

**DHGS**DEUTSCHE HOCHSCHULE  
FÜR GESUNDHEIT & SPORT

## Warum spielen sie und welche Bedeutung hat das?

Eine latente Klassenanalyse zu den **Glücksspielmotiven junger Männer**.

PAWEL SLECZKA, BARBARA BRAUN-MICHL, LARISSA SCHWARZKOPF, MATTHIAS SPÖRRLE & LUDWIG KRAUS

Bild von Peggy und Marco Lachmann-Anke auf Pixabay

## Interessenskonflikt

**DHGS**  
DEUTSCHE HOCHSCHULE  
FÜR GESUNDHEIT & SPORT

Die Studie wurde in Rahmen der **Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern** durchgeführt, die durch das **Bayerisches Staatsministerium für Gesundheit und Pflege** finanziert wird.

# Hintergrund

**DHGS**  
DEUTSCHE HOCHSCHULE  
FÜR GESUNDHEIT & SPORT

## Vom Motiv zur Handlung

(Motiv) Durst

(Anreiz) Glas Wasser

das Wasser trinken wollen (Motivation)

das Wasser trinken (Handlung)

© studylibx.de/biologie/motive-6945

06.02.2025 3

# Hintergrund

**DHGS**  
DEUTSCHE HOCHSCHULE  
FÜR GESUNDHEIT & SPORT

**Einstellungen** positive, negative oder gemischte Reaktion/  
**Bewertung** einer Person, eines Objekts oder  
eines Sachverhalts

e?

Einstellungen

$0.04 < r < 0.47$   
(Ajzen et al., 2005)

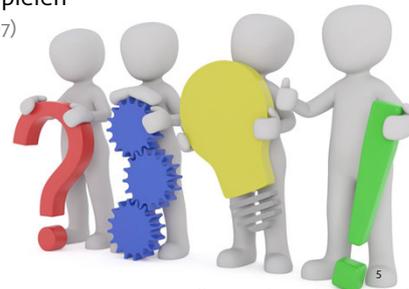
Verhalten

Bild von Peggy und Marco Lachmann-Anke auf Pixabay

4

## Hintergrund: Motive

- Persönliche **Determinanten der Motivation** und des **Verhaltens**  
(Deci & Ryan 2000; Trommsdorff 2005; Hoffmann & Akbar 2019)
- Untersucht aus u.a. kognitiver, psychodynamischer oder sozialpsychologischer Perspektiven
- Studien innerhalb des Ansatzes **Theory of Reasoned Action** gehen davon aus, dass **Motive** direkt mit der Verhaltensintention zusammenhängen  
(Fishbein & Ajzen 1975):
  - ✓ **Soziale Motive** sind mit Teilnahme an sozialen Spielen wie bspw. **Bingo** assoziiert (Oh and Hsu 2001; Lam 2007)

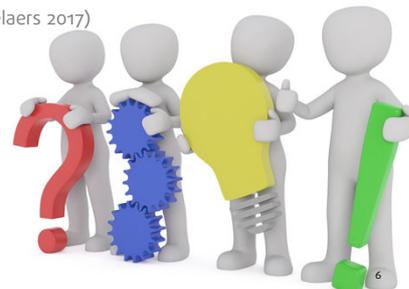


06.02.2025

Bild von Pepov und Marco Lachmann, www.istockphoto.com

## Hintergrund

- Ursprünglich drei Faktoren von Motiven in Gambling Motives Questionnaire (GMQ; Stewart & Zack 2008):
  - **Spaß**
  - **Bewältigung** von negative Emotionen
  - **soziale** Motive
- Später:
  - **finanzielle** Motive (Dechant 2014)
  - **Befriedigung/Selbstaufwertung** (Myrseth and Notelaers 2017)
- Prädiktoren von:
  - Glücksspielteilnahme-**Frequenz** (Devos et al. 2017)
  - Glücksspiel**art** (Lam 2007)
  - **Störung durch Glücksspielen**  
(Devos et al. 2017; Myrseth and Notelaers 2017)

