takové možnosti, aby se nemuseli bavit riskantním hraním.

---

<sup>1</sup> Prunner, P.: *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2008.

## 2. TEORETICKÁ ČÁST

### 1.1. Základní pojmy

#### **Hazard**

Tento pojem vznikl už ve středověku z arabského názvu pro hrací kostky – azzahr. Jedná se o velmi riskantní jednání či rozhodování, kdy faktor odpovědnost je zatlačen do ústraní a jehož výsledek závisí na náhodě<sup>2</sup>. Někdy je slovo spojováno s riskantním hledáním šťastného osudu. Toto jednání může poskytovat vzrušení, příležitost k soutěžení, kdy si jedinec řekne „vše a nebo nic“, ale může přerůst v hráčskou vášeň – závislost na hře.

Z psychologického hlediska je tímto pojmem označováno lidské chování, které je založené na uplatňování a preferenci rizikového rozhodování a současně potlačení faktoru zodpovědnosti<sup>3</sup>.

#### **Hazardní hry – hry o peníze**

Takovýchto her existuje velké množství, a to ve všech společnostech – moderních i primitivních. Vždy jedinec sází do hry určitý obnos peněz a očekává možnost nějaké výhry. Tímto jevem se hazardní hry odlišují od her ostatních. V této hře je podstatný prvek sázky, rizika, a náhody. Hra tohoto typu má svá určitá pravidla a též svou logiku<sup>4</sup>. Podle Nešpora o hazardní hře mluvíme při jakémkoliv sázení, ať pro sebe nebo pro někoho jiného, a nezáleží na velikosti sázky a výhry.

Hazardní hry se objevují ve formě loterií, sázení na dostihy a ve formě nejnebezpečnější – hraní na automatech (ať již zábavních nebo výherních). A právě ve hře na zábavních automatech vznikají první hráčské návyky a ty jsou kořenem vznikajícího problému. Klasickou hazardní hrou v Čechách, na Moravě a ve Slezsku jsou karetní hry. Výčet nemůže být nikdy úplný, protože hazardní hra může být jakákoli hra, hraje-li se o peníze. Je to činnost impulsivní, kdy si člověk okamžitě neuvědomuje následky konání. Určitým způsobem si hráč snaží zaplatit naději vyhrát<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> Petráčková, V., Kraus, J.: *Akademický slovník cizích slov AŽ. Praha: Academia, s. 283, 2000*

<sup>3</sup> Petráčková, V., Kraus, J.: *Akademický slovník cizích slov AŽ. Praha: Academia, s. 283, 2000*

<sup>4</sup> Nešpor, K., Marhounová, J.: *Alkoholici, fetišáci a gambleři. Praha: Empatie, s. 17, 1995.*

<sup>5</sup> Hroncová, J. a kol.: *Sociální patológia. Banská Bystrica, s. 97, 2004.*

Nebezpečí je v kombinaci s alkoholem, kde může vzniknout závislost na obojím. Prohry pak vedou ke zvýšenému pití.

### **Patologické hráčství - Gamblerství**

Pojem "to gamble" znamená podstoupit určité riziko ve snaze něčeho dosáhnout. Ale pravděpodobnost neúspěchu je přitom vždy mnohokrát vyšší než naděje na úspěch či výhru. Doklady o hazardních hrách jsou velmi starého data. Např. ve Staré Číně vznikly karetní hry už ve 12. stol.

Toto hraní je definováno jako porucha, která kvůli často opakovanému hráčství zatlačí do pozadí život sociální, materiální, rodinný i pracovní. Lidé trpící touto poruchou mohou riskovat své zaměstnání, velmi se zadlužit a lhát nebo porušovat zákon, aby získali peníze nebo unikli placení dluhů. Postižení popisují intenzivní puzení ke hře, které lze těžko ovládnout, spolu se zaujetím myšlenkami a představami hraní a okolností, které to doprovázejí. Toto zaujetí se často zvyšuje v dobách, kdy je život stresující.

Patologické hráčství já chápáno jako závislost, protože se zde objevují společné znaky a bylo uznáno jako nemoc Americkou Psychiatrickou asociací v roce 1980. U nás se tato diagnóza používá od roku 1994. Odborníci se shodují, že v případě, že u jedince vznikne hráčská závislost, je tento stav definitivní. Vzniká nemoc na celý život, kterou není možné zcela vyléčit, jen je možné se v případě abstinence částečně uzdravit.

### **Hráčská vášeň**

Vášeň je chápána jako velmi silný citový vztah, vznikající nezávisle na vůli člověka významně ovlivňující myšlení a mnohdy jej nelze je ovládat rozumem, jen v určité míře měnit<sup>6</sup>. Osoby, které prožívají silnou vášeň, ztrácejí schopnost vidět věci v reálné podobě. V případě hráčské vášně může dojít k podcenění či ignorování signálů, které oznamují vznikající problémy. Jejich charakteristika je<sup>7</sup>:

- hráč miluje riziko
- hra pojímá většinu hráčových zájmů, aktivit a fantazií

---

<sup>6</sup> Holeček, V, Miňhová, J., Prunner, P: *Psychologie pro právníky*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 177, 2003.

<sup>7</sup> Vacek, J.: *Hráčská náruživost*. In. *Československá psychiatrie*, 88. S. 170, 1992.



- hráč je neschopný se poučit z porážek
- hráč riskuje neúměrně vysoké finanční obnosy
- hráč je neschopný přestat hrát i v případě, že se mu podaří vyhrát
- hráč prožívá slastné a zároveň úzkostné napětí ve chvíli mezi vloženými penězi a výsledkem

### **Ohrožené skupiny**

Teoreticky jsou ohroženy všechny skupiny lidí. Ačkoli jsou převážně závislí muži, přibývá v poslední době i žen a hlavně mladistvých. Nebezpečí také hrozí v povoláních, kde se pohybují vyšší finanční částky a tam, kde jedinec přichází do styku s hrou (barmani, číšníci). Patologická závislost však vzniká i u lidí, kteří nikdy v rizikové skupině nepracovali a k automatu se dostali jen náhodou.

Patologickému hráčství propadají také děti s poruchami pozornosti, které ve škole nevydrží sedět v lavici, ale u hracích automatů jsou schopné trávit dlouhé hodiny a začínají se vzdalovat reálnému světu.

Ohroženi jsou i nezaměstnaní, kteří řeší automatem nudu a snaží se vyhrát finanční prostředky, kterých se jim nedostává. Častěji však naopak bývá nezaměstnanost důsledkem gamblersství nikoli jeho příčinou. Ohroženi jsou i lidé ve vypjatých životních situacích, ti, kdo mají problémy s alkoholem, ale také ti, co přeceňují význam peněz a snaží se je takto získat<sup>8</sup>.

### **Typy hráčů (podle Nešpora):**

**1.** Člověk, který propadá opakovanému hráčství, pro získání finančních prostředků je schopen nezákonné činnosti. Je to sociálně narušený jedinec.

**2.** Člověk má potřebu utíkat od reality ke hře, nedokáže se k problému přiznat a uchyluje se ke lžím. Předpokládá, že odpovědnost za jeho prohry převezme někdo jiný.

**3.** Člověk je neschopný kontrolovat hru, považuje hru za svoji potřebu, nepřipouští si žádné sociální a společenské problémy

---

<sup>8</sup> Nešpor, K.: *Hazardní hra jako nemoc*. Praha: Nakladatelství Aleny Krtilové, s. 31, 1994

## **Abstinence**

Slovo vzniklo z latinského „abstinentia“ – zdrženlivost. Jde o zdržování se požitků z důvodů rozumových, zdravotních či etických<sup>9</sup>. Abstinent je tedy člověk, který se vědomě zcela zřekne určité věci nebo činnosti a to z důvodu, že tato látka nebo činnost ho ničí zdravotně, ekonomicky či sociálně.

Začátek abstinence může být spojen s uvědoměním si skutečnosti, že závislost jedince ničí sociálně, ekonomicky i zdravotně. Motivem může být též potřeba vymanit se ze závislosti z důvodu, že jej tato výrazně handicapuje a v porovnání s tím, co mu chvilkově přináší, jej až příliš dlouhodobě zatěžuje. Nebo i fakt, že se jedinec začne obávat možných ničivých důsledků vzniklé závislosti i ohrožení života.

Abstinence u osob, které se již v předcházejícím období stali závislými, je jiná než u těch, kteří se rozhodli abstinovat z důvodu, aby se v budoucnu závislosti vyvarovali. Ti, kteří abstinují z důvodu své bývalé závislosti, se chtějí vyvarovat známých velmi negativních jevů, které jejich závislost doprovázely. Jejich zážitky spojené se závislostí je natolik negativně ovlivnili, že se hraní a jevům spojeným s touto činností záměrně vyhýbají a věří, že tuto činnost již nikdy neokusí. Taktéž se tento důvod abstinence může objevovat u dítěte, jeho rodič byl těžce závislý na automatech či jiném druhu hazardní hry.

U osob, které své hraní zatím „zvládají“ a člověk těžce závislý se objevuje jen v jejich těsné blízkosti, dochází většinou jen k dočasnému omezení nebo krátkodobé abstinenci hraní. Poté, když odezní akutní trauma z tragického osudu „závislého přítele“, se ke svému hraní pravděpodobně vrátí. Mohou být přesvědčeni, že vyzkoušeli, že své hraní mohou kdykoli omezit a tento tragický osud jim nehrozí. Dochází k podcenění rizika možného vzniku závislosti<sup>10</sup>.

## **Bažení**

Bažení neboli velmi silná touha je českým překladem slova craving. Je to jev, který mají společně všechny závislosti. Mimo jiné je příčinou pro zhoršené sebeovládání. Podle Nešpora je bažení v Mezinárodní klasifikaci nemocí popsáno

---

<sup>9</sup> Petráčková, V., Kraus, J.: *Akademický slovník cizích slov AŽ*. Praha: Academia, s. 18, 2000

<sup>10</sup> Prunner, P.: *Psychologie gamblersství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 43, 2008.

jako silná touha či pocit puzení užívat látku<sup>11</sup>. Bažení je součástí definice patologického hráčství.

Ve své knize Nešpor popisuje, kdy a v jakých podmínkách je bažení nejsilnější což je v blízkosti závislého zdroje. Například pro patologického hráče je bažení silné v herně nebo v prostředí, kde jsou umístěny automaty.

Bažení je té velmi silné v začátku abstinence. Pro gamblera je tedy první den poté, kdy se rozhodl s hraním přestat mnohem těžší zvládnou bažení než po měsíci abstinování.

Dalšími okolnostmi, které intenzitu bažení ovlivňují jsou délka trvání závislosti, druh návykové látky i negativní duševní stav jedince.

Abstinující jedinci mívají subjektivní pocity bažení, které Nešpor rozdělil do tří skupin:

- vzpomínky na příjemné pocity pod vlivem návykové látky nebo na pocity při hazardní hře nebo fantazie na toto téma, často nutkavého charakteru
- nepříjemné tělesné pocity, jako je svírání na hrudi, bušení srdce, svírání žaludku, sucho v ústech, třesy, bolesti hlavy, pocení
- nepříjemné duševní pocity představují silná touha po hraní nebo návykové látky, pocity úzkosti, stísněnosti, únavy, slabosti, neklidu, vzrušení, podrážděnosti

Velká část závislých lidí vzpomíná na období, kdy jim hraní nebo požívání návykové látky nepřinášelo větší problémy a komplikace, a proto si myslí, že pro ně nebude problém se vrátit do tohoto „kontrolovaného“ období. Toto jednání ale většinou vede k recidivě.

## **Recidiva**

Tento pojem vznikl z latinského slova „recidivus“ – znova se vracející. Z tohoto vyplývá, že se jedná o označení stavu, který se vrací či opakuje, v minulosti se již stal<sup>12</sup>. Recidivou je označováno i první či jediné kontaktování se s činností, které většinou skončí navázáním na předešlou míru závislosti, pokračováním v hraní.

---

<sup>11</sup> Nešpor, K.: Bažení (craving). Praha: Sportprag, s. 5, 1999.

<sup>12</sup> Petráčková, V., Kraus, J.: *Akademický slovník cizích slov AŽ*. Praha: Academia, s. 650, 2000.

Literatura rozděluje recidivisty na pravé a nepravé<sup>13</sup>. Práví recidivisté jsou takoví jedinci, kteří se k abstinování z nějakého důvodu dobrovolně rozhodli a o svém rozhodnutí jsou vnitřně přesvědčeni. Z různých důvodů své rozhodnutí nedodrželi a vrátili se k činnosti, na které byli v minulosti závislí.

Jako nepraví recidivisté jsou označovány osoby, které o svém rozhodnutí abstinovat nejsou vnitřně přesvědčeny. Myslí si, že nejsou závislé a abstinují jen z důvodu, že musí řešit nějaký aktuální problém. Jsou to hráči, kteří nevěří jim stanovené diagnóze a abstinenci nepovažují za nutnost. Během současné abstinence „vědí“, že po skončení léčby budou mít herní aktivity pod kontrolou a budu moci hru přijatelně regulovat.

## Prevence

Souhrn opatření učiněných předem, obrana či ochrana. Jsou to kroky, které předcházejí vzniku nemoci a napomáhají jejímu zamezení. Prevence se dělí na:

- primární – cílem je předejít problému u těch, kteří ještě nejsou návykovou látkou nebo hraním infikováni.
- sekundární – cílem je omezit nebo zastavit užívání návykové látky u těch, kteří se již s návykovou látkou setkali
- terciární – cílem této je předcházet závažným zdravotním ohrožením u závislých jedinců

„Primární prevencí sociálně patologických jevů rozumíme koncepční, komplexní, cílený, plánovitý, flexibilní a efektivní soubor opatření, odborných činností a nabídek, zaměřený na posilování a rozvoj společensky žádoucích postojů, hodnot, zájmů, forem zdravého životního stylu, chování a jednání jednotlivců i skupin“<sup>14</sup>.

Sekundární prevence se snaží negativní jevy včas zachytit a bránit jejich prohlubování, šíření a podobně. Zaměřuje se na zvláště ohrožené skupiny, například mládež, menšiny nebo sociálně slabé.

---

<sup>13</sup> Benkovič, J., Dusková, S., Veselovský, P.: *Niektoré charakteristiky osobnosti gambléra*. Celoštátna AT konferencia, Predná Hora, s. 42, 1999.

<sup>14</sup> Pokorný, V., Telcová, J., Tomko, A.: *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Nakl. a vyd. Ústavu psychologického poradenství a diagnostiky, s. 14, 2003

Terciární prevence se snaží zabránit opakování, například trestných činů, onemocnění, drogové závislosti a podobně. Je zaměřena například na osoby právě vyléčené nebo propouštěné z výkonu trestu.

Je všeobecně známé, že jakákoliv prevence je vždy účinnější než následné odstraňování problémů. Při prevenci patologického hráčství je nejdůležitější se zaměřit na prevenci primární, protože v případě, že se jedinec již s nějakým druhem hry setkal, má vytvořen k hraní nějaký vztah, a v případě, že se jedná o vztah pozitivní, je těžké na jedince působit tak, aby se tento svůj postoj změnil. Při primární prevenci jsou oslovováni lidé, kteří mají ke hraní neutrální postoj, a není nutné postoje měnit. Poté se u neovlivněných jedinců daří lépe vytvořit postojová obrana<sup>15</sup>.

## 1.2. Hra

Hru je možné zařadit mezi základní lidské činnosti hned vedle práce a učení. Pohledy na hru mohou být různé. Například P. Prunner popisuje tuto lidskou činnost jako činnost samoučelnou na rozdíl od učení a práce. "Hra může mít individuální i kolektivní podobu, nemá ráz užitkové činnosti a měla by být vykonávána pouze pro osobní potěšení"<sup>16</sup>.

Při přesnější specifikaci hry můžeme použít názor Cailloise, který ve své knize popisuje tuto činnost jako<sup>17</sup>:

- svobodnou, k níž hráč nemůže být nucen, protože by hra přišla o povahu přitažlivé a radostné zábavy
- oddělenou od každodenního života, konanou v přesných a předem daných časech a prostorech
- nejistotu, jejíž výsledek a průběh není předem znám a hráči je ponechán určitý prostor pro jeho iniciativu
- neproduktivní, jelikož nevytváří hodnoty ani majetek. Výjimkou je koloběh majetku uvnitř skupiny hráčů

---

<sup>15</sup> Prunner, P.: *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 192, 2008.

<sup>16</sup> Prunner, P.: *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 21, 2008.

<sup>17</sup> Caillois, R.: *Hry a lidé*. Praha: nakladatelství Studia Ypsilon, s. 31, 1998.

- podřízenou pravidlům, podléhající konvencím, které po dobu hry pozastaví působení běžných zákonů a během hry jsou zavedeny zákony nové a tyto jediné ve hře platí
- fiktivní, spojenou s vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.

Ale kromě vyplnění volného času, může hra vést k získávání různých dovedností a zkušeností, přináší velké množství podnětů. Hra též plní funkce<sup>18</sup>:

- poznávací
- projektivní (do hry promítáme svůj pohled na svět)
- kompenzační - hra může být kompenzací za nesplněná přání, kompenzací pocitů méněcennosti či možností zvýšení sebevědomí v určité oblasti
- relaxační - díky hře se uvolňuje psychické napětí, pomáhá lidem lépe zvládnout životní zátěž, která může být způsobena pracovním, či studijním zatížením
- seberealizační

Hra je velmi důležitá v období vývoje dítěte. Díky ní dítě dostává spoustu podnětů, které jej směřují určitým směrem. V dětství a dospívání často hra umožňuje tomuto jedinci vyniknout a významným způsobem se podílet na tvorbě sociálního statusu. Je oblastí, kde dítě získává různé sociální role. Díky své úspěšnosti se může stát outsiderem, vůdcem, šaškem, zlým mužem.

Hra je často u dítěte též cenným diagnostickým nástrojem. Dítě plně zaujaté hrou může nechat vyjít na povrch vlastnosti osobnosti, které jsou jinak před okolím skrývány. Hra může poukázat na latentní agresivitu, neschopnost přijmout porážku, sklony podvádět, tendenci neuváženě riskovat a řadu dalších vlastností, které mohou mnohé napovědět o osobnosti<sup>19</sup>.

Pokud jedinec objeví takovou hru, která ho „vtáhne“ může mu pomoci zvládnout spoustu osobních, životních či pracovních problémů, vymanit se ze starostí. Tím, že se věnuje hře a plně se na ni soustředí, má možnost přestat myslet

---

<sup>18</sup> Holeček, V, Miňhová, J., Prunner, P: *Psychologie pro právníky*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 197,2007.

<sup>19</sup> Prunner, P.: *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 30, 2008.

na stresující a zatěžující jevy. Některé hry přináší spoustu zážitků, způsobených pravidelnými kontakty s jinými osobami, které si jedinec odnáší do dalších dnů. Naproti těmto jsou však i hry, které přínosný sociální přínos nemají. Mezi tyto hry řadíme i hry počítačové, které jsou lákavým způsobem využití volného času hlavně pro populaci dětí a dospívající mládeže. Vzhledem k charakteru této práce se budu podrobněji věnovat aspektům, které se vztahují ke spojení dítě – počítačové hry.

### 1.3. Herní závislosti

Závislost je stav, kdy je někdo nebo něco podmíněno situací nebo okolností, kterou potřebuje pro svoji existenci. „Je to stav chronické nebo periodické otravy opakovaným použitím přirozené nebo syntetické drogy, která poškozuje postiženého i společnost“<sup>20</sup>. Problémy a některé příznaky spojené s nezvládnutým hraním jsou podobné závislostem na návykových látkách. Závislost vzniká opakovaným kontaktem s návykovou látkou nebo činností. Záleží na psychice, tělesné odolnosti jedince, na rodinném prostředí (zda v rodině je někdo postižený nějakou závislostí).

Podobným způsobem je popisována závislost i z medicínského hlediska. Z tohoto pohledu je závislost vnímána jako stav, při kterém chybějící látka nebo podnět vyvolává v organismu fyzické či duševní obtíže. Závislost narušuje osobnost, snižuje výkonnost a nesčetněkrát i inteligenci.

U závislosti tedy rozlišujeme dva základní druhy<sup>21</sup>:

- závislost psychickou, která se projevuje poruchami spánku, úzkostí, depresiemi, agresivitou nebo sebevražednými sklony
- závislost fyzickou, která se projevuje abstinenčními příznaky, jako jsou pocení, třes, křeče, závratě

V běžném životě setkáváme se závislostí drogovou, alkoholovou, hráčskou, ale také závislostí na nikotinu, kofeinu, sexu, čokoládě, nakupování, práci apod.

---

<sup>20</sup> Hartl, P., Hartlová, H.: *Psychologický slovník*, Praha, s. 69, 2000.

<sup>21</sup> Prunner, P.: *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 32, 2008.

Společnými znaky typickými pro závislosti jsou<sup>22</sup>:

- silná touha nebo pocit puzení užívat látku
- potíže v sebeovládání
- somatický (tělesný) odvykací stav
- růst tolerance
- zanedbání jiných zájmů
- pokračování v užívání i přes jasný důkaz škodlivých následků (pacient musí být o škodlivých následcích informován)

Dále se můžeme setkat se závislostmi sociální, zkříženou a zřetězenou, jak ve své knize popisuje doc. Prunner<sup>23</sup>.

Sociální závislost je takový stav, kdy se na vzniku závislosti podílí sociální aspekty – pohyb jedince v určité skupině osob (v partě, v rodině) Často se plná závislost vytváří na základě sociálního tlaku, který je vyvolán běžnou konzumací v daném uskupení. Pokud by jedinec tuto společně konzumovanou látku dlouhodobě odmítal, z této skupiny by se pak vyčleňoval a mohl by být určitým způsobem sankcionován. Takto nejčastěji vzniká závislost na nikotinu, alkoholu nebo droze.

