

+ 4.000 Interviews online-bevölkerungs-repräsentativ +++ davon 3 Prozent aus der Zielgruppe Online-Casino +++ Soziodemografie, Marktanteile, Kunden-, Freizeit- und Medienverhalten +++ Nutzung von 14 Produktkategorien und 15 GS-Anbietern durch Mobile Device-Kunden +++ 70 Seiten

Studiensteckbrief

Studie Glücksspiel-Zielgruppe Mobile Device 2024

erarbeitet von:
research tools, Esslingen am Neckar

Oktober 2024



research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe Mobile Device 2024

Informationen zur Studie

Nutzwert der Studie:



Worin unterscheidet sich die Zielgruppe in **soziodemografischer Hinsicht** von der Gesamtheit der Glücksspielkunden?



Welche **Motivatoren** sind für Mobile Device-Kunden bei der Produktnutzung besonders relevant?



Zu welchen weiteren **Glücksspielprodukten** besteht in der Zielgruppe eine Affinität?



Welche **Anbieter** sind in der Zielgruppe überdurchschnittlich beliebt?



Worüber kommunizieren Mobile-Device Kunden mit Glücksspielanbietern?



Über welche **Medien** erreiche ich die Zielgruppe besonders gut?



research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe Mobile Device 2024

Management Summary

Key Facts der Analysebereiche:

Soziodemografie

7%



Mobile Device-Spieler
in der Online-Bevölkerung

Produkt



Top-Produkte

- LOTTO 6 aus 49
- Sportwetten
- Rubbellos

Kundenverhalten

6%

Teilnahme aufgrund einer
Empfehlung

Glücksspielanbieter

beliebteste Anbieter in allen
Glücksspielarten (Marktanteil)

LOTTO

LOTTO24

tipico

Teilnahmeorte

Sportwettbüro
Lottoannahmestelle
Online via PC/Laptop
Online via Handy/Tablet
Spielhalle
Gaststätte
Spielbank

**Zielgruppe im Vergleich zu
Glücksspielern insgesamt**

Freizeit & Medien

die Zielgruppe nutzt
überdurchschnittlich
häufig



**Video- und
Unterhaltungsseiten**



research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe Mobile Device 2024

Informationen zur Studie

Nutzen und Umfang der Studie:

Detaillierte Analyse der **Zielgruppe Mobile Device-Kunden**

Analyseinhalte: **Soziodemografie, Marktanteile, Kunden-, Freizeit- und Medienverhalten** der Zielgruppe

Nutzung von **14 Produktkategorien** und **15 Glücksspielanbieter**

alle Information auf **70 PowerPoint-Seiten**

als **PDF und PowerPoint-Datei** kurzfristig verfügbar

Die Studie ist **objektiv, unabhängig** und **neutral**

Nutzen: Detailbetrachtung der Zielgruppe als Basis für kundenzentrierte Marketingmaßnahmen

Forschungsdesign:

- 4.000 Interviews (auf zwei Jahre verteilt)
- online-bevölkerungs-repräsentativ
- Verbraucher in Deutschland
- davon 7 Prozent aus der Zielgruppe Mobile Device
- im Oktober 2024 erschienen

Preis:

- die 70 Seiten umfassende Studie kostet **1.500 EUR** zuzüglich MwSt.



