

# Ergebnisse einer repräsentativen Umfrage zu den motivatorischen Aspekten des Lotteriespiels

Prof. Dr. Mark Lutter & Linus Weidner

# Überblick

- 1) Theoretischer Hintergrund
- 2) Datenerhebung
- 3) Stichprobenbeschreibung
- 4) Ergebnisse der Studie
- 5) Zusammenfassung
- 6) Bezug zu früheren Studien und Diskussion

# Theoretischer Hintergrund

Studien haben gezeigt, dass die Gründe für die Teilnahme an Lotterien vielschichtig sind

Primäre Erklärungen:

- 1) Soziale Netzwerkeffekte und gemeinsames Spielen (syndicate play) (Adams, 1996; Garvia 2007,2008; Light 1977, Lutter et al., 2018)
- 2) Tagträume und der Glaube an Glück oder abergläubische/fatalistische Überzeugungen (Chiu and Storm, 2010; Haisley et al. 2008; Lutter et al., 2018)
- 3) Strain-/ Deprivationstheorie (Devereux 1980[1949]; Frey 1984), steht in Verbindung mit regressiver Besteuerung (Beckert and Lutter, 2009; Clotfelter and Cook, 1987; Livernois, 1987; Miyazaki et al., 1998).

# Theoretischer Hintergrund

Andere mögliche Erklärungen:

- 1) Unterhaltung: Unterscheiden sich Lotterien bezüglich ihres Unterhaltungswerts wesentlich von anderen Glücksspielen**
- 2) Kulturelle Unterschiede (Binde 2007, Reith 2007)
- 3) Kognitiver Bias und geringe Bildung (Brown et al., 1992)**
- 4) **Langweilige Arbeit** oder unerfülltes Leben (Casey 2003)
- 5) Protestantische Arbeitsethik (Lam 2006; Weber 1988)
- 6) Routine und/oder vergangene Kosten (“sunk costs”)**  
**(Ronayne 2021)**

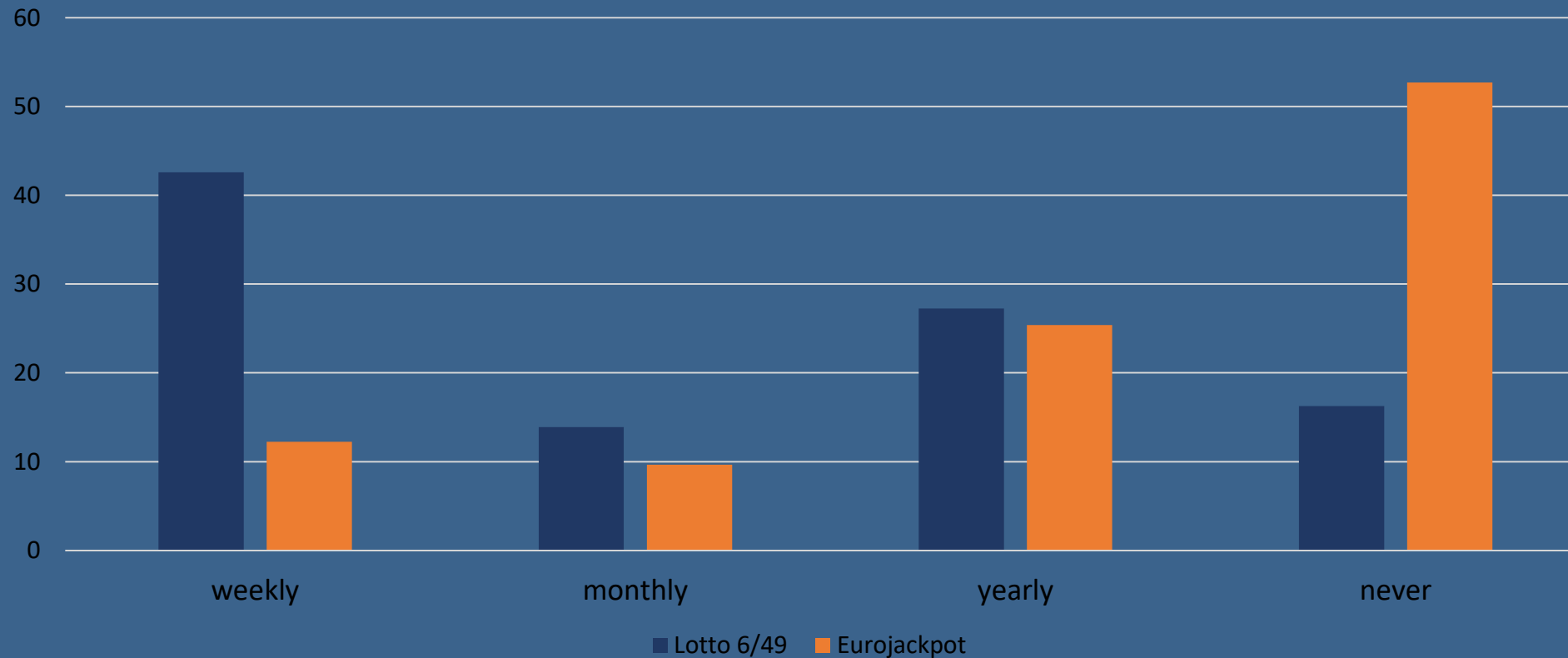
# Der "Unterhaltungswert" von Lotterien

- Im Gegensatz zu anderen Glücksspielprodukten: geringe tatsächliche Spielzeit (Auswahl von Zahlen) und große Verzögerung zwischen dem eigentlichen Spiel und möglicher Belohnung.
- Beim Lottospielen geht es hauptsächlich um die Zeit zwischen dem eigentlichen Spiel und dem Moment, in dem man das Endergebnis erfährt (Tagträumen).
- Roulette vermutlich noch am ähnlichsten was den eigentlichen Spielreiz anbelangt (Zahlenauswahl/Zufallsergebnis)
- Anderes Leistungsversprechen als andere Glücksspielprodukte?