Závislost zkřížená je označována kombinace jednotlivých druhů závislostí. Tyto kombinace jsou pravidelně shodné. Například závislost na kofeinu je většinou spojená se závislostí na nikotinu. Závislosti hráček bývají velmi často kombinované se závislostmi na alkoholu.

Ke zřetěžené závislosti dochází často u submisivních jedinců, kteří při péči o partnera s určitou závislostí, se stávají sami závislími na tom, co je problémem primárně závislého partnera.

#### **1.4. Hazardní hra**

Jako hazardní hra bývá označována taková aktivita, kde si hráč může více méně koupit výhru. Peníze a jiné hmotné statky hrají u patologického hráče

---

<sup>22</sup> Nešpor, K.: Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby. Praha: Portál, s. 25, 2000.

<sup>23</sup> Prunner, P.: Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 33, 2008.



významnou úlohu. Takováto možnost získat peníze je příčinou pro vznik rostoucích problémů, před kterými tento jedinec nakonec uniká. Často ale utíká znovu ke hře a problémy se neustále prohlubují.

Hazardní hra, oproti jiným činnostem, je nebezpečná tím, že je založená na velkém riziku. Je zde možnost sice vysokých finančních výher, ale také zničujících ztrát. Další neoddelitelným znakem je, že v hazardní hře o výhře rozhoduje jen náhoda nikoliv dovednosti hráče. Hráč jedná zcela impulsivně bez toho, že by si uvědomoval následky svého jednání. Je například schopen za večer prohrát měsíční výplatu či velkou část úspor.

Jak z popisu vyplývá, mezi patologické hráče nelze řadit náruživé sběratele, i když jeho koníček mu může působit též finanční problémy. Ani čtenářka např. detektivek, která veškerý volný čas věnuje jen četbě knih, do skupiny výše popisované nepatří.

Od patologického hráčství by se měly odlišit tři typy hraní, kde se odborníci domnívají, že do skupiny patologického hraní nepatří. Mezi nepatologické hráčství lze přiřadit<sup>24</sup>:

- hráčství a sázkařství - lidé, kteří provozují hráčství nebo sázkařství, to mohou dělat jen jako pokus jak získat peníze nebo pro vzrušení, ale v krizové situaci jsou schopni přestat.
- nadměrné hráčství u manických pacientů – např. u jedinců s maniodepresivní psychózou
- hráčství u sociopatických osobností – tyto lidé vykazují trvalou poruchu sociálního chování, která se také projevuje agresivními činy

## **Druhy hazardních her**

Loterie – je provozována např. Sportkou, která má v Čechách velkou tradici už od doby, kdy zde neexistovaly jiné možnosti her. Je provozována prostřednictvím sázkových tiketů za přijatelný obnos. Nemá ruinující charakter.

---

<sup>24</sup> Nešpor, K.: *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Praha: Portál, s. 46, 2000.

Tomboły – povoluje obecní úřad nebo ministerstvo financí. Jde o prodej losů na zábavních akcích a následně náhodný výběr nebo slosování pouze prodaných kuponů.

Karetní hry - jejich původ spadá do 12.stol a pocházejí z Číny. Ještě dříve se hrály dominové karty. Karty, které by se podobaly těm, které nám jsou dobře známé vznikly prý pro potěchu konkubín čínského císaře Séun-ho. Jednalo se o karty ze skupiny tzv. peněžních karet. Původně se pravděpodobně hrálo se skutečnými penězi, což dokládá i čínská encyklopedie z roku 1678, která dává rovnítko mezi karty a peníze.

V Čechách se karetní hry rozšířili po husitské revoluci, kdy se všechny vrstvy obyvatelstva (od krále po venkovské krčmy) začaly vracet ke světským zábavám.

Každá karetní hra nemusí být hazardní, ale hazardní karetní hry jsou velmi rozšířeny. Nebezpečná je kombinace hazardního hraní v karty a alkoholu, kdy může vznikat kombinovaná závislost a osoba, která se chce závislosti zbavit, musí bojovat s oběma závislostmi najednou.

Hra v kostky – další starobylá forma hazardní hry, která vznikla v Římě. Byla to forma hry pro pobavení a potěšení. Ve starých knihách se můžeme ale též dočíst, že již tenkrát se stávalo, že se jedinec při hře v kostky zadlužil a přišel o veškerý majetek. Postihy za neplacení pohledávky byl v této době hodně tvrdý<sup>25</sup>. I dnes tato hra patří k nejrozšířenějším hazardním hrám, kdy hráč přichází o velké peníze.

Výherní hrací přístroje – jsou takové přístroje (automaty), které jsou naprogramované na výherní podíl mezi 75% - 100%. Tyto automaty jsou určeny pouze pro jednoho hráče staršího 18 let (provozovatel má povinnost požadovat předložení průkazu totožnosti) a musí stát v oddělené místnosti. V takovéto místnosti – herně musí být nepřetržitý dozor vykonávaný osobou bezúhonnou starší 18 let. Do herny je vstup mladistvým zakázán. K provozování výherních hracích automatů je nutné povolení vydané obcí na žádost provozovatele<sup>26</sup>. Nutno říci, že název proherní automaty by se hodil více.

Kurové sázky – jsou sázkové hry, u kterých je výhra podmíněna uhodnutím sportovních výsledků nebo pořadí ve sportovních soutěžích nebo závodech.

---

<sup>25</sup> Nešpor, K.: Hra v kostky, článek v Už jsem prohrál dost. Praha: Sportpropag, s. 13, 2006.

<sup>26</sup> Zákon č. 202/1990Sb. §2, O loteriích a jiných podobných hrách, ve znění pozdějších předpisů

Provozovatel stanoví hodnotu kursu (číslo, po jehož vynásobení naším vkladem, zjistíme výši případné výhry) Sázkové kurzy bývají vypisovány i na jiné veřejné události. Výše výhry je potom přímo úměrná poměru, ve kterém byla sázka přijata. Tyto sázky lze provozovat jen s povolením ministerstva financí (v žádosti musí být uvedena jména, rodná čísla a trvalé bydliště všech osob pověřených přijímat sázky).<sup>27</sup>

Kurzové sázení stále více oslovuje teenagery, kteří se prostřednictvím sázení snaží dokazovat úroveň svých znalostí např. o daném druhu sportovního odvětví.

Sázky v kasinu – tyto hry jsou přitažlivé jen pro užší skupinu jedinců, ale o to více jsou nebezpečné a návykové. Na počátku 90. let byla návštěva kasina, pro osoby v určitém postavení, způsobem k vyjádření patřičného sociálního statusu.

Jsou to hry v provozovně, která je určena k hraní sázkových her a to za pomoci mechanických i elektromechanických zařízení. Je zde možné hrát živé hry - hra řízená zaměstnancem kasina, který obsluhuje hrací zařízení a ruletu, vydává žetony, rozdává karty. Tyto hry se hrají minimálně na třech stolech a alespoň jeden ze stolů musí být určen pro mechanickou ruletu. Dnes je názvem “kasino” označováno i spousta nejrůznějších heren. Hráči se zde mohou setkat ne jen s klasickou ruletou, ale i spousta jiných „lákad“ je mohou připravit o značnou sumu peněz.

Internetové sázení – možnost oficiálně sázet přes internet existuje v České republice od 5. ledna 2009. Před tímto datem se k takovému sázení musely využívat jen zahraniční webové servery. Ministerstvo povolilo sázení přes internet<sup>28</sup> společnostmi Fortuna, Chance, Sazka, Synot Tip a Tipsport, přičemž zájemci o sázení se musí zaregistrovat v kamenné provozovně.

Internetové sázení je oblíbené z důvodu mnoha výhod. Sázející neplatí žádné poplatky, získávají bonus za registraci, mohou sázet v pohodlí třeba svého domova a to nonstop, mají výhodnější kurzy a vidí historii svých vítězství i proher. Bohužel některé z těchto výhod se stávají rovněž nevýhodami. Například možnost sázet nonstop a v pohodlí umožňuje hráči kdykoliv prohrát velkou částku peněz. Též je zde mnohem složitější možnost kontroly věku hráče. Nevýhodou

---

<sup>27</sup> Zákon č. 202/1990Sb. §21 - §31, O loteriích a jiných podobných hrách, ve znění pozdějších předpisů

<sup>28</sup> Zákon č. 202/1990Sb., § 50 odst. 3, O loteriích a jiných podobných hrách, ve znění pozdějších předpisů

pro odhalení patologického hráče je i velká anonymita, která umožňuje skryté sázení.

## 1.5. Legislativa hazardu v ČR

Po listopadových událostech 1989 vznikl zákon č. 202/1990 Sb., o loteriích a jiných podobných hrách. Tento zákon umožnil velký nárůst podnikatelského provozování her na výherních hracích přístrojích, her v kasinech, kurzových sázek, loterií a dalších druhů hazardních her. Na jedné straně je toto podnikání velmi výraznou součástí národní ekonomiky, protože objem tržeb se počítá na desítky miliard korun a i počet vytvořených pracovních míst není zanedbatelný. Ale na straně druhé se ukazuje, že s rozšířením podnikání v herním průmyslu jsou spojena rizika vzniku patologického hráčství a dalším problémem je, že podnikatelé zde mohou jednodušeji nakládat s nelegálně získanými finančními prostředky.

Herní právo tvoří souhrn právních norem, které jsou obsaženy v předpisech různých právních odvětví (občanském, trestním, správním). Sjednocujícím znakem těchto norem je, že se svým obsahem vztahují k oblasti lidské činnosti – uskutečnění sázek a her. Herní právo jsem podle Krámáře charakterizovat takto: *Herní právo je účelový soubor právních norem z různých odvětví soukromého i veřejného práva, upravující společenské vztahy vznikající v souvislosti s uskutečňováním sázek a her a zakotvujících tomu odpovídající specifické právní pojmy a instituty*<sup>29</sup>.

Z důvodu, že byl tento zákon přijat bezprostředně po listopadových událostech a nebylo moc času vypracovat promyšlenou a legislativně vyzrálou koncepci zákona, vykazuje tento zákon chyby a nedostatky, které se napravovaly novelizacemi toho zákona z let 1994, 1998, 1999, 2002, 2004 a 2005.

Zákon č. 202/1990, Sb. O loteriích a jiných podobných hrách v platném znění (dále jen loterní zákon) „upravuje veřejnoprávní předpoklady pro uskutečňování vymezeného okruhu občanskoprávních smluvních vztahů sázek a her, tzv. loterií a

---

<sup>29</sup> Kramář, S., Hušák, A. a kol.: *Herní právo*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 11, 2006.

jiných podobných her<sup>30</sup> v České republice. Jeho poslední novela vešla v účinnost k 1. 1. 2012. Tento zákon vymezuje:

- okruh sázek a her
- kdo může být provozovatelem a jaké musí splňovat předpoklady veřejnoprávní povinnosti a práva provozovatelů a případné sankce
- kdo může být účastníkem her a jaké jsou jeho veřejnoprávní povinnosti při účasti na hrách
- povinnosti některých dalších osob při provozování loterií a jiných podobných her

Loterní zákon v úvodních ustanoveních definuje loterní nebo podobnou hru takto:

„Loterií nebo jinou podobnou hrou se rozumí hra, jíž se účastní dobrovolně každá fyzická osoba, která zaplatí vklad (sázku), jehož návratnost se účastníkovi nezaručuje. O výhře nebo prohře rozhoduje náhoda nebo předem neznámá okolnost nebo událost uvedená provozovatelem v předem stanovených herních podmínkách (dále jen „herní plán“). Nezáleží přitom na tom, provádí-li se hra pomocí mechanických, elektronickomechanických, elektronických nebo obdobných zařízení.“<sup>31</sup>

„Okolnost, jež určuje výhru (výsledek slosování, sportovního utkání, dostihů, závodů a jiné budoucí události), nesmí být nikomu předem známa a musí být takového druhu, aby nemohla být provozovatelem nebo sázejícím ovlivněna.“<sup>32</sup>

„Loterie nebo jiné podobné hry, které nezaručují všem účastníkům hry rovné podmínky včetně možnosti výhry, jsou zakázány“<sup>33</sup>.

Tato definice zahrnuje dva okruhy povahově odlišných her:

- standardní loterie a jiné podobné hry, provozované jako podnikání a jejich provozování zákon podmiňuje vydáním povolení nebo pověření. Tyto hry

---

<sup>30</sup> Kramář, S., Hušák, A. a kol.: *Herní právo*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 12, 2006.

<sup>31</sup> Zákon č. 202/1990, Sb. §1, odst.1, O loteriích a jiných podobných hrách

<sup>32</sup> Zákon č. 202/1990, Sb. §1, odst.2, O loteriích a jiných podobných hrách

<sup>33</sup> Zákon č. 202/1990, Sb. §1, odst.5, O loteriích a jiných podobných hrách

jsou v dalších ustanoveních členěny na jednotlivé skupiny a charakterizovány

- hry, které mají za úkol podporovat jinou podnikatelskou činnost (součást reklamy). U těchto her je nutné splnit pouze oznamovací povinnost<sup>34</sup>.

#### Loterie a tomboly

§6 - §14 loterního zákona vymezuje povolování, provádění a vyúčtování loterií a tomboly. Podle §6 odst. 1 loterie a tomboly povoluje obecní úřad a ministerstvo.

V odst. 3 tohoto paragrafu je přesně uvedeno<sup>35</sup>: „Úhrnná cena výher loterií a tombol nesmí být menší než 20%, a vyšší než 50% herní jistiny. Ministerstvo může v odůvodněných případech, zejména za účelem vyššího zájmu o některé typy loterií, zvýšit úhrnnou cenu výher loterie až na 70% herní jistiny.“

Dále zákon stanovuje, jakým způsobem musí loterní komise postupovat při slosování, jaké náležitosti musí tikety obsahovat a lhůty pro vyzvednutí výher.

#### Výherní hrací přístroje

§17-§20 loterního zákona se zabývá vymezením pojmu výherní hrací přístroje, kde mohou být umístěny a za jakých podmínek. Dále určuje, jaké nejvyšší vklady a výhry jsou povoleny.

Výherní hrací přístroje jsou definovány v §17 odst.1 takto: „Výherním hracím přístrojem se rozumí kompaktní, funkčně nedělitelné a programově řízené technické zařízení s ovládáním určeným pouze pro jednoho hráče. U výherního hracího přístroje s programovým vybavením umožňujícím současnou hru na více hracích místech více hráčům je každé takové hrací místo rovněž považováno za samostatný výherní hrací přístroj. Tato skutečnost musí být uvedena v osvědčení o provozuschopnosti vydaném podle §19 odst. 2 písm. c), jakož i ve výpisu z tohoto osvědčení“<sup>36</sup>.

§5 jasně vymezuje, že výherní podíl musí být nejméně 75% a nejvýše 100% a jiné další varianty jsou nepřípustné. Další paragrafy upravují možné výhry a prohry, provozovatelům ukládají omezení, které musí respektovat, pokud chtějí

---

<sup>34</sup> Kramář, S., Hušák, A. a kol.: *Herní právo*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 39 – 40, 2006.

<sup>35</sup> Zákon č. 202/1990, Sb. §6 odst. 3, O loteriích a jiných podobných hrách

<sup>36</sup> Zákon č. 202/1990, Sb. §17, odst. 1, O loteriích a jiných podobných hrách

výherní přístroje provozovat. Dále je zde uvedeno, za jakých podmínek je možné získat povolení k provozování těchto přístrojů.

#### Kursově sázky

§21 - §31 loterního zákona popisuje ustanovení týkající se kursových sázek. V úvodních paragrafech je stanoveno za jakých podmínek lze sázky provozovat<sup>37</sup>: *Povolení k provozování kursových sázek podle § 2 písm. h) vydává na žádost ministerstvo nejdéle na dobu 10 let. V povolení stanoví podrobně podmínky provozování kursových sázek, schválí herní plán, určí předmět sázek a schválí počet a umístění sázkových kanceláří“.*

Další paragrafy vymezují, že sázky je možné přijímat v hotovosti i bezhotovostní, jaké osoby se nesmějí sázení účastnit, jaké sázky není možné přijmout. § 28 se věnuje pokynům, jakým způsobem provozovatel musí provést vyúčtování. Neméně důležitý je poslední paragraf, který zakazuje přijímání sázek od osob mladších 18 let.

#### Sázkové hry v kasinu

§32 - §39 loterního zákona se zabývá ustanoveními spojenými se sázkovými hrami v kasinu. Například za jakých podmínek je povoleno provozování těchto her. Nejvíce paragrafů se týká popisu žetonů, které se v kasinech používají ke hře<sup>38</sup>:

„(1)Ke hře v kasinu se používají hodnotové žetony. Nominální hodnoty, rozměry, hmotnost, materiál, vzhled a další náležitosti hodnotových žetonů schvaluje ministerstvo. Provozovatel je povinen předložit schválené vzory hodnotových žetonů před zahájením provozu kasina orgánu státního dozoru.

(2) Každé kasino používá speciálně označené hodnotové žetony. Stejně označené hodnotové žetony se mohou užívat pouze v kasinech provozovaných jedním provozovatelem. Hodnotové žetony obsahují vyznačení hodnoty a oficiální zkratku herní měny.

(3) Hodnotové žetony nakupují hráči v pokladně kasina, popřípadě u hracího stolu. Výhradně v pokladně kasina jsou hráčům vypláceny výhry, a to proti předloženým hodnotovým žetonům.

---

<sup>37</sup> Zákon č. 202/1990, Sb. §21, O loteriích a jiných podobných hrách

<sup>38</sup> Zákon č. 202/1990, Sb. §35, O loteriích a jiných podobných hrách

(4) Pro hru ruleta se používají též hrací žetony. Při ukončení hry u stolu vymění obsluha hracího stolu hráči žetony za hodnotové žetony.

(5) Provozovatel je povinen vést řádnou evidenci všech žetonů.

(6) Je nepřipustné používat hodnotové žetony na úhradu jakýchkoli závazků, které nevznikly ze hry.

(7) Vynášení hodnotových žetonů z kasina je nepřipustné. O nevrácených nebo ztracených hodnotových žetonech sepíše vedení kasina protokol, a to v den, kdy tuto skutečnost zjistí. Kopie protokolů sepsaných v kalendářním měsíci předá vedení kasina do sedmi kalendářních dnů po uplynutí příslušného měsíce orgánu státního dozoru.

Další paragrafy nařizují, že návštěvníci kasin musí předkládat průkaz totožnosti i kvůli vedení evidence, jakým způsobem musí být kasino zabezpečeno, jaké hry je zde možné provozovat a zákaz zaměstnanců účastnit se hraní.

#### Dostihové sázky

V §40 se loterní zákon zmiňuje o dostihových sázkách. K povolení těchto sázek je nutné povolení od ministerstva, které se přímo váže na splnění ustanovení v § 4 odst. 9<sup>39</sup>: „*Sázkové hry podle § 2 písm. k) může provozovat stát nebo státem pověřená akciová společnost se sídlem na území České republiky, která je založena k provozování těchto her a jejíž veškeré akcie znějí na jméno; je-li akcionářem této akciové společnosti jiná akciová společnost, musí i její veškeré akcie znít na jméno. Základní kapitál této akciové společnosti musí činit nejméně 10000000 Kč a nesmí být snížen pod tuto minimální výši po celou dobu platnosti povolení. Základní kapitál ve stanovené výši musí být splacen pouze peněžitými vklady. Základní kapitál musí být splacen před podáním žádosti o povolení, jinak se povolení nevydává.*“

Dle tohoto zákona §1 odst.6 může provozovatel být právnická osoba se sídlem na území ČR, které oprávněný orgán (obecní úřad, krajský úřad, ministerstvo financí) vydal povolení k provozování takové hry. Toto povolení je vydáno, jestliže:

- *“provozování loterií a jiných podobných her je v souladu s jinými právními předpisy, nenarušuje veřejný pořádek, je zaručeno jejich řádné*

---

<sup>39</sup> Zákon č. 202/1990, Sb. §4 odst. 9, O loteriích a jiných podobných hrách



*provozování v souladu s jinými právními předpisy včetně řádného technického vybavení.“*

- část výtěžku bude použito na sociální, zdravotní, sportovní, ekologický kulturní nebo jinak veřejně prospěšný účel
- fyzická osoba, která má rozhodující postavení (postavení statutárního orgánu, zakladatel právnické osoby) předložila doklad o bezúhonnosti
- je žadatelem složena tzv. jistota (peněžní částka na vyrovnání případných pohledávek státu a obcí a výplatu výher účastníkům hry) na zvláštním účtu u banky.
- jsou připraveny herní podmínky (herní plán)<sup>40</sup>

Ze zákona ale vyplývá, že pro provozování spotřebitelských soutěží stačí jen oznámení příslušnému správnímu úřadu a není dále upraveno, kdo může být provozovatelem těchto soutěží. Dle principu „co není zakázáno, je dovoleno“ je možné se domnívat, že spotřebitelské soutěže může provozovat jakákoli fyzická či právnická osoba s plnou způsobilostí k právním úkonům, včetně osob se zahraniční majetkovou účastí.

Oprávnění provozovat loterii nebo jinou podobnou hru vzniká nabytím právní moci vydaného povolení či koncese. Orgán, který povolení vydal, může za určitých okolností (stanovených zákonem) vydané rozhodnutí<sup>41</sup>:

- zrušit a to v případě, že jsou porušována pravidla loterního zákona nebo vyjdou najevo okolnosti, pro které není přípustné hru povolit.
- dočasně zastavit provozování hry na dobu 30, resp. 60 dnů, kvůli odstranění zjištěných závad v provozování hry
- doplnit nebo změnit vydané povolení

Účastníky hry, dle herního zákona, mohou být jen fyzické osoby, které dovršili věku 18 let a které předem v hotovosti či bezhotovostní uhradili vklad. Věková hranice 18 let se však netýká spotřebitelských soutěží, které jsou

---

<sup>40</sup> Kramář, S., Hušák, A. a kol.: *Herní právo*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 53 – 56, 2006.

