

Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel

Online Glücksspiel Atlas Q1 2023

Veröffentlicht am 27. Mai 2023

Inhalt

Vorwort	1
Firmenportrait	4
Hintergrund	5
Methodik	6
Der Online Glücksspiel Atlas	8
Der Image-Index für Online-Glücksspiel	9
Der Verhaltens-Index für Online-Glücksspiel	11
Index Ergebnisse im Einzelnen	13
Detaillierte Ergebnisse der Einzelfragen	17
Legaler Online-Glücksspiel-Markt in Deutschland	53
Entwicklung erlaubter Anbieter	54
Aktuelle Herausforderungen	62



Herzlich willkommen in der Welt der Online-Glücksspiele!

Herzlich willkommen in der Welt der Online-Glücksspiele!

In einer aufregenden Welt, die sich anhaltender und steigender Beliebtheit erfreut, gleichzeitig aber auch mit Vorurteilen und einigen Schattenseiten behaftet ist. In einer lebendigen Branche, die im Begriff ist, die Art und Weise zu verändern, wie Glücksspiel wahrgenommen und wie daran teilgenommen wird.

Mit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV 2021) gibt es seit Sommer 2021 erstmals eine bundesweit einheitliche Regelung für Online-Glücksspiel. Der zentrale Punkt des GlüStV: Die Legalisierung des Online-Glücksspiels in allen 16 Bundesländern. Mit diesem wegweisenden Gesetz wurde ein sicheres und reguliertes Umfeld für Online-Glücksspiele geschaffen, das die Spieler schützt und dabei hohe Anforderungen hinsichtlich Transparenz und Fairness an die Betreiber stellt. Damit ist der Glücksspielstaatsvertrag ein bedeutender Meilenstein für die Online-Glücksspielbranche und bildet die Grundlage für ein verantwortungsvolles und nachhaltiges Glücksspielangebot im Internet.

Die DGGG Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH (DGGG) hat als erster Anbieter die strengen Auflagen des GlüStV erfüllt und am 27. April 2022 die Veranstaltererlaubnis von der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL) erhalten. Nach rund einem Jahr ziehen wir eine erste Bilanz und legen mit Hilfe des Marktforschungsinstitutes Civey eine repräsentative und langfristig angelegte Meinungsstudie auf. Darin untersuchen wir gemeinsam aktuelle Trends und Entwicklungen und bieten Ihnen exklusive Einblicke in die Welt des Online-Glücksspiels. Wir beleuchten die Gewohnheiten der Spielerinnen und Spieler und liefern Informationen zu ihrem Nutzungsverhalten. Wir beobachten das gesamtgesellschaftliche Image des Online-Glücksspiels und decken Vorurteile sowie Missverständnisse auf.

Mit der ersten Ausgabe unseres Online Glücksspiel Atlas stellen wir Ihnen nicht nur unsere Forschungsergebnisse vor. Wir liefern Ihnen vielseitige Einblicke in die Herausforderungen, denen sich die Online-Glücksspielbranche stellen muss. Der neue Online Glücksspiel Atlas wird ab sofort regelmäßig, einmal pro Quartal, erscheinen und bildet damit langfristig Trends und Entwicklungen ab.

Transparenz und Sicherheit sind Kernelemente der Angebote der DGGG. Diesem Anspruch werden wir mit dem Online Glücksspiel Atlas gerecht und leisten damit einen wertvollen Beitrag zur öffentlichen Debatte rund um den Glücksspielstaatsvertrag und insbesondere rund um das Online-Glücksspiel.

Firmenportrait



Legal. Transparent. Bundesweit.

Als erster Anbieter von virtuellen Automatenspielen wurde die DGGG Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH im Mai 2022 auf die Whitelist der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL), angesiedelt in Halle (Saale), gesetzt.

Gegründet 2020 bietet die DGGG mit Sitz in Berlin 100 Prozent legales Online-Glücksspiel für ganz Deutschland. Auf unseren Plattformen für virtuelle Automatenspiele, Jackpot-Piraten und BingBong, finden Besucherinnen und Besucher ein breit gefächertes Angebot an virtuellen Automatenspielen verschiedener Premium-Marken für ein einzigartiges Spielerlebnis.

Kontrolliertes Online-Glücksspiel: Sicher & Legal

Spielerschutz und Suchtprävention liegen uns am Herzen und wir möchten den Nutzerinnen und Nutzern ein legales und sicheres Spielvergnügen entsprechend den Bestimmungen des Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV 2021) ermöglichen.

Hintergrund

Warum rufen wir den Online Glücksspiel Atlas ins Leben?

Glücksspiel ist fast so alt wie die Menschheit. Dennoch ist es mit vielen Vorurteilen und Missverständnissen behaftet – vor allem mit Blick auf Online-Glücksspiel. Der regulierte Teil der Branche gewinnt in Deutschland seit der Legalisierung zunehmend an Bedeutung. Angesichts der damit verbundenen wirtschaftlichen Relevanz und des Einflusses auf die Gesellschaft sind fundierte Daten und Einblicke entscheidend. Gleichzeitig ist mit der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL) eine Regulierungsbehörde geschaffen worden. Bei der Durchsetzung der strengen Vorgaben des Glücksspielstaatsvertrags sammelt die GGL Erfahrungen, die eine Grundlage für spätere politische Entscheidungen darstellen können. Zu ihren Aufgaben gehören die Lizenzierung und Überwachung der Anbieter im deutschen Markt, das Vorgehen gegen illegale Angebote und die Überwachung der Einhaltung der Regeln zur Werbung für Online-Glücksspiele. Ziel des Atlases ist es, die Regulierung zu unterstützen und die politische Diskussion konstruktiv und kritisch zu begleiten.

Auch der Glücksspielstaatsvertrag selbst bietet Anlass zur Diskussion. Zudem ist vielen Verbraucherinnen und Verbrauchern nicht klar, dass es einen legalen Rahmen für Online-Glücksspiel gibt und wie streng die Angebote zum Schutz von Spielerinnen und Spielern reguliert sind. Dazu bestehen in einigen Medien und Teilen der öffentlichen Diskussion Vorbehalte und es wird oftmals pauschalisierend argumentiert. Angesichts des Trends zur Digitalisierung aller Lebensbereiche und der zunehmenden Relevanz unserer Branche steigt die Nachfrage nach fundierten Informationen.

So entstand die Idee, einen regelmäßigen Online Glücksspiel Atlas aufzulegen. Auf der Basis umfassender Marktforschung liefern wir Einblicke in das Spielverhalten, zeichnen das öffentliche Image unserer Branche nach und tragen wichtige Daten für eine konstruktive gesellschaftliche und politische Debatte zusammen. Wir helfen mit dem Online Glücksspiel Atlas, die Branche zu verstehen, ihre Entwicklung nachzuvollziehen und voranzubringen. Wir gewinnen wertvolle Informationen, um als Anbieter sowie als Branche insgesamt zukünftig besser auf die Bedürfnisse der Kundinnen und Kunden einzugehen. Und wir füllen unseren selbst gestellten Anspruch nach Transparenz und offener Kommunikation mit Leben.

Wir wollen die Zukunft des sicheren und legalen Online-Glücksspiels aktiv gestalten und sind überzeugt, dass dieser Online Glücksspiel Atlas Spielerinnen und Spielern, Anbietern, politischen und anderen gesellschaftlichen Akteuren sowie Meinungsbilderinnen gleichermaßen zugutekommt.



Unser Partner Civey erhebt Daten in seinem eigenen Online-Panel mit rund einer Million verifizierten und monatlich aktiven Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Die Ergebnisse sind aufgrund von Quotierungen und Gewichtungen repräsentativ unter Berücksichtigung der jeweils ausgewiesenen statistischen Fehler. Bitte entnehmen Sie die statistischen Angaben den jeweiligen Umfragen.

1. Netzwerkbasierte Panel-Rekrutierung

Civey führt alle Befragungen in Echtzeit auf über 25.000 URLs von reichweitenstarken Webseiten wie DER SPIEGEL, DIE WELT oder T-Online.de durch. Über dieses Verfahren rekrutiert Civey Personen mit den unterschiedlichsten Interessen und Eigenschaften für das eigene Panel. Die Fragen behandeln beispielsweise Politik, Wirtschaft, Technik, Sport und Konsumverhalten und dienen als Einstieg in den Verifizierungsprozess für Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Ein besonderer Algorithmus stellt sicher, dass alle Umfragen gleichmäßig über die URLs und innerhalb der Befragungszeit durchgeführt werden. Jeden Monat werden so rund 15 Millionen Antworten der Teilnehmer ermittelt.

2. Verifizierung der Teilnehmenden

Bevor eine Antwort in der Stichprobe berücksichtigt wird, werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer verifiziert. Die Verifizierung umfasst eine niedrighschwellige Registrierung, bei der die Teilnehmenden drei Soziodemographika und ihr Einverständnis zur Datenverarbeitung abgeben. Für die weitere Prüfung führt Civey technische, statistische und inhaltliche Plausibilitätschecks durch. Dazu zählen beispielsweise das Klickverhalten und die Geschwindigkeit der Teilnahme sowie Widersprüche in gegebenen Antworten. Eine gezielte Manipulation der Ergebnisse ist somit ausgeschlossen.

3. Quotierte Stichprobe unverzerrter Antworten

Aus den verifizierten Antworten zieht ein weiterer Algorithmus aus allen Umfragen rund um die Uhr quotierte Stichproben. Neben der Quotierung nach Soziodemographika, wie beispielsweise dem Geschlecht oder dem Alter, stellt der Algorithmus sicher, dass eine mögliche inhaltliche Verzerrung bei der Stimmabgabe ausgeglichen wird. Umfragen, die einem Nutzer über den Empfehlungsalgorithmus angezeigt werden, fließen in die Stichprobe ein. Antworten zu einer Umfrage, die in einem Artikel direkt eingebunden sind, werden aufgrund einer möglichen inhaltlichen Beeinflussung in der Regel nicht berücksichtigt.

4. Gewichtung in Echtzeit

Im finalen Schritt vor der Ergebnisermittlung werden mit klassischen Methoden der Survey-Statistik mögliche demographische Ungleichgewichte beseitigt. Dies geschieht auf Grundlage amtlicher Kennzahlen etwa des Statistischen Bundesamtes oder des Bundeswahlleiters. Je nach Verfügbarkeit der amtlichen Daten wird über die Randverteilungen (Ranking) oder über die gemeinsamen Verteilungen (Poststratifizierung) gewichtet. Zur Ermittlung von regionalen Ergebnissen werden Small Area Methoden mit Multilevel Regression with Poststratification (MRP) eingesetzt.

Glücksspiel Atlas

Der Online Glücksspiel Atlas

Insgesamt acht Fragen hat Civey für die DGGG Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH formuliert und ausgewertet. Für die Fragen eins bis sechs wurde eine Stichprobengröße von 5.000 Teilnehmerinnen und Teilnehmern der bundesdeutschen Gesamtbevölkerung ab 18 Jahren gewählt. Die Fragen sechs und sieben richteten sich an insgesamt 2.000 Personen, die in den letzten zwölf Monaten Online-Glücksspiel-Angebote genutzt haben.

Insgesamt teilgenommen haben mehr als 9.500 Personen. Befragt wurden diese seit dem 31. März 2023, als Stichtag für die Auswertung wurde der 1. April 2023 gewählt. Die jeweiligen statistischen Fehler lagen bei 2,5 bis 4,0 Prozent.

Im Detail wollen wir Erkenntnisse gewinnen über das Image von Online-Glücksspielangeboten und das individuelle Nutzungsverhalten dieser. Daraus wurden Indizes gebildet, deren Entwicklung wir in den kommenden Jahren beobachten wollen. Ausgewertet wurden hierfür Fragen aus den folgenden Bereichen:

1. **Image der Online-Glücksspielanbieter**
2. **Vertrauenswürdigkeit**
3. **Verhaltenspotenziale**
4. **Verhalten in Bezug auf die Legalität und Vertrauenswürdigkeit**
5. **Häufigkeit der Nutzung**
6. **Bedeutung eines legalen Rahmens für das Glücksspiel**
7. **Arten von erlaubten Glücksspielen**
8. **Ad-hoc Frage: Ausgabebereitschaft**

Der jeweilige Index wird dabei aus dem quadratischen Mittel der relevanten Antwortkategorien gebildet. Liegen bei einer Frage mehr als eine relevante Antwortkategorie vor, werden die Antwortkategorien einer Umfrage zuvor gemäß ihrer Relevanz für den Index gewichtet. Die Ergebnisse der Fragen sind, unter Berücksichtigung der statistischen Fehler, repräsentativ.

Image-Index



Der „Image-Index“ für Online-Glücksspiel

Auf einer Skala von eins bis 100 bewertet dieser Index die Wahrnehmung des Images von Online-Glücksspielanbietern. Ein Indexwert von eins bedeutet eine negative Wahrnehmung des Images, die maximal mögliche positive Wahrnehmung liegt bei 100.

Das Gesamtergebnis des Image-Index zeigt für die Bundesrepublik einen Wert von sieben auf. Generell wird das Image der Online-Glücksspielanbieter in Deutschland somit als deutlich negativ angesehen. Den höchsten Indexwert aller Altersgruppen erreicht die Gruppe der Personen im Alter von 18 bis 28 Jahren (Indexwert: 14). Den niedrigsten Indexwert weist die Zielgruppe der über 65-jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit vier auf.

Der geringe Indexwert von sieben Punkten ist gleichermaßen eine Herausforderung für unsere Branche mit ihren legalen Akteuren wie auch für die Glücksspielbehörde der Länder und die politischen Entscheidungsträger. Einerseits resultiert dieses derzeit schlechte Image sicher aus der Historie in Deutschland: Die gescheiterte Regulierung der letzten 15 Jahre hat zu einem Wildwuchs von illegalen Angeboten geführt, dem erst mit den nun möglichen legalen Angeboten begegnet werden kann. Andererseits scheinen die strengen Anforderungen, die legale Anbieter erfüllen und fortlaufend nachweisen müssen, nicht in der Breite der Gesellschaft bekannt zu sein. Das gilt sowohl für Personen, die in den letzten zwölf Monaten Angebote für Online-Glücksspiele

Image-Index

genutzt haben, als auch für jene Studienteilnehmerinnen und -teilnehmer, die bislang keine solchen Angebote genutzt haben. Unter den aktiven Nutzerinnen und Nutzern bewerten etwa 42,6 Prozent das Image der Online-Anbieter als eher positiv oder neutral (davon 12,4 % positiv und 30,4 % unentschieden), bei den Nicht-Spielerinnen und -spielern hingegen ordnen nur 1,4 Prozent der Befragten das Image als gut ein, während etwa 21,2 Prozent hier unentschieden waren. In beiden Gruppen wertet eine überwiegende Mehrheit von 52,2 Prozent unter den Aktiven sowie 77,4 Prozent in der Gruppe der Nicht-Nutzenden das Image der Branche als negativ. Eine offene und proaktive Kommunikation der legalen Anbieter für Online-Glücksspiel sowie der Verbände kann daher dazu beitragen, Image und Ansehen der Branche insgesamt zu steigern und positiv zu entwickeln. Dabei sollte es weniger um die konkreten Spielangebote gehen, sondern vielmehr um die Vermittlung von Zusatz- und Hintergrundinformationen, etwa hinsichtlich Jugend- und Spielerschutz, Transparenz und Sicherheitsmechanismen.

Auch die GGL und die politischen Akteure können mit dem schlechten Image der Branche nicht zufrieden sein. Denn der geringe Indexwert steht in direkter Verbindung mit den unklaren Grenzen zwischen legalen, zugelassenen Angeboten und solchen, die illegal und ohne Freigabe der Regulierungsbehörde verfügbar sind. Nicht nur erscheinen illegale Angebote auf Grund vermeintlich hoher Gewinnversprechen oder vereinfachter Nutzung besonders attraktiv. Vielmehr zeigt die Untersuchung, dass bei einer Vielzahl der Befragten das Bewusstsein für illegale Online-Glücksspielplattformen fehlt, dass keine Kenntnis darüber besteht, wie nicht zugelassene Angebote von legalen Anbietern mit GGL-Zulassung unterschieden werden können. So beantworteten 169 von 2.006 Teilnehmerinnen und Teilnehmern die Frage, welche Art von legalem Online-Glücksspiel sie schon einmal gespielt hätten, mit Blackjack (3 %) und Online-Casinospiele wie Roulette (5,4 %). In keiner dieser Kategorien wurden bislang jedoch Zulassungen durch die GGL erteilt. So kann im aktuellen Zustand noch nicht von einer Erreichung eines der Kernziele des GlüStV gesprochen werden, nämlich der Kanalisierung der Spielerinnen und Spieler hin zu einem begrenzten und streng regulierten Angebot sowie der Bekämpfung des Schwarzmarktes. Dies ist ein klarer Beleg für die Notwendigkeit der gesellschaftlichen Aufklärung in Bezug auf legale Online-Glücksspielangebote, dem unsere Branche, aber auch die GGL nachkommen muss. Zugleich zeigt sich deutlich, dass Nutzerinnen und Nutzer dahingehend aufgeklärt werden müssen, illegale Angebote schnell und sicher zu erkennen und diese gegebenenfalls auch bei der Regulierungsbehörde zu melden.

