

Entwicklung des deutschen Online-Glücksspielgeschehens im Kontext von SARS-CoV-2-Pandemie und Glücksspiel- staatsvertrag 2021 (GlüStV 2021) – eine Einordnung auf Basis von Website Traffic-Daten

Andreas Bickl, Joana Daniel, Johanna Loy, Ludwig Kraus und
Larissa Schwarzkopf

1. Einleitung

Mit dem Ausbruch der SARS-CoV-2-Pandemie und den vorübergehenden Schließungen terrestrischer Glücksspielangebote sowie der Einführung des Glücksspielstaatsvertrags 2021 (GlüStV 2021), der am 1. Juli 2021 in Kraft trat, vermutete man eine zunehmende Nutzung von Online-Glücksspielangeboten in Deutschland (Rumpf et al., 2020). In Anbetracht der begrenzten staatlichen Regulierungsmöglichkeiten im Bereich des Online-Glücksspiels zu dieser Zeit – beispielhaft sei hier die nahezu uneingeschränkte Verfügbarkeit und die Nutzung von Servern im Ausland genannt – tolerierten die betroffenen Bundesländer derartige Aktivitäten weitgehend. Die Novellierung des Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV) von 2021 verfolgt primär das Ziel, das Online-Glücksspiel nun unter festgelegten regulatorischen Bedingungen zu legalisieren. Hierzu gehören die kontrollierte Vergabe von Lizenzen, Einschränkung von Werbemöglichkeiten sowie die Implementierung eines spielübergreifenden Sperrsystems. Es wurde angenommen, dass diese Legalisierung in Verbindung mit der starken Präsenz webbasierter Glücksspielangebote mittel- bis langfristig zu einer nachweisbaren Zunahme dieser Angebote führen und sich infolgedessen die Nutzung von Online-Glücksspielen erhöhen würde (Håkansson et al., 2020).

Informationen zu den Problembereichen hilfeschender Glücksspielerinnen und Glücksspieler, basierend auf der Deutschen Suchthilfestatistik (Schwarzkopf et al., 2021), sowie Erhebungen aus den vergangenen und dem aktuellen Survey zur Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogenen Problemen in der Bevölkerung (Banz, 2019; Buth et al., 2022), deuten darauf hin, dass über

Landesstelle
Glücksspielsucht
in Bayern 

Kooperationspartner:

Bayerische Akademie für
Sucht- und Gesundheits-
fragen BAS Unternehme-
gesellschaft (haftungs-
beschränkt)
www.bas-muenchen.de

IFT Institut für
Therapieforschung
www.ift.de

Betreiberverein der Freien
Wohlfahrtspflege
Landesarbeitsgemeinschaft
Bayern
für die Landesstelle Glücks-
spielsucht in Bayern e.V.
[www.freie-wohlfahrtspflege-
bayern.de](http://www.freie-wohlfahrtspflege-bayern.de)

Geschäftsstelle
Edelsbergstr. 10
80686 München

info@lsgbayern.de
www.lsgbayern.de

die vergangenen Jahre ein gewisser Teil der Bevölkerung vermehrt Online-Glücksspiel betreibt. In diesem Kontext haben verschiedene Autorinnen und Autoren auf das Gefahrenpotenzial dieser Form des Glücksspiels hingewiesen, insbesondere in Bezug auf vulnerable Gruppen wie junge Menschen (Effertz et al., 2018).

Angesichts der begrenzten Evidenz im Bereich des Online-Glücksspiels in Deutschland, die hauptsächlich auf Selbstangaben beruht, setzte sich das Projekt STaCaTo (States Treaty and Corona and Trends in online gambling) das Ziel, mittels einer Trendanalyse Entwicklungen im Website-Traffic (d. h. den Besuchszahlen) führender Glücksspielseiten zu untersuchen. Auf Grundlage dieser Daten soll eine Einschätzung des Nutzungsverhaltens von Online-Glücksspiel im Kontext der SARS-CoV-2-Pandemie und des Inkrafttretens des GlüStV 2021 erfolgen.

2. Methodik

2.1 Methodisches Vorgehen

Die analysierten Daten wurden vom Web Analytics-Unternehmen SimilarWeb zu Verfügung gestellt und repräsentieren Zugriffsinformationen, die entweder direkt von Webseite-Betreibern generiert wurden oder von diversen Nutzenden-Panels bzw. deren Geräten (PC / Mobiltelefone) und deren geteiltem Verhalten, bzw. als öffentliche, anonymisierte Traffic-Informationen im Web abgegriffen werden können.

