



# Perspectief van Nederlanders op kansspelen

Rapport Ipsos I&O  
in opdracht van het Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum

# Colofon

## **Uitgave**

Ipsos I&O  
Piet Heinkade 55  
1019 GM Amsterdam

## **Rapportnummer**

2024/0128

## **Projectnummer WODC**

3484

## **Datum**

juni 2024

## **Opdrachtgever**

Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum

## **Begeleidingscommissie**

- Olivier Hendriks, Msc (wetenschappelijk medewerker WODC)
- Margot Koenders, Msc (senior beleidsmedewerker, Ministerie van Justitie en Veiligheid, DG Straffen en Beschermen, afdeling Integriteit en Kansspelen)
- Dr. Lotte van Dillen (universitair hoofddocent, Universiteit Leiden)
- Patricia de Jonge, MPhil (zelfstandig onderzoeker)
- Dr. Gert-Jan Meerkerk (docent, Universiteit Utrecht en onderzoekspartner Kansspelautoriteit)

## **Auteurs**

Dewi Hollander  
Charlotte van Miltenburg  
Jaap Bouwmeester

## **Copyright**

Het overnemen uit deze publicatie is toegestaan, mits de bron duidelijk wordt vermeld.

# Inhoudsopgave

<b>Samenvatting</b>	<b>5</b>
<b>1 Inleiding</b>	<b>11</b>
1.1 Aanleiding	11
1.2 Doelstelling en onderzoeksvragen	11
1.3 Methode	13
1.4 Leeswijzer	15
<b>2 Keuzes bij het gokken: frequentie, tijdstip, gezelschap en middelengebruik</b>	<b>17</b>
2.1 Inleiding	17
2.2 Deelname aan kansspelen: prevalentie	18
2.3 Deelname aan kansspelen: frequentie van spelen	20
2.4 Deelname aan kansspelen: moment van de week en tijdstip	23
2.5 Gezelschap	27
2.6 Middelengebruik	29
<b>3 Motieven voor spelen</b>	<b>31</b>
3.1 Inleiding	31
3.2 Redenen voor spelen van kansspelen	32
3.3 Redenen voor meespelen aan loterij	36
<b>4 Online kansspelen en speellimieten</b>	<b>37</b>
4.1 Inleiding	37
4.2 Keuze voor een online kansspelaanbieder	38
4.3 Onderscheid maken tussen legale en illegale websites	39
4.4 Speellimieten	40
4.5 Visie spelers op speellimieten	42
<b>5 Houding ten aanzien van gokken en winstkans</b>	<b>44</b>
5.1 Inleiding	44
5.2 Acceptatie van gokken in Nederland	45
5.3 Perceptie van winstkans	46
5.4 Perceptie op doorspelen en strategie	48
<b>6 Risico's en gevolgen</b>	<b>55</b>
6.1 Inleiding	55
6.2 Risicoperceptie van gokken	56
6.3 Perceptie van verslavingsrisico	56
6.4 Problemen door gokken	62

6.5	Schade door gokken _____	64
6.6	Gevolgen (voor de omgeving) _____	67
<b>7</b>	<b>Hulp en zorg _____</b>	<b>69</b>
7.1	Inleiding _____	69
7.2	Bekendheid organisaties _____	69
7.3	Informatie over risico's kansspelen _____	72
<b>8</b>	<b>Reclame _____</b>	<b>76</b>
8.1	Inleiding _____	76
8.2	Reclame via sponsoring en op internet _____	76
8.3	Reclame op sociale media _____	78
<b>9</b>	<b>Beschouwing _____</b>	<b>79</b>
<b>A</b>	<b>Topiclijst en gesprekspartners _____</b>	<b>81</b>
<b>B</b>	<b>Responsoverzicht _____</b>	<b>83</b>
<b>C</b>	<b>Extra figuren en tabellen _____</b>	<b>84</b>
C.1	Extra figuren en tabellen bij hoofdstuk 3 _____	84
C.2	Extra figuren en tabellen bij hoofdstuk 5 _____	86
C.3	Extra figuren en tabellen bij hoofdstuk 7 _____	88
<b>D</b>	<b>Longlist onderwerpen _____</b>	<b>90</b>

# Samenvatting

## Aanleiding

Voor het ministerie van Justitie en Veiligheid (hierna: JenV) is het van belang om goed zicht te houden op de uitwerking van het kansspelbeleid, specifieke (actuele) thema's en ontwikkelingen in het kansspeldomein. Een belangrijke vraag daarbij is hoe spelers zelf kijken naar gokken, wat hun ervaringen zijn en welke behoeften ze hebben. Deze informatie is temeer van belang omdat in 2024 de evaluatie van de Wet Kansspelen op Afstand plaatsvindt.

Er zijn diverse bronnen beschikbaar die al inzicht bieden in het perspectief van spelers. Tegelijkertijd verouderen data snel door actuele ontwikkelingen, is er geen onafhankelijke monitoring en blijven er ook nog onderwerpen onderbelicht. Het ministerie van JenV heeft om die reden het WODC verzocht om een onderzoek te laten uitvoeren waarin het perspectief van deelnemers aan kansspelen op verschillende (maatschappelijk) relevante en actuele onderwerpen inzichtelijk wordt gemaakt.

Er is in dit onderzoek voor gekozen om breed te onderzoeken hoe alle Nederlanders naar kansspelen en de daar aanverwante thema's kijken. Er wordt dus niet alleen het perspectief van spelers besproken, maar ook het perspectief van niet-spelers. Zodoende kan een vergelijking tussen de twee groepen worden gemaakt en eventuele verschillen worden beschreven.

## Relatie eerder onderzoek Ipsos I&O en WODC

Eerder voerde Ipsos I&O twee andere onderzoeken uit voor het WODC. In november 2023 verscheen het rapport van een onderzoek naar speellimieten bij online kansspelen. Daarin werd ingegaan op de ervaringen en behoeften van online kansspelers met speellimieten. In juni 2024 verscheen een tweede rapport. Dat betrof een prevalentiestudie waarin het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan verschillende soorten kansspelen werd gemeten en werd afgezet tegen een meting uit 2021. Beide onderzoeken hebben raakvlakken met het voorliggende rapport. Wanneer relevant wordt naar de vorige onderzoeken verwezen en de overeenkomsten en verschillen in bevindingen benoemd.

## Doel

Het doel van het voorliggende onderzoek was om:

- in kaart te brengen over welke onderwerpen het perspectief van spelers en niet-spelers volgens experts en beleidsmedewerkers gewenst is;
- de informatiebehoefte te vervatten in een vragenlijst die geschikt is voor periodieke herhaling, het voorleggen ervan aan spelers en niet-spelers en daarmee het vervullen van de informatiebehoefte zoals geformuleerd in de eerste doelstelling.

## Methode

Het onderzoek kende twee fasen, die aansluiten bij de twee doelstellingen. De eerste fase bestond uit deskresearch, interviews met relevante organisaties en personen, het opstellen van een notitie met bevindingen en een workshop met beleidsmedewerkers van het ministerie van JenV. Met behulp van deze verschillende onderzoeksmethoden is tot een prioritering van onderwerpen gekomen, waarover behoefte is aan meer informatie over het perspectief van spelers en niet-spelers.

Vervolgens is in de tweede fase een vragenlijst ontwikkeld waarbij de focus lag op de in de eerste fase geprioriteerde thema's. Er zijn in totaal 7.000 Nederlanders van 18 jaar en ouder benaderd uit het I&O Research Panel. De dataverzameling liep van 18 tot en met 29 april 2024. Uiteindelijk namen 3.667 Nederlanders deel aan het onderzoek, een respons van 52 procent. Op de data is een weging toegepast op de kenmerken geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en migratieachtergrond, zodat de uitkomsten op die kenmerken representatief zijn voor de Nederlandse bevolking van 18 jaar en ouder. Verschillen tussen groepen zijn getoetst op significantie ( $p < .05$ ). Wanneer in de tekst wordt gesproken van een verschil tussen groepen is dit statistisch significant. Tot slot moet worden benoemd dat de uitkomsten van dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Zelfrapportage kent een aantal beperkingen, zoals mogelijke vertekening door geheugeneffecten, sociaalwenselijke beantwoording en zelfoverschatting of -onderschatting.

In dit onderzoek wordt onderscheid gemaakt tussen verschillende groepen. In het kader hieronder wordt beschreven wie precies onder die groepen worden verstaan.

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 18 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.

De Nederlanders die in het afgelopen jaar alléén deelnamen aan een loterij worden dus niet beschouwd als 'spelers' van kansspelen. De reden daarvoor is dat uit onderzoek blijkt dat de aard van het speelgedrag en de motieven anders zijn ten opzichte van spelers van andere kansspelen.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

Uit recent onderzoek (Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander & Bouwmeester, 2024) is gebleken dat online spelers veelal ook kansspelen op een fysieke locatie spelen. Degenen die op een fysieke locatie spelen, doen dat daarentegen niet ook in grote mate online. Daarom is hier gekozen voor deze categorie-indeling.

Tot slot wordt soms gesproken over deelnemers aan loterijen.

**Deelnemers aan een loterij:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden deelnamen aan een loterij. Zij kunnen in de classificering hierboven zowel als speler en als niet-spelers worden beschouwd, afhankelijk van of zij daarnaast ook andere kansspelen speelden.

### **Met welke frequentie wordt er deelgenomen aan kansspelen?**

De meerderheid van de Nederlanders die deelnamen aan kansspelen, speelde op een fysieke locatie en deed dat één of een paar keer in het voorgaande jaar (82%). Een op de vijf (18%) speelde één keer per maand of vaker op een fysieke locatie. De frequentie waarmee online kansspelen worden gespeeld, ligt hoger dan de frequentie waarmee aan kansspelen op een fysieke locatie wordt deelgenomen. Zo speelde iets meer dan de helft van de deelnemers aan online kansspelen (57%) één keer per maand of vaker. Voor een kwart van deze spelers (26%) geldt dat zij één keer per week of vaker een online kansspel speelden.

### **Welke keuzes maken spelers ten aanzien van het moment waarop ze spelen, met wie ze spelen en eventueel middelengebruik?**

Meer dan de helft (54%) van de spelers die één keer per maand of vaker speelt, doet dat vooral of uitsluitend in het weekend. Drie op tien (29%) juist vooral of uitsluitend doordeweeks. De rest (17%) speelt op beide momenten in de week even vaak. Als het gaat om het moment op de dag blijkt twee derde van de spelers (66%) alleen of vooral in de avond te spelen. Een op vijf (19%) speelt vooral of uitsluitend in de middag. Acht procent gebruikt vooral de ochtend om te spelen en één procent speelt vooral of uitsluitend 's nachts.

Er zijn verschillen tussen online en niet-online spelers voor wat betreft het tijdstip van gokken en het gezelschap waarin zij spelen: zo spelen online spelers in sterkere mate vooral of uitsluitend in het weekend (59%) in vergelijking met niet-online kansspelers (45%). Van de online spelers gokte het merendeel (54%) vooral of uitsluitend zonder bekenden erbij, terwijl de niet-online spelers juist in meerderheid met bekenden erbij (63%) speelden. In middelengebruik is geen verschil tussen online en niet-online spelers. Een op de drie (33%) dronk in de afgelopen 12 maanden wel eens alcohol tijdens het gokken. In mindere mate werden cannabis (11%) of andere drugs (4%) gebruikt. Middelengebruik hangt samen met het gezelschap waarin men (vooral) speelt: het percentage spelers dat alcohol drinkt, is hoger onder degenen die vooral in gezelschap van andere bekenden spelen (42% doet dat soms of vaak) dan onder degenen die juist vooral zonder andere bekenden speelden (22% doet dat soms of vaak). Het omgekeerde is het geval voor het gebruik van cannabis: de groep spelers die soms of vaak cannabis gebruikt tijdens het spelen, is hoger in de groep die met name zonder andere bekenden speelt (respectievelijk 15% soms of vaak tegenover 6% soms of vaak).