Verhaltens-Index



Der „Verhaltens-Index“ für Online-Glücksspiel

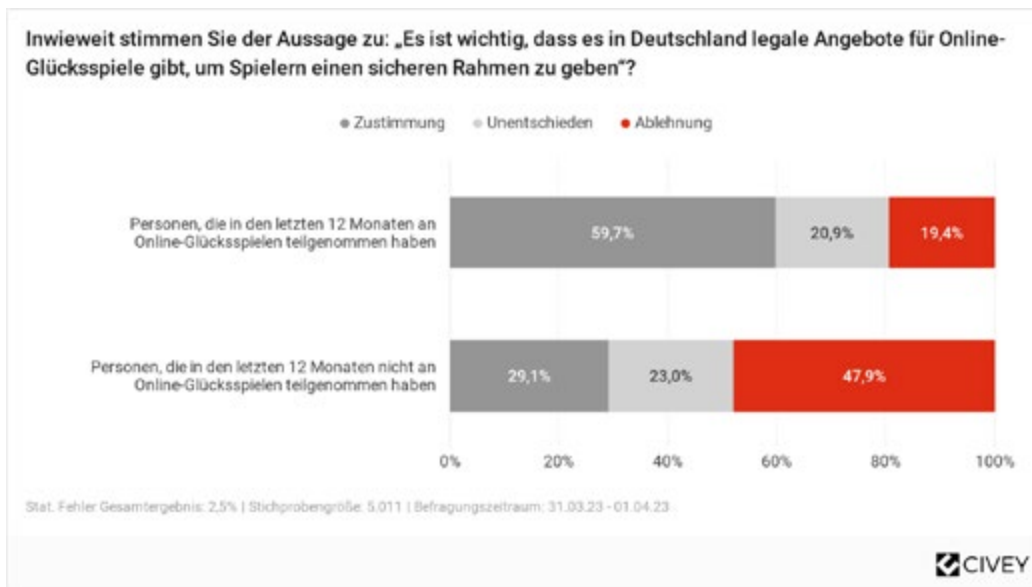
Der Verhaltens-Index bildet zum einen Antworten auf die Fragestellung ab, ob sich Befragte grundsätzlich vorstellen könnten, online Glücksspiele zu spielen. Zum anderen stellt er da, ob Hinweise auf die Legalität und Vertrauenswürdigkeit Einfluss auf die Häufigkeit der Spielteilnahme haben.

Ein Wert von eins spiegelt den Willen wider, nicht an den digitalen Spielformen teilnehmen zu wollen. Ein Wert von 100 stellt den höchsten Indexwert dar und ist gleichbedeutend mit einer starken Offenheit sowie potenziell häufigeren Teilnahme am Online-Glücksspiel.

Der Verhaltens-Index weist dabei einen Wert von acht auf und liegt somit auf einem insgesamt niedrigen Niveau. Dabei sind die Altersgruppen von 18 bis 29, 30 bis 39 und 40 bis 49 allesamt bei einem überdurchschnittlichen Wert von neun angesiedelt. Die stärkste Ablehnung gegenüber der Teilnahme am Online-Glücksspiel weist die Altersgruppe der über 65-jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit einem Wert von sechs auf. Der Verhaltens-Index zeigt, dass vor allem jüngere Zielgruppen offener sind für Online-Angebote im Bereich Glücksspiel. Dies spiegelt auch allgemeine Beobachtungen zur vermehrten Digitalisierung des Lebensstils dieser Gruppen wider.

Verhaltens-Index

Interessant im Zusammenhang mit dem Verhaltens-Index ist zudem die Frage, inwieweit die Befragten es für richtig halten, Spielerinnen und Spielern einen sicheren Rahmen durch die Etablierung eines legalen Marktes für Online-Glücksspiele zu geben. Dem stimmen unter allen Befragten 31,7 Prozent eindeutig oder eher zu, weitere 23,4 Prozent sind diesbezüglich noch unentschieden. Mit Blick auf die Personen, die in den letzten zwölf Monaten entsprechende Angebote genutzt haben, teilt eine Mehrheit von 59,7 Prozent diese Meinung und selbst unter den nicht aktiv spielenden Befragten stimmen 29,1 Prozent dieser Aussage zu. Dementsprechend scheint ein klar definiertes und leicht zu erkennendes legales Angebot für Online-Glücksspiel von entscheidender Bedeutung zu sein, eines der Kernziele des GlüStV erreichen zu können: Die Lenkung der Spielerinnen und Spieler hin zu regulierten Angeboten. Umgekehrt ergibt sich daraus die Notwendigkeit, noch effizienter gegen unseriöse oder illegale Anbieter vorzugehen und gegebenenfalls Sicherheitsmerkmale, Siegel oder andere schnell ersichtliche und leicht nachvollziehbare Kennzeichnungen für seriöse Anbieter im Rahmen des GlüStV zu etablieren.



Ergebnisse



Index-Ergebnisse im Einzelnen

Der Image-Index für Online-Glücksspiel im Detail

Geschlecht

Eine erste Unterteilung der Index-Ergebnisse zum Online-Glücksspiel-Image in Deutschland kann auf Basis der Geschlechter erfolgen. Der höhere Indexwert auf Seiten der Männer (10) verdeutlicht ein generell positiveres Image der Branche als auf Seiten der Frauen (4).

Geschlecht	Indexwert
Männer	10
Frauen	4

Ergebnisse

Altersgruppen

Die Indexwerte wurden für die Altersgruppen von 18 bis 29, 30 bis 39, 40 bis 49, 50 bis 64 und über 65 Jahre ermittelt. Erkennbar ist dabei, dass der Indexwert mit zunehmendem Alter der Zielgruppe abnimmt. Den höchsten Indexwert weist die Gruppe der 18 bis 29-Jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit 13 auf. Identisch hoch ist dieser in der Altersgruppe der 40- bis 49-Jährigen. Für die Altersgruppen von 30 bis 39 Jahren liegt dieser bei acht. Ein Indexwert von 7 ergibt sich für die Gruppe der 50- bis 64-Jährigen, ein Wert von vier für die Gruppe der über 65-Jährigen.

Altersgruppe	Indexwert
18 bis 29 Jahre	13
30 bis 39 Jahre	8
40 bis 49 Jahre	13
50 bis 64 Jahre	7
über 65 Jahre	4

Bildungsabschluss

Bezogen auf den Bildungsabschluss weisen Personen mit einem Abitur sowie Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss mit acht den höchsten Indexwert auf. Auf Seiten der Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit der mittleren Reife liegt dieser bei sieben.

Bildungsabschluss	Indexwert
Abitur	8
Mittlere Reife	7
Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss	8

Ergebnisse

Der Verhaltens-Index für Online-Glücksspiel im Detail

Geschlechter

Die Unterteilung nach Geschlechtern zeigt bei den Männern mit neun einen höheren Indexwert als bei den Frauen (6).

Geschlecht	Indexwert
Männer	9
Frauen	6

Altersgruppen

Bezogen auf die Altersgruppen weisen die Gruppen der 18- bis 29-Jährigen, 30- bis 39-Jährigen und 40- bis 49-Jährigen mit neun den höchsten Indexwert auf. Bei den 50- bis 64-Jährigen liegt dieser bei sieben. Den niedrigsten Indexwert weist die Gruppe der über 65-Jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit sechs auf.

Altersgruppe	Indexwert
18 bis 29 Jahre	9
30 bis 39 Jahre	9
40 bis 49 Jahre	9
50 bis 64 Jahre	7
über 65 Jahre	6

Ergebnisse

Bildungsabschluss

Bezogen auf den Bildungsabschluss wurden die Befragten in drei Gruppen unterteilt: Abiturienten, Personen mit dem Abschluss der mittleren Reife und Personen mit einem Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss.

Abiturienten erreichen einen Indexwert von acht. Die Personen mit mittlerer Reife weisen einen Indexwert von sechs auf, während die Gruppe der Personen mit einem Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss mit zehn den höchsten Indexwert erreicht.

Bildungsabschluss	Indexwert
Abitur	8
Mittlere Reife	6
Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss	10

Ergebnisse

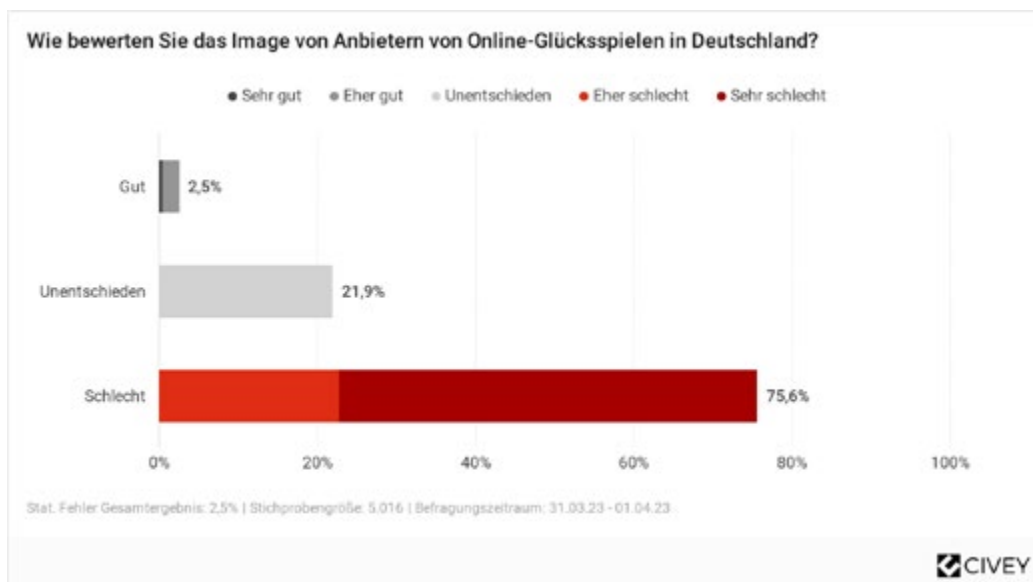
Detaillierte Ergebnisse der Einzelfragen

1. Image

Wie bewerten Sie das Image von Anbietern von Online-Glücksspielen in Deutschland?

Gesamtergebnis

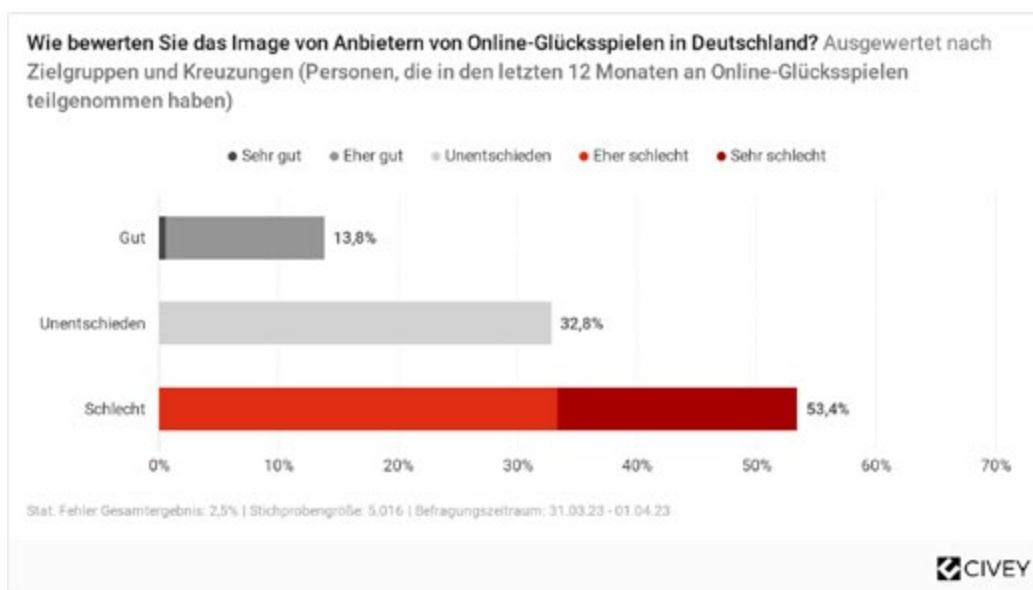
Das Image der Online-Glücksspielanbieter wird in Deutschland von 0,4 Prozent der Teilnehmer und Teilnehmerinnen als sehr gut bewertet. 2,1 Prozent gaben an, dass sie das Image als eher gut bewerten würden. 21,9 Prozent gaben sich unentschieden, 22,6 Prozent bewerten das Image der Unternehmen dieser Branche als eher schlecht. Mit 52,9 Prozent bewertet die Mehrheit das Image der Online-Glücksspielanbieter sogar als sehr schlecht.



Ergebnisse

Teilnahme am Online-Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten

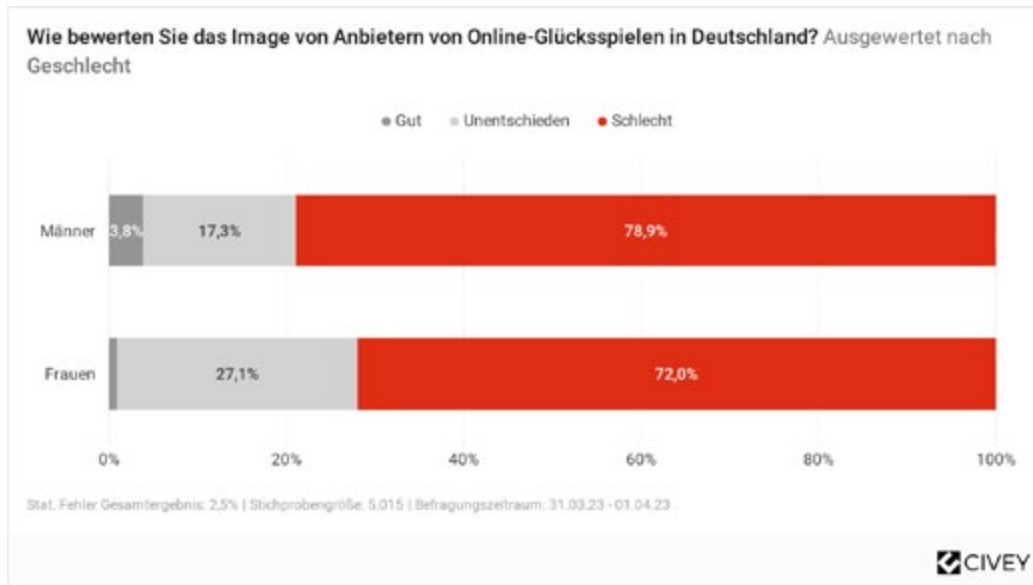
0,5 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die in den letzten zwölf Monaten Online-Glücksspiele gespielt haben, bewerten das Image der Anbieter als sehr gut, 13,3 Prozent als eher gut. 32,8 Prozent der Menschen, die in den letzten zwölf Monaten gespielt haben, sind rund um das Image unentschieden, 33,3 Prozent bewerten dieses als eher schlecht und 20,1 Prozent als sehr schlecht.



Geschlecht

Die Unterteilung nach Geschlecht zeigt, dass im Vergleich zu den Frauen ein größerer Anteil der männlichen Teilnehmer das Image der Online-Glücksspielanbieter in Deutschland als gut ansieht. 3,8 Prozent der Männer bewerten das Image als gut, bei den Frauen sind es lediglich 0,9 Prozent. Als schlecht würden 78,9 Prozent der Männer das Image der Online-Glücksspielanbieter bewerten, bei den Teilnehmerinnen sind es 72,0 Prozent. Unentschieden bei der Einschätzung des Image sind 17,3 Prozent der Männer und 27,1 Prozent der Frauen.

Ergebnisse



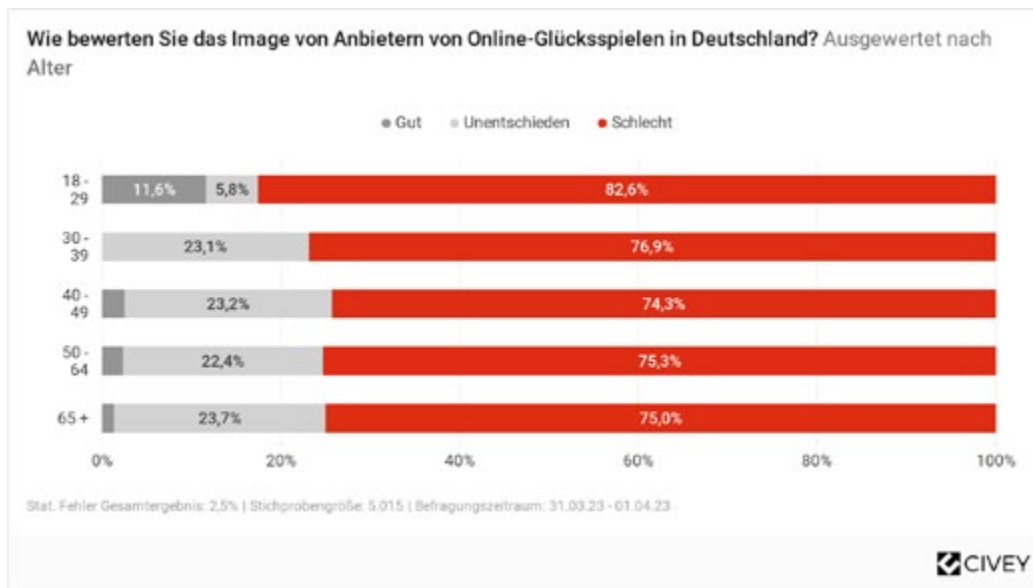
Altersgruppen

Bezogen auf die Altersgruppen wird das Image der Online-Glücksspielanbieter von 11,6 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren als gut bezeichnet. Diese Gruppe bildet damit die Spitze vor der Gruppe der 40- bis 49-jährigen Personen mit 2,5 Prozent. 2,3 Prozent sind es in der Gruppe der 50- bis 64-Jährigen, 1,3 Prozent in der Gruppe der über 65-Jährigen. Auffällig: In der Altersgruppe von 30 bis 39 Jahren bewerten 0,0 Prozent das Image der Online-Glücksspielanbieter als positiv.