<sup>41</sup> Kramář, S., Hušák, A. a kol.: *Herní právo*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 61, 2006.

směřovány právě na osoby mladší 18 let, které jsou i přes svou nezletilost právně způsobilé k uzavírání smluv o koupi určitých druhů zboží.

Tento zákon též určuje, jaké odvody z hraní popisovaných her provozovat musí odvést, kdo je povinen vykonávat státní dozor nad dodržováním tohoto zákona, stanovuje úřední jazyk, povinnost zachovávat mlčenlivost a výši pokut za nedodržení zákonných nařízení.

## 1.6. Patologické hráčství

Patologické hraní, jež se projevuje velmi často u osob, které se hazardnímu hraní věnují, spojují čtyři znaky<sup>42</sup>:

- hráč je stále víc a víc zaměstnaný hrou
- patologický hráč zvyšuje velikost sázky
- dochází ke ztrátě kontroly nad hrou
- hraní narušuje sociální vztahy

Tyto aspekty, jsou více méně shodné pro patologické hraní, alkoholovou či drogovou závislost. Objevuje se též abstinční syndrom (podrážděnost, nepokojnost) při přerušení či ukončení hraní s výjimkou toho, že je tělo infikováno toxickou látkou.

Nešpor patologické hráčství vymezuje jako „porucha, která spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na úkor sociálních, materiálních, rodinných, pracovních hodnot a závazků“<sup>43</sup>. Lidé díky této nemoci často riskují své zaměstnání, jsou zadluženi, lžou či porušují zákon, aby tak získali prostředky na placení dluhů. Tito jedinci prochází intenzivním puzením ke hře, které těžko ovládají a jejich myšlenky se téměř neustále točí kolem hry a činností, které hru doprovázejí.

Dalšími negativními jevy, které doprovázejí život patologického hráče, jsou dopady na psychickou a fyzickou stránku gamblera. Negativně jsou ovlivněny sociální, společenské vztahy a profesionální dráha. Tento jedinec věří, že je

---

<sup>42</sup> Prunner, P.: Psychologie gamblersství, aneb, Sázka na štěstí. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 35, 2008.

<sup>43</sup> Nešpor, K: *Jak předcházet problémům s návykovými látkami na základních a středních školách*. Praha: Sportprag, s. 14, 1996.

schopen kontrolovat dění a předvídat výsledky, projevují se abstinenci symptomy jako je psychomotorický neklid, potíže s koncentrací, nutnost stupňovat vsázené sumy. Tento hráč si nadprůměrně věří a domnívá se, že je schopen objevit způsob, jak vyhrávat<sup>44</sup>.

Dalším znakem typickým pro patologické hráče je pověřivost. Do talismanů, které si mnoho hráčů bere ke hře, vkládá magickou sílu. Takovým talismanem se může stát téměř jakákoliv věc, kterou měl hráč při sobě v okamžiku, kdy se mu hráčsky dařilo. Věří, že když bude mít tuto věc u sebe, opět se k němu štěstí přikloní. Svou šanci na výhru se hráči snaží zvýšit též nejrůznějšími rituály.

U patologických hráčů se, v případě, že se hra nedaří, objevují obranné mechanismy, kterými jedinci vysvětlují své opakované prohry. Snaží se vysvětlit prohru jako zkoušku, kterou musí postoupit, aby si svou příští výhru zasloužil. Pravidelným názorem gamblerů je, že štěstí ve hře je oscilující jev. Takže pokud se na někoho štěstí dlouho neusmálo, pak má větší naději, že bude mít opět štěstí. Proto i v delším sledu proher hrát nepřestane, protože by přestal právě ve fázi, kdy může přijít ten okamžik, kdy se štěstí přikloní na jeho stranu a prohrál by svou šanci vyhrát zpět své peníze a též status „schopného hráče“.

Posledním charakteristickým znakem je iluzorní korelace<sup>45</sup>. „Iluzorní korelace mezi výhrou a nějakými vnějšími okolnostmi jsou pro některé gamblery výzvou k vytváření takových podmínek, za jakých dříve získali vyšší výhru“

Dalším obranným mechanismem je efekt selektivní paměti, což způsobuje, že hráč vypouští okamžiky, kdy se mu nedařilo a kdy prohrál větší sumu peněz. Naopak na období výher je v paměti zapsáno velmi významně a hráč na něj vzpomíná hlavně v době, kdy hráče provází velké dlouhé neúspěchy<sup>46</sup>.

Pro patologické hráčství jsou typické projevy, na nichž se shodují mnozí autoři. Jedná se například o ztrátu velkého množství času hrou a s tím spojené zanedbávání povinností ať již pracovních nebo studijních, existence větších dluhů, krádeže, nelegální způsoby získání peněz, zvyšování sázek, narůstající frekvence hraní, skrývání vlastního hraní a lhaní, neschopnost hru ukončit a ovládat se ve spojení s hrou, velmi častá podrážděnost, nervozita, neklid, uzavřenost. Postupující odcizení od osob z kruhu rodiny a přátel, s tím spojené výčitky

---

<sup>44</sup> Prunner, P.: *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 114, 2008.

<sup>45</sup> Šerý, O.: *Patologické hráčství*. Psychiatrie pro praxi. Brno, s. 161 – 164, 2001.

<sup>46</sup> Šerý, O.: *Patologické hráčství*. Psychiatrie pro praxi. Brno, s. 161 – 164, 2001.

svědomí, stavy paniky, beznaděje, myšlenek na sebevraždu. A konečně známé riziko vzniku závislosti na alkoholu a drogách.

Patologické hráčství má většinou velmi negativní vliv na tělesné zdraví hráče. Například je ohrožena srdeční činnost z důvodu stresu, který je se hrou spojen. Stres je způsoben dlouhým čekáním na výhru při hraní výherních automatů nebo i sledováním sportovního utkání, když je vsazena větší částka na určitý výsledek zápasu. Stres způsobuje i další nemoci, které jsou s ním spojeny, jako jsou vysoký krevní tlak, vředy či cukrovka.

Na vzniku patologické závislosti se podílí řada příčin – bio-psycho-sociálních<sup>47</sup>. U psychických příčin jsou vidět souvislosti mezi vznikem závislosti a určitou strukturou psychické variability osobnosti určitého jedince. Je možné pozorovat, že některé osobnostní konfigurace jsou více zranitelné vůči možnému vzniku závislosti a jiné se jeví jako odolnější. Z pohledu fyzické příčiny vzniku závislosti rozhoduje též celková fyzická kondice, která má vliv na celkovou psychiku. Sociální příčiny jsou spojené hlavně s působením rodiny, která může sehrát nezanedbatelnou roli při vzniku závislosti. Dále pak celý sociální systém společnosti, který by měl svým přístupem k herním možnostem a dále pak i systémem prevence vznik závislostí brzdít.

U dětí a mladistvých se všechny tyto aspekty projevují dokonce ve větší intenzitě. V období dospívání je typická emoční nestálost a velká intenzivnost prožitků. Dospívající jsou též psychicky labilnější než dospělí a mohou být náchylnější ke vzniku závislosti na hře. Podstatný vliv na postoj dětí a mládeže k hazardu má rodinný systém. Jestliže je někdo v rodině závislý na hře, může se s ním tento mladý jedinec identifikovat, nebo může tuto činnost považovat za běžnou součást života. Naopak někteří mohou hru brát jako možnost, jak z rodiny a jejích vztahů uniknout.

Pro rozpoznání patologického hráčství se v České republice používá Mezinárodní klasifikace nemocí<sup>48</sup>.

---

<sup>47</sup> Prunner, P.: Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 178, 2008.

<sup>48</sup> Prunner, P.: Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí. Plzeň: Aleš Čeněk, s.37 – 38, 2008.

### **Definice patologického hráčství podle Mezinárodní Klasifikace nemocí (MKN-10)**

- během období nejméně jednoho roku se vyskytnou dvě nebo více epizody hráčství
- tyto epizody nejsou pro jedince výnosné, ale opakují se i přesto, že vyvolávají tíseň a narušují každodenní život
- jedinec popisuje silné puzení ke hře, které lze těžko ovládnout a hovoří o tom, že není schopen silou vůle hře odolat
- jedinec je zaujat myšlenkami a představami hraní a okolností, které tuto činnost doprovázejí

V zahraničí je, z důvodu lepší diagnostiky hráčského chování, používán Diagnostický a statistický manuál. Jestliže hraní jedince souhlasí alespoň s pěti body manuálu, je považováno za patologické.

### **Diagnostické znaky patologického hráčství podle Americké psychiatrické asociace (DSM-IV)**

- zaujetí hráčstvím (plánování nového hazardu, přemýšlení o způsobech, jak získat peníze na hraní)
- potřeba hrát se stále většími částkami peněz za účelem dosažení vzrušení
- opakované neúspěšné snahy kontrolovat, přerušit nebo se vzdát hraní
- neklid nebo podrážděnost při pokusu přerušit nebo vzdát se hraní
- hraní jako způsob útěku od problémů nebo snaha zbavit se dysforické nálady, např. pocit bezmoci, viny, úzkosti, deprese
- po prohře peněz ve hře se často další den vrací, aby je znovu získal
- lže členům rodiny, terapeutům nebo jiným, aby zastřel rozsah svého hráčství
- páchá nelegální činy jako padělání, podvody, krádeže nebo zpronevěry, aby získal peníze na financování hraní
- hráčstvím ohrozil nebo ztratil významné přátele, práci nebo příležitost ke vzdělání a kariéře

- spoléhá se na jiné, že poskytnou peníze a napraví špatnou finanční situaci způsobenou hráčstvím

U hráčských aktivit se setkáváme s bodovým ohodnocením, které nám určuje velikost postižení. K určení závažnosti nemoci slouží Shaffrova stupnice<sup>49</sup> Prunner ve své knize upozorňuje na skutečnosti, že za rizikovou můžeme považovat již úroveň 2, přičemž úroveň 3 je odbornými kruhy označována jako maladaptivní.

Úroveň „0“ – hra není vůbec provozována

Úroveň „1“ – rekreační hraní – bez negativního dopadu na reálný život

Úroveň „2“ – hraní přinášející občasný výskyt drobných problémů  
(bezproblémové hraní)

Úroveň „3“ – hraní vedoucí ke vzniku velkých problémů a nepříznivých souvislostí (patologické hráčství)

Úroveň „4“ – hraní motivované potřebou hledat řešení již existujících problémů spojených s patologickým hraním

## 1.7. Fáze vývoje hráčských závislostí

Tato duševní nemoc má 3 fáze<sup>50</sup>. U dospělého člověka mohou trvat 1 až 3 roky, ale u dětí a mládeže je doba přechodu z jednoho stádia do dalšího podstatně kratší, v některých případech se jedná o několik měsíců či týdnů.

1. Hazardní hra je podobná závislosti na alkoholu nebo drogách. Proto je nazývána nemocí. Zpočátku hra hráči nijak nevadí a on má vidinu "velké výhry". Pokud tato velká výhra opravdu přijde, je tragedií, která tuto fázi urychlí, protože hráč si ji chce zopakovat, hraje častěji, zvyšuje částky. Děti a mládež přestávají chodit do školy a veškerý čas jim zaplňuje hra. Hráč přestává hrát v kolektivu, hraje osaměle. Může se ospravedlňovat se sám před sebou, že nevadí, když zrovna dnes nevyhraje, protože "minule" vyhrál velké peníze. Z výše uvedeného vyplývá, že člověk se stává chorobným hráčem postupným a zpočátku i velmi nenápadným

<sup>49</sup> Shaffer a kol. 1997, in Prunner, P.: Psychologie gamblersství, aneb, Sázka na štěstí. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 71, 2008.

<sup>50</sup> Nešpor, K.: *Jak překonat problém s hazardní hrou*. Praha: Sportprag, s. 28-30, 1996.

způsobem. Ve fázi první, nazvané fáze vyhrávání, je typické, že hráč se věnuje hře pouze příležitostně a jeho úspěchy ve hře značně převyšují jeho neúspěchy, což je pro hráče vlastně neštěstím. Hráč postupně propadá iluzi o možnosti velké výhry a následkem toho se oddává gamblerství častěji a investuje do hry více prostředků. Cítí se euforicky, hýří optimismem a pozitivními pocity. Tento jedinec se často začíná zabývat o matematické kombinace výher a představuje si, že hra ho rozvíjí a posouvá ku předu ve schopnostech a dovednostech. Možnost výhry jej stále více fascinuje a přitahuje, proto hraní věnuje více a více času a stává se z něj osamělý hráč. Zde je nutné své hraní zastavit a problém řešit, protože jinak hráč přejde do dalšího stadia a tím je prohrávání.

2. Další fází nemoci je stadium prohrávání. Většinou již jde o patologické hráčství. Hráč hraje víc a víc, stále prohrává, ale nemůže se ovládnout. Potěšení ze hry se mění v nezvladatelnou vášně. Hráč si uvědomuje společenskou nepřijatelnost vlastního chování, ale není schopen puzení do hry odolat<sup>51</sup>. Myšlenka na hru zcela ovládá jeho život a životní styl. Nastává dlouhé období prohrávání, jehož následkem jsou finanční potíže, které člověk řeší jak legálně například půjčováním peněz od známých, rozprodáváním vlastního majetku apod., tak i nelegálně prostřednictvím páčání trestných činů. Děti si půjčují peníze od spolužáků a kamarádů. Odkládají veškeré povinnosti a jenom hrají. Začínají hraní skrývat před rodinou a blízkými. Jsou podrážděné, neklidné a uzavřené. Vůbec nejsou schopné splácet dluhy, ale hrají dál. Peníze si opatřují krádežemi doma i u známých. Hráč v tomto stadiu se často snaží s hraním skončit či ho alespoň regulovat, ale většinou se mu to nedaří. Svou „zálibu“ se snaží skrývat před rodinou, kamarády, kolegy v zaměstnání či spolužáky. Tato fáze je podle Prunera<sup>52</sup> typická tím, že mnoho hráčů svoji katastrofickou situaci neřeší ukončením hraní, ale naopak zvýšením svých dluhů, a opětovné investování peněz do hry, z důvodu, aby prohrané peníze získali zpět. Tímto vzniká uzavřený kruh, ze kterého se, díky navyšujícím se dluhům, velmi těžko uniká. Dochází i ke změnám v jeho osobnosti, zanedbává rodinný život, zaměstnání a své zdraví. V případě, že jedinec najde sílu a svou situaci chce řešit, svěří se s tímto svým problémem rodině, mohou mu jeho nejbližší pomoci. Ale pouze poskytnutím

---

<sup>51</sup> Nešpor, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, s. 42, 2000.

<sup>52</sup> Pruner, P.: *Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí*. Plzeň: Aleš Čeněk, s. 107 – 109, 2008.

půjčky na splacení dluhů. Nesmí jít v žádném případě o dar a je důležité, aby hráč byl informován, že tato půjčka je poslední a žádné další nebudou. Samozřejmá je ultimativní dohoda o okamžitém ukončení všech herních činností. Když v této době gambler svoji závislost nepřizná svým nejbližším a situaci neřeší, přechází do posledního stadia a tím je zoufalství.

**3.** V tomto stádiu zoufalství, se člověk dostává do plné závislosti na hře. Peníze na hru a na placení dluhů je schopen si obstarat i páčáním závažných trestných činů, které jsou nezřídka řešeny soudní cestou. Gamblerovi se rozpadá rodinný život, ztrácí přátele, dochází k poškození jeho pověsti. V této fázi je také dítě odhaleno, je trestáno a zůstává se svoji hráčskou vášní osamoceno. Má velké problémy ve škole, ale nemůže si pomoci a stále hraje. Negativní vlivy patologického hráčství se odráží i v psychice gamblera (objevují se pokusy o sebevraždu, deprese apod.), dochází k celkovému úpadku osobnosti. Většina patologických hráčů končí úplným zhroucením.

Naštěstí ne každý hráč, který se dostal do první fáze závislosti musí nutně dojít do fáze poslední. Pokud si včas uvědomí rizika spojená s hraním a problém začne řešit, je větší šance, že s hraním přestane a uzdraví se.

Podle odborníků trvá toto vše jeden až tři roky. U dětí a mládeže však daleko rychleji, čas se počítá na měsíce. Proto je právě pro děti a mládež patologické hráčství tak nebezpečné.

## **1.8. Hry na počítačích**

V současné době asi každé dítě už od velmi útlého věku ví, co je počítač, protože jej vlastní většina domácností a škol a přístup k internetu je velmi jednoduchý. Na jedné straně je sice velmi užitečné umět s počítačem pracovat, ale na straně druhé by měl být čas, který jedinec před monitorem tráví, přiměřený věku a povinnostem. Musíme pamatovat na to, že dítě si v této virtuální realitě neosvojí sociální dovednosti jako je umění jednat s lidmi, porozumět mezilidským vztahům, zdravě se prosazovat a umět spolupracovat.

Díky neustálému technickému pokroku, se vývoj počítačových her stal samostatným odvětvím výroby počítačových programů, které jsou určeny pro zábavu. Děti a mládež, kterým jsou tyto hry hlavně určeny, tráví u počítače stále větší a větší množství svého volného času. Toto je počátek pro vznik závislosti a



v praxi je hraní na počítačích zařazováno do stejné skupiny jako patologické hráčství. Zatím však závislost na počítačových hrách nebyla uznána jako návyková porucha. Pro vývoj dětí přináší přílišné hraní na počítači negativní vlivy. Nejen že se takový jedinec odděluje od kolektivu a sociálních vazeb a to i díky odlišným komunikačním výrazům, má horší schopnost se soustředit na školní povinnosti, ale nedostatek pohybu může vést nejen k obezitě, ale i k špatnému tělesnému vývoji. Dítě se dostává mimo realitu běžného života, může mít tendenci více až nezdravě riskovat a násilí, které se ve většině her vyskytuje, může brát jako běžný jev.

Počítačové hry se stávají podle Pokorného<sup>53</sup> přitažlivými z důvodů:

- dostupnosti
- pochopitelnosti a jasnosti pravidel
- zjednodušení světa
- nabídky možnosti poznání neznámého, nového a netradičního
- není nutná specifická sociální nebo fyzická dovednost
- umožnění vnořit se do hry a tudíž odpoutání se od reality a přenesení se jedince do „jiného světa“
- poskytnutí možnosti hrát různé role, které umožňují se částečně či úplně ztotožnit se s postavou
- umožnění realizovat činnosti, které nejsou v reálném životě běžné nebo jsou společností sankcionované
- poskytnutí pocitu uspokojení z výhry

Ne všechny tyto znaky mají všechny počítačové hry, ale jako nejvýznamnější aspekt, který děti udrží u obrazovky lze považovat to, že se mohou hráči identifikovat s dějem a v tomto čase se stát oním hrdinou. Takto infikovaný jedinec se od hry nedokáže odtrhnout a hraje, dokud děj neskončí. Přestává vnímat čas a zapomíná úplně na vše kolem.

---

<sup>53</sup> Pokorný, V., Telcová, J., Tomko, A.: *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Nakl. a vyd. Ústavu psychologického poradenství a diagnostiky, 2003

Jak ukazují četné studie<sup>54</sup>, tak díky závislosti dětí a dospívajících na počítačových hrách dochází k selhávání ve škole a problémům v rodinných vztazích.

Podle Csémyho studie *Mládež a zdraví* je statisticky dokázáno, že intenzivní hraní počítačových her má významný vztah s negativním chováním mládeže jako je kouření, pití alkoholických nápojů, kouřením marihuany, šikana druhých<sup>55</sup>. (Nešpor, K., Csémy, L.: *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*)

## 1.9. Hra a mladiství

V praktické části práce se budu zabývat dotazníky, které jsou vyplněné dětmi ve věku 10 až 18 let. Jedná se o období pubescence a adolescence.

V období školního věku si tyto jedinci vytvářejí vlastní normy, které jsou platné ve vrstevnické skupině. Skupina vyžaduje od svých členů konformitu a tento tlak může mít jak pozitivní tak negativní účinky – podle toho, jakým směrem se skupina ubírá. V této době dítěti velmi záleží na tom, jak je touto svou vrstevnickou skupinou akceptován a zdali je pozitivně hodnoceno.

V období pubescence (11 – 15 let) se jedinci začínají osamostatňovat od rodiny a snaží se ztotožnit s vrstevníky, kteří na něj mají stále větší vliv. Normy skupiny mají přednost před normami rodiny a dospívající musí v případě neslučitelnosti těchto norem volit. V této době představuje pro jedince jeho kamarád ze skupiny velkou podporu, kterou představovali dříve rodiče. Dospívající mají pocit, že vše již znají a rady rodičů odmítají. Často napodobují vůdce či hvězdu party, je více rozvinutá tzn. skupinová identifikace. Emoční ladění bývá kolísající, je charakteristická větší labilita a citlivější reakce i na běžné podněty. Tito „dospívající“ jsou více impulzivní a mají větší potíže se sebeovládáním.

