

Stigmatisierung von Suchtstörungen: Sind Menschen mit Glücksspielproblemen besonders betroffen?

Prof. Dr. Matthis Morgenstern

23. Symposium Glücksspiel
17. & 18.03.2026, Uni Hohenheim

Förderhinweis

Gefördert durch:



Schleswig-Holstein
Ministerium für Justiz
und Gesundheit



Landesvereinigung für Gesundheits-
förderung in Schleswig-Holstein e.V.

Überblick

- Hintergrund/Einführung
- Vignetten-Studie: Ausmaß an Stigmatisierung
- Ausgewählte Ergebnisse und Fazit
- Ausblick: Wie weiter?
- Wirksamkeit von Entstigmatisierungsbotschaften
- Austausch und Anregungen

Warum sich überhaupt damit beschäftigen?

Stigmatisierung

- ist ein Ausgrenzungsprozess („Du gehörst nicht dazu“)
- ist eine Reaktion auf Normabweichung („Du bist anders“)
- erfolgt über Zuschreibungen negativer Eigenschaften,
Ausschluss, Benachteiligung, Herabwürdigung
- basiert in der Regel auf Vorurteilen
- soll Scham auslösen

Stigmatisierungsquellen

- 1) Öffentliche Stigmatisierung durch andere Personen und die Gesellschaft
- 2) Strukturelle Stigmatisierung durch Gesetze und Institutionen
- 3) Selbst-Stigmatisierung

Zielgruppen von Entstigmatisierungsmaßnahmen

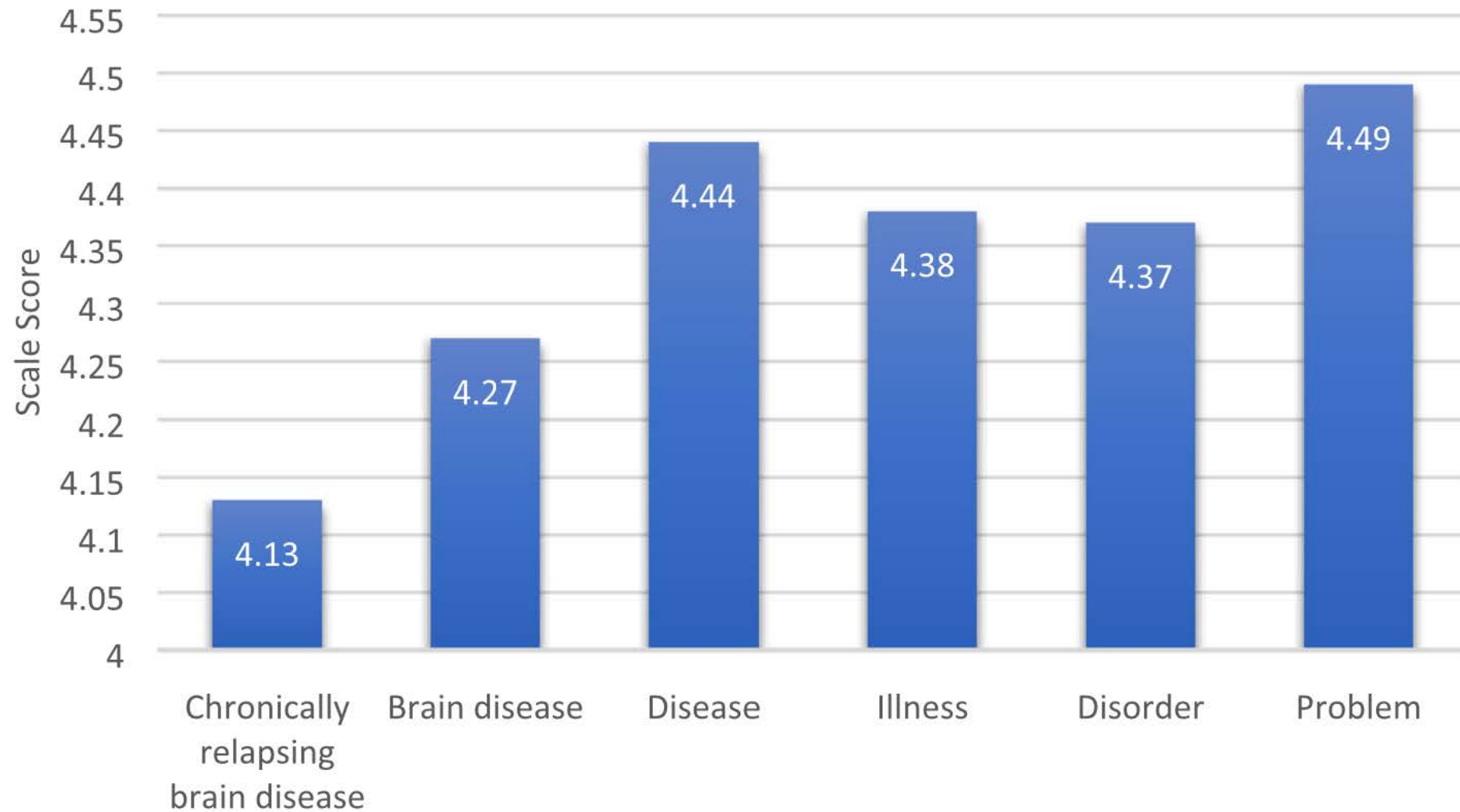
- 1) Allgemeinbevölkerung
- 2) Politiker:innen und Policy-Maker
- 3) Familie, Freunde und Kolleg:innen von Suchterkrankten
- 4) Kliniker:innen
- 5) Suchterkrankte selbst