### **Welke motieven hebben spelers voor het spelen van kansspelen?**

Voor het spelen van kansspelen (niet zijnde een loterij) is het winnen van prijzen of geld de meest genoemde reden om mee te doen (53%). Ook de spanning die het spelen met zich meebrengt, is een veelgenoemd argument (34%). De motieven verschillen tussen online en niet-online spelers. Zo noemt die laatste groep bijvoorbeeld vaker het samen zijn met anderen als argument om te spelen. Online spelers voeren vaker het argument 'om me niet te vervelen' op.

Het belangrijkste argument om mee te doen aan een loterij<sup>1</sup> is, net als bij andere kansspelen, de mogelijkheid om prijzen of geld te winnen (75%). Daarnaast is ook het steunen van goede doelen

---

<sup>1</sup> Er is uitgevraagd of Nederlanders wel eens deelnamen aan een loterij (zoals de Staatsloterij, Nationale Postcode Loterij, Lotto, Vriendenloterij, Grote Clubactie, Zonnebloemloterij). Er is niet doorgevraagd aan welke loterij men precies deelnam. Mogelijk hangt dit wel samen met motieven voor spelen.

een – vooral door ouderen – vaak genoemd argument (38%, onder 65-plussers: 54%). Jongere spelers doen eerder mee voor de spanning.

### **Wat is de houding van spelers van kansspelen ten aanzien van gokken en de perceptie van de winstkans?**

Aan alle Nederlanders (dus zowel spelers als niet-spelers) werd gevraagd hoe zij denken over de acceptatie van gokken. Vier op tien Nederlanders (43%) denken dat gokken door de meeste mensen in Nederland geaccepteerd is. In mindere mate zeggen Nederlanders dat er sprake is van acceptatie van gokken in de eigen familie (13%) of vriendenkring (19%). Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden deelnamen aan kansspelen hebben een andere mening over de mate van acceptatie dan degenen die dat niet deden. Zo denken spelers vaker dan niet-spelers dat gokken door de meeste mensen in Nederland wordt geaccepteerd en zijn ze het ook in grotere mate eens met de stelling dat 'af en toe gokken er gewoon bij hoort'.

Als het gaat om de perceptie van winstkans en het bijbehorende speelgedrag werden spelers gevraagd naar hun daadwerkelijke gedrag en niet-spelers naar de verwachting van hun gedrag. De meeste spelers en niet-spelers zijn (of in het geval van niet-spelers: zouden), naar eigen zeggen, na verlies niet geneigd (zijn) om door te spelen. Ook denken meer dan acht op tien Nederlanders niet dat doorspelen op langere termijn goed uit zal pakken en dat een strategie of het hebben van bepaalde kennis of vaardigheden helpt om geld te winnen. Online spelers hebben meer dan niet-online spelers het idee dat doorspelen loont. Ook is onder online-spelers meer vertrouwen op de eigen strategie, kennis en/of vaardigheden. Zo zegt 12 procent van de online spelers vrij nauwkeurig te kunnen voorspellen wanneer ze gaan winnen, tegenover 3 procent van de offline spelers. Tot slot zijn ook spelers van kansspelen, waarbij kennis over het spel (zoals poker) of de sport (bij weddenschappen) de winkansen kan vergroten, meer geneigd om door te spelen na verlies en vertrouwen zij meer op de eigen kennis, strategie en vaardigheden dan spelers van andersoortige kansspelen zoals bingo of krasloten.

Een ruime meerderheid van niet-online spelers (80%) verwacht – met het spel dat zij het vaakst spelen – op de lange termijn meer geld te verliezen dan te winnen. Ook voor online spelers geldt dat de meesten verwachten te verliezen, zij het in minder grote getale (62%). Van de online spelers verwacht een op de tien op de lange termijn meer geld te winnen dan te verliezen. Onder niet-online spelers geldt dat voor twee procent.

### **Hoe kijken spelers en niet-spelers naar de risico's van kansspelen?**

Aan alle Nederlanders (dus zowel spelers als niet-spelers) zijn vragen gesteld over de risico's van kansspelen. In de algemene opinie zijn mogelijke risico's van het spelen van kansspelen vooral het verliezen van geld en het ontwikkelen van een verslaving, zowel voor zichzelf als voor anderen. De meerderheid van de Nederlanders (73%) denkt dat de kans op verslaving bij online gokken groter is dan bij niet-online gokken. Een kwart (23%) denkt dat beide gedragingen even verslavend zijn. Jongeren tussen 18 en 24 jaar denken vaker dan 25-plussers dat gokken op een fysieke locatie verslavender is dan online.

Als het gaat om het verslavingsrisico van verschillende typen kansspelen, ziet bijna de helft van de Nederlanders de meeste risico's op verslaving bij speelautomaten (44%). Daarna komen de casinospellen die door 29 procent als meest risicovol worden beoordeeld. Op de vraag welk



kansspel Nederlanders als minst verslavend beschouwen, zegt 39 procent loterijen en 33 procent bingo.

### **Welke gevolgen ervaren spelers door het spelen van kansspelen?**

De meeste Nederlanders die in het afgelopen jaar een kansspel speelden, kwamen hierdoor naar eigen zeggen niet in de problemen. Twee procent zegt dat ze wel in de problemen kwamen door gokken en nog eens drie procent dat ze er risico op liepen. Online spelers geven vaker aan (risico op) problemen te hebben gehad (11%) dan niet-online spelers (3%). Ook kwamen mannen vaker (bijna) in de problemen dan vrouwen (8% tegenover 1%) en laag en middelbaar opgeleiden vaker dan hoogopgeleiden (respectievelijk 13% en 6% tegenover 1%). Een op de tien spelers met een niet-westerse migratieachtergrond zegt wel eens (risico op) problemen te hebben gehad door kansspelen in het afgelopen jaar. Dat is meer dan onder spelers zonder migratieachtergrond (4%).

Aan spelers zijn tevens een aantal mogelijke gevolgen van deelname aan kansspelen voorgelegd. Het gaat om financiële gevolgen, verminderde prestaties, fysieke en mentale problemen, emotionele gevolgen en sociale gevolgen. Twee op tien (22%) spelers hebben minimaal één van deze gevolgen ervaren. Vooral spijt hebben van het gokken (15%) en minder geld uitgeven aan leuke dingen doen werden genoemd (8%). Online spelers ervaren op alle vlakken meer negatieve gevolgen dan spelers die alleen op fysieke locaties speelden. Zo gaf meer dan een op tien online spelers (14%) door het gokken minder geld uit aan leuke dingen en haalde een vergelijkbaar percentage (12%) geld van de spaarrekening om mee te kunnen spelen. Ook geeft een op de tien online spelers aan dat zijn of haar werk of studie eronder lijdt. Drie op tien (28%) van de online gokkers hadden het afgelopen jaar wel eens spijt van het gokken. Dat gold voor 9 procent van de niet-online spelers.

### **Waar letten online spelers op bij het kiezen van een aanbieder en hoe kijken zij naar speellimieten?**

Bijna de helft van de online spelers (42%) zegt er bij het kiezen voor een online kansspelaanbieder op te letten of het een legale website is. De meeste spelers (81%) vinden het belangrijk om op een legale website te spelen, maar 38 procent vindt het wel moeilijk om dit onderscheid te maken. Verder houdt men bij de keuze voor een spelaanbieder ook rekening met wat vrienden aanraden, het uitkeringspercentage, reviews en hoe de website is vormgegeven. Een op de vijf let niet op specifieke aspecten.

Volgens de huidige regelgeving zouden alle online kansspelers speellimieten moeten instellen. Het merendeel van de online spelers zegt inderdaad speellimieten te hebben ingesteld bij het maken van zijn of haar account (74%). Daarnaast is er een groep die dit niet meer weet. Hoewel de meeste spelers achter verplichte speellimieten staan, zegt een minderheid dit voor zichzelf nodig te vinden en/of er zelf baat bij te hebben.

Vier op de tien online spelers (39%) bereikten in het afgelopen jaar naar eigen zeggen een speellimiet. Een deel van deze groep zegt toen te zijn gestopt met spelen; voor een tijdje (32%) of helemaal (12%). Ook zegt een deel zich voor een gokstop bij CRUKS te hebben aangemeld (6%).

Sommige spelers gingen juist door met spelen, bijvoorbeeld door op een andere website te gaan pelen (12%), de limiet te verhogen (8%) of een fysieke speelhal te bezoeken (5%). Van degenen die een speellimiet bereikten, zegt 15 procent naar aanleiding daarvan niets te hebben gedaan.<sup>2</sup>

### **Hoe bekend zijn spelers en niet-spelers met verschillende instanties voor vragen over gokken en gokproblematiek en hoe ervaren ze de informatievoorziening over de risico's?**

De meeste spelers zijn onbekend met de verschillende organisaties waar mensen terecht kunnen voor problemen met gokken. Het merendeel heeft nog nooit van het Loket Kansspel, CRUKS of Stichting AGOG gehoord. Het Loket Kansspel geniet relatief gezien de meeste bekendheid: een op de vijf spelers kent die organisatie. Online spelers zijn beter bekend met de organisaties dan niet-spelers en niet-online spelers.

Een meerderheid van de spelers voelt zich goed geïnformeerd over de verslavingsrisico's van het spelen van kansspelen. Ook voelt de helft zich goed geïnformeerd over de winkansen. Jongere spelers (18 tot en met 34 jaar) voelen zich minder goed geïnformeerd dan spelers boven de 35 jaar. Zij hebben meer dan oudere spelers behoefte aan informatie over de risico's.

### **In hoeverre worden Nederlanders geconfronteerd met reclames over kansspelen?**

Meer dan de helft van de Nederlanders zag in de afgelopen maand reclame voor gokken op het internet. Ook zag 41 procent reclame voor gokken via sponsoring. Ook op sociale media kwamen mensen wel eens reclame tegen: vooral op TikTok, YouTube, Facebook en Instagram.

### **Beschouwing**

In hoofdstuk 9 van dit rapport is een beschouwing terug te vinden, waarin wordt teruggeblikt op de resultaten uit dit onderzoek.

---

<sup>2</sup> Er konden meerdere antwoorden worden gekozen. Hier kan dus niet de conclusie worden getrokken dat het percentage dat stopte bij het bereiken van de speellimieten groter is dan het percentage dat doorging.

# 1 Inleiding

## 1.1 Aanleiding

### 1.1.1 Achtergrond

Het Nederlandse kansspelbeleid heeft drie doelstellingen: 1) consumentenbescherming; 2) het tegengaan van kansspelgerelateerde fraude en criminaliteit en 3) verslavingspreventie. De vraag is daarbij steeds of met het beleid de beoogde beleidsdoelen bereikt worden en of aanpassing van beleid nodig of wenselijk is. De kansspelmarkt is namelijk continu in beweging: aanbieders innoveren met nieuwe spellen en reclame en bestaand beleid wordt aangepast aan de hand van (maatschappelijke) ontwikkelingen en politieke standpunten.

Bij het ministerie van Justitie en Veiligheid (hierna: JenV) is daarom de behoefte om goed zicht te houden op de uitwerking van het kansspelbeleid en specifieke (actuele) thema's en ontwikkelingen in het kansspeldomein. Een belangrijke vraag daarbij is hoe spelers zelf kijken naar kansspelen, wat hun ervaringen zijn en welke behoeften ze hebben. De informatie is temeer van belang omdat in 2024 de evaluatie van de Wet Kansspelen op Afstand plaatsvindt.

Er zijn diverse bronnen beschikbaar die inzicht bieden in het perspectief van spelers, waaronder rapportages van de Kansspelautoriteit, informatie van de aanbieders van kansspelen, informatie van instellingen voor verslavingszorg en diverse WODC-onderzoeken. Er blijven ook nog onderwerpen onderbelicht en eerder verzamelde data verouderen snel door ontwikkelingen op de kansspelmarkt. Het ministerie van JenV heeft, met het oog op periodieke herhaling, het WODC verzocht om een onderzoek te laten uitvoeren waarin het perspectief van deelnemers aan kansspelen op verschillende (maatschappelijk) relevante en actuele onderwerpen inzichtelijk wordt gemaakt.