Um relevante Websites zu identifizieren, die den deutschen Online-Gesamtmarkt angemessen repräsentieren, wurde ein Market-Research-Tool verwendet. Seiten mit Bezug zum Glücksspiel wurden anhand der in Tabelle 1 aufgeführten Schlüsselwörter, die von den Nutzenden bei der Online-Suche verwendet wurden, identifiziert. Von diesen vorgeschlagenen Websites wurden anhand einer Einzelfallbetrachtung diejenigen ausgewählt, die tatsächlich Glücksspielangebote anbieten und keine reinen "Informations-Websites" sind.

Die identifizierten Websites wurden anschließend mithilfe eines Branchenvergleichstools von SimilarWeb nach ihrer Relevanz sortiert, wobei ein Mindestbesuchervolumen von 20.000 Besuchen pro Monat festgelegt wurde, um ausreichend Websites in dieser Stufe der Sichtung einzuschließen. Dabei erfolgte eine Unterteilung in Online-Casinos, (Sport-)Wettanbieter, Lotterien und Generalisten.

KeyWord	Ergänzte Wörter durch SimilarWeb	Anzahl der vorgeschlagenen Websites	Anzahl der eingeschlossenen Websites nach manuellem Website-Check
Casino	26	1691	144
Lotterie	18	541	46
Sportwetten	14	383	56
Poker	14	461	31
Wetten	Same as Sportwetten	-	-
Glücksspiel	Key Words for Addiction	-	-
Gambling	Key Words for Addiction topic	-	-

Tabelle 1: Identifikation von Websites nach Schlüsselbegriffen

2.2 Einschlusskriterien und adressierte Kenngrößen

Es wurden deutschsprachige Webseiten berücksichtigt sowie Webseiten, die entweder direkt aus Deutschland abgerufen werden können oder in Deutschland über Suchmaschinen erreichbar sind. Diese Webseiten mussten während des Beobachtungszeitraums zumindest zeitweise zugänglich sein (offene Kohorte), und mussten über den Webbrowser aufgerufen worden sein (kein Zugang über mobile Apps) sowie mindestens 5.000 Besuche täglich verzeichnen.

Das Hauptziel der Untersuchung waren die Analyse der Entwicklung der wöchentlichen Besuchszahlen („visits“) sowie der wöchentlichen Anzahl eindeutig identifizierbarer Besuchenden („unique visitors“) vom 29. Oktober 2019 bis zum 30. November 2022. Zusätzlich wurden die Besuche pro Besuchendem/Besuchender („visits per unique visitors“) als sekundäre Zielgröße ermittelt.

Da verschiedene Segmente des Glücksspielmarktes annahmegemäß unterschiedliche Entwicklungsmuster durchlaufen haben, wurden die identifizierten Websites separat für die folgenden Marktsegmente ausgewertet: a) Online-Casinos, b) Wettanbieter, c) Lotterien und d) Generalisten, die Angebote aus verschiedenen Sektoren umfassen.

2.3 Auswertung

Zunächst wurden die Zielparameter für den oben spezifizierten 37-Monatszeitraum sowohl insgesamt als auch getrennt nach Marktsegment deskriptiv aufbereitet. Im nächsten Schritt wurde mithilfe einer Joinpoint-Regression (Kim et al., 2022) untersucht, ob im Beobachtungszeitraum sogenannte Bruchpunkte festgestellt werden können. Diese Bruchpunkte markieren signifikante Veränderungen in der Steigung oder Richtung der

Trendkurve. Anschließend wurden diese Bruchpunkte in Zusammenhang mit den vorab definierten Kalenderperioden, einschließlich der Lockdown-Phasen (1. Lockdown: 22.03.2020 – 04.05.2020; 2. Teillockdown (light): 02.11.2020 – 15.12.2020; 3. Lockdown: 16.12.2020–18.04.2021), sowie dem Inkrafttreten des GlüStV 2021 (01.07.2021, KW 26 – 2021), gebracht.

3. Ergebnisse

3.1 Eingeschlossene Websites und Marktsegmente

Während des Beobachtungszeitraums wurden insgesamt 236 Webseiten identifiziert, die Online-Glücksspielangebote anboten und zumindest teilweise aktiv waren. Von diesen Webseiten wurden 111 dem Marktsegment "Casino", 32 dem Marktsegment "(Sport-)Wetten", 45 dem Marktsegment "Lotterien" und 48 dem Marktsegment "Generalisten" zugeordnet (Tabelle 2).