Pro období adolescence (15 – 20 let) jsou typicky tyto znaky: preference intenzivních prožitků, usilování o absolutní řešení a potřeba neodkladného uspokojení. Tato potřeba se projevuje snahou zkrátit dobu, která je potřeba k dosažení cíle. Stejně tak patologičtí hráči, kteří chtějí rychle a bez velké námahy

---

<sup>54</sup> Blíže: Nešpor, K., Csémy, L., Pernicová, H.: *Zásady efektivní primární prevence*. Praha: Sportprag, 1999

<sup>55</sup> Blíže: Nešpor, K., Csémy, L.: *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*

získat velké množství peněz. Charakteristickou vlastností v tomto období je, že se adolescenti snadno nadchnou pro nějakou činnost, která je pro subjektivně velmi významná. V pozitivní rovině se může jednat o sport, umění, aktivity v technické oblasti, ale na straně opačné se může jednat též o aktivity, které směřují ke hraní hazardních her. Velmi významné jsou pro jedince v tomto věku vztahy s vrstevníky, kteří mu umožňují se postupně osamostatnit a formou společné účasti na různých aktivitách pomáhají uspokojit potřebu stimulace a prožitku<sup>56</sup>. Právě výrazný vliv vrstevníků se může podílet na vzniku závislosti na hazardních hrách.

Větší studie, které by se zabývaly hraním dětí a mladistvých, v České republice zatím nejsou. Jinak je tomu v USA, kde již proběhlo několik výzkumů sledujících frekvenci hraní mezi dospívajícími. Tyto výsledky popisuje ve své knize Prunner (2008). Bylo zjištěno, že je velké procento dospívajících Američanů (3,2% – 8,4%), kteří vykazují vážné hráčské problémy a splňují kritéria patologického hraní. Výzkumy také ukazují, že dospívající jsou více ohroženi než dospělí. Mezi dospělými bylo zjištěno „jen“ 1% - 3% patologických hráčů (Shaffer a kol., 1997 in Prunner 2008) z čehož vyplývá, že populace mládeže je 3x náchylnější k závislosti na hraní než populace ze světa dospělých (Prunner, 2008).

Další výzkumy ukazují, že téměř každý mladý Američan má nějakou zkušenost s hraním o peníze, ale většinou neprokazují negativní nebo nepříznivé důsledky.

Výzkumy, týkající se pohlaví prozrazují, že do hracích aktivit se zapojují více chlapci než dívky, že jsou variabilnější, sází na více různých způsobů sázek, tráví takto více času a také za hraní utratí více peněz.

Aby se ve společnosti nebylo zastoupeno tak velké procento mladistvých, kteří jsou počítačovým či hazardním hrám pozitivně nakloněni, je důležité investovat do primární prevence. Ta by měla probíhat v několika rovinách<sup>57</sup>:

- na úrovni jednotlivce
- na úrovni rodiny
- na úrovni školy

---

<sup>56</sup> Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, s. 87, 2000.

<sup>57</sup> Blíže: Nešpor, K.: *Jak překonat problém s hazardní hrou*. Praha: Sportprag, 1996

- na úrovni zaměstnavatelů
- na úrovni průmyslu hazardní hry
- na úrovni společnosti
- na úrovni sdělovacích prostředků

Dle mého názoru se tato prevence koncepčně neprovádí ani na jedné z těchto úrovní. Naopak ve sdělovacích prostředcích se poměrně často vyskytuje reklama na různé formy hazardní hry. Například v televizi je často vysílán „návod“ na internetové sázení. Prevence od společnosti by měla být snahou o snížení dostupnosti hazardních her. Bohužel v České republice je hazard dostupný téměř všude a též se velmi často nedodržuje zákonná hranice 18 let, od kdy je možné vstoupit do herny či k jakémukoliv hracímu přístroji a hrát o peníze.

Při prevenci ze strany rodiny Nešpor doporučuje držet se několika zásad<sup>58</sup>:

- získat důvěru dítěte a umět naslouchat
- mít dostatek informací o hráčství i jiných návykových látkách a umět o tom s dítětem mluvit
- předcházet nudě
- vytvořit pravidla, kterými se bude rodina řídit
- dítě by mělo vědět, které aktivity má odmítnout (např. pozvání ke hře)
- posilování sebevědomí dítěte
- rodič by měl být pro dítě dobrým modelem a příkladem
- spolupráce s dalšími dospělými, školou, odborníky

---

<sup>58</sup> Blíže: Nešpor, K., Csémy, L: *Léčba a prevence závislosti. Příručka pro praxi*. Praha: Psychiatrické centrum, 1996.

Ve školách by měly probíhat preventivní programy, které zamezují vzniku sociálně patologických jevů, kam patologické hráčství určitě patří. Programy by měli být dlouhodobější a podporovat oblasti jako jsou<sup>59</sup>:

- zdravý životní styl
- sociální kompetence dospívajících (rozvíjet sociální odpovědnost za své chování i v náročných situacích)
- komunikační dovednosti (schopnosti řešit nebo se vyrovnávat s problémy a konflikty)
- odstraňování nedostatků v psychické regulaci chování (zvyšovat schopnost efektivně ovládat své emoce, umět reagovat na stres)
- vytváření pozitivního klimatu (rozvíjet a zvyšovat sebevědomí mladých lidí a posilovat jejich schopnosti vyrovnat se s neúspěchem)
- napomáhat mládeži formovat postoje, které se vztahují k významu společensky obecně akceptovaných hodnot (posilování právního vědomí)

---

<sup>59</sup> Marádová, E.: *Prevence závislosti*. Praha: Vzdělávací institut ochrany dětí, s. 22, 2006.

### 3. PRAKTICKÁ ČÁST

Cílem této části práce bylo zjistit, jak často, či jestli vůbec, česká mládež hraje o peníze a jaké druhy her provozuje. Další otázky v dotazníku zjišťovaly, jestli děti a mladiství mají zkušenosti s pitím alkoholu, kouřením, hraním PC her a v případě, že ano, tak jak často.

Dotazníky byly vyplněny plzeňskými dětmi a mládeží v lednu a únoru 2012. Respondenti odpovídali na dva typy dotazníků. První skupina dat je získána od dětí ve věku 10 až 13 let. Pro tuto skupinu byl vytvořen dotazník, který obsahuje 34 uzavřených otázek s možností jedné odpovědi a 3 otázky kde je možné zatrhnout více možností. Tento dotazník vyplnilo 159 dětí. Druhý typ dotazníku je určen pro mládež od 13 do 18 let. Mladí zde odpovídali na 46 otázek, které byly též většinou uzavřené s jednou možností odpovědi a byly zde opět 3 otázky, kde je možné vybrat více variant. Tato skupina je tvořena 167 respondenty. Celkem jsem získala odpovědi od 326 dětí a dospívajících.

Podrobnější rozbor se bude zabývat tím, v jakém věku děti nejčastěji získávají zkušenost s hrou a s hrou o peníze, jestli jsou rizikovější skupinou 6chlapci nebo dívky, jak často hrají děti a dospívající počítačové hry.

### 3.1. Zpracování dotazníků pro skupinu 10 – 13 let

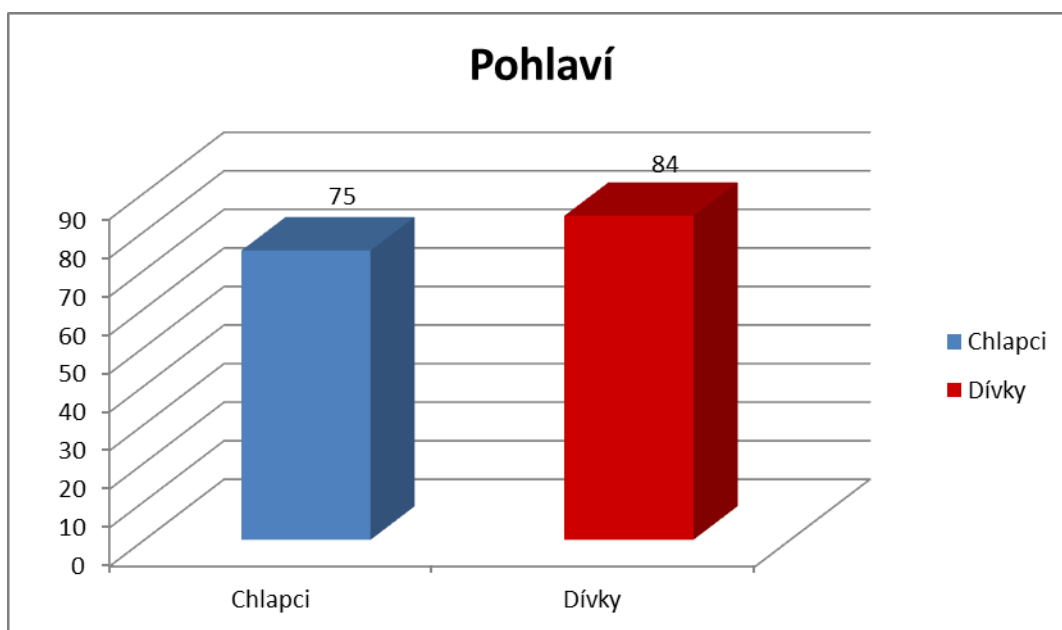
#### Charakteristika výzkumného souboru

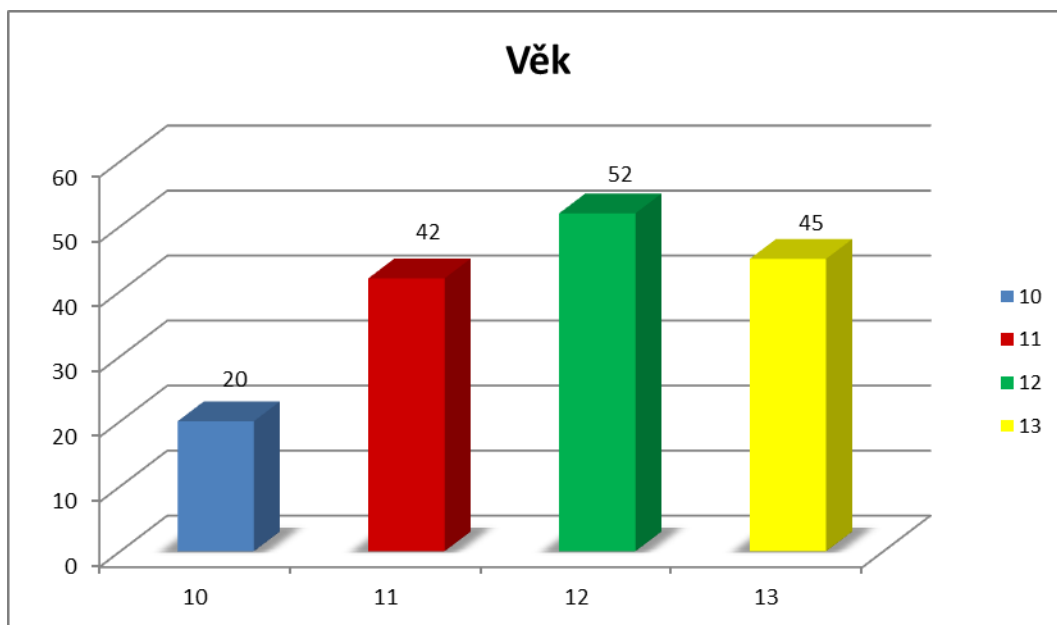
Vlastní výzkumný soubor tvořilo 159 respondentů ze 4 plzeňských základních škol a víceletých gymnázií. Testovaný soubor se skládal ze 75 chlapců (tzn. 47% dotazovaných) a 84 dívek (tzn. 53% dotazovaných) V tomto souboru je tedy nepatrně více dívek než chlapců. Věk dotazovaných byl v pásmu 10 – 13 let. Největší zastoupení je u 12 letých dětí a to 33%, 28 % z této skupiny bylo ve věku 13 let, dále 26% dětí, kterým je 11 let a 13% dětí ve věku 10 let.

Více než polovina dotazovaných (65%) na otázku, jaký druh školy navštěvují, odpověděla, že chodí do základní školy. K docházce na gymnázium se přihlásilo 34% respondentů. Pouze 1% dětí chodí na školu speciální a další 1% dětí na základní školu praktickou.

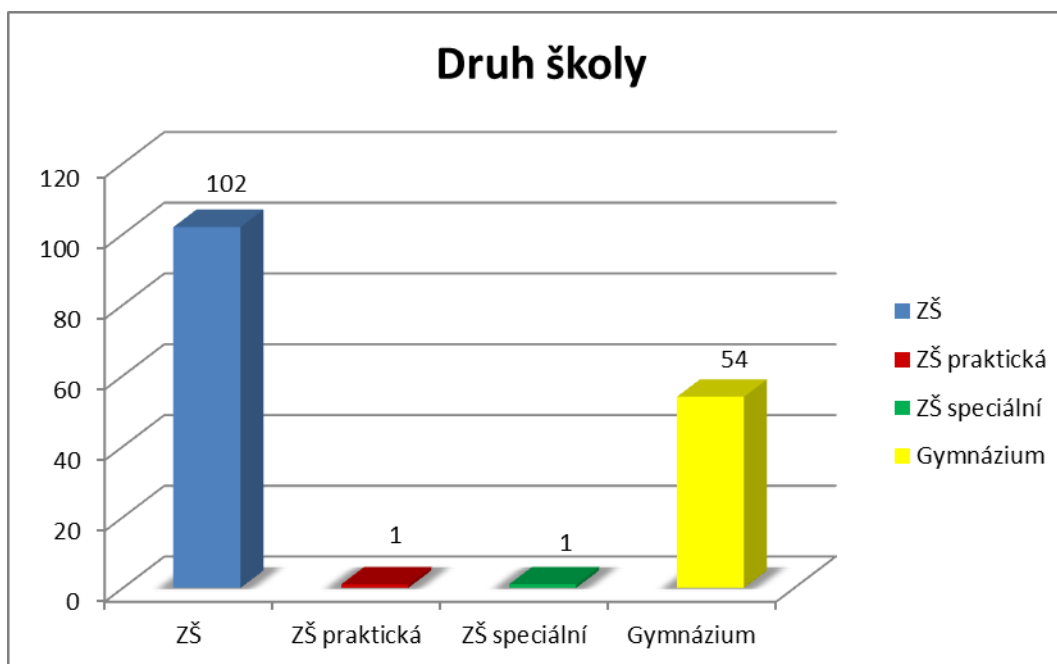
Pohlaví		
Chlapci	75	47%
Dívky	84	53%
<b>Celkem</b>	<b>159</b>	<b>100%</b>

Věk		
10	20	13%
11	42	26%
12	52	33%
13	45	28%
<b>Celkem</b>	<b>159</b>	<b>100%</b>





Druh školy		
ZŠ	102	65%
ZŠ praktická	1	1%
ZŠ speciální	1	1%
Gymnázium	54	34%
<b>Celkem</b>	<b>158</b>	<b>100%</b>



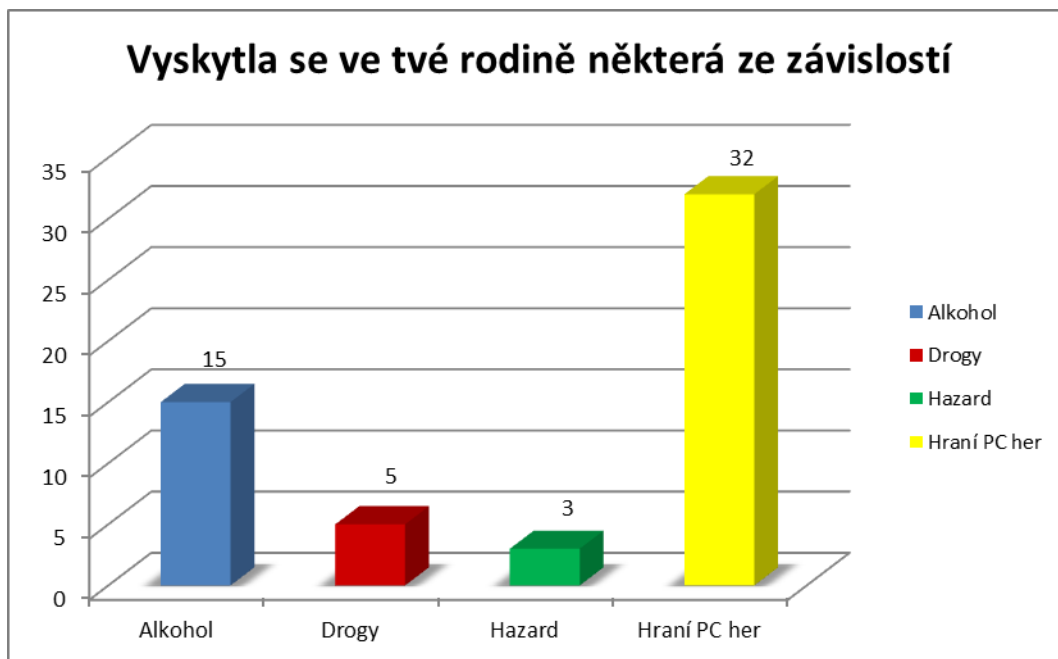


## Všem respondentům byly položeny tyto otázky:

### Vyskytla se ve tvé rodině některá ze závislostí?

Na otázku, zda se v rodině vyskytla nějaká závislost, odpovědělo kladně 55 dětí, což je 35% z celkového počtu respondentů. V případě kladné odpovědi zde tyto děti odpovídaly na otázku, jaká konkrétní závislost se v rodině objevila. Nejvíce se děti v rodině setkaly se závislostí na hraní počítačových her (32 – 58%), 15 dětí napsalo o zkušenosti s alkoholem v rodině (27%), závislost na drogách uvedly 3 děti a ještě o něco menší počet dětí (3) se setkal v rodině se závislostí na hazardu. V tomto případě mohli dotazovaní zaškrtnout více odpovědí.

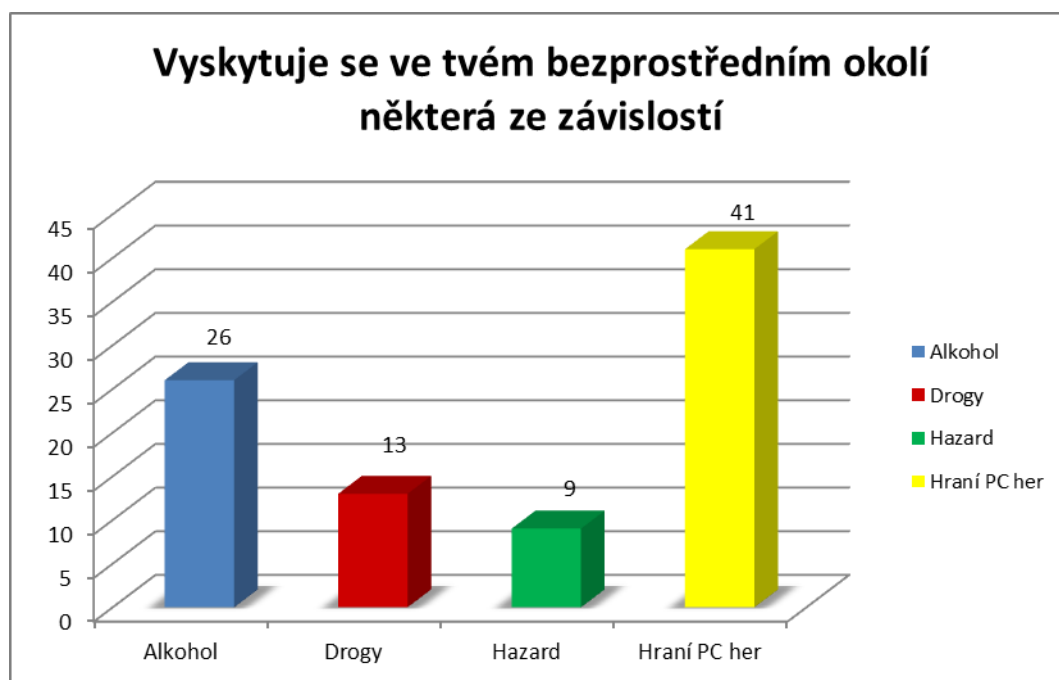
Vyskytla se ve tvé rodině některá ze závislostí	
Alkohol	15
Drogy	5
Hazard	3
Hraní PC her	32
Celkem	55



## Vyskytuje se ve tvém bezprostředním okolí některá ze závislostí?

Tato otázka zjišťovala, zda a jaké závislosti se v bezprostřední blízkosti dětí objevují. Zde bylo také možné zatrhnout více než jednu odpověď. Na tuto otázku odpovědělo kladně 89 dětí což je 56% z celého vzorku. Nejčastěji se děti opět setkávají se závislostí na hraní počítačových her. Jde o necelou polovinu. Další závislost, která se nejčastěji vyskytuje v jejich okolí, je závislost na alkoholu. Tuto skutečnost uvedlo 26 respondentů. 13 jich odpovědělo, že v jejich okolí se objevuje závislost na drogách a 9 se setkává se závislostí na hazardu.

Vyskytuje se ve tvém bezprostředním okolí některá ze závislostí	
Alkohol	26
Drogy	13
Hazard	9
Hraní PC her	41
Celkem	89



## Kolik času týdně v průměru strávíš organizovanou zájmovou činností?

Na otázku, kolik času týdně děti tráví organizovanou zájmovou činností, odpověděli dotázaní takto: většina dětí v zájmových organizacích tráví alespoň nějaký čas. Jen 12 (8%) respondentů uvedlo, že do žádného zájmové organizace nechodí. V ostatních skupinách je počet respondentů vyrovnaný. Děti, které v některé zájmové organizaci tráví 1-2 hodiny, je 48 (31%), podobný počet dětí tráví v těchto organizacích 3-5 hodin a to 50 (32%), děti, které jsou takto zaměstnány 6 a více hodin týdně je 44 (29%).