Bisherige Erfolge?

„Jein“

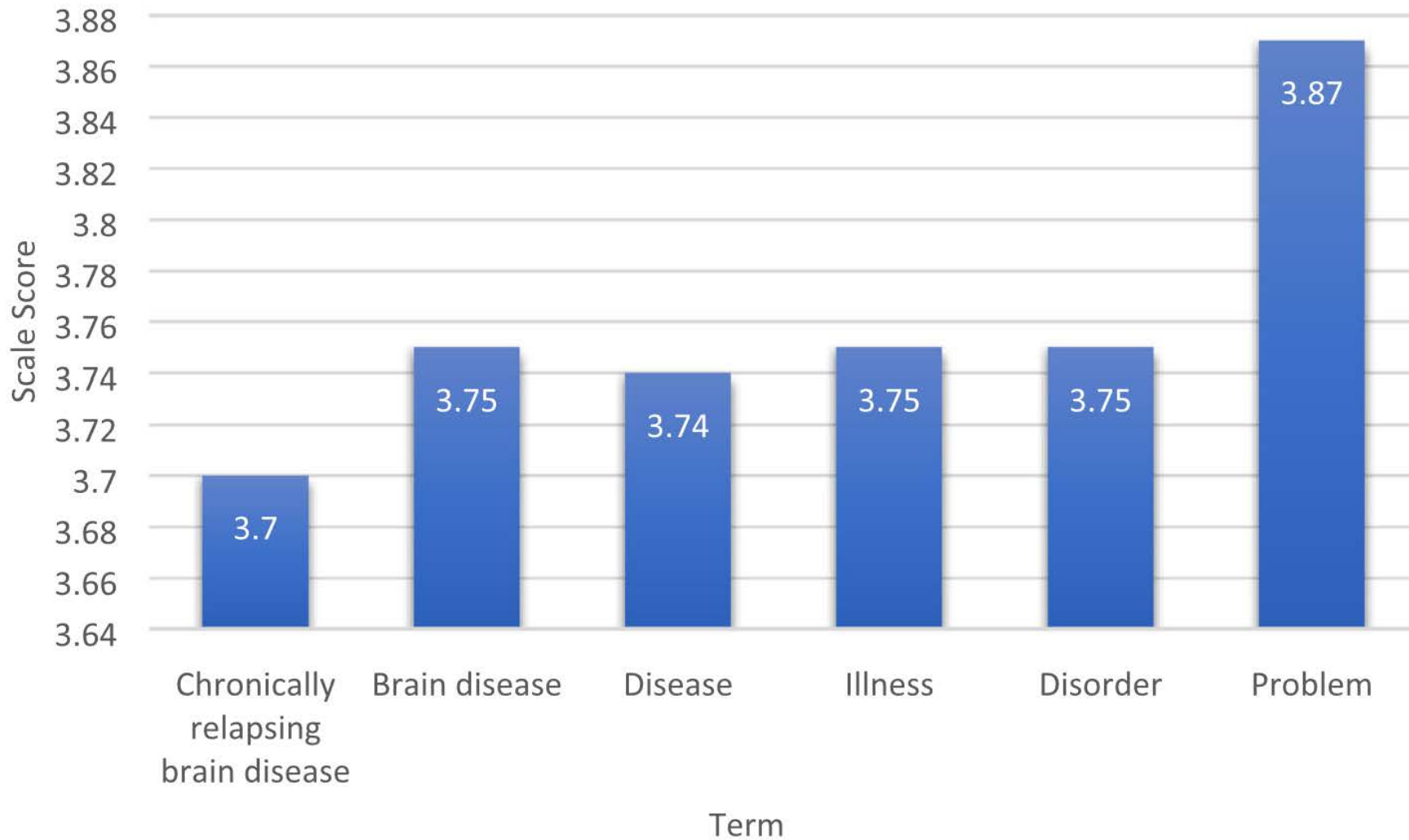
- Akzeptanz psychotherapeutischer und psychiatrischer Behandlungen hat insgesamt über die letzten Jahrzehnte zugenommen
- Einstellungen gegenüber Personen mit psychischen Erkrankungen jedoch nicht generell positiver geworden
- Zunahme von biologischen Erklärungsmodellen („Krankheit“) nicht systematisch mit einer Abnahme von Stigmatisierung verknüpft