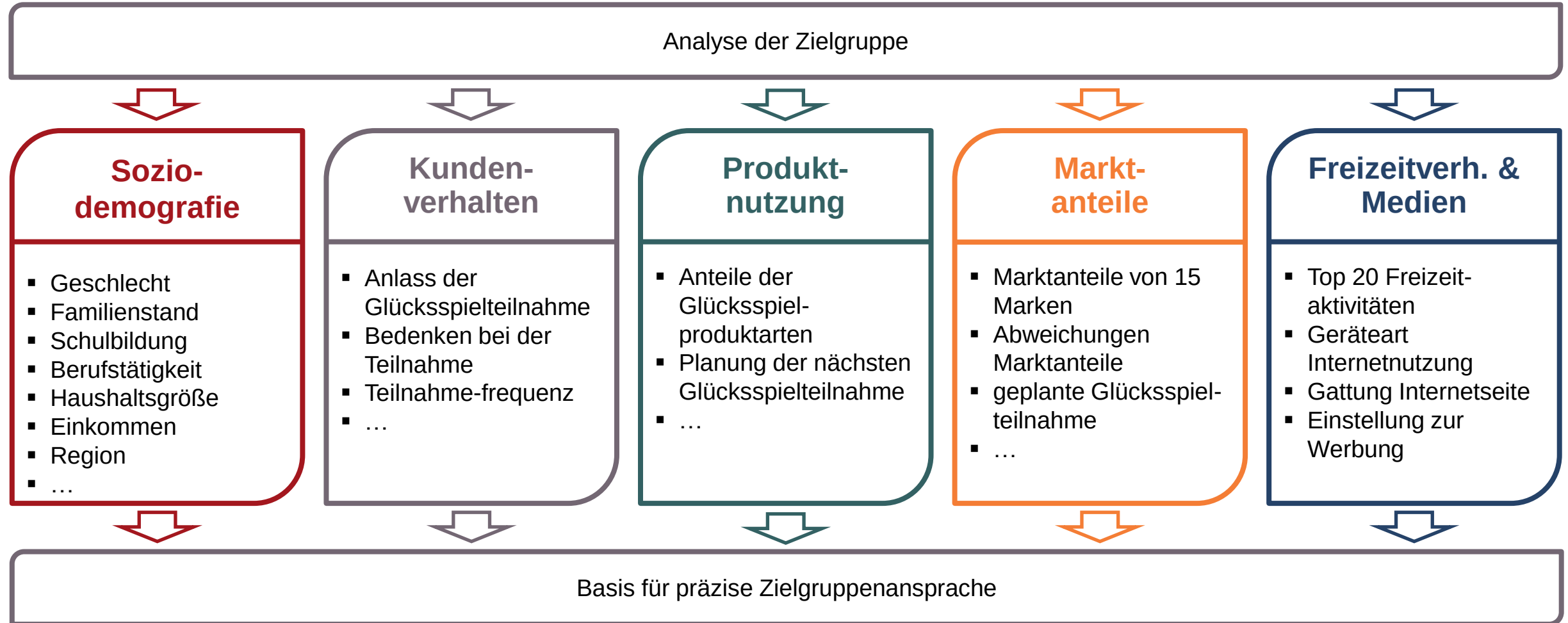
research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe Mobile Device 2024

Informationen zur Studie

Konzeption:



Inhaltsverzeichnis

➤ Management Summary	3
➤ Forschungsdesign	8
➤ Soziodemografie	12
Vergleich der Zielgruppe mit der Vergleichsgruppe in den soziodemografischen Merkmalen Geschlecht, Altersstruktur, Familienstand, Schulbildung, Berufstätigkeit, Haushaltsgröße, Anteile der Kinder unter 18, Haushalts-Bruttoeinkommen, Region, Wohnsituation	
➤ Kundenverhalten	24
Bewertung der Statements, Konkreter Anlass der letzten Glücksspielteilnahme, Bedenken bei der Glücksspielteilnahme, Nutzungsart des zuletzt genutzten Glücksspiels, Frequenz der Produktnutzungen, Nutzungsart nach Produktkategorie	
➤ Produktkategorien	31
Zuletzt genutzte Produktkategorien, letzte beide genutzte Produktkategorien, voraussichtlich nächste Produktnutzung, Differenz der Marktanteile	
➤ Anbieter	39
Verteilung der Anbieter, Marktanteile der Anbieter, Abweichungen Marktanteile, Nutzungsplan Marktanteile, Differenz der Marktanteile	
➤ Teilnahmeorte	48
Verteilung der Teilnahmeorte, Marktanteile der Teilnahmeorte, Abweichungen Marktanteile	
➤ Freizeitverhalten und Mediennutzung	54
Top 10 Medien, Top 20 Freizeitaktivitäten, Geräteart der letzten Internetnutzung, Gattung der Internetseite, Einstellung zur Werbung nach Mediengattungen, Letzter Kontakt zum Anbieter	
➤ Kontakt	69

