

GOLDMEDIA

# Glücksspielmarkt Deutschland 2020

MARKTANALYSE MARKTPROGNOSE NUTZERFORSCHUNG

JUNI 2020



Goldmedia GmbH Strategy Consulting  
info@Goldmedia.de | www.Goldmedia.com

Oranienburger Str. 27 10117 Berlin  
Tel: +49 30 246 266 0 | Fax: +49 30 246 266 66



**CASINO  
ONLINE**

CasinoOnline.de - Deutschlands größter Casino Guide

kontakt@casinonline.de | www.casinonline.de

# Über die Studie

Die Studie Glücksspielmarkt Deutschland 2020 stellt die Marktentwicklung in den Segmenten Lotterien, Wetten, Casinos und Geldspielgeräte des dt. Glücksspielmarktes seit 2015 dar. Neben einer Betrachtung **der aktuellen Marktsituation und den Auswirkungen der Pandemie** im Jahr 2020 erfolgt eine Prognose der künftigen Marktentwicklung bis 2024. Ein weiterer Schwerpunkt ist die geplante Marktöffnung für Online-Casinos ab 2021.

Mithilfe einer Nutzerforschung wurde erstmals die Akzeptanz der im Staatsvertrag vorgesehenen Spielerschutzinstrumente gemessen und eine **Prognose der marktlichen Auswirkungen der geplanten Online - Casino - Regulierung** erstellt.

## MARKTSITUATION + MARKTENTWICKLUNG

**Umfasste Märkte** Die Studie deckt sowohl regulierte (weiße) als auch nicht-regulierte (graue) Glücksspielmärkte in Deutschland ab. Die dargestellten Erträge umfassen, wo nicht anders aufgeführt, sowohl das stationäre als auch das Online-Geschäft.

**Quellen und Methodik** Die Daten der Studie entstammen amtlichen Statistiken, den Berichten aufsichtsführender Behörden, Jahresberichten von Unternehmen, Hintergrundgesprächen mit Marktexperten sowie exklusiv durchgeführten Primärerhebungen und Modellierungen der Goldmedia Strategy Consulting GmbH. Die bis April 2020 nicht veröffentlichten Zahlen des Jahres 2019 wurden geschätzt. Die Prognose des deutschen Glücksspielmarktes 2020 ff. basiert auf Geschäftsprognosen von Glücksspielunternehmen und Glücksspielverbänden sowie auf Experteninterviews, die im April 2020 durchgeführt wurden.

## NUTZERFORSCHUNG UND CONJOINT-ANALYSE

**Interviewform**      **Online-Befragung (Zufallsauswahl) innerhalb eines Online-Befragungspanels, ergänzend Online-Befragung (Selbstselektion) von NutzerInnen von CasinoOnline.de**

**Zeitraum**              01.-29. Februar 2020

**Methodik**              Choice-Based-Conjoint-Analyse (CBC) mit vor- und nachgeschalteter Direktbefragung zu Nutzungspräferenzen und Nutzungsfrequenzen verschiedener Online-Glücksspielarten

**Stichprobe**              **n=385 NutzerInnen von Online-Casinos, die in den letzten 12 Monaten Online-Spielautomaten gespielt haben.**

Soziodemographische Daten der Stichprobe (Auswahl):

87 % = Männer

50 % = 30-39 Jahre

31 % = Mittlere Reife

54 % = >3.000€ Haushalts-Netto-Einkommen

# Inhalt

Marktanalyse .....	6
Lotterien .....	11
Casinos .....	15
Geldspielgeräte .....	17
Wetten .....	19
Glücksspielmarkt Deutschland 2019-2024 .....	23
Ergebnisse der Nutzerbefragung .....	27
Auswirkungen der Online-Casino-Regulierung in Deutschland ab 2021.....	38
Glücksspielmarkt Deutschland 2020 .....	45

# Key Facts 1: Glücksspielmarkt Deutschland 2020



## 1. Wachstum 2019

Die Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt wuchsen im Jahr 2019 um 850 Mio. auf 16,3 Mrd. €, ein deutliches Wachstum von +5,5 % gegenüber dem Vorjahr.

## 3. Entwicklung

Seit 2015 wuchsen die Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt in vier Jahren um 2,6 Mrd. € und damit um +18,9 %. Dies entspricht einem CAGR (2015-2019) von +4,4 %.

## 5. Prognose 2020

Die Schließung der stationären Spielstätten fördert das Online-Glücksspiel, allerdings können die Ertragsrückgänge nicht vollständig kompensiert werden. Im Glücksspielmarkt ist ein Ertragsrückgang von 12,9 % ggü. 2019 zu erwarten.

## 2. Marktanteile

Geldspielgeräte bleiben 2019 mit 42,0 % das ertragsstärkste Segment des Marktes. Lotterien vereinigen rund ein Drittel des Marktes auf sich. Der Rest entfällt auf Casinos und Wetten.

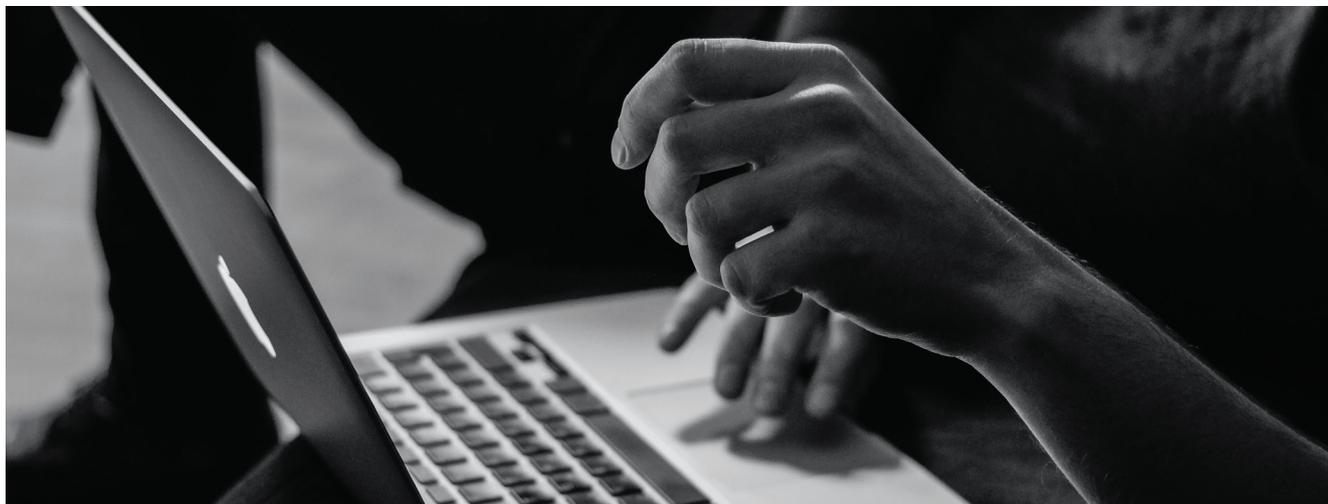
## 4. Wetten & Casino

Die Wett- und Casino-Segmente sind die klaren Gewinner 2019. Sie konnten mit 18,6 % bzw. 10,6 % zweistellige Zuwachsraten ggü. 2018 erreichen.

## 6. Prognose 2024

Trotz der deutlichen Auswirkungen der Pandemie 2020 sind die mittelfristigen Aussichten positiv. Bis 2024 wächst der Markt mit einem CAGR von 6,5 % auf 18,2 Mrd. EUR. Insbesondere die Regulierung von Online-Casinos wird neue Impulse setzen.

# Key Facts 2: Nutzerbefragung Online-Casino



## 1. Spielhäufigkeit

12 % der befragten Nutzer spielen täglich Online-Spielautomaten, 32 % spielen diese in der Regel wöchentlich.

## 3. Kundengewinnung

Die Kundengewinnung erfolgt vor allem durch Online-Werbung (39 %), kaum durch Social Media (9 %). Hoher Stellenwert für Empfehlungen von Freunden (28 %).

## 5. Akzeptanz Spielerschutz

Die vereinbarten Regulierungsmaßnahmen zum Spielerschutz treffen auf deutlichen Zuspruch: 77-81 % der Befragten erachten die Instrumente als sinnvoll.

## 2. Gerätenutzung

Das Smartphone ist mit 65 % das mit deutlichem Abstand am häufigsten genutzte Gerät zum Spiel von Online-Spielautomaten.

## 4. Spielbudget

52 % der befragten Spieler geben monatl. weniger als 50 Euro für Online-Casino-Spiele aus. 47 % der Online-Casino-Spieler zahlen mehr als 50 € pro Monat ein.

## 6. Lizenzierte Angebote

Vor die Wahl gestellt, würden sich rd. 62% der dt. Spieler für Online-Spielautomaten mit deutscher Lizenz entscheiden. Rd. 38% fänden die EU-lizenzierten Angebote mit geringerem Spielerschutz attraktiver.

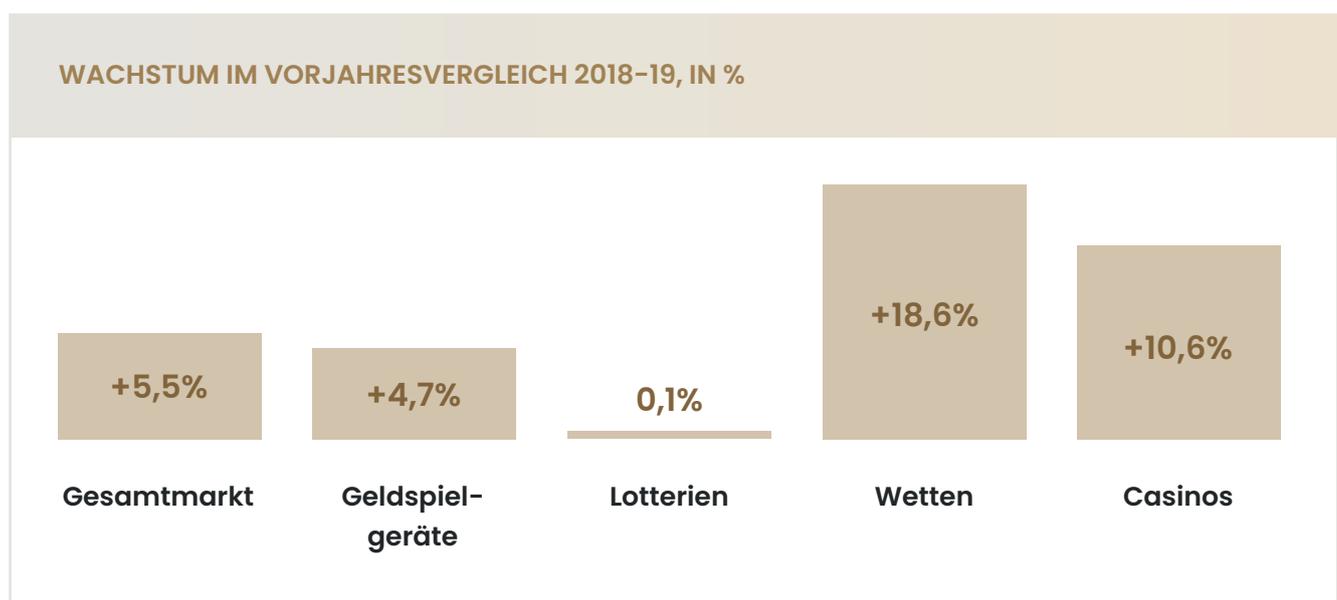
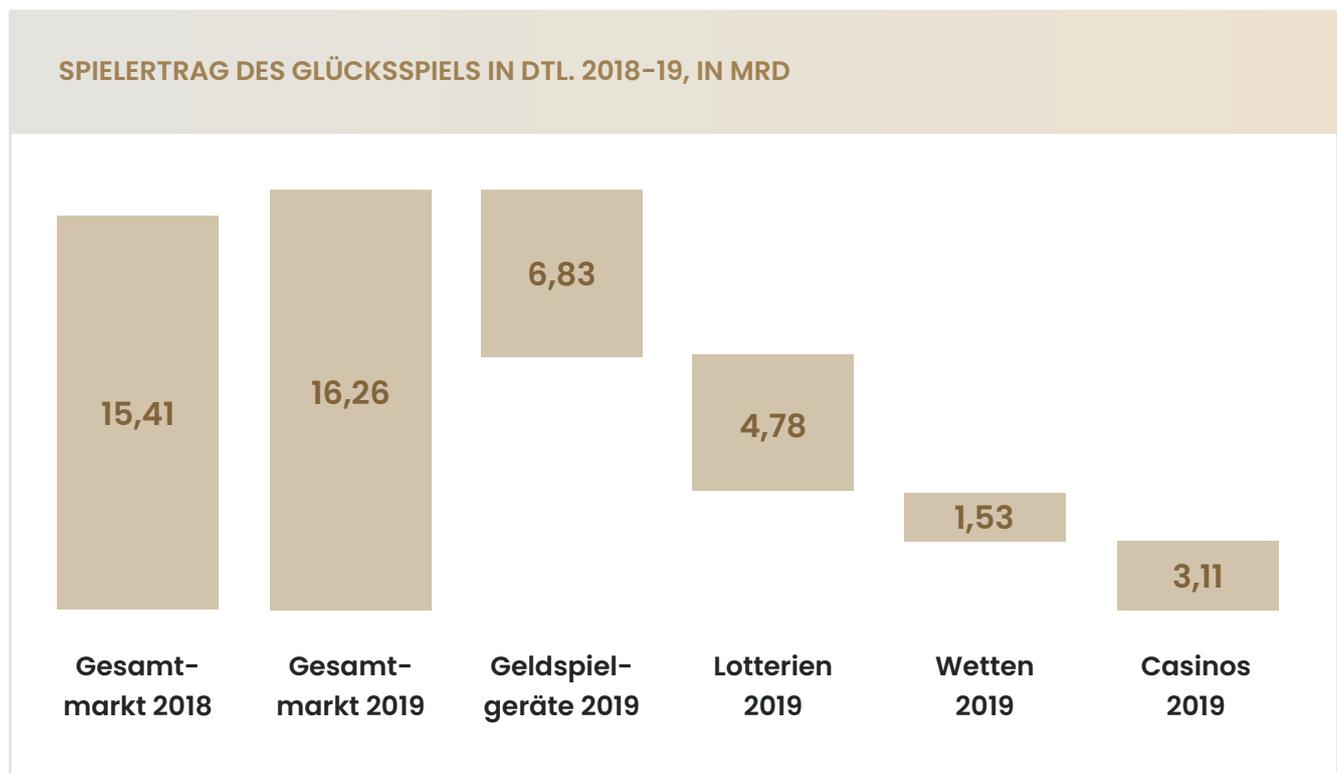


# Marktanalyse

Glücksspielmarkt 2019

# Glücksspielmarkt 2019: Erträge

Die Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt wuchsen im Jahr 2019 um 850 Mio. €, ein deutliches Wachstum von +5,5 % gegenüber dem Vorjahr. Der Online-Markt machte 21 % des Gesamtmarktes aus. Erheblich hinzugewonnen haben die Marktsegmente Wetten und Casinos. Die Erträge wuchsen in beiden Segmenten zweistellig, mit Wachstumsraten von über +10 % ggü. dem Vorjahr. Die höchsten Erträge (6,83 Mrd. €) erzielte das ausschließlich stationäre Geldspielgeräte-Segment. Lotterien konnten nicht vom Marktwachstum profitieren, hielten die absoluten Erträge jedoch stabil und erreichten 2019 mit einem Ertrag von 4,78 Mrd. € exakt das Vorjahresniveau.

