

WIE PSYCHOLOGISCHE SYMPTOME MIT MOTIVEN FÜR DAS GLÜCKSSPIELEN ZUSAMMENHÄNGEN: EINE ONLINE-STUDIE MIT INTERNETSPIELERN

Einleitung

Auch wenn jeder Spieler individuell aus unterschiedlichen Gründen spielt, lassen sich übergreifend immer wieder bestimmte Motive für das Glücksspielen feststellen: Häufig werden Geldgewinn, Aufregung, das dem Spiel eigene Vergnügen, seine sozialen Verstärker, Flucht vor Stress oder die Bewältigung von unangenehmen Ereignissen genannt. Dabei dient das Glücksspielen entweder der Belohnung oder der Entlastung von negativen emotionalen Zuständen.

Bei pathologischen Glücksspielern liegt eine hohe Komorbidität mit Depression sowie erhöhte Suizidalität vor. Zudem gibt es einen Zusammenhang zwischen bipolaren Störungen und problematischem Glücksspielen. Daher wurde in der vorliegenden Studie untersucht, ob die zentralen affektiven Erfahrungen einer bipolaren Störung – Manie und Depression – unterschiedliche Auswirkungen auf die Motivationslage bezogen auf das Glücksspielen haben.

Methode

Die Studie wurde online bei Glücksspielanbietern beworben, dabei wurden Personen, die aktuell im Internet Glücksspiele spielten, angesprochen. Es handelt sich daher um eine selbstselektive Stichprobe, die insgesamt 4.125 Personen umfasst. Neben soziodemographischen Daten wurden das Online-Glücksspielverhalten erfasst sowie Screening-Fragebögen für verschiedene psychische Erkrankungen eingesetzt. Zudem schätzten die Teilnehmer ein, wie häufig ihr Spielverhalten durch bestimmte Motive, wie Spiel um Geld, Bedürfnis nach Spannung/Aufregung, aus Langeweile oder Routine, zum Abbau negativer Stimmungen, um mit anderen Personen in Kontakt zu kommen oder um das Glück auf die Probe zu stellen, beeinflusst wurde.

Bei der Auswertung der Daten wurde zum einen eine Hauptkomponentenanalyse zur Identifizierung zugrundeliegender Faktoren für die Motive für das Glücksspielen durchgeführt, zum anderen wurden mittels linearer Regression die Zusammenhänge zwischen den Motiven für das Glücksspielen und demographischen sowie klinischen Variablen modelliert.

Ergebnisse

Die meisten Studienteilnehmer waren männlich (79%) und im Durchschnitt 35,5 Jahre alt (Standardabweichung: 11,76 Jahre). 35% der Teilnehmer waren verheiratet oder lebten mit einem Partner zusammen (18%), 41% waren alleinstehend, die übrigen Teilnehmer waren geschieden, getrennt oder verwitwet. Insgesamt hatten 42% einen Universitätsabschluss oder vergleichbare Qualifikationen, 36% eine Ausbildung oder vergleichbare Qualifikationen und 22% einen Hauptschulabschluss oder mittlere Reife. Ein Großteil der Teilnehmer arbeitete in Vollzeit (56%), ein Teil war selbstständig tätig (11%), die übrigen



**Bayerische Akademie
für Sucht- und
Gesundheitsfragen**
BAS Unternehmungsgesellschaft
(haftungsbeschränkt)

Landwehrstr. 60-62
80336 München
Tel.: 089.530 730-0
Fax: 089.530 730-19
E-Mail: bas@bas-muenchen.de
Web: www.bas-muenchen.de

Registergericht München:
HRB 181761

Geschäftsführung:
Dipl.-Psych. Melanie Arnold

Bankverbindung:
Bank für Sozialwirtschaft AG
Kto.-Nr. 88 72 600
BLZ 700 205 00

Gesellschafter:
Bayerische Akademie für Suchtfragen
in Forschung und Praxis BAS e.V.

Landesstelle
Glücksspielsucht
in Bayern



Kooperationspartner:

Bayerische Akademie für
Sucht- und Gesundheitsfragen
BAS Unternehmungsgesellschaft
(haftungsbeschränkt)
www.bas-muenchen.de

IFT Institut für
Therapieforschung
www.ift.de

Landesarbeitsgemeinschaft
der freien Wohlfahrtspflege
in Bayern (LAGFW)
www.lagfw.de

Geschäftsstelle:

Edelsbergstr. 10
80686 München
info@lsgbayern.de
www.lsgbayern.de

Teilnehmer arbeiteten in Teilzeit, waren arbeitslos, im Ruhestand oder kümmerten sich um den Haushalt. Die meisten Befragten stammten aus Großbritannien (69%), den USA (9%), Kanada (3%) oder Deutschland (3%).