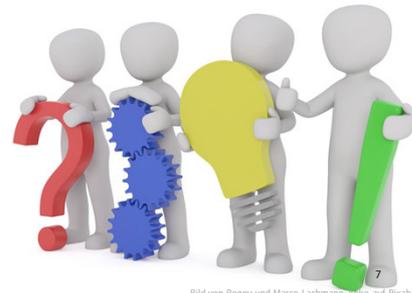


06.02.2025

Bild von Pepov und Marco Lachmann, www.istockphoto.com

## Hintergrund

- Eine Diagnose...
- ... mit unterschiedlichen **Subtypen** basierend auf:
  - der **Symptomatik** (McBride et al. 2010; Chamberlain et al. 2017)
  - Emotionsregulation und **Impulsivität** (Stewart et al. 2008)
  - **Glücksspielverhalten** (e.g. Cotte 1997)
  - Glücksspielart (Mathieu et al. 2020)
  - **Ätiologie** (Pathways Model, Blaszczynski & Nower 2008)
    - Konditionierter Pfad
    - Impulsiver (antisozialer) Pfad
    - Emotional-vulnerabler Pfad



06.02.2025

Bild von Pevov und Marco Lachmann, www.istockphoto.com

## Ziele

- ✓ Typologie von nicht-klinischen Glücksspielern fehlt
- ✓ Die Motive interagieren mit Symptomatik, Emotionsregulation und Glücksspielverhalten und -art
- Daher **Ziele der neuen Studie**:
  - **Klassifikation** junger männlichen Glücksspieler anhand ihrer Spielmotive
  - **Validierung** dieser Klassifikation



06.02.2025

8

## Methode

**DHGS**

DEUTSCHE HOCHSCHULE  
FÜR GESUNDHEIT & SPORT



- Online-Studie
- Langzeitstudie
- Stichprobe:
  - **n=2.681** Männer im Alter 18-25, rekrutiert über n=25.000 postalische Einladungen (Adressen aus dem Einwohnermeldeamtsregister der Stadt München)
  - **n=170** häufige oder problematische Glücksspieler, die über 2 Jahre befragt wurden (Durchschnittsalter = 22,3 Jahren; SD=2,5)