Branche	Automatisiert vorgeschlagene Webseiten	Nach manuellem Inhalts-Check eingeschlossene Webseiten	Nach Anwendung der Einschlusskriterien verbliebene Webseiten
Casino	1.691	144	111
Lotterie	541	46	45
Sportwetten	383	56	32
Poker*	461	31	
Ex post als uneindeutig eingestuft (Generalist)			48

*Poker Websites wurden mit der Casinobranche zusammengefasst, da hier keine klare Abgrenzung erfolgen konnte

Tabelle 2: Anzahl der identifizierten Websites über SimilarWeb Key-Word Analyse

3.2 Entwicklung der wöchentlichen Besuchszahl („visit“)

Generell lässt sich auf dem gesamten Online-Glücksspielmarkt zwischen April 2020 und Mai 2022 ein Anstieg der Besucherzahlen beobachten, ehe es in den beiden Folgemonate zu einem massiven Rückgang kommt (siehe Abbildung 1). Danach erholen sich die Zahlen wieder und erreichen am Ende des Beobachtungszeitraums ihr Ausgangsniveau. Während der SARS-Cov-2-Lockdowns lassen sich zeitlich begrenzte Anstiege in den Besucherzahlen feststellen. Unmittelbar im Umfeld des Inkrafttretens des Glücksspielstaatsvertrags 2021 kommt es zu einem kurzfristigen Anstieg der Besuchszahlen gefolgt von einem abrupten Rückgang. Im Anschluss stabilisieren sich die Besuchszahlen mit gewissen Schwankungen.

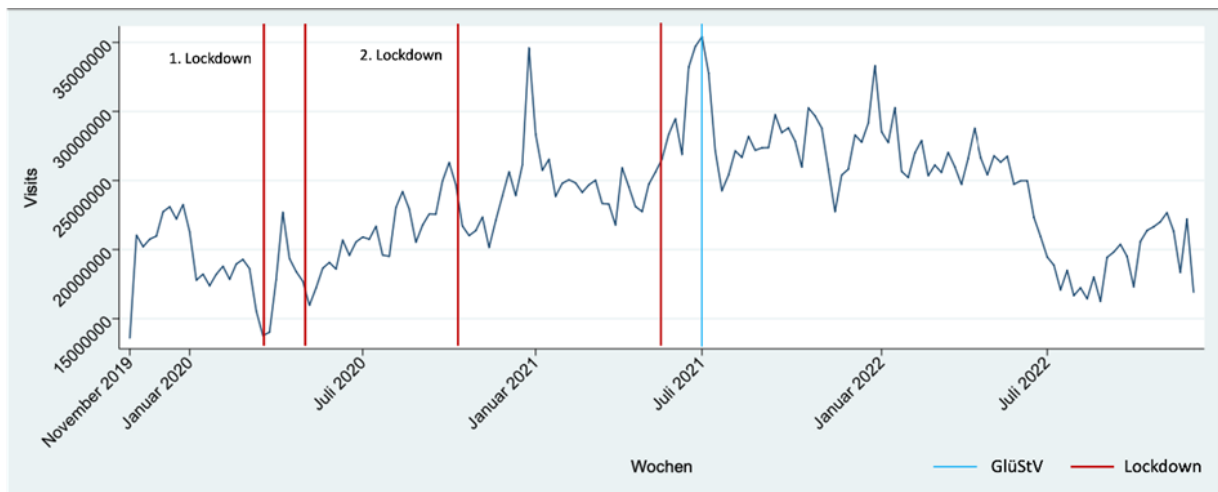


Abbildung 1: Wöchentliche Besuchszahl auf dem Gesamtmarkt im Zeitverlauf

Auf Branchenebene verzeichnen Webseiten, die Lotterien anbieten, sowie Generalisten weitgehend stabile Besucherzahlen (siehe Abbildung 2). Bei den Wettangeboten hingegen ist ein anfänglicher Rückgang der Zugriffszahlen zu verzeichnen, die während des ersten SARS-Cov-2-Lockdowns ihren niedrigsten Punkt erreichen. Nachfolgend erholen sich die Zahlen bis zum zweiten SARS-Cov-2-Lockdown und bleiben, abgesehen von einem kurzzeitigen Rückgang nach Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags 2021, auf einem stabilen Niveau.

