

*SABINE WAADT*

*SPIELVERHALTEN  
UND SPIELSTRUKTUR*

*EIN VERGLEICH VON  
UNTERHALTUNGSAUTOMATEN  
MIT GELDGEWINNMÖGLICHKEIT  
MIT VIDEOSPIELAUTOMATEN*



**Verlag Peter Lang**

Frankfurt am Main · Bern · New York · Paris

## ZUSAMMENFASSUNG

1.	<b>EINLEITUNG</b> .....	4
2.	<b>KRITERIEN ZUR IDENTIFIKATION PATHOLOGISCHER GLÜCKSSPIELER</b> .....	8
2.1	<u>Exzessives Spielen oder die Pathologie der hohen Frequenz</u> .....	9
2.2	<u>Die pathologischen Folgen</u> .....	10
2.3	<u>Die Selbstetikettierung</u> .....	11
2.4	<u>Einige Definitionen</u> .....	11
2.5	<u>Die Messung pathologischen Spielens</u> .....	12
2.6	<u>Wieviele pathologische Spieler gibt es?</u> .....	20
3.	<b>GELDSPIELAUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT - OBJEKTE PATHOLOGISCHEN GLÜCKSSPIELS? KRITISCHE REPLIKATION EINER STUDIE VON G. MEYER (1983)</b> .....	26
3.1	<u>Fragestellung</u> .....	28
3.2	<u>Konzeption der Untersuchung</u> .....	30
3.2.1	<u>Die Spielintensität</u> .....	30
3.3.2	<u>Der Fragebogen zum pathologischen Glücksspiel</u> .....	32
3.3	<u>Die Durchführung der Untersuchung</u> .....	32
3.3.1	<u>Die Auswahl der Spielhallen</u> .....	32
3.3.2	<u>Interviewer</u> .....	33
3.3.3	<u>Rekrutierung der Stichprobe</u> .....	33
3.3.4	<u>Statistische Auswertung</u> .....	34
3.4	<u>Die Stichprobe</u> .....	35
3.4.1	<u>Überprüfung der Spielintensität</u> .....	35
3.4.2	<u>Alter, Geschlecht und Soziodemographie</u> .....	39
3.4.3	<u>Beurteilung der Stichproben-Replikation</u> .....	40
4.	<b>ERGEBNISSE DER REPLIKATION</b> .....	42
4.1	<u>Der Fragebogen zum pathologischen Glücksspiel in zwei Stichproben</u> .....	42
4.2	<u>Unterschiede auf der Ebene der Einzelitems</u> .....	43
4.3	<u>Spielverhaltensvariablen</u> .....	46
4.3.1	<u>Geld und Zeit</u> .....	46
4.3.2	<u>Die Spielerkarriere</u> .....	48
4.4	<u>Pathologie und der FPG</u> .....	51
4.4.1	<u>Der Fragebogen zur Spielmotivation</u> .....	54
4.4.2	<u>Der Fragebogen zur Spielmotivation im Vergleich mit dem Fragebogen zum pathologischen Glücksspiel</u> .....	56
4.4.3	<u>Ein Kurzindex für problematisches Spielverhalten</u> .....	58
4.5	<u>Zusammenfassende Interpretation der Ergebnisse</u> .....	61
5.	<b>DER SPIELER UND SEIN SPIEL: ÜBERLEGUNGEN ZUR WIRKUNG VON SPIELSTRUKTUREN</b> .....	67
5.1	<u>Spielstrukturelle Variablen oder die "Droge Glücksspiel"</u> .....	68
5.1.1	<u>Spielstrukturen</u> .....	68
5.1.2	<u>Wirkmodelle zur Spielstruktur</u> .....	72
5.1.3	<u>Untersuchungen zur Wirkung struktureller Merkmale</u> .....	73
5.1.4	<u>Anfangsgewinne als quasistrukturelle Variable</u> .....	81

