

Aktion Mensch +++ bet-at-home +++ bwin +++ Dt. Fernseh. +++ Dt. Postcode L. +++ FABER +++ GlücksSpir. +++ LOTTO +++ Lottohel. +++ NKL/SKL +++ Oddset +++ PokerStars +++ Spielauto. +++ Spielbank. +++ tipico

Studiensteckbrief

# Studie Glücksspiel-Zielgruppe Spieleinsteiger 2022

erarbeitet von:  
research tools, Esslingen am Neckar

Dezember 2022



**research tools**

Marketingmaßnahmen  
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-  
Zielgruppe Spieleinsteiger 2022

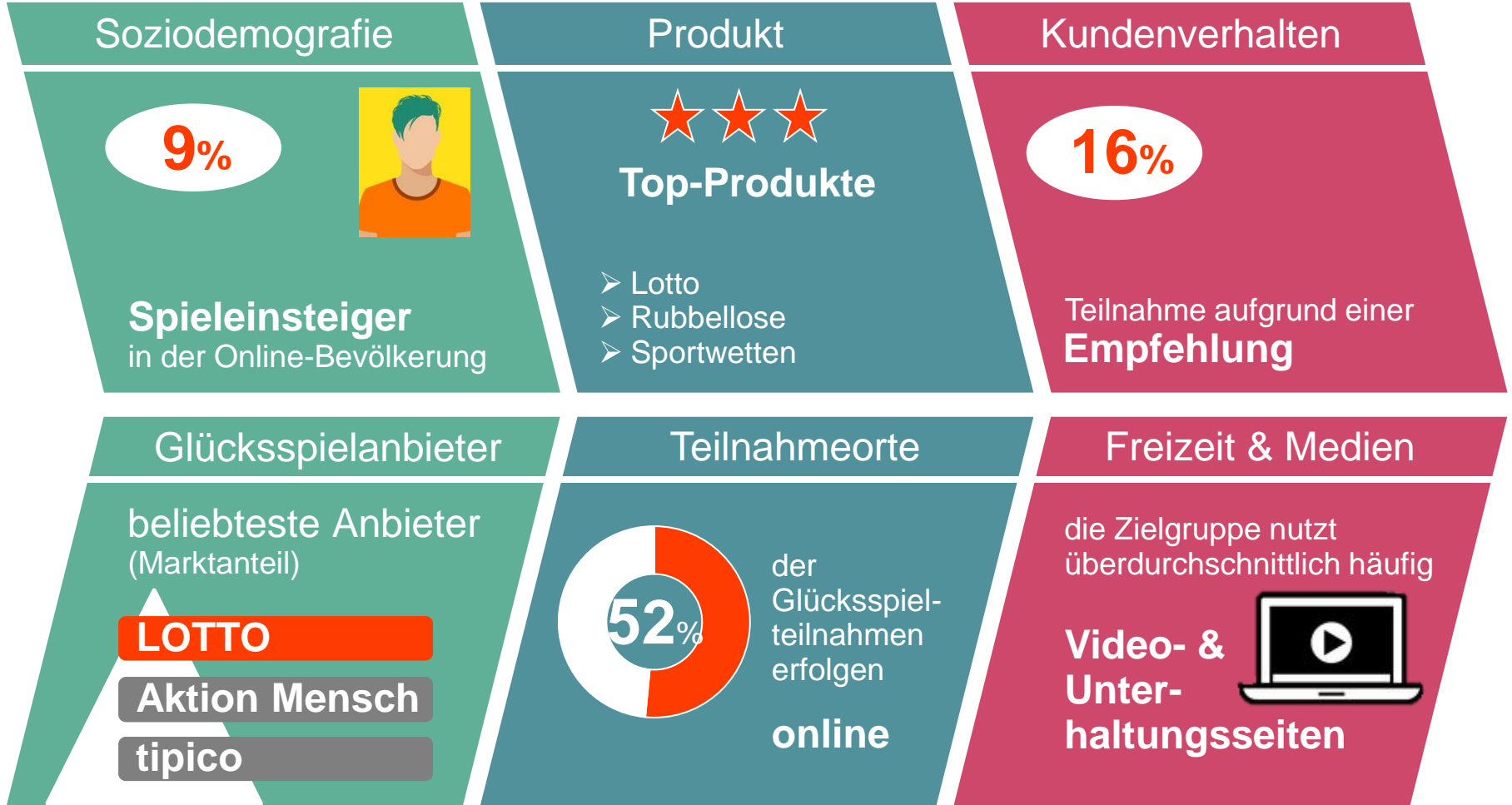
# Informationen zur Studie

## Ausgewählte Key Facts:

- Die untersuchte Zielgruppe der Spieleinsteiger in den Glücksspielmarkt wird repräsentiert von Nutzern, die zum ersten Mal an einem Glücksspiel teilgenommen haben. Neun Prozent der 2.000 online-repräsentativ befragten Verbraucher fallen in diese Kategorie, deren Verhalten im Glücksspielmarkt analysiert wird.
- Über 40 Prozent der Glücksspieleinsteiger zählen zur Altersklasse 18 bis 34 Jahre.
- Im Vergleich zu den Glücksspielkunden insgesamt ist die Zielgruppe offener für Spontankäufe.
- Häufig ist ein geschenktes Los der Anlass für die erste Glücksspielteilnahme. Unter den Anlässen wiegen Empfehlungen ebenso schwer wie günstige Konditionen.
- Die Zielgruppe hat mehr Bedenken bei der Glücksspielteilnahme als die Vergleichsgruppe der Glücksspielkunden insgesamt.
- Bei einem großen Anteil der Spieleinsteiger liegt die erste Glücksspielteilnahme weniger als ein Jahr zurück.
- Ein Anbieter ist in der Zielgruppe deutlich beliebter als bei den Glücksspielkunden insgesamt.
- Die Zielgruppe nutzt das Smartphone deutlich häufiger als die Glücksspielkunden insgesamt.

# Informationen zur Studie

## Key Facts der Analysebereiche:



# Informationen zur Studie

## Nutzen und Umfang der Studie:

Detaillierte Analyse der **Zielgruppe Spieleinsteiger** in den Glücksspielmarkt

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

Nutzung von **13 Produktkategorien** und **15 Glücksspielanbieter**

alle Information auf **63 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:

- 2.000 Interviews
- online-bevölkerungsrepräsentativ
- Verbraucher in Deutschland
- davon 9 Prozent aus der Zielgruppe Spieleinsteiger
- im Dezember 2022 erschienen

## Preis:

- die 63 Seiten umfassende Studie kostet **1.100 EUR** zuzüglich MwSt.

# 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	
➤ Kundenverhalten	23
Bewertung der Statements, Konkreter Anlass der letzten Glücksspielteilnahme, Bedenken bei der Glücksspielteilnahme, Nutzungsart des zuletzt genutzten Glücksspiels, Zeitlicher Abstand zur letzten Glücksspielteilnahme	
➤ Produktkategorien	29
Verteilung der Produktkategorien, letzte fünf genutzte Produktkategorien, Abweichungen der Marktanteile	
➤ Anbieter	35
Verteilung der Anbieter, Marktanteile der Anbieter, Abweichungen der Marktanteile	
➤ Teilnahmeorte	42
Verteilung der Teilnahmeorte, Marktanteile der Teilnahmeorte, Abweichungen Marktanteile	
➤ Freizeitverhalten und Mediennutzung	48
Top 10 Medien, Top 20 Freizeitaktivitäten, Geräteart der letzten Internetnutzung, Gattung der Internetseite, Einstellung zur Werbung nach Mediengattungen	
➤ Kontakt	62

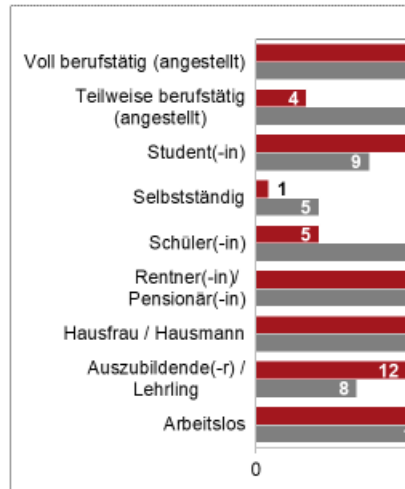


# Analysebeispiele (1)

## Die Beispielseiten enthalten fiktive Daten

### Soziodemografie

Anteil Berufstätigkeit (Angaben in %)



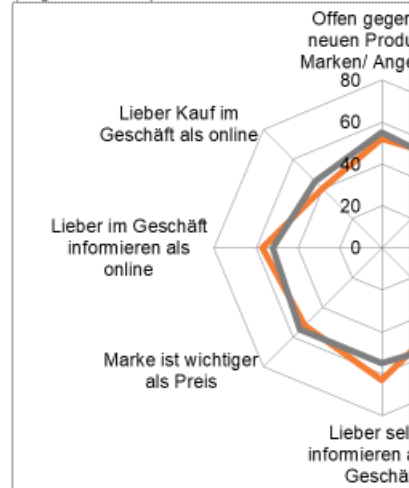
Fragestellung: Ihr Beruf?



Studie

### Kundenverhalten

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



Fragestellung: Welcher der folgenden Aussagen stimmen Sie zu?

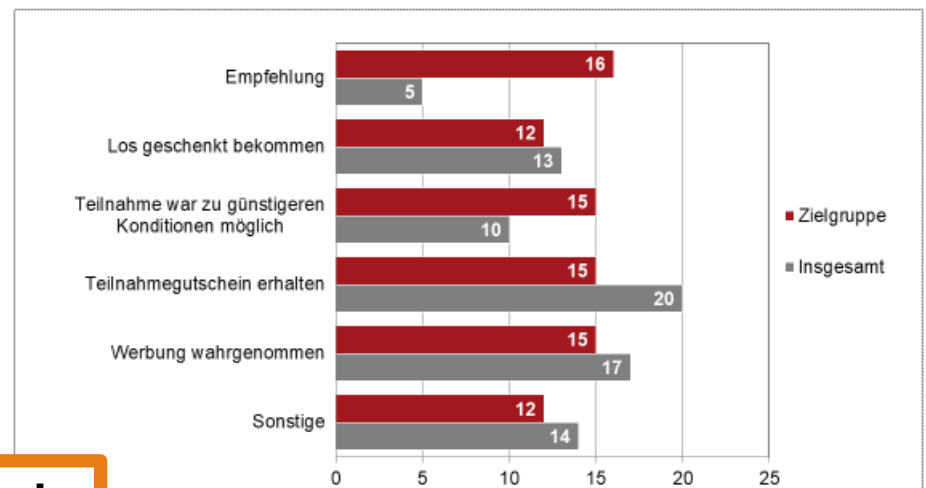


Stuc

Was war der konkrete Anlass für die letzte Glücksspielteilnahme?

### Kundenverhalten

Konkreter Anlass der letzten Glücksspielteilnahme (Angaben in %)



aus welchem konkreten Anlass haben Sie das zuletzt genutzte Glücksspielangebot genutzt? (Mehrfachantworten möglich)



Studie Glücksspiel-Zielgruppe  
Spieleinsteiger 2022

Marketingmaßnahmen  
erfassen, verstehen, bewerten

Welche soziodemografischen Merkmale charakterisieren die Zielgruppe?

# Analysebeispiele (2)

## Die Beispielseiten enthalten fiktive Daten

### Produktkategorien

Anteil der Produktkategorien an den **letzten Glücksspielteilnahmen**<sup>1</sup> (Angaben in %)

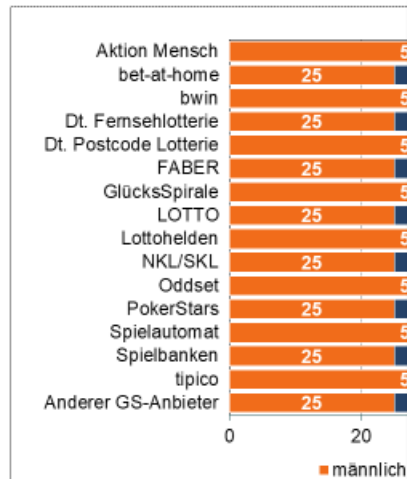


1 Basis: letzte 5 Glücksspielteilnahmen



### Glücksspielanbieter

Anteile der Geschlechter nach Glücksspielanbieter in der Zielgruppe<sup>1</sup> (Angaben in %)

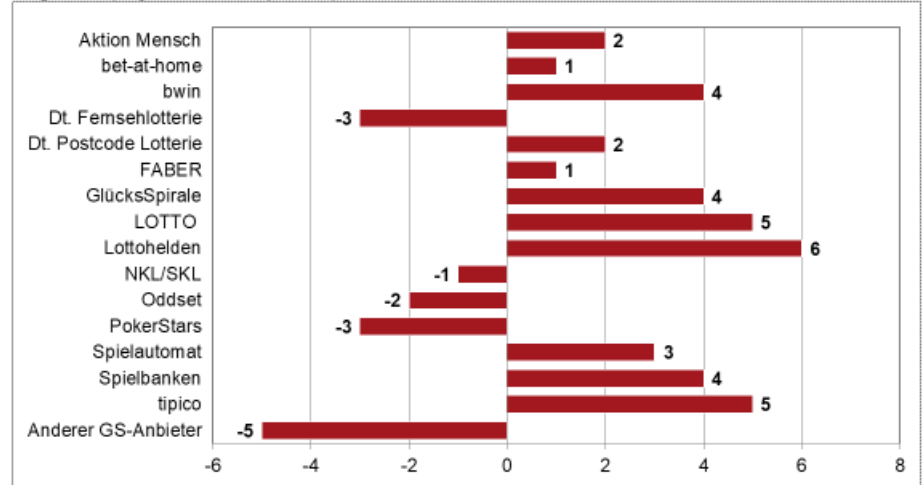


Fragestellung: Geben Sie nun an, bei welchem Glücksspielanbieter Glücksspielteilnahmen (Glücksspielanbieter)



### Anbieter

Abweichungen der Marktanteile<sup>1</sup> der Anbieter – Marktanteil bei der Zielgruppe abzüglich Marktanteil insgesamt (Angabe in Prozentpunkten)



Fragestellung: Geben Sie nun an, von welchem Anbieter Sie die oben genannten Glücksspielangebote genutzt haben. 1 Basis: letzte 5 Produktnutzungen (Anbieter)



Studie Glücksspiel-Zielgruppe  
Spieleinsteiger 2022

Welche Produktgruppen nutzt die Zielgruppe verstärkt?

Welche Anbieter wurden zuletzt gewählt?

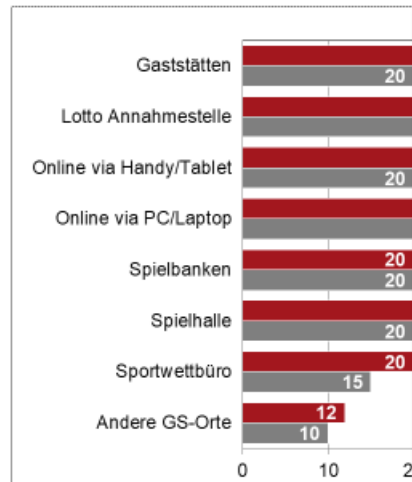


# Analysebeispiele (3)

## Die Beispielseiten enthalten fiktive Daten

### Teilnahmeorte

Verteilung der Glücksspielteilnahmen auf die Teilnahmeorte\* (Angaben in %)