Er is in dit onderzoek voor gekozen om breed te onderzoeken hoe alle Nederlanders naar kansspelen en de daar aanverwante thema's kijken. Er wordt dus niet alleen het perspectief van spelers besproken, maar ook het perspectief van niet-spelers. Zodoende kan een vergelijking tussen de twee groepen worden gemaakt en eventuele verschillen worden beschreven.

## 1.2 Doelstelling en onderzoeksvragen

### Doelstelling

Het onderzoek bestond uit twee fasen. Het doel van de eerste fase was om in kaart te brengen over welke onderwerpen het perspectief van spelers en niet-spelers gewenst is. Met behulp van experts en beleidsmedewerkers van JenV is bepaald over welke relevante en actuele onderwerpen spelers en niet-spelers bevraagd moesten worden. Het doel van de tweede fase was het vervatten van de gewenste onderwerpen in een vragenlijst, het voorleggen ervan aan spelers en niet-spelers en daarmee het vervullen van de informatiebehoefte zoals geformuleerd in fase 1.

### Onderzoeksvragen

De hoofdvraag van fase 1 luidde: **Over welke onderwerpen is er behoefte aan kennis over het perspectief van spelers (en niet-spelers) op kansspelen?**

Er zijn hierbij zes deelvragen geformuleerd:

- 1 Wat zijn belangrijke onderwerpen uit de beleidstheorie?
- 2 Welke actuele thema's en ontwikkelingen spelen op dit moment?
- 3 Welke kennislacunes (witte vlekken) zijn er op dit moment over aan kansspelen gerelateerde onderwerpen over het perspectief van spelers en niet-spelers?
- 4 Welke vragen uit een eerder onderzoek onder spelers zouden ook in dit onderzoek gesteld kunnen worden?
- 5 In hoeverre ligt er een taak of rol voor de overheid om te voorzien in de benodigde informatie?
- 6 In hoeverre kan worden voorzien in de informatiebehoefte vanuit kwantitatief onderzoek onder burgers (spelers en niet-spelers)?

Voor fase 2 was de hoofdvraag: **Wat is het perspectief van spelers en niet-spelers ten aanzien van de geselecteerde onderwerpen?**

### Afbakening

De doelgroep van het onderzoek bestond uit Nederlanders van 18 jaar en ouder. Hiertoe behoren deelnemers aan kansspelen, maar ook Nederlanders die geen kansspelen spelen. Voor de definitie van kansspelen is aangesloten bij de definitie zoals gehanteerd in het onderzoek naar deelname aan kansspelen<sup>3</sup>: *“Met kansspelen bedoelen wij spelen waarbij deelnemers geld inzetten en kans maken om geld te winnen. Het gaat om loterijen, krasloten, bingo, speelautomaten, poker, casinospelen, wedden op paardenraces en op sportwedstrijden en andere kansspelen. Verder gaat het om zowel offline als online kansspelen en worden zowel legale als illegale spelen meegenomen.”*

In dit onderzoek wordt onderscheid gemaakt tussen verschillende groepen. In het kader hieronder wordt beschreven wie precies onder die groepen worden verstaan. Aan het begin van elk hoofdstuk wordt dit blauwe kader herhaald met daarin de groepen benoemd waar het in dat hoofdstuk over gaat.

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 18 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.

De Nederlanders die in het afgelopen jaar alléén deelnamen aan een loterij worden dus niet beschouwd als 'spelers' van kansspelen. De reden daarvoor is dat uit onderzoek blijkt dat de aard van het speelgedrag en de motieven anders zijn ten opzichte van spelers van andere kansspelen.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.

<sup>3</sup> Deelname aan kansspelen: meting 2024. Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander & Bouwmeester, 2024.

- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

Uit recent onderzoek (Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander & Bouwmeester, 2024) is gebleken dat online spelers veelal ook kansspelen op een fysieke locatie spelen. Degenen die op een fysieke locatie spelen, doen dat daarentegen niet ook in grote mate online. Daarom is hier gekozen voor deze categorie-indeling.

Tot slot wordt soms gesproken over deelnemers aan loterijen.

**Deelnemers aan een loterij:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden deelnamen aan een loterij. Zij kunnen in de classificering hierboven zowel als speler en als niet-spelers worden beschouwd, afhankelijk van of zij daarnaast ook andere kansspelen speelden.

## 1.3 Methode

### 1.3.1 Fase 1: Inventarisatie

De inventarisatiefase bestond uit deskresearch, interviews met relevante organisaties en personen, het opstellen van een notitie met bevindingen en een workshop met beleidsmedewerkers van het ministerie van JenV.

Het uitvoeren van de deskresearch was bedoeld om de belangrijkste aspecten uit de beleidstheorie te begrijpen en om zicht te krijgen op relevante onderzoeken die in de afgelopen drie jaar zijn uitgevoerd. Tevens zijn de onderzoeks- en kennisagenda's van het Trimbos-instituut<sup>4</sup> en ZonMW<sup>5</sup> bestudeerd.

Vervolgens zijn beleidsmedewerkers van het ministerie van JenV en meerdere experts geïnterviewd over waargenomen ontwikkelingen met betrekking tot gokken, onderbelichte thema's in het bestaande onderzoek over gokken en ideeën voor het huidige onderzoek. De gesprekken duurden 30 tot 60 minuten en werden geleid aan de hand van een topiclijst, met daarnaast ruimte voor spontane reacties van de gesprekspartners. In bijlage A is de topiclijst opgenomen en een overzicht van de gesprekspartners.

Na het afnemen van de interviews is de verzamelde informatie verwerkt tot een lijst met onderwerpen. De lijst omvatte alle genoemde onderwerpen en ideeën, gestructureerd op basis van thema. De onderwerpen zijn vervolgens onderworpen aan een vijftal toetsingscriteria:

- 1 Het onderwerp heeft betrekking op het perspectief, ervaringen of de mening van burgers en spelers.
- 2 Het onderwerp is actueel of maatschappelijk relevant, of raakt aan beleidstheorie.
- 3 Het onderwerp is niet eerder onderzocht op een manier waardoor de resultaten van toepassing zijn op gokkers in NL.

---

<sup>4</sup> Te raadplegen via: <https://www.trimbos.nl/aanbod/webwinkel/af1959-kansspelverslaving-gokgerelateerde-schade-en-gokproblematiek/>

<sup>5</sup> Te raadplegen via: [https://www.zonmw.nl/sites/zonmw/files/typo3-migrated-files/Programmavoorstel\\_Preventie\\_van\\_Kansspelverslaving\\_DEF.pdf](https://www.zonmw.nl/sites/zonmw/files/typo3-migrated-files/Programmavoorstel_Preventie_van_Kansspelverslaving_DEF.pdf)

- 4 Het onderwerp is te onderzoeken door middel van online vragenlijst onder het algemeen publiek (18+).
- 5 Het onderwerp is te operationaliseren naar neutrale, niet sturende vraagstellingen.

Hierdoor ontstond een tweedeling: onderwerpen die geschikt zijn voor het huidige onderzoek (de 'shortlist') en onderwerpen die dat niet zijn. Voor alle onderwerpen is verantwoord waarom het al dan niet geschikt is. De 'longlist' met alle genoemde onderwerpen en ideeën is opgenomen in bijlage D.

Om tot slot een prioritering aan te brengen in de shortlist, is een workshop georganiseerd met beleidsmedewerkers van het ministerie van JenV die actief betrokken zijn bij het kansspelbeleid. Door de onderwerpen op de shortlist te prioriteren, werd gekozen welke onderwerpen in de te ontwikkelen vragenlijst aan bod moesten komen. Bij de uitvoering van de workshop is gebruik gemaakt van interactieve werkvormen.

### 1.3.2 Fase 2: Enquête

#### Vragenlijst

Tijdens de workshop met JenV zijn een aantal onderwerpen geprioriteerd. Deze vormden de basis voor de vragenlijst. Het gaat om:

- Speelgedrag;
- Motieven voor deelname aan kansspelen;
- Ervaringen met online kansspelen en speellimieten;
- Attitude ten aanzien van kansspelen: acceptatie van gokken, ideeën over win- en winstkansen;
- (Verslavings)risico van gokken en ervaren gevolgen;
- Bekendheid met het zorgaanbod; en
- Reclame.

#### Steekproef

Als steekproefkader is gebruikgemaakt van het I&O Research Panel.<sup>6</sup> Hieruit is een initiële representatieve steekproef getrokken van 6.000 Nederlanders van 18 jaar en ouder<sup>7</sup>. Deze 6.000 panelleden ontvingen op 18 april 2024 een uitnodiging voor deelname aan het onderzoek. In de uitnodiging werd benadrukt dat iedereen mee kon doen aan het onderzoek, ongeacht de deelname aan kansspelen. Op 25 april 2024 is een herinnering gestuurd. Bij het versturen van de herinnering bleek de respons onder jongeren en mensen met een migratieachtergrond iets lager dan verwacht. Daarom werden tegelijk met het versturen van de herinnering nog 1.000 extra respondenten uitgenodigd, wederom representatief op de kenmerken geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en herkomst. Uiteindelijk namen 3.667 Nederlanders deel aan het

---

<sup>6</sup> Het I&O Research Panel (gecertificeerd volgens ISO 20252:2019) is een onderzoekspanel van personen die instemming gaven om regelmatig een uitnodiging te ontvangen voor online onderzoek. Het panel telt momenteel ruim 40.000 actieve leden van 16 jaar en ouder. Het is niet mogelijk om jezelf aan te melden voor het panel, maar

<sup>7</sup> Representatief op de kenmerken geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en herkomst. Voor het onderzoek 'deelname aan kansspelen: meting 2024' (Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander en Bouwmeester, 2024) is ook gebruik gemaakt van het I&O Research Panel. Vanwege de overlap in enkele vraagstellingen tussen dat onderzoek en het huidige onderzoek, zijn panelleden die aan het eerdere onderzoek hebben meegedaan, niet uitgenodigd voor het huidige onderzoek.

onderzoek, een respons van 52 procent van de uitgenodigde panelleden. In bijlage B staat een overzicht van de respons uitgesplitst naar demografische kenmerken.

### Controle van de data

De data zijn gecontroleerd op volledigheid en er is gekeken naar ongewenst invulgedrag (bijvoorbeeld overal kiezen voor het eerste antwoord of geen open vragen invullen). Ook is de invulduur geanalyseerd, waarbij is gelet op ongewoon snel invullen (<3 minuten) in relatie tot de antwoorden op de vragenlijst. Deze controle heeft niet geleid tot uitsluiten van respondenten.

### Weging

Op de data is een weging toegepast om ervoor te zorgen dat de uitkomsten representatief zijn voor alle Nederlanders van 18 jaar en ouder, als het gaat om geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en migratieachtergrond. Hiervoor is gebruikgemaakt van een randtotalenweging.<sup>8</sup> Dit leverde een wegefficiëntie op van 82 procent, met een minimale weegfactor van 0,32 en een maximale factor van 3,20. Als bron van de referentiecijfers gold de Gouden Standaard.<sup>9</sup> In bijlage B is een overzicht weergegeven van de gewogen en ongewogen respons.

### Analyse

Op de data zijn significantietoetsen met een Bonferroni-correctie uitgevoerd ( $p < .05$ ) om de eventuele verschillen tussen groepen te bepalen. Als percentages niet optellen tot 100 procent, komt dat door afrondingsverschillen.