# Datenerhebung

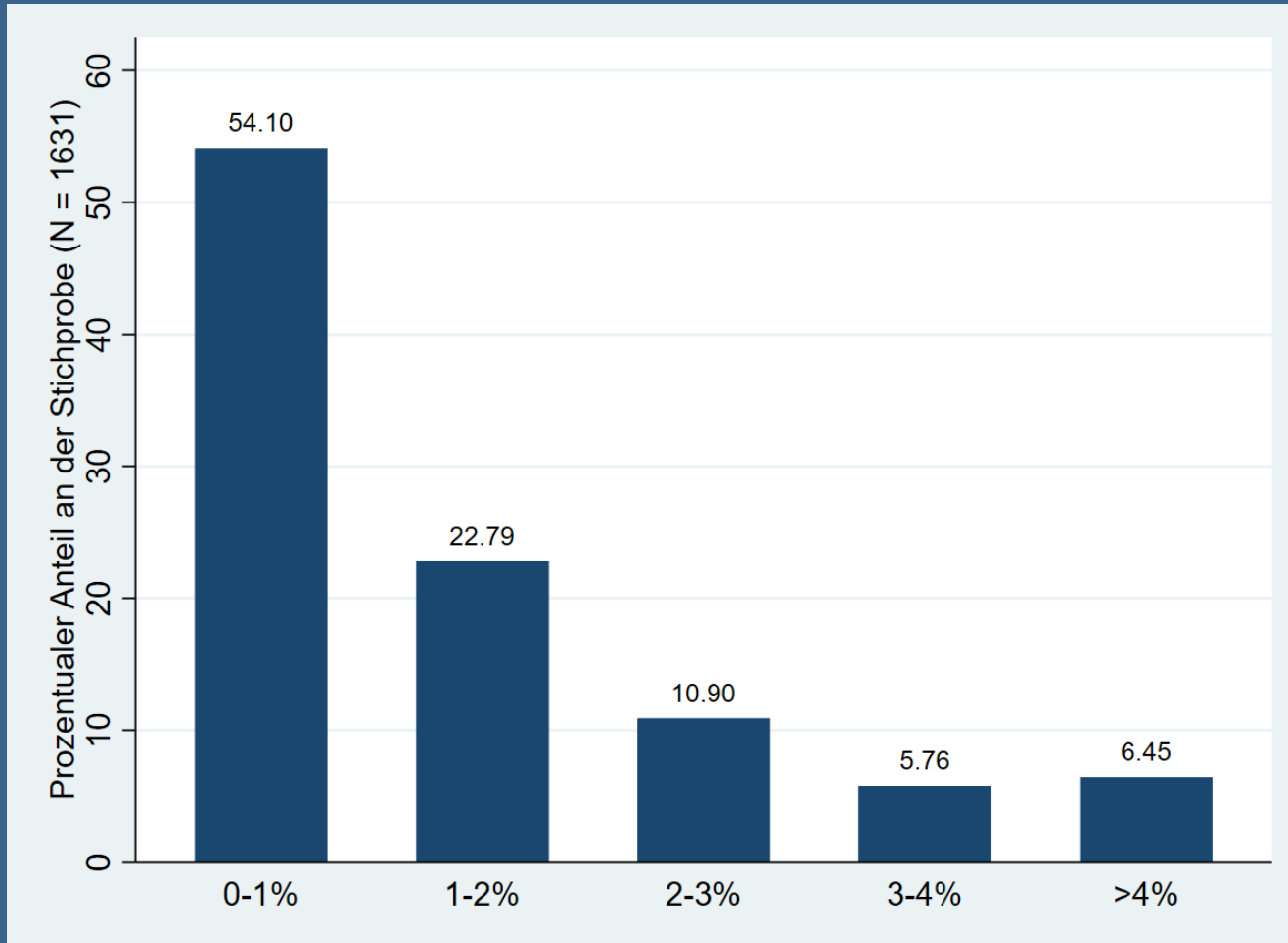
- Haushaltsbefragung (CATI) nach ADM-Kriterien unter Verwendung eines „Dual-Frame-Ansatzes“ (Festnetz und Mobiltelefone).
- Repräsentative Stichprobe von Lotto 6 aus 49 und Eurojackpot-Spielern in der deutschen Bevölkerung.
- Feldphase von Juli bis September 2023 (FORSA)
- N=2000 Lottospieler (mindestens eine Teilnahme an Lotto 6/49 oder Eurojackpot in den letzten 12 Monaten), Für die statistischen Analysen verbleiben **N=1631** bzw. **N=1597** gültige Fälle.
- Link zur Studie: Weidner, L., 2024. Motivations for intensified lotto participation among German Lotto 6/49 and Eurojackpot players.  
<https://doi.org/10.31219/osf.io/geykw>
- Link zum Datensatz: Weidner, L., & Lutter, M., 2023. Survey of German Lotto and Eurojackpot Players: Dataset and codefiles.  
<https://doi.org/10.17605/OSF.IO/9J54S>

# Lotto / Eurojackpot nach Spielfrequenz und Ausgaben



	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>SD</b>	<b>p10</b>	<b>p25</b>	<b>p50</b>	<b>p75</b>	<b>p90</b>	<b>p95</b>
Monatliche Ausgaben – Lotto	1640	28.93	33.45	4	10	20	40	60	85
Monatliche Ausgaben – Eurojackpot	914	16.4	18.5	2	5	10	20	40	50

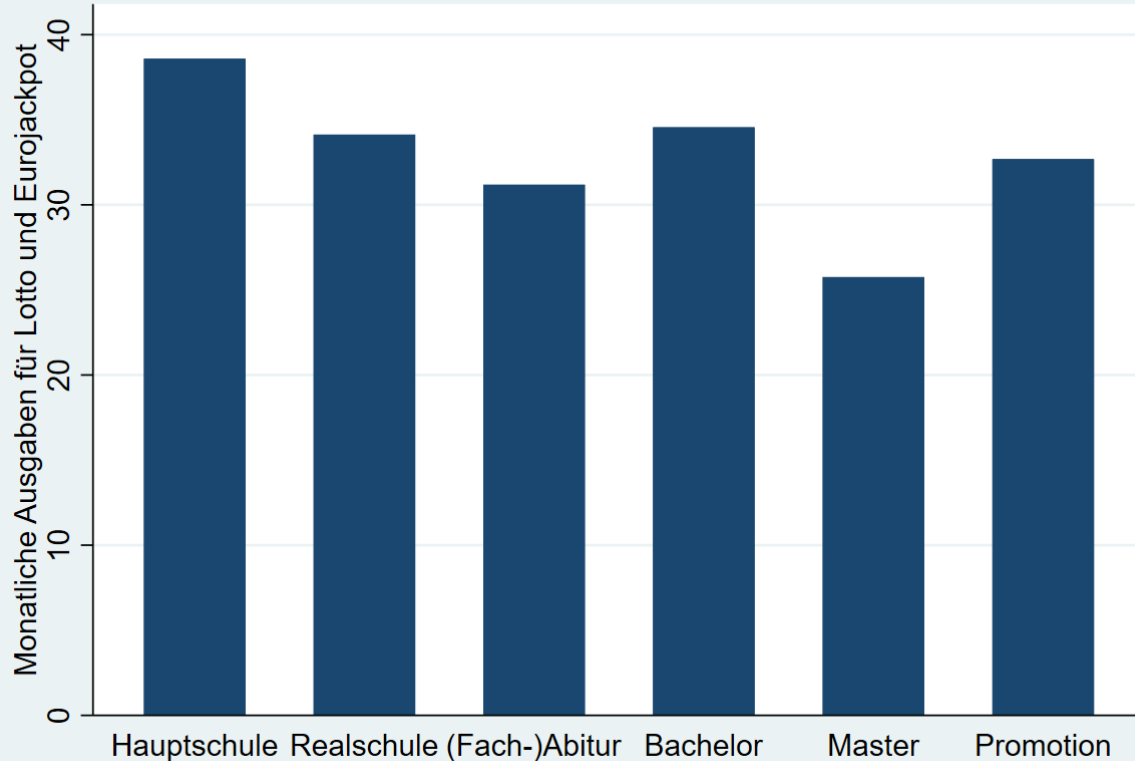
# Anteil der monatlichen Ausgaben für Lotto und Eurojackpot als Anteil des bedarfsgewichteten Haushaltseinkommens