06.02.2025

Bild von G. Bochenek für IFT

9

## Methode

**DHGS**

DEUTSCHE HOCHSCHULE  
FÜR GESUNDHEIT & SPORT

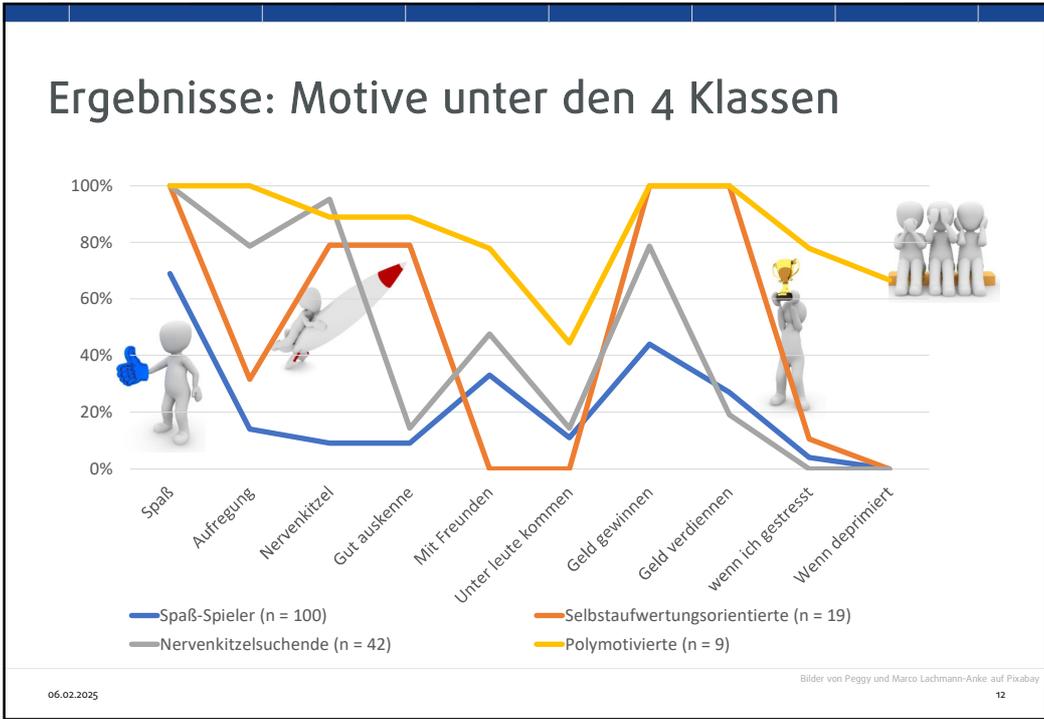
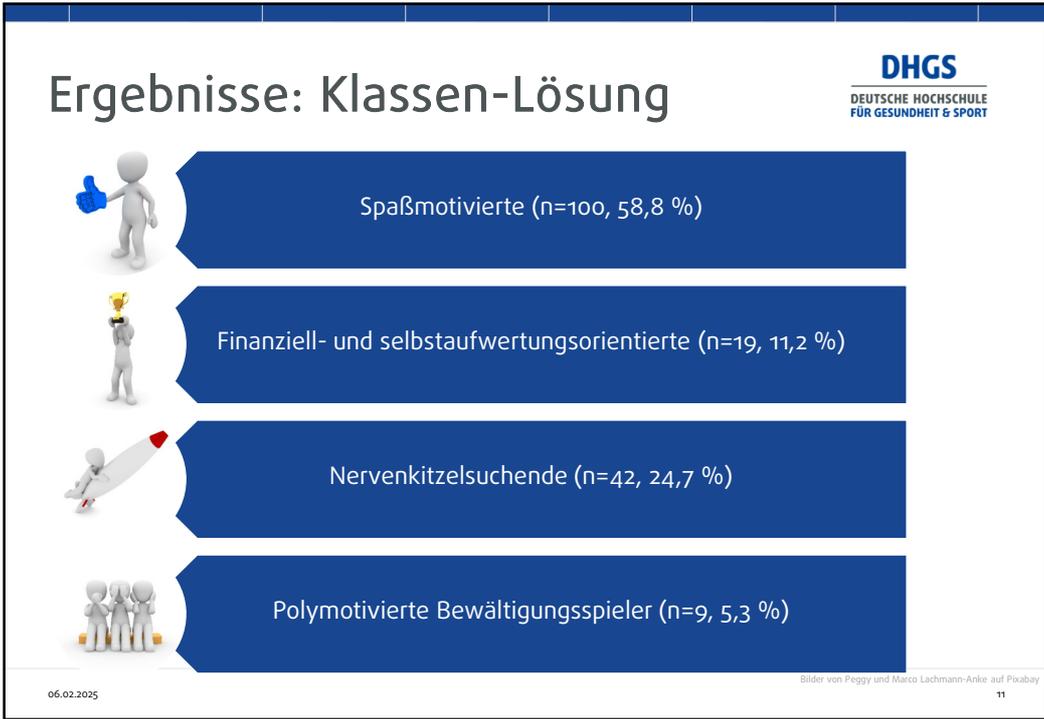


### Instrumente:

- Glücksspielteilnahme (**Spieldauer**, **Häufigkeit** und **Art** des Glücksspiels)
- Glücksspielprobleme (**Stinchfield** 2003; Bühringer et al. 2007)
- Gambling Attitudes and Beliefs Scale (**GABS**; Breen and Zuckerman 1999)
- Barratt Impulsiveness Scale (BIS-15; Meule et al. 2011; Patton et al. 1995)
- **Glücksspiel motive** wurden mit GPQ-F erfasst. In den Analysen ausschließlich **10 Items** aus fünf Bereichen: Spaß, Selbstaufwertung, Emotionsbewältigung sowie sozialen und finanziellen Motiven

06.02.2025

10



## Ergebnisse: Validierung

Table 3. Group characteristics at baseline and 2-year follow-up.

Baseline	Analytical sample n=170	Primarily fun-motivated gamblers (class 1) n=100	Asset and self-gratification seekers (class 2) n=19	Thrill seekers (class 3) n=42	Polymotivated coping gamblers (class 4) n=9	Significance***
<b>Individual characteristics</b>						
Gambling attitudes	M = 1.85 (SD = 0.35)	M = 1.79 (SD = 0.34) <sup>d</sup>	M = 1.85 (SD = 0.31) <sup>d</sup>	M = 1.89 (SD = 0.32) <sup>d</sup>	M = 2.40 (SD = 0.24) <sup>abc</sup>	F(3)=9.85; p < 0.001
Motor impulsiveness*	M = 3.13 (SD = 0.64)	M = 2.24 (SD = 0.63) <sup>cd</sup>	M = 3.11 (SD = 0.68)	M = 3.36 (SD = 0.59) <sup>a</sup>	M = 3.49 (SD = 0.52) <sup>a</sup>	F(3)=3.92; p < 0.05
Non-planning impulsiveness*	M = 2.38 (SD = 0.69)	M = 2.24 (SD = 0.71) <sup>c</sup>	M = 2.42 (SD = 0.79)	M = 2.70 (SD = 0.54) <sup>a</sup>	M = 2.56 (SD = 0.48)	F(3)=4.62; p < 0.01
Attentional impulsiveness*	M = 2.82 (SD = 0.48)	M = 2.79 (SD = 0.49)	M = 2.83 (SD = 0.55)	M = 2.84 (SD = 0.41)	M = 3.16 (SD = 0.46)	F(3)=1.70; p = 0.17
<b>Gambling behavior</b>						
Frequent slots	n = 20 (11.8%)	n = 12 (12.0%) OR = Ref.	n = 2 (10.5%) OR = 0.86 (95% CI: 0.18–4.21)	n = 2 (4.8%) OR = 0.37 (95% CI: 0.0–1.72)	n = 4 (44.4%) OR = 5.87 (95% CI: 1.38–24.92)	Chi <sup>2</sup> (3)=8.53; p < 0.05 Nagelkerkes R <sup>2</sup> =0.10
Frequent lottery	n = 31 (18.2%)	n = 23 (23.0%) OR = Ref.	n = 1 (5.3%) OR = 0.11 (95% CI: 0.02–1.47)	n = 4 (9.5%) OR = 0.35 (95% CI: 0.11–1.09)	n = 3 (33.3%) OR = 1.67 (95% CI: 0.39–7.22)	Chi <sup>2</sup> (3)=7.92; p = 0.05 Nagelkerkes R <sup>2</sup> =0.07
Frequent poker	n = 29 (17.1%)	n = 13 (13.0%) OR = Ref.	n = 8 (42.1%) OR = 4.87 (95% CI: 1.65–14.35)	n = 2 (4.8%) OR = 0.34 (95% CI: 0.07–1.55)	n = 6 (66.7%) OR = 13.39 (95% CI: 2.98–60.19)	Chi <sup>2</sup> (3)=24.64; p < 0.001 Nagelkerkes R <sup>2</sup> =0.23
Frequent friends	n = 29 (17.1%)	n = 15 (15.0%) OR = Ref.	n = 0 (0.0%) OR = 0 (95% CI: -)	n = 9 (21.4%) OR = 1.55 (95% CI: 0.62–3.87)	n = 5 (55.6%) OR = 7.08 (95% CI: 1.70–29.44)	Chi <sup>2</sup> (3)=14.77; p < 0.01 Nagelkerkes R <sup>2</sup> =0.14
Gambling days/months	M = 7.81 (SD = 7.82)	M = 6.65 (SD = 7.25) <sup>2,4</sup>	M = 11.00 (SD = 9.34) <sup>a</sup>	M = 7.73 (SD = 7.37) <sup>a</sup>	M = 15.63 (SD = 8.63) <sup>1,3</sup>	F(3)=4.61; p < 0.01
Gambling hours/occasion	M = 2.25 (SD = 2.18)	M = 1.72 (SD = 1.71) <sup>2,3,c</sup>	M = 2.95 (SD = 1.93) <sup>b</sup>	M = 3.00 (SD = 2.98) <sup>b</sup>	M = 3.11 (SD = 1.27) <sup>a</sup>	F(3)=5.10; p < 0.05
<b>Gambling problems</b>						
DSM-5 criteria	M = 1.45 (SD = 2.13)	M = 0.74 (SD = 1.397) <sup>b,c,d</sup>	M = 3.26 (SD = 2.621) <sup>a,c</sup>	M = 2.02 (SD = 2.414) <sup>2,b</sup>	M = 2.78 (SD = 2.863) <sup>a</sup>	p < 0.001
Diagnosis of gambling disorder	n = 25 (14.7%)	n = 6 (6.0%) OR = Ref.	n = 7 (36.8%) OR = 9.14 (95% CI: 2.63–31.74)	n = 9 (21.4%) OR = 4.77 (95% CI: 1.41–17.92)	n = 3 (33.3%) OR = 7.8 (95% CI: 1.56–37.30)	Chi <sup>2</sup> (3)=16.47; p < 0.01 Nagelkerkes R <sup>2</sup> =0.16
<b>Two-year follow-up</b>						
	n = 124 (72.9% <sup>**</sup> )	n = 75 (75.0% <sup>**</sup> )	n = 15 (78.9% <sup>**</sup> )	n = 28 (66.7% <sup>**</sup> )	n = 6 (66.7% <sup>**</sup> )	
<b>Gambling behavior</b>						
Gambling days/months	M = 5.63 (SD = 7.23)	M = 4.83 (SD = 6.97) <sup>b,4</sup>	M = 9.93 (SD = 9.45) <sup>b,c</sup>	M = 3.70 (SD = 3.20) <sup>b,d</sup>	M = 12.83 (SD = 10.01) <sup>a,c</sup>	F(3)=5.19; p < 0.01
Gambling hours/occasion	M = 1.96 (SD = 1.83)	M = 1.69 (SD = 1.92) <sup>d</sup>	M = 2.27 (SD = 1.75)	M = 2.11 (SD = 1.34) <sup>d</sup>	M = 4.00 (SD = 2.00) <sup>a,c</sup>	F(3)=2.94; p < 0.05
<b>Gambling problems</b>						
DSM-5 criteria	M = 2.36 (SD = 2.87)	M = 1.57 (SD = 2.37) <sup>d</sup>	M = 2.87 (SD = 2.64) <sup>d</sup>	M = 2.29 (SD = 2.36) <sup>d</sup>	M = 5.33 (SD = 2.81) <sup>2,3,c</sup>	F(3)=5.32; p < 0.01
Diagnosis of gambling disorder	n = 34 (27.4%)	n = 15 (20.0%) OR = Ref.	n = 5 (33.3%) OR = 1.25 (95% CI: 0.59–6.73)	n = 9 (32.1%) OR = 1.90 (95% CI: 0.72–5.02)	n = 5 (83.3%) OR = 20.00 (95% CI: 2.17–184.21)	Chi <sup>2</sup> (3)=10.94; p < 0.05 Nagelkerkes R <sup>2</sup> =0.12