Mit 82,6 Prozent stellt die Altersgruppe der 18- bis 29-Jährigen den größten Anteil derer, die das Image der Online-Glücksspielanbieter als schlecht bewerten. In den anderen Altersgruppen ist dieser Anteil aber ebenfalls auf einem hohen Niveau. So bewerten in der Altersgruppe der 30- bis 39-Jährigen 76,9 Prozent das Image als schlecht, 74,3 Prozent sind es in der Gruppe der 40- bis 49-Jährigen. Die Altersgruppen von 50 bis 64 Jahren (75,3 %) und über 65 Jahren (75,0 %) liegen leicht darüber.

In der Altersgruppe von 30 bis 39 Jahren stehen 23,1 Prozent der Fragestellung Unentschieden gegenüber. Höher ist dieser Anteil in der Gruppe der 40- bis 49-Jährigen mit 23,2 Prozent und in der Gruppe der über 65-Jährigen mit 23,7 Prozent. In der Gruppe der 50- bis 64-Jährigen sprechen sich 22,4 Prozent als Unentschieden aus, in der Gruppe der 18- bis 29-Jährigen liegt der Anteil bei 5,8 Prozent.

Ergebnisse



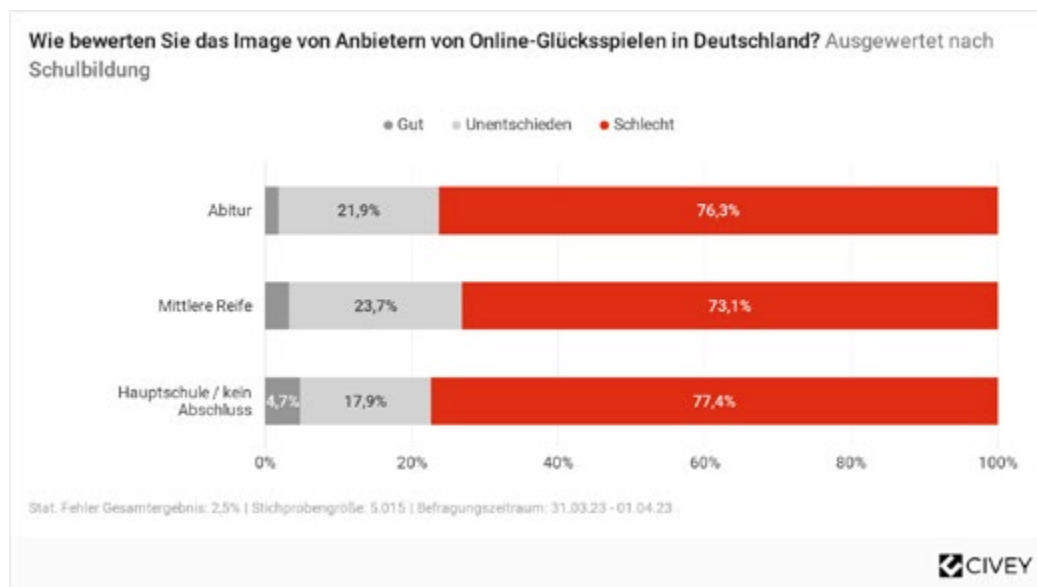
Schulbildung

Unterteilt nach dem Bildungsabschluss findet sich der höchste Anteil derer, die das Image der Online-Glücksspielanbieter als gut bewerten, in der Gruppe der Personen mit einem Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss. Hier bewerten 4,7 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer das Image als gut. In der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife sind es 3,2 Prozent, in der Gruppe der Personen mit Abitur sind es 1,8 Prozent.

Als schlecht bewerten in der Gruppe mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss 77,4 Prozent das Image der Online-Glücksspielanbieter. In der Gruppe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit der Mittleren Reife sind es 73,1 Prozent, in der Gruppe der Befragten mit Abitur 76,3 Prozent.

21,9 Prozent der Gruppe mit Abitur sprachen sich unentschieden bei der Bewertung des Image aus. Den höchsten Anteil stellt hier die Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife mit 23,7 Prozent. Die Gruppe der Personen mit einem Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss kommt auf 17,9 Prozent.

Ergebnisse



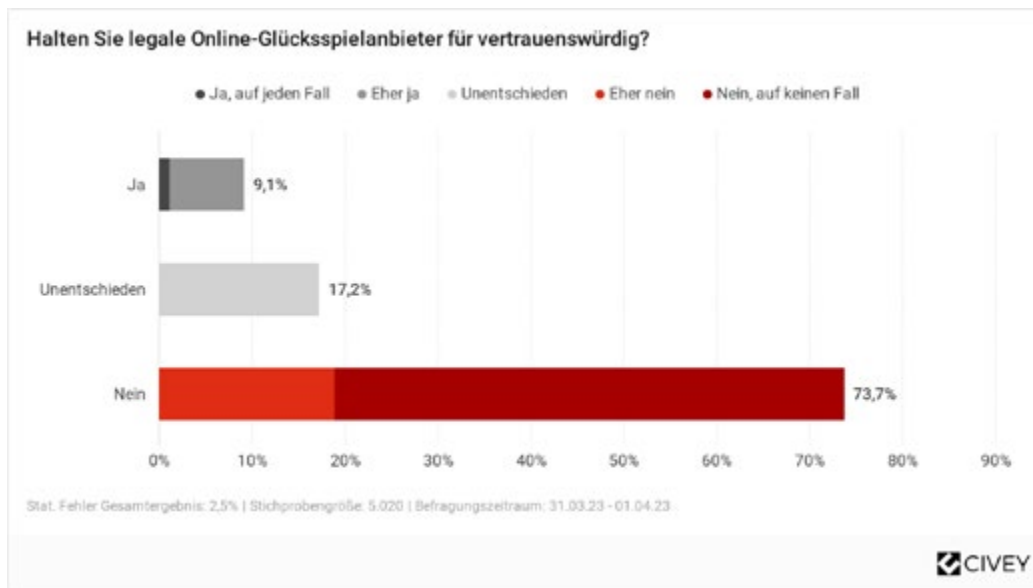
2. Vertrauenswürdigkeit

Halten Sie legale Online-Glücksspielanbieter für vertrauenswürdig?

Gesamtergebnis

Bei der Frage nach der Vertrauenswürdigkeit der legalen Online-Glücksspielanbieter zeigt sich ebenfalls ein deutliches Bild. 1,1 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer halten diese auf jeden Fall für vertrauenswürdig, 8,0 Prozent würden diese als eher vertrauenswürdig bezeichnen. 17,2 Prozent erklärten sich unentschieden, während 18,8 Prozent die Anbieter als eher nicht vertrauenswürdig erachteten. 54,9 Prozent gaben an, die legalen Online-Glücksspielanbieter auf keinen Fall für vertrauenswürdig zu halten.

Ergebnisse



Teilnahme am Online-Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten

Von den Personen, die in den letzten zwölf Monaten an einem Online-Glücksspiel teilgenommen haben, halten 4,2 Prozent die legalen Online-Anbieter auf jeden Fall für vertrauenswürdig. 29,4 Prozent geben hier eher ja, als Antwort, 36,4 Prozent sind unentschieden. 11,8 Prozent halten die Anbieter eher nicht für vertrauenswürdig, 18,2 Prozent für auf keinen Fall vertrauenswürdig.



Ergebnisse

Geschlechter

Die männlichen Teilnehmer der Umfrage stufen die legalen Online-Glücksspielanbieter deutlich häufiger als vertrauenswürdig ein als die Teilnehmerinnen. So bewerten 11,7 Prozent der Befragten diese Anbieter als vertrauenswürdig. Bei den Frauen liegt der Anteil bei 6,2 Prozent.

Höher ist in der Gruppe der Teilnehmerinnen auch der Anteil der Personen, die legale Online-Glücksspielanbieter nicht als vertrauenswürdig erachten. 75,6 Prozent geben bei den Teilnehmerinnen diese Antwort. Bei den Männern sind es 72,0 Prozent. 16,3 Prozent der Teilnehmer sind bei der Fragestellung unentschieden, bei den Teilnehmerinnen sind es 18,2 Prozent.



Altersgruppen

Das größte Vertrauen in die legalen Online-Glücksspielanbieter in Deutschland weist die Altersgruppe der 40- bis 49-Jährigen auf. Hier bewerten 15,7 Prozent die legalen Anbieter als vertrauenswürdig. Gefolgt von der Gruppe der 30- bis 39-Jährigen mit 14,9 Prozent und der Gruppe der 18- bis 29-Jährigen mit 12,7 Prozent. Jeweils einstellige Anteile weisen die Gruppen der 50- bis 64-Jährigen mit 8,4 Prozent und der über 65-Jährigen mit 5,4 Prozent auf.

Ergebnisse

Am kritischsten sehen die Vertrauenswürdigkeit der legalen Online-Glücksspielanbieter die 18- bis 29-Jährigen. 81,0 Prozent gaben an, diese Unternehmen als nicht vertrauenswürdig einzuschätzen. Auf einem ähnlichen Niveau rangiert die Gruppe der über 65-Jährigen mit einem Anteil von 77,9 Prozent. In der Altersgruppe der 50- bis 64-Jährigen sind es 72,8 Prozent. Die Altersgruppen von 30 bis 39 Jahren (66,2 %) und von 40 bis 49 Jahren (65,8 %) weisen die niedrigsten Werte auf.

In der Gruppe von 30 bis 39 Jahren liegt der Anteil derer, die unentschieden auf die Frage antworten, bei 18,9 Prozent, bei den 40- bis 49-Jährigen sind es 18,5 Prozent und bei den 50- bis 64-Jährigen 18,8 Prozent. In der Gruppe der über 65-Jährigen geben 16,7 Prozent das Unentschieden als Antwort, in der Gruppe der 18- bis 29-Jährigen 6,3 Prozent.

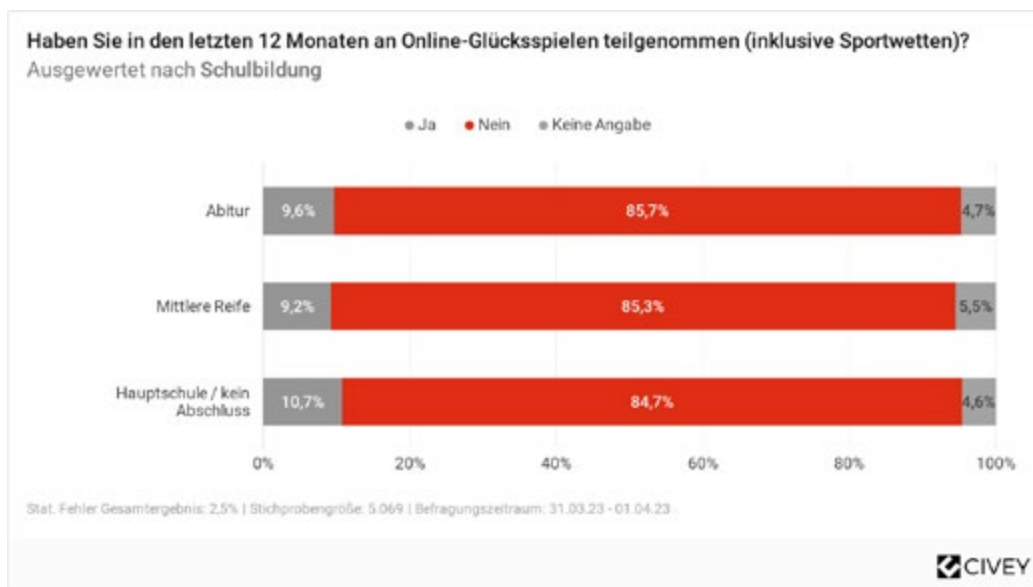


Ergebnisse

Schulbildung

In der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten findet sich mit 9,6 Prozent der höchste Anteil derer, die legale Online-Glücksspielanbieter für vertrauenswürdig halten. Bei Teilnehmerinnen und Teilnehmern mit der Mittleren Reife liegt der Anteil bei 9,0 Prozent, bei den Befragten mit einem Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss bei 7,4 Prozent.

12,6 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ohne Abschluss oder mit einem Hauptschulabschluss geben das Unentschieden als Antwort. 80,0 Prozent halten die legalen Online-Glücksspielanbieter in dieser Gruppe nicht für vertrauenswürdig. In der Gruppe der Personen mit der Mittleren Reife sind 16,9 Prozent unentschieden, 74,1 Prozent halten die legalen Online-Anbieter für nicht vertrauenswürdig. In der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten liegt der Anteil der unentschieden gestimmten Befragten bei 18,3 Prozent. 72,1 Prozent halten die Anbieter auf dem Online-Markt hingegen für nicht vertrauenswürdig.



Ergebnisse

3. Verhalten: Potenzial

Können Sie sich grundsätzlich vorstellen, online Glücksspiel zu spielen?

Gesamtergebnis

Ein Anteil von 4,9 Prozent der Befragten kann sich auf jeden Fall vorstellen, grundsätzlich online an Glücksspielen teilzunehmen. 5,4 Prozent erklärten, dass sie sich dies eher vorstellen können. Unentschieden sind in dieser Fragestellung 5,1 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, während sich 11,1 Prozent eher nicht vorstellen können, online zu spielen. 73,5 Prozent der Befragten gaben sogar an, sich dies auf keinen Fall vorstellen zu können.



Ergebnisse

Geschlechter

Im Vergleich mit den Frauen können sich fast doppelt so viele Männer grundsätzlich die Teilnahme am Online-Glücksspiel vorstellen. Bei den Befragten geben 13,1 Prozent diese Antwort. Bei den Teilnehmerinnen sind es 7,1 Prozent. 5,6 Prozent der Teilnehmer geben das Unentschieden als Antwort, bei den Frauen sind es 4,4 Prozent. Höher ist bei den Teilnehmerinnen mit 88,5 Prozent der Anteil der Personen, die sich generell keine Teilnahme am Online-Glücksspiel vorstellen können. Bei den Männern liegt dieser Anteil bei 81,3 Prozent.



Altersgruppen

Vergleichsweise offen zeigen sich für die Teilnahme am Online-Glücksspiel die Altersgruppen von 30 bis 39 Jahren und 40 bis 49 Jahren. In der Gruppe der Personen von 30 bis 39 Jahren können sich 11,7 Prozent grundsätzlich eine Teilnahme vorstellen. Bei den 40- bis 49-Jährigen ist der Anteil mit 12,6 Prozent noch ein wenig höher. Niedriger ist der Anteil in der Gruppe der Personen zwischen 50 und 64 Jahren mit 10,2 Prozent und in der Gruppe der 18- bis 29-Jährigen mit 9,9 Prozent. Den niedrigsten Anteil weist die Gruppe der über 65-Jährigen mit 9,3 Prozent auf.

Unentschieden sind in dieser Fragestellung 3,2 Prozent der über 65-Jährigen, womit

Ergebnisse

diese den geringsten Anteil der jeweiligen Altersgruppen bilden. 5,1 Prozent sind es in der Gruppe der 18- bis 29-Jährigen, 6,3 Prozent bei den 50- bis 64-Jährigen, 6,1 Prozent bei den 40- bis 49-Jährigen und 7,1 Prozent bei den 30- bis 39-Jährigen.

Der höchste Anteil der Personen, die eine Teilnahme am Online-Glücksspiel grundsätzlich ablehnen, findet sich mit 87,5 Prozent in der Gruppe der über 65-jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer. 85,0 Prozent sind es in der Gruppe der 18- bis 29-Jährigen, 83,5 Prozent in der Gruppe der 50- bis 64-Jährigen und 81,3 Prozent bei den 40- bis 49-Jährigen. Den niedrigsten Anteil weist die Gruppe der 30- bis 39-Jährigen mit 81,2 Prozent auf.



Schulbildung

Unterteilt nach der Schulbildung weist die Gruppe der Personen ohne Abschluss bzw. mit Hauptschulabschluss den größten Anteil derer auf, die sich eine Teilnahme an Online-Glücksspielen grundsätzlich vorstellen können. 12,7 Prozent gaben diese Antwort. In der Gruppe der Personen mit Abitur sind es 10,9 Prozent, 7,9 Prozent in der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife.

4,3 Prozent der Abiturienten und Abiturientinnen erklären, der Fragestellung unentschieden gegenüber zu stehen. Bei den Personen mit Hauptschulabschluss oder

Ergebnisse

ohne Abschluss sind es 4,6 Prozent, bei den Personen mit Mittlerer Reife 7,3 Prozent. Grundsätzlich abgelehnt wird die eigene Teilnahme am Online-Glücksspiel von jeweils 84,8 Prozent der Personen mit Mittlerer Reife und Abitur. Bei den Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss sind es 82,7 Prozent.



4. Verhalten: Legal und vertrauenswürdig

Würden Sie häufiger online Glücksspiele spielen, wenn klar erkennbar ist, dass der Anbieter legal und vertrauenswürdig ist?