Im Bereich der Online-Casinos ist bis Juli 2021 ein kontinuierlicher Anstieg der Besucher zu beobachten. Danach bleiben die Besuche bis Juni 2022 auf einem Plateau, ehe sie deutlich zurückgehen und sich auf dem Ausgangsniveau stabilisieren.

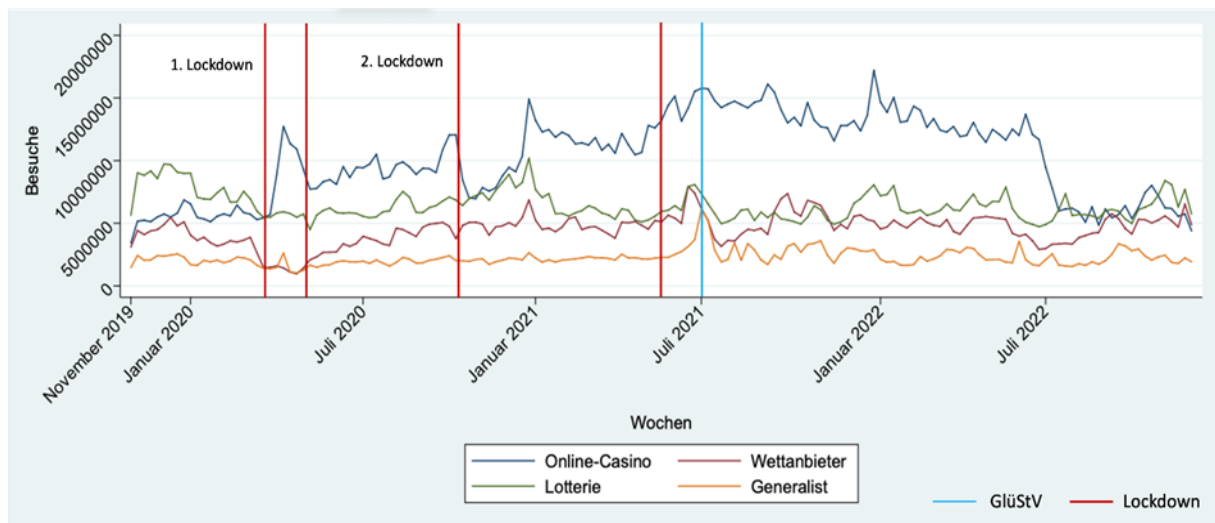


Abbildung 2: Wöchentliche Besuchszahl auf Branchenebene im Zeitverlauf

3.3 Entwicklung der wöchentlich eindeutig identifizierbaren Besuchenden („unique visitors“)

Die Anzahl der Besuchenden zeigt sowohl auf dem Gesamtmarkt (siehe Abbildung 3) als auch in den verschiedenen Branchen (siehe Abbildung 4) ein vergleichbares Muster.

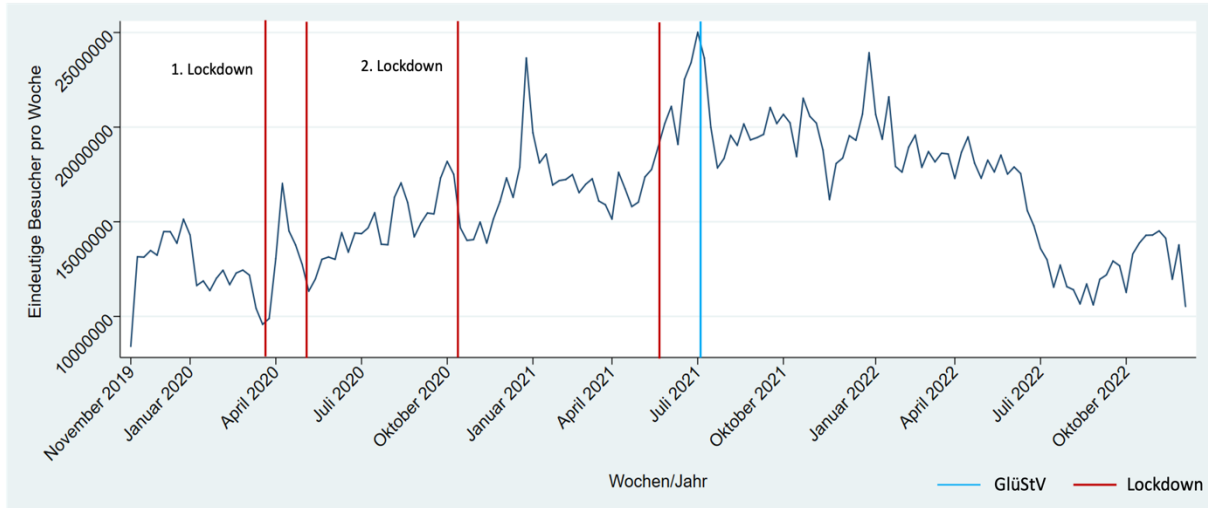


Abbildung 3: Anzahl der eindeutig identifizierbaren Besuchenden auf dem Gesamtmarkt im Zeitverlauf

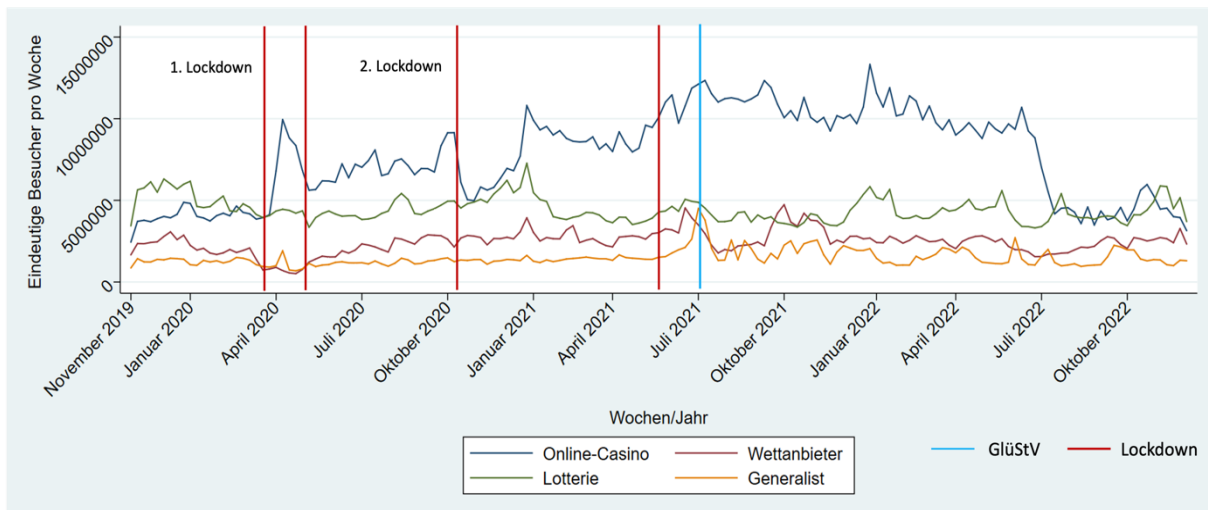


Abbildung 4: Branchenspezifische Anzahl der eindeutig identifizierbaren Besuchenden im Zeitverlauf

3.4 Entwicklung der wöchentlichen Besuche pro eindeutig identifizierbaren Besuchenden („visits per unique visitors“)

Die durchschnittliche Anzahl der Besuche pro Besuchendem/Besuchender zeigt im März und April 2020 einen markanten Rückgang und bleibt nach Beendigung des ersten SARS-Cov-2-Lockdowns bis Mitte 2021 auf einem stabilen Niveau (siehe Abbildung 5). Nach Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags 2021 verzeichnet die Anzahl der Besuche pro Besuchenden wieder einen stetigen Anstieg bis auf vorpandemischen Stand.

