

The Prospective Gambling Consumption Mediation Model with latent variables (PGCMMLV): Ein multiples Mediationsmodell zur Schätzung des prospektiven Zusammenhangs bestimmter Glücksspielformen mit Glücksspielproblemen

Tim Brosowski^{1*}, Tobias Hayer¹

¹ Universität Bremen, Bremen, Deutschland

* Korrespondenz, E-Mail: timbro@uni-bremen.de

© 2025 Tim Brosowski; Lizenznehmer Infinite Science Publishing

Dies ist ein Open-Access-Abstract, das unter den Bedingungen der Creative Commons Attribution License veröffentlicht wird, welche uneingeschränkte Nutzung, Verbreitung und Reproduktion in jedem Medium erlaubt, sofern das Originalwerk ordnungsgemäß zitiert wird. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

Hintergrund und Fragestellung

Bivariate Assoziationen zwischen Problemen oder Schäden durch Glücksspiel und der Teilnahme an bestimmten Spielformen nehmen häufig ab, wenn sie um demografische Merkmale oder das Konsumverhalten (z. B. die Anzahl der genutzten Spielformen) bereinigt wurden (Brosowski et al., 2021). Ziel der empirischen Analysen war es, die bisherige Forschung zu erweitern durch eine Kombination aus (1) parallelen Mediationsmodellen (Hayes, 2022), (2) nichtlinearen Faktorenanalysen und (3) Feature-Engineering, bei dem der individuelle starke Glücksspielkonsum in Facetten innerhalb und außerhalb der interessierenden Spielform aufgeschlüsselt wurde. Die Datengrundlage (N = 3951) umfasste aktive Glücksspieler*innen einer aktuellen prospektiven Online-Panel-Befragung (Brosowski et al., 2023) zum Glücksspielverhalten in Deutschland aus den Jahren 2021 (T1) und 2022 (T2).

Methoden

Für jede der 22 abgefragten Glücksspielformen (12-Monats-Zeitrahmen; 12 terrestrisch, 10 online) wurde ein paralleles multiples Mediationsmodell eingesetzt, um bivariate Assoziationen zwischen dem starken Glücksspielkonsum zu T1 (latentes X-Merkmal aus der Summe der aktiven Gesamtspieltage und Spielformen) und Glücksspielproblemen zu T2 (latentes Y-Merkmal aus DSM5-Kriterien und Schäden durch Glücksspiel) nach verschiedenen Vermittlungswegen aufzuschlüsseln: (1) demografische Neigung zu Schäden durch Glücksspiel, (2) monatliche Spieltage innerhalb der Spielform, (3) Summe der monatlichen Spieltage über alle anderen Spielformen hinweg. Alle Analysen wurden statistisch bereinigt um mögliche Verzerrungen durch Stichprobenausfälle und gemischten Zugriff auf Glücksspiele (terrestrisch und online), die Mediationsmechanismen wurden durch statistische Kontraste (Coutts & Hayes, 2022) auf bedeutsame Unterschiede geprüft.

Ergebnisse

Die untersuchten Glücksspielformen zeigten unterschiedliche Profile, über welche Mediatoren sie sich am stärksten auf Schäden durch Glücksspiel auswirkten. Einige Spielformen zu T1 beeinflussten Probleme zu T2 hauptsächlich über die Spielhäufigkeit innerhalb der Glücksspielform, während andere Formen hauptsächlich durch starken Konsum außerhalb der Spielform oder demographische Merkmale auf Schäden durch Glücksspiel wirkten.

Diskussion und Schlussfolgerung

Die angewandten Mediationsmodelle in Messwiederholungsdaten mit latenten Merkmalen beantworten umfassender als bisherige Untersuchungen die Frage, durch welchen Mechanismus sich Spielformen prospektiv auf Schaden durch Glücksspiel auswirken.

Offenlegung von Interessenskonflikten sowie Förderungen

Ich bzw. die Koautorinnen und Koautoren erklären, dass während der letzten 3 Jahre keine wirtschaftlichen Vorteile oder persönlichen Verbindungen bestanden, die die Arbeit zum eingereichten Abstract beeinflusst haben könnten.

Erklärung zur Finanzierung: Die Daten entstanden im Rahmen eines Forschungsprojektes, gefördert von der Behörde für Arbeit, Gesundheit, Soziales, Familie und Integration (Hamburg) zusammen mit dem Ministerium für Justiz und Gesundheit (Schleswig-Holstein) und der Senatsverwaltung für Wissenschaft, Gesundheit und Pflege (Berlin). Das vorliegende Abstract und die Analysen wurden nicht gefördert.

