



Experts for Innovation, Pricing & Marketing Efficiency

/ GlüSpieBa: Ergebnisse der Bevölkerungsumfrage zu „Onlinegaming“

/ für LÖWEN Entertainment GmbH

/ smartcon GmbH, 14.02.2017



- **Wissenschaftliches Beratungsunternehmen** für Marketingstrategie und Marktforschung
 - Interdisziplinäres Expertenteam
 - Akademischer Beirat
- Insights und Strategien für **profitables Wachstum** – in über 40 Ländern
- Expertise rund um die Themen
 - **Innovation**
 - **Pricing**
 - **Marketing-/Vertriebseffizienz**
- ...inklusive darauf abgestimmter Research Tools



Gegenstand und Zielsetzungen

- Um die Basis für eine aufmerksamkeitsstarke PR-Arbeit zu bilden, sollen auch in 2017 klar umrissene Themen zum Thema „Glücksspiel“ bevölkerungsrepräsentativ abgefragt werden
- Ziele sind:
 - Momentaufnahmen und Stimmungsbilder, wie die Thematik in der Bevölkerung eingeschätzt wird
 - Möglichkeit, Politikern eine verwertbare Orientierung zu geben: Akzeptanz von Regulierungsvorhaben überprüfen, als Richtschnur für politische Entscheidungen
 - Öffentlichkeitswirksame Platzierung (z.B. mit Infografiken): Überschaubare Themen, geeignet, mit begleitender Pressearbeit in Fach- und/oder Publikumspresse zu platzieren
- Das vorliegende Dokument berichtet die Ergebnisse der 4. Bevölkerungsbefragung zum Thema „Onlinegaming“



Datenerhebung und Stichprobenstruktur

GlüSpieBa 01/2017; N=1.004 Online-Interviews national repräsentativ, Angaben in %

Datenerhebung

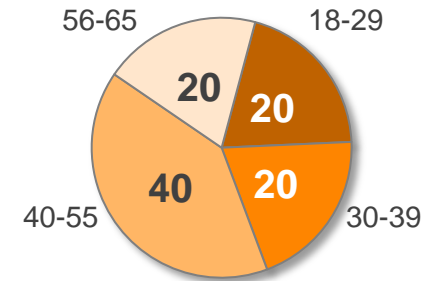
- 1.004 Online-Interviews
- Zeitraum: 25.-31. Januar 2017
- Interviewdauer: 4,3 Minuten