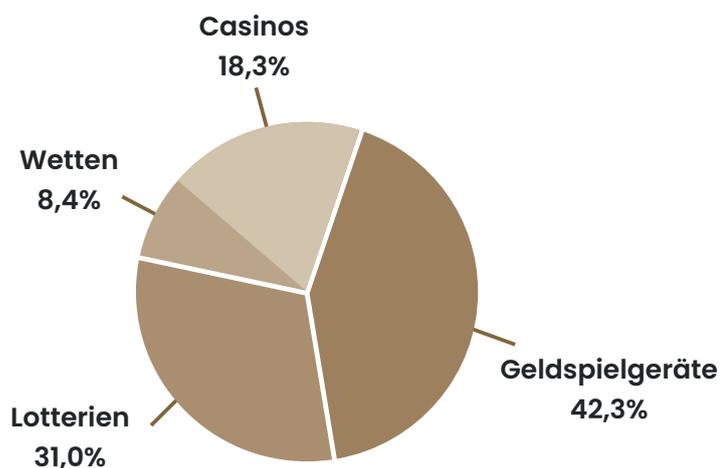


# Glücksspielmarkt 2019: Marktanteile

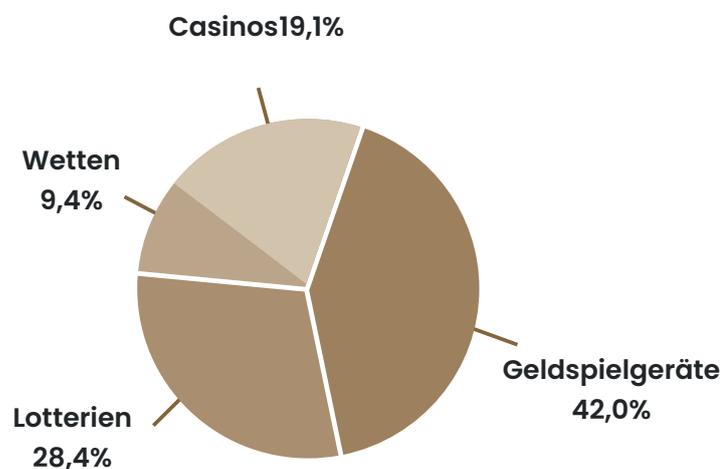
Das Geldspielgeräte-Segment bleibt mit 42,0 % das ertragsstärkste Segment im deutschen Glücksspielmarkt, jedoch konnten die Geldspielgeräte ihren Marktanteil 2019 nicht weiter ausbauen. Die Lotterien, die strukturell mit sinkenden Marktanteilen zu kämpfen haben, verlieren 1,6 Prozentpunkte am Gesamtmarkt und kommen 2019 auf 29,4 % Marktanteil. Die Gewinner des Jahres 2019 waren die kleineren Marktsegmente Wetten und Casinos. Der Ertragsanteil im Segment Wetten stieg 2019 um einen Prozentpunkt auf 9,4 % Marktanteil, Casinos gewannen 0,8 Prozentpunkte hinzu.

ERTRAGSANTEILE AM DEUTSCHEN GLÜCKSSPIELMARKT 2018 UND 2019, IN %

2018: 15,41 MRD. €

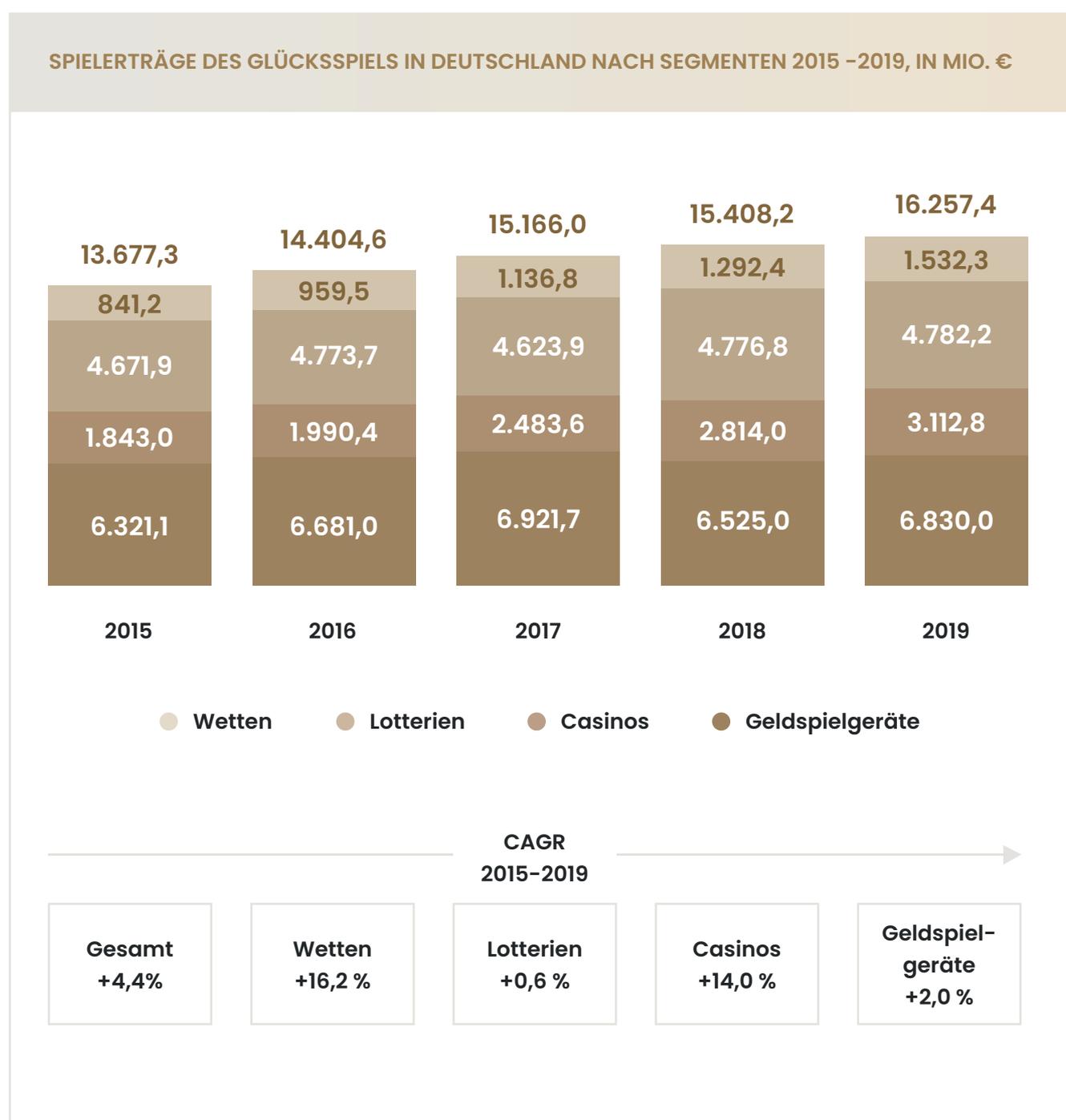


2019: 16,26 MRD. €



# Entwicklung des Glücksspielmarktes 2015 – 2019

Zwischen 2015 und 2019 wuchsen die Erträge auf dem dt. Glücksspielmarkt um 2,58 Mrd. €. Der Glücksspielmarkt wuchs damit in vier Jahren um +18,9 % auf 16,26 Mrd. €. Dies entspricht einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von +4,4 %. Die großen Gewinner der letzten vier Jahre sind das Wett- und das Casino-Segment. Beide konnten durchschnittlich zweistellige Zuwachsraten erreichen: Die Erträge im Wett-Segment wuchsen seit 2015 durchschnittlich um +16,2 % p.a., die Erträge im Casino-Segment um +14,0 % p.a.

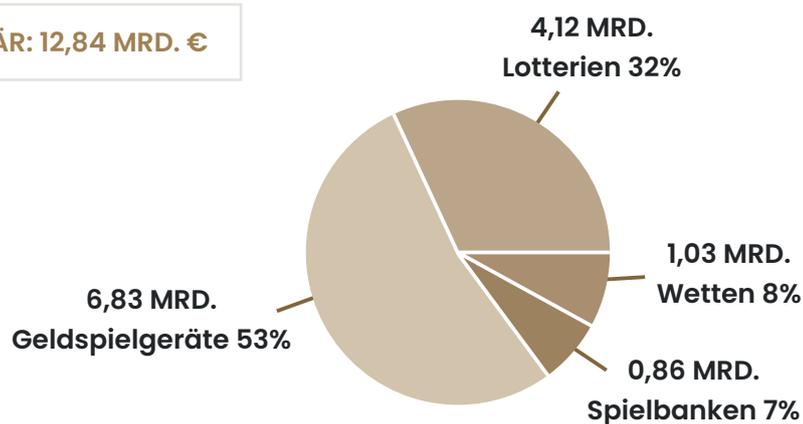


# Stationäres Glücksspiel und Online-Glücksspiel 2019

Das Geldspielgeräte-Segment ist mit 53,2 % das ertragsstärkste Segment im stationären Glücksspielmarkt, gefolgt von stationär starken Lotterien mit 32,1 %. Auf dem Online-Markt sind Spielautomaten Teil des Online-Casino-Marktes, der den Internet-Markt mit 66,0 % stark dominiert. Online-Lotterien kommen auf 19,4 %, Online-Wetten auf 14,6 % Ertragsanteil. Auf dem Online-Glücksspielmarkt haben Wetten einen rund doppelt so hohen Marktanteil wie auf dem stationären Glücksspielmarkt.

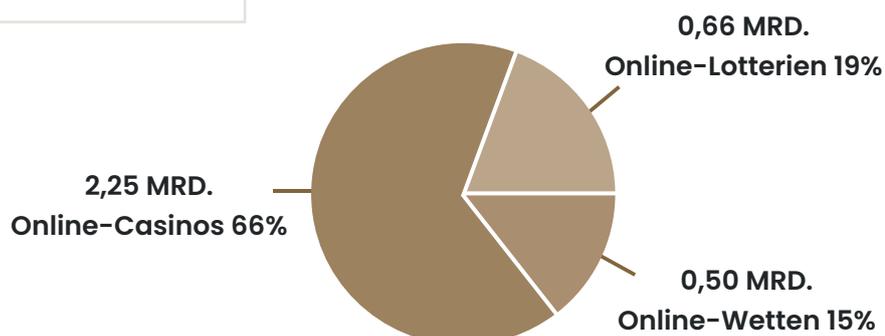
## ERTRAGSANTEILE IM STATIONÄREN GLÜCKSSPIELMARKT IN DEUTSCHLAND 2019, IN %

STATIONÄR: 12,84 MRD. €



## ERTRAGSANTEILE IM ONLINE-GLÜCKSSPIELMARKT IN DEUTSCHLAND 2019, IN %

ONLINE: 3,41 MRD. €



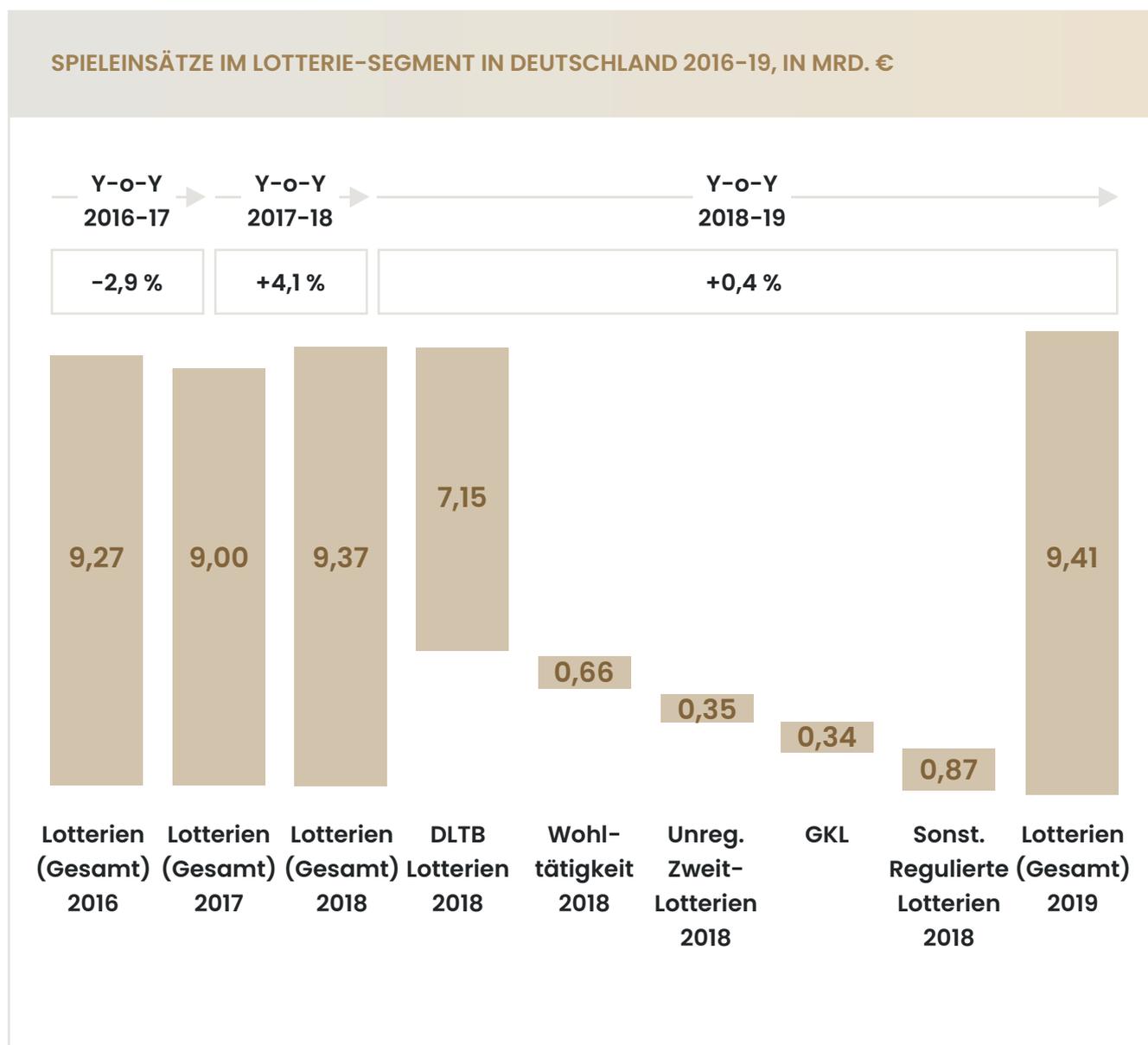


# Lotterien

Marktanalyse 2019

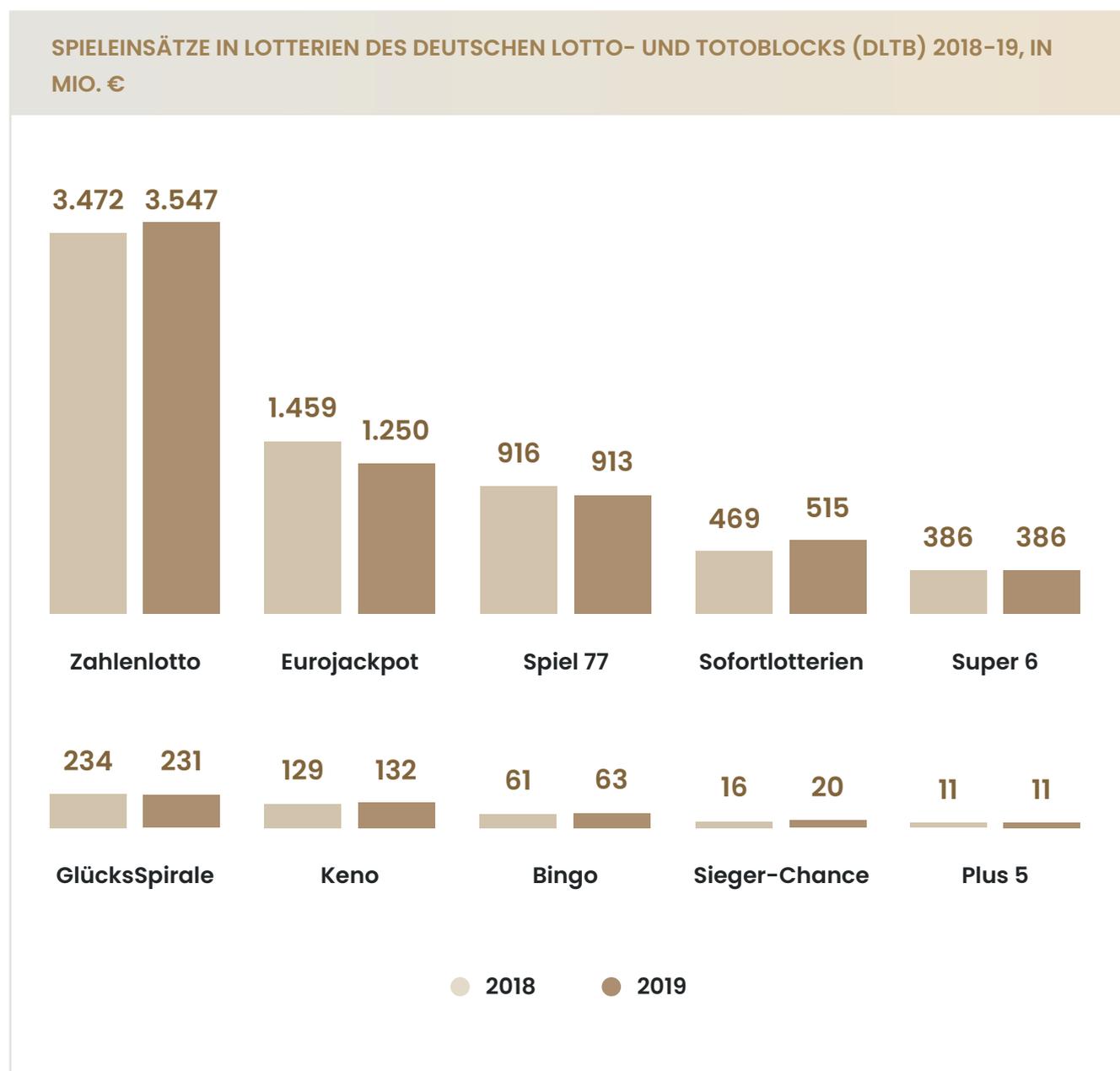
# Spieleinsätze in Lotterien

Die Spieleinsätze im Lotteriesegment sind von 2017 auf 2018 um +4,1 % gewachsen. Treiber hierfür waren zahlreiche hohe Jackpots in der Lotterie EuroJackpot im Deutschen Lotto- und Totoblock (DLTB). Obwohl sich eine solche Jackpot-Serie im Jahr 2019 nicht wiederholte, sind die Spieleinsätze im Vorjahresvergleich konstant geblieben (+0,4 %). Der Online-Einsatzanteil von Lotterienprodukten im DLTB stieg von 4,4 % im Jahr 2016 auf 9,0 % im Jahr 2019 (2018: 7,9 %). Trotz positiver Entwicklung kann das Online-Geschäft des DLTB bislang nicht in signifikantem Maße neue Käuferschichten erschließen.