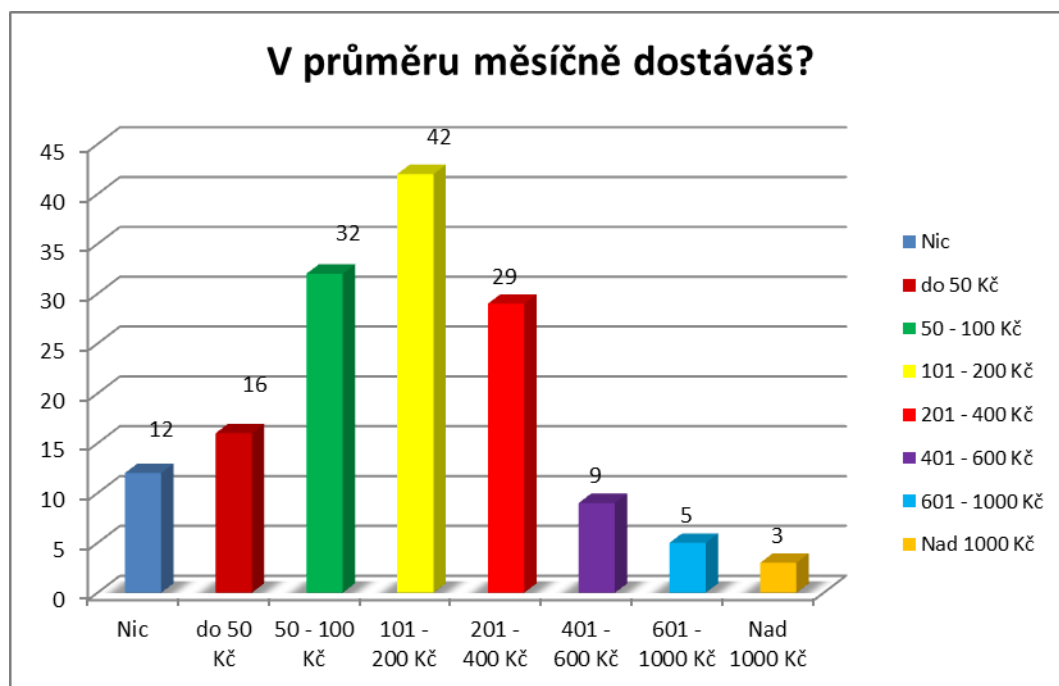
Kolik času týdně v průměru strávíš organizovanou zájmovou činností?		
0 hodin	12	8%
1-2 hodiny	48	31%
3-5 hodin	50	32%
6 a více hodin	44	29%
<b>Celkem</b>	<b>154</b>	<b>100%</b>



## V jaké výši v průměru dostáváš měsíčně kapesné?

Tato otázka zjišťovala, zda děti dostávají od rodičů peníze a pokud ano, tak jak vysoké je toto „kapesné“. Většina, 92% dětí od rodičů nějaké peníze na běžné měsíční výdaje dostává. Nejmenší kapesné (do 50kč) dostává 11% dětí. 22% dětí vybralo tu možnost, že dostává měsíčně peníze ve výši 50 – 100kč. Nejčastěji děti v Plzni od rodičů dostávají 101 – 200kč (28%). O něco méně dětí disponuje měsíčně částkou 201 – 400kč (20%). Větší množství peněz, dle rozhodnutí rodičů, má k dispozici jen malá skupina dětí. Částku 401 – 600kč dostává 6% dětí, 601 – 1000kč mají k vlastní spotřebě 3% dětí a kapesné vyšší než 1000kč dostávají jen 2% dětí.

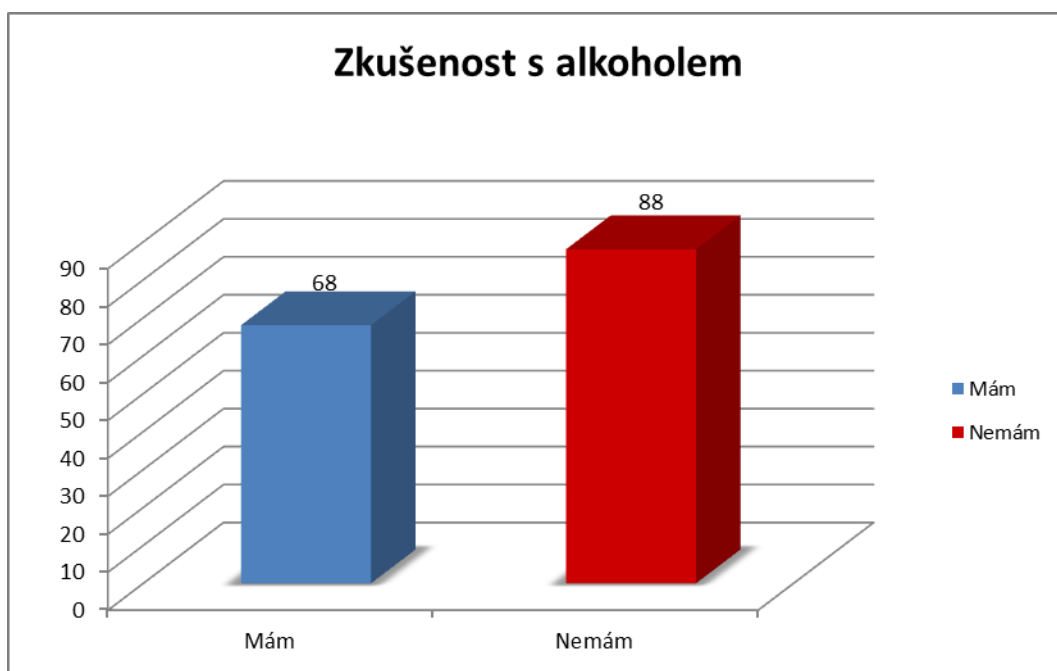
V průměru měsíčně dostáváš		
Nic	12	8%
do 50 Kč	16	11%
50 - 100 Kč	32	22%
101 - 200 Kč	42	28%
201 - 400 Kč	29	20%
401 - 600 Kč	9	6%
601 - 1000 Kč	5	3%
Nad 1000 Kč	3	2%
<b>Celkem</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>



## Zkušenost s alkoholem

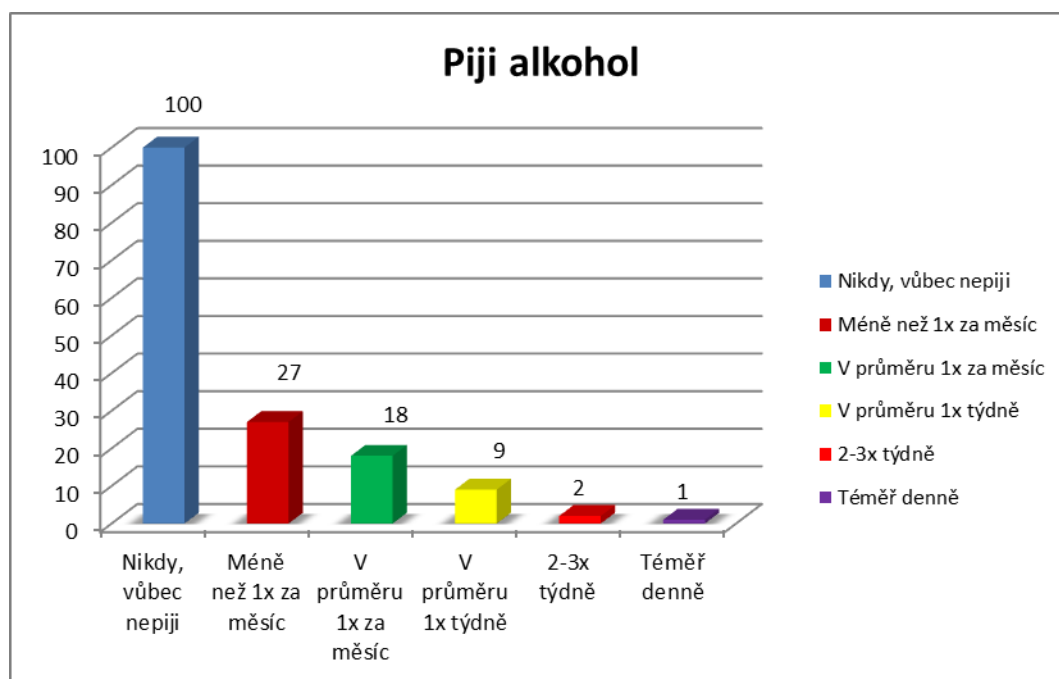
Následující dvě otázky zkoumaly, jakou mají mladí školáci zkušenost s alkoholem. Dle odpovědí je vidět, že téměř polovina (44%) takto malých dětí již nějakou zkušenost s alkoholem má. 56% dotázaných odpovídalo, že žádný kontakt s alkoholem zatím nemají.

Zkušenost s alkoholem		
Mám	68	44%
Nemám	88	56%
Celkem	156	100%



Následující otázka je upřesňující. Respondenti měli odpovědět, jak často alkohol pijí. Zde odpovědělo 64% dotazovaných, že alkohol nepije nikdy. Toto číslo ale nesouhlasí s číslem u předchozí otázky. Možná to může být dáno tím, že dítě sice může mít velmi malou zkušenost s alkoholem z nějaké rodinné slavnostní příležitosti, ale pravidelně, tedy ani jednou měsíčně alkohol nekonzumuje. 17% dětí je ve skupině, ve které se odpovídá, že alkohol pijí méně než jednou měsíčně a 11% dětí „ochutnává“ nějaký alkohol průměrně jedenkrát za měsíc. 6% dotazovaných mohlo odpovědět, že pijí alkohol v průměru jedenkrát za týden a další dvě možnosti, tedy pijí 2 – 3x týdně a pijí téměř denně, označilo jako pravdivé po 1% respondentů.

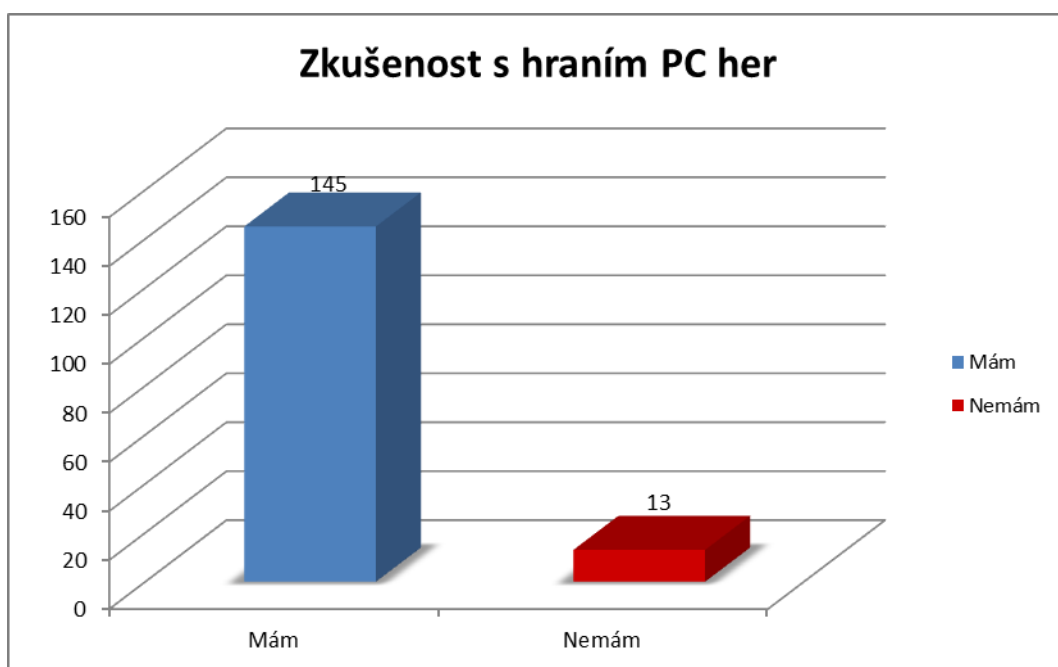
Piji alkohol		
Nikdy, vůbec nepiji	100	64%
Méně než 1x za měsíc	27	17%
V průměru 1x za měsíc	18	11%
V průměru 1x týdně	9	6%
2-3x týdně	2	1%
Téměř denně	1	1%
<b>Celkem</b>	<b>157</b>	<b>100%</b>



## Zkušenost s hraním PC her

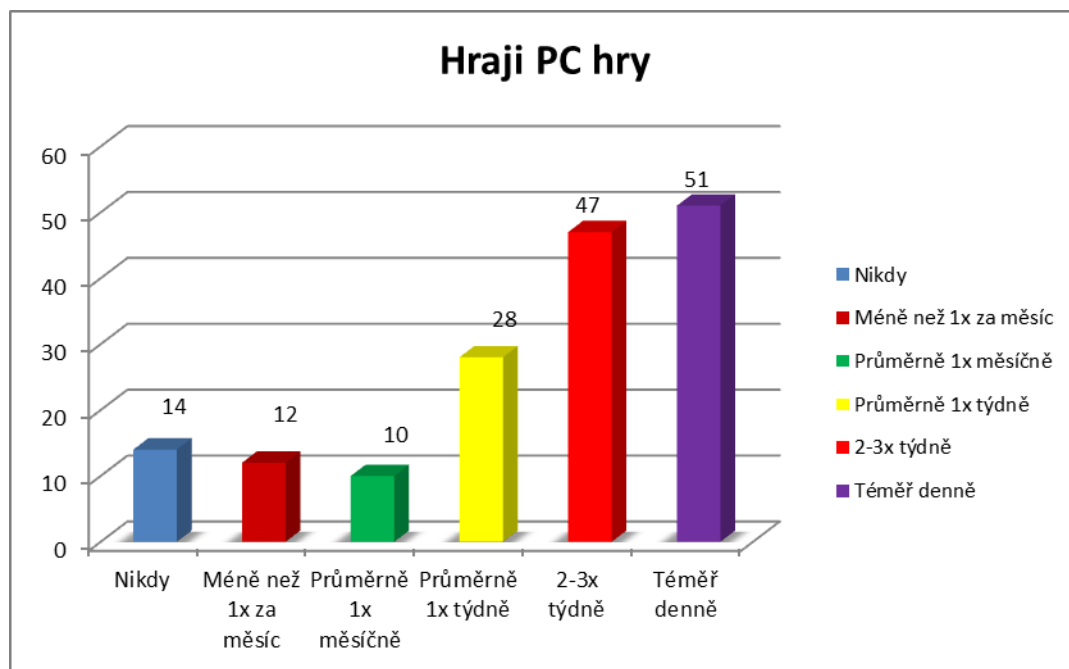
Další dvě otázky se věnují průzkumu toho, jestli mají děti v tomto věku zkušenost s hraním počítačových her a poté v jakém rozsahu. Naprostá většina dětí v dnešní době někdy hrála nějakou počítačovou hru. Pouze 8% dětí uvedlo, že takovou zkušenost nemá.

Zkušenost s hraním PC her		
Mám	145	92%
Nemám	13	8%
<b>Celkem</b>	<b>158</b>	<b>100%</b>



Následující otázka zjišťovala, kolik času děti počítačovým hrám věnují. Alarmující výsledek je, že téměř třetina dětí hraje hry na počítači denně. Další velkou skupinou jsou ty děti, které odpovídaly, že tyto hry hrají 2 – 3 krát týdně. Do této skupiny se se svými odpověďmi vřadilo 29% respondentů. 17% dotázaných vytvořilo skupinu, kde se shodují na tom, že počítačové hry hrají jedenkrát týdně. Podle procentní velikosti následuje skupina dětí, které hry hrají méně než jedenkrát za měsíc a nikdy (již bylo uvedeno v předchozí tabulce). Nejméně dětí hraje PC hry v průměru jednou měsíčně.

Hraji PC hry		
Nikdy	14	9%
Méně než 1x za měsíc	12	7%
Průměrně 1x měsíčně	10	6%
Průměrně 1x týdně	28	17%
2-3x týdně	47	29%
Téměř denně	51	31%
<b>Celkem</b>	<b>162</b>	<b>100%</b>

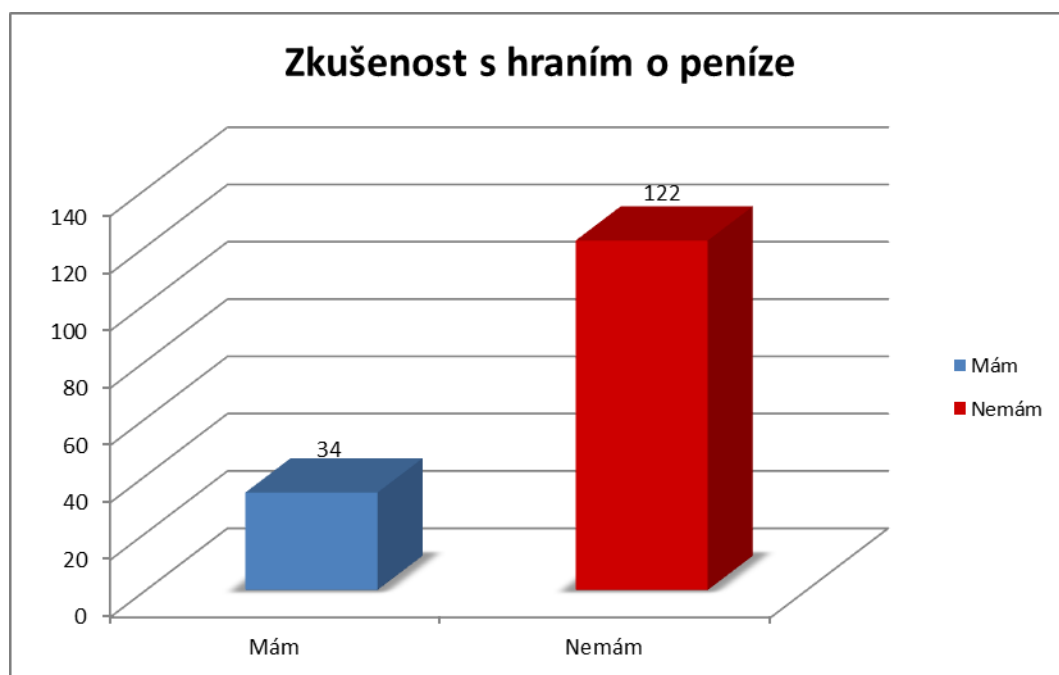




## Zkušenost s hraním o peníze

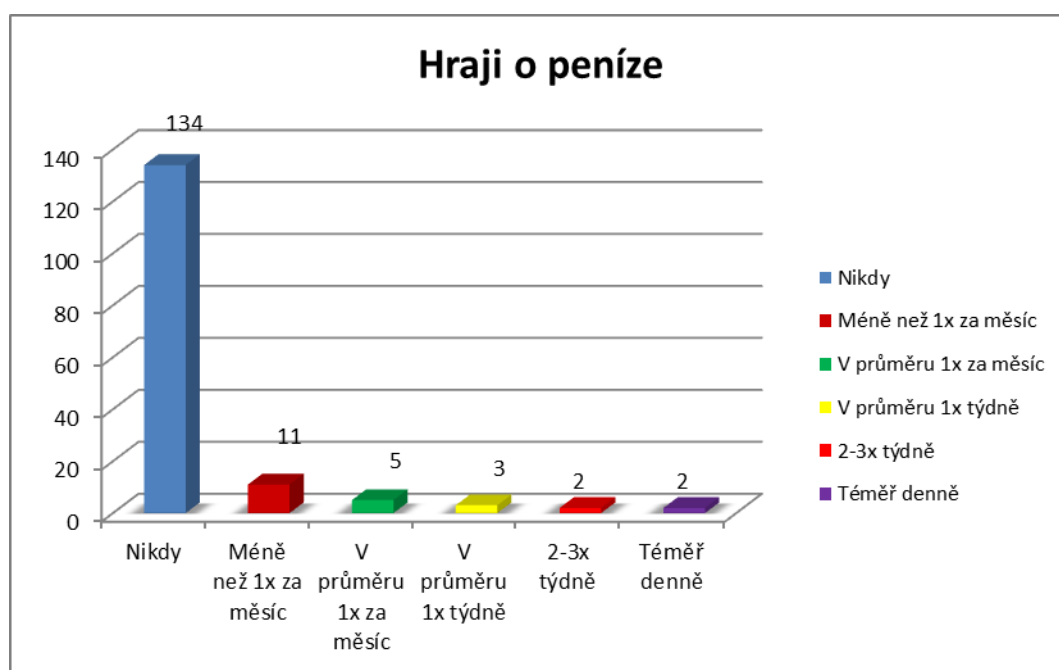
Tato otázka zjišťuje, zda děti mají či nemají nějakou zkušenost s hraním o peníze. Ano, mám tuto zkušenost, odpovědělo 34, tj. 22% z celkového počtu 156 dotázaných. Záporně, tedy žádnou zkušenost s hraním o peníze nemám, odpovědělo 78% dotázaných respondentů, což je 122 dětí. V další otázce, týkající se zkušeností hry o peníze, bylo zjištěno, že některé hry děti, podle svých odpovědí, nepovažovaly např. loterii a stírací losy, za hru za peníze.