Stichprobenstruktur

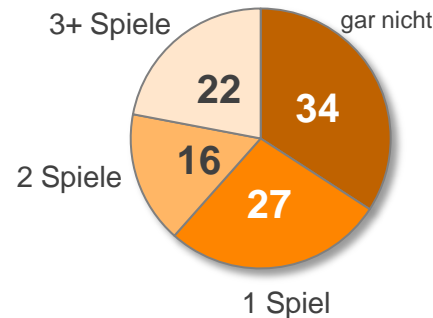
Geschlecht



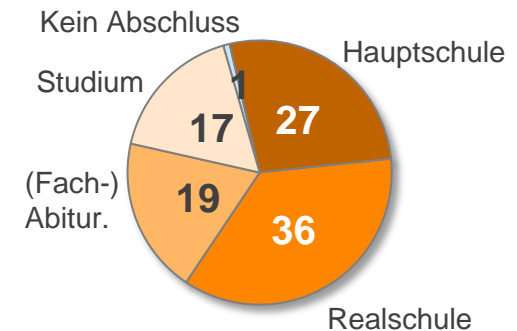
Alter



Glücksspiel in letzten 12 Monaten



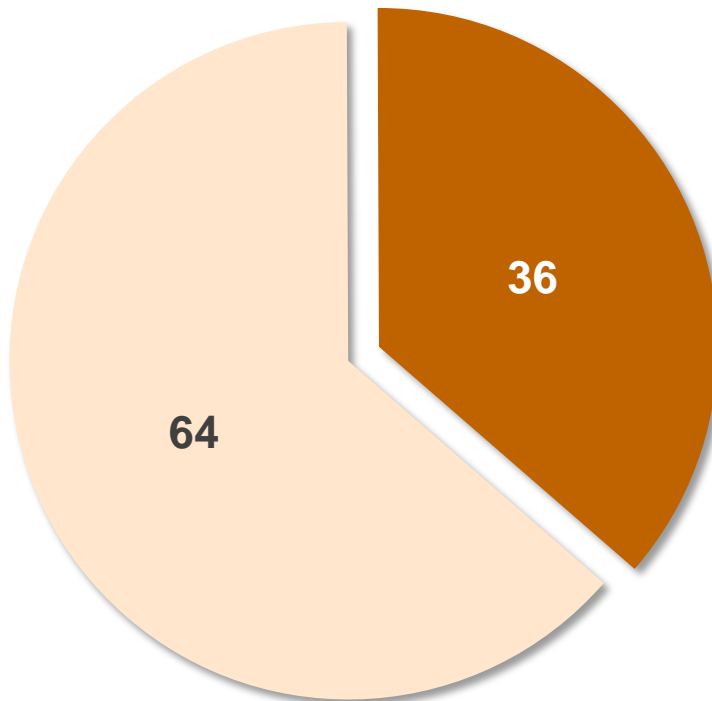
Höchster Bildungsabschluss



Illegales Online-Spiel ist weit verbreitet

GlüSpieBa 01/2017; N=1.004 Online-Interviews national repräsentativ; Angaben in %

*Mindestens in den letzten 12 Monaten online um Geld gespielt:
Poker / Black Jack / Baccara, Roulette, Automaten Spiele*



36 % der Gesamtbevölkerung haben in den letzten 12 Monaten schon einmal im Internet an einem illegalen Glücksspiel um Geld teilgenommen

Am häufigsten werden Lotto und Rubbellose frequentiert

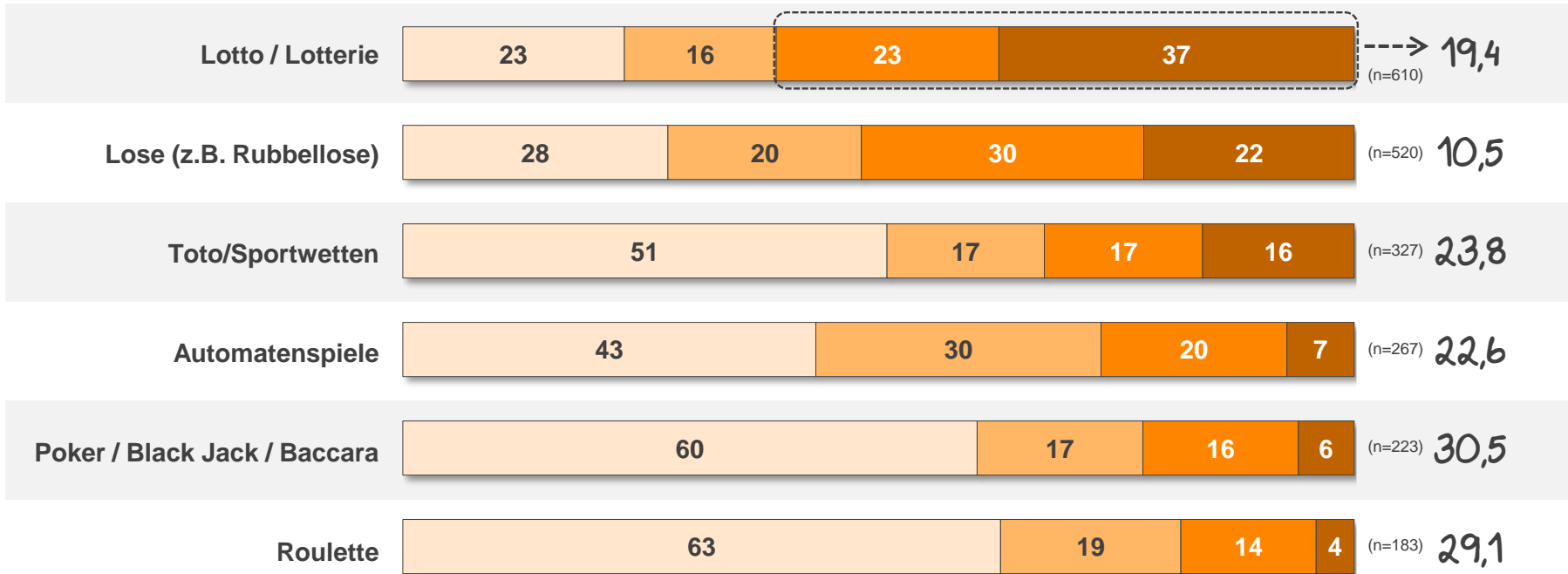


GlüSpieBa 01/2017; N=1.004 Online-Interviews national repräsentativ, Angaben in %; Ø in €

Haben Sie eines oder mehrere der folgenden Spiele schon einmal **online um Geld** gespielt?

Wie **hoch war Ihr Einsatz** beim letzten Mal, als **Sie online gespielt** haben?

noch niemals
 jemals im Leben
 In den letzten 12 Monaten
 in den letzten 30 Tagen



Von denjenigen, die bereits online am Glücksspiel um Geld teilgenommen haben, haben in den letzten 12 Monaten 22% Poker gespielt, 18% Roulette, 27% webbasierte Automatenspiele, 61% Lotto, 52% Lose, 33% Sportwetten.

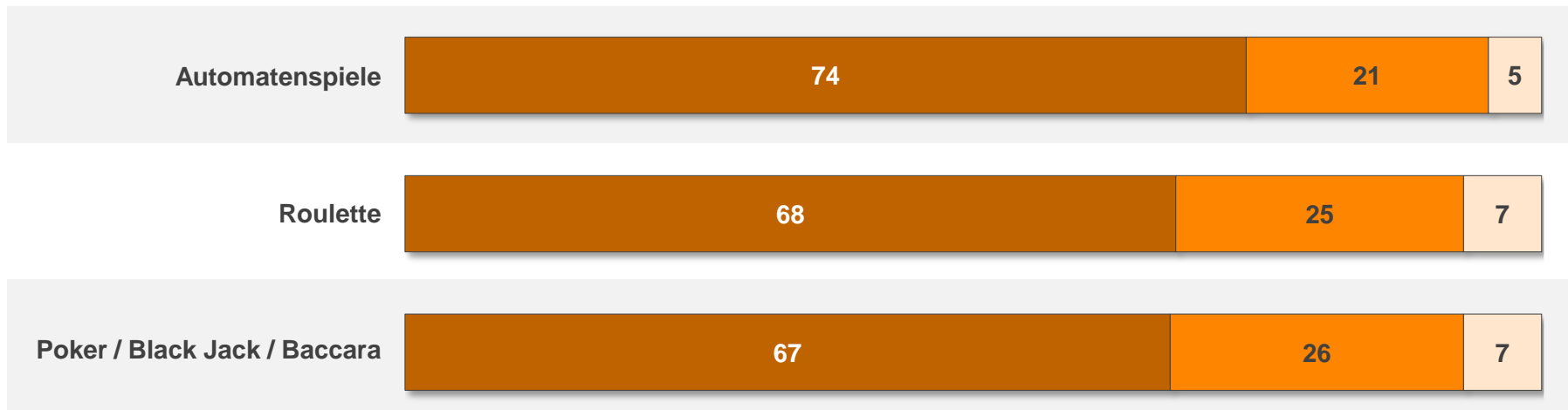
Diejenigen, die schon einmal im Internet um Geld gespielt haben, haben dort höhere Geldbeträge von durchschnittlich 18,42€ pro Spielsession eingesetzt



Das Unrechtsbewusstsein ist extrem niedrig

GlüSpieBa 01/2017; N=1.004 Online-Interviews national repräsentativ, Angaben in %

Was trifft auf die folgenden Glücksspiele im Internet Ihrer Meinung nach zu?



Nur maximal 7% sind sich dessen bewusst gewesen, dass die Teilnahme am Glücksspiel im Internet verboten ist.


Maximal 26% waren sich dessen bewusst, dass sie sich mit der Teilnahme strafbar machen, haben sich aber nicht daran gestört, weil der Vollzug der Gesetze unwahrscheinlich ist

Onlinespiel ist für ~50% bereits überall (mobil) nutzbar

GlüSpieBa 01/2017; n=748 Online-Interviews national repräsentativ, Nutzung Glücksspiel um Geld online in den letzten 12 Monaten, Angaben in %

Was nutzen Sie zum **Glücksspiel um Geld online** oder was haben Sie **hierfür genutzt**?



	Laptop / stationären Rechner	Smartphone / Tablet	beides
Lotto / Lotterie (n=610)	63	11	26
Lose (z.B. Rubbellose) (n=520)	58	15	27
Toto/Sportwetten (n=327)	48	19	34
Automatenspiele (n=267)	51	18	31
Poker / Black Jack / Baccara (n=223)	50	16	34
Roulette (n=183)	51	21	28

Während durch neue Abstandsregelungen die Spielhallendichte im Rahmen der Verhaltensprävention reduziert werden soll, sind illegale Online-Glücksspiele ubiquitär verfügbar. Je nach Spielart spielen 50% oder mehr bereits mobil und damit überall.

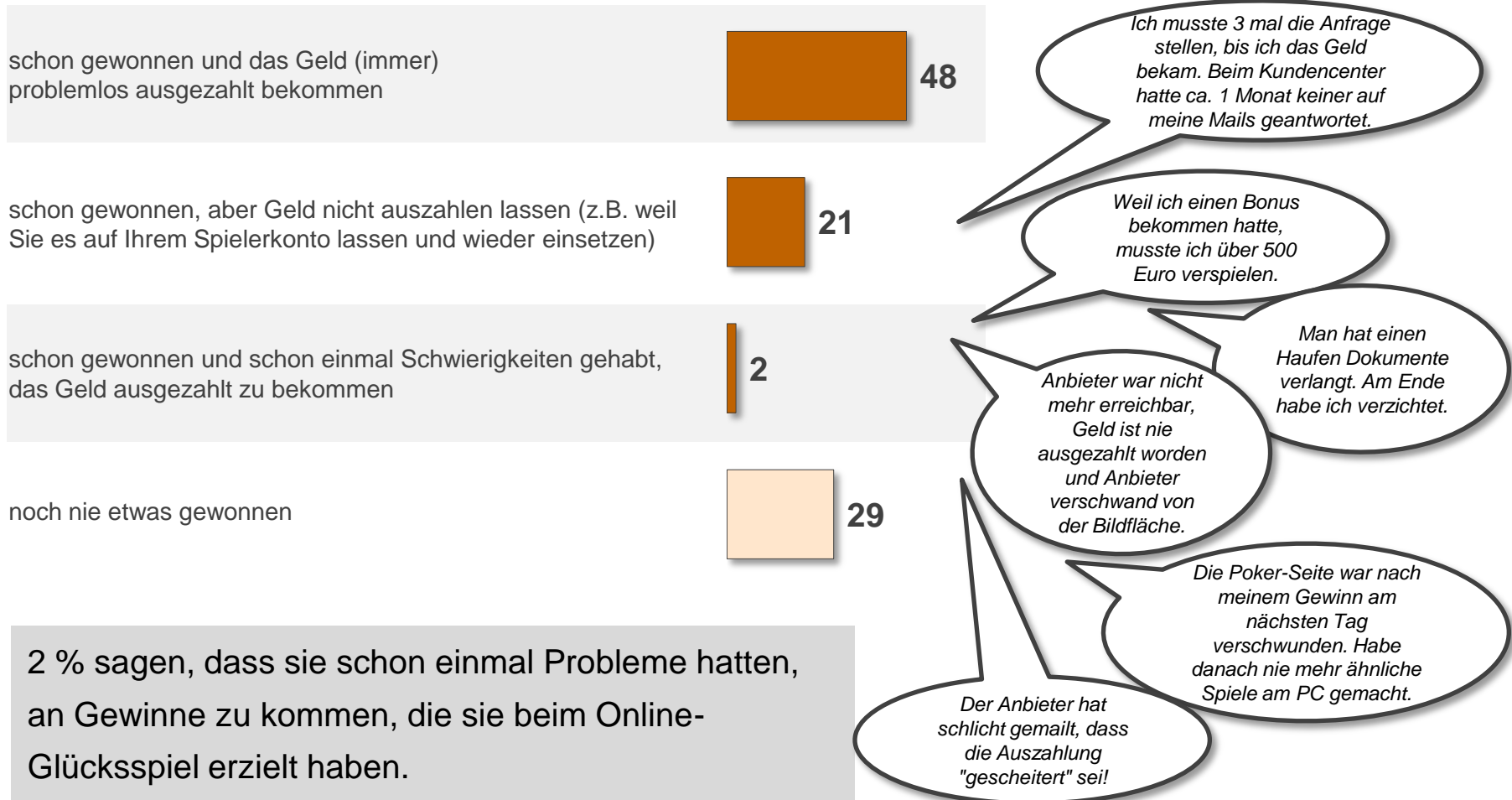


21% lassen sich ihr Geld nicht auszahlen

GlüSpieBa 01/2017; n=748 Online-Interviews national repräsentativ, Nutzung Glücksspiel um Geld online in den letzten 12 Monaten, Angaben in %

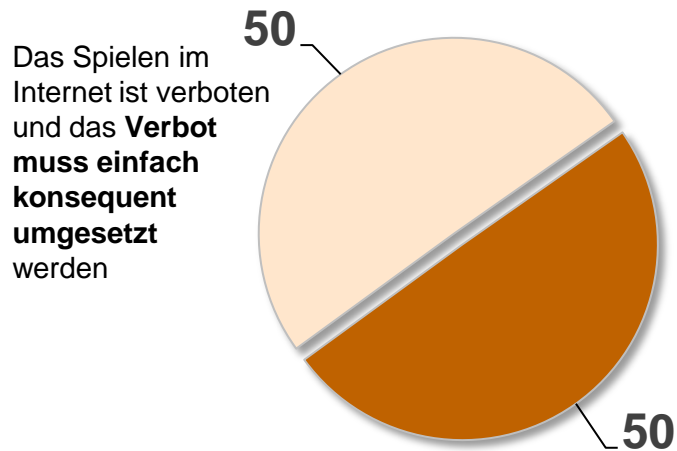
Wenn Sie schon einmal etwas gewonnen haben:

Haben Sie schon einmal **schlechte Erfahrungen** damit gemacht, **das Geld** von einem Anbieter **ausgezahlt zu bekommen**?