Gesamtergebnis

Auf die Frage, ob sie bei einem klar erkennbar legalen und vertrauenswürdigem Anbieter häufiger online Glücksspiele spielen würden, erklärten 1,2 Prozent der Befragten, dies auf jeden Fall tun zu würden. 3,1 Prozent gaben eher ja als Antwort. 5,8 Prozent

Ergebnisse

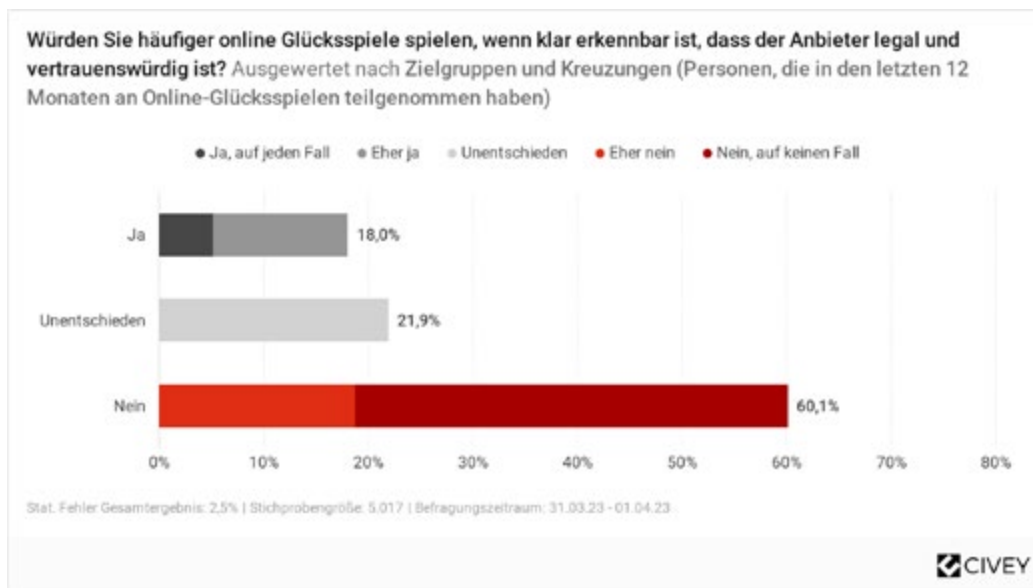
der Befragten sind in dieser Thematik unentschieden. 11,4 Prozent gaben an, nicht häufiger zu spielen und 78,5 Prozent erklärten, dass sie auf keinen Fall häufiger spielen würden, wenn es sich um einen klar erkennbar legalen und vertrauenswürdigen Anbieter handelt.



Teilnahme am Online-Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten

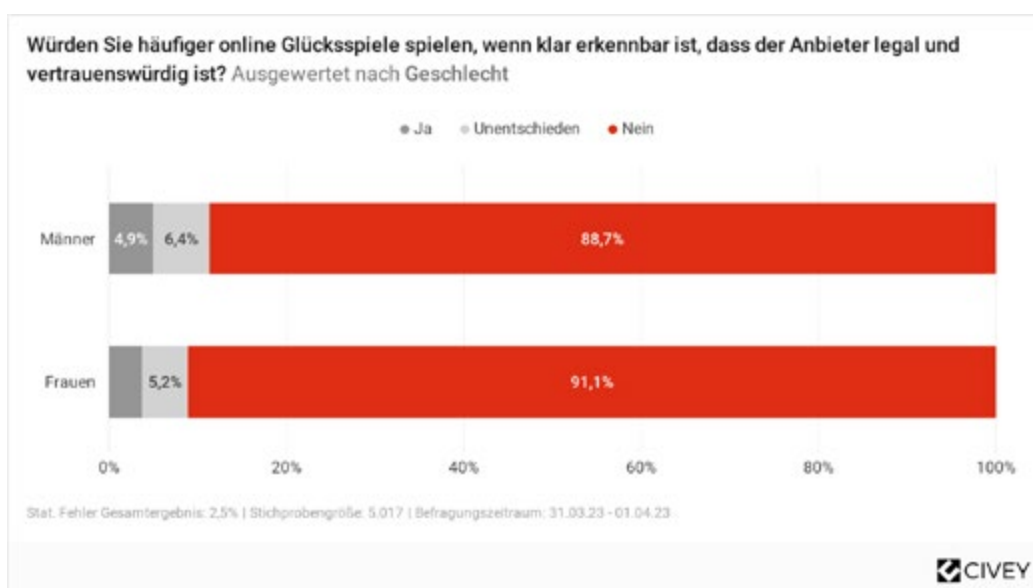
Bei den Personen, die in den letzten 12 Monaten an einem Online-Glücksspiel teilgenommen haben, liegt der Anteil derer, die auf jeden Fall häufiger spielen würden, bei 5,1 Prozent. Bei 12,9 Prozent liegt der Anteil derer, die eher häufiger spielen würden. Unentschieden sind 21,9 Prozent der Befragten. Eher nein geben 18,7 Prozent an und auf keinen Fall würden demnach 41,4 Prozent häufiger spielen.

Ergebnisse



Geschlechter

3,7 Prozent der Teilnehmerinnen und 4,9 Prozent der Teilnehmer würden häufiger online Glücksspiele spielen, wenn klar erkennbar ist, dass es sich um einen legalen und vertrauenswürdigen Anbieter handelt. 5,2 Prozent der Frauen sind bei dieser Frage unentschieden, ebenso wie 6,4 Prozent der Männer. Der überwiegende Anteil in beiden Gruppen würde nicht häufiger spielen, wenn es sich um einen erkennbar legalen und vertrauenswürdigen Anbieter handelt. Bei den Männern liegt der Anteil bei 88,7 Prozent, bei den Frauen sogar bei 91,1 Prozent.



Ergebnisse

Altersgruppen

Ausgewertet nach dem Alter zeigt sich, dass in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren 0,0 Prozent häufiger online Glücksspiele spielen würden, wenn es sich um einen klar erkennbar legalen und vertrauenswürdigen Anbieter handelt. Jeweils 3,6 Prozent sind es in den Altersgruppen von 30 bis 39 Jahren und 40 bis 49 Jahren. Bei den über 65-Jährigen würden 4,4 Prozent häufiger spielen, bei den 50- bis 64-Jährigen ist der Anteil mit 5,5 Prozent am größten.

In der jüngsten Altersgruppe (18 bis 29 Jahre) erklärten 94,6 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, dass sie bei einem klar erkennbar legalen und vertrauenswürdigen Anbieter nicht häufiger online Glücksspiele spielen würden. In der Altersgruppe von 30 bis 39 Jahren sind es 91,8 Prozent, in der Altersgruppe der über 65-jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind es 90,8 Prozent. In den beiden anderen Altersgruppen liegt der Anteil knapp unter 90,0 Prozent. So sind es 89,7 Prozent bei den 40- bis 49-Jährigen und 87,5 Prozent bei den 50- bis 64-Jährigen.

Die Altersgruppe der 50- bis 64-Jährigen stellt den größten Anteil derer, die unentschieden auf diese Frage geantwortet haben (7,0 %). In der Altersgruppe von 40 bis 49 Jahren sind es 6,7 Prozent, in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren 5,4 Prozent. Unterhalb der Fünf-Prozent-Schwelle rangieren die Altersgruppen ab 65 Jahren mit 4,8 Prozent und zwischen 30 und 39 Jahren mit 4,6 Prozent.



Ergebnisse

Schulbildung

Von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern mit Abitur gaben 4,0 Prozent an, bei einem klar erkennbar legalen und vertrauenswürdigen Anbieter häufiger online Glücksspiele zu spielen. Bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern mit der Mittleren Reife sind es 4,8 Prozent, 5,5 Prozent in der Gruppe der Personen mit einem Hauptschulabschluss oder ohne schulischen Abschluss.

In dieser Gruppe gaben 88,3 Prozent an, bei einem klar erkennbar legalen und vertrauenswürdigen Anbieter nicht häufiger online Glücksspiele zu spielen. Der niedrigste Anteil aller Altersgruppen. 88,5 Prozent gaben diese Antwort in der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife, 90,6 Prozent in der Gruppe der Personen mit Abitur.

Mit Unentschieden antworteten in der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten 5,4 Prozent auf die Fragestellung. In der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife liegt der Anteil bei 6,7 Prozent, bei 6,2 Prozent in der Gruppe der Personen mit einem Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss.



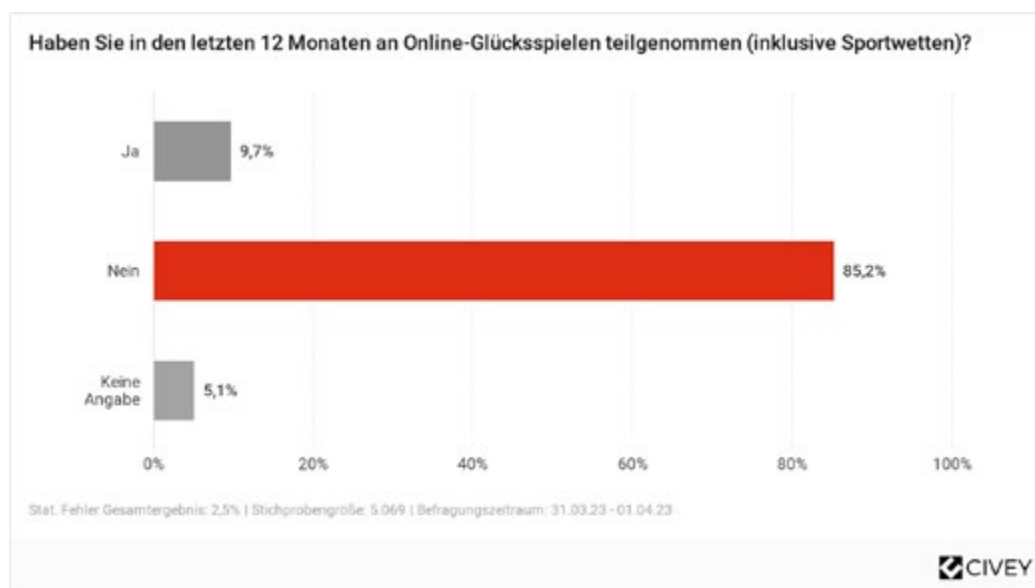
Ergebnisse

5. Nutzung der letzten 12 Monate

Haben Sie in den letzten 12 Monaten an Online-Glücksspielen teilgenommen (inklusive Sportwetten)?

Gesamtergebnis

9,7 Prozent der Befragten gaben an, in den letzten zwölf Monaten an Online-Glücksspielen teilgenommen zu haben. 5,1 Prozent wollten keine Angabe machen, 85,2 Prozent haben im letzten Jahr nicht an einem Online-Glücksspiel teilgenommen.

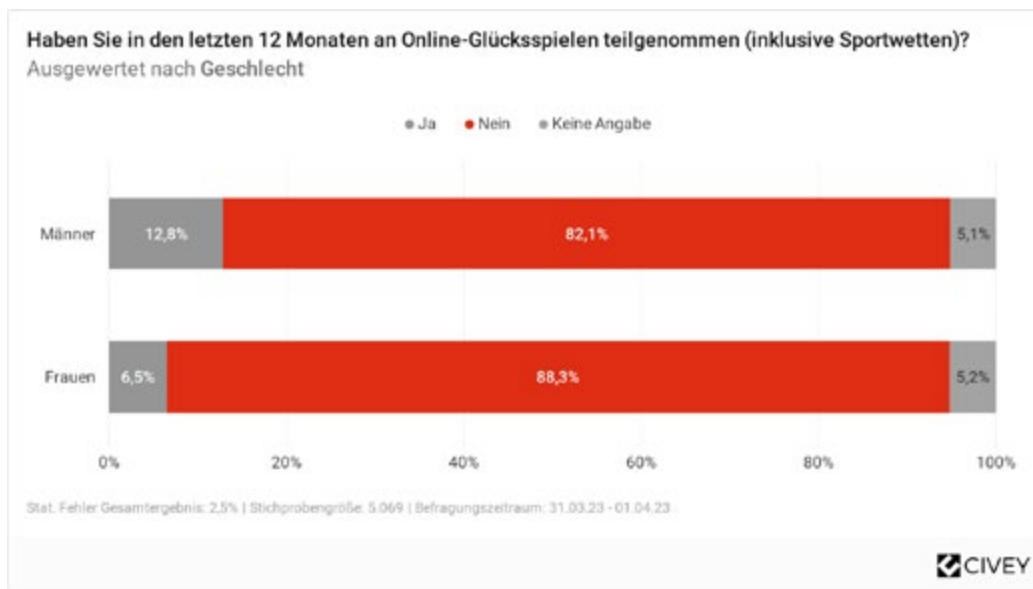


Geschlechter

6,5 Prozent der Teilnehmerinnen gaben an, in den letzten zwölf Monaten an Online-Glücksspielen teilgenommen zu haben. Bei den Männern war der Anteil mit 12,8 Prozent fast doppelt so hoch. 82,1 Prozent der Männer erklärten, in den vergangenen

Ergebnisse

zwölf Monaten nicht an einem Online-Glücksspiel teilgenommen zu haben, 88,3 Prozent sind es bei den Frauen. Mit 5,1 Prozent bei den Männern und 5,2 Prozent bei den Frauen ist der Anteil derer, die keine Angabe machen wollten, nahezu identisch.



Altersgruppen

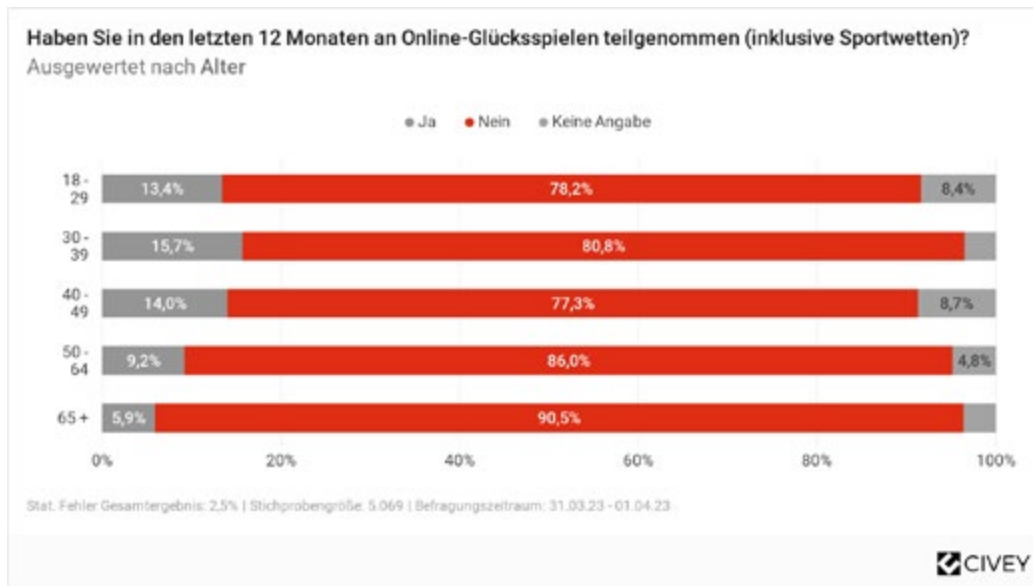
Ausgewertet nach den Altersgruppen, zeigt sich die Gruppe der 30- bis 39-Jährigen als am aktivsten im Bereich des Online-Glücksspiels. 15,7 Prozent gaben an, in den letzten zwölf Monaten an Online-Glücksspielen teilgenommen zu haben. In der Altersgruppe von 40 bis 49 Jahren sind es 14,0 Prozent, in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren 13,4 Prozent. Spürbar geringer ist der Anteil in der Altersgruppe von 50 bis 64 Jahren mit 9,2 Prozent und der Gruppe der über 65-Jährigen mit 5,9 Prozent.

In der Gruppe der über 65-Jährigen gaben 90,5 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer an, in den letzten zwölf Monaten nicht an einem Online-Glücksspiel teilgenommen zu haben. Der höchste Anteil aller Altersgruppen. 86,0 Prozent sind es in der Gruppe der 50- bis 64-Jährigen, 80,8 Prozent bei den 30- bis 39-Jährigen, 78,2 Prozent bei den 18- bis 29-Jährigen und 77,3 Prozent bei den 40- bis 49-Jährigen.

Keine Angabe machen wollten zu der Frage nach den Online-Glücksspielaktivitäten

Ergebnisse

der letzten zwölf Monate 8,7 Prozent der 40- bis 49-Jährigen, die damit die größte Gruppe abbilden. 8,4 Prozent bei den 18- bis 29-Jährigen wollten ebenfalls keine Angabe machen, genau wie 4,8 Prozent bei den 50- bis 64-Jährigen, 3,6 Prozent bei den über 65-Jährigen und 3,5 Prozent bei den 30- bis 39-Jährigen.



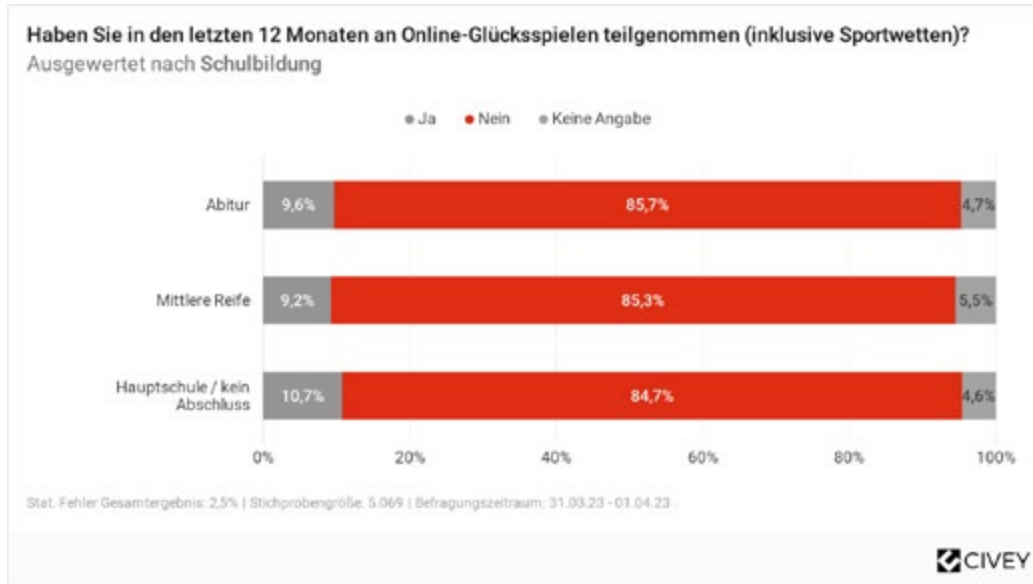
Schulbildung

Die Personen mit Mittlerer Reife stellen mit 9,2 Prozent den geringsten Anteil derer, die in den vergangenen zwölf Monaten am Online-Glücksspiel teilgenommen haben. 9,6 Prozent sind es in der Gruppe der Abiturienten, 10,7 Prozent in der Gruppe der Personen mit einem Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss.