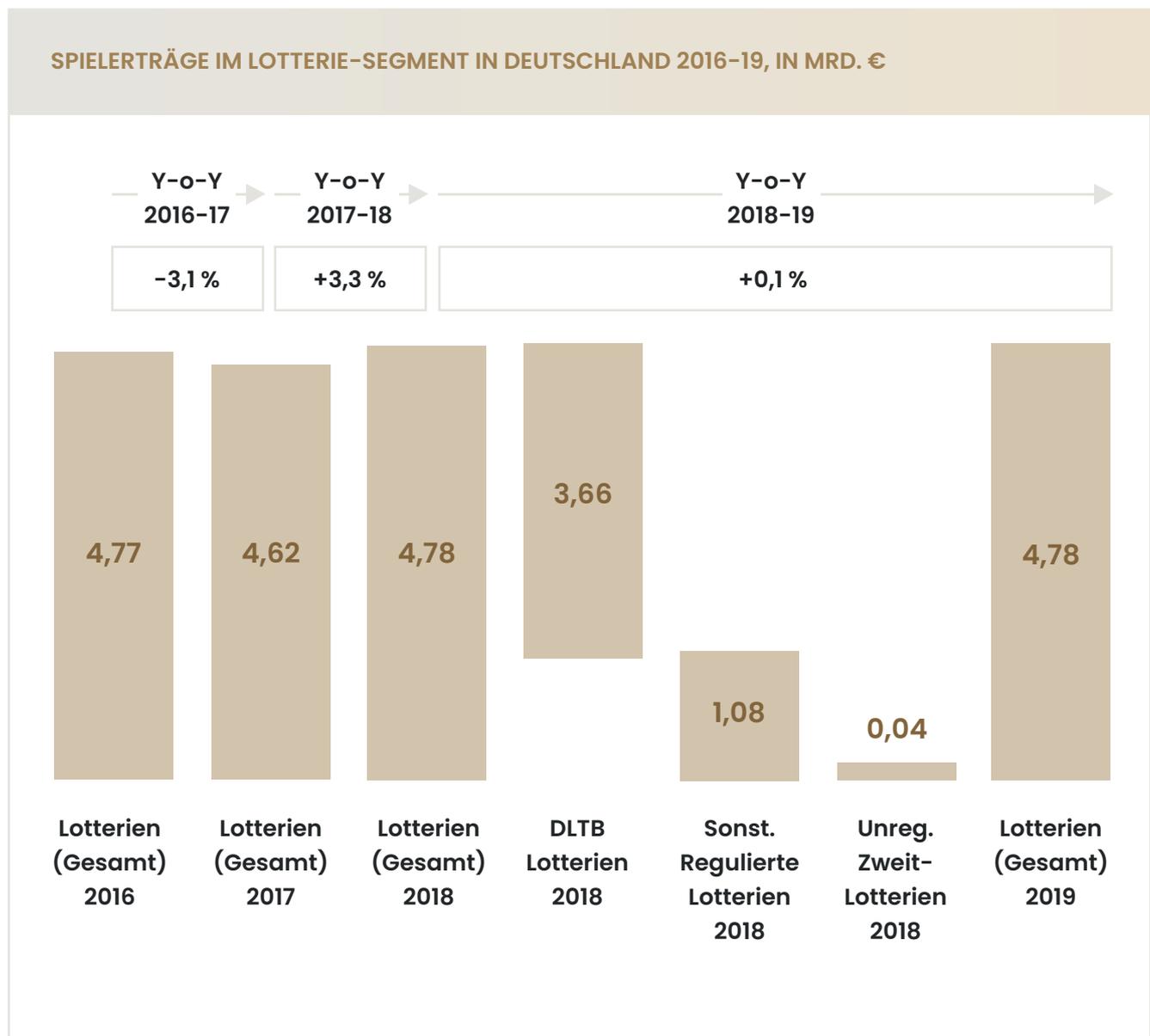
# Spieleinsätze in Lotterien des dt. Lotto- und Totoblocks (DLTB)

Die Spieleinsätze der Lotterien des deutschen Lotto- und Totoblocks bleiben 2019 statisch, mit einem leichten Rückgang gegenüber dem Vorjahr (-1,2 %). Nach einem starken Erlösrückgang im Jahr 2018 konnte das Zahlenlotto nur wenig hinzugewinnen (+2,2 %). Trotz allem bleibt das Zahlenlotto das mit Abstand umsatzstärkste Produkt des DLTB. Erwartungsgemäß konnte der Einsatz-Rekord des Vorjahres im Euro-Jackpot im Jahr 2019 nicht erneut eingestellt werden. Dennoch gehört der Euro-Jackpot, ebenso wie die Sofort-Lotterien (+9,8 %), weiterhin zu den potenzialträchtigsten Lotterien im Portfolio des DLTB.



# Spielerträge mit Lotterien

Die Spielerträge im Lotteriesegment sind von 2017 auf 2018 um +3,3 % gewachsen. Auch bei den Erträgen waren die zahlreichen Jackpots in der Lotterie Euro-Jackpot im Deutschen Lotto- und Totoblock (DLTB) der Treiber. Der DLTB erwirtschaftete insgesamt einen Brutto-Spielertrag von 3,66 Mrd. €. Davon wurden 459 Mio. € über die Online-Vertriebswege der Lotteriegesellschaften und die gewerblichen Spielevermittler generiert. Die unregulierten Zweitlotterien, die mit deutlich geringeren Margen als die regulierten Anbieter operieren, haben mit 44 Mio. € nur einen geringen Anteil an den Erträgen des Lotterie-Segments.





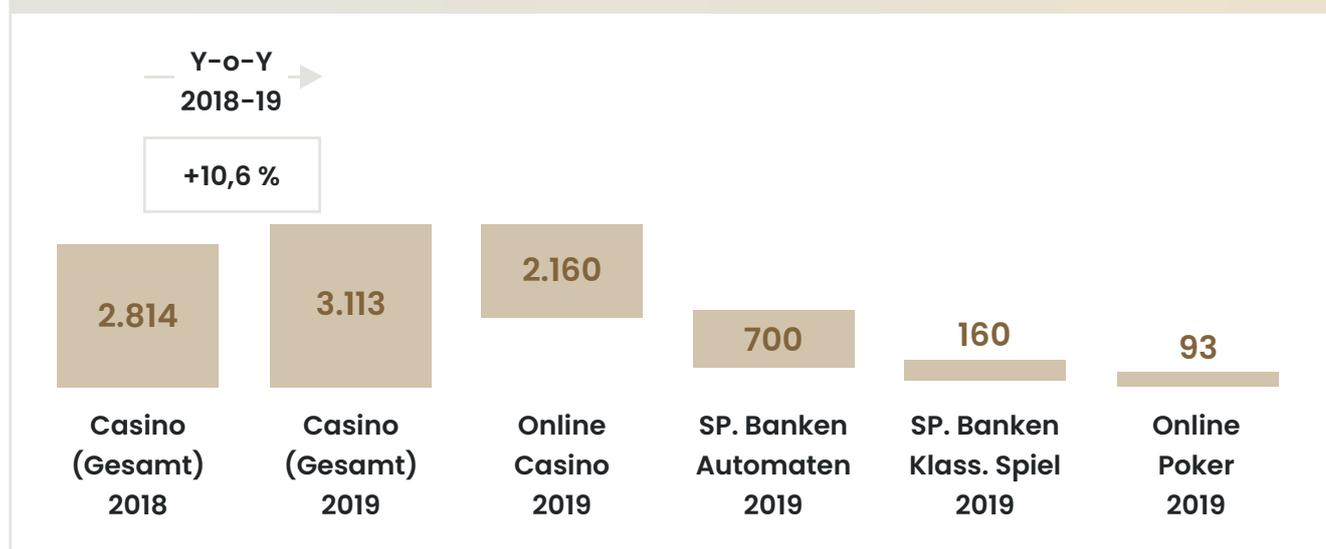
# Casinos

Marktanalyse 2019

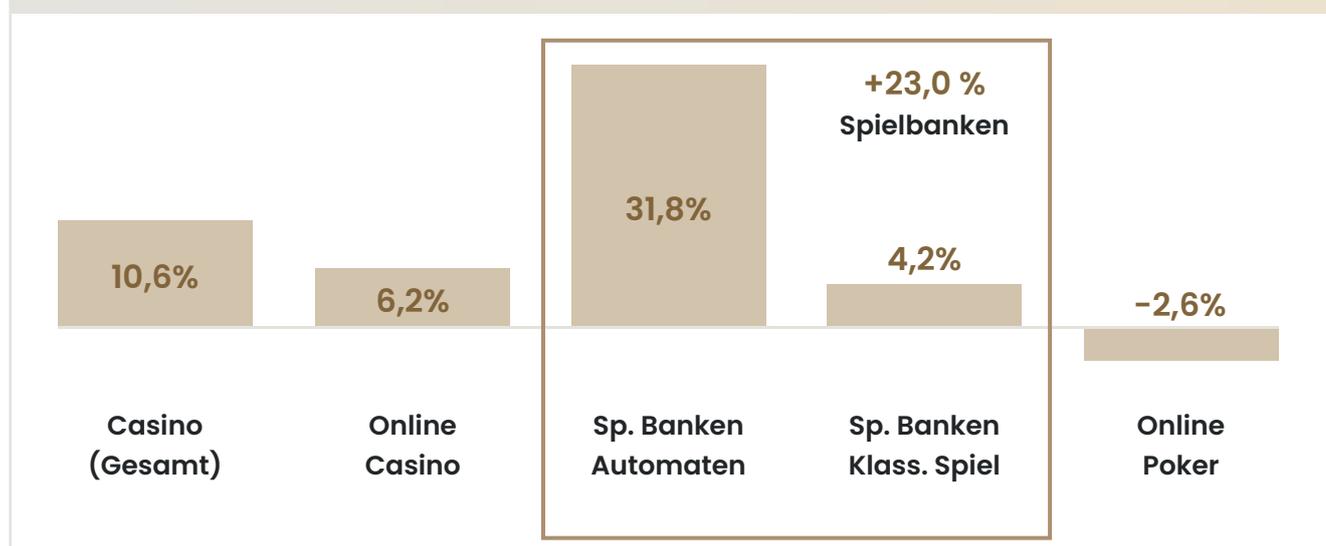
# Erträge in Spielbanken und Online-Casinos

Der Abwärtstrend im stationären Casino-Spiel (Spielbanken) wurde 2015 erfolgreich gestoppt. Seitdem wachsen die Erträge der Spielbanken wieder deutlich. Die Erträge lagen 2019 +23,0 % über dem Vorjahresniveau. Die Fokussierung auf das Automatenspiel führte zu mehr Besuchern (+14,1 %) als auch einem höheren Ertrag pro Besucher (+10,0 %). Ein ähnliches Ertragsniveau wurde in Spielbanken zuletzt 2007 erreicht. Das unregulierte Online-Casino-Spiel zeigt sich weiter auf stabilem Wachstumskurs und konnte +6,2 % gegenüber 2018 zulegen.

## SPIELERTRAG IN SPIELBANKEN IN DEUTSCHLAND 2018-19, IN MIO. €



## WACHSTUM IM VORJAHRESVERGLEICH, 2018-19, IN %



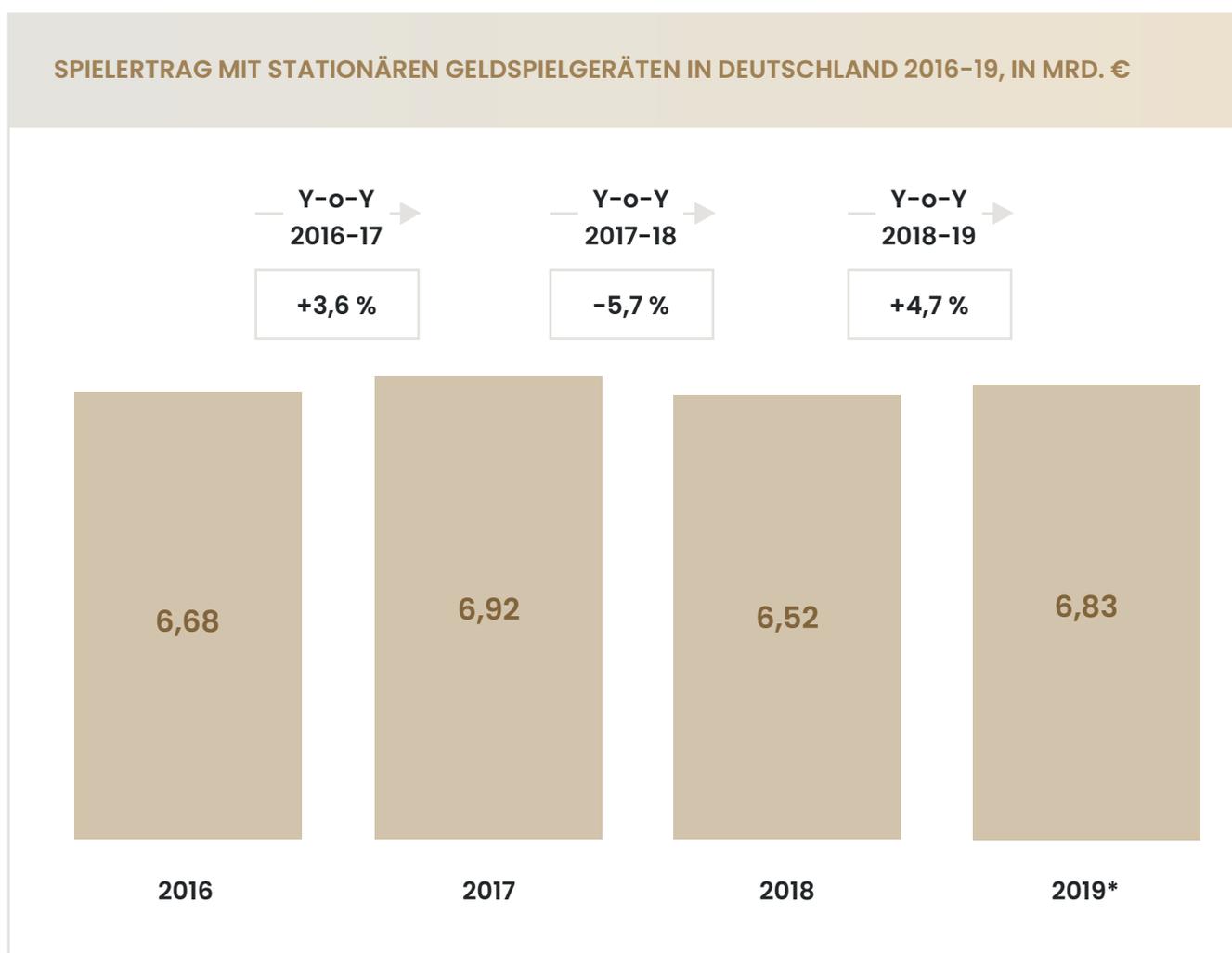


# Geldspielgeräte

Marktanalyse 2019

# Erträge mit Geldspielgeräten

Der Brutto-Spielertrag der deutschen Geldspielgeräte-Aufsteller zeigte bis 2017 ein starkes, stabiles Wachstum. Im Jahr 2017 trat jedoch ein restriktiveres Regulierungsregime (u.a. **Mindestabstand zwischen Spielhallen**) in Kraft. Aufgrund dessen ging die Zahl der aufgestellten Geldspielgeräte von 2016 auf 2018 um 19.000 auf 245.000 zurück. Die Reduktion des Gerätebestandes wirkte sich 2018 in einem Ertragsrückgang von -5,7 % gegenüber dem Vorjahr aus. Im Folgejahr 2019 konnte der Brutto-Spielertrag trotz eines reduzierten Bestandes an Geldspielgeräten und Spielstätten wieder leicht ansteigen und lag +4,7 % über dem Vorjahresniveau.