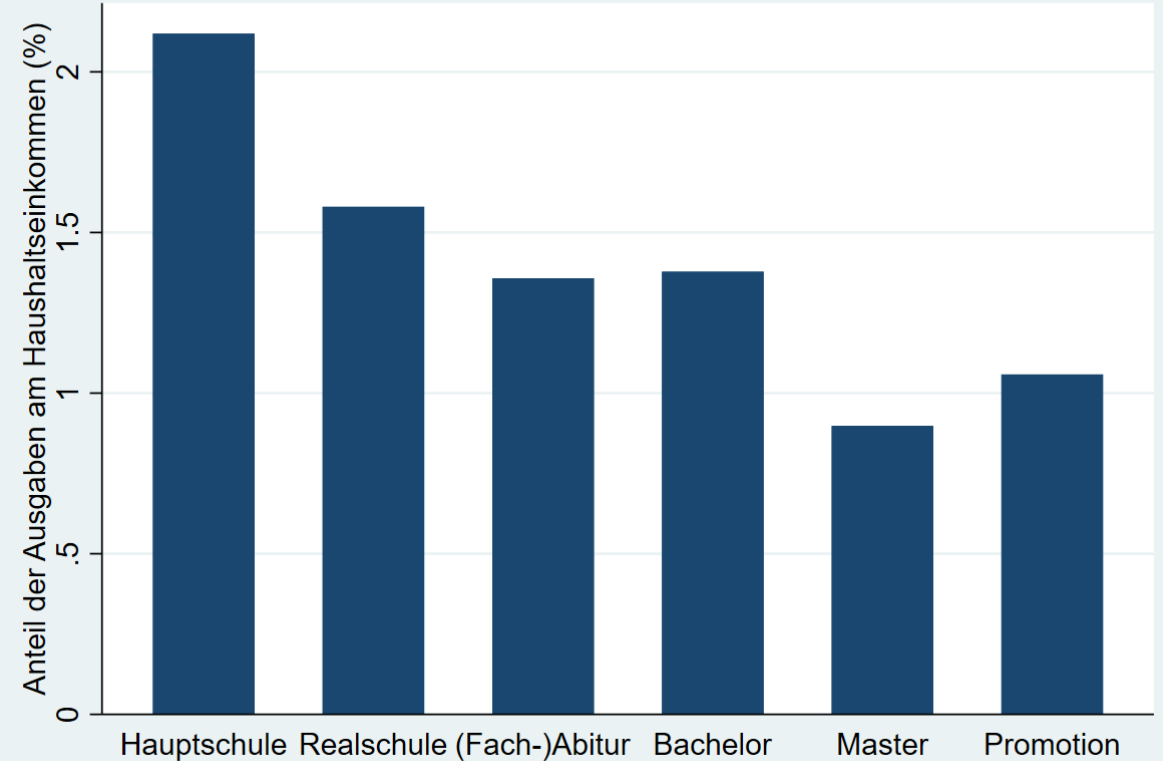


# Beschreibung der Stichprobe: Gesamtausgaben nach Bildungsstand

Ausgaben in Euro nach höchstem Bildungsabschluss



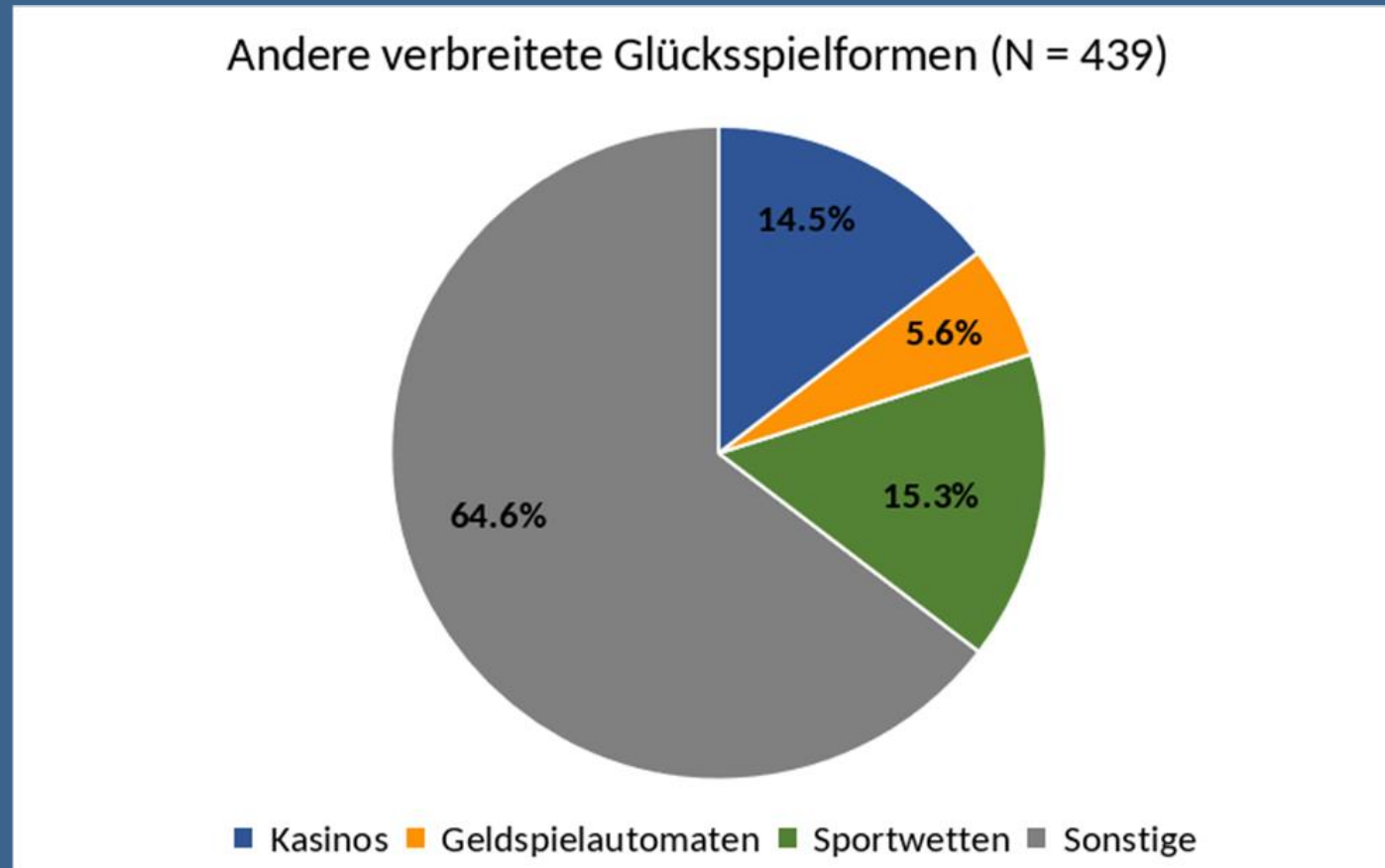
Relative Ausgaben nach Bildungsabschluss