Stigma - Blame Attribution



Beschreibung einer Opioid-Abhängigkeit als...

Prognostic Optimism (Likelihood of Recovery)



**Wie sieht das für Menschen mit
Glücksspielstörung aus?**

Stigmatisierung von Menschen mit Glücksspielstörung

- Hinweise, dass sie besonders schwer von Stigmatisierung betroffen sind
- Nicht-substanzbedingte Störungen noch stärker als Charakterdefizit und weniger als Krankheit eingestuft als substanzbedingte Störungen
- Im Vergleich zu anderen psychischen Störungen wenige empirische Studien zum Thema
- Weitgehend unbekannt, wie es mit anderen „Verhaltenssüchten“ aussieht

Studie 1: Methodik

Methodik

- Fragebogenstudie
- Between-Subject-Design
- 4 experimentelle Versuchsgruppen („Vignetten“)
 - Glücksspiel
 - Alkohol
 - Internet
 - Kontrolle („mild depressive symptoms“)
- Geschlecht der Vignetten randomisiert (4x2)

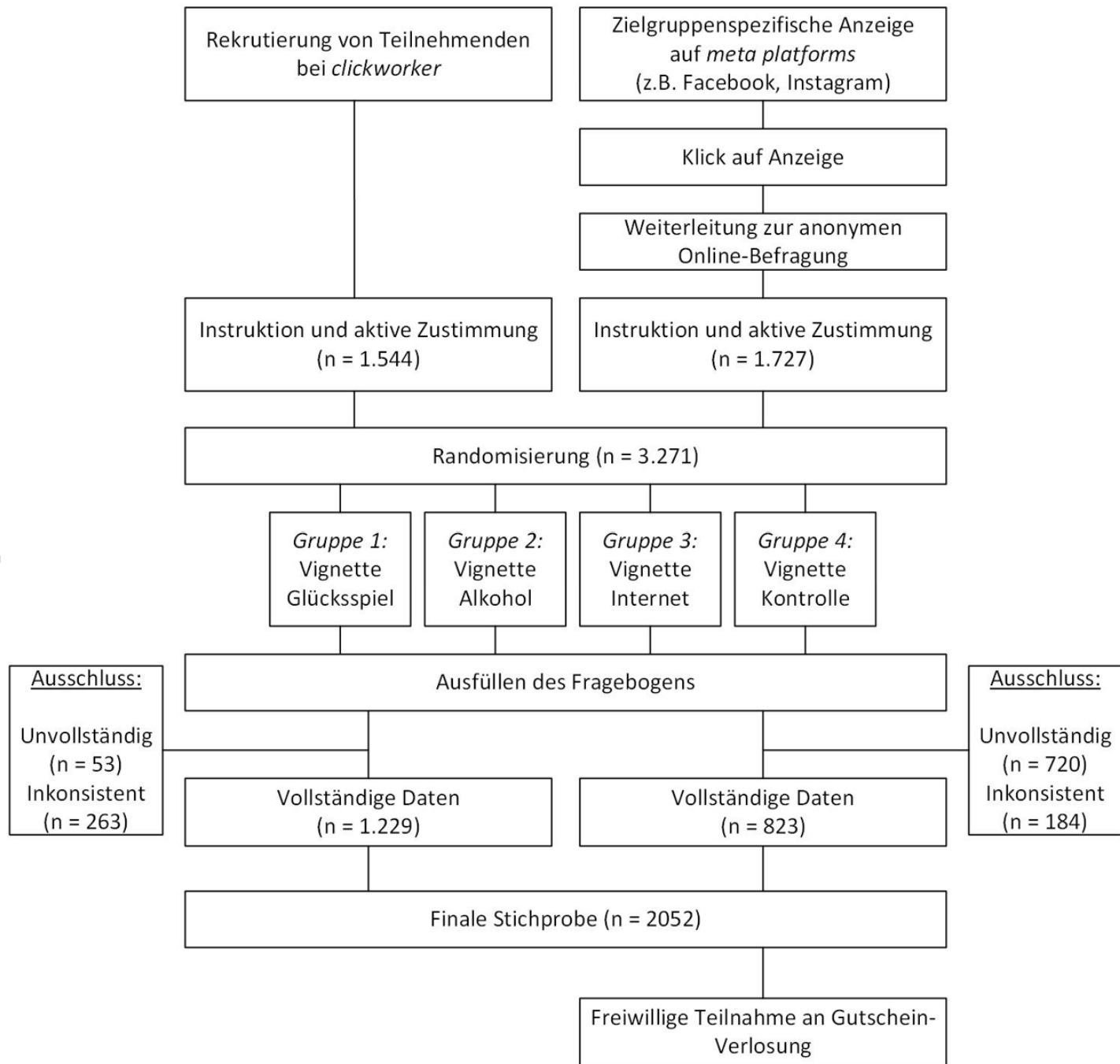
Vignetten, Beispiele

1. Pathologisches Glücksspiel

Stefan L. ist ein Bekannter eines Freundes von Ihnen. Während der letzten Monate hat Stefan L. begonnen, bei Glücksspielen mehr als seinen üblichen Geldbetrag einzusetzen. Er hat sogar gemerkt, dass er viel mehr spielen muss als früher, um das gleiche Gefühl der Aufregung zu erreichen. Mehrmals hat Stefan L. versucht, das Spielen einzuschränken oder damit aufzuhören, aber er schaffte es nicht zu reduzieren, wurde er sehr aufgeregt und spielt. Seine Familie hat sich darüber beschwert und sie das Gefühl haben, nicht mehr zu sich darüber zu ärgern, dass sie finanziell a