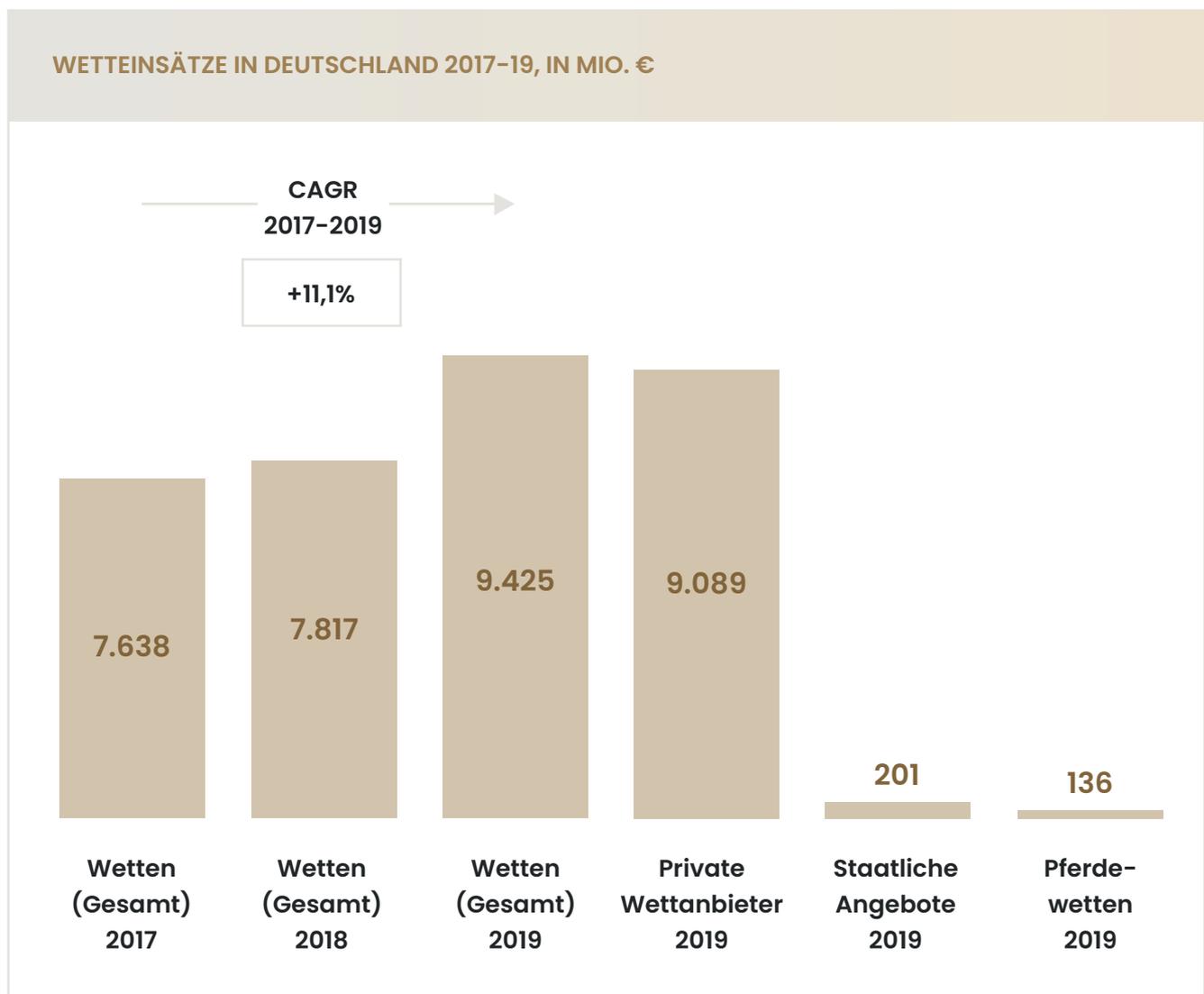


# Wetten

Marktanalyse 2019

# Wetteinsätze in Deutschland

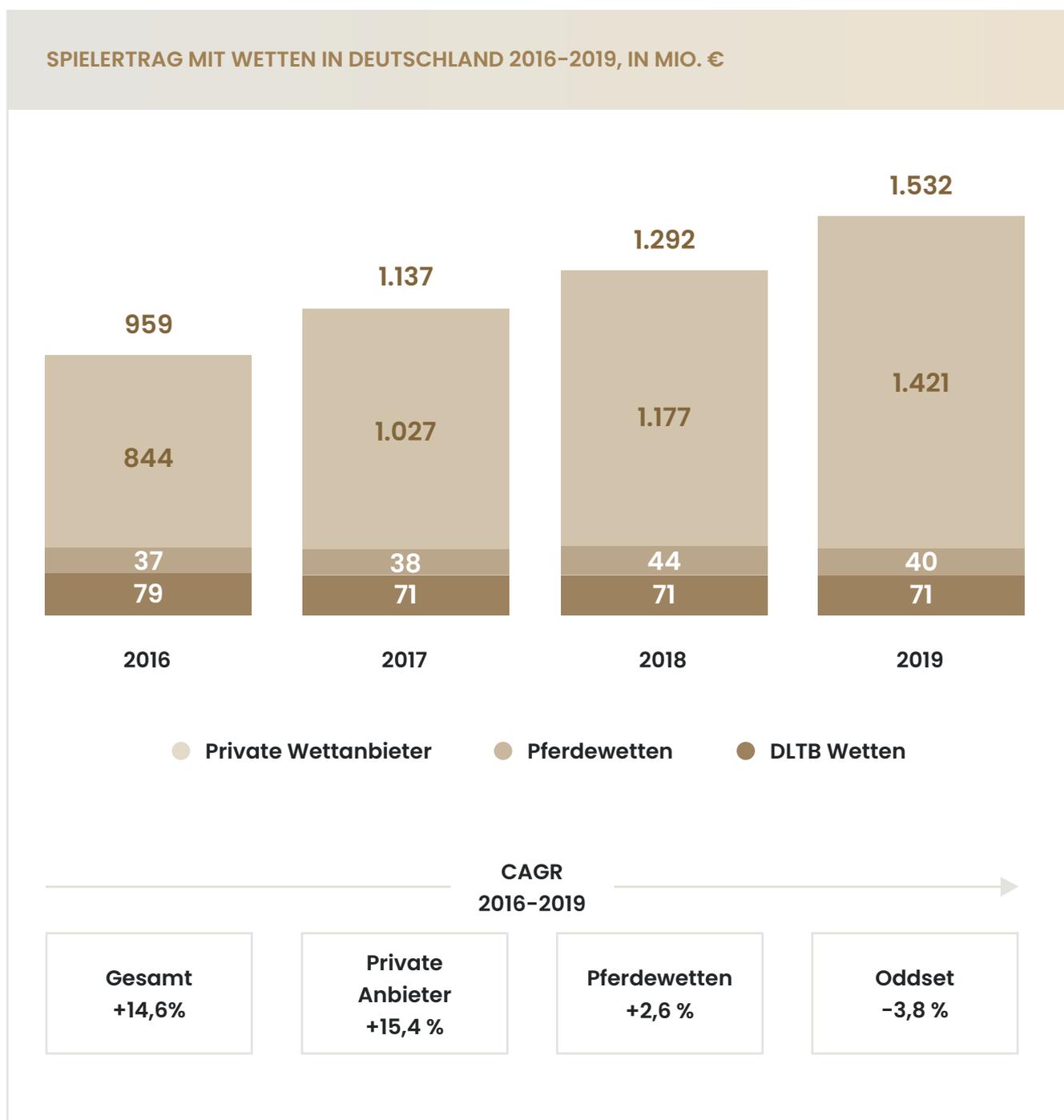
Das dynamische Wachstum innerhalb des Wettsegmentes setzt sich fort. In einem Zeitraum von zwei Jahren (2017–19) wuchsen die Wetteinsätze um +23,4 % auf 9,43 Mrd. €, was einem durchschnittlichen Wachstum von +11,1 % p.a. entspricht. Im Jahr 2019 wurden Wetteinsätze von mehr als 9,43 Mrd. € getätigt. Die privaten Wettanbieter haben hierbei erstmalig über 9,09 Mrd. € an Wetteinsätzen einkassiert, der größte Anteil durch Wettshops (4,81 Mrd. €). Die staatlichen Wettangebote (Oddset, Toto) stagnieren seit 2017 bei rd. 200 Mio. €



# Erträge mit Wetten

Die Erträge mit Wetten sind in den vergangenen drei Jahren deutlich gewachsen. Durchschnittlich wuchsen die Erträge in den letzten drei Jahren um +14,6 % pro Jahr.

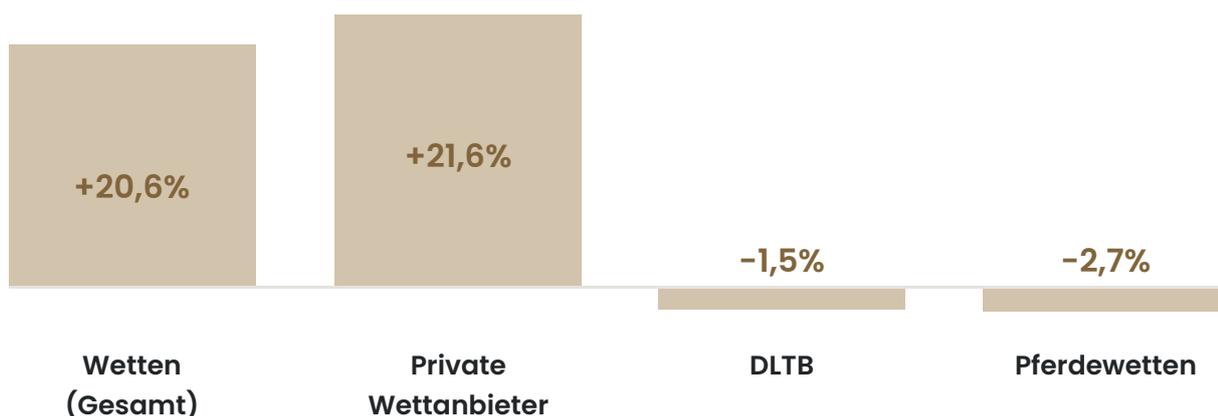
Im Jahr 2017 haben die privaten Wettanbieter zum ersten Mal die Marke von einer Mrd. Euro Brutto-Spielerträgen geknackt. Eine nachlassende Wachstumsdynamik ist auf dem Wettmarkt bislang nicht zu erkennen.



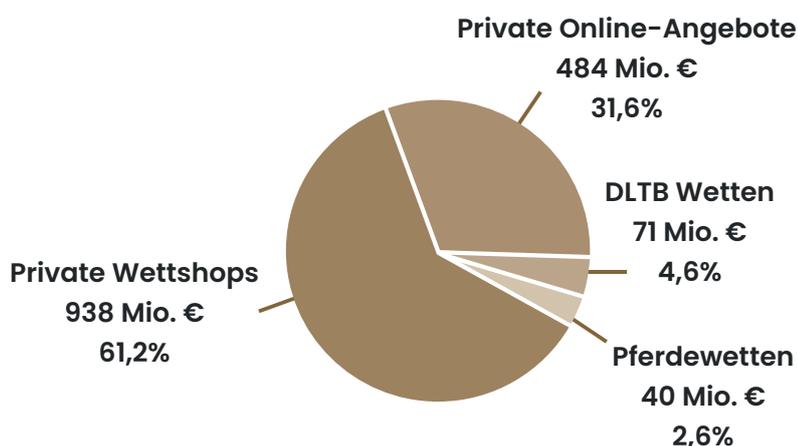
# Private Wettanbieter dominieren

Trotz eines Rekordwachstums der Erträge auf dem Wettmarkt (+20,6 % ggü. dem Vorjahr 2018; +50,6 % in drei Jahren seit 2016) können nicht alle Wettangebote davon profitieren. Die Wachstumsdynamik geht allein von kommerziellen Sportwettangeboten aus. Die staatlichen bzw. staatlich-regulierten Wettprodukte verlieren weiter an Marktanteilen gegenüber dem kommerziellen Wettbewerb. Der Ertragsanteil der Sport- und Pferdewettangebote des DLTB (Oddset, Toto) sinkt auf 4,6 % der Wetterträge. Jedoch halten die staatlichen bzw. staatlich-regulierten Sport- und Pferdewett-Angebote ihr Ertragsniveau auf rd. 110 Mio. € stabil.

ERTRAGSWACHSTUM IM WETTMARKT IN DTL. IM VORJAHRESVERGLEICH, 2018-19, IN %



ERTRAGSANTEILE AM WETTMARKT IN DTL. 2019, IN MIO. € UND %





# Glücksspielmarkt Deutschland 2019–2024

Prognose der Marktentwicklung

# Auswirkungen von Sars-Cov-2 auf den deutschen Glücksspielmarkt

Die Pandemie führt zu einem signifikanten Einbruch des weitgehend stabilen Glücksspielmarktes im Jahr 2020. Den Hemmfaktoren (Schließungen aller stationären Spielmöglichkeiten, sinkende Haushaltseinkommen) stehen jedoch auch Treiber gegenüber (vermehrte Online-Nutzung, mehr Tagesfreizeit, angepasster Marketing-Mix). Zum Zeitpunkt der Studierenerstellung (April-Juni 2020) begannen sich die Folgen der SARS-CoV-2-Pandemie langsam abzuzeichnen. Daher erfolgte die Prognose der Marktentwicklung bis 2024 unter Berücksichtigung der pandemischen Entwicklung, insbesondere der Phase der ausgeweiteten Kontaktbeschränkungen zwischen März und Mai 2020. Aufgrund der hohen Prognose-Unsicherheit gelten folgende Modellannahmen: Keine „2. Welle“ mit Kontaktbeschränkungen im 2. Hj. 2020; kontinuierliche Normalisierung soz. Beziehungen, V-förmige Erholung der Gesamtwirtschaft ab Q3/2020.

## 1. Lotterien

Das Lotteriesegment zeigt sich unbeeindruckt von den Auswirkungen der Pandemie. Auch während der Hochzeit der Kontaktbeschränkungen im März/April 2020 gingen die Spieleinsätze nicht zurück.

## 3. Geldspielgeräte

Die Geldspielgeräte sind von den Kontaktbeschränkungen im 1. Halbjahr 2020 stark betroffen. Das fehlende Quartal ist an den Ertragserwartungen unmittelbar abzulesen. Die Erträge werden um 20 bis 25 % ggü. dem Vorjahr zurückgehen.