Zkušenost s hraním o peníze		
Mám	34	22%
Nemám	122	78%
Celkem	156	100%



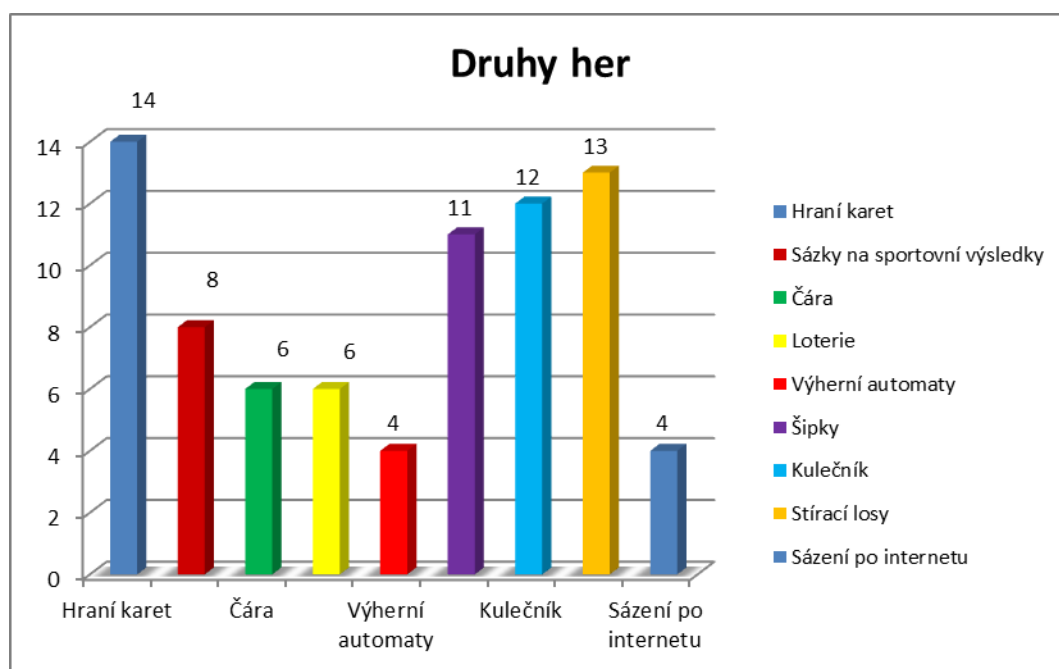
Další podotázka zjišťuje jak často se děti pouští do hry o peníze. Tyto odpovědi byly docela potěšující. Velká většina dětí v tomto věku jako odpověď vybrala spojení, že nehrají nikdy, vůbec. Takových odpovědí bylo spočítáno 134 tj. 86%. Malá skupina 11 respondentů odpověděla, že o peníze hraje méně než jedenkrát za měsíc. Tito z celkového počtu tvoří 7%. Hraji v průměru jedenkrát za měsíc, odpovědělo 5 dětí, což jsou 3% z celkového počtu. V průměru jedenkrát týdně se do hry o peníze pouští 2% dotazovaných (3 osoby). Poslední dvě odpovědi, tedy hraji 2-3 krát týdně a hraji téměř denně, vybralo shodně 1% respondentů (2 osoby).

Hraji o peníze		
Nikdy	134	85%
Méně než 1x za měsíc	11	7%
V průměru 1x za měsíc	5	3%
V průměru 1x týdně	3	2%
2-3x týdně	2	1%
Téměř denně	2	1%
<b>Celkem</b>	<b>157</b>	<b>100%</b>



Označ, které z následujících druhů hry jsi ve svém životě aktivně provozoval. Tento pokyn byl jen pro ty respondenty, kteří v otázkách výše uvedli, že nějakou hru vyzkoušeli, že mají s hraním o peníze zkušenost. Zde bylo možné zvolit i více možností, které by skutečnosti odpovídaly. Podle odpovědí lze vypočítat, že tito mladí školáci preferují hraní karet (18%), a také často kupují stírací losy (17%). Šipky a kulečnick si aktivně vyzkoušelo 14% a 15% odpovídajících. 10% dětí odpovědělo, že aktivně sázely na sportovní výsledky. Z průzkumu vyplývá, že hry jako čára a loterie děti příliš často neprovozují. K hraní těchto her se přihlásilo shodně 8% respondentů. Nejméně peněz ze všech her děti v tomto věku utratí za sázky přes internet a hani na výherních automatech (5%).

Druhy her		
Hraní karet	14	18%
Sázky na sportovní výsledky	8	10%
Čára	6	8%
Loterie	6	8%
Výherní automaty	4	5%
Šipky	11	14%
Kulečnick	12	15%
Stírací losy	13	17%
Sázení po internetu	4	5%
<b>Celkem</b>	<b>78</b>	<b>100%</b>



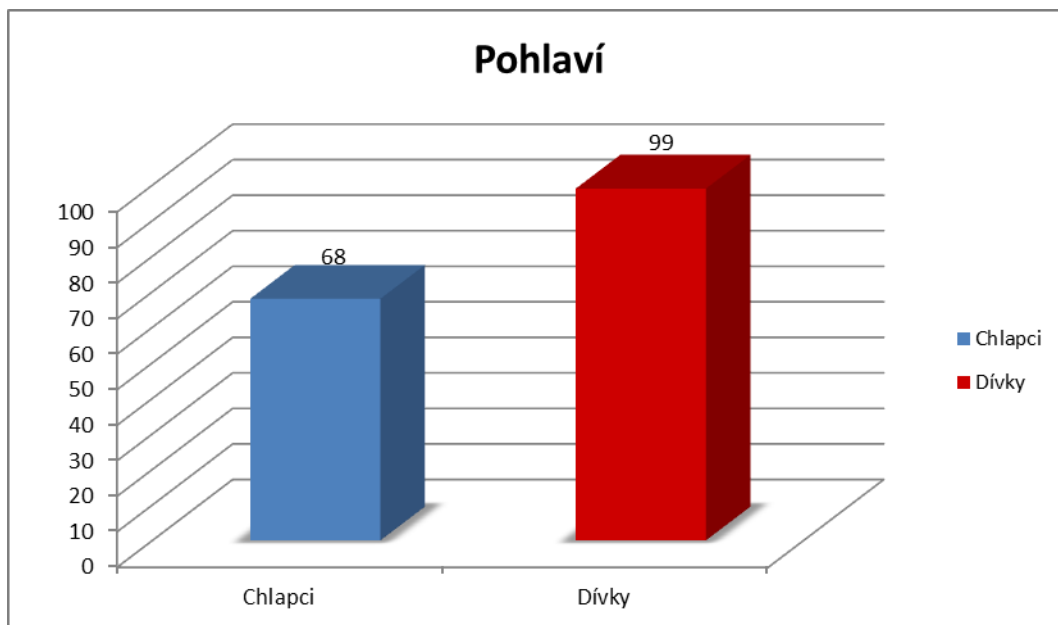
### 3.2. Zpracování dotazníků pro skupinu 13 – 18 let

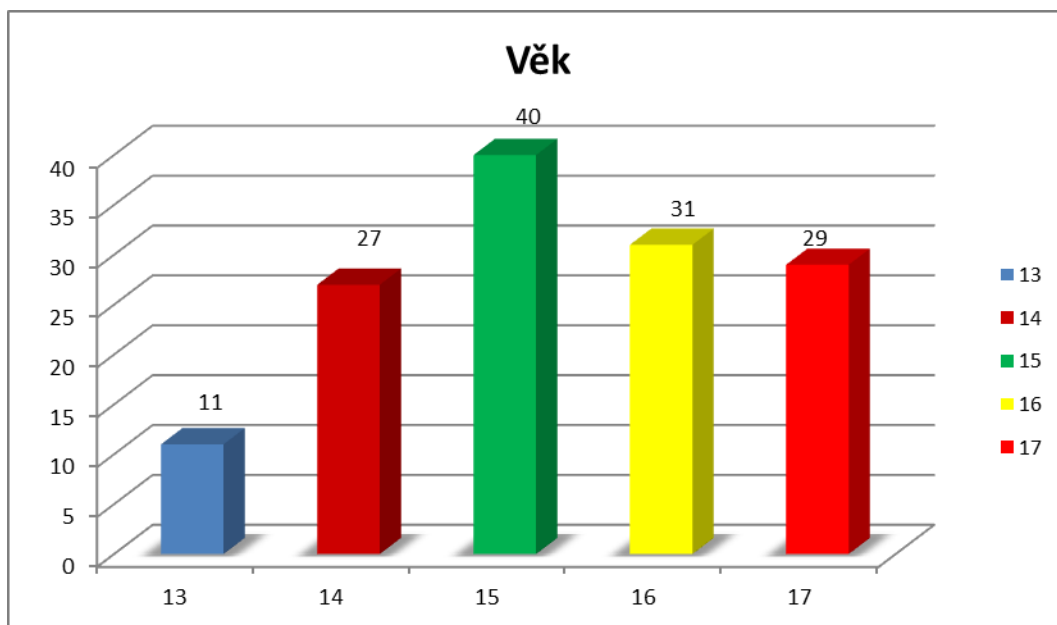
#### Charakteristika výzkumného souboru

Tento výzkumný soubor tvořilo 167 respondentů z plzeňských základních škol, středních škol a učilišť. V tomto souboru odpovídalo 68 chlapců (tzn. 41% dotazovaných) a 99 dívek (tzn. 59% dotazovaných) V tomto souboru je zase více dívek než chlapců. Věk dotazovaných byl v pásmu 13 – 18 let. Největší zastoupení je u 15 letých dětí a to 24% (40 osob), 19 % (31 osob) mladých z této skupiny bylo ve věku 16 let, 17% (29 a 29 osob) odpovědi jsme získali od respondentů skupin 17 let a 18 let, dále 16% (27 osob) dětí bylo ve věku 14 let. Nejmenší zastoupení měla skupina dětí třináctiletých a to 7% (11 osob). Je to dáno i tím, že děti v tomto věku patří do obou výzkumných souborů.

Pohlaví		
Chlapci	68	41%
Dívky	99	59%
<b>Celkem</b>	<b>167</b>	<b>100%</b>

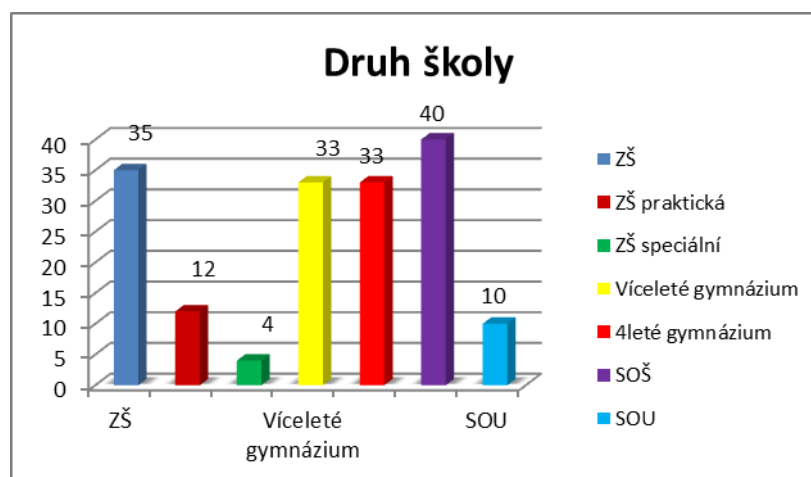
Věk		
13	11	7%
14	27	16%
15	40	24%
16	31	19%
17	29	17%
18	29	17%
<b>Celkem</b>	<b>167</b>	<b>100%</b>





V tomto souboru mezi odpovídajícími převládají děti a mladiství, kteří ještě navštěvují základní školu (21%), následuje skupina mládeže, která studuje na střední odborné škole (24%), 20% jsou zastoupeni studenti víceletých gymnázií a stejně tak 20% je zastoupena skupina studentů gymnázií čtyřletých. V tomto souboru je 6% mladistvých, kteří navštěvují střední odborné učiliště.

Druh školy		
ZŠ	35	21%
ZŠ praktická	12	7%
ZŠ speciální	4	2%
Víceleté gymnázium	33	20%
4leté gymnázium	33	20%
SOŠ	40	24%
SOU	10	6%
<b>Celkem</b>	<b>167</b>	<b>100%</b>

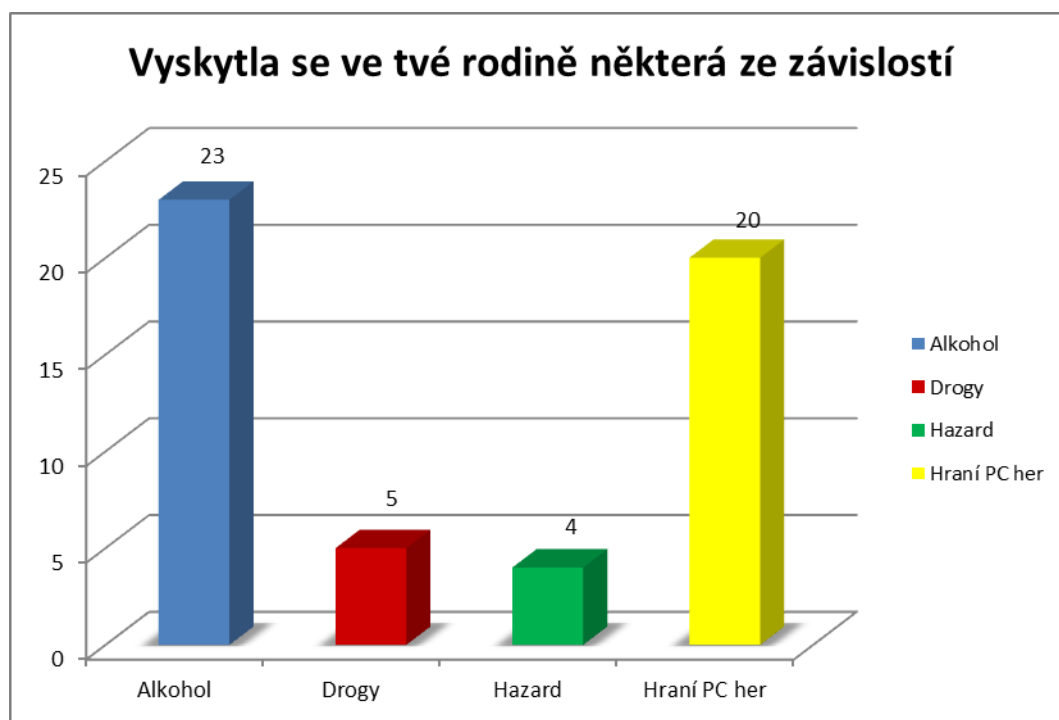


## I respondentům této skupiny byly položeny tyto stejné otázky:

### Vyskytla se ve tvé rodině některá ze závislostí?

Na otázku, zda se v rodině vyskytla nějaká závislost, odpovědělo kladně 48 dětí a mladistvých, což je 29% z celkového počtu respondentů. V případě kladné odpovědi zde tyto děti odpovídaly na otázku, jaká konkrétní závislost se v rodině objevila. Nejvíce se děti a mladiství v rodině setkali se závislostí na alkoholu. Takto odpovědělo 23 dotázaných. Se závislostí na hraní počítačových her se v rodině setkává 20 respondentů. 5 dětí napsalo o zkušenosti s drogami v rodině, závislost na hazardu uvedly 4 děti. V tomto případě mohli dotazovaní zaškrtnout více odpovědí.

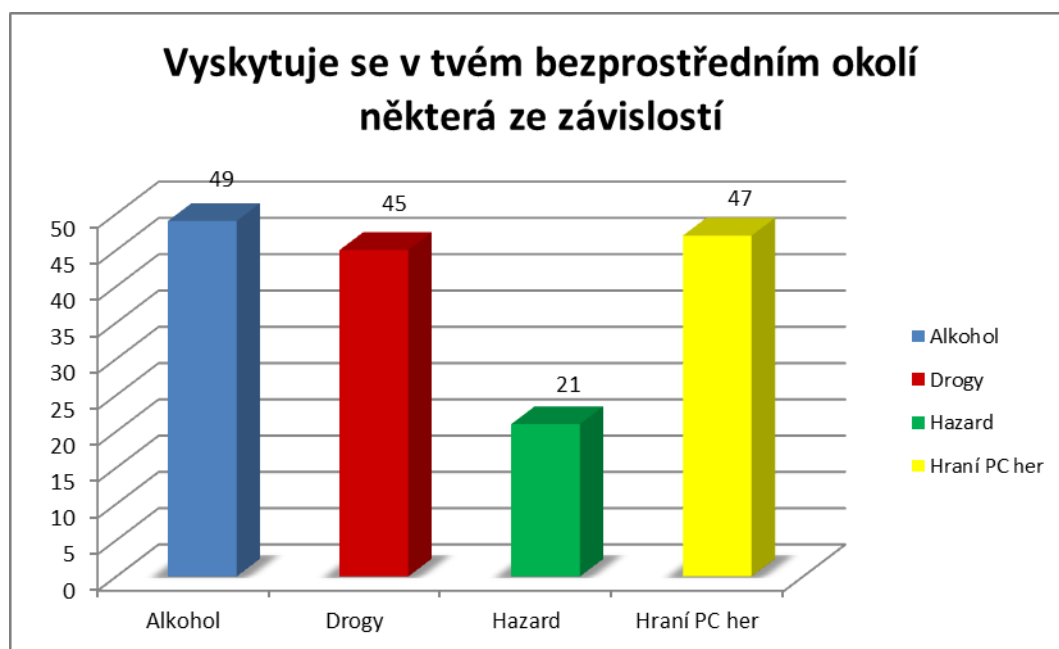
Vyskytla se ve tvé rodině některá ze závislostí		
Alkohol	23	48%
Drogy	5	10%
Hazard	4	8%
Hraní PC her	20	42%
Celkem	48	



## Vyskytuje se v tvém bezprostředním okolí některá ze závislostí?

I zde měli respondenti možnost zaškrtnout více odpovědí. Kladně na tuto otázku odpověděla více než polovina dotazovaných (91). Nejvícekrát se děti a mladiství setkávali se závislostí na alkoholu. Takto odpovědělo 49 respondentů. Další rozšířenou závislostí je závislost na hraní počítačových hrách. 47 teenagerů se s touto závislostí již setkala. Skoro stejný počet dětí a mladistvých odpověděli, že se v jejich okolí vyskytuje závislost drogová, a to 45 respondentů. 21 dotazovaných odpovědělo, že se v jejich blízkosti objevuje závislost na hazardu.

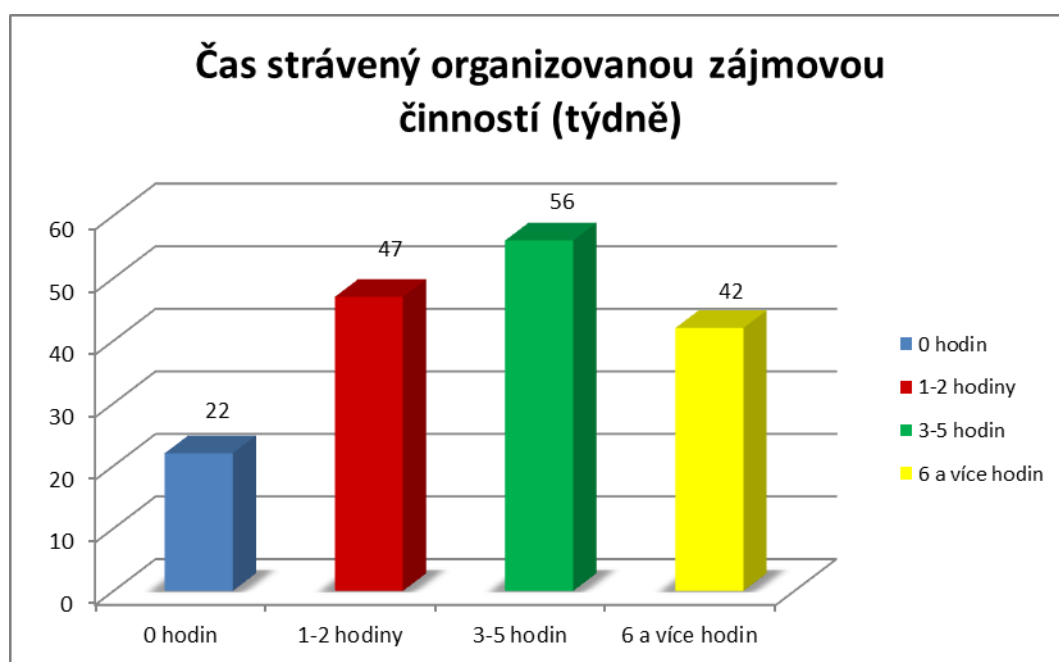
Vyskytuje se v tvém bezprostředním okolí některá ze závislostí		
Alkohol	49	54%
Drogy	45	49%
Hazard	21	23%
Hraní PC her	47	52%
Celkem	91	



## Kolik času týdně v průměru strávíš organizovanou zájmovou činností?

Na otázku, kolik času týdně teenageri tráví organizovanou zájmovou činností, odpověděli dotázaní takto: jen 13% z nich, což je 22 respondentů, v takových organizacích netráví vůbec žádný čas. 1–2 hodiny týdně organizovanou činností tráví 28% teenagerů, tj. 47 respondentů. Největší skupinu tvoří mladí (33%, tj. 56 respondentů), kteří odpovídali, že v zájmově organizovaných kolektivech tráví 3–5 hodin týdně. 6 a více hodin týdně svého volného času zájmové činnosti věnuje čtvrtina dětí a mládeže tohoto výzkumného vzorku, tj. 42 respondentů.

Čas strávený organizovanou zájmovou činností (týdně)		
0 hodin	22	13%
1-2 hodiny	47	28%
3-5 hodin	56	34%
6 a více hodin	42	25%
Celkem	167	100%





## Kolik měsíčně v průměru vydáš za osobní zábavu

Tato otázka zjišťuje, kolik peněz mladiství vydávají měsíčně za osobní zábavu. Nejčastěji vybraná suma je mezi 200 – 400 Kč. Tuto možnost zvolilo 26% teenagerů, tj. 44 osob. Následuje částka do 200 Kč. Tuto možnost zakroužkovalo 21% respektive 35 respondentů. 20% mladých, tj. 34 dotázaných, průměrně za měsíc utratí mezi 400-600 Kč. 16% z celkového počtu dotázaných (26 osob) odpovědělo, že utratí za zábavu 600-1000 Kč za měsíc. Následují skupiny s nejnižším počtem respondentů. Odpověď, že utratím 1000-2000kč, vybralo 8% respondentů, tj. 14 osob. Po 4% získaly odpovědi, neutratím měsíčně nic a utratím nad 2000kč. Takto shodně pro obě skupiny odpovědělo 7 a 7 dotázaných.