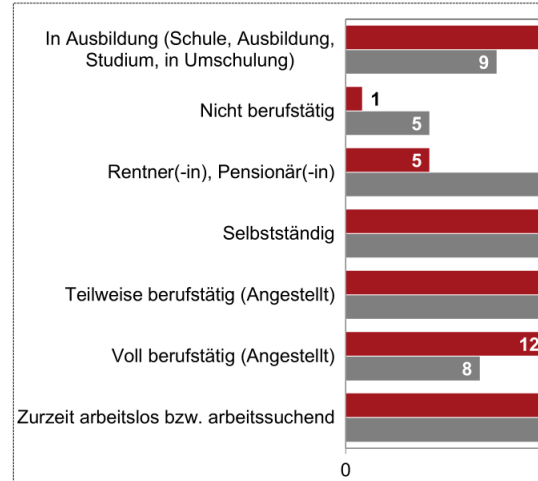


Analysebeispiele (1)

Die Beispielseiten enthalten fiktive Daten

Soziodemografie

Anteil Berufstätigkeit (Angaben in %)

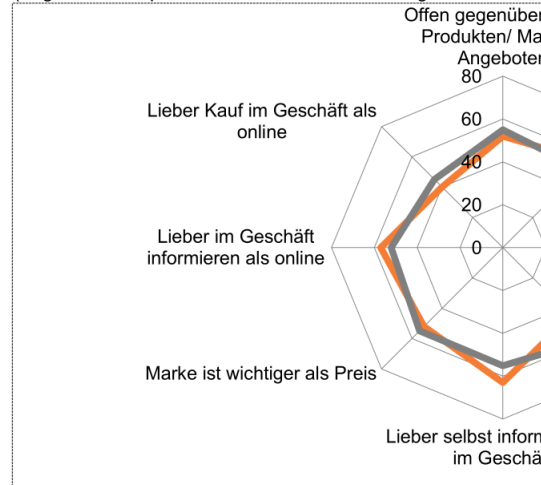


Fragestellung: Ihr Beruf?



Kundenverhalten

Kundenverhalten der Zielgruppe im Vergleich zu allen Glücksspielkunden
(Angaben als Top-2-Box-Werte „stimme voll und ganz zu“ und „stimme zu“)



Fragestellung: Welcher der folgenden Aussagen stimmen Sie zu?

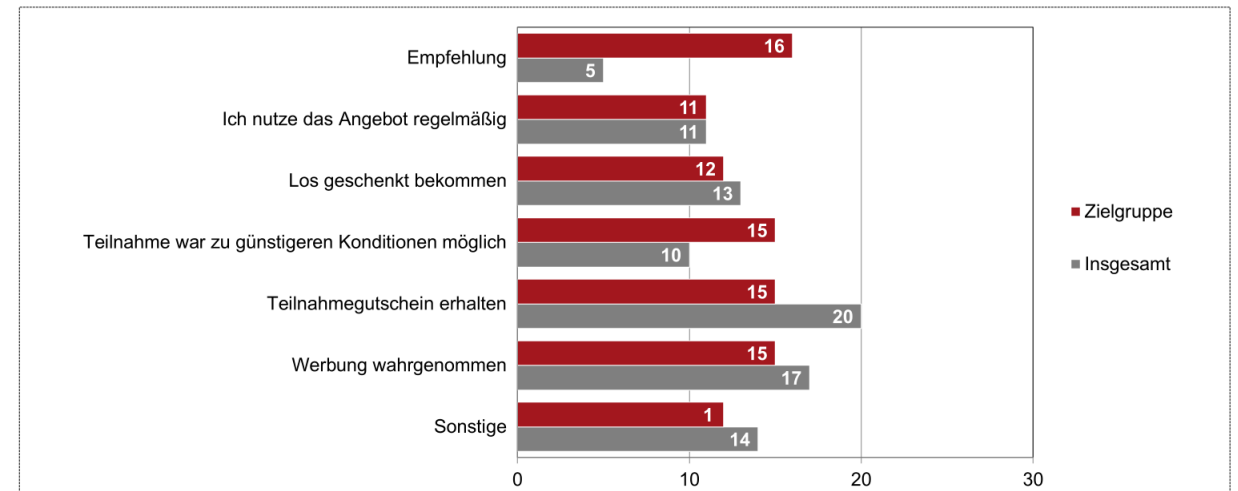


Welche soziodemografischen Merkmale charakterisieren die Zielgruppe?