## 2. Casinos

Bei Casinos kommt es zu starken Verschiebungen zum Online-Spiel. Während Spielbanken mit Verlusten um 40 % zu rechnen haben, kann das Casino-Segment als Ganzes 2020 das Ertragsniveau des Vorjahres erreichen.

## 4. Wetten

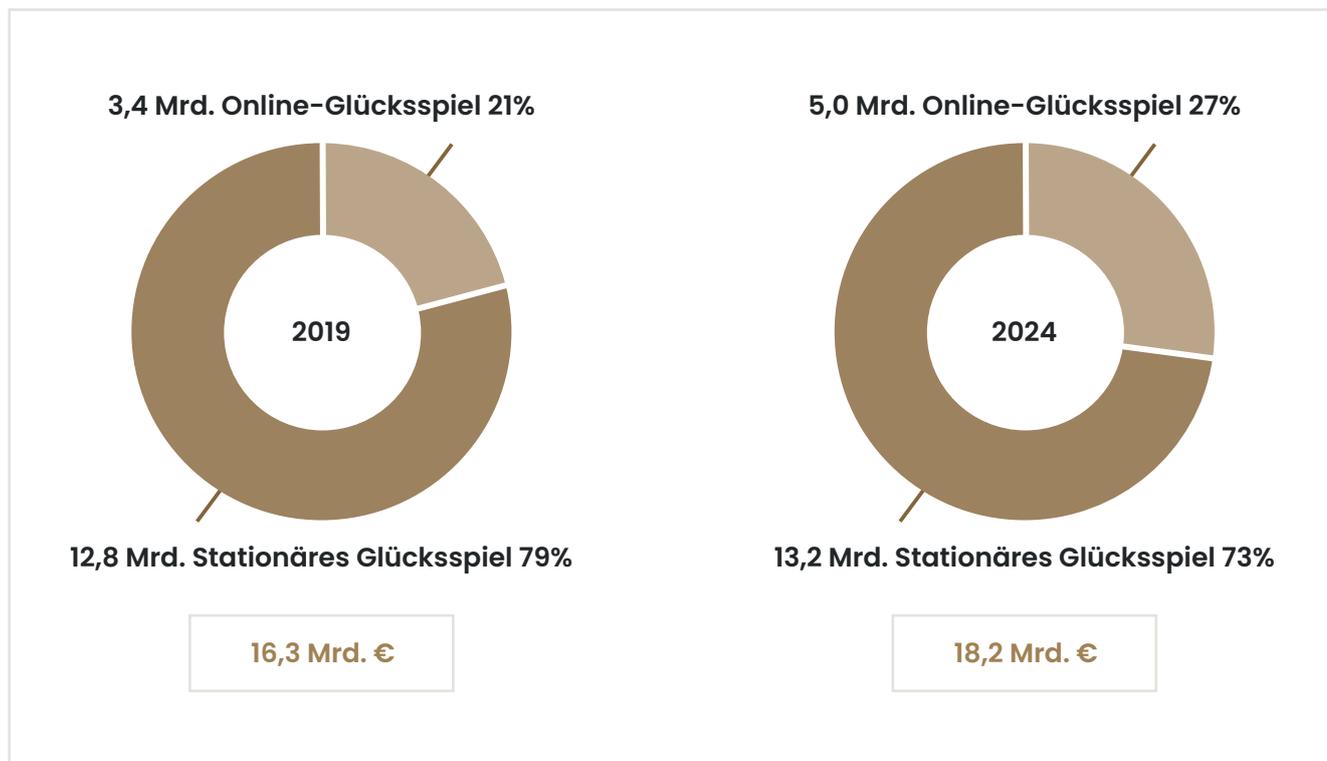
Mehr noch als die Kontaktbeschränkungen macht dem Wettmarkt das fehlende Angebot zu schaffen. Das verbliebene Wettangebot ist für die Masse an Gelegenheitsspielern nicht attraktiv genug, um ausschließlich online die Ertragsverluste zu kompensieren.

# Prognose für den Glücksspielmarkt bis 2024

Zwischen 2020 und 2024 wachsen die Erträge auf dem dt. Glücksspielmarkt um 4,06 Mrd. €. Der Glücksspielmarkt wächst damit in vier Jahren um +28,6 % auf 18,21 Mrd. €. Dies entspricht einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von +6,5 %. Das starke Wachstum ist eine Folge der außergewöhnlichen Ertragsrückgänge durch die Auswirkungen der Sars-CoV-2-Pandemie im Jahr 2020 (-12,9 % ggü. 2019). Aufgrund der Annahmen werden die wirtschaftlichen Folgen der Pandemie ab 2022 überwunden sein, der Markt wird anschließend mit verringerter Dynamik wachsen.



# Prognose für den Glücksspielmarkt 2024



## 1. Lotterien

Das Lotteriesegment bleibt bis 2024 auf hohem Niveau stabil. Grundlage sind die weiter stabilen Umsatzerwartungen im DLTB, auch aufgrund der Anpassungen beim Zahlenlotto. Zudem erfolgt ein moderates Wachstum in anderen Lotterien und im Online-Lotterievertrieb.

## 3. Geldspielgeräte

Die Geldspielgeräte sind stark von den Auswirkungen der Pandemie betroffen, allerdings wird sich das Segment auch schnell wieder erholen. Das CAGR bis 2024 beträgt 8,3 %. Ein geringes Risiko verbleibt durch die Verringerung des Gerätebestandes infolge von pandemiebedingten Insolvenzen.

## 2. Casinos

Das Casino-Segment wächst >1 Mrd. €, insbesondere aufgrund der Regulierung der Online-Casinos ab 2021. Aber auch bei den Spielbanken wird sich der positive Trend fortsetzen. Ausgehend vom Krisenjahr 2020 beträgt das CAGR bis 2024 7,9 %.

## 4. Wetten

Das Wett-Segment leidet am meisten unter der Pandemie, da sowohl das Wettangebot als auch der stationäre Betrieb stark betroffen sind. Nach überwundenem Krisenjahr 2020 ist daher mit einem besonders ausgeprägten Wachstum (CAGR 17,3 % bis 2024) zu rechnen.



# Ergebnisse der Nutzerbefragung

Online-Casino  
Fokus Online-Spielautomaten

**ZEITRAUM** 01.-29. Februar 2020

**METHODIK** Online-Befragung zu Nutzungspräferenzen und Nutzungsfrequenzen verschiedener Online-Glücksspielarten

**STICHPROBE** n=385 NutzerInnen von Online-Casinos, die in den letzten 12 Monaten Online-Spielautomaten gespielt haben

# Glücksspielformen im Online-Casino

Die Regulierung des Online-Casino-Spiels ab Juli 2021 unterscheidet zwei Lizenzformen.

1. Nationale Lizenzen für kommerzielle Anbieter von Online-Spielautomaten (Online-Slots) und Online-Poker
2. Landesspez. Spielbanklizenzen für klassische Casino-Spiele wie Roulette, Black Jack, Craps etc.

Letztere werden von den einzelnen Bundesländern ausgestaltet, in der Regel ist eine stationäre Spielbanklizenz für das Online-Angebot von klassischen Casino-Spielen Voraussetzung.

Spielautomaten dominieren den Online-Casino-Markt: Goldmedia schätzt, dass 2019 90 % mit Slots erwirtschaftet wurden, 4 % mit Poker und 6 % mit klassischen Casino-Spielen.

**Die nachfolgende Nutzerbefragung fokussiert den Bereich der Online-Spielautomaten, da dieser am bedeutsamsten ist und im Fokus der nationalen Regulierung steht.**

## Lizenzen der Bundesländer für Spielbanken

### ROULETTE

in allen Variationen, sowohl als Online-Anwendung und mit einem Live-Dealer

### BLACK JACK

und Baccarat und sonstige Casino-Kartenspiele als Online-Anwendung oder mit einem Live-Dealer

### CRAPS

und andere Würfelspiele

## Nationale Lizenzen für Online-Casino-Unternehmen

### SPIELAUTOMATEN

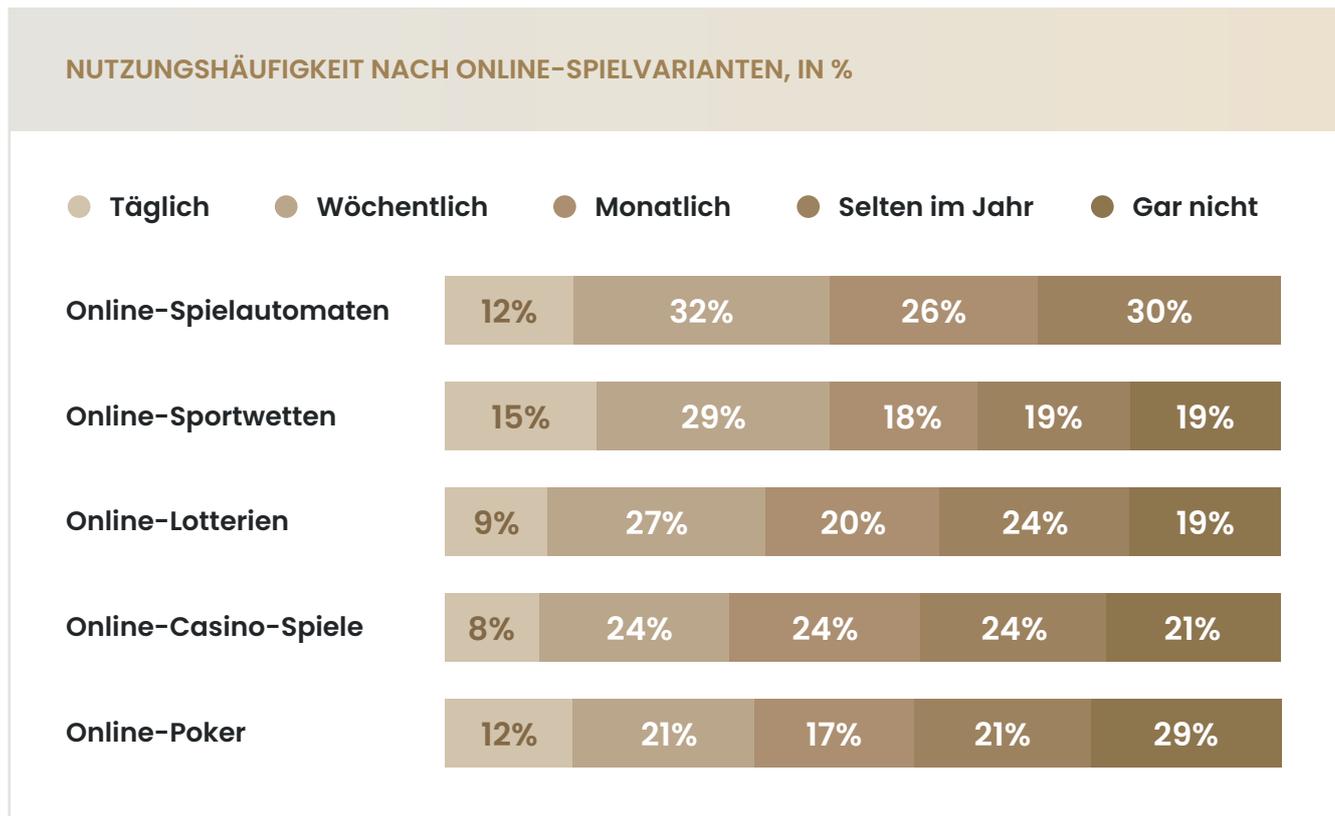
mit folgenden Regelungen:  
durchschnittliche Spiellänge von fünf Sekunden, maximaler Spieleinsatz von 1 Euro pro Spiel, ein monatliches und angebotsübergreifendes Einzahlungslimit von 1.000 Euro, Verbot offener Jackpots, Verbot einer Autoplay-Funktion

### POKER

in allen Variationen, sowohl als Online-Anwendung als auch mit einem Live-Dealer

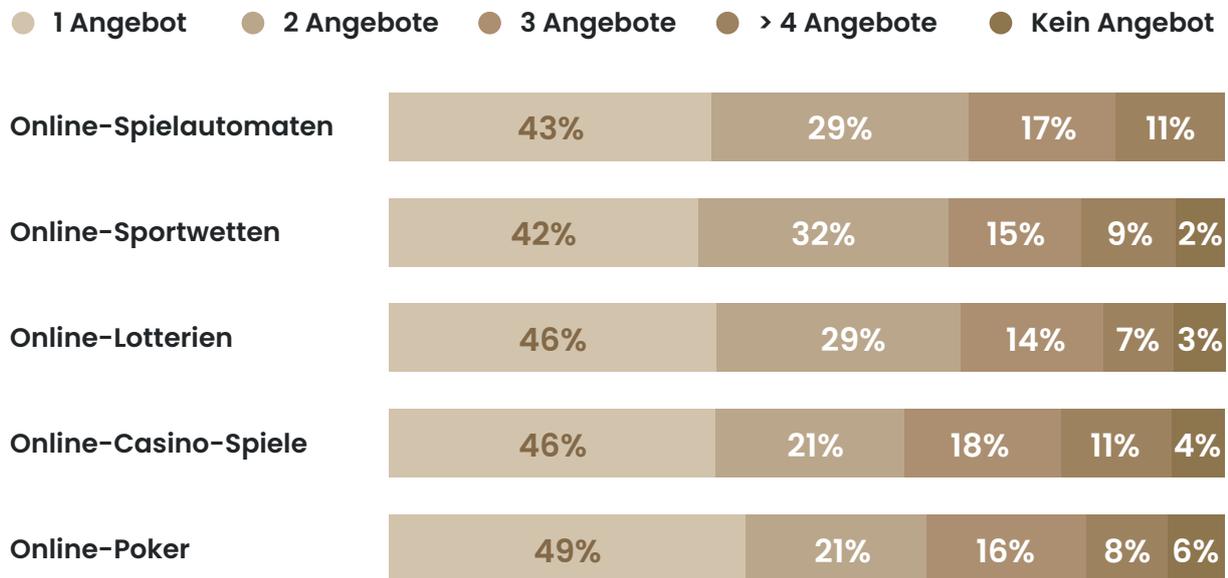
# Nutzungshäufigkeit

Nutzer von Online-Spielautomaten nutzen Wett- und Glücksspiele im Internet über die verschiedenen Spielvarianten relativ homogen verteilt. 12 % der befragten Nutzer von Online-Spielautomaten spielen diese täglich, 8-12 % spielen täglich andere Spiele wie Online-Lotterien, Online-Casino oder Online-Poker. 15 % gaben an, täglich auf Sportereignisse zu wetten.