2. Alkoholabhängigkeit

Stefan L.* ist ein Bekannter eines Freundes von Ihnen. Während der letzten Monate hat Stefan L. angefangen, mehr Alkohol als sonst zu trinken. Tatsächlich hat er bemerkt, dass er zweimal so viel Alkohol trinken muss wie früher, um die gleiche Wirkung zu erzielen. Er hat versucht, mit dem Trinken aufzuhören oder weniger zu trinken, aber er stellte fest, dass er dazu nicht in der Lage ist. Jedes Mal, wenn er versucht hat seinen Alkoholkonsum zu reduzieren, wurde er sehr aufgeregt, schwitzte und konnte nicht schlafen. Dann nahm er doch wieder ein Getränk zu sich. Seine Familie hat sich darüber beschwert, dass er oft verkatert und unzuverlässig geworden ist – einmal gemachte Pläne würden von ihm oft wieder über den Haufen geworfen.



Stichprobenbeschreibung I

N = 2052	Stichprobe	Bevölkerungsanteil
Baden-Württemberg	10,5 %	13,3 %
Bayern	13,3 %	15,8 %
Berlin	5,5 %	4,4 %
Brandenburg	3,0 %	3,0 %
Bremen	1,1 %	0,8 %
Hamburg	2,9 %	2,2 %
Hessen	7,3 %	7,5 %
Mecklenburg-Vorpommern	1,9 %	1,9 %
Niedersachsen	10,4 %	9,6 %
Nordrhein-Westfalen	19,7 %	21,6 %
Rheinland-Pfalz	4,6 %	4,9 %
Saarland	1,3 %	1,2 %
Sachsen	8,0 %	4,9 %
Sachsen-Anhalt	2,7 %	2,7 %
Schleswig-Holstein	5,1 %	3,5 %
Thüringen	2,7 %	2,6 %
Nicht in Deutschland lebend	0,1 %	--