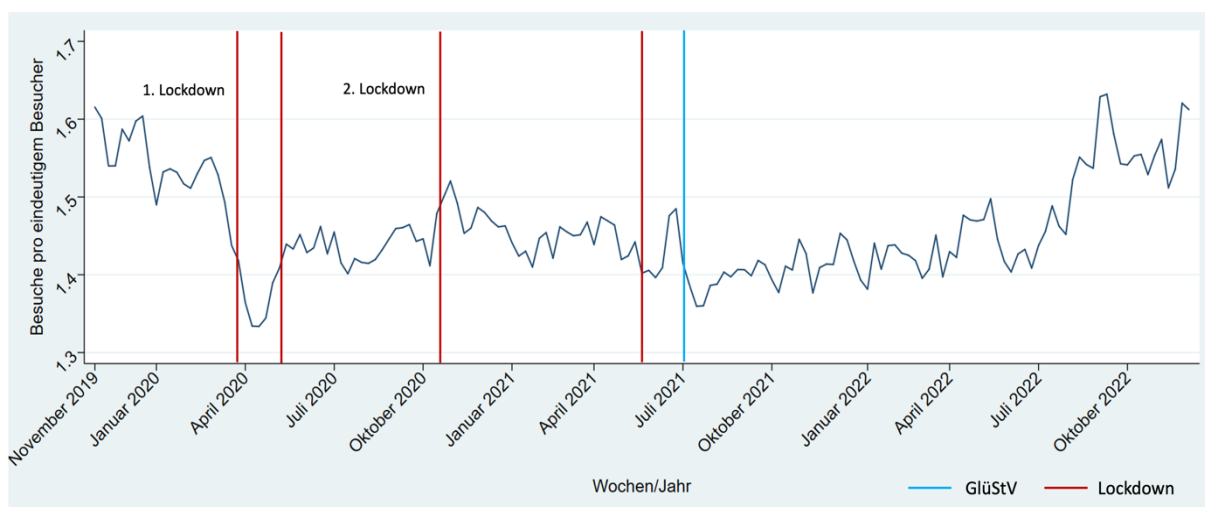


Abbildung 5: Besuche je Besuchendem/Besuchender im Gesamtmarkt im Zeitverlauf

Auf Branchenebene bleiben die Besucherzahlen pro Besuchendem/Besuchender im Bereich der Online-Casinos bis Juli 2022 nahezu konstant (siehe Abbildung 6). Danach zeichnet sich ein leichter Anstieg ab. Diese Tendenz zeigt sich auch im Bereich der Lotterien, allerdings mit etwas stärkeren Schwankungen. Im Wettsektor hingegen unterliegen die Zahlen starken Schwankungen, wobei die Anzahl der Besuche pro Besuchendem/Besuchender zwischen Juni 2020 und Oktober 2021 niedriger ist als vor dem ersten SARS-Cov-2-Lockdown und im Jahr 2022. Im Bereich der Generalisten zeigt sich insbesondere am Ende des Beobachtungszeitraums eine hohe Varianz. Hier scheint die durchschnittliche Besucherzahl pro Besuchendem/Besuchender nach Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags 2021 eher zuzunehmen.

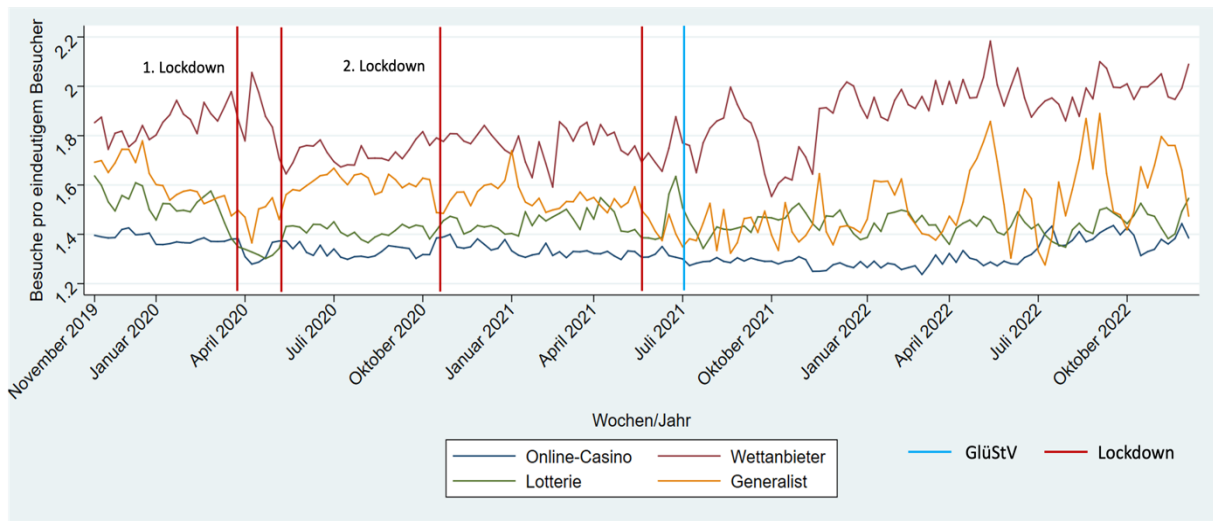


Abbildung 6: Branchenspezifische Besuche je Besuchendem/Besuchender im Zeitverlauf