# Genutzte Angebotsbreite

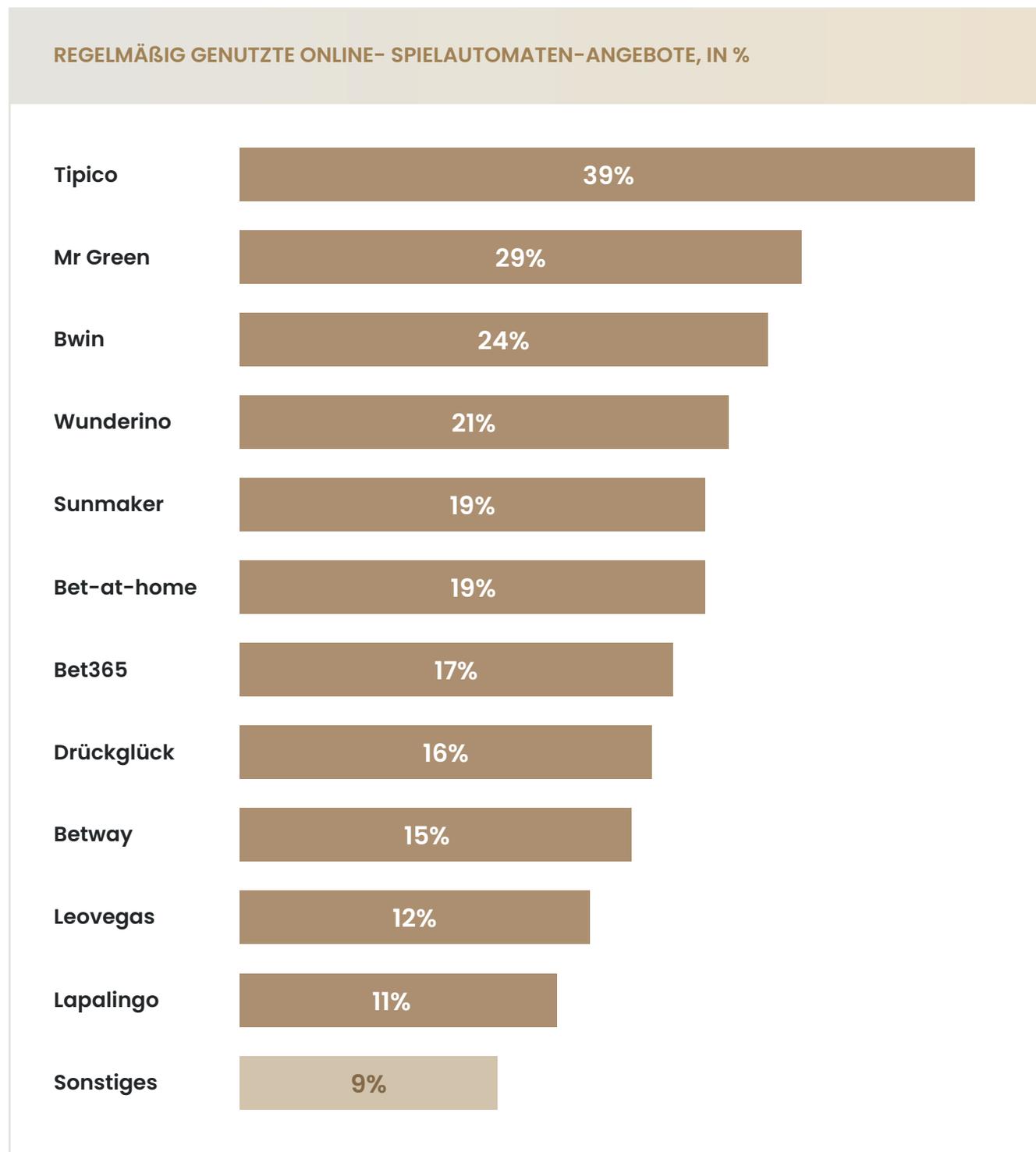
## ANZAHL GENUTZTER ANGEBOTE NACH ONLINE-SPIELVARIANTEN, IN %



Etwa die Hälfte der befragten Nutzer von Online-Spielautomaten nutzt bei den jeweiligen Glücksspielen im Internet ein Angebot, 29 % nutzen zwei Angebote

# Angebotsreichweite

Tipico ist das mit Abstand am häufigsten genutzte Angebot für Online-Spielautomaten. 39 % der Befragten gaben an, das Angebot regelmäßig zu nutzen. Zu den reichweitenstärksten Angeboten zählen außerdem Mr. Green (29 %) und bwin (24 %).

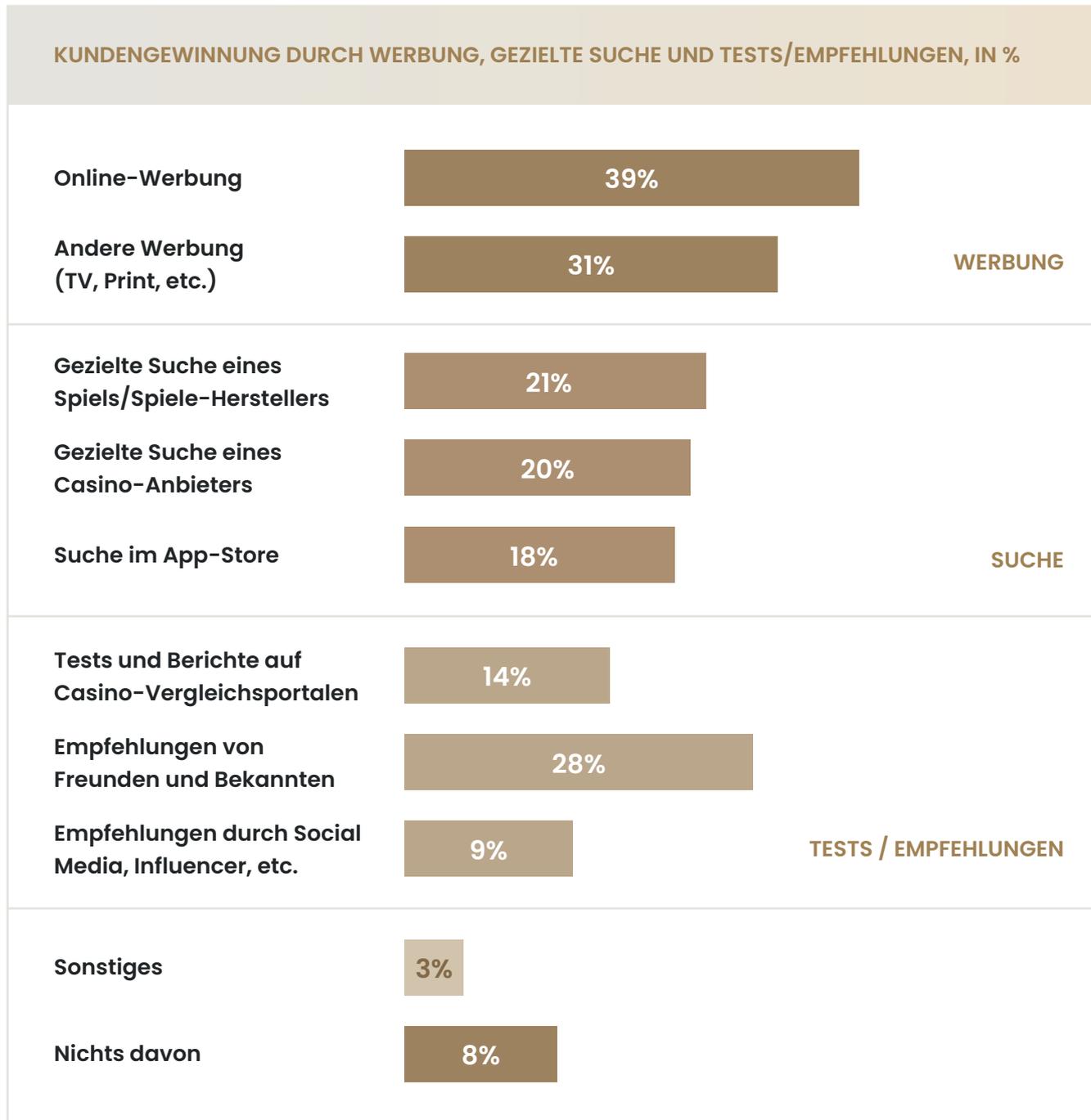


Quelle: Goldmedia Online-Befragung 2020, n=385 NutzerInnen von Online-Spielautomaten.  
Frage: „Welche Angebote nutzen Sie regelmäßig, um Online-Spielautomaten zu spielen?“  
(Mehrfachauswahl)

# Kundengewinnung

Vor allem durch direkte Werbung werden die Nutzer von Online-Spielautomaten auf die Angebote im Internet aufmerksam gemacht (39 % durch Online-Werbung, 31 % durch andere Werbung).

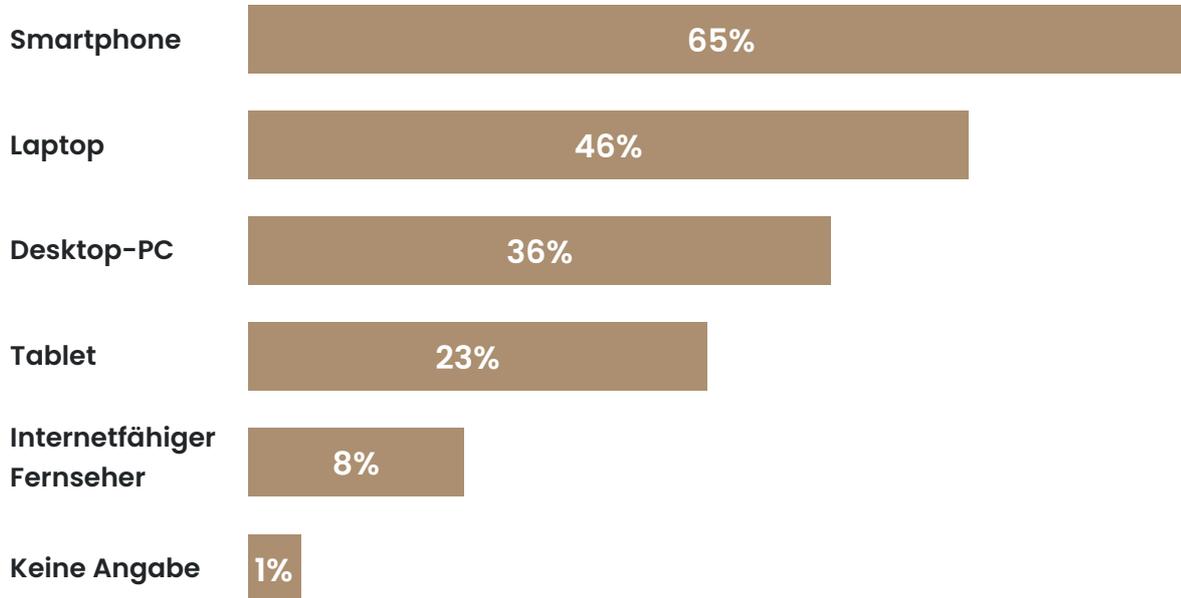
Empfehlungen von Freunden und Bekannten erreichen bei der Kundengewinnung der Angebote mit 28 % einen ähnlichen Stellenwert. Eine geringfügige Rolle spielen Social Media und Influencer.



Quelle: Goldmedia Online-Befragung 2020, n=385 NutzerInnen von Online-Spielautomaten.  
 Frage: „Wie sind Sie auf die Online-Angebote (Webseiten, Apps etc.), die Sie aktuell für Online-Spielautomaten nutzen, aufmerksam geworden?“ (Mehrfachauswahl)

# Genutzte Geräte

## GENUTZTE GERÄTE ZUM SPIEL VON ONLINE-SPIELAUTOMATEN, IN %



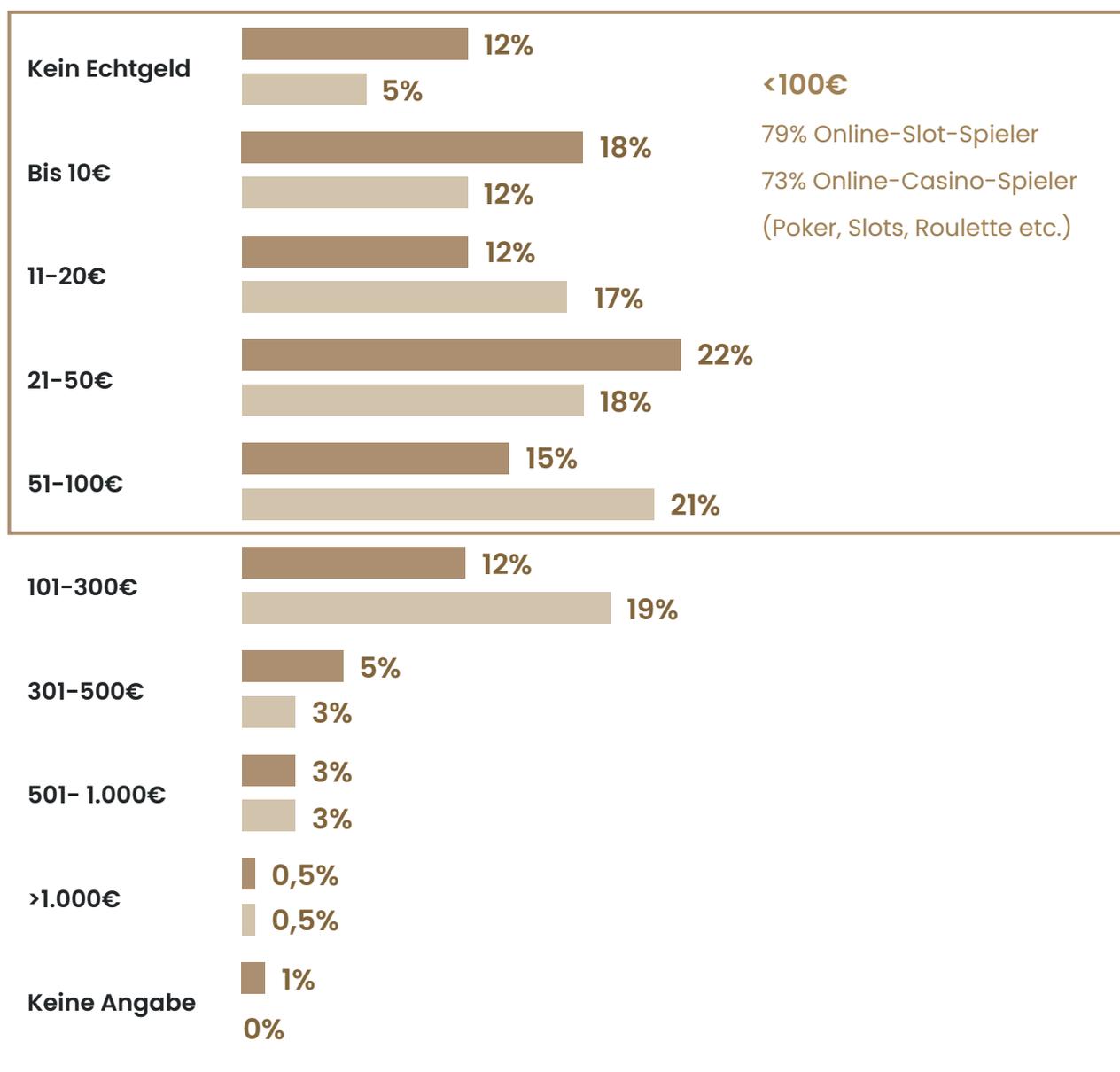
Das Smartphone ist mit 65 % das mit deutlichem Abstand am häufigsten genutzte Gerät zum Spielen von Online-Spielautomaten. 46 % der Befragten greifen beim Spielen auf einen Laptop und 36 % auf einen klassischen Desktop-PC zurück. Die Nutzung auf Tablets liegt mit 23 % noch deutlich zurück, während bereits 8 % einen internetfähigen Fernseher nutzen, um online zu spielen.

# Monatliche Einzahlungen

Fast 80 % der befragten Nutzer, die nur Online-Spielautomaten („Slots“) nutzen, zahlen monatlich unter 100 Euro in die Online-Angebote ein. Rund 12 % der „Slot-Spieler“ spielen ohne Geldeinsatz. Bei den Online-Casino-Spielern liegen die Einzahlungen verhältnismäßig etwas höher, im Durchschnitt entfallen dabei rund 57 % des Einzahlungsbudgets auf Online-Spielautomaten.

## VERTEILUNG DER EINZAHLUNGEN BEI SLOT-SPIELERN UND ONLINE-CASINO-SPIELERN NACH GRÖßENKLASSEN, IN %

● Online-Slot-Spieler    ● Online-Casino-Spieler (Poker, Slots, Roulette etc.)