Was war der konkrete Anlass für die letzte Glücksspielteilnahme?

Kundenverhalten

Konkreter Anlass der letzten Glücksspielteilnahme (Angaben in %)



Fragestellung: Aus welchem konkreten Anlass haben Sie das zuletzt genutzte Glücksspielangebot wahrgenommen? (Mehrfachantworten möglich)



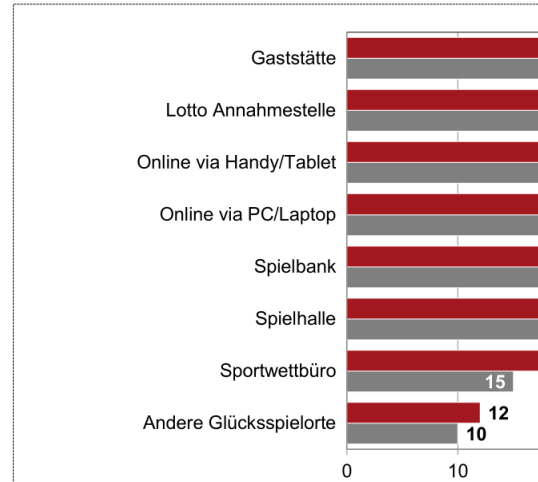
Studie Glücksspiel-
Zielgruppe Mobile Device 2024

Analysebeispiele (3)

Die Beispielseiten enthalten fiktive Daten

Teilnahmeorte

Verteilung der Produktnutzungen auf die Teilnahmeorte¹ (Angaben in %)

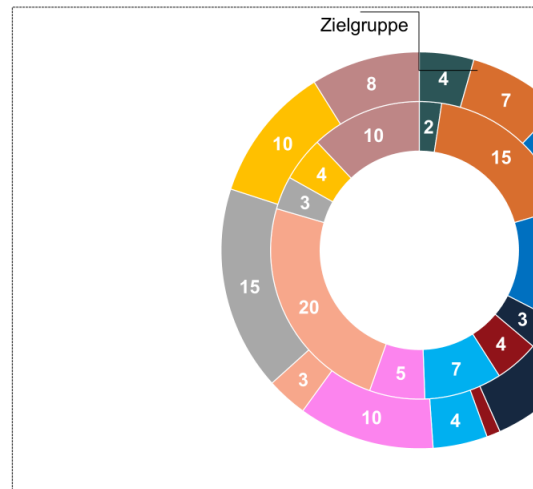


Fragestellung: Geben Sie nun an, wo Sie das oben genannte Glücksspielangebot genutzt
Glücksspielteilnahme ein Glücksspiel online via Handy/Tablet



Freizeitverhalten und Mediennutzung

Gattung der zuletzt besuchten Internetseite (Angaben in %)



Fragestellung: Welcher Gattung würden Sie die von Ihnen zuletzt besuchte Internetseite zu