3.5 Ergebnisse der Joinpoint Modellierung für die wöchentliche Besuchszahl („visits“)

Die Joinpoint-Regression identifiziert in Bezug auf die wöchentliche Besuchszahl, insgesamt 5 Bruchpunkte (siehe Abbildung 7). Nach einem anfänglichen kurzen Anstieg nehmen die Besuche zwischen November 2019 und März 2020 leicht ab, bevor es bis Juni 2021 zu einem moderaten Anstieg kommt. Diese Anstiegsphase beginnt mit dem ersten SARS-Cov-2-Lockdown und endet mit dem Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags 2021. In den folgenden 12 Monaten bleiben die Zahlen weitgehend stabil, bis es im Mai 2022 zu einem deutlichen Rückgang kommt, der bis Juli 2022 anhält. Danach erfolgt erneut ein Anstieg der Besucherzahlen.

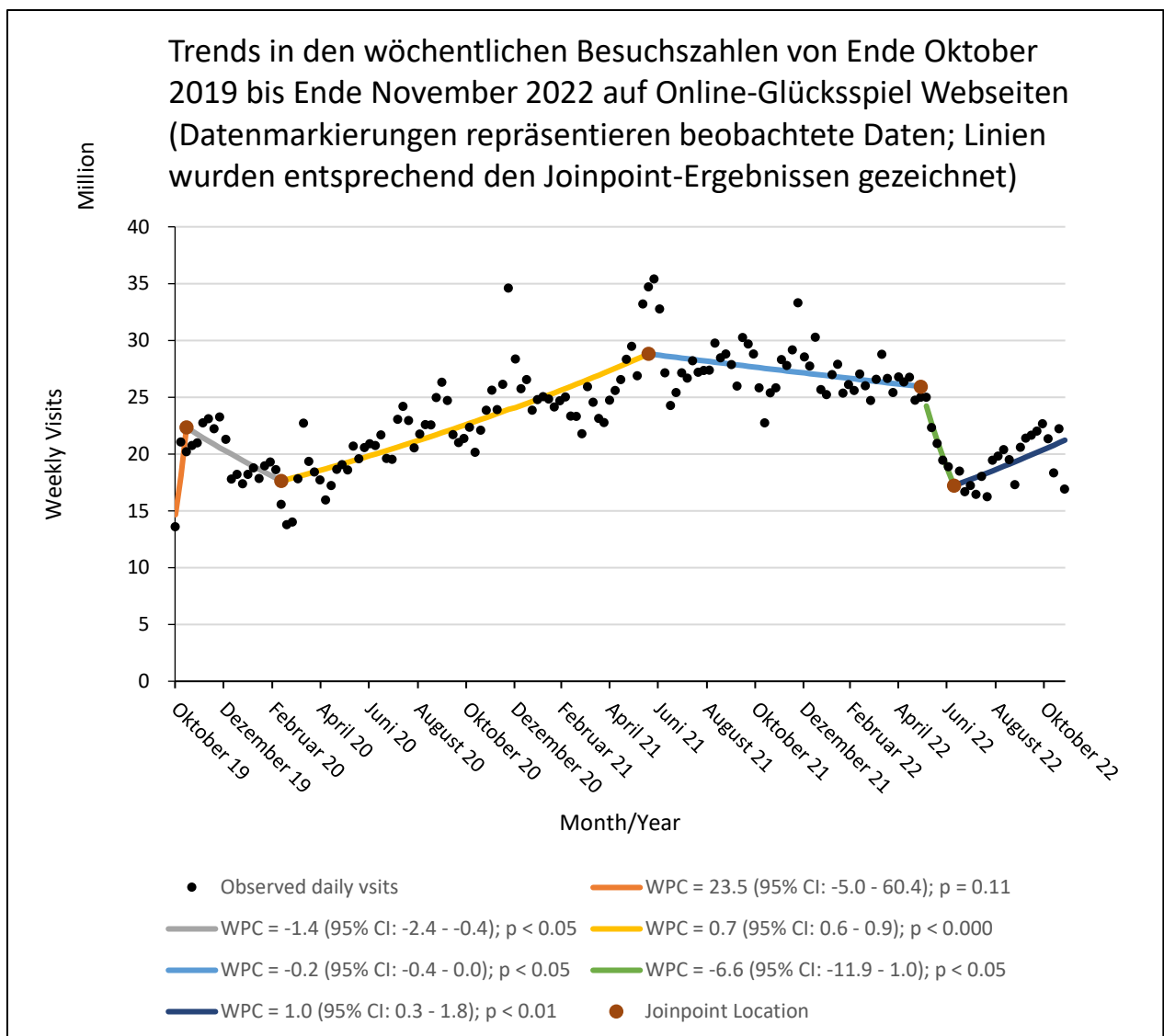


Abbildung 7: Joinpoint-Regressionsmodell Besuche Gesamtbranche

4. Zusammenfassung und Bewertung

Unseren Analysen zufolge stoßen Webseiten, die online Glücksspiel anbieten, auf zunehmendes Interesse. Hierbei scheinen gewisse Zusammenhänge mit den pandemiebedingten Lockdowns und dem Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags 2021 zu bestehen, wobei ein kausaler Rückschluss (wegen Lockdown und Staatsvertrag) nicht angebracht ist.

Es ist ebenfalls zu beachten, dass im Juli 2022 abrupte Rückgänge in allen beobachteten Parametern festgestellt wurden, für die es keine offensichtliche inhaltliche Erklärung gibt. Es lässt sich nicht ausschließen, dass diese Rückgänge methodische Artefakte darstellen. Routinedaten von Web Analytics-Unternehmen scheinen somit nur begrenzt dazu geeignet zu sein, Veränderungen im Online-Glücksspielmarkt im Laufe der Zeit zu erfassen und die Hauptzielgruppen dieser Angebote klar abzugrenzen.

Auch wenn die Ursachen für das wachsende Interesse somit nicht uneindeutig festgestellt werden können, legt ein wachsendes Interesse an webbasierten Glücksspielangeboten nahe, dass es notwendig ist, den Online-Glücksspielmarkt verstärkt in den Fokus von Präventions- und Frühinterventionsmaßnahmen zu rücken. Dabei scheint die Konzentration auf (Sport-)Wett- und Casinoangebote sinnvoll zu sein, da diese Branchen die deutlichsten Zuwächse verzeichnen.