chisq(15) is 94.19, p < 0,001

Stichprobenbeschreibung II

Studienvariable	Bedingung										Teststatistik	
	Gesamt		Alkohol		Glücksspiel		Internet		Kontrolle		p	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
Geschlecht											$\chi^2(6) = 8,82$	0,184
weiblich	1006	49,0	258	49,7	253	49,6	252	51,1	241	46,1		
männlich	1034	50,4	261	49,1	255	50,0	242	49,0	278	53,2		
divers	12	0,6	6	1,1	2	0,4	0	0	4	0,8		
Schulabschluss											$\chi^2(15) = 14,61$	0,480
Ohne Abschluss	22	1,1	6	1,1	6	1,2	6	1,2	4	0,8		
Förderschule	11	0,5	5	1,0	3	0,6	1	0,2	2	0,4		
Hauptschule	220	10,7	64	12,2	47	9,2	60	12,2	49	9,4		
Realschule	508	24,8	127	24,2	123	24,1	134	27,1	124	23,7		
Abitur/Fachhochschulreife	565	27,5	138	26,3	149	29,2	117	23,7	161	30,8		
(Fach)Hochschule	726	35,4	185	35,2	182	35,7	176	35,6	183	35,0		
Berufstätigkeit											$\chi^2(18) = 17,09$	0,517
Vollzeit	745	36,3	185	35,2	194	38,0	173	35,0	193	36,9		
Teilzeit	375	18,3	96	18,3	90	17,7	101	20,5	88	16,3		
In Rente/Pensioniert	258	12,6	70	13,3	65	12,8	58	11,7	65	12,4		
Selbstständig	258	12,6	45	8,6	55	10,8	54	10,9	50	9,6		
In Studium/Ausbildung	201	9,8	50	9,5	42	8,2	42	8,5	67	12,8		
Arbeitssuchend	13	6,7	42	8,0	36	7,1	34	6,9	26	5,0		
Sonstiges	131	6,4	37	7,1	28	5,5	32	6,5	34	6,5		
	MW	SD	MW	SD	MW	SD	MW	SD	MW	SD		
Alter	40,72	14,92	41,31	15,46	40,58	14,71	40,73	14,69	40,24	14,79	$F(3,2047) = 0,47$	0,704

Erfasste Stigma-Variablen

- 1) Emotionale Reaktionen auf „X“ (10 Items, $\alpha = 0.79$)
- 2) Wahrgenommene Gefährlichkeit (3 Items, $\alpha = 0.85$)
- 3) Bedürfnis nach sozialer Distanz (7 Items, $\alpha = 0.89$)
- 4) Wahrgenommene Diskriminierung/Entwertung (12 Items, $\alpha = 0.86$)
- 5) Schuldzuschreibungen (4 Items, $\alpha = 0.83$)
- 6) „Continuum Beliefs“ (4 Items, $\alpha = 0.70$)
- 7) Grundlegende Andersartigkeit (3 Items, $\alpha = 0.72$)

Gesamtskala: $\alpha = 0.91$

„Continuum Beliefs“

Manchmal sind wir alle zumindest ein wenig wie X, es ist nur die Frage, wie ausgeprägt dieser Zustand ist.

Bis zu einem gewissen Grad werden die meisten Menschen Probleme haben, die denen von X ähnlich sind.

Insgesamt sind die Probleme von X unnormal.

Menschen mit Problemen wie X sind normale Menschen wie alle anderen auch.