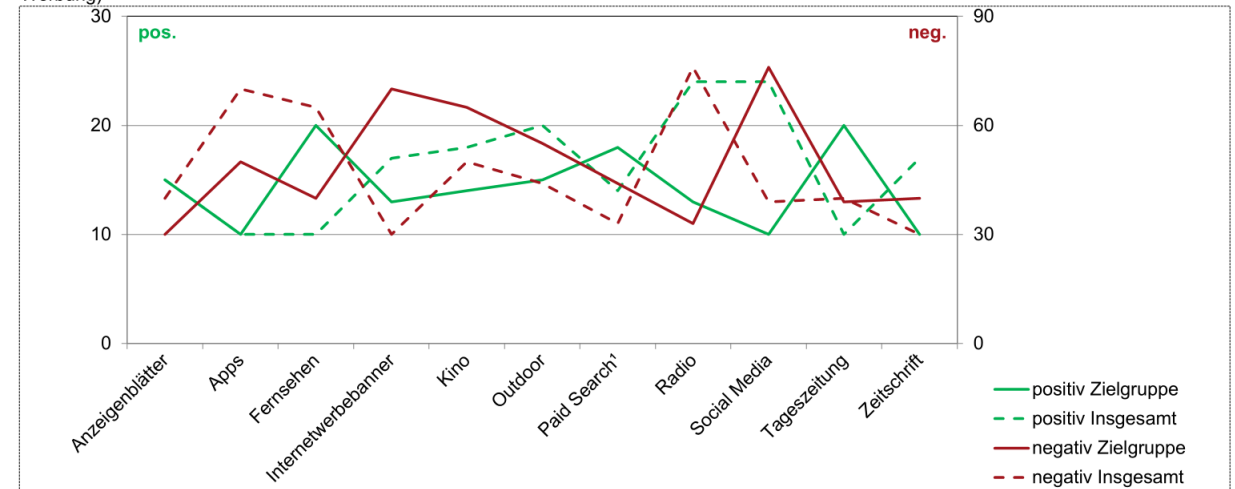


Welche Teilnahmeorte wählt
die Zielgruppe verstärkt?

Über welche Medien kann ich
die Zielgruppe erreichen?

Freizeitverhalten und Mediennutzung

Einstellung zur Werbung in der Zielgruppe (Angaben in durchschnittlichen Prozent, Zustimmung zu positiven und negativen Statements zur Werbung)



Fragestellung: Bitte bewerten Sie folgende Werbeformen. (Mehrfachantworten möglich) 1 Suchmaschinen-Anzeigen



Studie Glücksspiel-
Zielgruppe Mobile Device 2024

Bestellformular

Ihre Bestellung nehmen wir gerne per formloser E-Mail oder mit ausgefülltem Bestellformular entgegen.

E-Mail: ronja.inhofer@research-tools.net

FAX: +49 (0)711 – 55090384

Auftragnehmer: research tools, Kesselwasen 10, 73728 Esslingen am Neckar

Hiermit bestellen wir zum Preis in Höhe von 1.500 EUR zzgl. MwSt. die **Studie Glücksspiel-Zielgruppe Mobile Device 2024**.

Auftraggeber:

Firma: _____

Ansprechpartner: _____

E-Mail: _____

Position/Funktion: _____

Datum, Ort, Unterschrift: _____



research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe Mobile Device 2024

Ihre Ansprechpartnerin für diese Studie ist:

Ronja Inhofer



Marketinganalytikerin
M.Sc. Planung und Partizipation
Tel.: +49 711 55090383, Fax +49 711 55090384
E-Mail: ronja.inhofer@research-tools.net

research tools

Kesselwasen 10, 73728 Esslingen am Neckar
www.research-tools.net

research tools: Marketingmaßnahmen erfassen – verstehen – bewerten.

Seit 2005 forscht research tools marketing- und wettbewerbsorientiert und positioniert sich als Marketingstudien-Spezialist.

In der Reihe ‚Zielgruppen-Studien‘ sind bisher mehr als 140 Studien zu unterschiedlichen Branchen erschienen.

Zuletzt zur Glücksspielbranche erschienen:

- Werbemarktanalyse Glücksspiel 2024
- Studie Glücksspiel-Zielgruppe Online-Casino 2024
- Studie Glücksspiel-Zielgruppe Junge Erwachsene 2024
- Studie Unternehmensprofile Glücksspiel 2024
- Studie Glücksspiel-Zielgruppe Spiel 77 2024
- Studie Social Media-Performance Glücksspiel 2023

Glücksspielbranche: seit 2020 mehr als 30 Studien veröffentlicht