Glücksspiel im Internet*: Strengere Reglementierung statt Verbot

GlüSpieBa 09/2016; N=1.000 Online-Interviews national repräsentativ, Zustimmung in %

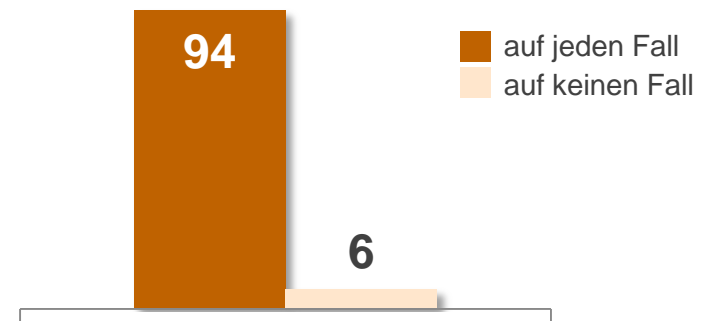


50% sehen das Verbot von Glücksspielen um Geld im Internet als kaum durchsetzbar und daher ineffektiv an. Sie würden sich daher eine Legalisierung unter der Voraussetzung einer gleichzeitigen strengen Reglementierung wünschen

Verbot von Glücksspiel im Internet wird **sich niemals konsequent umsetzen** lassen. Es wäre besser, es zu **legalisieren**.

Diese Regelung wäre wünschenswert für das Glücksspiel im Internet:
Professionelle Alterskontrolle

94% würden ein professionelles Alters-Checksysteem für Glücksspiel im Internet begrüßen.



Kontakt

smartcon GmbH

Hauptstr. 17-19

Geb. 6343

55120 Mainz

Tel.: 06131 / 945 19 - 0

e-Mail: Prof.Dr.Kaul@smartcon.de

Im Auftrag von:

LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH

Saarlandstr. 240

55411 Bingen

Tel.: 06721 / 407 266

e-Mail: Markus.Pingel@loewen.de