### Reikwijdte van de uitkomsten

De uitkomsten zijn gebaseerd op een enquête onder 3.667 Nederlanders van 18 jaar en ouder. Met deze aantallen en door het toepassen van een weging zijn de uitkomsten als representatief te beschouwen voor alle volwassen Nederlanders. Wel is het belangrijk om op te merken dat de uitkomsten van dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dat betekent onder meer dat de beantwoording van de vragen mede bepaald wordt door de mate waarin de respondenten zich zaken nog (goed) herinneren. Verder speelt met name in relatie tot het eigen gedrag sociaalwenselijke beantwoording mogelijk een rol. Daarnaast is uit de beantwoording niet duidelijk op te maken of de respondenten een realistisch beeld van het eigen gedrag geven of dat er bijvoorbeeld sprake is van zelfoverschatting of – onderschatting.<sup>10</sup>

## 1.4 Leeswijzer

In hoofdstuk 2 wordt het speelgedrag van Nederlanders besproken en de keuzes die spelers daarbij maken. Hoofdstuk 3 gaat over redenen die spelers hebben om deel te nemen aan kansspelen. In hoofdstuk 4 staan verschillende aspecten van online kansspelen centraal. Bijvoorbeeld waar spelers op letten als zij een online kansspelaanbieder kiezen en over hoe spelers omgaan met speellimieten. Hoofdstuk 5 beschrijft de houding die Nederlanders hebben ten aanzien van kansspelen en hun perceptie over de winstkans. Vervolgens gaat hoofdstuk 6 in

---

<sup>8</sup> Er is niet gekozen voor een weging op celniveau, omdat dit te veel cellen met te extreme weegfactoren zou opleveren en bijgevolg een (te) lage wegefficiëntie. Daarbij hebben we de selectie beperkt tot vijf weegvariabelen, omdat deze factoren het meest bepalend zijn voor het gokgedrag. Voor de combinatie van deze kenmerken is het niet mogelijk om een weging op celniveau uit te voeren.

<sup>9</sup> De Gouden Standaard is een ijkingsinstrument voor nationale steekproeven, ontwikkeld door de MOA in samenwerking met het CBS. Het bevat tabellen met populatiecijfers die de demografische en sociale status van Nederland weergeven.

<sup>10</sup> Het zogeheten Dunning-Krugereffect (waarbij vooral minder competente personen hun eigen vaardigheden te hoog inschatten) is een voorbeeld van het uiteenlopen van zelfperceptie en de werkelijkheid (zie ook Kruger & Dunning, 1999; Mazor & Fleming, 2021).

op hoe Nederlanders het verslavingsrisico van kansspelen inschatten ten opzichte van een aantal andere gedragingen en de risico's die volgens Nederlanders verbonden zijn aan kansspelen. Hoofdstuk 7 en 8 gaan respectievelijk over de bekendheid met verschillende zorgaanbieders en reclame voor kansspelen. In hoofdstuk 9 volgt tot slot een beschouwing op de resultaten.

- In het rapport worden alleen statistisch significante verschillen benoemd. Dus als er wordt gesproken van bijvoorbeeld hoger, groter of meer, of lager, kleiner of minder, is er sprake van een statistisch significant verschil tussen groepen.
- In de figuren en tabellen staan de gewogen percentages weergegeven. Bij elk figuur en bij elke tabel staat het ongewogen aantal respondenten waarop het percentage is gebaseerd. Als bij een figuur staat: Basis: alle Nederlanders (n=3.667) en in de figuur is af te lezen: “mee eens: 30%” betekent het dat 3.667 respondenten de vraag hebben beantwoord. Vertaald naar de Nederlandse bevolking betekent het dat 30 procent van de volwassen Nederlanders het eens is met de stelling.
- Omwille van de leesbaarheid van figuren en tabellen is het opleidingsniveau van respondenten weergegeven in de categorieën ‘laag’ ‘middelbaar’ en ‘hoog’. De categorieën zijn gemaakt op basis van de hoogst gevolgde opleiding:
  - Laag: geen onderwijs / basisonderwijs / cursus inburgering / cursus Nederlandse taal, LBO / VBO / VMBO (kader- of beroepsgerichte leerweg) / MBO 1, MAVO / HAVO of VWO (eerste drie jaar) / ULO / MULO / VMBO (TL of GL) / VSO.
  - Middelbaar: MBO 2, 3, 4 (basis beroeps-, vak-, middenkader- of specialistenopleiding) of MBO oude structuur (vóór 1998), HAVO of VWO (overgegaan naar de 4e klas) / HBS / MMS / HBO propedeuse of WO Propedeuse.
  - Hoog: HBO (behalve HBO-master) / WO-kandidaats -of WO-bachelor, WO-doctoraal of WO-master of HBO-master / postdoctoraal onderwijs.

Tot slot: eerder voerde Ipsos I&O twee andere onderzoeken uit voor het WODC. In november 2023 verscheen het rapport van een onderzoek naar speellimieten bij online kansspelen. Daarin werd ingegaan op de ervaringen en behoeften van online kansspelers met speellimieten.<sup>11</sup> In april 2024 verscheen een tweede rapport. Dat betrof een prevalentiestudie waarin het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan verschillende soorten kansspelen werd gemeten en afgezet tegen de meting uit 2021.<sup>12</sup> Beide onderzoeken kennen raakvlakken met het voorliggende rapport. Wanneer relevant wordt naar de vorige onderzoeken verwezen en worden overeenkomsten en verschillen in bevindingen benoemd.

---

<sup>11</sup> *Speellimieten bij online kansspelen. Een onderzoek naar ervaringen en behoeften van spelers. Van Miltenburg, Hollander, Klein Kranenburg & Bouwmeester, 2023.*

<sup>12</sup> *Verwijzing 2*



## 2 Keuzes bij het gokken: frequentie, tijdstip, gezelschap en middelengebruik

### 2.1 Inleiding

#### Leeswijzer

In dit hoofdstuk wordt het speelgedrag van Nederlanders besproken en de keuzes die spelers maken. De frequentie waarmee spelers deelnemen aan kansspelen komt aan bod, op welke dagen van de week en op welke momenten van dag dat ze dat doen en of ze alleen of met anderen spelen. Ook wordt besproken in hoeverre er sprake is van middelengebruik (alcohol en drugs) tijdens het spelen.

Het gaat in dit hoofdstuk over verschillende groepen. In het kader hieronder is toegelicht hoe deze groepen zijn samengesteld.

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 18 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

- **Deelnemers aan een loterij:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden deelnamen aan een loterij. Zij kunnen in de classificering hierboven zowel als speler en als niet-spelers worden beschouwd, afhankelijk van of zij daarnaast ook andere kansspelen speelden.

#### Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 2

In dit onderzoek geeft een meerderheid van de Nederlanders (59%) aan in het afgelopen jaar één of meer kansspelen te hebben gespeeld. Wanneer loterijen buiten beschouwing worden gelaten, ligt dit percentage op 24 procent. De meerderheid van de spelers speelde enkel op een fysieke locatie.

Online spelers spelen frequenter dan niet-online spelers. Meer dan de helft (57%) van de online spelers speelde namelijk één keer per maand of vaker online, terwijl dat percentage voor niet-online spelers op 18 procent ligt. Ook blijken online spelers andere keuzes te maken ten aanzien van het moment van de dag en het moment in de week waarop ze (vooral) spelen en in welk gezelschap ze dat doen. Over het algemeen kiezen de meeste spelers ervoor om vooral of uitsluitend in de avonden en in het weekend te spelen. Maar, onder online spelers is het aandeel dat vooral of uitsluitend in het weekend speelde hoger (59%) dan spelers die enkel op een fysieke locatie kansspelen speelden (45%). Van de online spelers speelde het merendeel vooral of

uitsluitend zonder vrienden/familie of andere bekenden erbij (54%), terwijl niet-online spelers juist in meerderheid met anderen erbij speelden (63%).

Een op de drie spelers dronk in de afgelopen 12 maanden wel eens alcohol tijdens het gokken. In mindere mate werden tijdens het spelen van kansspelen cannabis (11%) of andere drugs (4%) gebruikt. Daarin zijn geen verschillen tussen online en niet-online spelers.

## 2.2 Deelname aan kansspelen: prevalentie

Het doel van het voorliggende onderzoek is niet om inzicht te bieden in het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan verschillende soorten kansspelen. Daarvoor wordt verwezen naar het onderzoek 'Deelname aan kansspelen: meting 2024' (Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander en Bouwmeester, 2024). In dat onderzoek staat deze prevalentie-vraag centraal en wordt dus een zo nauwkeurig mogelijk beeld geschetst van het aandeel en aantal kansspelers in de Nederlandse bevolking.

In het huidige onderzoek is ook gevraagd naar deelname aan verschillende kansspelen, maar op een minder uitgebreide manier dan in het prevalentieonderzoek. In dit onderzoek geeft 24 procent van de Nederlanders aan in het afgelopen jaar één of meerdere kansspelen te hebben gespeeld (niet zijnde een loterij), op een fysieke locatie of online. 59 procent nam deel aan één of meer kansspelen, wanneer ook het meespelen met een loterij wordt meegerekend. Deze percentages liggen lager dan hetgeen in het onderzoek van Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander en Bouwmeester (2024) werd gevonden. Voor deze verschillen zijn een aantal verklaringen:

- In het huidige onderzoek bestond het steekproefkader uit Nederlanders van 18 jaar en ouder. Het steekproefkader van het onderzoek uit april 2024 was ruimer: daarbij werden Nederlanders van 16 jaar en ouder bevraagd.
- De vraagstelling verschilt. In het voorliggende onderzoek is gevraagd: Heeft u in de afgelopen 12 maanden deze kansspelen om echt geld gespeeld? In de meting van juni 2024 werd gevraagd: 'Hieronder worden verschillende kansspelen genoemd. Kunt u per kansspel aangeven of u ooit hieraan heeft deelgenomen?' Met een uitsplitsing naar 'Ja, maar dat is langer dan 12 maanden geleden', 'Ja, in de afgelopen 12 maanden' en 'Nee, nooit'. In de meting van april werden tevens de online en fysieke vorm van het kansspel als direct aparte categorieën aangeboden, waar in dit onderzoek pas later werd gevraagd of men het spel online of op een fysieke locatie had gespeeld.
- De uitnodigingsteksten voor beide onderzoeken verschilden van elkaar. In de uitnodigingstekst van het prevalentieonderzoek werd benadrukt dat het ging over deelname aan kansspelen (en dat iedereen mee kon doen). Deze tekst was afgestemd op eerder prevalentieonderzoek uit 2021. In de uitnodigingstekst van het voorliggende onderzoek werd enkel benoemd dat het ging over 'kansspelen' (en wederom dat iedereen mee kon doen).

**Tabel 2.1 - Deelname aan kansspelen**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	% huidig onderzoek	% onderzoek juni 2024
Deelname aan één of meerdere kansspelen (op een fysieke locatie of online)	59%	65%
Deelname aan één of meerdere kansspelen, die niet enkel het meespelen met een loterij betreft (op een fysieke locatie of online)	24%	34%

De helft (50%) deed (onder andere) mee met loterijen. Daarnaast kocht 13 procent een kraslot, of krasste online. Vijf procent speelde op speelautomaten, een even grote groep deed casino- en tafelspellen. Vier procent speelde bingo en vier procent wedde op voetbal of andere sportwedstrijden. Twee procent speelde poker in het afgelopen jaar.

**Tabel 2.2 - Heeft u in de afgelopen 12 maanden deze kansspelen om echt geld gespeeld?**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	% totaal	% online	% fysieke locatie
Loterijen	50%	-	-
Krasloten <sup>13</sup>	13%	2%	12%
Bingo	4%	1%	4%
Speelautomaten	5%	2%	4%
Poker	2%	1%	1%
Casinospellen en tafelspellen	5%	2%	4%
Wedden op paardenraces of andere races met dieren	0%	0%	0%
Wedden op voetbal- of andere sportwedstrijden	4%*	3%	0%
Andere vorm van kansspelen	0%	0%	0%

\* Door afrondingsverschillen lijkt het percentage online + fysiek niet op te tellen tot 4%.