06.02.2025

13

## Ergebnisse: Spaß-Spieler

- Insgesamt **wenig Motive**
- **Spaß (69%)** und **Spiel mit Freunden (33%)** am häufigsten
- Unter den 4 Klassen:
  - **niedrigste Häufigkeit** des Glücksspielens
  - **kürzeste** durchschnittliche Spieldauer
  - **seltener Glücksspielprobleme** (6% in Baseline und 20% nach 2 Jahren)
- Ähnlichkeit zu **Konditioniertem Pfad** des Pfadenmodells (Blaszczynski & Nower, 2008)



06.02.2025

Bild von Peggy und Marco Lachmann-Anke auf Pixabay

14

## Ergebnisse: finanziell- und selbstaufwertungsorientierte



- Motive:
  - **Finanzielle** (100%)
  - **Befriedigung/Selbstwertaufwertung** (79%)
- **Keine sozialen** Motive
- Häufiger **Poker-Spieler** (42%)
- Häufigeres Spielen als andere Gruppen
- **37% mit Störung durch GS** (33% nach 2 Jahren)
- Kein Unterschied in GABS (bspw. kognitive Verzerrungen)
  
- Turner et al. (2008) vermuten, dass **Frühgewinner** das 4. Pfad darstellen
- Vermutung: Gewinnorientierung aufgrund der früheren Erfahrungen?