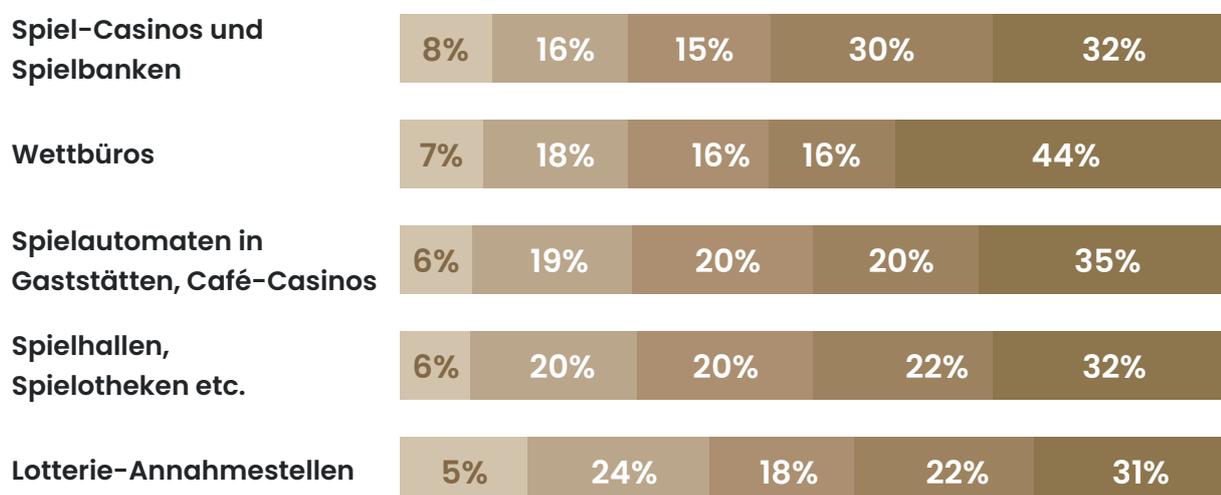
Quelle: Goldmedia Online-Befragung 2020, n=385 NutzerInnen von Online-Spielautomaten.  
Frage: „Wie hoch sind Ihre monatlichen Einzahlungen für Online-Spielautomaten bzw. Online-Casino-Spiele (inkl. Online-Spielautomaten) im Durchschnitt?“

# Besuch lokaler Spielorte

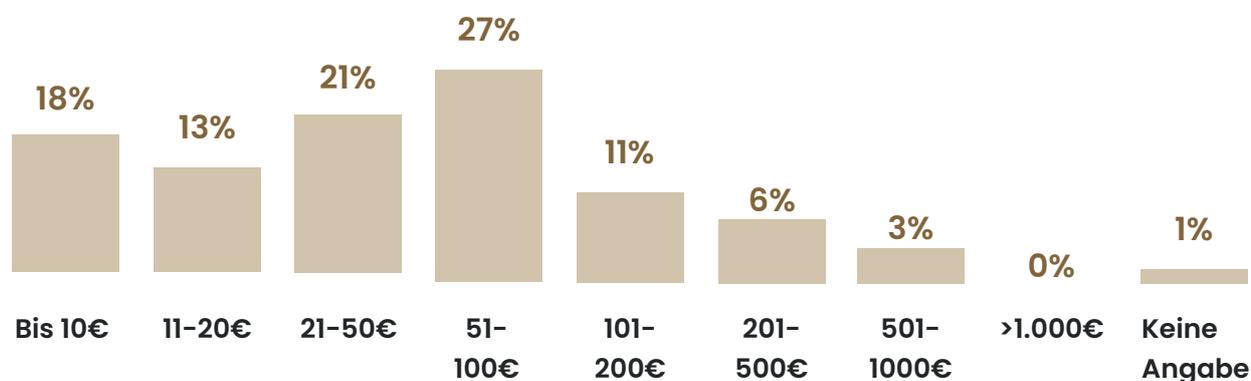
Nutzer von Online-Spielautomaten besuchen auch regelmäßig lokale Orte, um Wett- und Glücksspiele zu spielen. So besuchen 5-8 % der Befragten auch täglich Spiel-Casinos, Gaststätten oder Spielhallen. Die Mehrheit der Befragten (79 %) zahlt bei lokalen Spielautomaten in der Regel unter 100 Euro im Monat ein.

## NUTZUNGSHÄUFIGKEIT VON LOKALEN SPIELORTEN, IN %

● Täglich ● Wöchentlich ● Monatlich ● Selten im Jahr ● Gar nicht



## VERTEILUNG MONATL. EINZAHLUNGEN BEI LOKALEN SPIELAUTOMATEN, IN %



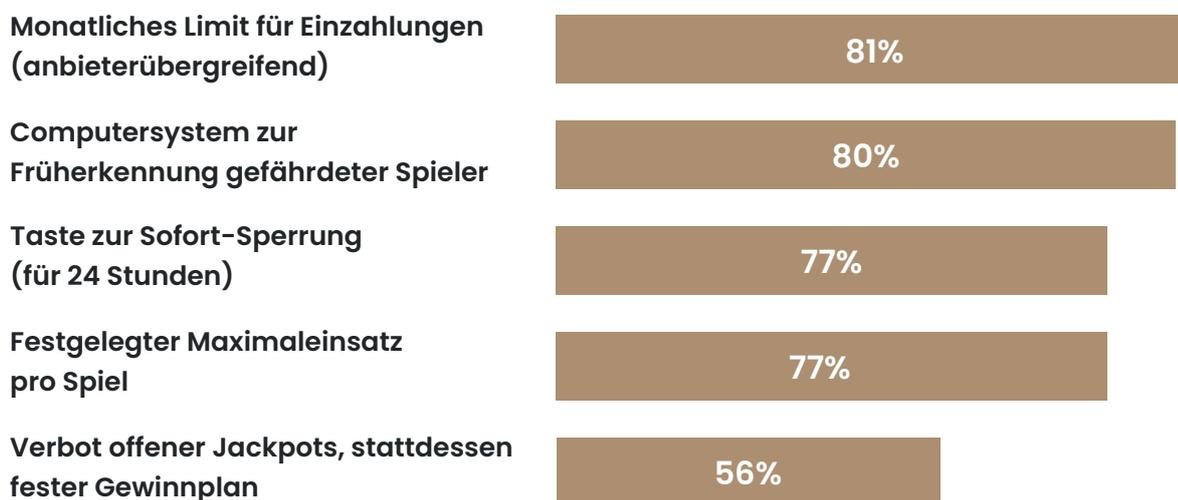
Quelle: Goldmedia Online-Befragung 2020, n=385 bzw. 250 NutzerInnen von Online-Spielautomaten. Frage: „Besuchen Sie auch lokale Orte, um Wett- und Glücksspiele zu spielen?“ bzw. „Wie hoch sind Ihre monatlichen Einzahlungen für lokale Spielautomaten im Durchschnitt?“

# Spielerschutzmaßnahmen

Unter den Nutzern von Online-Spielautomaten treffen die aktuell debattierten

**Regulierungsmaßnahmen zum Spielerschutz auf großen Zuspruch.** Sowohl ein monatliches Einzahlungslimit, ein Computersystem zur Früherkennung gefährdeter Spieler, eine Taste zur Sofort-Sperrung als auch einen festgelegten Maximizeinsatz pro Spiel erachten 77-81 % der Befragten als sinnvolle Maßnahme. Einzig das Verbot offener Jackpots findet mit 57 % einen deutlich geringeren Zuspruch.

## ZUSTIMMUNG ZU DEN SPIELERSCHUTZMAßNAHMEN DURCH NUTZER VON ONLINE-SPIELAUTOMATEN, IN %

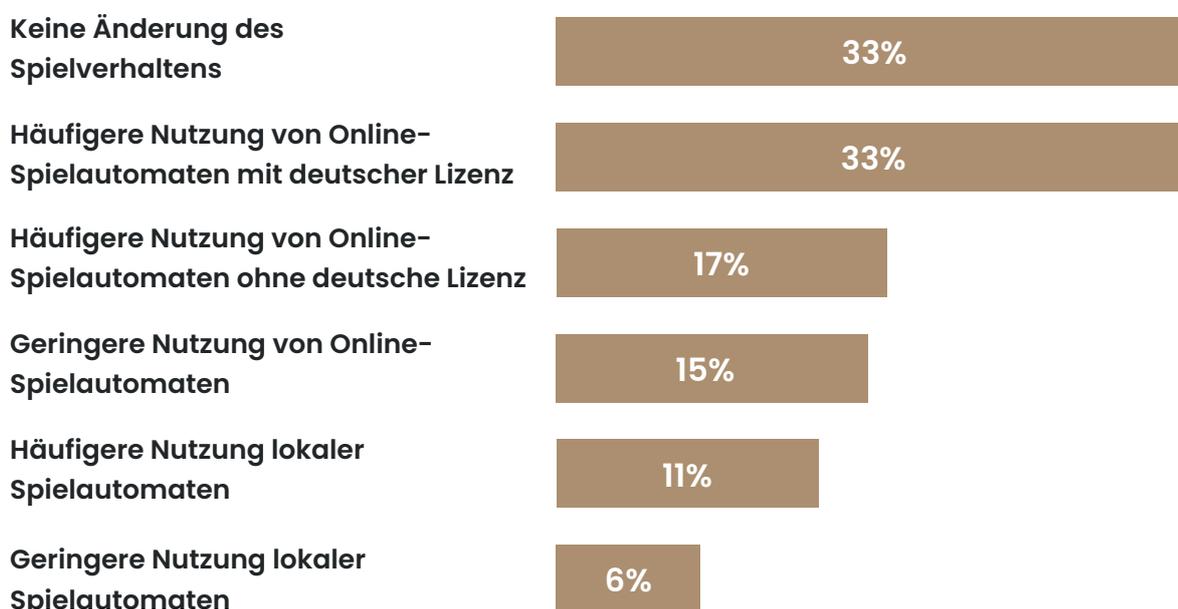


Goldmedia Online-Befragung 2020, n=385 NutzerInnen von Online-Spielautomaten. Frage: Wie schätzen Sie folgende Maßnahmen für den Spielerschutz bei Online-Spielautomaten ein? (Skala: sehr sinnvoll, eher sinnvoll, eher nicht sinnvoll, nicht sinnvoll; sehr sinnvoll und eher sinnvoll in der Grafik zusammengefasst)

# Regulierungsauswirkungen auf das Spielverhalten

Nach eigener Einschätzung würde ein Drittel der befragten Nutzer von Online- Spielautomaten bei einem regulierten Markt häufiger auf in Deutschland lizenzierte Angebote zurückgreifen. 17 % würden hingegen aufgrund der Einschränkungen häufiger Angebote ohne deutsche Lizenz nutzen.

## EINSCHÄTZUNG DER REGULIERUNGS AUSWIRKUNGEN AUF DAS EIGENE SPIELVERHALTEN, IN %



Quelle: Goldmedia Online-Befragung 2020, n=385 NutzerInnen von Online-Spielautomaten.  
Frage: „Bitte stellen Sie sich vor, dass bei Online-Spielautomaten mit deutscher Lizenz zukünftig folgendes gilt: Maximaleinsatz pro Spiel: 1 €, Monatliches Einzahlungslimit: 1.000 €, keine Spielautomatik, keine offenen Jackpots. Wie würde sich Ihr Spielverhalten dadurch ändern?“ (Mehrfachauswahl)



# Auswirkungen der Online-Casino-Regulierung in Deutschland ab 2021

Conjoint-Analyse & Marktsimulation auf Basis des Glückspiel-Neuregulierungs-Staatsvertrages (GlüNeuRegStV), gültig ab Juli 2021

**ZEITRAUM** 01.-29. Februar 2020

**METHODIK** Choice-Based-Conjoint-Analyse (CBC)

**STICHPROBE** n=385 NutzerInnen von Online-Casinos, die in den letzten 12 Monaten Online-Spielautomaten gespielt haben

# Erläuterung: Choice-Based-Conjoint

Die Conjoint-Analyse erlaubt es Anbietern von Dienstleistungen herauszufinden, welche verschiedenen Angebotseigenschaften (bspw. Preis, Verfügbarkeit, Qualität, usw.), die nur gemeinsam auftreten, in welchem Ausmaß zu einer Nutzungsentscheidung beitragen. Das Angebot ist also eine Kombination von bestimmten Merkmalen, die miteinander kombiniert auftreten.

**Die Conjoint-Analyse zeigt auf, welchen „Nutzwert“ die einzelnen Merkmale oder Attribute und deren Ausprägungen für die Konsumenten haben.** So lässt sich der jeweilige „Wert“ bzw. der „Nutzen“ eines einzelnen Merkmals des Angebotes und dessen anteilige Bedeutung für die Auswahlentscheidung relativ zu den übrigen Angebotseigenschaften bestimmen.

**Der Vorteil der Conjoint-Analyse besteht darin, dass der einzelne Wert nicht direkt abgefragt wird, sondern aus einer Entscheidungssituation abgeleitet wird, die der realen Konsumentenentscheidung sehr ähnlich ist.** Die befragte Person muss sich wiederholt zwischen zwei unterschiedlichen Angeboten entscheiden, deren Merkmale zufällig ausgewählt werden.

Im Anschluss wird anhand der erhobenen Merkmalspräferenzen in einer Marktsimulation berechnet, welche Auswirkungen der Markteintritt von Angeboten mit neuen Eigenschaften (z.B. regulierte Online-Casinos) auf die Marktanteile in einem bestehenden Marktgefüge hat.

BEISPIELHAFTE AUSWAHLENTSCHEIDUNG DER DURCHGEFÜHRTEN NUTZERBEFRAGUNG

	Online-Slot 1	Online-Slot 2
Lizenz/ Zulassung	<b>OHNE Lizenz/Zulassung</b>	<b>europäische Lizenz/Zulassung</b> (z.B. aus Malta)
Auswahl	<b>Spielotheken-Spiele</b> (von Merkur, Novomatic etc.)	<b>OHNE bekannte Spiele</b>
Automatik	<b>OHNE Spielautomatik</b> (manueller Spielstart)	<b>Spielautomatik</b> (Spiele starten kontinuierlich)
Jackpots	<b>OHNE offene Jackpots</b>	<b>offene Jackpots</b>
Spiellänge	<b>6 Sekunden</b>	<b>5 Sekunden</b>
Maximaler Einsatz	<b>2€ pro Spiel</b>	<b>5€ pro Spiel</b>
Einzahlungslimit	<b>500€ pro Monat</b>	<b>3000€ pro Monat</b>
	<input type="text" value="CBC_Random 1"/> <input type="text" value="Auswahl"/>	<input type="text" value="CBC_Random 1"/> <input type="text" value="Auswahl"/>
	<b>Keines davon</b>	
	<b>Ich würde keines dieser Angebote wählen.</b>	
	<input type="text" value="CBC_Random 1"/> <input type="text" value="Auswahl"/>	

# Conjoint-Analyse: Online-Spielautomaten

Die gewählten Merkmalsausprägungen in der durchgeführten Conjoint orientierten sich am Entwurf des Glücksspielneuregulierungsstaatsvertrags.\*

Zu den Ausprägungen eines regulierten Marktangebotes (bzw. einer „deutschen“ Lizenz) zählen demnach eine durchschnittliche Spiellänge von fünf Sekunden, ein maximaler Spieleinsatz von einem Euro pro Spiel, ein monatliches und angebotsübergreifendes Einzahlungslimit von 1.000 Euro sowie ein Verbot offener Jackpots und einer Autoplay-Funktion.

Zusätzlich wurde in der Conjoint die Angebotsqualität als Unterscheidungsmerkmal hinzugefügt, um die Nutzungspräferenzen hinsichtlich bekannter bzw. unbekannter Automaten Spiele zu bestimmen.

MERKMALSAUSPRÄGUNGEN DER CONJOINT-ANALYSE	
MERKMALE	AUSPRÄGUNGEN
Lizenz des Angebotes	<ol style="list-style-type: none"><li>1. MIT deutscher Lizenz/Zulassung*</li><li>2. MIT europäischer Lizenz/Zulassung</li><li>3. OHNE Lizenz/Zulassung</li></ol>
Angebotsqualität	<ol style="list-style-type: none"><li>1. MIT Spielotheken-Spielen (von Merkur, Novomatic etc.)</li><li>2. MIT Online-Spielen (von Microgaming, NetEnt etc.).</li><li>3. OHNE bekannte Spiele</li></ol>
Autoplay-Funktion	<ol style="list-style-type: none"><li>1. MIT Spielautomatik (Spiele starten kontinuierlich)</li><li>2. OHNE Spielautomatik* (Spiele müssen manuell gestartet werden)</li></ol>
Jackpots	<ol style="list-style-type: none"><li>1. MIT offenen Jackpots</li><li>2. OHNE offene Jackpots*</li></ol>

\*Stand des Entwurfs nach der Sonder-CdSK am 17./18. Januar 2020

Quelle: Goldmedia Online-Befragung 2020, n=385 NutzerInnen von Online-Spielautomaten.