5. Literatur

- Banz, M. (2019). *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends* (BZgA-Forschungsbericht). Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. <https://doi.org/10.17623/BZGA:225-GS-SY19-1.0>
- Buth, S., Meyer, G., & Kalke, J. (2022). *Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021*. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD).
- Effertz, T., Bischof, A., Rumpf, H. J., Meyer, C., & John, U. (2018). The effect of online gambling on gambling problems and resulting economic health costs in Germany. *European Journal of Health Economics*, 19(7), 967-978. <https://doi.org/10.1007/s10198-017-0945-z>

- Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV). (2021). *Staatsvertrag vom 29.10.2020, zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland*. GVBl 2021 134. Onlinezugriff: https://www.gluecksspiel-behoerde.de/images/pdf/201029_Gluecksspielstaatsvertrag_2021.pdf (letzter Zugriff 11. September 2023)
- Håkansson, A., Fernández-Aranda, F., Menchón, J. M., Potenza, M. N., & Jiménez-Murcia, S. (2020). Gambling during the COVID-19 crisis - a cause for concern. *Journal of Addiction Medicine*, 14(4), e10-e12. <https://doi.org/10.1097/adm.0000000000000690>
- Kim, H. J., Chen, H. S., Byrne, J., Wheeler, B., & Feuer, E. J. (2022). Twenty years since Joinpoint 1.0: Two major enhancements, their justification, and impact. *Statistics in Medicine*, 41(16), 3102-3130. <https://doi.org/10.1002/sim.9407>
- Rumpf, H.-J., Brand, M., Wegmann, E., Montag, C., Müller, A., Müller, K., Wölfling, K., Stark, R., Steins-Löber, S., Hayer, T., Schlossarek, S., Hoffmann, H., Leménager, T., Lindenberg, K., Thomasius, R., Batra, A., Mann, K., Wildt, B. t., Mößle, T., & Rehbein, F. (2020). Covid-19-Pandemie und Verhaltenssuchte. *Sucht*, 66(4), 212-216. <https://doi.org/10.1024/0939-5911/a000672>
- Schwarzkopf, L., Künzel, J., Murawski, M., & Specht, S. (2021). *Suchthilfe in Deutschland 2020. Jahresbericht der Deutschen Suchthilfestatistik (DSHS)*. IFT Institut für Therapieforschung.