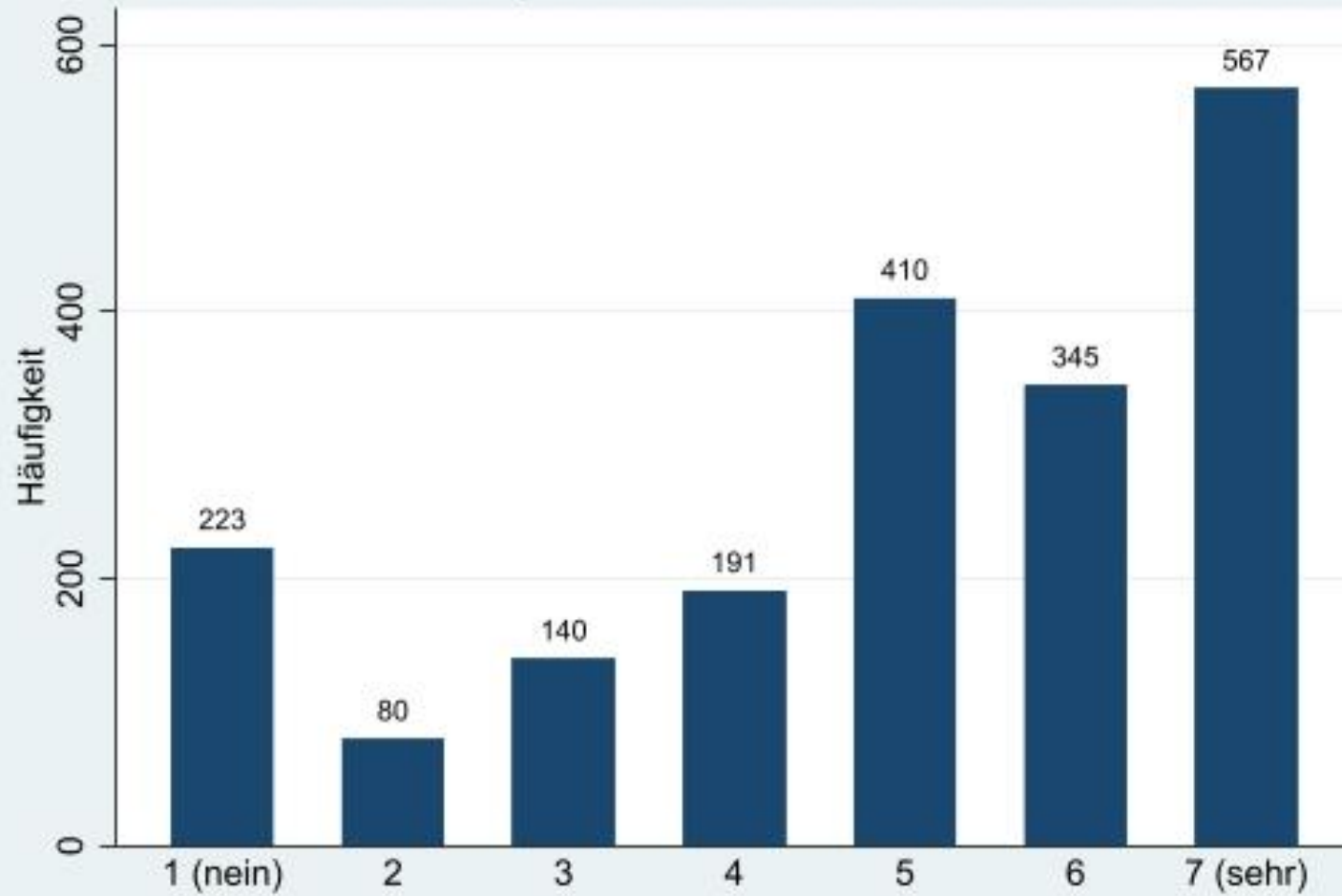
# Internet- und Gruppenspiel

- In den letzten 12 Monaten haben 615 Personen (30,6%) an Lotterien im Internet teilgenommen (bei lizenzierten und unlizenzierten Anbietern zusammen).
- Bezogen auf die Gesamtstichprobe spielen etwa 3% bei illegalen Anbietern (Lottoland & Lottohelden).
- 16,5% der Spieler spielen regelmäßig in Tippgemeinschaften.
- 40,85% der Spieler haben mindestens einen engen Sozialkontakt welcher ebenfalls „häufig“ Lotto spielt.