**Spiellänge**

1. Spiellänge von 1 Sekunde
2. Spiellänge von 2 Sekunden
3. Spiellänge von 3 Sekunden
4. Spiellänge von 4 Sekunden
5. Spiellänge von 5 Sekunden\*
6. Spiellänge von 6 Sekunden

**Maximaler  
Spieleinsatz**

1. Einsatz max. 1 € pro Spiel\*
2. Einsatz max. 2 € pro Spiel
3. Einsatz max. 3 € pro Spiel
4. Einsatz max. 4 € pro Spiel
5. Einsatz max. 5 € pro Spiel
6. Einsatz max. 6 € pro Spiel
7. OHNE festes Einsatzlimit pro Spiel

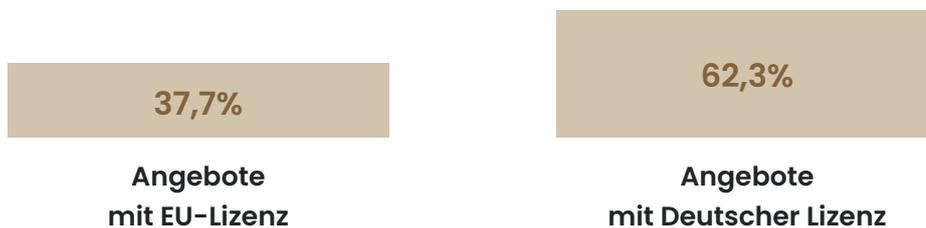
**Einzahlungslimit**

1. MIT Einzahlungslimit: 500€ pro Monat
2. MIT Einzahlungslimit: 1.000€ pro Monat\*
3. MIT Einzahlungslimit: 1.500€ pro Monat
4. MIT Einzahlungslimit: 2.000€ pro Monat
5. MIT Einzahlungslimit: 2.500€ pro Monat
6. MIT Einzahlungslimit: 3.000€ pro Monat
7. OHNE festes Einzahlungslimit

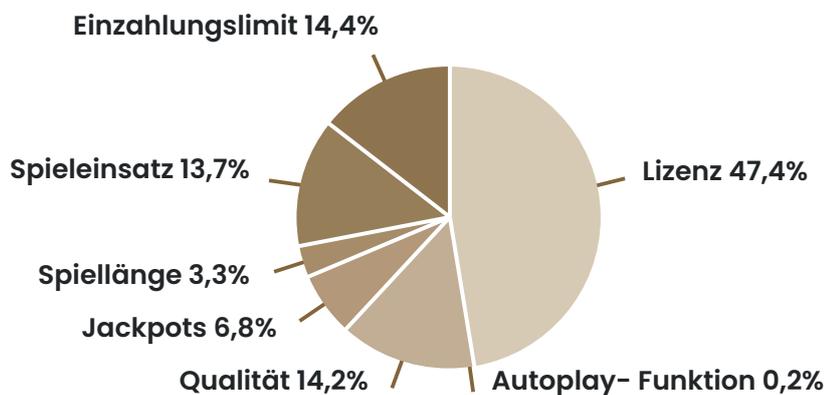
# Präferenzanteile und Marktsimulation

Die Conjoint-Analyse von Nutzern von Online-Automatenspielen ergab, dass die Lizenz das wichtigste Kriterium bei der Auswahlentscheidung darstellt. Kaum eine Rolle spielen hingegen die Autoplay-Funktion sowie die Spiellänge. Im Ergebnis würden Angebote mit einer deutschen Lizenz in einem regulierten Markt einen Anteil von bis zu 62,3 % erzielen. 37,7 % des Marktanteils verblieben aufgrund der Nutzerpräferenzen weiterhin bei Angeboten mit einer EU-Lizenz (z.B. Malta etc.). Die Simulation beruht auf der Annahme, dass beide Angebotsformen mit ihren aktuell vorhandenen (bzw. zukünftig regulierten) Produktmerkmalen gleichrangig miteinander im Wettbewerb stehen und die Auswahlentscheidung nur auf Basis der links dargestellten Merkmale erfolgt. Andere mögliche Einflussfaktoren auf die Auswahlentscheidung wie z.B. Payment-Blocking oder Marketingmaßnahmen wurden nicht berücksichtigt.

## MARKTANTEILSVERSCHIEBUNGEN DURCH MARKTEINTRITT REGULIERTER ANGEBOTE

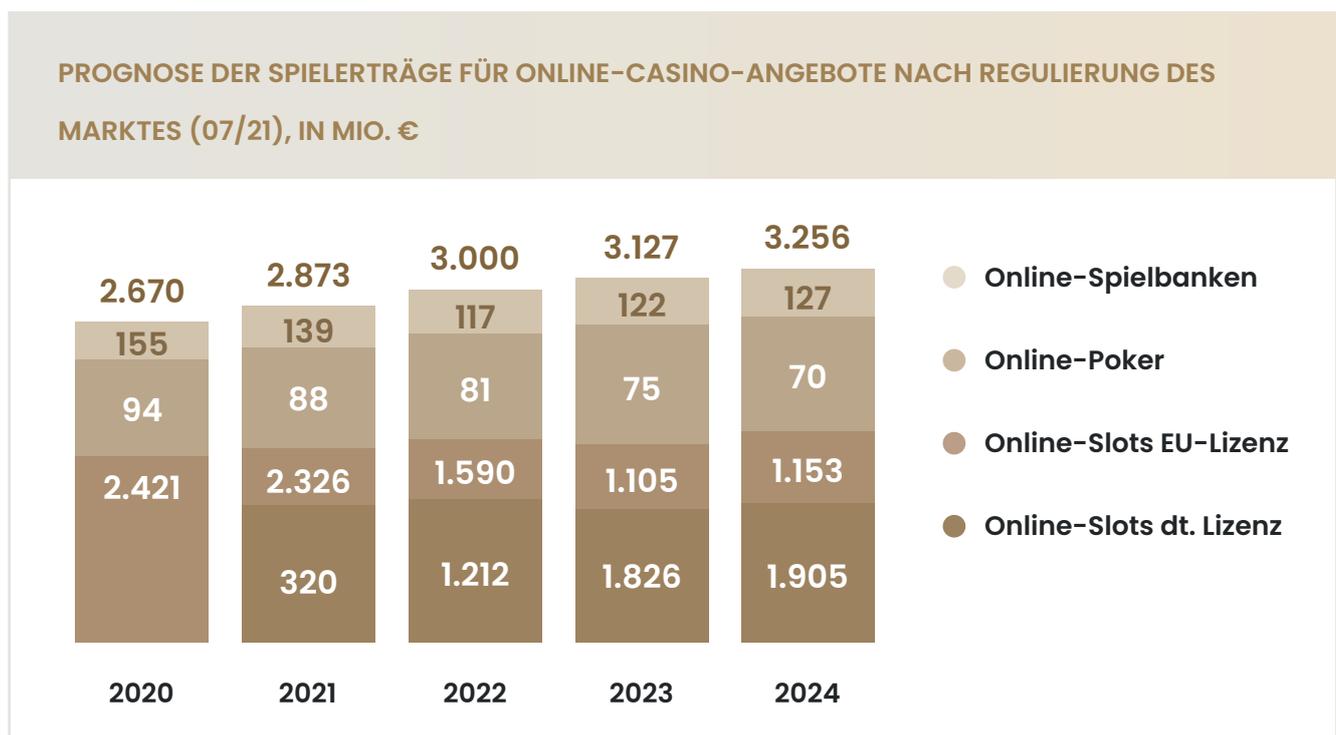


## PRÄFERENZANTEILE BEI AUSWAHL-ENTSCHEIDUNG



# Ertragsprognose auf Basis der Marktsimulation

Die Ergebnisse der Simulation eines Marktes mit nach GlüNeuRegStV lizenzierten Angeboten, die mit den bisherigen EU regulierten Angebote koexistieren, wurde hier mit der Marktprognose des Online-Casino-Marktes kombiniert. Laut Prognose/Simulation könnten bereits 2022 Spielerträge von über 1 Mrd. € mit in Deutschland lizenzierten Angeboten generiert werden. Die Spielerträge von in Deutschland lizenzierten Angeboten wachsen in den Folgejahren bis auf 1,9 Mrd € im Jahr 2024 an. Die Spielerträge von Angeboten mit EU-Lizenz gehen im gleichen Zeitraum auf 1,2 Mrd. € zurück. Die Simulation beruht dabei auf den Nutzerpräferenzen für die inhärenten Produktmerkmale der in Deutschland und in der EU regulierten Angebote. Allerdings können darüber hinaus weitere Faktoren (etwa Payment-Blocking, Geo-Blocking, erweiterte Werbemöglichkeiten, Neukunden- und Bestandskundenmarketing in Form von Boni) ebenfalls Einfluss auf die Auswahlentscheidung der Kunden haben.



Alternativ zu Erträgen lässt sich die Simulation auch auf Nutzer anwenden: Laut der BZgA-Studie «Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland 2017» spielen 0,6 % der Erwachsenen in Dt. zwischen 18- 70 Jahren mind. einmal pro Jahr Internet-Casino-Spiele.\* Dies entspricht rd. 330.000 Online-Casino-Kunden. **Davon würden sich rund rd. 206.000 Kunden für in Deutschland lizenzierte Angebote entscheiden.**

*\*Der von der BZgA-gewählte „Dual-Frame“-Ansatz neigt dazu, die Online- und mobile Nutzung von Glücksspielen zu unterrepräsentieren. Insofern stellen die rd. 206.000 Kunden das untere Limit der Online-Casino-Spieler dar.*

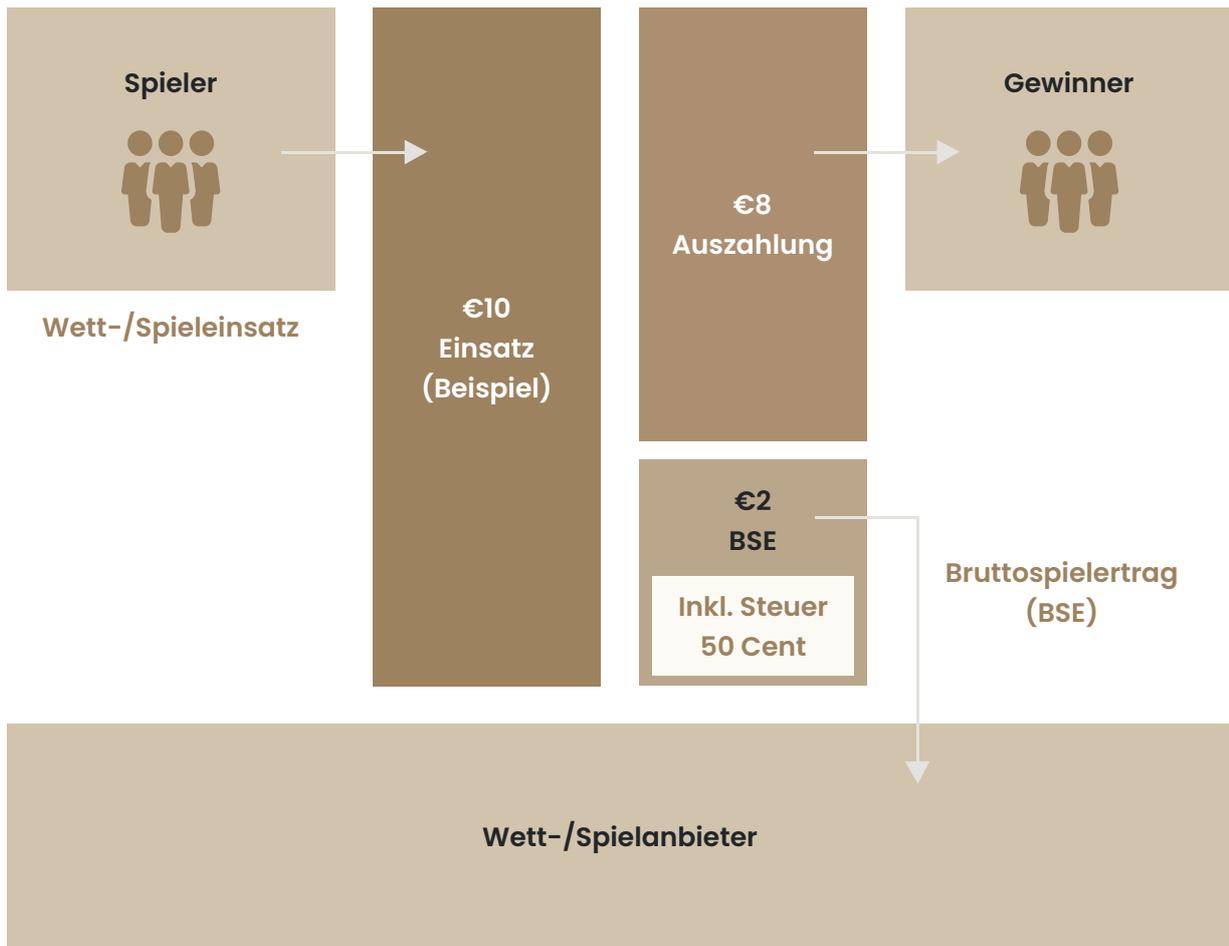


# Glücksspielmarkt Deutschland 2020

APPENDIX

# Terminologie der wichtigsten Kennzahlen

## KENNZAHLEN IM GLÜCKSSPIELMARKT



# Allgemeine Hinweise

- Alle Inhalte des Dokuments wurden nach bestem Wissen recherchiert und erstellt. Für Irrtümer und Druckfehler kann der Herausgeber jedoch keine Verantwortung übernehmen.
- Der Herausgeber übernimmt keinerlei Verantwortung oder Haftung für Handlungen, Aktivitäten oder Unterlassungen, die auf Grundlage der Inhalte und Empfehlungen dieser Studie erfolgen.
- Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Marken, Warenbezeichnungen etc. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.
- Alle hier genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer.
- **Hinweis zur Geschlechtsneutralität:** Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Studie auf die gleichzeitige Verwendung männlicher, weiblicher oder weiterer Sprachformen verzichtet. Alle Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für alle Geschlechter. Dies impliziert keine Benachteiligung eines Geschlechts, sondern soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen sein.

## Über Goldmedia

Goldmedia ist auf dem europäischen Wett- und Glücksspielmarkt im Bereich Due-Diligence tätig.

Neben unseren regelmäßigen Marktstudien bietet Goldmedia zudem individuelle Business-Intelligence-Leistungen für den Wett- und Glücksspielmarkt an.



## Über CasinoOnline.de

CasinoOnline.de stellt Testberichte und Kritiken zu Online Casinos und landbasierten Spielbanken auf der Website zur Verfügung. CasinoOnline.de verfügt über Expertise und langjährige Erfahrung in der Glücksspielbranche, um für die Nutzer relevante Informationen zu recherchieren und bereitzustellen.

# Bildquellen

**Titelblatt** - <https://unsplash.com/photos/9SewS6lowEU>

**Seite 4** - [https://unsplash.com/photos/9DSUwm1\\_N8k](https://unsplash.com/photos/9DSUwm1_N8k)

**Seite 5** - [https://unsplash.com/photos/\\_UeY8aTI6d0](https://unsplash.com/photos/_UeY8aTI6d0)

**Seite 6** - <https://unsplash.com/photos/iJoXOM4J9fE>

**Seite 11** - <https://unsplash.com/photos/RSsqjpezn6o>

**Seite 15** - <https://unsplash.com/photos/VTLcvV6UVal>

**Seite 17** - <https://unsplash.com/photos/NYpOI-PJDkM>

**Seite 19** - <https://unsplash.com/photos/t5nQe65iIAQ>

**Seite 23** - [https://unsplash.com/photos/DYM\\_vBsosVA](https://unsplash.com/photos/DYM_vBsosVA)

**Seite 27** - <https://unsplash.com/photos/a6N685qLsHQ>

**Seite 38** - <https://pixabay.com/photos/roulette-casino-black-red-dealer-1264078/>

**Seite 45** - <https://pixabay.com/ru/photos/покер-articulosdepoker-чемодан-покер-3825828/>

**Seite 50** - <https://pxhere.com/ru/photo/915542>

GOLDMEDIA

# Glücksspielmarkt Deutschland 2020

MARKTANALYSE MARKTPROGNOSE NUTZERFORSCHUNG

JUNI 2020



Goldmedia GmbH Strategy Consulting  
info@Goldmedia.de | www.Goldmedia.com

Oranienburger Str. 27 10117 Berlin  
Tel: +49 30 246 266 0 | Fax: +49 30 246 266 66

Im Auftrag von:

