

+ Aktion Mensch +++ bet 365 +++ bet-at-home +++ bwin +++ Dt. Fernsehlotterie +++ Dt. Postcode Lotterie +++ FABER +++ LOTTO +++ LOTTO24
+++ Lottohelden +++ PokerStars +++ Spielautomat +++ tipico +++ Aktion Mensch +++ bet 365 +++ bet-at-home +++ bwin +++ Dt. Fernsehlotterie +

Studiensteckbrief

Studie Glücksspiel-Zielgruppe regelmäßige Spieler 2026

erarbeitet von:
research tools, Esslingen am Neckar

Oktober 2026



research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe regelmäßige Spieler 2026

Informationen zur Studie

Nutzwert der Studie:



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



Welche **Motivatoren** sind für regelmäßige Spieler 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 regelmäßige Spieler mit Glücksspielanbietern?



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



research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe regelmäßige Spieler 2026

Informationen zur Studie

Key Facts der Analysebereiche:

Soziodemografie

20%



regelmäßige Spieler
in der Online-Bevölkerung

Produkt



Top-Produkte

- LOTTO 6 aus 49
- Rubellose
- Sportwetten

Kundenverhalten

4%

Teilnahme aufgrund von
Werbung

Glücksspielanbieter

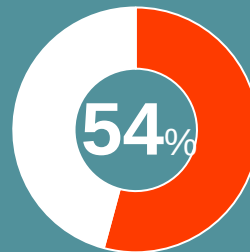
beliebteste Anbieter in allen
Glücksspielarten (Marktanteil)

LOTTO

Lotto24

Tipico

Teilnahmeorte



der Glücksspiel-
teilnahmen
erfolgen

online

Freizeit & Medien

die Zielgruppe nutzt
überdurchschnittlich
häufig



Online-Shops



research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe regelmäßige Spieler 2026

Informationen zur Studie

Nutzen und Umfang der Studie:

Detaillierte Analyse der **Zielgruppe regelmäßige Spieler**

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

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

alle Information auf **71 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 20 Prozent aus der Zielgruppe regelmäßige Spieler
- im Oktober 2026 erschienen

Preis:

- die 71 Seiten umfassende Studie kostet **1.500 EUR** zuzüglich MwSt.



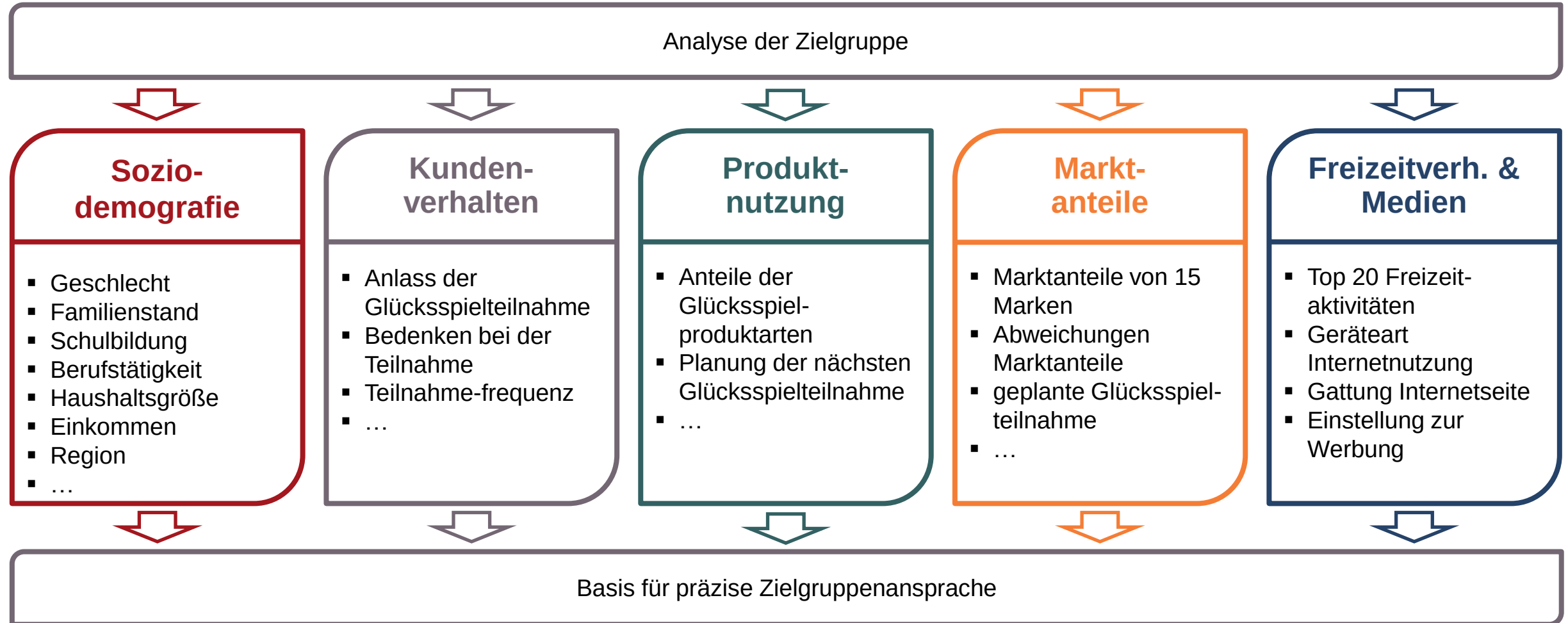
research tools

Marketingmaßnahmen
erfassen, verstehen, bewerten

Studiensteckbrief Studie Glücksspiel-
Zielgruppe regelmäßige Spieler 2026

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	
➤ Produktkategorien	32
Zuletzt genutzte Produktkategorien, letzte beide genutzte Produktkategorien, voraussichtlich nächste Produktnutzung, Differenz der Marktanteile, Produktnutzung nach Geschlecht	
➤ Anbieter	40
Verteilung der Anbieter, Marktanteile der Anbieter, Abweichungen Marktanteile, Nutzungsplan Marktanteile, Differenz der Marktanteile, Anbieter nach Geschlecht	
➤ Teilnahmeorte	49
Verteilung der Teilnahmeorte, Marktanteile der Teilnahmeorte, Abweichungen Marktanteile, Teilnahmeorte nach Geschlecht	
➤ Freizeitverhalten und Mediennutzung	55
Top 10 Medien, Top 20 Freizeitaktivitäten, Geräteart der letzten Internetnutzung, Gattung der Internetseite, Einstellung zur Werbung nach Mediengattungen, Letzter Kontakt zum Anbieter	
➤ Kontakt	70

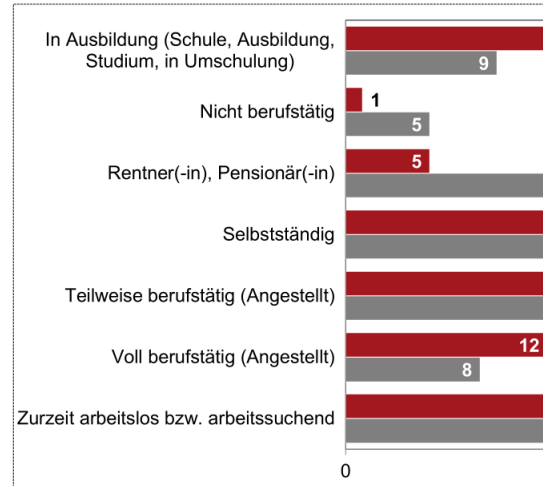


Analysebeispiele (1)

Die Beispielseiten enthalten fiktive Daten

Soziodemografie

Anteil Berufstätigkeit (Angaben in %)

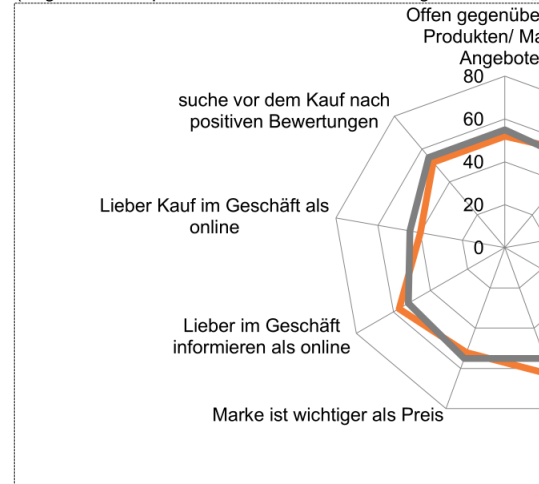


Fragestellung: Ihr Beruf?



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?

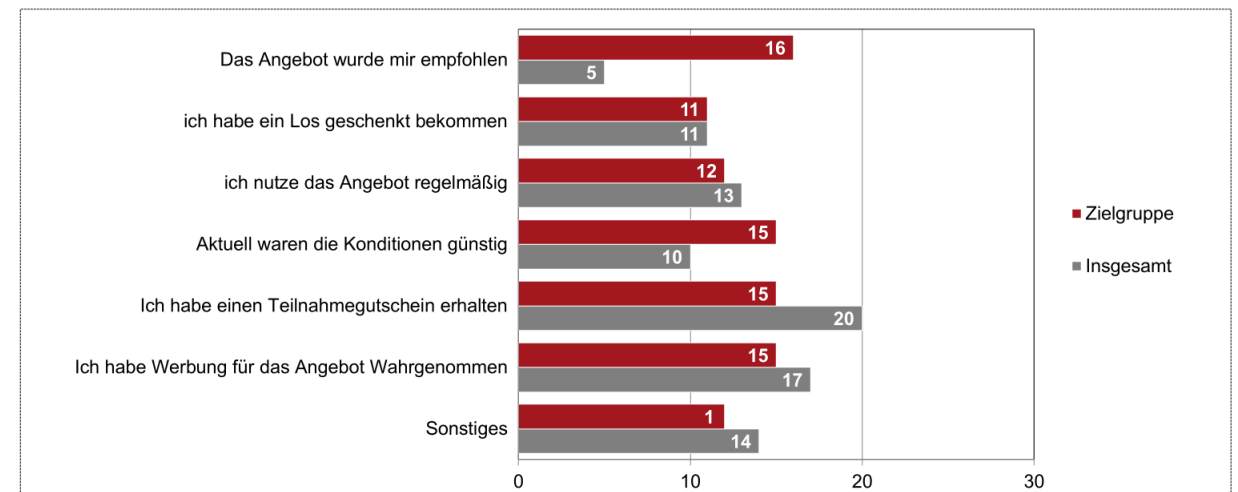


Welche soziodemografischen Merkmale charakterisieren die Zielgruppe?

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
regelmäßige Spieler 2026

Die Beispielseiten enthalten fiktive Daten

Anteil der Produktkategorien an den **letzten Produktnutzungen**¹ (Angaben in %)


research tools
 Marketingmaßnahmen
 erfassen, verstehen, bewerten

Anteile der Geschlechter nach Anbieter in der Zielgruppe¹ (Angaben in %)



Marketingmaßnahmen
bewerten

Marketingmaßnahmen
bewerten

Differenz der Marktanteile produktgruppenübergreifend in der Zielgruppe¹ (geplante Nutzung abzüglich letzte Nutzungen, Angaben in Prozentpunkten)


research tools
 Marketingmaßnahmen
 erfassen, verstehen, bewertenStudie Glücksspiel-Zielgruppe
regelmäßige Spieler 2026

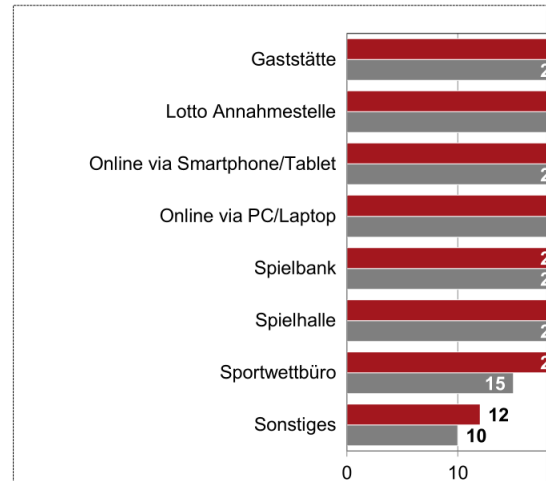
■

Analysebeispiele (3)

Die Beispielseiten enthalten fiktive Daten

Teilnahmeorte

Verteilung der Produktnutzungen auf die Teilnahmeorte¹ (Angaben in %)

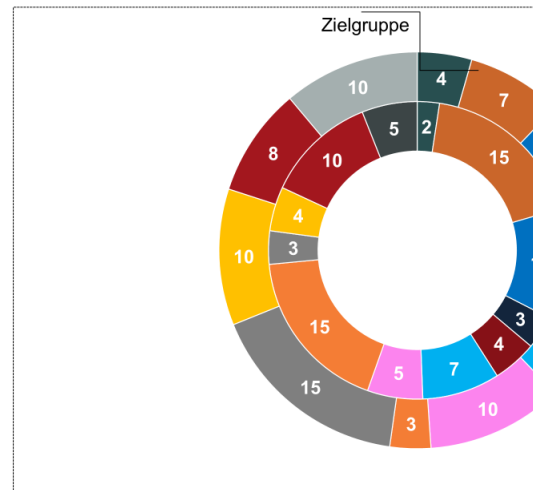


Fragestellung: Geben Sie nun an, wo Sie das oben genannte Glücksspielangebot genutzt / Glücksspielteilnahme ein Glücksspiel online via Smartphone/Tablet



Freizeitverhalten und Mediennutzung

Gattung der zuletzt besuchten Internetseite (Angaben in %)



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

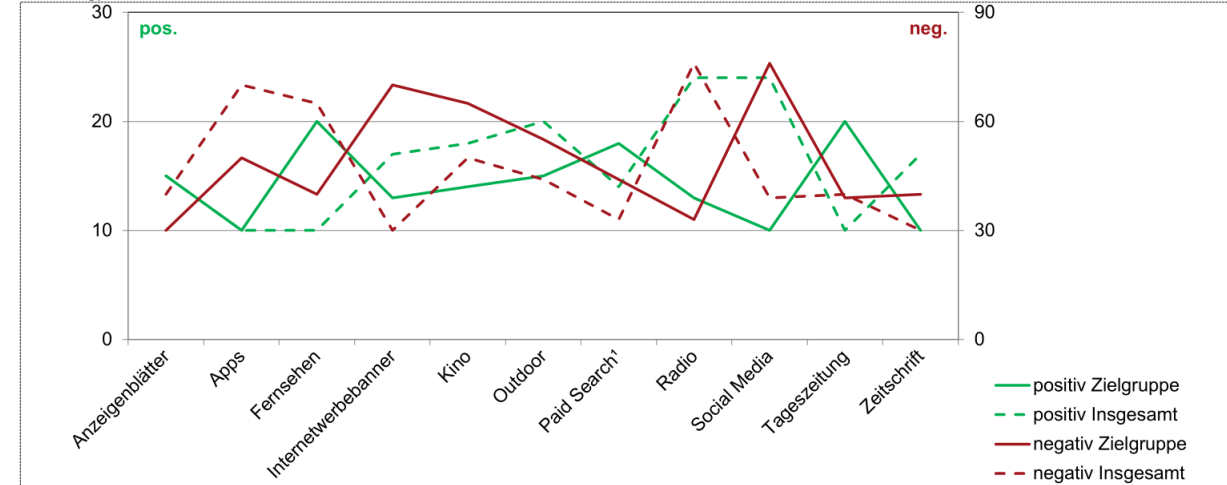


Welche Teilnahmeorte wählt die Zielgruppe verstärkt?

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
regelmäßige Spieler 2026

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 regelmäßige Spieler 2026**.

Auftraggeber:

Firma: _____

Ansprechpartner: _____

E-Mail: _____

Position/Funktion: _____

Datum, Ort, Unterschrift: _____

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 100 Studien zu unterschiedlichen Branchen erschienen. Themen sind soziodemografische, verhaltensbasierte oder produkt-kategoriebezogene Zielgruppen.

Zuletzt zur Glücksspielbranche erschienen:

- Werbemarktanalyse Glücksspiel 2026
- Studie Glücksspiel-Zielgruppe Super 6 2026
- Studie Glücksspiel-Zielgruppe Sportwetten 2026
- Studie Glücksspiel-Zielgruppe Junge Frauen 2026
- Studie Glücksspiel-Zielgruppe Spieleinsteiger 2026
- Studie Social Media-Performance Glücksspiel 2026

Glücksspielbranche: seit 2020 mehr als 40 Studien veröffentlicht