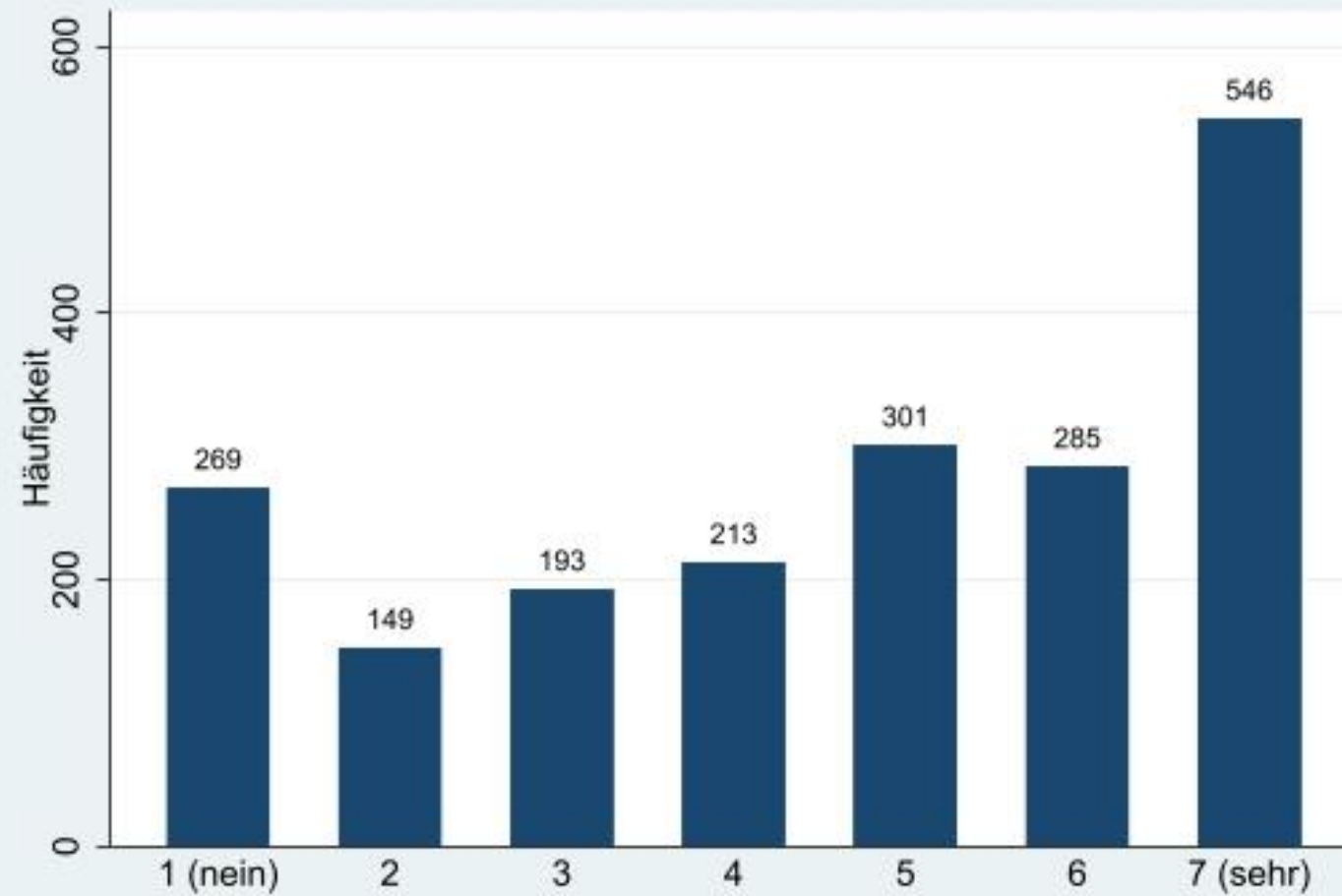
# Teilnahme anderen Glücksspielen



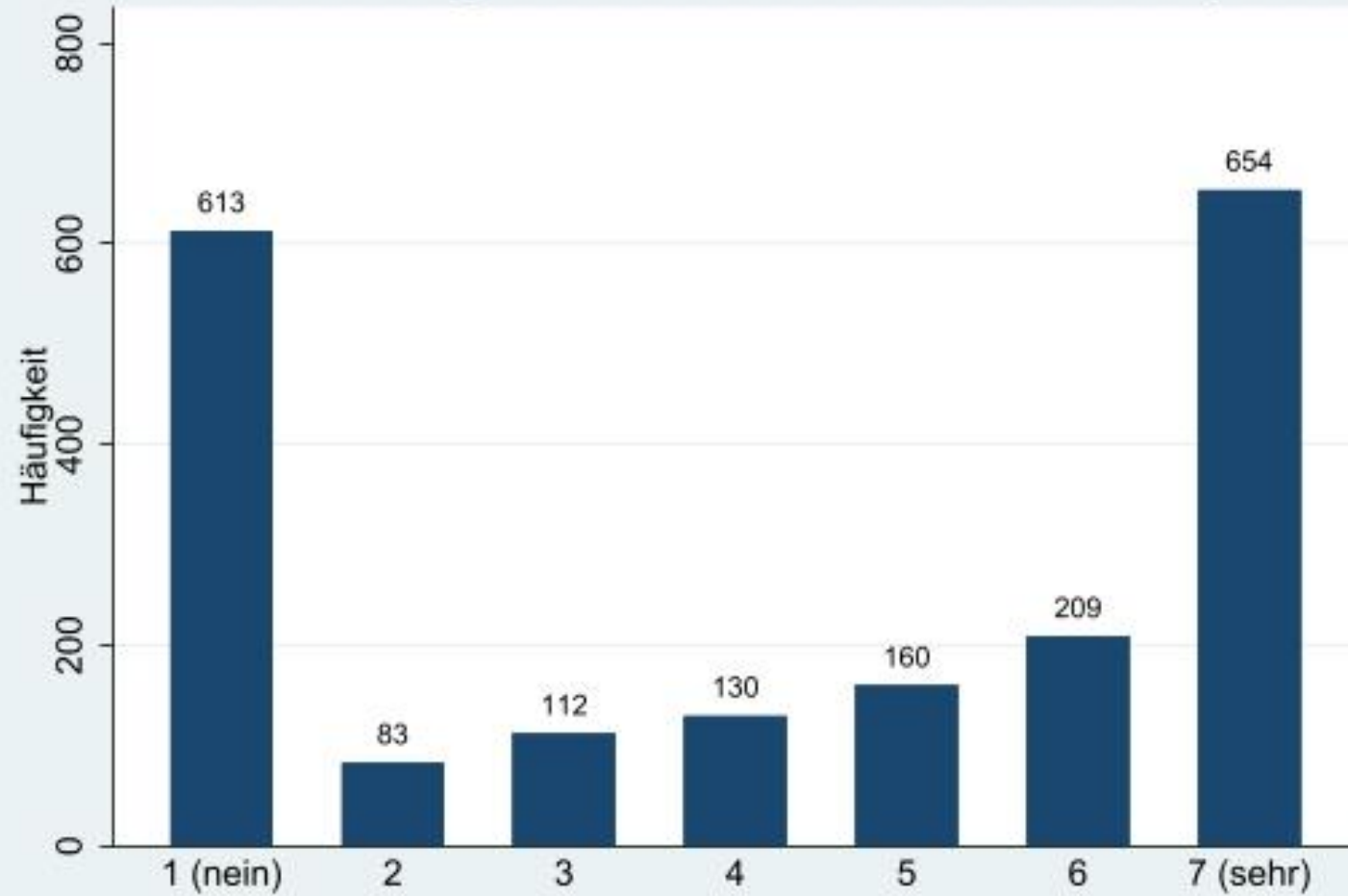
## Lottospiel fördert Suchtverhalten



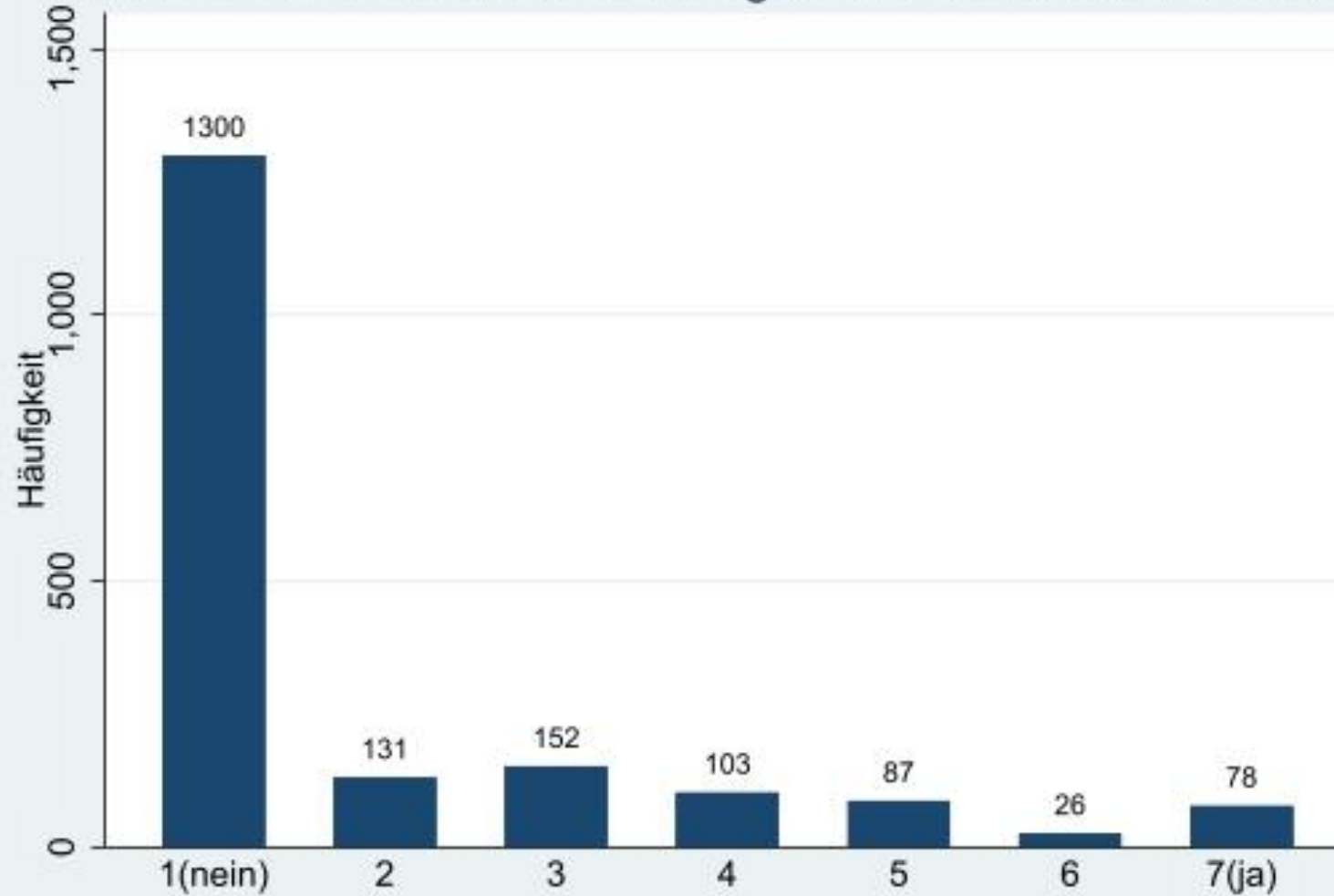
## Die hohen Gewinnsummen fördern Neid in der Gesellschaft