Diese Gruppe stellt gleichzeitig auch den niedrigsten Anteil derer, die nicht am Online-Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten teilgenommen haben (84,7 %). Bei den Personen mit Mittlerer Reife sind es 85,3 Prozent, bei den Personen mit Abitur 85,7 Prozent.

4,6 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer in der Gruppe ohne Abschluss bzw. mit Hauptschulabschluss wollten keine Angabe machen. Minimal höher ist der Anteil in der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten mit 4,7 Prozent. 5,5 Prozent wiederum enthielten sich in der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife.

Ergebnisse



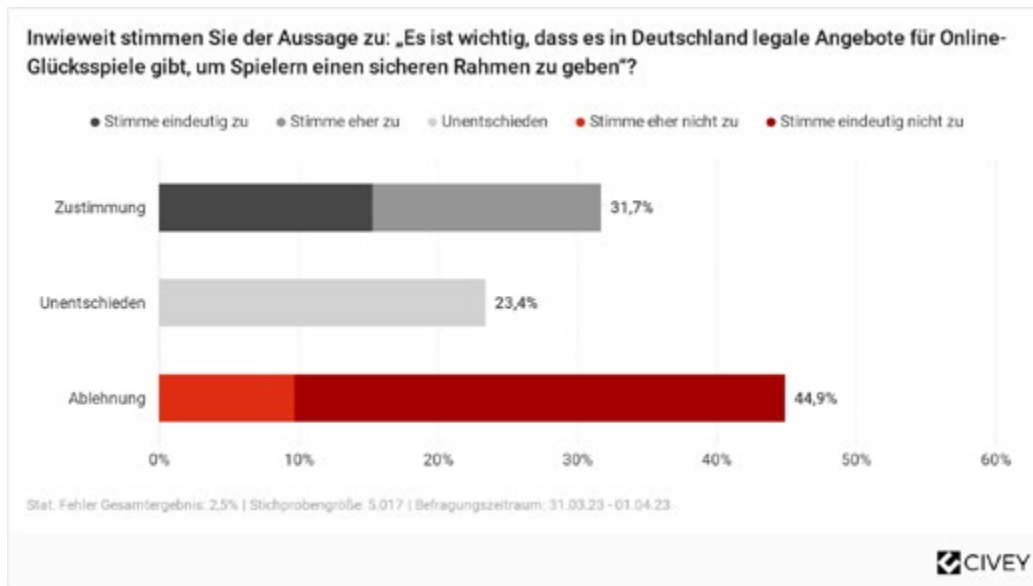
6. Legales Glücksspiel als sicherer Rahmen

Inwieweit stimmen Sie der Aussage zu: „Es ist wichtig, dass es in Deutschland legale Angebote für Online-Glücksspiele gibt, um Spielern einen sicheren Rahmen zu geben“?

Gesamtergebnis

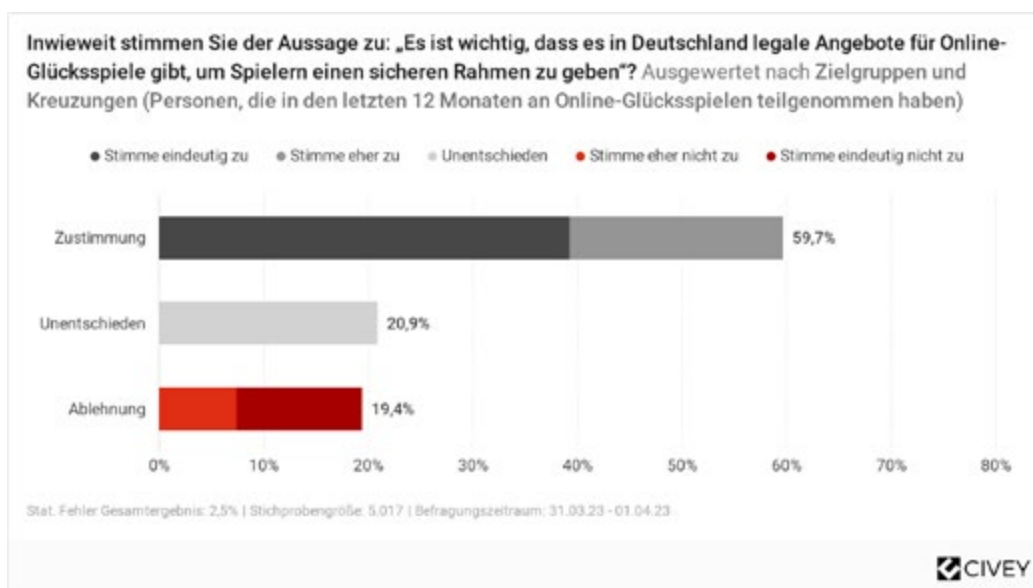
15,3 Prozent der Befragten stimmen der Aussage eindeutig zu, dass es in Deutschland legale Angebote für Online-Glücksspiele geben sollte, um Spielern einen sicheren Rahmen für ihr Spiel zu bieten. 16,4 Prozent stimmen dieser Aussage eher zu, während 23,4 Prozent der Befragten unentschieden sind. 9,7 Prozent stimmen der Aussage eher nicht zu, 35,2 Prozent würden der Aussage eindeutig nicht zustimmen.

Ergebnisse



Teilnahme am Online-Glücksspiel in den letzten zwölf Monaten

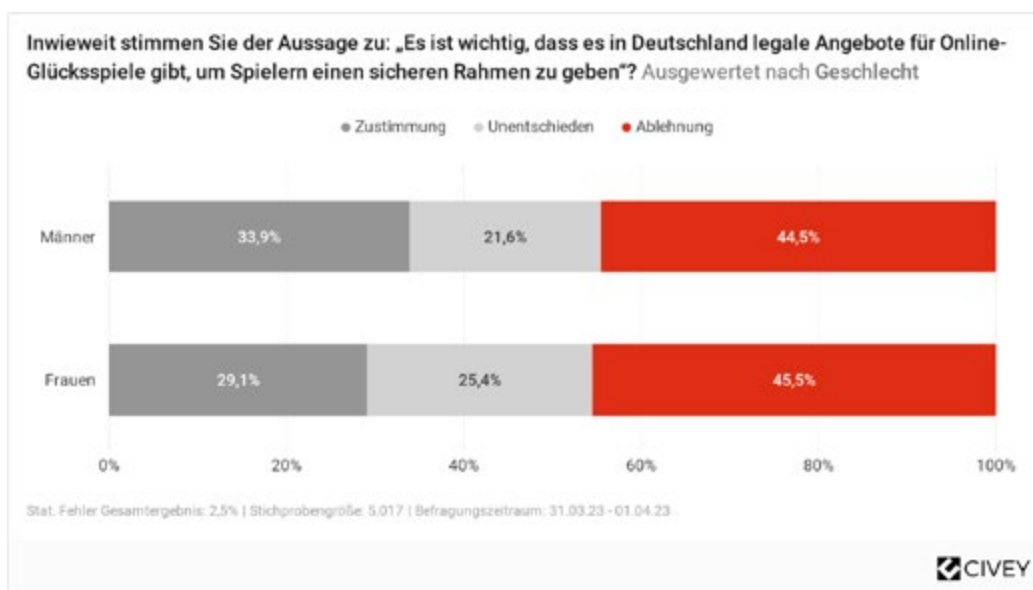
In der Gruppe der Personen, die in den vergangenen zwölf Monaten am Online-Glücksspiel teilgenommen haben, stimmen 39,2 Prozent der Aussage eindeutig zu, dass den Spielern durch legale Angebote für Online-Glücksspiele ein sicherer Rahmen geboten werden sollte. Weitere 20,5 Prozent stimmen eher zu. 20,9 Prozent antworten unentschieden, während 7,4 Prozent eher nicht zustimmen und 12,0 Prozent eindeutig nicht zustimmen.



Ergebnisse

Geschlechter

Auf Seiten der Männer ist bei der Frage nach der Wichtigkeit der legalen Angebote für Online-Glücksspiele und einen sicheren Rahmen für Spieler eine höhere Zustimmung als in der Gruppe der Frauen zu erkennen. Bei den Befragten geben 33,9 Prozent ihre Zustimmung, bei den Teilnehmerinnen sind es 29,1 Prozent. 25,4 Prozent der Teilnehmerinnen sind unentschieden bei dieser Fragestellung, bei den Männern sind es 21,6 Prozent. Abgelehnt wird die Aussage von 45,5 Prozent der befragten Teilnehmerinnen und 44,5 Prozent der befragten Teilnehmer.



Altersgruppen

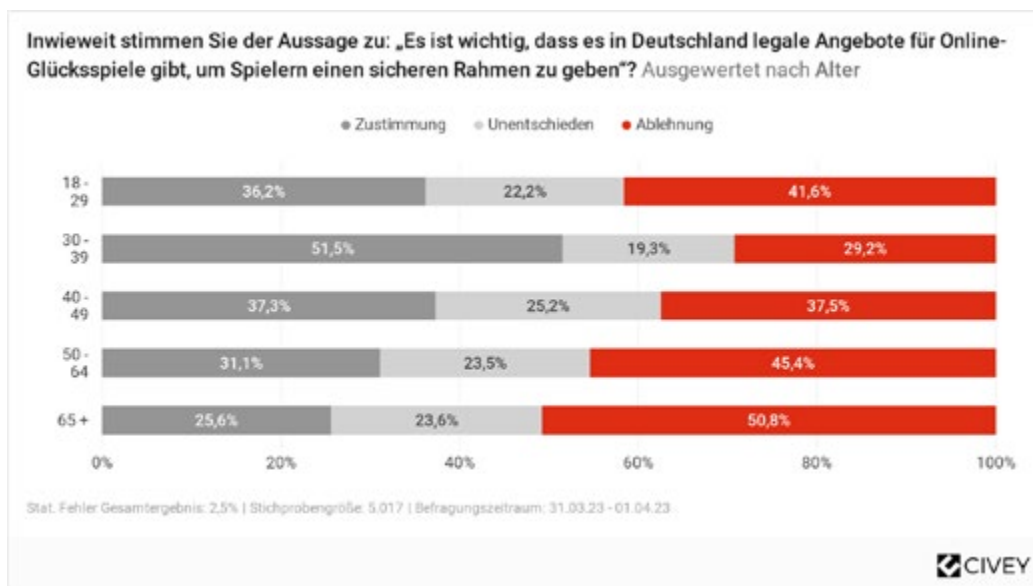
51,5 Prozent in der Altersgruppe der 30- bis 39-jährigen Befragten gaben an, dass sie der Aussage zustimmen, dass in Deutschland legale Angebote für Online-Glücksspiele verfügbar sein sollten, um Spielern einen sicheren Rahmen zu geben. In dieser Altersgruppe ist damit die höchste Zustimmung zu erkennen. 37,3 Prozent stimmen dieser Aussage in der Altersgruppe von 40 bis 49 Jahren zu, 36,2 Prozent in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren. Bei 31,1 Prozent liegt die Zustimmung in der Altersgruppe von 50 bis 64 Jahren, bei 25,6 Prozent die Zustimmung der über 65-Jährigen.

In der Gruppe der über 65-Jährigen ist mit 50,8 Prozent der höchste Anteil derer zu finden, die der Aussage nicht zustimmen. Es folgt die Altersgruppe von 50 bis 64 Jah-

Ergebnisse

ren mit einem Anteil von 45,4 Prozent, in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren sind es 41,6 Prozent. Geringer ist der Anteil in der Gruppe der 40- bis 49-Jährigen mit 37,5 Prozent und der Gruppe der 30- bis 39-Jährigen mit 29,2 Prozent.

Unentschieden antworten in dieser Fragestellung 25,2 Prozent der Befragten in der Altersgruppe der 40- bis 49-Jährigen, womit diese den höchsten Anteil abbildet. 23,6 Prozent sind es in der Gruppe der über 65-Jährigen, 23,5 Prozent bei den 50- bis 64-Jährigen. Geringer ist der Anteil der unentschiedenen Teilnehmerinnen und Teilnehmer in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren mit 22,2 Prozent und der Altersgruppe von 30 bis 39 Jahren mit 19,3 Prozent.



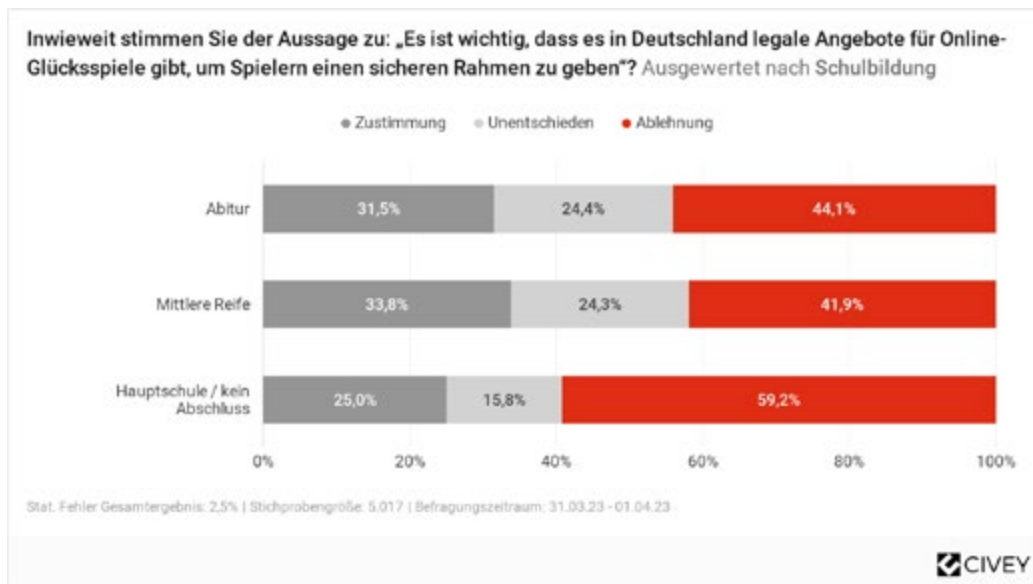
Ergebnisse

Schulbildung

Unterschieden nach der Schulbildung weist die Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife die höchste Zustimmung zur Aussage auf, dass in Deutschland legale Angebote für Online-Glücksspiele vorhanden sein sollten, um den Spielern einen sicheren Rahmen zu geben. Der Anteil liegt hier bei 33,8 Prozent. Etwas geringer ist dieser in der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten mit 31,5 Prozent. In der Gruppe der Personen mit einem Hauptschulabschluss oder ohne schulischen Abschluss sind es 25,0 Prozent.

Gleichzeitig findet sich in der Gruppe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit Hauptschulabschluss bzw. ohne Abschluss der höchste Anteil derer, die diese Aussage ablehnen (59,2 %). In der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten sind es 44,1 Prozent, bei den Personen mit Mittlerer Reife 41,9 Prozent.

15,8 Prozent der Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne schulischen Abschluss sind in dieser Fragestellung unentschieden. Bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern mit Abitur sind es 24,4 Prozent, in der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife 24,3 Prozent.



Ergebnisse

7. Arten von Glücksspiel

Welche Art von legalem Online-Glücksspiel haben Sie bereits einmal gespielt?

Gesamtergebnis

Für die Ermittlung des Gesamtergebnisses wurde bei dieser Frage der Befragungszeitraum vom 31. März 2023 bis zum 9. April 2023 als Maßstab genommen. Von den Personen, die in den vergangenen zwölf Monaten am Online-Glücksspiel teilgenommen haben, gaben 81,7 Prozent an, bereits mindestens einmal online Lotterien gespielt zu haben. 7,0 Prozent erklärten, bereits einmal Online-Spielautomaten gespielt zu haben. 16,2 Prozent nahmen mindestens einmal online an Sportwetten teil, 7,3 % am Online Poker. 5,4 Prozent der Befragten gaben an, mindestens einmal online Casinospiele wie Roulette gespielt zu haben, 3,0 Prozent nannten Blackjack und 2,2 Prozent die Pferdewetten. 7,8 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer erklärten, keines der genannten Glücksspiele gespielt zu haben, 3,1 Prozent wollten keine Angabe machen.



