

Vergleich der Nutzenden eines Glücksspiel-Selbsttests: Standardversion vs. Version in einfacher Sprache

Autoren: Raphael Gutsfeld, Larissa Schwarzkopf und Monika Ludwig

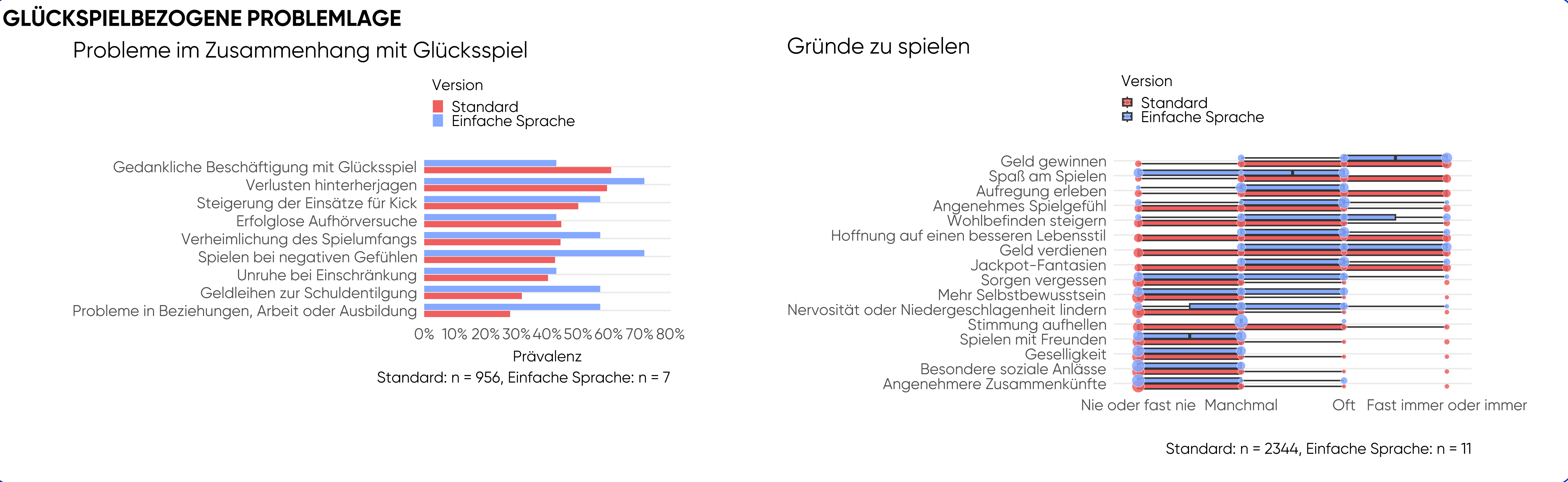
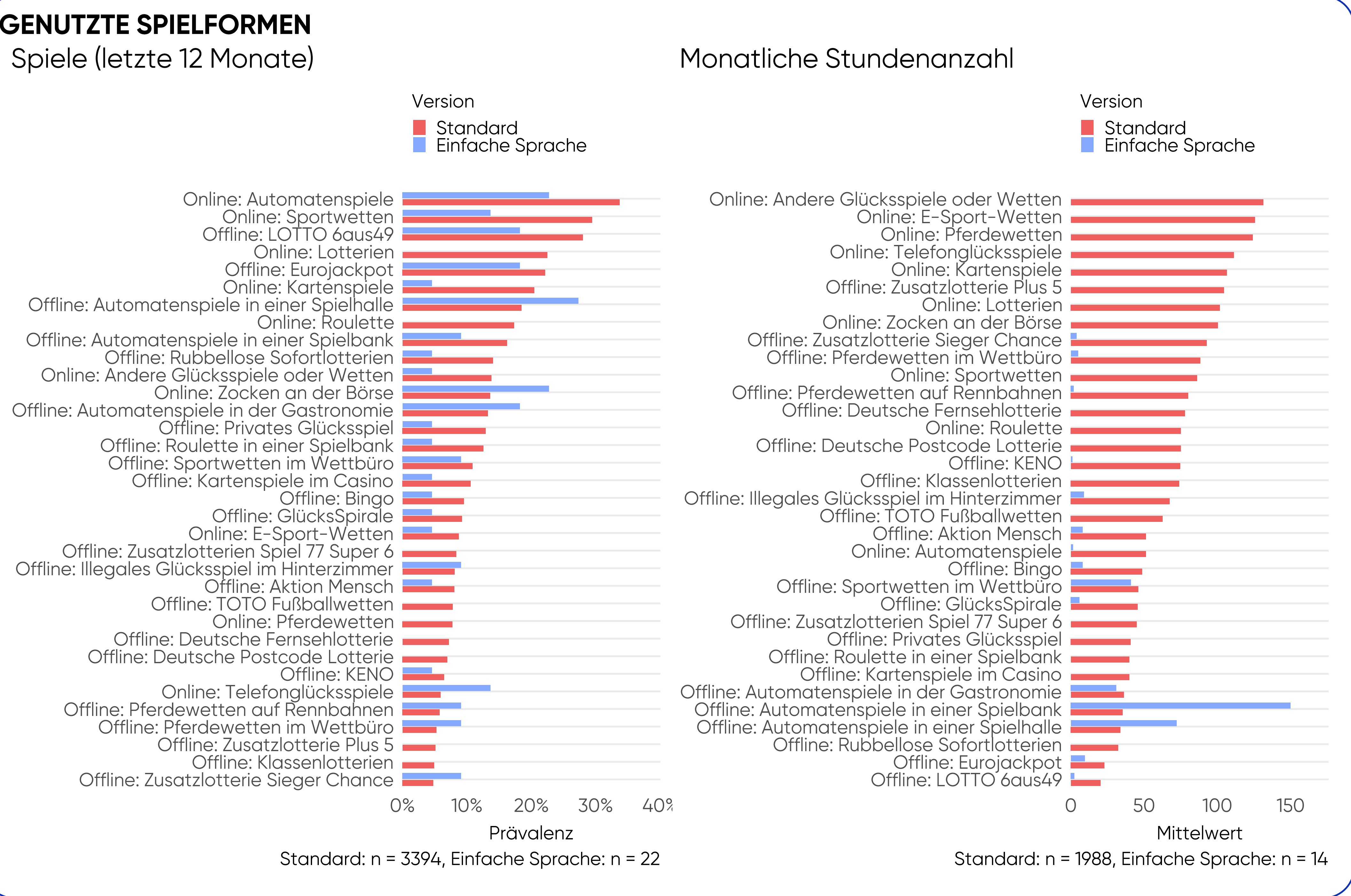
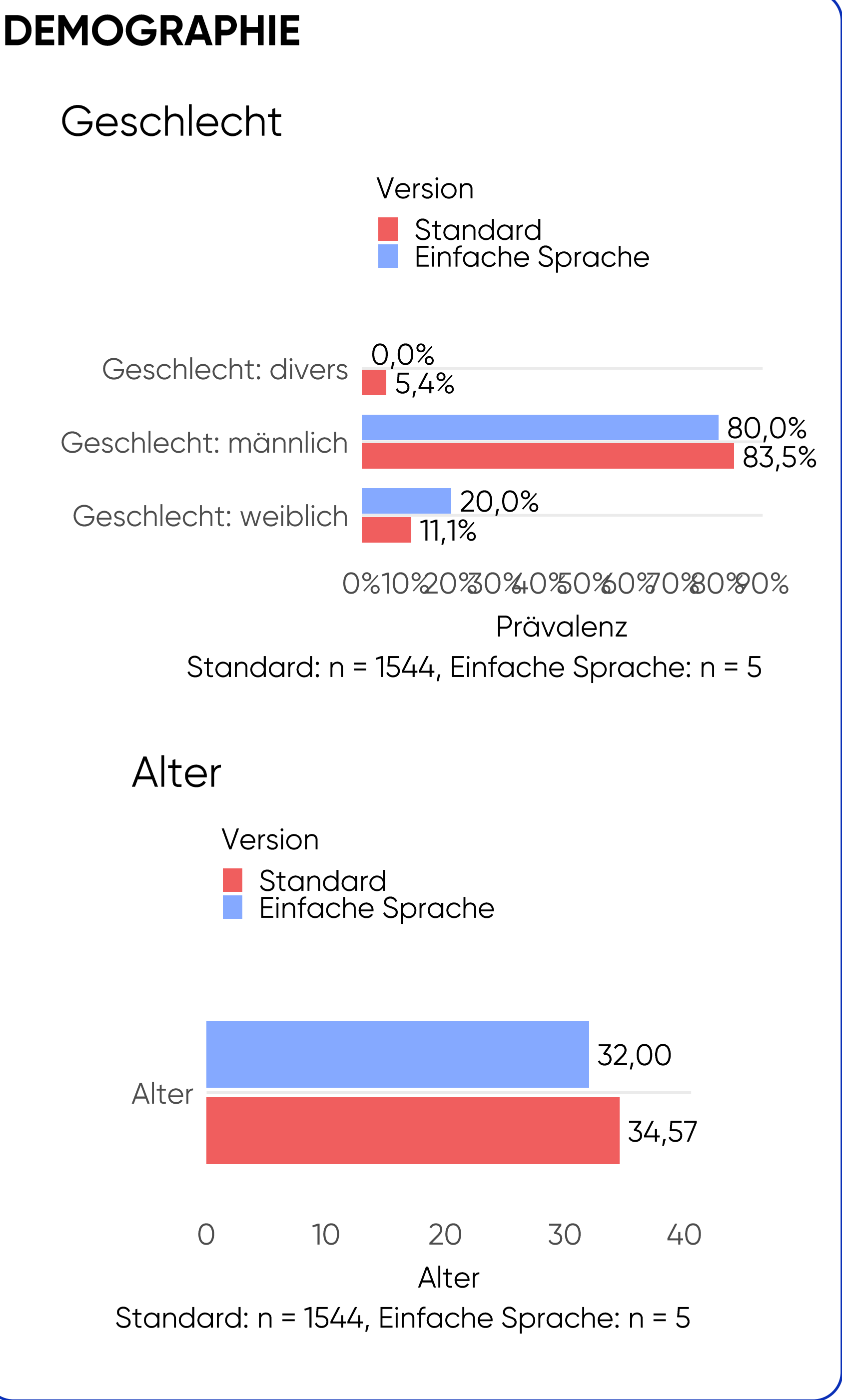
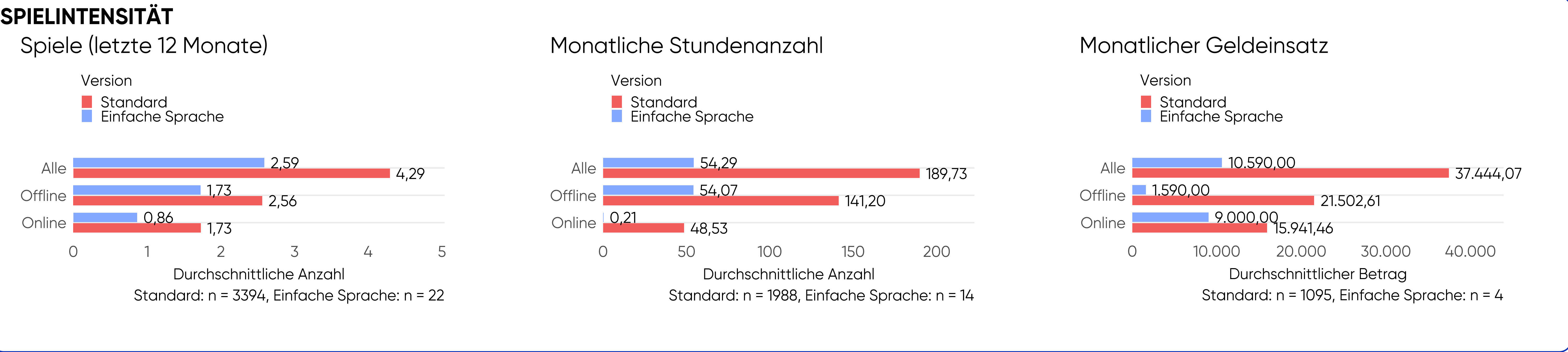
HINTERGRUND, ZIEL UND METHODIK

Hintergrund: Die Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern bietet einen Online-Selbsttest an. Seit März 2026 ergänzt eine Version in einfacher Sprache das Standardangebot und soll den Zugang für nicht-muttersprachliche Personen und Menschen mit kognitiven Einschränkungen erleichtern.

Fragestellung: Inwieweit unterscheiden sich die Nutzendengruppen hinsichtlich Soziodemografie, genutzter Spielformen, Spielintensität und glücksspielbezogener Problemlagen?

Datengrundlage: Selbsttests bis einschließlich 15.08.2026; erfasst wurden 24 Offline- und 10 Online-Spielformen sowie Häufigkeit, Dauer, Geldeinsätze, Gewinne, Verluste und problemverursachende Spielformen.

Zentrale Ergebnisse: Durch die kleinen Gruppengrößen in der Gruppe „Einfache Sprache“ (n liegt je nach Variable zwischen 4 und 22), können keine Aussagen über Unterschiede in den Nutzendengruppen getroffen werden.



Ich und 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.