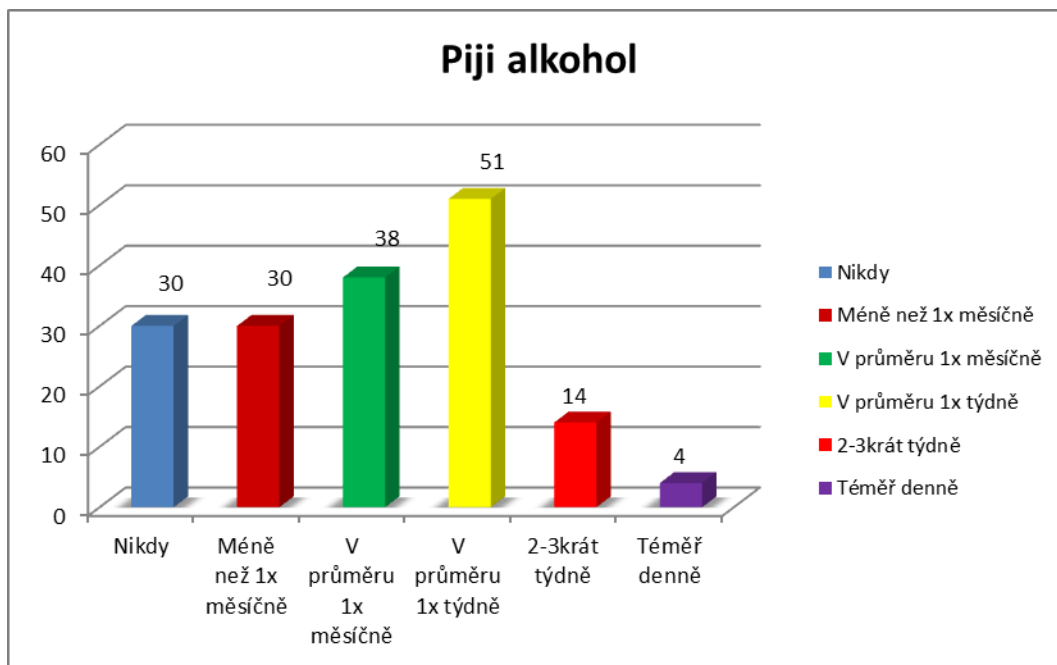
Kolik měsíčně vydáš za osobní zábavu		
Nic	7	4%
Do 200 Kč	35	21%
200 - 399 Kč	44	26%
400 - 599 Kč	34	20%
600 - 999 Kč	26	16%
1000 - 1999 Kč	14	8%
2000 Kč a víc	7	4%
<b>Celkem</b>	<b>167</b>	<b>100%</b>



## Piji alkohol

Tato otázka má za úkol zjistit, jak často mládež pije alkohol. Podle odpovědí bylo zjištěno, že skoro třetina mladých v tomto věku požívá alkohol v průměru 1x týdně. Takto odpovědělo 51 teenagerů, tj. 31%. 23% mladých (tj. 38 respondentů) vybralo jako svou odpověď, že pije alkohol 1x za měsíc. Po 18% respondentů získaly odpovědi – nikdy nepiji alkohol a alkohol piji méně než jednou za měsíc. Z celkového počtu 167 respondentů takto odpovědělo po 30 dotázaných. 8% (14 osob) vybralo odpověď – piji 2-3krát týdně. 2% (4 osoby) zvolilo odpověď – piji téměř denně.

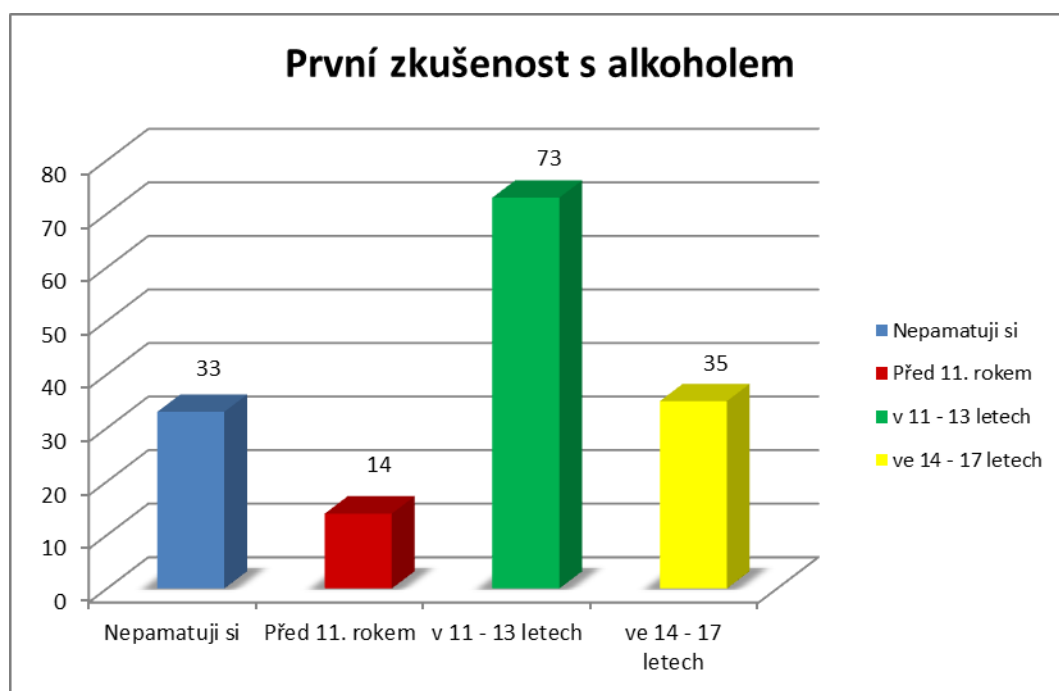
Piji alkohol		
Nikdy	30	18%
Méně než 1x měsíčně	30	18%
V průměru 1x měsíčně	38	23%
V průměru 1x týdně	51	31%
2-3krát týdně	14	8%
Téměř denně	4	2%
Celkem	167	100%



## První zkušenost s alkoholem

Tato otázka měla za úkol zjistit, v jakém roce života tato dotazovaná skupina získala svou první zkušenost s konzumací alkoholu. Podle odpovědí je vidět, že téměř polovina respondentů (47%) získala tuto zkušenost ve svých 11-13 letech. Takto odpovědělo 73 ze 155 respondentů. 23% (35 osob) dotázaných odpovědělo, že poprvé ochutnali alkohol ve věku 15-17let. Odpověď: Nepamatuji si na svou první zkušenost s alkoholem vybralo 21% dotazovaných, což je 33 mladistvých. Ve velmi raném věku, a to před 11. rokem, svou první zkušenost s alkoholem získalo 9%, tj. 14 respondentů.

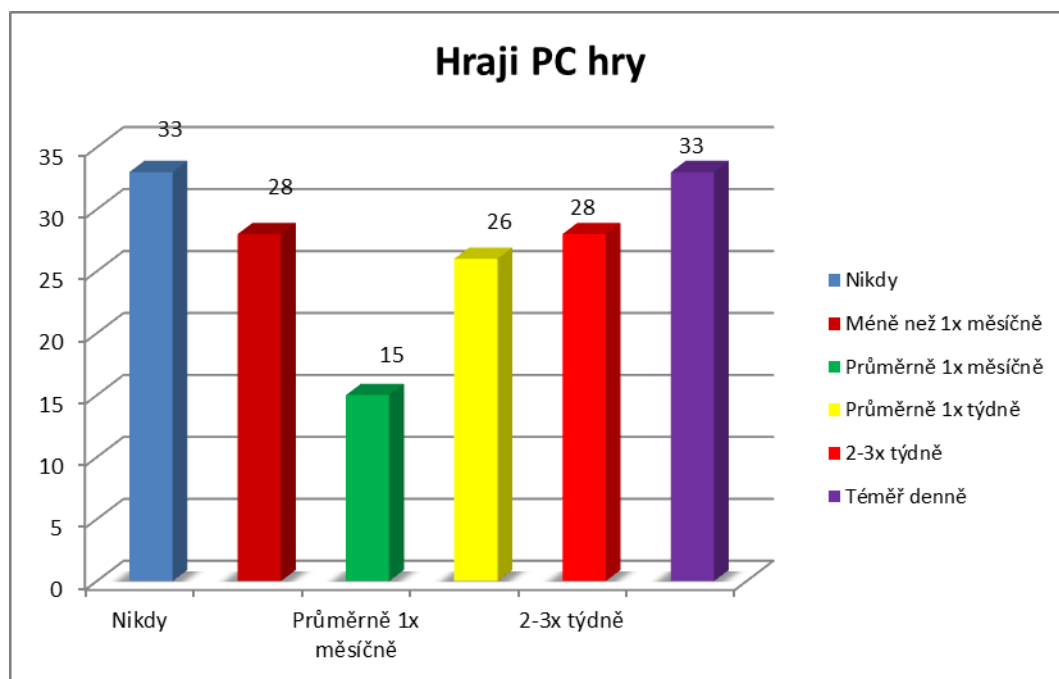
První zkušenost s alkoholem		
Nepamatuji si	33	21%
Před 11. rokem	14	9%
v 11 - 13 letech	73	47%
ve 14 - 17 letech	35	23%
Celkem	155	100%



## Hraní PC her

Tato otázka se zaměřuje na zjištění, jak často mládež hraje počítačové hry. Zde je rozložení odpovědí poměrně rovnoměrné. Ze vzorku mládeže ve věku 13-18 let na tuto otázku odpovědělo celkem 164 dotázaných. Shodně 20%, tj. 33 respondentů odpovědělo, že počítačové hry nehrají vůbec a že počítačové hry hrají téměř denně. Další shodná byla skupina teenagerů, jejichž odpovědi bylo, že hrají počítačové hry méně než jednou za měsíc, a že hrají 2-3 krát týdně. Jedná se o 28 respondentů, tedy 17% odpovědí v každé skupině. V průměru jednou týdně se hraní na PC věnuje 16%, tj. 26 teenagerů. Poslední skupinou jsou ti, kteří odpovídali, že hraní PC her se věnují v průměru jednou za měsíc. Takových odpovědí bylo 10%, tj. 15.

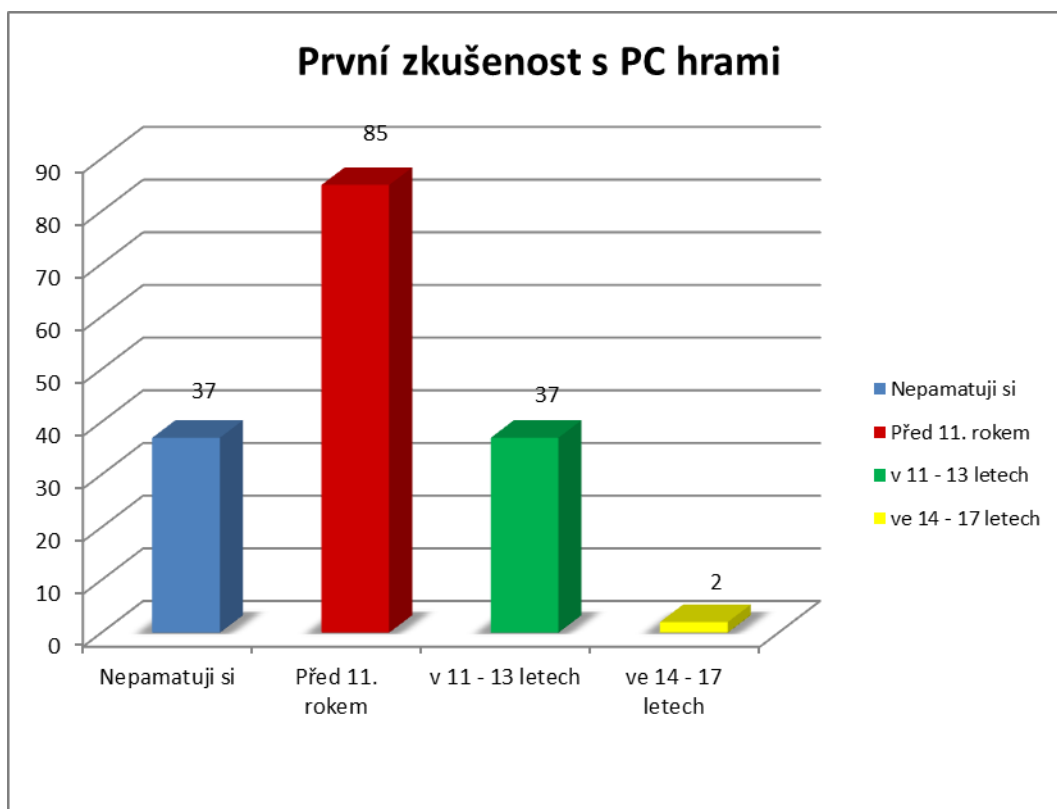
Hraji PC hry		
Nikdy	33	20%
Méně než 1x měsíčně	28	17%
Průměrně 1x měsíčně	15	9%
Průměrně 1x týdně	26	16%
2-3x týdně	28	17%
Téměř denně	33	20%
<b>Celkem</b>	<b>163</b>	<b>100%</b>



## První zkušenost s hraním PC her

Zde měli respondenti odpovědět, v jakém roce svého života získali první zkušenosti s hraním počítačových her. Na tuto otázku odpovědělo 161 dotázaných a 23%, tj. 37 z nich si již nepamatuje, kdy tuto první zkušenost získali. Více než polovina dotázaných (53%, tj. 85 osob) svou první zkušenost s hraním her na počítači získala již před 11. rokem. 23%, tj. 37 respondentů tuto zkušenost získalo ve věku 11-13 let a jen 1%, tj. 2 teenageři prvně hráli hry na PC mezi 15. a 17. rokem.

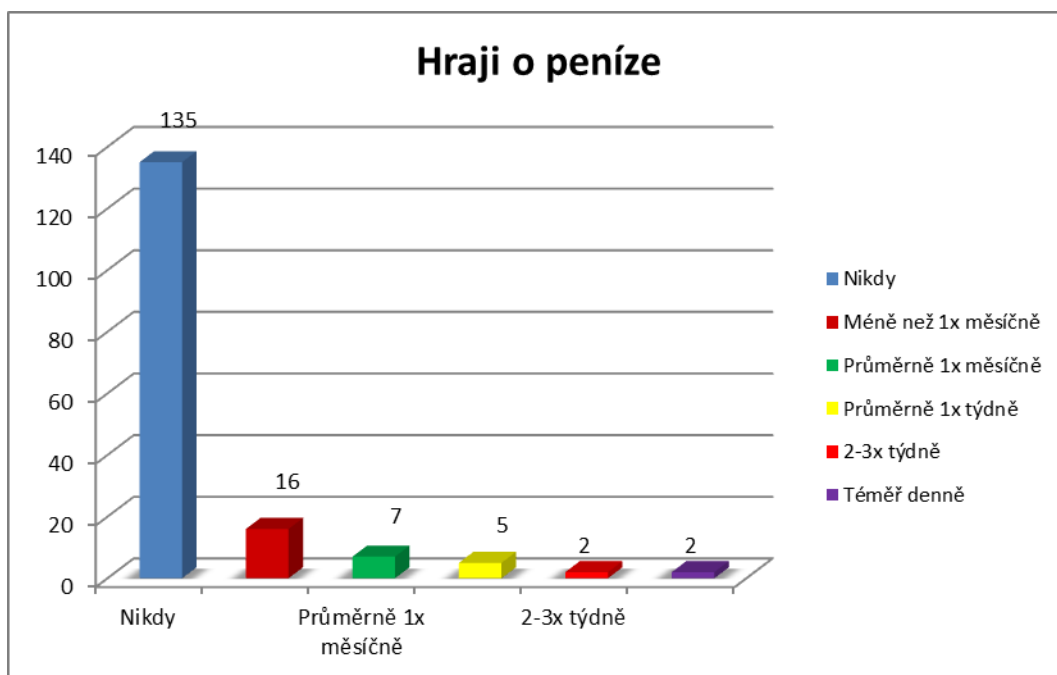
První zkušenost s PC hrami		
Nepamatuji si	37	23%
Před 11. rokem	85	53%
v 11 - 13 letech	37	23%
ve 14 - 17 letech	2	1%
<b>Celkem</b>	<b>161</b>	<b>100%</b>



## Hra o peníze

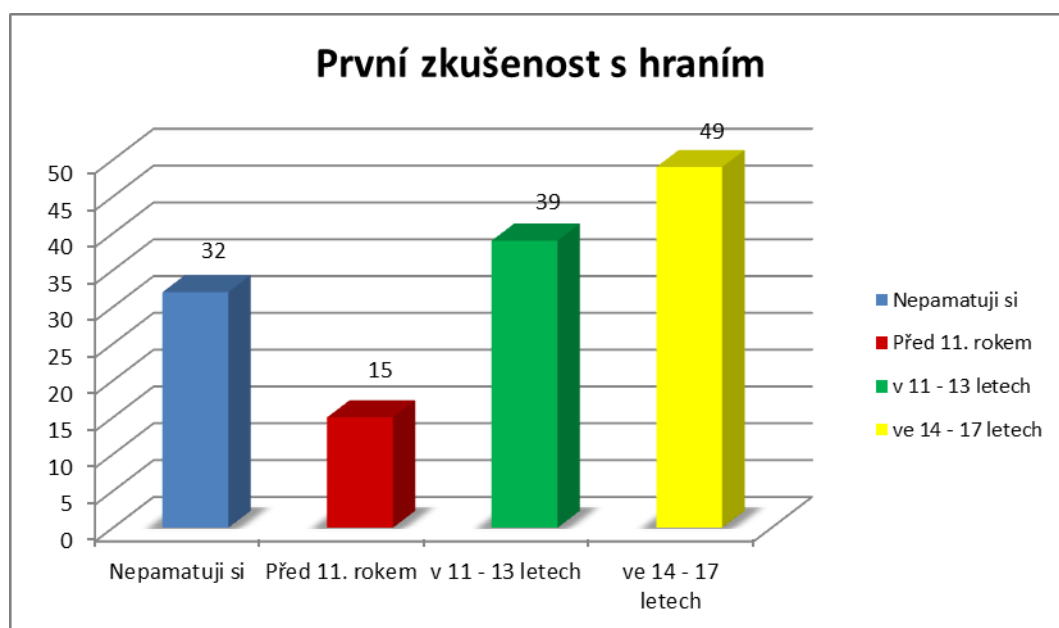
Otázka zjišťuje jak často se děti pouští do hry o peníze. Tyto odpovědi byly docela potěšující. Velká většina mladých v tomto věku jako odpověď vybrala spojení, že nehrají nikdy, vůbec. Takových odpovědí bylo spočítáno 135 ze 167 tj. 81%. Malá skupina 16 respondentů odpověděla, že o peníze hraje méně než jedenkrát za měsíc. Tito z celkového počtu tvoří 10%. Hraji v průměru jedenkrát za měsíc, odpovědělo 7 dětí, což jsou 4% z celkového počtu. V průměru jedenkrát týdně se do hry o peníze pouští 3% dotazovaných (5 osob). Poslední dvě odpovědi, tedy hraji 2-3 krát týdně a hraji téměř denně, vybralo shodně 1% respondentů (2 a 2 osoby).

Hraji o peníze		
Nikdy	135	81%
Méně než 1x měsíčně	16	10%
Průměrně 1x měsíčně	7	4%
Průměrně 1x týdně	5	3%
2-3x týdně	2	1%
Téměř denně	2	1%
<b>Celkem</b>	<b>167</b>	<b>100%</b>



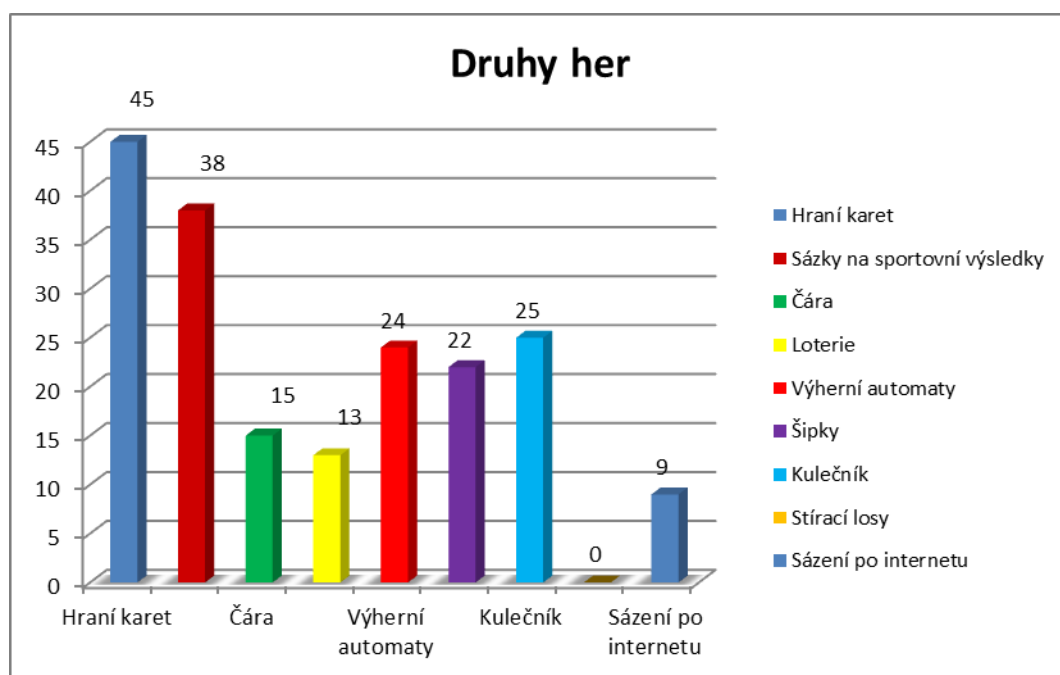
Další otázka je též spojená s hraním o peníze. Dotazuje se respondentů, kdy získali první zkušenost s takovýmto hraním. Na tuto otázku odpovědělo 135 dotázaných. 24%, tj. 32 z nich si již nepamatuje, kdy tuto první zkušenost získali. Před 11. rokem hrálo prvně o peníze 11%, tj. 15 respondentů. 29%, tj. 39 mladistvých odpovědělo, že tuto zkušenost získali mezi 11. a 13. rokem a 36%, tj. 49 mladistvých mají první zkušenost z věku mezi 15 a 17 lety.