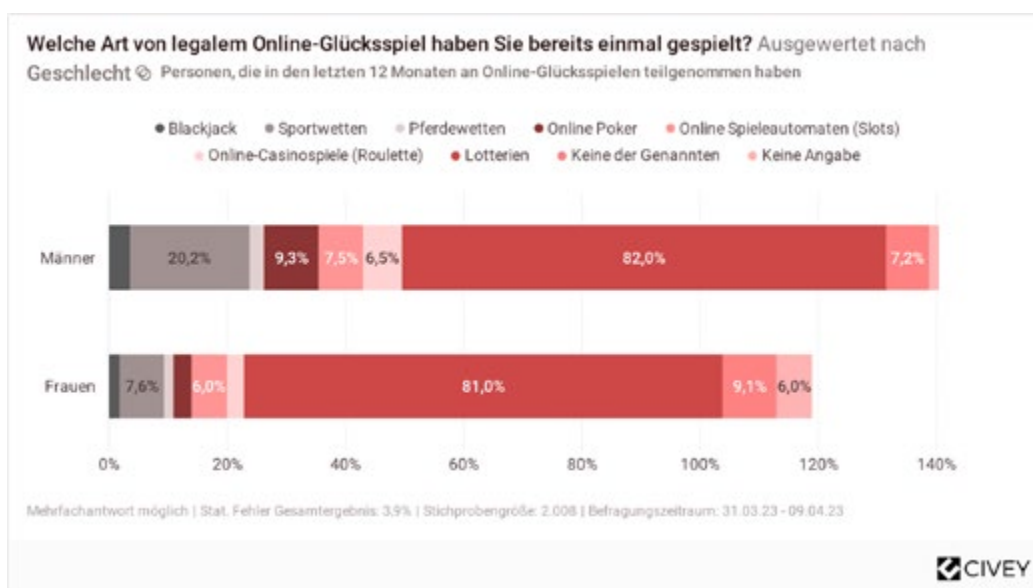
Ergebnisse

Geschlechter

Für die Ermittlung des Ergebnisses auf Basis der unterschiedlichen Geschlechter wurde bei dieser Frage der Befragungszeitraum vom 31. März 2023 bis zum 9. April 2023 als Maßstab genommen. Sowohl bei den Männern als auch bei den Frauen gaben die meisten Personen an, bereits mindestens einmal Online-Lotterien genutzt zu haben. Bei den Männern liegt der Anteil bei 82,0 Prozent, bei den Frauen bei 81,0 Prozent. 7,5 Prozent der Männer nannten die Online-Spielautomaten, bei den Teilnehmerinnen waren es 6,0 Prozent. 7,6 Prozent der befragten Frauen haben bisher Online-Sportwetten platziert. Die männliche Gruppe stellt hier einen Anteil von 20,2 Prozent. 9,3 Prozent der Männer haben bereits einmal Online Poker gespielt, bei den Frauen sind es 3,0 Prozent.

Geringer ist auch der Anteil auf Seiten der Frauen, die online mindestens einmal auf Pferderennen gesetzt haben. Die Damen weisen hier einen Anteil von 1,6 Prozent auf. Auf Seiten der Männer liegt dieser bei 2,5 Prozent. 6,5 Prozent der Männer erklärten, bereits mindestens einmal Online-Casinospiele wie Roulette gespielt zu haben. Hier kommen die Frauen auf einen Anteil von 2,9 Prozent. 1,7 Prozent der Damen spielten bereits mindestens einmal online Blackjack. Bei den Männern gaben 3,5 Prozent an, bereits mindestens einmal online das beliebte Kartenspiel gespielt zu haben.

Keines der genannten Spiele haben 9,1 Prozent der Teilnehmerinnen als Antwort gegeben, 7,2 Prozent waren es auf Seiten der Männer. 6,0 Prozent der Teilnehmerinnen wollten zudem keine Angaben machen, genau wie 1,8 Prozent der Männer.



Ergebnisse

Altersgruppen

Für die Ermittlung des Ergebnisses auf Basis der unterschiedlichen Altersgruppen wurde bei dieser Frage der Befragungszeitraum vom 31. März 2023 bis zum 9. April 2023 als Maßstab genommen. Über alle Altersgruppen hinweg gaben jeweils die meisten Befragten an, mindestens einmal online an Lotterien teilgenommen zu haben. 87,9 Prozent sind es in der Gruppe der 30- bis 39-jährigen Personen, höher ist der Anteil in der Gruppe der 40- bis 49-Jährigen mit 88,6 Prozent. 79,6 Prozent sind es in der Gruppe der über 65-Jährigen und 82,6 Prozent in der Gruppe der 50-bis 64-Jährigen. Den niedrigsten Anteil weist die Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren mit 46,7 Prozent auf.

23,0 Prozent der 30- bis 39-Jährigen haben bereits mindestens einmal am Online Poker teilgenommen. In der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren liegt der Anteil bei 8,9 Prozent, nur minimal geringer ist der Anteil bei den 40- bis 49-Jährigen mit 8,6 Prozent. 3,8 Prozent sind es in der Gruppe der 50- bis 64-Jährigen, 2,0 Prozent in der Gruppe der über 65-Jährigen.

Mit Blick auf die Sportwetten kann die Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren den höchsten Anteil vorweisen. 31,7 Prozent gaben an, diese mindestens einmal online platziert zu haben. Auf Platz zwei folgt die Gruppe der 30- bis 39-Jährigen mit einem Anteil von 29,8 Prozent. 21,9 Prozent sind es bei den 40- bis 49-Jährigen, 11,6 Prozent bei den über 65-Jährigen und 7,3 Prozent bei den 50- bis 64-Jährigen.

Online-Spielautomaten haben 17,7 Prozent der 18- bis 29-Jährigen mindestens einmal gespielt. Bei den 30- bis 39-Jährigen liegt der Anteil bei 12,4 Prozent, die Gruppe der 40- bis 49-Jährigen kommt auf 11,9 Prozent. Deutlich geringer ist der Anteil bei den 50- bis 64-Jährigen mit 4,5 Prozent und den über 65-Jährigen mit 1,4 Prozent.

Beim Roulette weist die Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren mit 17,7 Prozent den höchsten Anteil auf. 7,3 Prozent spielten dieses Casinospiele mindestens einmal in der Altersgruppe der 30- bis 39-Jährigen, 9,5 Prozent in der Gruppe von 40 bis 49 Jahren und 3,3 Prozent in der Altersgruppe von 50 bis 64 Jahren. Mit 1,2 Prozent bildet die Altersgruppe ab 65 Jahren den geringsten Anteil ab.

8,9 Prozent der Befragten im Alter zwischen 18 und 29 Jahren gaben an, mindestens einmal online Blackjack gespielt zu haben. 5,4 Prozent gaben diese Antwort in der Gruppe der 40- bis 49-Jährigen. In der Altersgruppe von 30 bis 39 Jahren liegt der An-

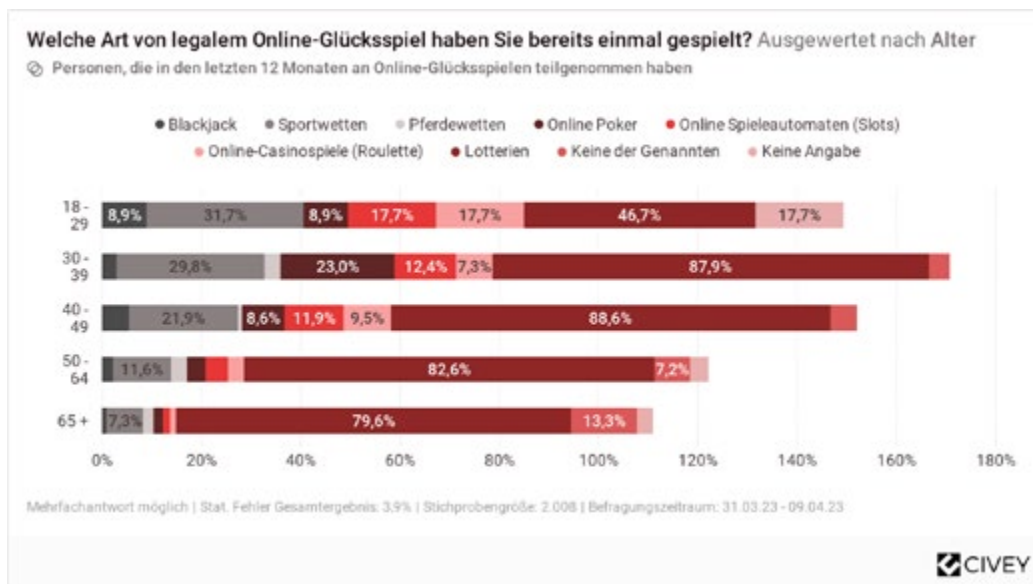
Ergebnisse

teil bei 2,9 Prozent. Auf 2,2 Prozent kommt die Gruppe der über 50- bis 64-Jährigen, während die Altersgruppe ab 65 Jahren einen Anteil von 0,9 Prozent aufweist.

Bei den Pferdewetten entfällt der größte Anteil derer, die an dieser Art des Glücksspiels mindestens einmal teilgenommen haben, auf die Altersgruppen von 30 bis 39 Jahren und 50 bis 64 Jahren mit jeweils 3,2 Prozent. 2,1 Prozent beträgt der Anteil in der Gruppe der über 65 jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer, 0,8 Prozent sind es in der Altersgruppe von 49 bis 49 Jahren. Gar nicht teilgenommen haben an dieser Form des Glücksspiels die Befragten im Alter von 18 bis 29 Jahren (0,0 %).

13,3 Prozent der Personen ab 65 Jahren gaben an, keines der genannten Glücksspiele online gespielt zu haben. In der Gruppe der 50- bis 64-Jährigen sind es 7,2 Prozent, in der Gruppe von 40 bis 49 Jahren 5,4 Prozent und 4,2 Prozent in der Gruppe von 30 bis 39 Jahren. Erneut bei 0,0 Prozent liegt der Anteil in der Gruppe der 18- bis 29-Jährigen.

In der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren wollten 17,7 Prozent keine Angabe machen. 3,8 Prozent erklärten dies auch in der Gruppe 50- bis 64-Jährigen und 3,2 Prozent der über 65-Jährigen. Bei den 30- bis 39-Jährigen liegt der Anteil bei 0,2 Prozent, auf 0,0 Prozent kommt die Altersgruppe zwischen 40 und 49 Jahren.



Ergebnisse

Schulbildung

Für die Ermittlung des Ergebnisses auf Basis der Schulbildung wurde bei dieser Frage der Befragungszeitraum vom 31. März 2023 bis zum 9. April 2023 als Maßstab genommen. Die Auswertung nach der Schulbildung zeigt, dass Online-Lotterien sowohl bei Personen mit Abitur, der Mittleren Reife und einem Hauptschulabschluss bzw. ohne Abschluss den größten Anteil der Personen stellen, die dieses Glücksspiel bereits einmal gespielt haben. In der Gruppe der Personen mit Hauptschulabschluss bzw. ohne Abschluss nannten 80,4 Prozent die Lotterien als Spiel der Wahl. 81,8 Prozent sind es in der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten, 82,1 Prozent in der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife.

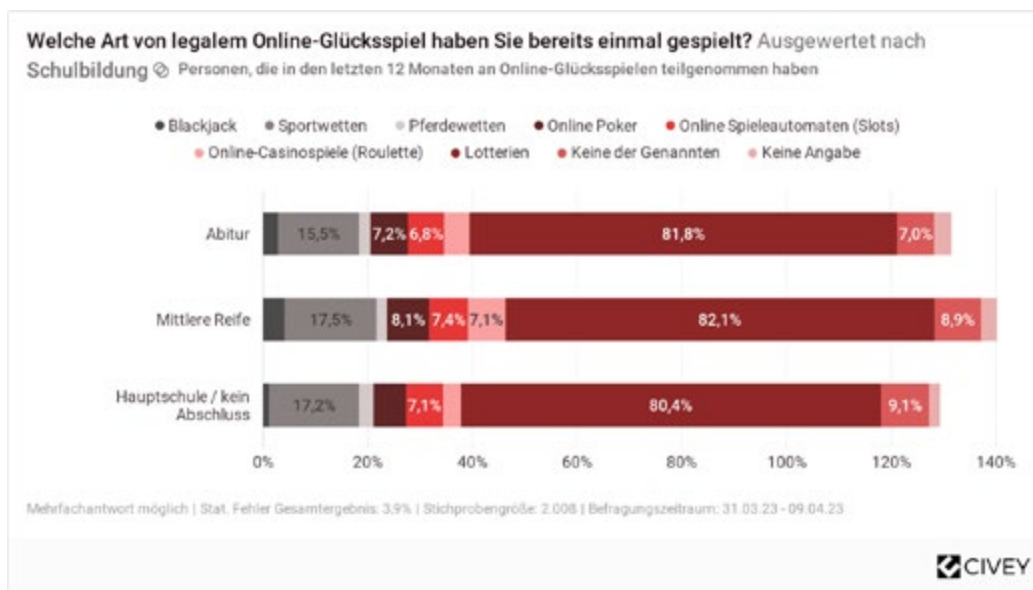
Online Sportwetten wurden von 15,5 Prozent der Befragten mit Abitur mindestens einmal platziert. Bei den Personen mit Mittlerer Reife sind es 17,5 Prozent, bei den Personen mit Hauptschulabschluss bzw. ohne Abschluss 17,2 Prozent. Die Online-Spielautomaten kommen in der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten auf einen Anteil von 6,8 Prozent und 7,1 Prozent bei den Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss. In der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife gaben 7,4 Prozent an, die Online-Spielautomaten mindestens einmal gespielt zu haben.

Online Poker wurde von 7,2 Prozent der Befragten in der Gruppe der Personen mit Abitur bereits einmal gespielt. 8,1 Prozent sind es in der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife, womit diese den höchsten Anteil stellt. 6,1 Prozent sind es in der Gruppe der Personen mit Hauptschulabschluss bzw. ohne Abschluss. 4,9 Prozent der Personen mit Abitur gaben an, mindestens einmal Online-Casinospiele wie Roulette gespielt zu haben. Bei den Personen mit dem Hauptschulabschluss bzw. ohne Abschluss sind es 3,4 Prozent, 7,1 Prozent in der Personengruppe mit der Mittleren Reife.

Blackjack ist als weiteres klassisches Casinospiele weitaus schwächer in den Gruppen vertreten. 4,1 Prozent der Personen mit Mittlerer Reife nannten das Kartenspiel als Antwort und bilden damit die Spitze. 2,8 Prozent folgen in der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten und 1,1 Prozent in der Gruppe der Personen mit Hauptschulabschluss bzw. ohne Abschluss. Ebenfalls eher gering ist jeweils der Anteil der Personen, die online Pferdewetten platziert haben. Bei den Abiturientinnen und Abiturienten gaben 2,2 Prozent diese Antwort, bei den Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss 2,8 Prozent und bei den Personen mit Mittlerer Reife 2,0 Prozent.

Ergebnisse

Keines der genannten Spiele haben 7,0 Prozent in der Gruppe der Personen mit Abitur gespielt, 8,9 Prozent in der Gruppe mit der Mittleren Reife und 9,1 Prozent in der Gruppe der Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss. 3,1 Prozent der Personen mit Mittlerer Reife wollten keine Angabe machen, ebenso wie 2,1 Prozent der Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss und 3,3 Prozent der Personen mit Abitur.



8. Ad-hoc Frage: Ausgabebereitschaft

Wie viel wären Sie maximal bereit, beim Online-Glücksspiel in einem Einsatz einzusetzen?

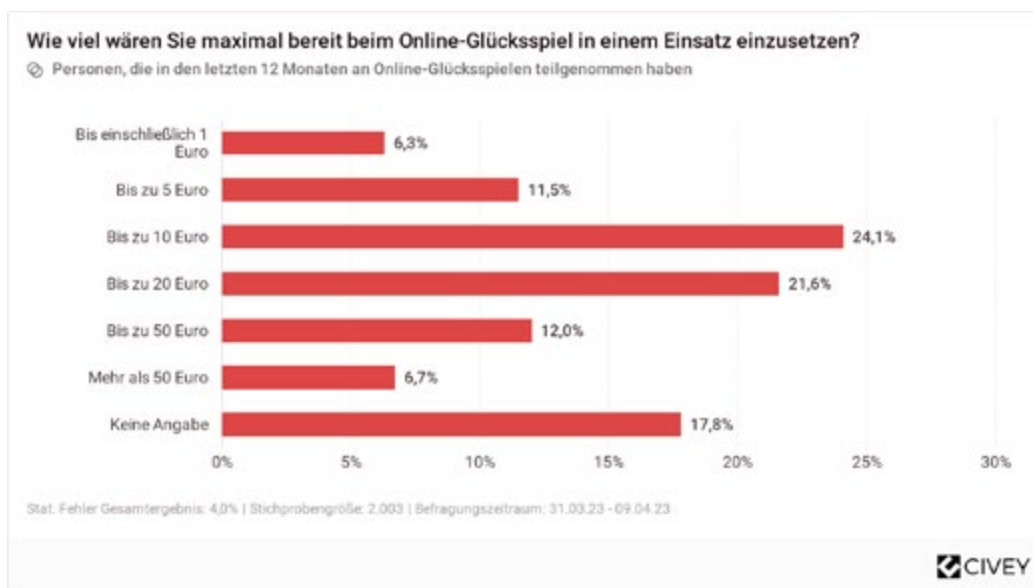
Gesamtergebnis

Für die Ermittlung des Gesamtergebnisses wurde bei dieser Frage der Befragungszeitraum vom 31. März 2023 bis zum 9. April 2023 als Maßstab genommen. Bezogen auf den Spieleinsatz beim Online-Glücksspiel erklärten 24,1 Prozent der Befragten, dass sie zu einem Einsatz von maximal zehn Euro pro Spielrunde bereit wären. Einen

Ergebnisse

maximalen Einsatz von bis zu 20 Euro pro Runde würden 21,6 Prozent der Befragten platzieren. 12,0 Prozent würden maximal bis zu 50 Euro pro Spielrunde einsetzen, 6,7 Prozent mehr als 50 Euro pro Runde.

Der Anteil derer, die bis zu fünf Euro pro Runde einsetzen würden, liegt bei 11,5 Prozent. Der Anteil der Befragten, die bis einschließlich einen Euro einsetzen würden, bei 6,4 Prozent. 17,8 Prozent machten bei dieser Frage keine Angabe.