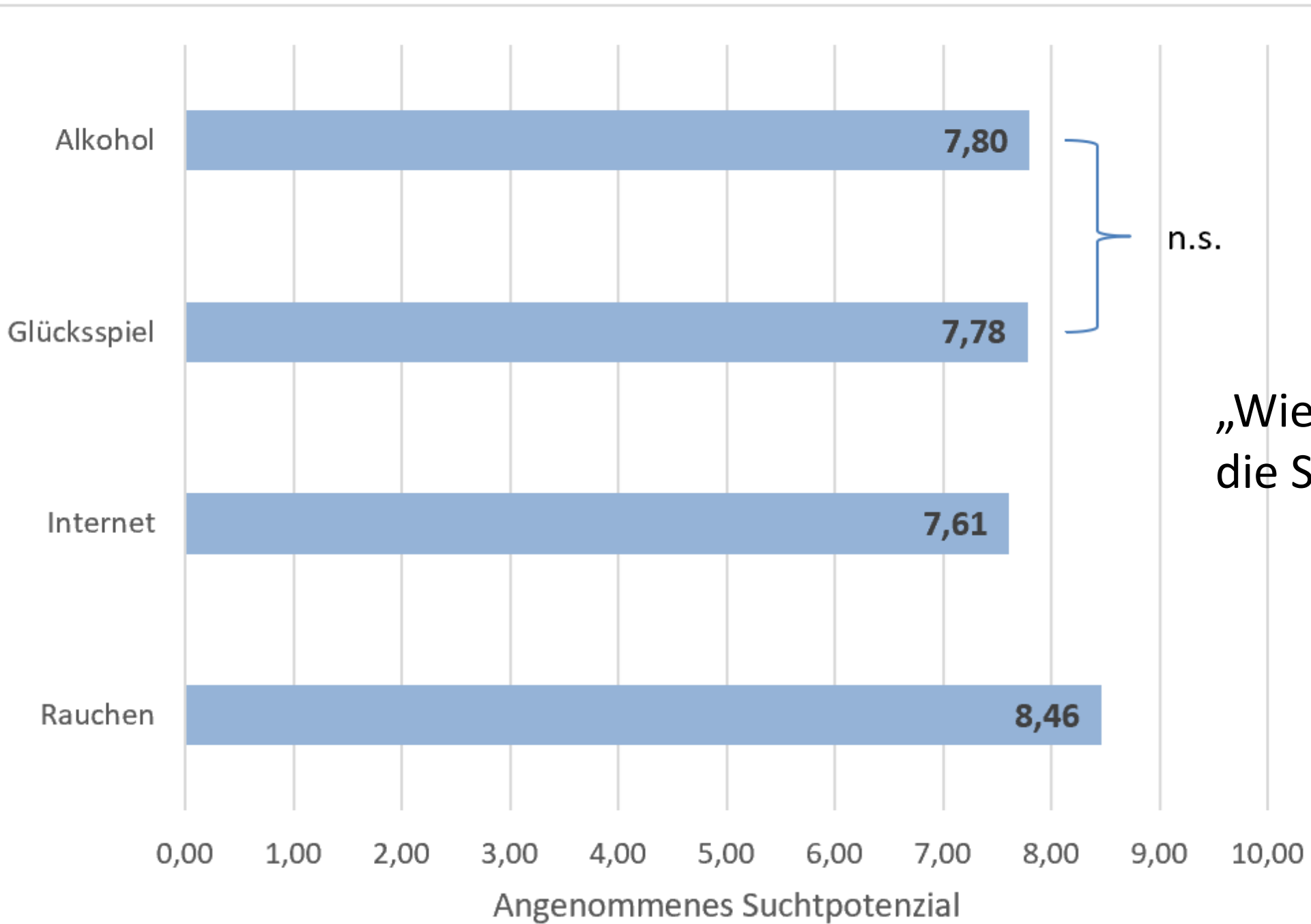
Ausgewählte Ergebnisse

Ursachenzuschreibungen

Ursache	Ist eine Ursache?	Vignette			
		Kontrolle %	Alkohol %	Glücksspiel %	Internet %
Hirnerkrankung	Ja	13 ^{a,b}	12 ^a	13 ^a	10 ^b
	Nein	74	71	72	80
	Unentschieden	13	17	15	10
Vererbung	Ja	22 ^a	26 ^a	15 ^b	12 ^c
	Nein	48	48	58	72
	Unentschieden	30	26	27	16
Stressige Lebens- ereignisse	Ja	65 ^a	81 ^b	71 ^c	73 ^c
	Nein	14	8	10	11
	Unentschieden	21	11	19	16
Stress in der Ar- beit	Ja	65 ^a	78 ^b	66 ^a	80 ^b
	Nein	15	8	10	11
	Unentschieden	20	14	24	9
Schwieriges Elternhaus	Ja	44 ^a	60 ^b	50 ^a	30 ^c
	Nein	24	15	19	32
	Unentschieden	32	25	31	38
Fehlende Zuwendung durch Eltern	Ja	43 ^a	55 ^b	45 ^a	33 ^c
	Nein	27	17	23	31
	Unentschieden	30	28	32	36