5.2	<u>Physiologisch markierte Abhängigkeit vom Spiel</u> .....	83
5.3	<u>Zusammenfassung der "Strukturhypothese"</u> .....	84
5.4	<u>Der Einstieg ins Spiel: Wer spielt gerne an welchem Spiel?</u> .....	86
5.4.1	Bedürfnis nach Außenreizung .....	86
5.4.2	Kontrollattribution .....	89
5.5	<u>Der "Trainingseffekt" der Struktur</u> .....	91
6.	<b>DIE STRUKTURHYPOTHESE DER ÄTIOLOGIE PATHOLOGISCHEN SPIE- LENS</b> .....	95
6.1	<u>Der Vergleich zweier Spielstrukturen</u> .....	95
6.1.1	Spielverhalten und Selbsteinschätzung im Zusammenhang mit der Spielstruktur .....	96
6.1.2	Das "Training" an der jeweiligen Spielstruktur .....	98
6.1.3	Wahrnehmung der Spielstruktur .....	98
6.2	<u>Untersuchungsdesign</u> .....	100
6.2.1	Präferenz einer Spielstruktur .....	101
6.2.2	Spielintensität bei Videospiegeln .....	102
6.2.3	Untersuchungsinstrumente .....	102
6.3	<u>Die Stichprobe</u> .....	104
6.3.1	Vergleichbarkeit der Spielintensität .....	104
6.3.2	Beschreibung der Gruppen nach soziodemographischen Merk- malen .....	107
6.3.3	Zeit und Geld .....	111
6.3.4	Spieldauer in Jahren .....	112
7.	<b>EFFEKT DER SPIELSTRUKTUR</b> .....	114
7.1	<u>Der FPG bei Geld- und bei Videospiegeln</u> .....	114
7.2	<u>Vergleich auf der Ebene der Einzelitems</u> .....	118
7.2.1	Vergleich der Video- und Geldautomatenspieler über ein- zelne Items des FPG und des FSM .....	118
7.2.2	Zwischen den Spielgeräten differenzierende Itemschwierig- keiten .....	120
7.3	<u>Vergleich von Subskalen</u> .....	123
7.3.1	Faktorielle Datenreduktion zu Subskalen .....	123
7.3.2	Skalenvergleich .....	127
7.3.3	Vergleich der Gruppen mit dem Kurzindex für problemati- sches Spielverhalten .....	132
7.4	<u>Spielverhalten unter der Bedingung unterschiedlicher Spielstruktur</u> .....	135
7.4.1	Finanzielle und zeitliche Belastung an verschiedenen Ge- rätetypen .....	135
7.4.2	Die Spielerkarriere an unterschiedlichen Gerätetypen ....	137
7.4.3	Anfangserfolg .....	140
7.4.4	Subjektive Gewinn- und Verlusteinschätzung .....	142
7.4.5	Motive zu spielen .....	147
7.5	<u>Beurteilung des Effekts der Spielstruktur</u> .....	150
8.	<b>DISKUSSION</b> .....	154
8.1	<u>Methodische Probleme</u> .....	155
8.1.1	Repräsentativität der Stichprobe .....	155

8.1.2	Untersuchungsplan .....	157
8.1.3	Vergleichbarkeit der Untersuchungsgruppen .....	158
8.1.4	Selbstbeurteilung und Datenqualität .....	159
8.2	<u>Effekt der Spielstruktur</u> .....	159
8.2.1	Strukturkorrelierte Effekte bei Selbstbeschreibungen ....	160
8.2.2	Einstellung zum Spiel und Wahrnehmung der Chancen .....	161
8.2.3	Die Spielerkarriere oder der "Trainingseffekt" .....	163
8.2.4	Die Inhomogenität der Gruppe der Häufigspieler an Geld- spielgeräten .....	164
8.2.5	Häufigspieler an Geldspielgeräten - eine belastete Gruppe	165
9.	<b>ÜBERLEGUNGEN ZUR ÄTIOLOGIE GLÜCKSSPIELSPZIFISCHER PATHO- LOGIE</b> .....	167
9.1	<u>Kritik der Strukturhypothese</u> .....	167
9.1.1	Anfangserfolg .....	168
9.1.2	Die Konsequenzen des Spielens .....	168
9.1.3	Spielstruktur und Personenmerkmale .....	170
9.2	<u>"Schedule induced learning" - eine Alternativerklärung?</u>	172
	<b>AUTORENINDEX</b> .....	178
	<b>LITERATUR</b> .....	184
	<b>ANHANG</b> .....	202