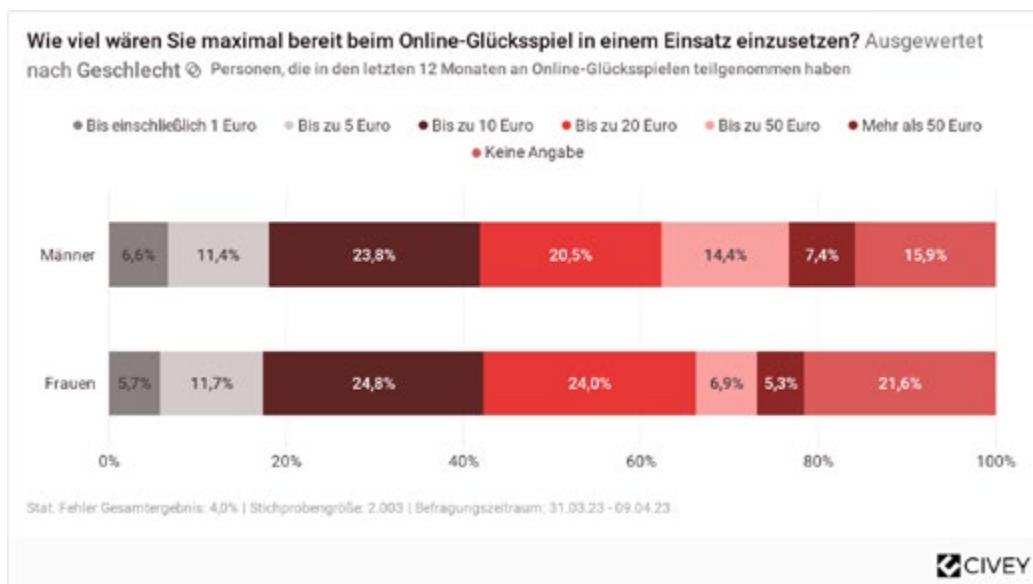


Geschlechter

Für die Ermittlung des Ergebnisses auf Basis der Geschlechter wurde bei dieser Frage der Befragungszeitraum vom 31. März 2023 bis zum 9. April 2023 als Maßstab genommen. 5,7 Prozent der Frauen, die in den vergangenen zwölf Monaten an Online-Glücksspielen teilgenommen haben, wären bereit, bis einschließlich einen Euro pro Spiel einzusetzen. Bei den Männern ist der Anteil mit 6,6 Prozent etwas höher. Bis zu fünf Euro pro Runde würden 11,4 Prozent der Männer einsetzen, bei den Frauen sind es mit 11,7 Prozent etwas mehr. Ebenfalls fast auf einem identischen Niveau rangieren beide Geschlechter bei einem Einsatz von bis zu zehn Euro pro Runde. Diesen könnten sich 23,8 Prozent der Männer und 24,8 Prozent der Frauen vorstellen.

Ergebnisse

Ein Einsatz von bis zu 20 Euro pro Spielrunde kommt für 20,5 Prozent der Männer in Frage, bei den Frauen liegt der Anteil mit 24,0 Prozent erneut höher. Geringer ist aber der Anteil auf Seiten der Frauen, der bis zu 50 Euro pro Spielrunde einsetzen würde. Dieser beträgt 6,9 Prozent, während es auf Seiten der Männer 14,4 Prozent sind. Mehr als 50 Euro wären 5,3 Prozent der Frauen bereit, pro Spiel beim Online-Glücksspiel einzusetzen, bei den Männern liegt der Anteil mit 7,4 Prozent erneut höher. 15,9 Prozent der Männer wollten keine Angabe machen, ebenso wie 21,6 Prozent der Frauen.



Altersgruppen

Für die Ermittlung des Ergebnisses auf Basis der unterschiedlichen Altersgruppen wurde bei dieser Frage der Befragungszeitraum vom 31. März 2023 bis zum 9. April 2023 als Maßstab genommen. Getrennt nach Altersgruppen, wären 0,0 Prozent der 18- bis 29-Jährigen bereit, beim Online-Glücksspiel maximal einen Einsatz von einem Euro pro Spiel zu platzieren. 5,8 Prozent gaben diese Antwort in der Gruppe der über 65-jährigen Teilnehmer, 6,1 Prozent in der Altersgruppe von 50 bis 64 Jahren. Höhere Anteile weisen die Altersgruppen von 30 bis 39 Jahren mit 7,8 Prozent und von 40 bis 49 Jahren mit 7,9 Prozent auf.

Ergebnisse

Einsätze von bis zu fünf Euro pro Spiel wären 17,9 Prozent in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren bereit, einzusetzen. 14,7 Prozent sind es in der Gruppe ab 65 Jahren, 13,1 Prozent in der Gruppe von 50 bis 64 Jahren und 7,8 Prozent bei den 40- bis 49-Jährigen. Die Altersgruppe von 30 bis 39 Jahren stellt mit 4,5 Prozent den geringsten Anteil.

14,5 Prozent in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren gaben an, bis zu zehn Euro pro Spiel beim Online-Glücksspiel setzen zu wollen. Bei 21,9 Prozent liegt dieser Anteil bei den 30- bis 39-Jährigen. Auf 22,1 Prozent kommt die Gruppe der 40- bis 49-Jährigen, auf 22,6 Prozent die Gruppe der 50- bis 64-Jährigen und auf 29,9 Prozent die Gruppe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ab 65 Jahren.

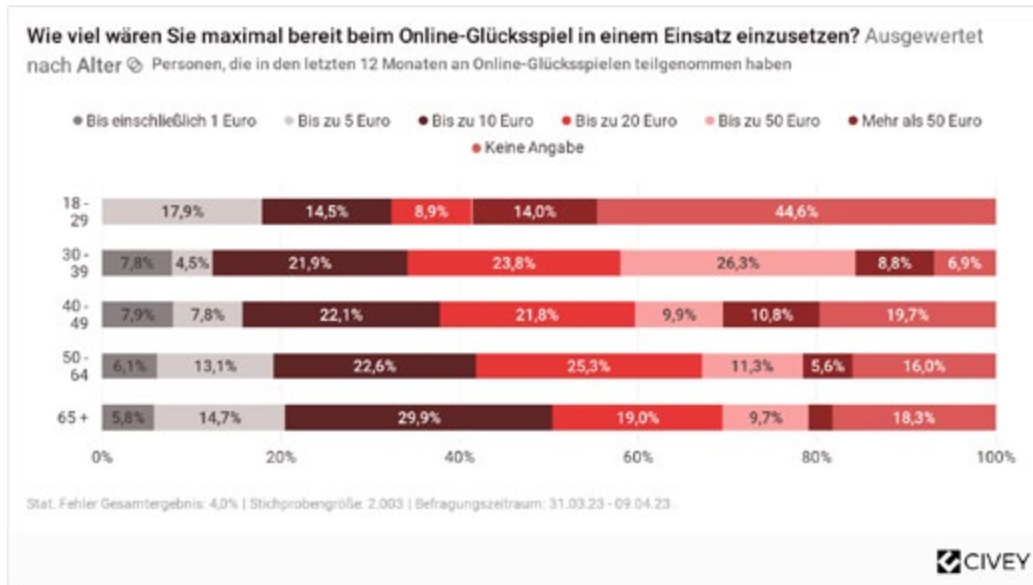
In der Altersgruppe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ab 65 Jahren wären 19,0 Prozent bereit dazu, bis zu 20 Euro als Einsatz zu platzieren. Niedriger ist der Anteil lediglich bei den 18- bis 29-Jährigen mit 8,9 Prozent. Auf 25,3 Prozent kommt hier die Altersgruppe zwischen 50 und 64 Jahren, die so den höchsten Anteil vorweisen kann. Die Gruppe von 30 bis 39 Jahren kommt auf 23,8 Prozent, die Altersgruppe von 40 bis 49 Jahren auf 21,8 Prozent.

0,1 Prozent der Befragten zwischen 18 und 29 Jahren sind bereit dazu, bis zu 50 Euro Einsatz pro Spiel in die Hand zu nehmen. Es folgt die Gruppe der über 65-Jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit 9,7 Prozent. Bei den 40- bis 49-Jährigen sind es 9,9 Prozent, die Gruppe der 50- bis 64-Jährigen kommt auf einen Anteil von 11,3 Prozent. Der höchste Anteil ist in der Gruppe der Personen zwischen 30 und 39 Jahren mit 26,3 Prozent zu finden.

14,0 Prozent in der Altersgruppe von 18 bis 29 Jahren wären bereit dazu, mehr als 50 Euro pro Spiel einzusetzen. Diese Altersgruppe stellt damit den höchsten prozentualen Anteil. 10,8 Prozent folgen in der Gruppe der 40- bis 49-Jährigen, 8,8 Prozent bei den 30- bis 39-Jährigen und 5,6 Prozent bei den 50- bis 64-Jährigen. Die Personengruppe der über 65-Jährigen weist mit 2,6 Prozent den geringsten Anteil auf.

Enthalten haben sich bei dieser Frage 44,6 Prozent der Personen im Alter von 18 bis 29 Jahren und 19,7 Prozent der Personen von 40 bis 49 Jahren. 18,3 Prozent waren es in der Gruppe der über 65-jährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer, 16,0 Prozent in der Altersgruppe von 50 bis 64 Jahren. Bei den 30- bis 39-Jährigen wollten 6,9 Prozent keine Angabe zur Frage machen.

Ergebnisse



Schulbildung

Einen Einsatz bis einschließlich einen Euro könnten sich 9,7 Prozent der Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss als maximalen Einsatz in einem Spiel vorstellen. Geringer ist der Anteil mit 6,7 Prozent bei den Personen mit Mittlerer Reife sowie 5,4 Prozent bei den Personen mit Abitur.

Bis zu fünf Euro kommen in der Gruppe der Personen mit Abitur für 11,2 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Frage. In der Personengruppe mit Mittlerer Reife sind es 11,5 Prozent, bei den Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss 13,6 Prozent.

In dieser Gruppe wären 29,5 Prozent bereit dazu, bis zu zehn Euro pro Spiel einzusetzen. Höher ist der Anteil mit 22,8 Prozent in der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife und 24,7 Prozent in der Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten.

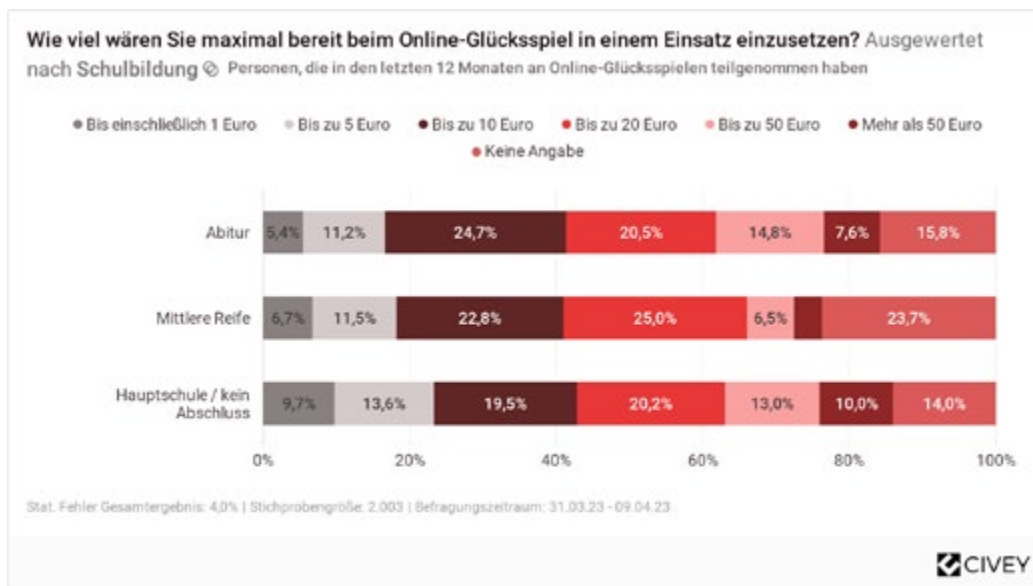
Einen Höchstesatz von bis zu 20 Euro könnten sich 25,0 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit Mittlerer Reife beim Online-Glücksspiel vorstellen. Bei den Abiturientinnen und Abiturienten sind es 20,5 Prozent. Minimal geringer ist der Anteil in der Gruppe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit dem Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss. Hier sind es 20,2 Prozent.

Ergebnisse

13,0 Prozent der Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss wären bereit dazu, bis zu 50 Euro pro Spiel beim Online-Glücksspiel einzusetzen. In der Personengruppe mit Mittlerer Reife ist der Anteil mit 6,5 Prozent genau halb so hoch. Die Spitze bildet die Gruppe der Abiturientinnen und Abiturienten mit 14,8 Prozent.

In dieser Gruppe können sich zudem 7,6 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen Einsatz von mehr als 50 Euro pro Spiel vorstellen. Bei den Personen mit Mittlerer Reife sind es 3,8 Prozent, bei den Personen mit Hauptschulabschluss oder ohne Abschluss findet sich mit 10,0 Prozent der höchste Anteil.

Keine Angabe wollten bei dieser Frage 14,0 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit dem Hauptschulabschluss bzw. ohne Abschluss machen. 23,7 Prozent gaben diese Antwort in der Gruppe der Personen mit Mittlerer Reife, 15,8 Prozent in der Gruppe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit Abitur.

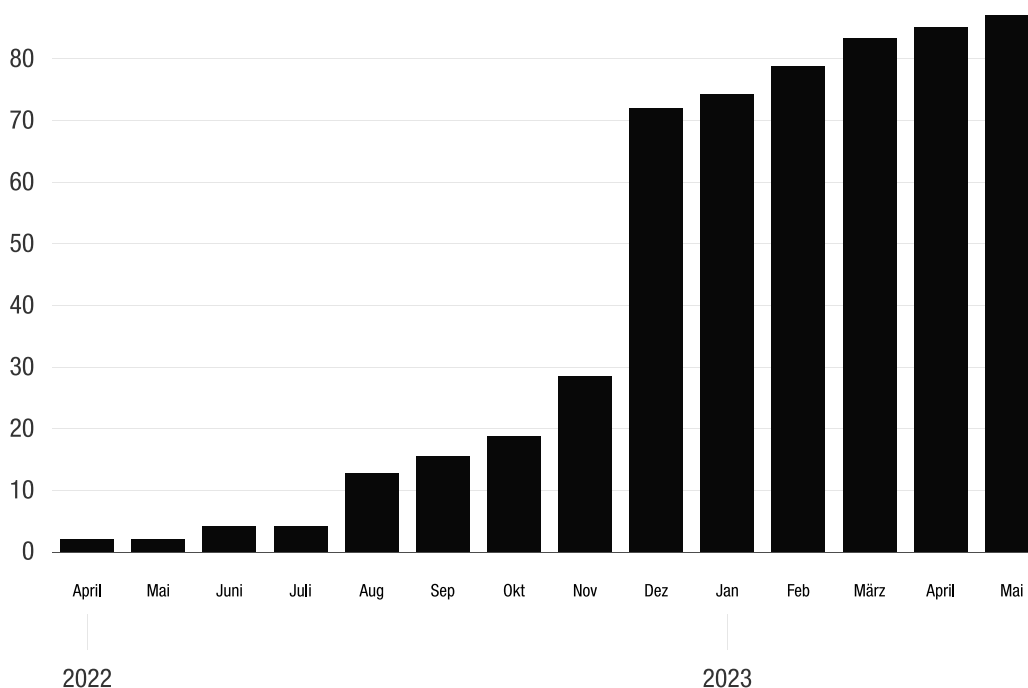


Legaler Online-Glücksspiel-Markt in Deutschland

Der Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland ist am 1. Juli 2021 in Kraft getreten. Das bedeutet, virtuelles Automatenenspiel, Online-Poker, Sportwetten und Lotterien dürfen hierzulande legal angeboten werden. Unter bestimmten Voraussetzungen sollen auch Online-Casinospiele erlaubt werden.

Am 1. Januar 2023 hat die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) mit Sitz in Halle (Sachsen-Anhalt) offiziell ihre Tätigkeit aufgenommen. In der Übergangsphase bis Ende 2022 hatten die verschiedenen Länder und deren Aufsichtsbehörden die Aufsicht und Kontrolle über die Glücksspielangebote im Internet.

Anzahl der Internetseiten zugelassener Online-Spielotheken



Markt



Lotto

Lotterien sind die beliebtesten Online-Glücksspiele der Deutschen. Laut unserer Studie haben 81,7 Prozent der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die in den vergangenen zwölf Monaten an Online-Glücksspielen teilgenommen haben, mindestens einmal Online-Lotterien gespielt.



Markt

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, an Lotterien teilzunehmen. Aktuell vereint der Deutsche Lotto- und Totoblock (DLTB) 16 Landeslotteriegesellschaften (LLG). An 20.972 Annahmestellen können die Spielerinnen und Spieler ihren Tipp abgeben. Zudem kann auch online gespielt werden. Die LLG des DLTB betreiben je eine Online-Plattform für das virtuelle Spiel. Hinzukommen aktuell 16 lizenzierte gewerbliche Spielevermittler, die das Online-Spiel ermöglichen.

Das Spielangebot der Lotterien umfasst neben dem Klassiker 6aus49 zudem den Eurojackpot, mehrere Zusatzlotterien, die GlücksSpirale, KENO, Bingo!, Rubbellose und mehr. Aus der Jahresbilanz des DLTB für das Jahr 2022 geht hervor, dass die Spieler 7,97 Mrd. Euro für die Lotterien der staatlich erlaubten Landeslotteriegesellschaften ausgegeben haben.

Im Vergleich zum Vorjahr ist dies ein Zuwachs von 0,9 Prozent. Über alle Spielarten hinweg konnten 3,9 Mrd. Euro an Gewinnen ausgeschüttet werden. 187 Spielerinnen und Spieler konnten sich über eine Auszahlung in Millionenhöhe freuen. 3,18 Mrd. Euro flossen an Wohltätigkeits-, Sport- und Kultureinrichtungen.