Uit het voorgaande is een indeling gemaakt in meerdere groepen op basis van of en waar iemand kansspelen speelt. Daarbij zijn degenen die alléén meededen aan een loterij buiten beschouwing gelaten. Driekwart speelde geen kansspelen in het afgelopen jaar. Een op zes (16%) speelde alleen op een fysieke locatie, en 5 procent alleen online.

<sup>13</sup> Krasloten worden in dit onderzoek nadrukkelijk onderscheiden van een loterij omdat een kraslot kan worden gezien als een 'instant' loterij. Waar er bij het meespelen aan een loterij tijd zit tussen het spelen en moment van winst of verlies is dat bij krasloten immers niet het geval.

**Tabel 2.3 – Indeling type spelers, met percentages en ongewogen aantallen.**

Basis: alle Nederlanders, 3.667.

	%
Niet gespeeld in de laatste 12 maanden	76% (n=2.900)
Alleen online gespeeld in de laatste 12 maanden	5% (n=132)
Alleen offline gespeeld in de afgelopen 12 maanden	16% (n=541)
Zowel online als offline gespeeld in de afgelopen 12 maanden	3% (n=94)
Alle Nederlanders	100% (n=3.667)

In het vervolg van het rapport is een indeling in drie groepen gehanteerd: (1) niet-spelers, (2) online spelers en (3) niet-online spelers. Dat betekent dat de groep die zowel online als offline speelden, als online speler worden gekwalificeerd. In de tabel hieronder staan deze groepen beschreven, met daarbij het aandeel in de totale populatie van alle Nederlanders.

**Tabel 2.4 - Onderscheid spelers en niet-spelers, met omschrijving en percentages.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667

	Omschrijving	%
<b>Spelers</b>	Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.	24%
• Online spelers	Spelers die online kansspelen speelden, en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.	8%
• Niet-online spelers	Spelers die <u>uitsluitend</u> op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.	16%
<b>Niet-spelers</b>	Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.	76%
<b>Alle Nederlanders</b>	Spelers en niet spelers tezamen	100%

## 2.3 Deelname aan kansspelen: frequentie van spelen

In de vragenlijst werden verschillende kansspelen voorgelegd en aan de respondent gevraagd of hij of zij deze in de afgelopen twaalf maanden om echt geld speelde. Daarna volgde de vraag of de respondent die kansspelen op een fysieke locatie of online had gespeeld. De frequentie van het spelen van kansspelen werd apart uitgevraagd voor het meedoen aan loterijen (waarbij er geen onderscheid werd gemaakt tussen fysiek of online spelen), de kansspelen die een respondent op een fysieke locatie speelde en de kansspelen die iemand online speelde. Voor kansspelen op een fysieke locatie en online kansspelen werd dus niet per spel naar de frequentie gevraagd.

### 2.3.1 Frequentie: deelname aan kansspelen op een fysieke locatie en online

De meerderheid van de Nederlanders die kansspelen speelden op een fysieke locatie, deed dat één of een paar keer in het afgelopen jaar (82%). Een op de vijf (18%) speelde één keer per maand of vaker. De frequentie waarmee online kansspelen worden gespeeld, ligt hoger dan de speelfrequentie van kansspelen op een fysieke locatie. Iets meer dan de helft van de deelnemers aan online kansspelen (57%) speelde één keer per maand of vaker. Voor ruim een kwart van deze spelers geldt dat zij één keer per week of vaker een online kansspel speelden.

**Figuur 2.1 - Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak speelde u kansspelen op een fysieke locatie? En: Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak speelde u online kansspelen?**

Basis: Nederlanders die op een fysieke locatie kansspelen speelden in het afgelopen jaar, n=635, en Nederlanders die online kansspelen speelden in het afgelopen jaar, n=226.

	Fysieke locatie	Online
Elke dag of bijna elke dag	0%	4%
Een paar keer per week	1%	9%
Eén keer per week	2%	13%
Een paar keer per maand	7%	19%
Eén keer per maand	7%	12%
Een paar keer in de afgelopen 12 maanden	39%	25%
Eén keer in de afgelopen 12 maanden	43%	18%

Laag- en middelbaar opgeleiden speelden met een hogere frequentie op fysieke locaties dan hoogopgeleide Nederlanders. Van de laag- en middelbaar opgeleide spelers die dit op een fysieke locatie deden, speelde respectievelijk vier en zes procent één of een paar keer per week, van de hoogopgeleide kansspelers deed een procent dat.

**Tabel 2.5 - Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak speelde u kansspelen op een fysieke locatie? Uitgesplitst naar opleidingsniveau.**

Basis: Nederlanders die kansspelen speelden op een fysieke locatie in het afgelopen jaar, n=635.

	Laagopgeleid (n=114)	Middelbaar opgeleid (n=238)	Hoogopgeleid (n=282)
(Bijna) elke dag	1%	0%	0%
Eén of een paar keer per week	4%	6%	1%
Eén of een paar keer per maand	26%	17%	7%
Eén of een paar keer in de afgelopen 12 maanden	70%	78%	92%

Er zijn binnen de groep online spelers geen verschillen zichtbaar op speelfrequentie naar leeftijd of migratieachtergrond. Wel speelde een groter aandeel hoogopgeleide online spelers één of een paar keer in de afgelopen 12 maanden dan het aandeel laag- en middelbaar opgeleiden dat dit deed. Zij speelden juist vaker één of een paar keer per week.

**Tabel 2.6 - Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak speelde u online kansspelen? Uitgesplitst naar opleidingsniveau.**

Basis: online spelers van kansspelen, n=226.

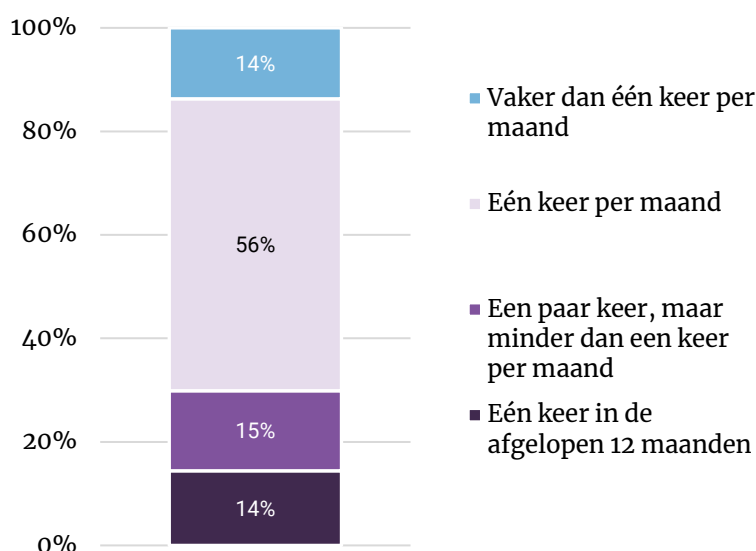
	Laagopgeleid (n=38)*	Middelbaar opgeleid (n=82)	Hoogopgeleid (n=106)
(Bijna) elke dag	9%	3%	2%
Eén of een paar keer per week	27%	33%	11%
Eén of een paar keer per maand	33%	31%	30%
Eén of een paar keer in de afgelopen 12 maanden	31%	33%	56%

### 2.3.2 Frequentie: meedoen aan een loterij

Ruim de helft van de mensen die in het afgelopen jaar meedeed aan een loterij zegt één keer per maand mee te hebben gespeeld (56%). Voor 14 procent geldt dat zij vaker dan één keer per maand meededen. Een even grote groep deed het een paar keer per jaar (15%), net als de groep die één keer in de afgelopen 12 maanden meedeed (14%).

**Figuur 2.2 - Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak deed u mee aan een loterij?**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar mee speelden met een loterij, n=1.888.



De frequentie van meespelen met een loterij verschilt naar leeftijd, geslacht, opleiding en migratieachtergrond. Zo blijkt dat ouderen over het algemeen vaker meespelen dan jongere Nederlanders. Van de spelers boven de 35 jaar speelde meer dan de helft één keer per maand mee, terwijl dat onder 18 tot en met 24-jarigen en 25 tot en met 34-jarigen respectievelijk een kwart (26%) en een derde (32%) is. Verder speelden laagopgeleiden vaker maandelijks (68%) dan middelbaar (57%) en hoogopgeleide spelers (50%). Die laatste twee groepen hadden relatief vaker een lagere speelfrequentie: een op de vijf hoogopgeleide deelnemers aan een loterij deed één keer mee in het afgelopen jaar, net als 13 procent van de middelbaar opgeleide spelers.

**Tabel 2.7 - Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak deed u mee aan een loterij?**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar mee speelden met een loterij, n=1.888.

	Vaker dan één keer per maand	Eén keer per maand	Een paar keer, maar minder dan een keer per maand	Eén keer in de afgelopen 12 maanden
<b>Totaal</b>	<b>14%</b>	<b>56%</b>	<b>15%</b>	<b>14%</b>
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=73)	11%	26%	31%	31%
25-34 jaar (n=193)	7%	32%	26%	35%
35-49 jaar (n=348)	11%	52%	21%	15%
50-64 jaar (n=676)	17%	62%	12%	9%
65+ (n=597)	17%	72%	6%	5%
<b>Geslacht</b>				
Man (n=970)	16%	55%	16%	12%
Vrouw (n=915)	11%	58%	15%	17%
<b>Opleiding</b>				
Laag (n=436)	15%	68%	11%	7%
Middelbaar (n=694)	15%	57%	16%	13%
Hoog (n=755)	12%	50%	18%	20%
<b>Migratieachtergrond</b>				
Geen migratieachtergrond (n=1.585)	14%	58%	14%	13%
Westerse migratieachtergrond (n=238)	8%	43%	22%	27%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=63)	14%	61%	16%	10%

## 2.4 Deelname aan kansspelen: moment van de week en tijdstip

Naast de frequentie van deelname aan kansspelen is het moment waarop Nederlanders kansspelen spelen uitgevraagd: Op welk moment in de week? En op welke momenten van de dag spelen kansspelers voornamelijk?

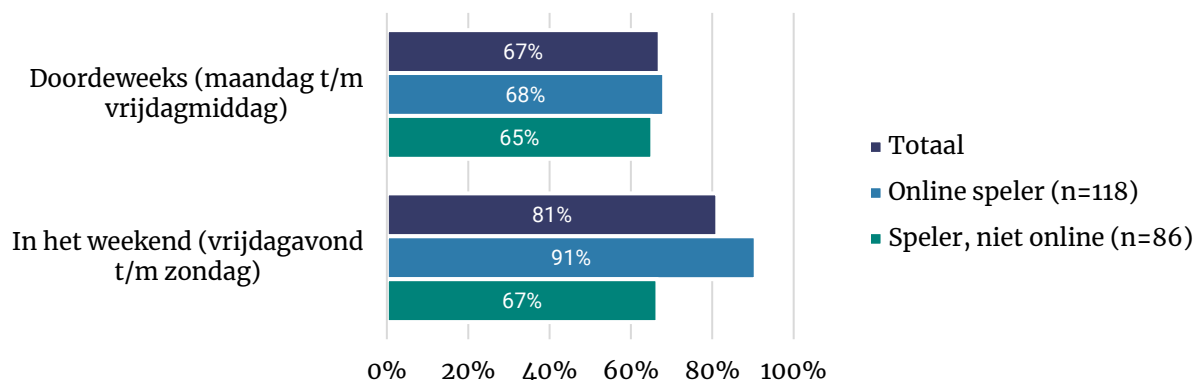
Dit is alleen uitgevraagd aan de spelers van kansspelers die in dit onderzoek kwalificeren als ‘frequente’ speler: iemand die één keer per maand of vaker één (of meerdere) kansspel(en) speelde. Nederlanders die aangaven alleen mee te hebben gespeeld met een loterij – in welke frequentie dan ook – vallen hier niet onder.