06.02.2025

Bild von Peggy und Marco Lachmann-Anke auf Pixabay

15

## Ergebnisse: Nervenkitzelsuchende



- **Nervenkitzel (95%)** und **Aufregung (79%)** häufiger
- Verglichen mit den Spaßspielern:
  - höhere Werte in der **nicht-planenden Impulsivität**
  - kein Unterschied in Glücksspielart oder Frequenz
  - ABER: längere **Spielzeit**
  - 21% **Störung durch GS** (32% nach 2 Jahren)
  
- Ähnlichkeit zum impulsiven Spielertyp  
(Nower & Blaszczynski, 2017)

06.02.2025

Bild von Peggy und Marco Lachmann-Anke auf Pixabay

16

## Ergebnisse: polymotivierte Bewältigungsspieler

- Fast alle Motive
- 78% spielten wenn **gestresst**
- 67% wenn **deprimiert**
- Höchste Ergebnisse in **GABS**
- Höhere Werte in **motorischer Impulsivität** als Spaßspieler
- **33% mit Störung durch GS**
- Nach 2 Jahren **höchster Zuwachs an Glücksspielproblemen**
- Emotional-Vulnerable Pfad (Blaszczynski and Nower 2002)



Bild von Peggy und Marco Lachmann-Anke auf Pixabay  
17

06.02.2025

## Stabilität von Motiven

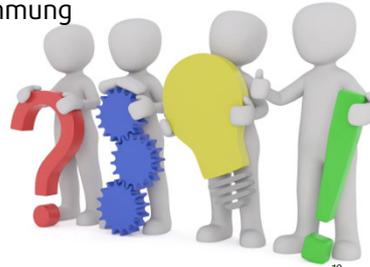
	Spaß-Spieler			Selbstaufwertungsorient.			Nervenzitelsuchende			Polymotivierte		
	to	t1	t2	to	t1	t2	to	t1	t2	to	t1	t2
	100	70	75	19	17	15	42	24	28	9	6	6
Spaß	69%	63%	63%	100%	94%	80%	100%	92%	93%	100%	83%	17%
Aufregung	14%	11%	25%	32%	18%	33%	79%	63%	71%	100%	33%	33%
Nervenzitels	9%	31%	27%	79%	47%	47%	95%	63%	75%	89%	17%	50%
Gut auskenne	9%	20%	17%	79%	59%	47%	14%	17%	18%	89%	17%	33%
Freunde spielen	33%	30%	32%	0%	18%	20%	48%	29%	43%	78%	33%	50%
Unter leute kommen	11%	9%	11%	0%	0%	0%	14%	17%	21%	44%	17%	33%
Geld gewinnen	27%	21%	24%	100%	71%	87%	19%	17%	36%	100%	0%	17%
Geld verdienen	44%	54%	51%	100%	82%	73%	79%	58%	61%	100%	33%	50%
wenn ich gestresst	4%	3%	11%	11%	12%	13%	0%	17%	14%	78%	33%	50%
Wenn deprimiert	0%	3%	1%	0%	6%	13%	0%	8%	7%	67%	33%	17%

06.02.2025

18

## Diskussion: was wir wissen

- Valides Model
  - Nervenkitzel suchende Glücksspieler = impulsiven Pfad
  - polymotivierte Bewältigungsspieler = emotional-verletzlichen Pfad
  - Finanziell- und selbstaufwertungsorientierte
  - Spaßmotivierte
- } Konditionierter Pfad?
- Glücksspielen zur Bewältigung von schlechter Stimmung ist ein wichtiger Prädiktor von SdG  
(Turner and colleagues; 2008)



06.02.2025

19

## Diskussion: was wir nicht wissen...

- existieren **gleiche Klassen** in anderen Populationen?
- wie **entwickeln** sich die Motive ?
- **Interaktionseffekte**: Spiel & Motive
- Faktorielle Struktur...
- inwieweit sind Glücksspielmotive **explizit**?
- Dimensionaler vs. klassifikatorischer **Ansatz**?



06.02.2025

20

## Andere Themen:

- Slecza, P., Braun-Michl, B., & Kraus, L. (2020). Gamblers' **attitudes towards money** and their relationship to gambling disorder among young men. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 744-755.

Vielen Dank!

[pawel.slecza@dhgs-hochschule.de](mailto:pawel.slecza@dhgs-hochschule.de)