Doch nicht nur die Lotto-Produkte des DLTB ziehen die Spieler an. Auch die Gemeinsame Klassenlotterie der Länder (GKL) sowie die Sozial- und Sparlotterien sorgen für Zulauf. Vertreter dieser Kategorien sind zum Beispiel die Aktion Mensch e.V., die Postcode Lotterie DT GmbH und das Deutsche Hilfswerk Stiftung des Bürgerlichen Rechts.

Glücksspiel-Klassiker Lotto 6aus49 immer noch Favorit der Spieler

Deutschlandweit haben 2022 die meisten Spieler ihre Tipps beim altbewährten Klassiker 6aus49 abgegeben. Mit etwa 3,84 Mrd. Euro machte 6aus49 knapp 50 Prozent aller Einsätze der Lotteriegesellschaften aus.

Mit etwa 1,76 Mrd. Euro Spieleinsätzen folgt der Eurojackpot auf dem zweiten Rang. Die 16 Landeslotteriegesellschaften verfolgen eine Digital-Strategie und generierten 2022 1,09 Mrd. Euro an Einsätzen - mit steigender Tendenz.



Sportwetten

Sportwetten sind nach Lotterien und Spielautomaten die beliebtesten Online-Glücksspiele in Deutschland. Laut unserem Online Glücksspiel Atlas haben 8,6 Prozent der befragten Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die in den letzten zwölf Monaten an einem Online-Glücksspiel teilgenommen haben, schon einmal eine Sportwette im Internet platziert.

Die Legalisierung der Sportwetten hatte einen recht holprigen Anfang. Bereits im April 2020 sollte das Regierungspräsidium Darmstadt (RPDA) die ersten Konzessionen an Sportwettenveranstalter vergeben. Das Genehmigungsverfahren wurde jedoch gerichtlich gestoppt.

Erst nachdem das RPDA eine Beschwerde beim Verwaltungsgerichtshof (VGH) in Kassel eingelegt hatte, konnten im Herbst 2020 die ersten Lizenzen vergeben werden. Allein im Oktober und November 2020 stellte das RPDA 21 Erlaubnisse für den terrestrischen und virtuellen Betrieb aus.

Im Jahre 2021 kamen weitere 15 Lizenzen hinzu. Das bedeutet, insgesamt waren in besagtem Jahr schon 36 Anbieter zugelassen und 40 Sportwetten-Plattformen gingen online. Davon werden 34 Plattformen von Unternehmen mit Sitz in Malta betrieben. Drei Webseiten gehören zu einem österreichischen Anbieter, eine zu einem französischen. Lediglich zwei Angebote gehören zu Unternehmen mit Sitz in Deutschland.

Markt

Laut dem dem Deutschen Sportwettenverband (DSWV) platzierten die Kundinnen und Kunden der 2.700 deutschen Wettbüros und virtuellen Buchmacher im Jahre 2022 Einsätze in Höhe von insgesamt 8,2 Mrd. Euro. Davon wurden 6,9 Mrd. Euro als Gewinn ausgeschüttet, so dass die Branche einen Gesamtumsatz von 1,3 Mrd. Euro generierte. 433 Mio. Euro flossen als gezahlte Sportwettensteuern an den deutschen Staat. Der Sportwettenmarkt ist im Vergleich zu 2020 um etwa 18 Prozent gewachsen. Die Gründe hierfür könnten in der im Jahr 2021 nachgeholten UEFA-Fußball-Europameisterschaft (EM 2020) und den Olympischen Sommerspielen in Tokyo liegen. Online-Sportwetten konnten 2021 im Vergleich zu 2020 um zwölf Prozent zulegen. Der stationäre Betrieb konnte die Verluste der coronabedingten Schließungen von 16 Prozent im Jahr 2020 bis zum Jahr 2021 wieder wettmachen. Die Branche verzeichnete ein Plus von 21 Prozent.

Nach Angaben des DSWV entwickelt sich der deutsche Sportwettenmarkt positiv. Dass die Sportwette in der Mitte der Gesellschaft angekommen sei, belegten die jährlich steigenden Umsätze. Dennoch gebe es einen großen Anteil nicht genehmigter Sportwettenangebote, so der Verband. Die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) habe demnach noch viel zu tun.

Der deutsche Sportwettenmarkt wächst weiter.

Entwicklung des deutschen Sportwettenmarktes



Stand 2023

Grafik: DSWV - Quelle: BMF | DSWV | * Schätzung - Erstellt mit Datawrapper

Markt



Poker

Online-Poker ist seit dem Inkrafttreten des GlüStV ebenfalls offiziell in Deutschland erlaubt. Zum Zeitpunkt unserer Umfrage haben 7,3 Prozent der Befragten mindestens einmal im Jahr an einem virtuellen Pokerspiel teilgenommen. Anbieter, die hierzulande aktiv sind, haben ihr Spielangebot bereits im Oktober 2021 an die neue Gesetzgebung angepasst. Dazu zählt unter anderem, dass das simultane Spiel nun an nur vier Tischen gleichzeitig erlaubt ist. Auch einige Turnierformate verschwanden aus dem Angebot.

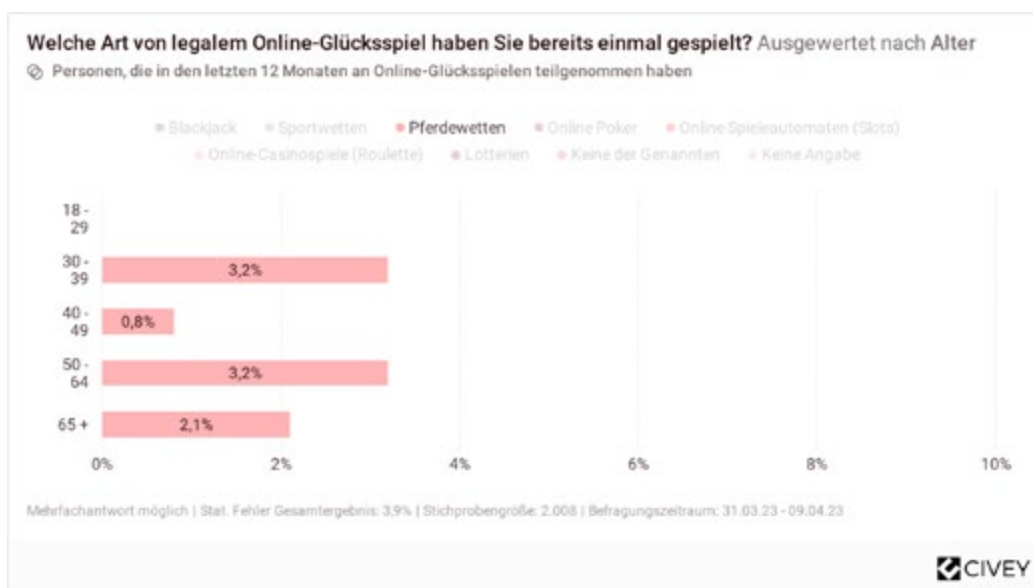
Dennoch mussten die Spieler lange warten, bis sie auf der ersten lizenzierten Plattform spielen konnten. Erst im November 2022 wurden die ersten Anbieter für virtuelles Pokerspiel der Whitelist hinzugefügt. Aktuell verfügen fünf Betreiber über eine Zulassung für sieben Online-Poker-Plattformen in Deutschland, die auf sämtliche Poker-Einsätze eine Steuerabgabe von 5,3 Prozent entrichten.



Pferdewetten

Der Anteil der Pferdewetten am lizenzierten Markt ist mit 1,2 Prozent recht gering. Dennoch generierten die Buchmacher im Jahr 2021 insgesamt einen Umsatz von immerhin 42 Mio. Euro. Pferdewetten im Internet generierten Bruttospielerträge in Höhe von 24 Mio. Euro. Der Anteil der Produktlinien entfiel zu 64 Prozent auf Rennvereine mit Totalisator und zu 36 Prozent auf Buchmacher.

Interessant ist die Auswertung nach Alter in Bezug auf die Popularität von Pferdewetten. Laut unserer Umfrage spielt der Pferderennsport in der Altersgruppe der 18-29-jährigen so gut wie keine Rolle. Die höchsten Beteiligungen verzeichnen die 30-bis 39-Jährigen sowie die Altersgruppe zwischen 50 und 64 Jahren.



Markt

Aktuell sind auf der Whitelist sechs Veranstalter von Pferdewetten im Internet aufgelistet, die insgesamt sieben Wettangebote zur Verfügung stellen. Drei Anbieter davon sind in Malta ansässig, einer in Österreich und zwei in Deutschland.

Pferderennen haben trotz der vergleichsweise geringen Beliebtheit eine lange Tradition. Der erste organisierte Wettkampf soll 1822 an der Ostsee stattgefunden haben. Heute gibt es in Deutschland etwa 50 Trab- und Galopprennbahnen.



Casinospiele

Der GlüStV 2021 und die landesrechtlichen Bestimmungen besagen, dass die Veranstaltung von virtuellen Automaten Spielen, Online-Poker und Online-Casinospielen erlaubt werden kann. Das Gesetz definiert genau, welche Spiele unter die Kategorie Casinospiele fallen.

Klarheit verschafft ein Blick in die Erläuterungen des GlüStV. Dort heißt es in § 3 Absatz 1a Satz 2, dass ausschließlich virtuelle Nachbildungen von Bankhalterspielen als Casinospiele bezeichnet werden können. Dies gilt auch für Live-Übertragungen eines terrestrisch durchgeführten Bankhalterspiels, an dem die Spieler über das Internet teilnehmen können (Live-Casino). Es kann sich also um ein rein virtuelles Spiel handeln,

Markt

aber auch um ein Bankhalterspiel, das von einer realen Person, also dem Dealer oder dem Croupier, geleitet wird.

Bankhalterspiele sind definiert als Spiele, an denen der Veranstalter selbst beteiligt ist. Darunter fallen Roulette, Blackjack, Baccarat und Casino-Poker-Varianten. Das bedeutet auch, dass virtuelle Automaten Spiele nicht als Casinospiele bezeichnet werden können.

Aktuell hat die GGL noch keine Zulassung für die Veranstaltung von Casinospiele ausgestellt. Darum sind alle Angebote für Blackjack, Roulette, etc., die im Internet verfügbar sind, derzeit noch illegal. Es dürfte sich jedoch nur um eine Frage der Zeit handeln, bis die ersten Online-Casinos im regulierten deutschen Markt verfügbar sein werden.

Interessant ist allerdings ein Blick auf das Resultat unserer Umfrage. Auf die Frage, welche Art von legalem Online-Glücksspiel die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die in den letzten zwölf Monaten Online-Glücksspiele spielten, mindestens einmal gespielt haben, gaben drei Prozent Blackjack als Antwort. Weitere 5,4 Prozent haben Roulette gespielt.

Es stellt sich hierbei die Frage, ob noch mehr Aufklärungsarbeit notwendig sein könnte, da die Teilnehmer augenscheinlich davon ausgegangen sind, bei legalen Anbietern zu spielen.



Virtuelle Automaten Spiele

Die ersten Zulassungen für Online-Spielautomaten ließen auf sich warten. Am 27. April 2022 erfolgte schließlich der Durchbruch: Die DGGS Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH, ehemals Mernov Betriebsgesellschaft mbH, erhielt die erste Erlaubnis für die Veranstaltung von virtuellem Automaten Spiel unter den Marken JackpotPiraten und BingBong.

Zwei Monate lang befanden sich die beiden einzigen lizenzierten Online-Spielotheken allein auf dem legalisierten Markt für virtuelles Automaten Spiel. Erst im Juni 2022 erhielt ein maltesischer Betreiber die zweite Lizenz für Online-Slots.

Ende des Jahres 2022 gab es bereits 60 lizenzierte Online-Spielhallen, die um Kunden werben. Bis zum April 2023 wuchs die Zahl auf insgesamt 70 Online-Spielotheken von 29 Betreibern. Davon haben fünf Unternehmen ihren Sitz in Deutschland. Die übrigen haben ihren Sitz im Ausland, beispielsweise in Österreich (1) sowie in Malta (23).

Aktuelle Herausforderungen

Der deutsche Glücksspielmarkt befindet sich im Umbruch. Dies bringt eine Reihe von Herausforderungen mit sich, die bewältigt werden müssen. Dazu gehören fehlende Erlaubnisse für viele Spieletitel, die restriktiven Einzahlungs- und Einsatzlimits und der Schwarzmarkt. Doch es gilt auch, das negative Image zu verbessern, das der Glücksspielbranche derzeit noch anhaftet.

Anzahl der Spieletitel

Als die DGGS als erster zugelassener Anbieter in Deutschland mit ihren Online-Spielotheken JackpotPiraten und BingBong startete, war das Angebot an von der GGL erlaubten Spielen noch sehr limitiert. Allerdings sei die Attraktivität des regulierten Marktes laut dem Deutschen Online-Casino-Verband (DOCV) stark abhängig von den Spielangeboten.

So haben die illegalen Anbieter, die hinsichtlich der Anzahl der Spiele nicht begrenzt sind, einen enormen Wettbewerbsvorteil. Daher drängte Dr. Quermann die GGL zu einer Beschleunigung der Prüf- und Genehmigungsverfahren der Spieletitel, damit der regulierte Markt in Fahrt kommt.

Die GGL reagierte mit einem Schreiben an den DOCV mit der Zusage, dass den lizenzierten Online-Spielotheken in Kürze mehr Spiele zur Verfügung stehen sollen. Die Behörde sicherte zu, dass zeitnah rund 1.500 Titel erlaubt seien. Wie ein Sprecher der GGL erklärte, sei es im Interesse der Behörde, die Spiele für den regulierten Markt zur Verfügung zu stellen, um eine Abwanderung auf den Schwarzmarkt zu verhindern. Verlässliche Daten zur Kanalisierung hin zum legalen Markt für virtuelles Automaten-spiel sind noch nicht verfügbar. Aktuell läuft eine Studie zur Marktvermessung, die der DOCV in Kooperation mit Prof. Gunther Schnabl vom Institut für Wirtschaftspolitik an der Universität Leipzig in die Wege geleitet hat.

Erhöhung des Einzahlungs- und Einsatzlimits

Der GlüStV sieht strenge Bestimmungen zum Spieler- und Jugendschutz vor. Zu diesen Maßnahmen gehört unter anderem ein anbieterübergreifendes Einzahlungs-limit. Jeder Spieler kann monatlich nicht mehr als 1.000 Euro in seine Spielerkonten bei

Markt

regulierten Online-Glücksspielanbietern einzahlen.

Es wird von den Anbietern beobachtet, dass viele Spieler, die finanziell entsprechend leistungsfähig sind, mehr einzahlen wollen.

Um eine Abwanderung dieser Spieler auf den illegalen Markt zu verhindern, haben die ersten Anbieter bei der GGL eine Genehmigung für die Erhöhung des monatlichen anbieterübergreifenden Einzahlungslimits beantragt. Über die ersten Anträge soll noch im zweiten Quartal dieses Jahres entschieden werden.

Um die Ziele des GlüStV zu erreichen und eine erfolgreiche Kanalisierung zu gewährleisten, ist eine Erhöhung des Einzahlungslimits zwingend notwendig. Dies belegt auch die aktuelle Studie „Attitude Towards Deposit Limits and Relationship with Their Account-Based Data Among a Sample of German Online Slots Players“ von Dr. Michael Auer und Mark D. Griffiths.

Dabei wurden 605 Spielerinnen und Spieler eines legalen Anbieters von virtuellen Automaten spielen befragt. Unter anderem wurde gefragt, was sie tun, wenn sie die monatliche Einzahlungsgrenze erreicht haben.

42 Prozent der befragten Spieler machten die Angabe, dass sie in diesem Falle in einer anderen Online-Spielothek weiterspielen würden. Aufgrund der LUGAS Limitdatei kann dies nur bei einem illegalen Anbieter erfolgen. Die Lenkung in den regulierten Markt wäre in diesen Fällen verfehlt. Daher muss die stufenweise Erhöhung der Einzahlungs- und Einsatzlimits für einzelne Spieler ermöglicht werden.

Bekämpfung des Schwarzmarkts

Zur effizienten Bekämpfung des illegalen Marktes setzt die GGL vor allem auf Payment Blocking. Die Behörde hat zur Durchführung der Maßnahmen die Zahlungsdienstleister zur Mitwirkung aufgefordert. Dazu gehörten neben Banken, Kredit- und E-Geld-Instituten auch E-Wallet Anbieter wie PayPal, Skrill und Neteller.

Die Glücksspielbehörde stellte im Rahmen des 20. Symposiums Glücksspiel der Forschungsstelle Glücksspiel der Universität Hohenheim im März 2023 aktuelle Zahlen vor.

So hat die GGL 194 Webseiten überprüft und 2.252 Einzahlungsversuche zur Beweisführung dokumentiert. Dabei wurden 15 Verwaltungsverfahren in die Wege geleitet und neun Einstellungen von Kooperationen erwirkt.

Angesichts der großen Anzahl illegaler Betreiber dürfte noch viel Arbeit auf die Glücksspielbehörde zukommen.

Informationen & Zusatzmaterial

Nachfolgend finden Sie Links zu unserer Website und unseren Plattformen, sowie druckfähiges Bildmaterial zum Download.

Website

<https://dggs-online.de/>

Plattformen

<https://www.bingbong.de>

<https://www.jackpotpiraten.de>

Druckfähiges Bildmaterial zum Download

Logos

Florian Werner

Pressekontakt

behle & partner GmbH & Co. KG

Jean Marc Behle, Florian Richter

Carl-Jordan-Straße 16, 83059 Kolbermoor

dggs@behle-partner.de

Tel. 08031/ 39 16 00

DGGS Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH

Florian Werner

Moritzstraße 23, 13597 Berlin

werner@dggs-online.de



Deutsche Gesellschaft
für Glücksspiel