### 2.4.1 Moment van de week

Kansspelers speelden meer in het weekend dan doordeweeks: acht op de tien (81%) deden het minimaal één keer in het weekend. Twee derde (67%) van de spelers heeft in de afgelopen 12 maanden minimaal één keer doordeweeks gespeeld. Een groep van 50 procent deed het beide. Van de groep online kansspelers heeft een groter deel in het afgelopen jaar het weekend gespeeld (91%) in vergelijking met spelers die alleen op een fysieke locatie meededen aan kansspelen (67%).

**Figuur 2.3 - Heeft u in de afgelopen 12 maanden gespeeld tijdens onderstaande momenten in de week?**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.



Spelers die online kansspelen speelden, deden dat in de afgelopen 12 maanden vaker dan niet-online spelers zowel doordeweeks als in het weekend (Tabel 2.8).

**Tabel 2.8 - Momenten van de week (doordeweeks of in het weekend) waarop een speler in het afgelopen jaar heeft gespeeld.**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.

	Online speler	Niet-online speler
<u>Alleen</u> doordeweeks of <u>alleen</u> in het weekend	38%	67%
Zowel doordeweeks als in het weekend	62%	33%

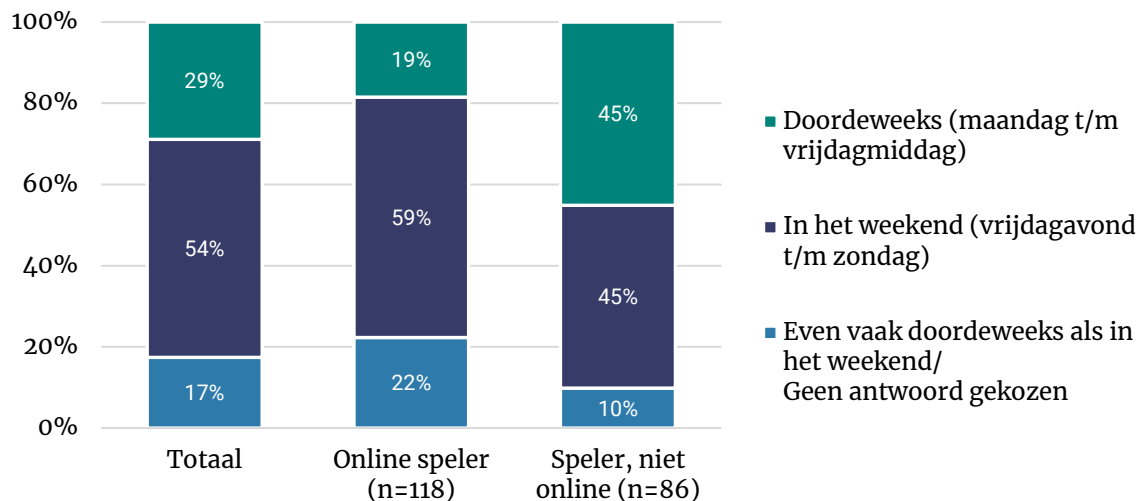
Degenen die zowel in het weekend als doordeweeks hebben gespeeld, zijn gevraagd op welk moment zij het vaakst deelnamen aan kansspelen. Wanneer die gegevens worden samengevoegd met de spelers die enkel in het weekend of doordeweeks spelen, ontstaat een totaalbeeld van het meest voorkomende moment van spelen. Daaruit blijkt dat meer dan de helft (54%) van alle spelers vooral of uitsluitend in het weekend speelt.

Onder niet-online spelers is het aandeel dat vooral of uitsluitend in het weekend speelt lager (45%) dan spelers die online kansspelen doen (59%).



**Figuur 2.4 – Combinatie van de vragen ‘Heeft u in de afgelopen 12 maanden gespeeld tijdens onderstaande momenten in de week?’ en ‘Op welk moment van de week speelde u het vaakst?’**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.

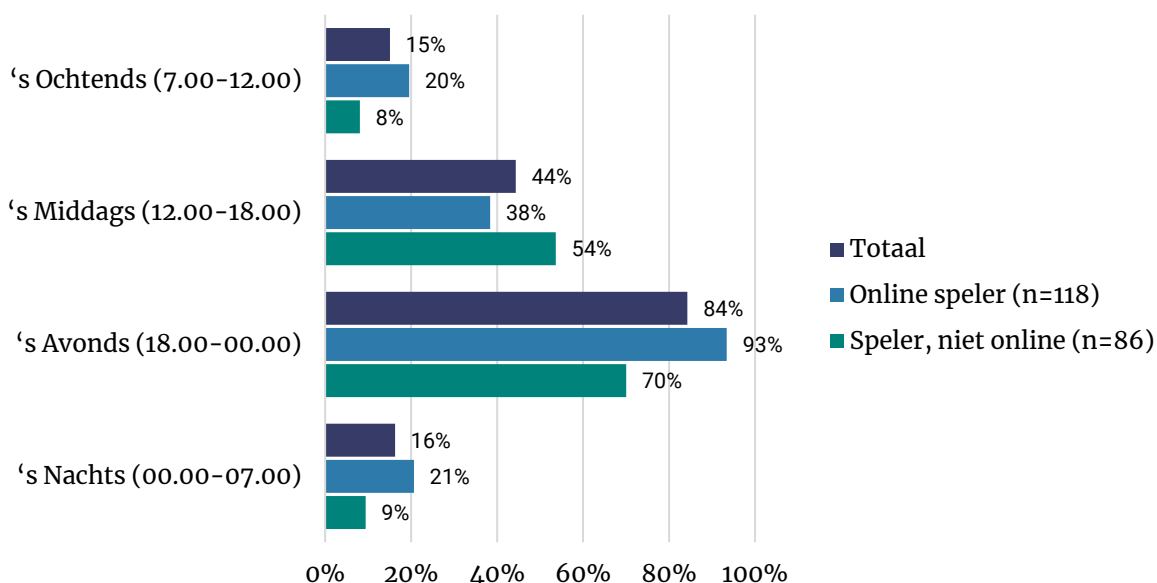


#### 2.4.2 Moment van de dag

De meeste spelers speelden in de afgelopen 12 maanden kansspelen in de avond (84%). Daarnaast werd ook in de middag door ruim vier op de tien wel eens gespeeld (44%). Eén op zes speelde ten minste één keer in de nacht (16%) of in de ochtend (15%).

**Figuur 2.5 - Eerder gaf u aan dat u met enige regelmaat kansspelen speelde. Heeft u dat in de afgelopen 12 maanden op de onderstaande momenten van de dag gedaan?**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.



Spelers die online kansspelen speelden, speelden in de afgelopen 12 maanden vaker dan niet-online spelers op een combinatie van momenten van de dag ('s ochtends, 's middags, 's avonds en 's nachts, Tabel 2.9).

**Tabel 2.9 - Aantal momenten op de dag ('s ochtends, 's middags, 's avonds en 's nachts) waarop een speler in het afgelopen jaar heeft gespeeld.**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.

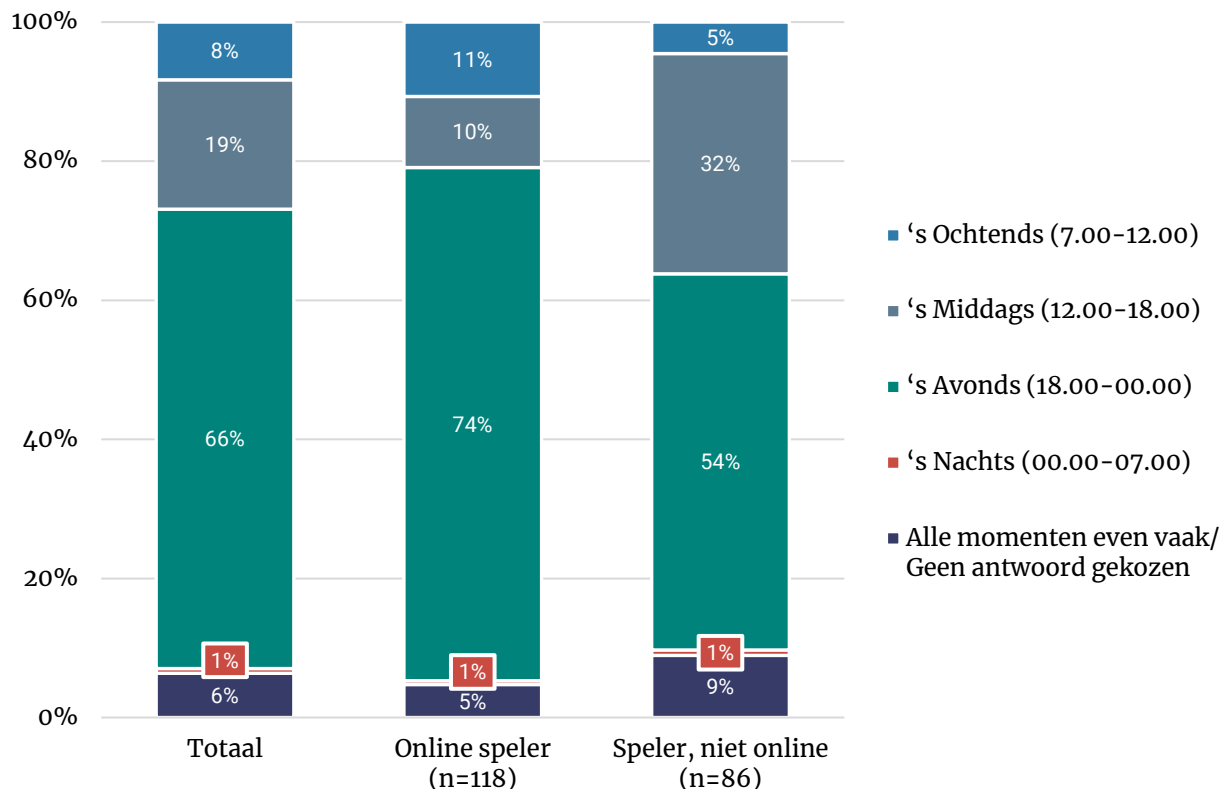
	Online speler	Niet-online speler
1 moment op de dag	53%	60%
2 momenten op de dag	28%	37%
3 momenten op de dag	10%	2%
Alle vier de momenten op de dag	9%	1%

Ook hier is aan degenen die aangaven op meerdere momenten van de dag te spelen, gevraagd op welk moment zij dit het vaakst deden. De gegevens zijn wederom samengevoegd met de groep die op één moment speelde, waardoor een totaalbeeld is verkregen van momenten op de dag waarop wordt gespeeld. Dan is te zien dat twee derde van de spelers (66%) alleen of vooral in de avond speelt en een op de vijf (19%) vooral of uitsluitend in de middag. Acht procent gebruikt met name de ochtend om te spelen en één procent doet het vooral of uitsluitend 's nachts.

Het percentage dat vooral of alleen 's avonds speelt is groter onder online spelers (74%) dan onder spelers die uitsluitend op fysieke locaties spelen (54%). Die laatste groep speelt naar verhouding vaker in de middag (32% tegenover 10%).

**Figuur 2.6 – Combinatie van de vragen 'Heeft u dat in de afgelopen 12 maanden op de onderstaande momenten van de dag gedaan?' en 'Op welk moment van de dag speelde u het vaakst?'**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.