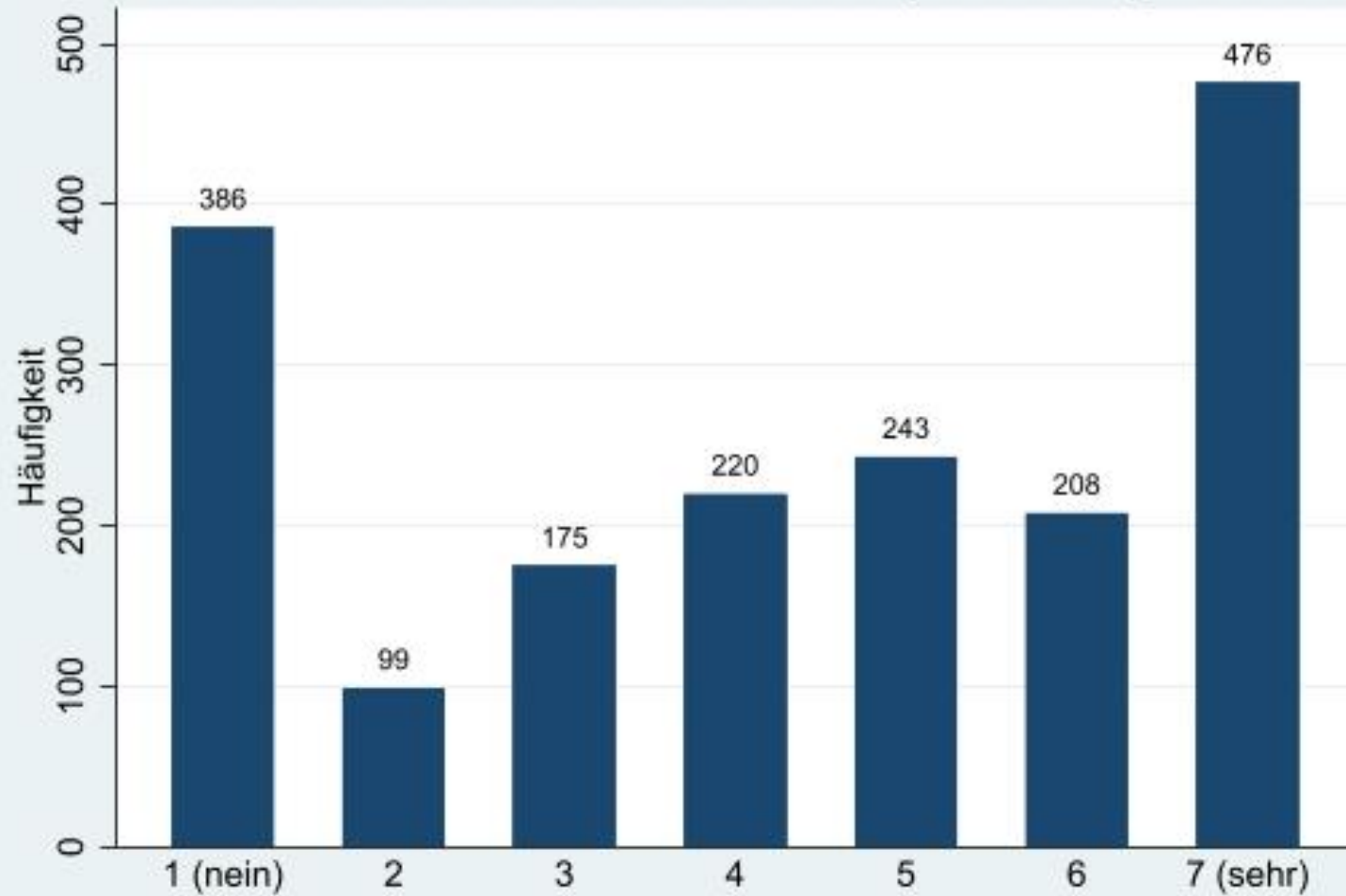
Es ist mir wichtig, bei einem lokalen Anbieter zu spielen.