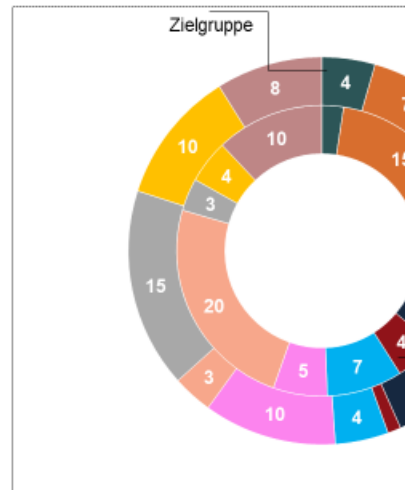


Fragestellung: Geben Sie nun an, wo Sie die oben genannten GS-Arten bei den t  
 Lesbeispiel: 50% der Befragten aus der Zielgruppe nutzte bei den t



### Freizeitverhalten und Mediennutzung

Gattung der zuletzt besuchten Internetseite (Angaben in %)



Fragestellung: Welcher Gattung würden Sie die von Ihnen zuletzt be

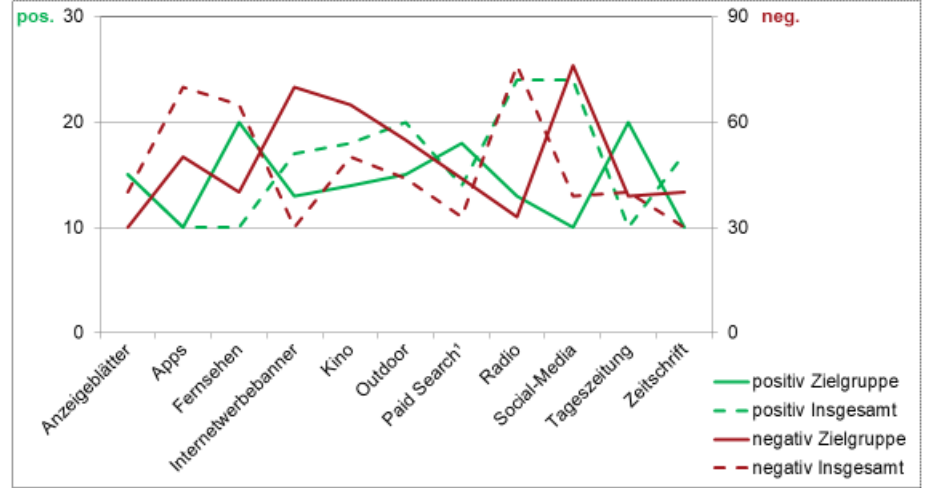


**Welche Teilnahmeorte wählt die Zielgruppe verstärkt?**

**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  
 Spieleinsteiger 2022

# Bestellformular

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

**E-Mail:** [ronja.inhofer@research-tools.net](mailto: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 1.100 EUR zzgl. MwSt. die  
**Studie Glücksspiel-Zielgruppe Spieleinsteiger 2022.**

**Auftraggeber:**

Firma: \_\_\_\_\_

Ansprechpartner: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Position/Funktion: \_\_\_\_\_

Datum, Ort, Unterschrift: \_\_\_\_\_

# Kontakt / Branchenerfahrung

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.

Zuletzt zur Glücksspielbranche erschienen:

- Studie eVisibility Glücksspiel 2022
- Studie Glücksspiel-Zielgruppe Junge Frauen 2022
- Studie Unternehmensprofile Glücksspiel 2022
- Werbemarktanalyse Glücksspiel 2022
- Studie Kundenpfade Glücksspiel 2022
- Studie eVisibility Glücksspiel 2021

Seit 2005 forscht research tools marketing- und wettbewerbsorientiert und positioniert sich als Marketingstudien-Spezialist. Zur Glücksspielbranche wurden seit 2017 über 20 Studien veröffentlicht. In der Studienreihe Zielgruppen sind bisher rund 100 Studien zu unterschiedlichen Branchen erschienen.