První zkušenost s hraním		
Nepamatuji si	32	24%
Před 11. rokem	15	11%
v 11 - 13 letech	39	29%
ve 14 - 17 letech	49	36%
<b>Celkem</b>	<b>135</b>	<b>100%</b>



Označ, které z následujících druhů hry jsi ve svém životě aktivně provozoval. Tento pokyn byl jen pro ty respondenty, kteří v otázkách výše uvedli, že nějakou hru vyzkoušeli, že mají s hraním o peníze zkušenost. Zde bylo možné zvolit i více možností, které by skutečnosti odpovídaly. Podle odpovědí můžeme vypočítat, že tito teenageři také nejčastěji hrají karty (45 respondentů) a také často sází na sportovní výsledky (38 respondentů). Šipky a kulečnick a výherní automaty si aktivně vyzkoušelo 22, 25 a 24 odpovídajících. Z průzkumu vyplývá, že hry jako čára, loterie teenageři provozují méně, tedy 15 a 13 respondentů. Nejméně peněz ze všech her děti v tomto věku utratí za sázky přes internet. K tomuto hraní se přihlásilo 9 mladistvých.

Druhy her		
Hraní karet	45	29%
Sázky na sportovní výsledky	38	25%
Čára	15	10%
Loterie	13	8%
Výherní automaty	24	16%
Šipky	22	14%
Kulečnick	25	16%
Stírací losy	0	0%
Sázení po internetu	9	6%
<b>Celkem</b>	<b>153</b>	





## 4. DISKUSE K VÝZKUMNÉ ČÁSTI

V této části práce je možné shrnout, že celkový vzorek dotazovaných podle pohlaví vypadal takto: dotazník vyplnilo celkem 326 respondentů. Z nichž bylo 143, tj. 44% chlapců a 183, tj. 56% dívek.

Pohlaví		
Chlapci	143	44%
Dívky	183	56%
Celkem	326	100%

Rozdělení dle věku bylo v souboru respondentů následující: nejvíce respondentů bylo ve věku 13 let – 17% (56 osob), méně bylo 12 letých dětí – 16% (52 osob), následují 11 leté děti – 13% (42 osob), 15 leté - 12% (40 osob), 16 leté – 10% (31 osob), shodně 17 a 18 letí teenageři – 9% (29 a 29 osob), 14 leté děti – 8% (27 osob) a nejméně 10 letých dětí – 6% (20 osob).

Věk		
10	20	6%
11	42	13%
12	52	16%
13	56	17%
14	27	8%
15	40	12%
16	31	10%
17	29	9%
18	29	9%
Celkem	326	100%

## Kolik je celkově dětí a dospívajících, kteří již zkusili hraní o peníze a jak často hrají?

Velká většina dotazovaných, z celkového počtu 320 respondentů odpověděla, že o peníze nikdy nehraje. Tuhle možnost odpovědi vybralo 269 mladistvých, což je 84%. S odpovědí: Hrají o peníze méně než 1x za měsíc se ztotožnilo 27 respondentů, tj. 8%. Odpověď, „Hrají o peníze v průměru 1x za měsíc“, vybralo 12 respondentů. Ti tvoří 4% z celkového počtu odpovídajících. V průměru jednou týdně své peníze ve hře riskují 3% teenagerů (8 osob). Opět nejméně byly vybírány odpovědi: „Hrají o peníze 2-3 krát týdně a hrají o peníze téměř denně“. Shodně takto odpovědělo po 1% respondentů, tj. 2 a 2 osoby.

Hrají o peníze		
Nikdy	269	84%
Méně než 1x měsíčně	27	8%
Průměrně 1x měsíčně	12	4%
Průměrně 1x týdně	8	3%
2-3x týdně	2	1%
Téměř denně	2	1%
<b>Celkem</b>	<b>320</b>	<b>100%</b>

Další zjišťování se zabývalo tím, jaké procentuální zastoupení dívek a chlapců u jednotlivých odpovědí na otázku: Hrají o peníze.

Hrají o peníze	Chlapci		Dívky	
Nikdy	102	73%	154	93%
Méně než 1x měsíčně	19	14%	7	4%
Průměrně 1x měsíčně	9	6%	3	2%
Průměrně 1x týdně	5	4%	2	1%
2-3x týdně	2	1%	0	0%
Téměř denně	2	1%	0	0%
<b>Celkem</b>	<b>139</b>	<b>100%</b>	<b>166</b>	<b>100%</b>

Z tabulky vyplývá, že dívky hrají o peníze méně než chlapci. Z dívek, které odpovídaly na dotazník, asi 93% nikdy nehrálo o peníze, zatímco takových chlapců je jen 75%. Na opačné straně tabulky „hrají téměř denně“ jako svou odpověď nevybrala žádná dívka, ale chlapci byli 2. Z tabulky lze vyčíst, že ve všech kategoriích, kde respondenti odpověděli kladně na otázku, převažují chlapci nad dívkami. Při rozdělení všech odpovědí respondentů podle pohlaví, můžeme říci, že 25% chlapců má zkušenost s nějakou formou hry o peníze, u dívek je to pouze 7%.

Další porovnání bylo mezi chlapci a dívkami v jednotlivých věkových kategoriích. Opět ve všech skupinách byla nejčastější odpověď – nikdy nehrají o peníze. Přičemž dívky v obou věkových kategoriích takto odpověděly opět častěji než chlapci. Tabulka dále ukazuje, že počet chlapců hrajících hry o peníze je stejný ve věkové kategorii mladší i starší

	10-13 let				13-18 let			
	Chlapci		Dívky		Chlapci		Dívky	
<b>Hraji o peníze</b>								
<b>Nikdy</b>	61	78%	75	95%	55	71%	82	91%
<b>Méně než 1x měsíčně</b>	7	9%	2	3%	10	13%	5	6%
<b>Průměrně 1x měsíčně</b>	5	6%	1	1%	7	9%	2	2%
<b>Průměrně 1x týdně</b>	3	4%	1	1%	3	4%	1	1%
<b>2-3x týdně</b>	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%
<b>Téměř denně</b>	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%
<b>Celkem</b>	78	100%	79	100%	77	100%	90	100%

Další otázkou bylo, jak se mění oblíbenost druhů her o peníze v závislosti na věku respondentů. Z následujících tabulek vyplývá, že všechny druhy her kromě stíracích losů provozují častěji teenageři ze starší věkové skupiny.

Druhy her			
	10-13 let	13-18 let	Celkem
<b>Hraní karet</b>	14	45	59
<b>Sázky na sportovní výsledky</b>	8	38	46
<b>Čára</b>	6	15	21
<b>Loterie</b>	6	13	19
<b>Výherní automaty</b>	4	24	28
<b>Šípky</b>	11	22	33
<b>Kulečník</b>	12	25	37
<b>Stírací losy</b>	13	0	13
<b>Sázení po internetu</b>	4	9	13

Pokud bychom zjišťovali oblíbenost her o peníze podle pohlaví, můžeme zjistit, že u obou pohlaví je nejoblíbenější hraní karet. U dívek jsou hodnoty u všech her o mnoho menší než u chlapců. Většina chlapců vyzkoušela v průměru 3 hry, dívky vyzkoušely v průměru 2 hry.

Druhy her	Chlapci	Dívky
Hraní karet	47	12
Sázky na sportovní výsledky	37	9
Čára	17	4
Loterie	15	4
Výherní automaty	22	6
Šipky	26	7
Kulečník	30	7
Stírací losy	10	3
Sázení po internetu	9	2
<b>Celkem</b>	<b>61</b>	<b>15</b>

Dalším okruhem otázek jsou ty, které se týkají hraní her na počítači. I zde bylo zjišťováno, jak často se touto činností zabývají dívky a jak často chlapci. Dle odpovědí, které byly srovnány v následující tabulce, je možné shrnout, že chlapci hry na počítačích hrají mnohokrát častěji než dívky. Například čtvrtina dívek odpověděla, že nikdy nehrají PC hry, naproti tomu takto odpověděli jen 3% chlapců. Stejně tak odpověď, že PC hry hrají denně vybrala téměř polovina chlapců, tuto odpověď vybralo jen 13% dívek.

Hraji PC hry	Chlapci		Dívky	
Nikdy	4	3%	43	25%
Méně než 1x měsíčně	5	3%	35	20%
Průměrně 1x měsíčně	5	3%	20	12%
Průměrně 1x týdně	14	10%	30	17%
2-3x týdně	54	38%	21	12%
Téměř denně	61	43%	23	13%
<b>Celkem</b>	<b>143</b>	<b>100%</b>	<b>172</b>	<b>100%</b>

V případě, že se na četnost hraní PC her podíváme z hlediska věku, můžeme zjistit, že PC hry hrají častěji děti z mladší věkové skupiny. 31% z nich uvedlo, že hry na počítači hrají téměř denně, ale ve starší věkové skupině takto odpovědělo 19% respondentů. Téměř čtvrtina respondentů ve věkové skupině 13-18 let počítačové hry nehraje vůbec. Ve věkové skupině 10-13 let takto odpovědělo pouze 8% dotázaných.

Hraji PC hry	10-13 let		13-18 let	
Nikdy	12	8%	37	22%
Méně než 1x měsíčně	10	7%	29	17%
Průměrně 1x měsíčně	10	7%	18	11%
Průměrně 1x týdně	25	17%	25	15%
2-3x týdně	46	31%	26	16%
Téměř denně	46	31%	31	19%
<b>Celkem</b>	<b>149</b>	<b>100%</b>	<b>166</b>	<b>100%</b>

Posledním srovnáním, které bylo provedeno, zjišťujeme, kolik času tráví počítačovými hrami chlapci a dívky uvnitř jednotlivých věkových skupin. Z následující tabulky zjišťujeme, že nejčastěji hrají PC hry mladší chlapci a nejméně často starší dívky. Pokud porovnáme frekvenci hraní her na PC u starších a mladších chlapců, zjišťujeme, že mladší chlapci hrají o něco častěji než starší chlapci. Stejně porovnání u dívek nám ukáže, že dívky v mladší věkové skupině tráví hraním těchto her mnohem více času než dívky starší

Hraji PC hry	10-13 let				13-18 let			
	Chlapci		Dívky		Chlapci		Dívky	
Nikdy	2	2%	10	16%	2	4%	35	32%
Méně než 1x měsíčně	2	2%	8	13%	3	5%	26	23%
Průměrně 1x měsíčně	3	3%	7	11%	2	4%	16	14%
Průměrně 1x týdně	9	10%	16	26%	5	9%	20	18%
2-3x týdně	33	38%	13	21%	21	38%	5	5%
Téměř denně	39	44%	7	11%	22	40%	9	8%
<b>Celkem</b>	<b>88</b>	<b>100%</b>	<b>61</b>	<b>100%</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>	<b>111</b>	<b>100%</b>

## 5. ZÁVĚR

Hlavním cílem mé práce bylo zjistit, jak často děti a dospívající hrají o peníze a také jaké druhy her preferují. Z výzkumu vyplynulo, že pouze 16% celkového počtu respondentů má nějakou zkušenost s hraním o peníze. V porovnání s výsledky amerických výzkumů, ve kterých byl vzorek respondentů zhruba stejný a které uváděly alarmující výsledky, totiž že nějakou zkušenost s hraním o peníze má téměř každý mladý Američan, můžeme říci, že v České republice není hraní o peníze tolik rozšířené. Zároveň velká část (53%) těch, kteří zkušenost s hraním mají, hrají méně než 1x měsíčně. Příčinou může být to, že příležitostí k hazardním hrám zde není tolik jako v zámoří, případně bližší vztah rodičů a dětí nebo přísnější výchova.

Při rozdělení dětí a dospívajících podle pohlaví zjistíme, že hazardní hry o peníze hrají daleko častěji chlapci než dívky. Tyto výsledky se narozdíl od předchozí otázky shodují s výzkumy, ve kterých bylo prokázáno, že muži jsou co do pravděpodobnosti vzniku patologického hráčství rizikovější skupina než ženy. Srovnáním frekvence hazardního hraní dle věkových skupin zjistíme, že více hrají mladiství ve starší věkové skupině, tj. 13-18 let. Tento rozdíl ale není až tak markantní, jak by se dalo předpokládat. Čím dál mladší lidé mají poměrně velkou osobní svobodu a mohou tak těmito činnostem propadat dříve, než bychom čekali ještě v nedávné minulosti. Stále jich není tolik jako těch starších, ale poměr se díky této skutečnosti pomalu začíná vyrovnávat.

Čeští dospívající hrají často karty o peníze. Tato hra je nejoblíbenější u obou věkových skupin. Oblíbenost ostatních her se liší podle věku. Děti mladší dávají přednost stíracím losům a kulečníku, děti starší preferují sázky na sportovní výsledky či hru na výherních automatech. Ve srovnání s podobnými výzkumy z minulosti lze ale vyzorovat moderní trend hazardu – elektronické sázky. Tyto sázky jsou dostupné prakticky každému, hazardovat tímto způsobem je velmi pohodlné a i přes to, že většina těchto sázek je na výsledky, případně průběh sportovních událostí, nemalá část lidí sází i na události běžného života. Nedá se ale s jistotou říci, že vzestup elektronického sázení nějak zvýšil procento lidí, kteří by propadali hazardu. Mnoho těch, co pro tento účel začali využívat moderní technologii, mohlo opustit, nebo alespoň omezit, „klasické“ sázení v sázkových kancelářích.

V oblasti počítačového hraní bylo touto prací zjištěno, že nejčastěji hrají mladší chlapci ve věkové skupině 10-13 let, a to skoro denně, nebo častokrát za týden. Zde může vznikat riziko, že si takto děti zvyknou trávit u počítače hodně času, a později, až se začnou přibližovat způsobu života starších dospívajících a dospělých, zejména žít „nočním životem“, budou mít s intenzivním hraním zkušenost a právě u těchto dospívajících se dá očekávat větší pravděpodobnost vzniku závislosti na hrách na výherních hracích automatech nebo sázkách přes internet, jelikož nabízí stejné, ne-li větší vzrušení z nebezpečí – hazardu, jako počítačové hry.

Hraní počítačových her se může najednou stát jediným možným vyplněním jejich volného času, což se může dále negativně odrazit ve vývoji a následném znovuzapojení zpět do společenského života. Počítačové hry můžou nahrazovat něco, co hráči chybí nebo vadí, možná proto je tak snadné jim propadnout – je to jednodušší, než na svých nedostacích aktivně pracovat a toto je nejsnazší způsob, jak se, i když jen virtuálně, změnit. Mnoho lidí raději volí jednoduchý a rychlý způsob jak nemyslet na nepříjemné věci raději, než aby na nich s nejistým výsledkem pracovali.

Z výzkumu je vidět, že preventivní programy, které se zabývají problematikou počítačového hraní, by se měly zaměřovat na velmi mladou věkovou skupinu, jelikož více než polovina všech respondentů mladšího věku se hraní počítačových her věnuje mnohokrát týdně. U starší věkové skupiny počty ztelně klesly, takže včasná prevence u početnějších, tedy mladších, hráčů by měla být účinnější. Stejně tak by tomu mělo být i u programů prevence zaměřené na alkohol či kouření, jelikož mladší děti se dnes velmi snadno a možná i nevyhnutelně s těmito návykovými látkami setkají. Je třeba je obeznámit s problematikou závislosti a nedělat z těchto věcí něco záhadného a zakázaného, protože právě s těmito věcmi v průběhu puberty experimentují.

V této práci byly porovnány pouze odpovědi v závislosti na věku a pohlaví. Dalšími zajímavými možnostmi zkoumání této moderní problematiky by mohlo být, jak vznik závislosti na PC- a hazardních hrách závisí na velikosti města, kde mladiství žijí, či jestli vyrůstají v úplné rodině, rozvedené rodině, nebo v ústavní péči, jestli výskyt závislosti koreluje se sociálním postavením rodiny, nebo zda je možné vystopovat souvislosti mezi frekvencí hraní o peníze a pití alkoholu, jelikož obě tyto činnosti jsou poměrně provázané.

## 6. LITERATURA

- Benkovič, J., Dusková, S., Veselovský, P.: *Niektoré charakteristiky osobnosti gambléra*. Celoštátna AT konferencia, Predná Hora, 1999.
- Caillois, R.: *Hry a lidé*. Praha: nakladatelství Studia Ypsilon, 1998.
- Hartl, P., Hartlová, H.: *Psychologický slovník*, Praha. 2000.
- Holeček, V., Miňhová, J., Prunner, P.: *Psychologie pro právníky*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2007.
- Hroncová, J. a kol.: *Sociálna patológia*. Banská Bystrica, 2004.
- Kramář, S., Hušák, A. a kol.: *Herní právo*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2006.
- Marádová, E.: *Prevence závislosti*. Praha: Vzdělávací institut ochrany dětí, 2006.
- Nešpor, K.: *Hazardní hra jako nemoc*. Praha: Nakladatelství Aleny Krtilové 1994
- Nešpor, K., Marhounová, J.: *Alkoholici, fetišáci a gambleři*. Praha: Empatie, 1995.
- Nešpor, K.: *Jak předcházet problémům s návykovými látkami na základních a středních školách*. Praha: Sportprag, 1996.
- Nešpor, K., Csémy, L., Pernicová, H.: *Zásady efektivní primární prevence*. Praha: Sportprag, 1999.
- Nešpor, K.: *Jak překonat problém s hazardní hrou*. Praha: Sportprag, 1996.
- Nešpor, K., Csémy, L.: *Léčba a prevence závislosti. Příručka pro praxi*. Praha: Psychiatrické centrum, 1996.
- Nešpor, K.: *Bažení (craving)*. Praha: Sportprag, 1999
- Nešpor, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2000.
- Nešpor, K.: *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Praha: Portál, 2000.
- Nešpor, K.: *Hra v kostky, článek v Už jsem prohrál dost*. Praha: Sportpropag, 2006
- Petráčková, V., Kraus, J.: *Akademický slovník cizích slov AŽ*. Praha: Academia, 2000.
- Pokorný, V., Telcová, J., Tomko, A.: *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Nakl. a vyd. Ústavu psychologického poradenství a diagnostiky, 2003.



- Prunner, P.: Psychologie gamblerství, aneb, Sázka na štěstí. Plzeň: Aleš Čeněk, 2008.
- Vacek, J.: *Hráčská náruživost*. In. *Československá psychiatrie*, 88. 1992
- Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000.

### **Ostatní zdroje:**

- Zákon č. 202/1990, Sb. O loteriích a jiných podobných hrách
- Šerý, O.: Patologické hráčství. *Psychiatrie pro praxi*. 2001, roč. 2, č. 4, s. 161-164 ([www.psychiatriepropraxi.cz](http://www.psychiatriepropraxi.cz))

## 7. RESUMÉ V ČESKÉM JAZYCE

Svou bakalářskou práci jsem zaměřila na problematiku gamblerství a mladistvých. Tato oblast je zatím v České republice velmi málo prozkoumaná. Je možné říci, že v dnešní době se zde hazardnímu hráčství věnuje jen malá pozornost.

Moje práce je rozdělená na dvě části a to teoretickou a praktickou. Teoretická část je rozdělena do devíti kapitol. V první kapitole se věnuji vysvětlení základních pojmů spojených s gamblerstvím. Další kapitola je zaměřena na přesnější vymezení pojmu hra. Následující kapitola popisuje herní závislosti. V další kapitole se podrobněji vysvětluje pojem hazardní hra a druhy hazardních her. Legislativa hazardu je náplní pro kapitolu pátou. Šestá kapitola vysvětluje patologické hráčství a následující část práce se nazývá Fáze vývoje hráčských závislostí. Hry na počítačích je název kapitoly předposlední. Poslední kapitola teoretické části se zabývá spojením hry a mladistvých.

V praktické části jsem se snažila rozebrat výsledky dotazníků, které vyplnily děti a mládež ve věku 10 – 18 let z Plzně. Cílem této části práce bylo zjistit, jestli a jak často se tito jedinci zabývají, hraním na počítačích, hraním o peníze.

## 8. RESUMÉ V ANGLICKÉM JAZYCE

I focused at the topic of gambling and youths in my bachelor's thesis. This area is very little mapped in Czech republic. Nowadays, not much attention is given to gambling.

My thesis consists of two parts – theoretical and practical. The theoretical part consists of nine chapters. In the first one I explain basic terms associated with gambling. The next chapter is focused on defining the term *game*. The following, third chapter describes addictions to games. In the fourth chapter the term *hazard game* and types of hazard games are explained. Legislation of hazard is the topic for fifth chapter. Sixth chapter describes pathological gamership and the following, seventh part is called *Stages of development of gaming addictions*. The eighth chapter deals with computer gaming and the last, ninth, is about the connection of young people with the game.

In the practical part I tried to analyze results I obtained from a questionnaire I gave to various groups of young people, who were aged 10 to 18 and lived in Pilsen. The goal of this part of my work was to find out if and how often do these people play games, either on the computer or for money.