

ZUSAMMENFASSUNG

1.	EINLEITUNG	4
2.	KRITERIEN ZUR IDENTIFIKATION PATHOLOGISCHER GLÜCKSSPIELER	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.	GELDSPIELAUTOMATEN MIT GEWINNMÖGLICHKEIT - OBJEKTE PATHOLOGISCHEN GLÜCKSSPIELS? KRITISCHE REPLIKATION EINER STUDIE VON G. MEYER (1983)	26
3.1	<u>Fragestellung</u>	28
3.2	<u>Konzeption der Untersuchung</u>	30
3.2.1	Die Spielintensität	30
3.3.2	Der Fragebogen zum pathologischen Glücksspiel	32
3.3	<u>Die Durchführung der Untersuchung</u>	32
3.3.1	Die Auswahl der Spielhallen	32
3.3.2	Interviewer	33
3.3.3	Rekrutierung der Stichprobe	33
3.3.4	Statistische Auswertung	34
3.4	<u>Die Stichprobe</u>	35
3.4.1	Überprüfung der Spielintensität	35
3.4.2	Alter, Geschlecht und Soziodemographie	39
3.4.3	Beurteilung der Stichproben-Replikation	40
4.	ERGEBNISSE DER REPLIKATION	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	Geld und Zeit	46
4.3.2	Die Spielerkarriere	48
4.4	<u>Pathologie und der FPG</u>	51
4.4.1	Der Fragebogen zur Spielmotivation	54
4.4.2	Der Fragebogen zur Spielmotivation im Vergleich mit dem Fragebogen zum pathologischen Glücksspiel	56
4.4.3	Ein Kurzindex für problematisches Spielverhalten	58
4.5	<u>Zusammenfassende Interpretation der Ergebnisse</u>	61
5.	DER SPIELER UND SEIN SPIEL: ÜBERLEGUNGEN ZUR WIRKUNG VON SPIELSTRUKTUREN	67
5.1	<u>Spielstrukturelle Variablen oder die "Droge Glücksspiel"</u>	68
5.1.1	Spielstrukturen	68
5.1.2	Wirkmodelle zur Spielstruktur	72
5.1.3	Untersuchungen zur Wirkung struktureller Merkmale	73
5.1.4	Anfangsgewinne als quasistrukturelle Variable	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.	DIE STRUKTURHYPOTHESE DER ÄTIOLOGIE PATHOLOGISCHEN SPIE- LENS	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 Videospielelern	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.	EFFEKT DER SPIELSTRUKTUR	114
7.1	<u>Der FPG bei Geld- und bei Videospielelern</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.	DISKUSSION	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.	ÜBERLEGUNGEN ZUR ÄTIOLOGIE GLÜCKSSPIELSPEZIFISCHER PATHO- LOGIE	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
	AUTORENINDEX	178
	LITERATUR	184
	ANHANG	202