## Ich würde mir eine Weltweit organisierte Lotterie wünschen

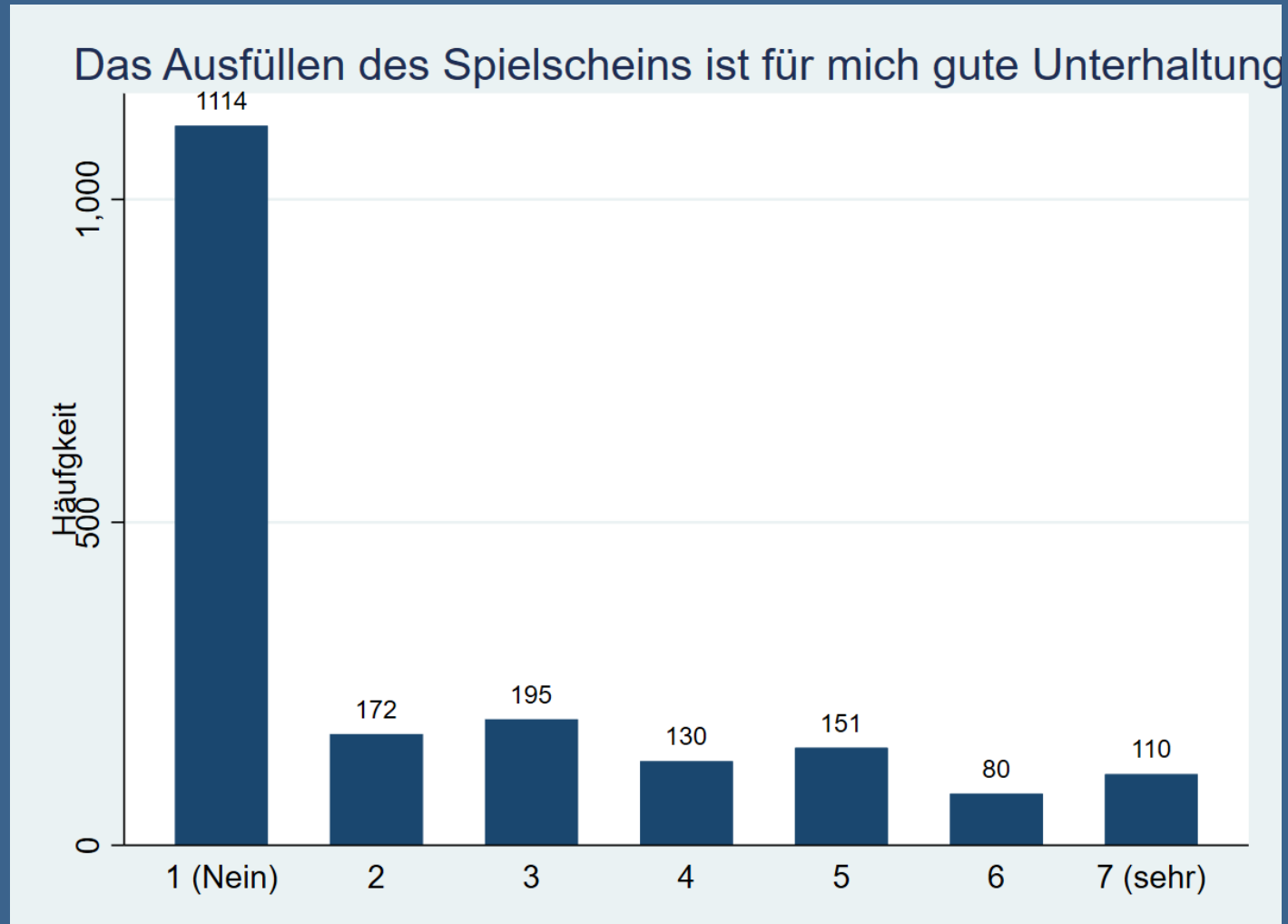


## Lotto ist nicht mit anderen Glücksspielen vergleichbar

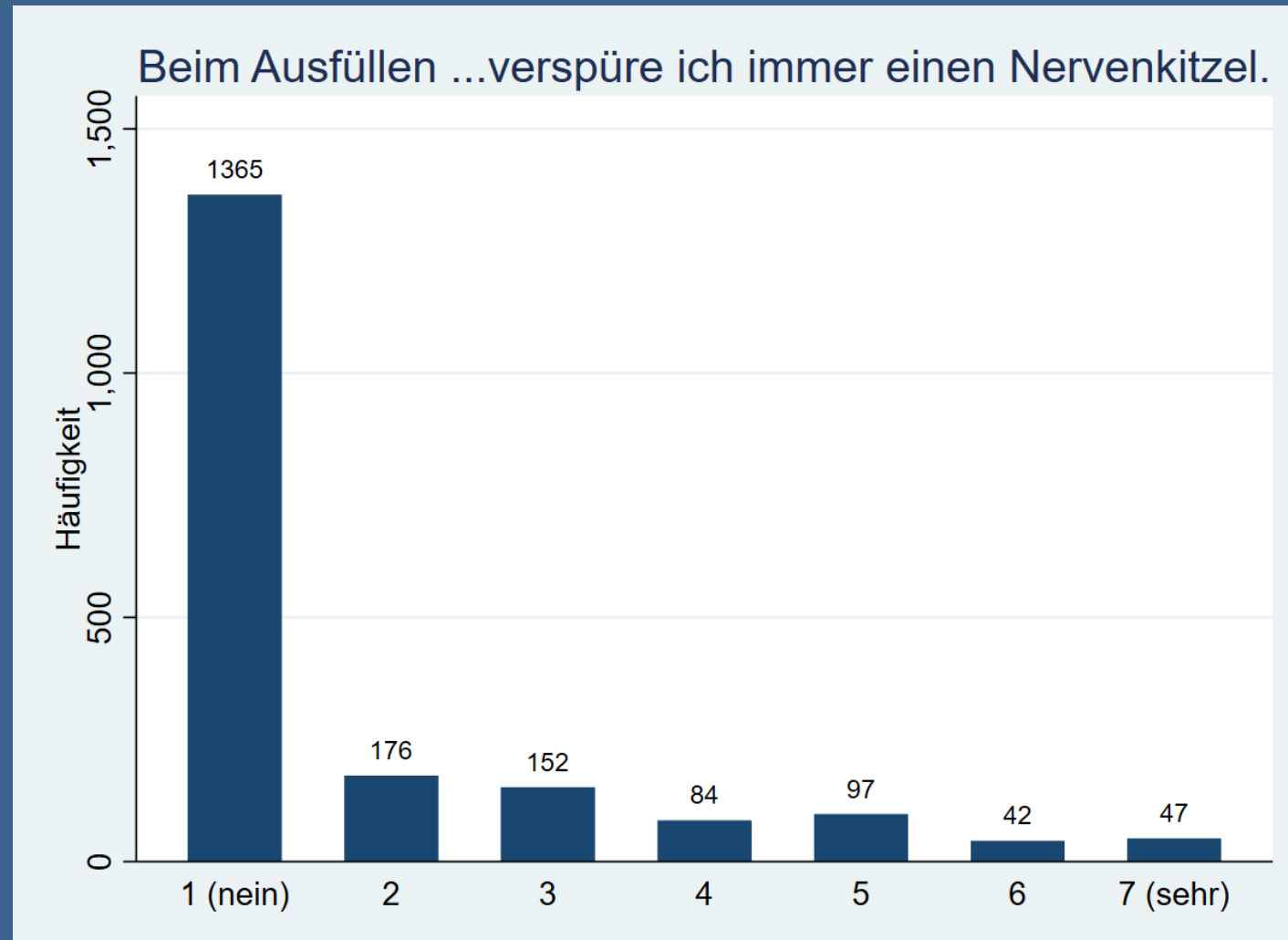




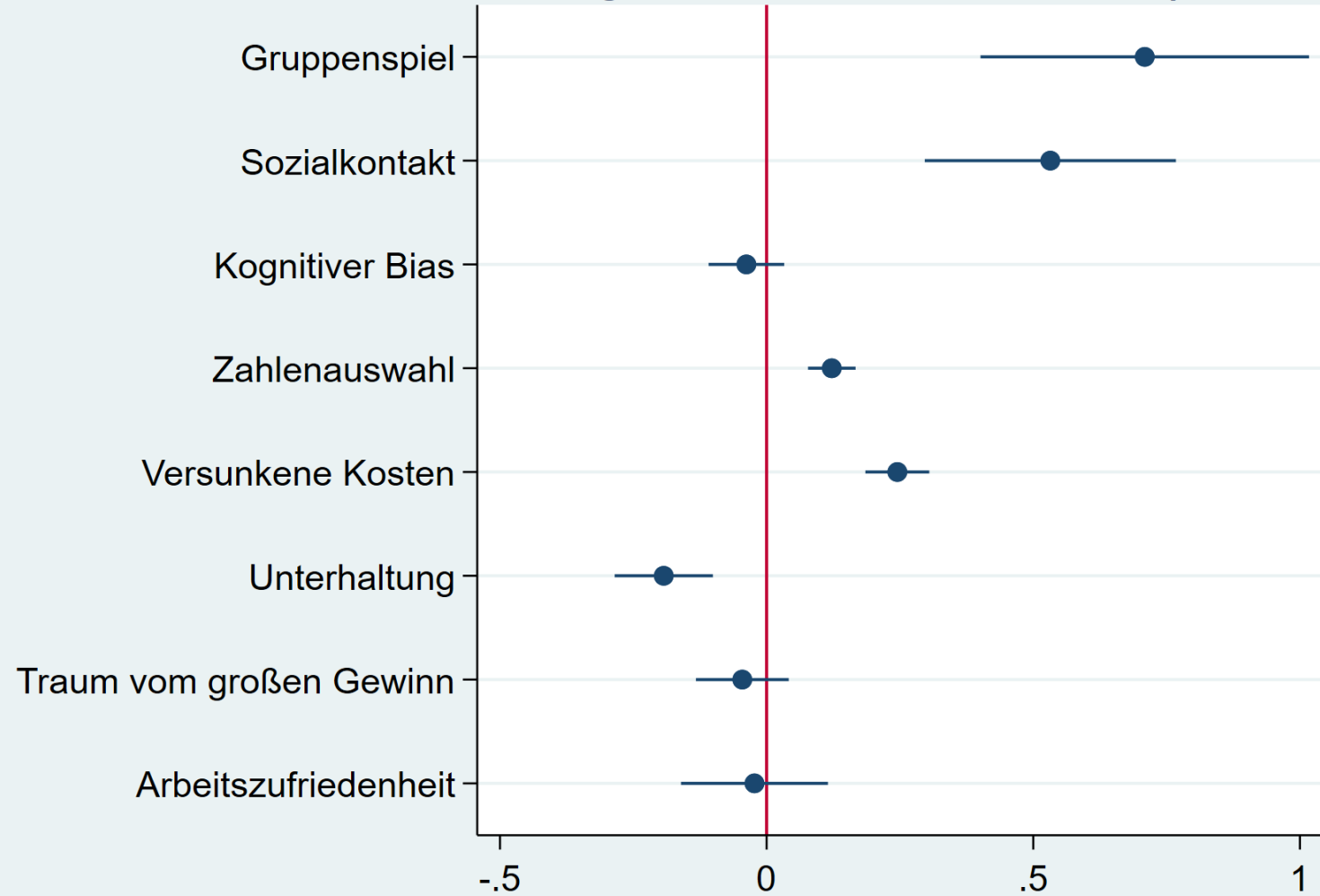
# Unterhaltungsvariable: Item 1



## Unterhaltungsvariable: Item 2



## Regression wöchentliches Spiel



# Einfluss weiterer kategorialer Variablen auf wöchentliches Spiel

Sonderstellung Lotterien – Zustimmung	Odds Ratios
1 (nein)	Referenzkategorie
2	1.156
3	1.403
4	1.286
5	1.509+
6	1.404
7 (sehr)	1.539*

Deprivation	Odds ratio
Nein	Referenzkategorie
Ja	0.654**

+  $p < 0.1$ , \*  $p < 0.05$ , \*\*  $p < 0.01$ , \*\*\*  $p < 0.001$

# Regression auf die Spielausgaben

	Log. Ausgaben	Relative Ausgaben
Gruppenspiel	0.056	0.073
Enger Sozialkontakt spielt Lotto	0.109*	0.150+
Kognitiver Bias	0.017	0.053*
Zahlenauswahl	0.043***	0.053**
Versunkene Kosten	0.102***	0.111***
Unterhaltung	-0.060***	-0.050+
Traum vom großen Gewinn	0.026	0.042
Deprivation	-0.046	0.022
Arbeitszufriedenheit	0.036	0.037
Fallzahl	1597	1597