unpublished data

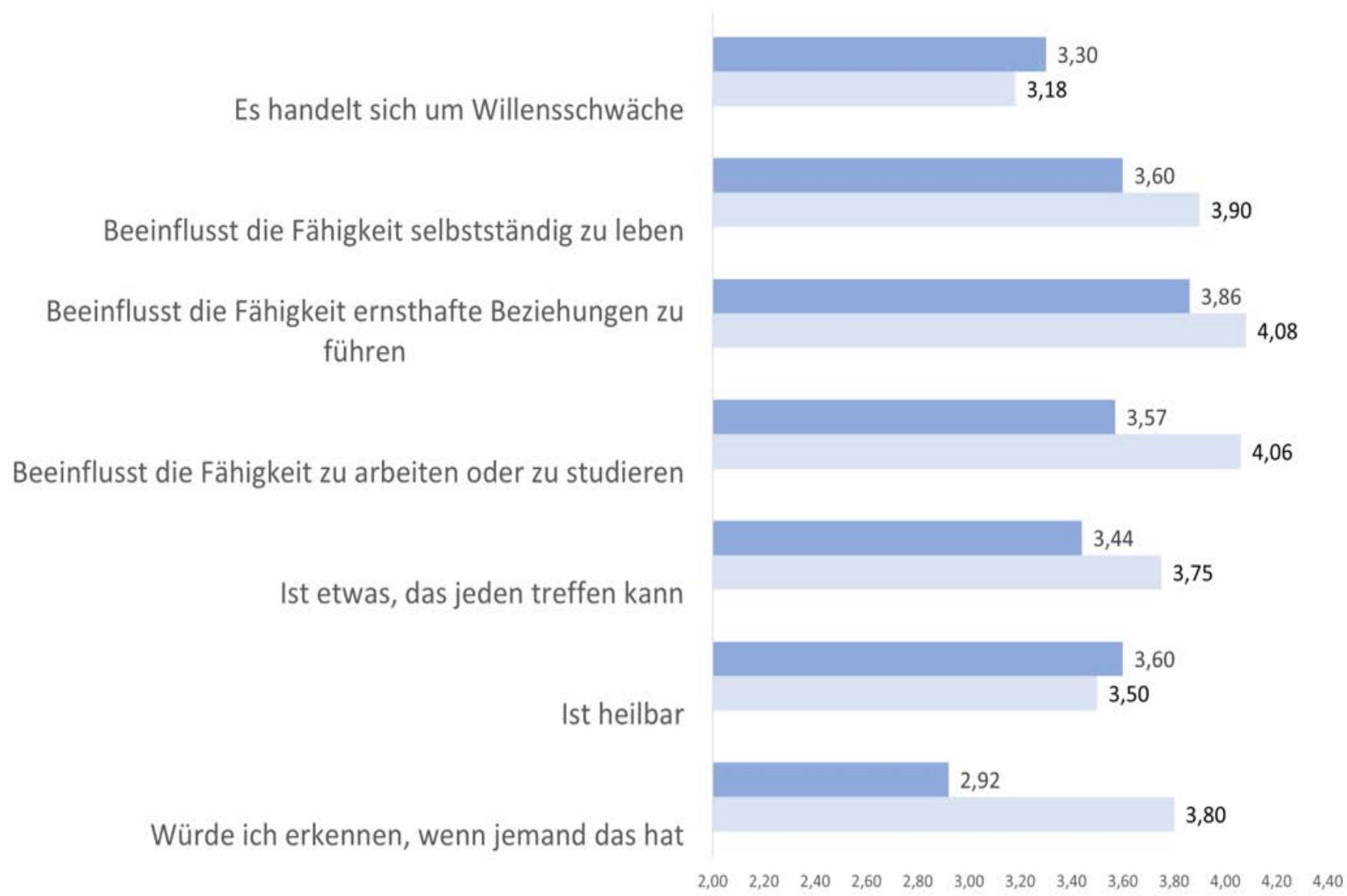
Hinweis: Verteilungen mit unterschiedlichen hochgestellten Buchstaben unterscheiden sich signifikant voneinander mit $p < 0,05$.



n.s.

„Wie hoch ist die Suchtgefahr?“

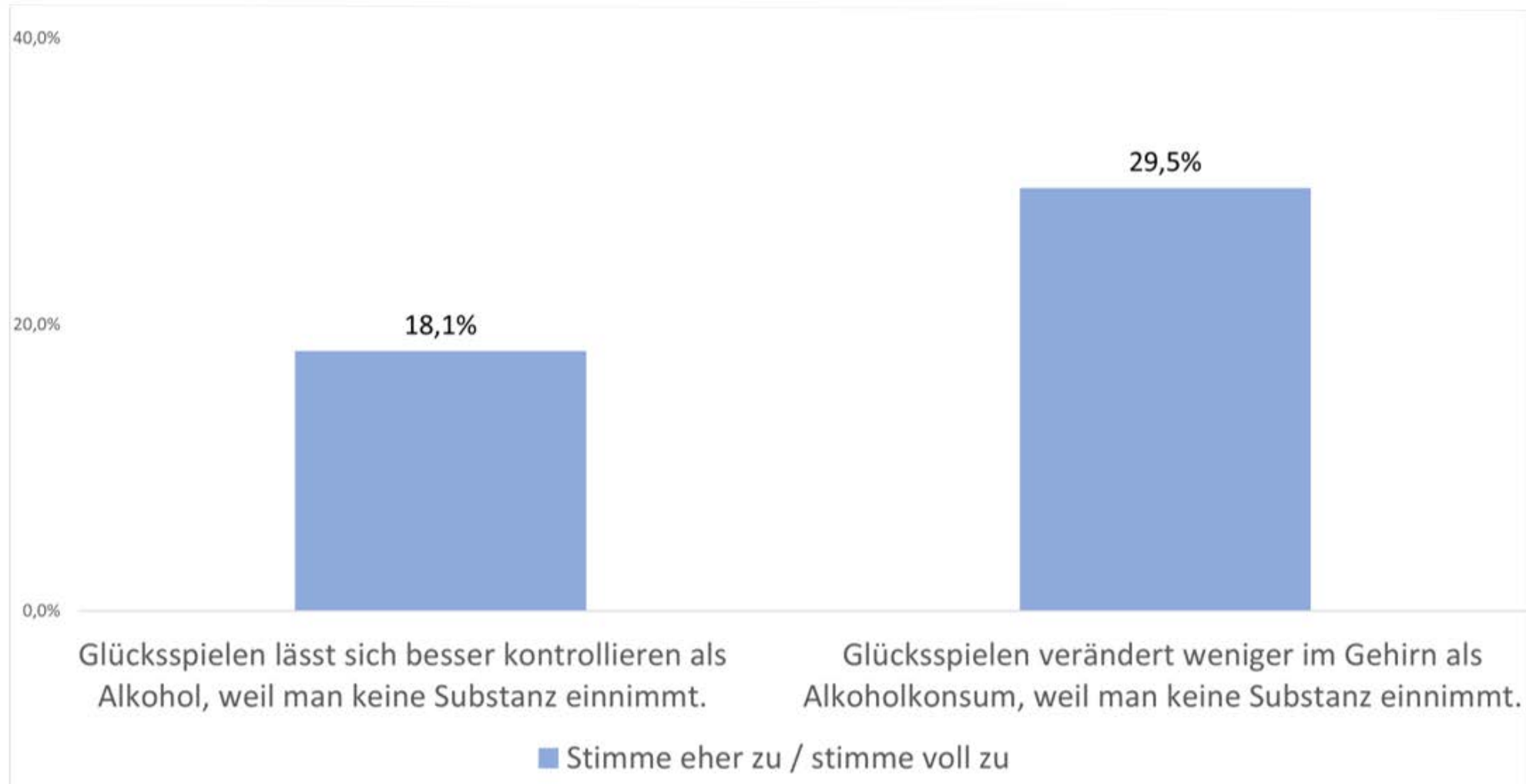
unpublished data



■ Glücksspielabhängigkeit ■ Alkoholabhängigkeit

unpublished data

Kontrollierbarkeit / Veränderungen im Gehirn



Zwischenfazit

- Ausmaß an Stigmatisierung war in der Studie vergleichbar mit Alkoholgebrauchsstörung, beide liegen höher als bei der Internet-Vignette
- Spezifisch hohe Werte besonders auf den Dimensionen Ärger und Schuldzuschreibung
- Höhere Stigmatisierungswerte, wenn ein männlicher im Vergleich zu einem weiblichen Vornamen in der Vignette benutzt wurde
- Glücksspiel wird im Vergleich zu Alkohol in höherem Maße als Willensschwäche eingeschätzt
- Wird im Vergleich zu Alkohol in niedrigerem Maße mit Vererbung, Stresserleben und dem Elternhaus in Verbindung gebracht
- Wird von der Mehrheit (72%) nicht als „Hirnerkrankung“ eingestuft (Vergleich Internet: 80%)

AUSBLICK: WIE WEITER?

**Aktuelle Studie:
Wirksamkeit von Anti-Stigma-Botschaften**

Botschaft 1: Glücksspielsucht ist eine Krankheit

- Aufklärungskampagne
- Wissensvermittlung
- Ziel: Süchtige aus der Verantwortung nehmen („selbst schuld“); Mitgefühl stärken
- Erklärung schafft Vertrautheit, Vertrautheit verringert Stigmatisierung
- Herausforderung: Das Label „psychische Krankheit“ kann ebenfalls stigmatisierend sein

Botschaft 2: Menschen mit Glückspielsucht sind Menschen

- Veränderung von „Continuum Beliefs“
- Abkehr von der Dichotomie
psychischer Gesundheit \longleftrightarrow psychische Erkrankung
- Ziel: Wahrgenommene „Andersartigkeit“ verringern,
dadurch Mitgefühl und Vertrautheit erhöhen
- Nebenbotschaft: Veränderung ist möglich

**VORURTEILE
ÜBER MENSCHEN
MIT GLÜCKSSPIELSUCHT
GIBT ES VIELE.**

**WELCHE
HAST DU?**

Faktencheck:
Glücksspielsucht
ist eine Krankheit.

**VORURTEILE
ÜBER MENSCHEN
MIT GLÜCKSSPIELSUCHT
GIBT ES VIELE.**

**WELCHE
HAST DU?**

Faktencheck:
Menschen mit
Glücksspielsucht
sind wie du und ich.

Austausch und Anregungen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

E-Mail: morgenstern@ift-nord.de