Faktorenstruktur der Motive für das Glücksspielen

Durch die Hauptkomponentenanalyse konnten drei Faktoren identifiziert werden, die den elf verschiedenen Motiven zugrunde lagen:

Motive für das Glücksspielen	Faktor 1: Stimmungsregulation	Faktor 2: Geldgewinn	Faktor 3: Unterhaltung
Flucht vor Routine	.835		
weil man nicht anders kann	.828		
um sich besser zu fühlen	.790		
aus Langeweile	.644		.308
um das Glück auf die Probe zu stellen	.461		.303
um Geld zu verdienen (Profession)		.893	
weil man das Geld braucht	.320	.777	
weil es Spaß macht			.967
wegen der Aufregung/Spannung			.816
um mit anderen Leuten in Kontakt kommen			.391
wegen der Möglichkeit, viel Geld zu gewinnen		.355	.386
Komponentenladungen > .3 werden gelistet.			

Zusammenhang zwischen Motiven für das Glücksspielen und demographischen bzw. klinischen Faktoren:

- Für **Frauen** war die Stimmungsregulation signifikant häufiger ein Grund zum Spielen als für Männer. Bei diesen waren dagegen die Motivation Geldgewinn und Unterhaltung signifikant häufiger.
- **Ältere** Spieler spielten häufiger als junge Spieler zur Stimmungsregulation, weniger aus Gründen des Geldgewinns oder zur Unterhaltung.

Stimmungsregulation, Depression und Angst

- Spieler, die die Kriterien für problematisches Spielverhalten erfüllten, zeigten bei allen drei Faktoren – Stimmungsregulation, Geldgewinn und Unterhaltung – stärkere Ausprägungen.
- Spieler mit vorangegangenen hypomanischen Symptomen zeigten – im Gegensatz zu Spielern ohne diese – stärkere Ausprägungen bei den Faktoren Stimmungsregulation und Unterhaltung, insbesondere, wenn zusätzlich ein problematisches Spielverhalten vorlag.
- Spieler mit depressiver Stimmung nutzten das Glücksspiel häufiger zur Stimmungsregulation, insbesondere, wenn zudem ein problematisches Spielverhalten vorlag. Der Faktor Unterhaltung wurde von ihnen im Gegensatz zu Spielern ohne depressive Stimmung signifikant seltener als Motiv angegeben, unabhängig davon, ob zusätzlich ein problematisches Spielverhalten vorlag. Der Faktor Geldgewinn wurde von der depressiven Stimmung nicht beeinflusst.
- Bei problematischen Spielern, die schon einmal Panikzustände gehabt hatten, fand sich signifikant häufiger das Motiv der Stimmungsregulation.

Alkohol und Substanzmissbrauch

- Ungesunder Alkoholkonsum stand in positiver Beziehung zum Spielen zur Unterhaltung. Allerdings war dieser Zusammenhang signifikant geringer, wenn gleichzeitig ein problematisches Spielverhalten vorlag.
- Substanzmissbrauch stand in keinem Zusammenhang mit den Motivationslagen.

Selbstschädigendes Verhalten

- Personen, die aufgrund ihres Spielverhaltens über selbstschädigendes Verhalten nachdachten, spielten häufiger zur Stimmungsregulation oder zum Geldgewinn und weniger zur Unterhaltung.
- Personen, die aufgrund ihres Spielverhaltens bereits selbstschädigendes Verhalten gezeigt hatten, spielten ebenfalls häufiger zur Stimmungsregulation und seltener zur Unterhaltung.
- Bei Personen, die aus anderen Gründen schon einmal selbstschädigendes Verhalten gezeigt hatten, gab es keine Unterschiede in der Glücksspielmotivation im Vergleich zu Personen ohne selbstschädigendes Verhalten.

Die Ergebnisse bleiben im Wesentlichen unverändert, wenn anstelle des problematischen Spielverhaltens, d.h. drei oder mehr erfüllte Kriterien nach DSM-IV, das pathologische Spielverhalten, d.h. fünf oder mehr Kriterien, berücksichtigt wurde.

Diskussion

Die Interpretation der Ergebnisse ist dadurch eingeschränkt, dass es sich um eine selbstselektierte Stichprobe aus Internetglücksspielern handelt, die lediglich mittels Fragebögen befragt wurden.

Zusammenfassend spielten Männer im Vergleich zu Frauen häufiger zum Geldgewinn oder zur Unterhaltung und weniger zur Stimmungsregulation. Ältere spielten gegenüber jüngeren Spielern häufiger zur Unterhaltung und zur Stimmungsregulation, aber seltener zum Geldgewinn. Bei depressiven Stimmungen könnte Online-Glücksspiel eine Form von Coping darstellen und verschaffte Flucht, Ablenkung oder Erleichterung von Stress. Bei hypomanischen Erfahrungen diente das Glücksspielen ebenfalls zur Stimmungsregulation, aber auch zur Unterhaltung.

Insgesamt zeigt die Studie den komplexen Einfluss von Stimmungslagen auf die Motive für das Glücksspielen auf.

Quelle: Lloyd J, Doll H, Hawton K, Dutton WH, Geddes JR, Goodwin GM, Rogers RD (2010). *How psychological symptoms relate to different motivations for gambling: an online study of internet gamblers*. Biological Psychiatry. 68: 733-740.

Das Literaturreferat wurde erstellt von U. Buchner.

Die hier vorgestellten Texte Dritter geben die Meinungen der vorgestellten Autoren und nicht unbedingt die Meinung der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern wider.