Abhängig von  
der Spezifikation  
des Modells

+  $p < 0.1$ , \*  $p < 0.05$ , \*\*  $p < 0.01$ , \*\*\*  $p < 0.001$

# Einfluss der Wahrgenommenen Einzigartigkeit auf die persönlichen Spielausgaben

Sonderstellung Lotterien – Zustimmung	Log Ausgaben	Relative Ausgaben
1 (nein)	Referenzkategorie	Referenzkategorie
2	0.018	-0.257
3	-0.002	-0.120
4	0.228**	-0.098
5	0.160+	-0.011
6	0.156+	-0.033
7 (sehr)	0.188**	0.025

+  $p < 0.1$ , \*  $p < 0.05$ , \*\*  $p < 0.01$ , \*\*\*  $p < 0.001$

# Einfluss weiterer Variablen in den Regressionsmodellen

	Wöchentliches Spiel (Odds ratios)	Log Ausgaben (Koeffizienten)	Relative Ausgaben (Koeffizienten)
Einkommen (ln)	1.137	0.183***	-1.038***
Weiblich	0.838	-0.189***	-0.218*
Alter	1.045***	0.016***	0.013**
Migrationshintergrund	0.794	-0.094	-0.055
Religion	n.s.	Eher negativer Effekt	Eher negativer Effekt
Bildung	n.s.	Negativer Effekt	Negativer Effekt
Positive Gesamtbilanz	0.652*	-0.138*	-0.190+
Subjektiv großer Gewinn	1.775***	0.495***	0.698***
Online Lotto	0.653**	0.115*	0.044
Andere Glücksspiele	0.874	-0.030	0.026
Andere Glücksspiele Online	1.053	0.128	0.242

+  $p < 0.1$ , \*  $p < 0.05$ , \*\*  $p < 0.01$ , \*\*\*  $p < 0.001$

# Zusammenfassung der Ergebnisse

- Weder der Spielspaß noch der Traum vom lebensverändernden Gewinn sind wesentliche Erklärungen für eine intensivierete Spielteilnahme
- Versunkene Kosten und 'sunk numbers' sind die wesentlichen Erklärungen für intensives Lottospiel.
- Gemeinschaftliches Lottospiel und soziale Kontakte zu anderen Lottospielern führen zu häufigerem Spiel, aber nur bedingt zu höheren Umsätzen (enger Sozialkontakt).
- Deprivation kann intensive Teilnahme an Lotterien nicht erklären, gleiches gilt für Unzufriedenheit mit dem eigenen Job.
- Lotterien sind ein einzigartiges Glücksspielprodukt, da der Spielreiz beim Lotto kein zentrales Element ist.



# Diskussion: Unterschiede zu vorherigen Studien

- Prof. Lutters Studien deuten auf einen Deprivationseffekt (Beckert & Lutter 2013) und einen Einfluss des „Tagträumens“ hin (Lutter, Tisch & Beckert 2018).
- Unterschiedliche Messung der jeweiligen Konstrukte in den Studien. Hier haben wir Deprivation ausschließlich auf die finanzielle Situation einer Person beschränkt und das „Tagträumen“ losgelöst vom generellen Glaube an Glück erfasst.
- Dass wir die genannten Effekte nicht finden, liegt aber primär an der grundsätzlich anderen Fragestellung und Stichprobe.
- In vorherigen Studien wurden (primär) Lottospieler mit Nicht-Spielern verglichen. Hier haben wir gezielt die Intensität des Spielverhaltens analysiert.
- Die Studien erklären also etwas anderes: Wer fängt mit dem Lottospielen an vs. wer spielt verhältnismäßig intensiv Lotto.

# Diskussion

- Geringer Einfluss von anderen Glücksspielen, bzw. parallelem Spiel mehrerer Glücksspiele auf die Ausgaben für Lotto/Eurojackpot. Haben die Mehrfachspieler evtl. ein separates Budget je nach Glücksspielform ?
- Welche Argumente führen die Vertreter der unterschiedlichen Positionen bezüglich der Einzigartigkeit von Lotterien ins Feld? Quantitative Befragung kann dies nur bedingt beantworten.
- Ist die starke Herausbildung von Routinen bei Lottospielern möglicherweise problematisch? Wie könnte man das System so anpassen, dass keine unbewussten Verhaltensmuster entstehen?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

# Literatur

- Adams DJ (1996) Playing the Lottery. Social Action, Social Networks and Accounts of Motive. PhD Dissertation, University of Arizona.
- Beckert J and Lutter M (2009) The inequality of fair play. Lottery gambling and social stratification in Germany. *European Sociological Review* 25: 475–88.
- Binde P (2007) Gambling and religion: Histories of concord and conflict. *Journal of Gambling Issues* 20: 145–65.
- Brown DJ, Kaldenberg DO and Browne BA (1992) Socioeconomic-status and playing the lotteries. *Sociology and Social Research* 76: 161–7.
- Casey E (2003) Gambling and consumption: Working-class women and UK National Lottery play. *Journal of Consumer Culture* 3: 245–63.
- Chiu J and Storm L (2010) Personality, perceived luck and gambling attitudes as predictors of gambling involvement. *Journal of Gambling Studies* 26: 205–27.
- Clotfelter CT and Cook PJ (1987) Implicit taxation in lottery finance. *National Tax Journal* 40: 533–46.

# Literatur

- Devereux ECJ (1980[1949]) *Gambling and the Social Structure. A Sociological Study of Lotteries and Horse Racing in Contemporary America*. New York: Arno Press.
- Frey JH (1984) Gambling: A sociological review. *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 474: 107–21.
- Garvía R (2007) Syndication, institutionalization, and lottery play. *American Journal of Sociology* 113: 603–52.
- Garvía R (2008) *Loterías. Un Estudio Desde La Nueva Sociología Económica*. Madrid: CIS.
- Haisley E, Mostafa R and Loewenstein G (2008) Subjective relative income and lottery ticket purchases. *Journal of Behavioral Decision Making* 21: 283–95.

# Literatur

- Lam D (2006) The influence of religiosity on gambling participation. *Journal of Gambling Studies* 22: 305–20.
- Light I (1977) Numbers gambling among blacks: A financial institution. *American Sociological Review* 42: 892–904.
- Livernois JR (1987) The redistributive effects of lotteries – evidence from Canada. *Public Finance Quarterly* 15: 339–51.
- Lutter, M. (2012). Tagträume und Konsum: Die imaginative Qualität von Gütern am Beispiel der Nachfrage für Lotterien. *Soziale Welt*, 63, 233-251.
- Lutter, M., Tisch, D., & Beckert, J. (2018). Social Explanations of Lottery Play: New Evidence Based on National Survey Data. *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 1185-1203. doi:10.1007/s10899-018-9748-0

# Literatur

- Miyazaki AD, Hansen A and Sprott DE (1998) A longitudinal analysis of income-based tax regressivity of state-sponsored lotteries. *Journal of Public Policy & Marketing* 17: 161–72.
- Reith G (2007) Gambling and the contradictions of consumption: A genealogy of the ‘pathological’ subject. *American Behavioral Scientist* 51: 33–55.
- Ronayne, D., Sgroi, D., & Tuckwell, A. (2021). Evaluating the sunk cost effect. *Journal of Economic Behavior & Organization* 186: 318-327.  
*doi:https://doi.org/10.1016/j.jebo.2021.03.029*
- Weber M (1988) *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie*. Tübingen: Mohr Siebeck.