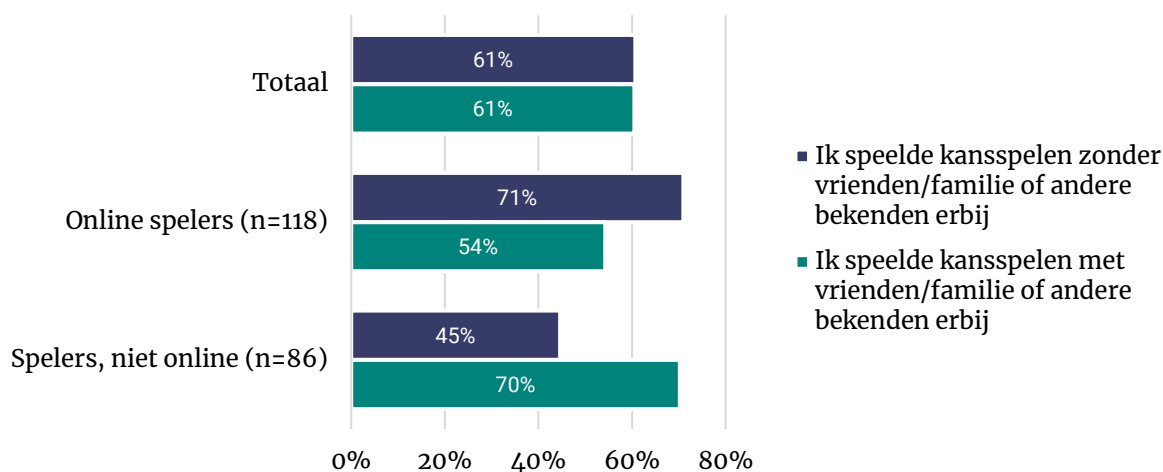
## 2.5 Gezelschap

Naast frequentie en moment van spelen, werd ook gevraagd naar het gezelschap waarin werd gespeeld. Dit is wederom alleen uitgevraagd aan de spelers van kansspelers die in dit onderzoek kwalificeren als 'frequente' speler: iemand die één keer per maand of vaker één (of meerdere) kansspel(en) speelde. Degenen die aangaven alleen mee te hebben gespeeld met een loterij – in welke frequentie dan ook – vallen hier niet onder.

Om te onderzoeken of spelers vooral met bekenden speelden of juist alleen of met onbekenden werd hen gevraagd of zij in het afgelopen jaar kansspelen speelden mét vrienden/familie of andere bekenden erbij, of zonder vrienden/familie of andere bekenden erbij. Het percentage spelers dat wel eens met vrienden/familie of andere bekenden speelt, is even groot als het percentage dat dit alleen (of met onbekenden) doet (beide 61%). Als de groep online spelers wordt vergeleken met de groep niet-online spelers, is te zien dat in deze laatste groep het spelen met vrienden/familie of andere bekenden meer voorkomt en dat het alleen (of met onbekenden) spelen juist meer wordt gedaan door online spelers (Figuur 2.9). Daarbij moet worden opgemerkt dat het spelen met vrienden/familie of andere bekenden erbij op verschillende manieren kan worden geïnterpreteerd. Iemand die alleen naar het casino gaat, en daar met anderen aan een roulettetafel zit, kan dit zien als spelen met bekenden, maar ook zonder. Hetzelfde geldt bijvoorbeeld voor iemand die online tegen anderen pokert.

**Figuur 2.7 - Kwamen de volgende situaties in de afgelopen 12 maanden voor? Meerdere antwoorden mogelijk.**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.



Een op drie online spelers speelde in de afgelopen 12 maanden zowel met als zonder bekenden erbij. Dat is een hoger percentage dan voor niet-online spelers (Tabel 2.10).

**Tabel 2.10 - Combinatie van de vragen 'Kwamen de volgende situaties in de afgelopen 12 maanden voor?' en 'Wat kwam het vaakst voor? Dat u zonder of met vrienden of andere bekenden erbij speelde?'**

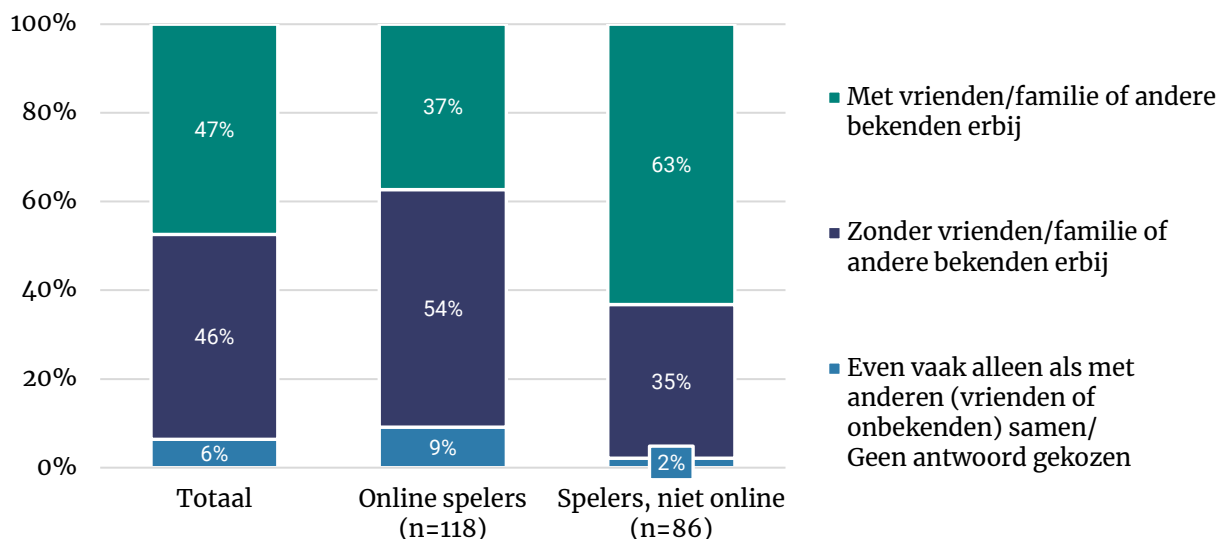
Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.

	Online speler	Niet-online speler
<u>Alleen</u> met anderen erbij of <u>alleen</u> zonder anderen erbij gespeeld	71%	83%
Zowel met – als zonder anderen erbij gespeeld	29%	17%

Ook hier is aan degenen die aangaven zowel zonder als met andere bekenden te spelen, gevraagd wat vooral voorkwam. De gegevens zijn samengevoegd met de groepen die alleen met vrienden/familie of andere bekenden speelden, en alleen zonder vrienden/familie of andere bekenden. Hierdoor is een totaalbeeld is verkregen van het gezelschap waarin wordt gespeeld. Per saldo spelen even grote groepen met vrienden/familie of andere bekenden als zonder vrienden/familie of andere bekenden erbij (respectievelijk 47% en 46%). Ook hier verschillen de online spelers en niet-online spelers van elkaar. Van de online spelers speelt het merendeel vooral of uitsluitend zonder anderen erbij (54%), terwijl de niet-online spelers juist in meerderheid met anderen speelden (63%).

**Figuur 2.8 – Combinatie van de vragen ‘Kwamen de volgende situaties in de afgelopen 12 maanden voor?’ en ‘Wat kwam het vaakst voor? Dat u zonder of met vrienden of andere bekenden erbij speelde?’**

Basis: spelers van kansspelen die in het afgelopen jaar één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.



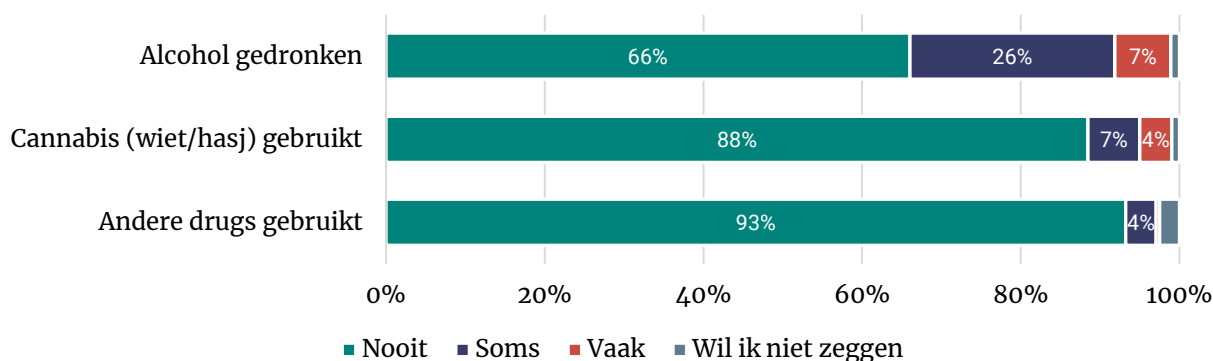
## 2.6 Middelengebruik

Tot slot werden spelers van kansspelen bevraagd over het gebruik van middelen tijdens het spelen. Ook hiervoor geldt dat dit alleen is uitgevraagd aan de spelers van kansspelers die in dit onderzoek kwalificeren als ‘frequente’ speler: iemand die één keer per maand of vaker één (of meerdere) kansspel(en) speelde. Nederlanders die aangaven alleen mee te hebben gespeeld met een loterij – in welke frequentie dan ook – vallen hier niet onder.

Een op de drie spelers heeft in de afgelopen 12 maanden wel eens alcohol gedronken tijdens het spelen: een kwart doet dat soms (26%), zeven procent vaak. In mindere mate worden cannabis (11%) of andere drugs (4%) gebruikt.

**Figuur 2.9 - Heeft u in de afgelopen 12 maanden alcohol gedronken, cannabis - of andere drugs gebruikt tijdens het spelen van kansspelen?**

Basis: spelers van kansspelen die in het afgelopen jaar één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.



Er zijn geen noemenswaardige verschillen in de mate van het drinken van alcohol tijdens het spelen van kansspelen en online en niet-online spelers, leeftijdsgroepen of mensen met verschillende opleidingsniveaus. Wel dronken spelers die met vrienden/familie of andere bekenden speelden op meer regelmatige basis alcohol dan degenen die vooral zonder bekenden speelden (22% van de degenen die vooral zonder bekenden speelde, dronk soms of vaak tegenover 41% van de spelers die met name in gezelschap van andere bekenden speelden). Het gebruik van cannabis kwam juist meer voor onder degenen die zonder bekenden speelden.

**Tabel 2.11 - Heeft u in de afgelopen 12 maanden alcohol gedronken, cannabis - of andere drugs gebruikt tijdens het spelen van kansspelen? Uitgesplitst naar gezelschap waarin het vaakst werd gespeeld.\***

Basis: spelers van kansspelen die in het afgelopen jaar één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=204.

	Zonder vrienden/familie of andere bekenden (n=95)	Met vrienden/familie of andere bekenden (n=97)
<b>Alcohol gedronken</b>		
Nooit	77%	56%
Soms	18%	33%
Vaak	4%	9%
Wil ik niet zeggen	1%	2%
<b>Cannabis (wiet/hasj) gebruikt</b>		
Nooit	84%	94%
Soms	7%	5%
Vaak	8%	1%
Wil ik niet zeggen	1%	0%
<b>Andere drugs gebruikt</b>		
Nooit	92%	96%
Soms	4%	3%
Vaak	1%	0%
Wil ik niet zeggen	3%	1%

\*Het aantal waarnemingen in de categorie 'Even vaak alleen als met vrienden/familie of andere bekenden' is beperkt (n=8). Daarnaast waren er vier respondenten die bij deze vraag geen antwoord kozen. Deze resultaten zijn niet weergegeven in deze tabel.

## 3 Motieven voor spelen

### 3.1 Inleiding

#### Leeswijzer

In dit hoofdstuk wordt besproken wat de motieven van spelers zijn om aan kansspelen mee te doen. Omdat de redenen om mee te doen aan een loterij kunnen verschillen van de redenen om mee te doen aan andere kansspelen is dit apart uitgevraagd. In paragraaf 3.2 komt aan de orde welke argumenten mensen hebben om mee te spelen aan andere kansspelen dan een loterij. Paragraaf 3.3 gaat in op de redenen om mee te doen aan een loterij.

In dit hoofdstuk gaat het over verschillende groepen. In het kader hieronder is toegelicht hoe deze groepen zijn samengesteld.

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 18 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

**Deelnemers aan een loterij:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden deelnamen aan een loterij. Zij kunnen in de classificering hierboven zowel als speler en als niet-spelers worden beschouwd, afhankelijk van of zij daarnaast ook andere kansspelen speelden.

#### Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 3

Voor zowel loterijen als andere kansspelen geldt dat mensen vooral meedoen om prijzen of geld te winnen (bij loterijen noemt 75% dit als argument, bij andere kansspelen 53%). Daarnaast is voor een derde van de spelers (34%) ook de spanning die het spelen met zich meebrengt een argument.

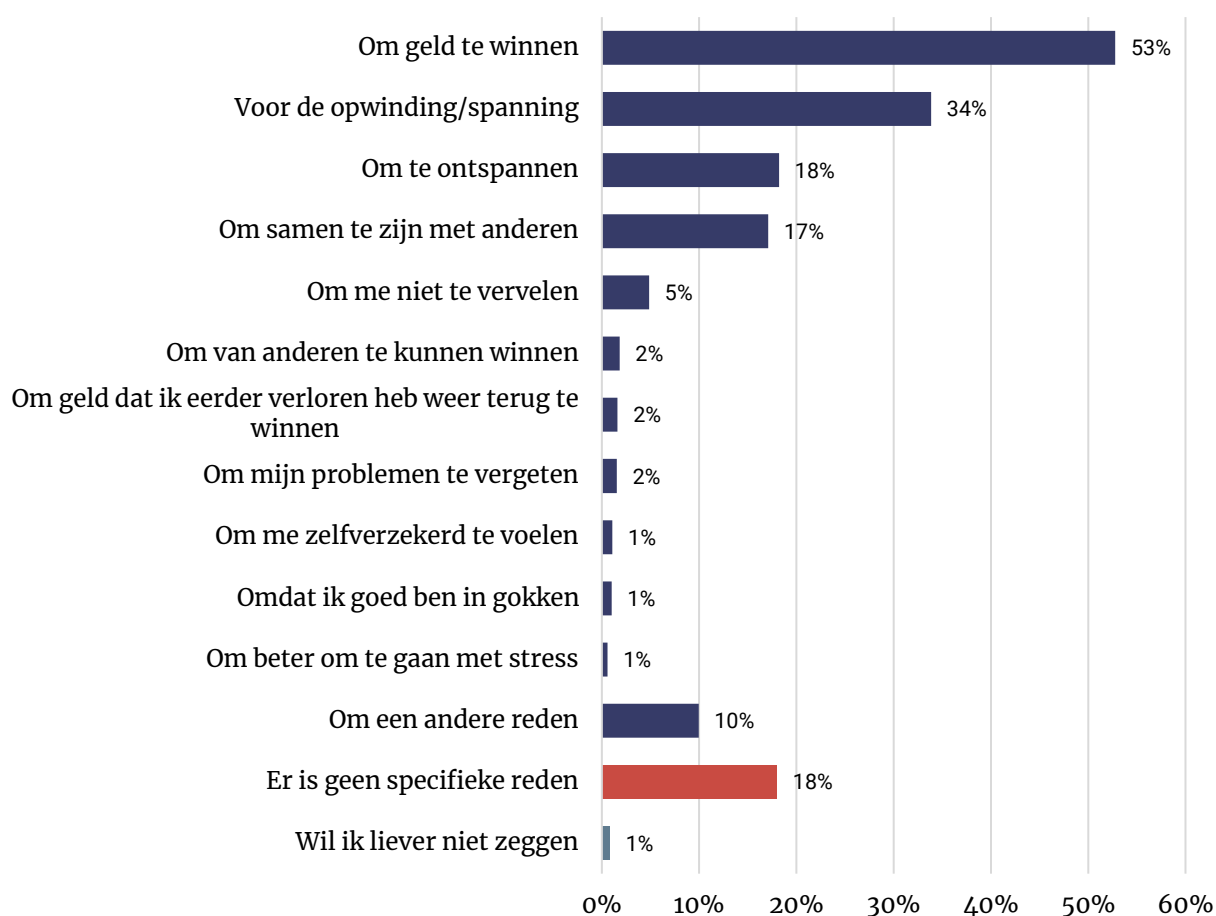
Voor niet-online spelers is ook het samenzijn met anderen belangrijk. Uit de vorige paragraaf werd al duidelijk dat zij ook vaker dan online spelers in het gezelschap van andere bekenden spelen. Online spelers spelen vaker om zich niet te vervelen.

### 3.2 Redenen voor spelen van kansspelen

Bij het spelen van andere kansspelen dan loterijen is het winnen van geld de voornaamste reden om mee te doen (53%), gevolgd door de opwindning of spanning die het spel met zich meebrengt (34%). Verder zijn ontspanning (18%) en het samen zijn met anderen (17%) redenen die door spelers worden gekozen. Een op de vijf (18%) geeft aan dat er geen specifieke reden is om mee te doen aan kansspelen. Argumenten als het van anderen kunnen winnen, het terugwinnen van eerder verloren geld, vergeten van problemen, het krijgen van een zelfverzekerd gevoel, goed zijn in gokken en beter om kunnen gaan met stress worden door 1 tot 2 procent van de spelers genoemd.




**Figuur 3.1 – Wat is/zijn voor u reden(en) om mee te doen aan kansspelen? We bedoelen hier niet uw redenen om mee te doen aan een loterij. Meerdere antwoorden mogelijk.**

Basis: spelers van kansspelen, n=767.



Men kreeg de mogelijkheid om iets aanvullends te zeggen over redenen om mee te doen aan kansspelen. Er worden vooral bij het kopen van een kraslot redenen gerelateerd aan de feestdagen genoemd. Spelers lichten toe dat het ‘traditie’ is om mee te spelen (vaak in december) dat zij spelen voor de gezelligheid of de ‘fun’, of omdat ze het cadeau kregen (wederom gerelateerd aan de feestdagen).



	<p><b>Traditie</b></p> <p>‘In ons gezin nemen we allemaal één kraslot tijdens kerst, dat is traditie.’</p> <p>‘Familietraditie met Kerst ontstaan om de kinderen aan tafel te houden.’</p>
	<p><b>Gezelligheid of plezier</b></p> <p>‘Kansspelen kunnen een leuk uitje zijn met vrienden, zoals bowlen of gamehal. Geeft niet als het geld kost je hebt toch een leuke avond met elkaar’.</p> <p>‘Leuk om samen met een vriendin te doen. Elke dag in december een vakje open maken.’</p>
	<p><b>Cadeau</b></p> <p>‘Ik kreeg het cadeau.’</p> <p>‘Krijg elk jaar een decemberkalender cadeau’.</p>

Er zijn geen noemenswaardige verschillen op achtergrondkenmerken zoals leeftijd, opleiding en geslacht. Wel zijn er verschillen tussen de groep spelers die online kansspelen speelt en de groep die alleen op fysieke locaties meedoet aan kansspelen. Voor die eerste groep is de mogelijkheid om geld te winnen een belangrijk argument. Ook spelen zij bijvoorbeeld vaker dan spelers op een fysieke locatie voor de spanning, of om zich niet te vervelen. Niet-online spelers geven dan weer vaker aan dat ze spelen om samen te zijn met anderen, of geven aan daar geen specifieke reden voor te hebben.

**Tabel 3.1 – Wat is/zijn voor u reden(en) om mee te doen aan kansspelen? Uitgesplitst naar online spelers en spelers die niet online spelen.\***

Basis: spelers van kansspelen, n=767.

	Online speler (n=226)	Niet-online speler (n=541)
Om geld te winnen	66%	46%
Voor de opwinding/spanning	41%	30%
Om te ontspannen	18%	18%
Om me niet te vervelen	11%	2%
Om samen te zijn met anderen	7%	22%
Om geld dat ik eerder heb verloren weer terug te winnen	3%	1%
Om me zelfverzekerd te voelen	3%	0%
Omdat ik goed ben in gokken	2%	0%
Om mijn problemen te vergeten	2%	1%
Om van anderen te kunnen winnen	2%	2%
Om beter om te gaan met stress	1%	0%
Om een andere reden	6%	12%
Er is geen specifieke reden	10%	22%
Wil ik liever niet zeggen	0%	1%

\*De gekleurde cellen geven een statistisch significant verschil aan tussen online spelers en niet-online spelers.

Als de groepen die één spel, twee tot drie kansspelen en vier kansspelen of meer spelen met elkaar worden vergeleken, zijn verschillen zichtbaar in de argumenten die zij hebben om mee te doen. Degenen die meerdere soorten kansspelen spelen doen dat vaker om geld te winnen of voor de spanning, dan de spelers die slechts één kansspel speelden in het afgelopen jaar. Van de spelers die meer dan vier verschillende kansspelen speelden, heeft niemand geen specifieke reden om deel te nemen. Voor hen speelt wel bijvoorbeeld het vergeten van problemen een grotere rol (6%) dan voor deelnemers aan één of twee tot drie kansspelen.

**Tabel 3.2 – Wat is/zijn voor u reden(en) om mee te doen aan kansspelen? Uitgesplitst naar aantal kansspelen (inclusief loterijen) dat men speelt.**

Basis: spelers van kansspelen, n=767.

	1 spel (n=194)	2-3 kansspelen (n=527)	≥ 4 kansspelen* (n=46)
Om geld te winnen	32%	59%	76%
Voor de opwinding/spanning	26%	35%	63%
Om te ontspannen	18%	17%	35%
Om me niet te vervelen	6%	3%	19%
Om samen te zijn met anderen	20%	15%	28%
Om geld dat ik eerder heb verloren weer terug te winnen	1%	2%	2%
Om me zelfverzekerd te voelen	1%	1%	0%
Omdat ik goed ben in gokken	1%	1%	1%
Om mijn problemen te vergeten	0%	2%	6%
Om van anderen te kunnen winnen	2%	2%	2%
Om beter om te gaan met stress	0%	1%	1%
Om een andere reden	18%	7%	4%
Er is geen specifieke reden	24%	17%	0%
Wil ik liever niet zeggen	0%	1%	3%

\*Het aantal waarnemingen is beperkt. Deze resultaten zijn daarom indicatief.

Tot slot hebben spelers ook voor het kansspel dat zij het vaakst spelen benoemd om welke redenen zij dit kansspel het vaakst spelen. Voor de meeste spellen geldt dat de voornaamste reden om te spelen is dat men het leuk vindt om te doen. Voor krasloten op een fysieke locatie geldt dat spelers het ook spelen omdat ze het een makkelijk spel vinden, en voor bingo omdat het samen met vrienden of in gezelschap van anderen kan worden gespeeld. Spelers van casinospellen geven relatief vaak aan dit een spannend spel te vinden (42%, Tabel 3.3).

**Tabel 3.3 - Het kansspel op een fysieke locatie dat u het vaakst speelt, is: [vaakst gespeelde kansspel op een fysieke locatie werd getoond]. Om welke reden(en) speelt u dit spel het vaakst? Meerdere antwoorden mogelijk.**

	Krasloten (n=360)	Bingo (n=91)	Speelautomaten (n=79)	Casinospellen (n=73)
Ik vind het leuk om te doen	39%	64%	60%	60%
Het is een makkelijk spel	31%	33%	37%	29%
Het is een spannend spel	9%	16%	24%	42%
Ik kan het snel even tussendoor spelen	15%	1%	12%	2%
Er is een grote kans om geld te winnen	7%	3%	4%	12%
Ik kan er veel geld mee winnen	10%	1%	11%	6%
Ik kan er helemaal in opgaan	1%	3%	9%	10%
Mijn vrienden doen het ook	3%	16%	6%	16%
Omdat je dit spel met anderen speelt	3%	39%	0%	18%
Ik kan het samen met vrienden spelen	6%	48%	12%	30%
Het maakt de wedstrijd waarop ik heb ingezet spannender	0%	0%	0%	1%
Een andere reden	18%	12%	8%	5%
Er is geen specifieke reden	18%	4%	13%	3%
Wil ik liever niet zeggen	1%	0%	0%	3%

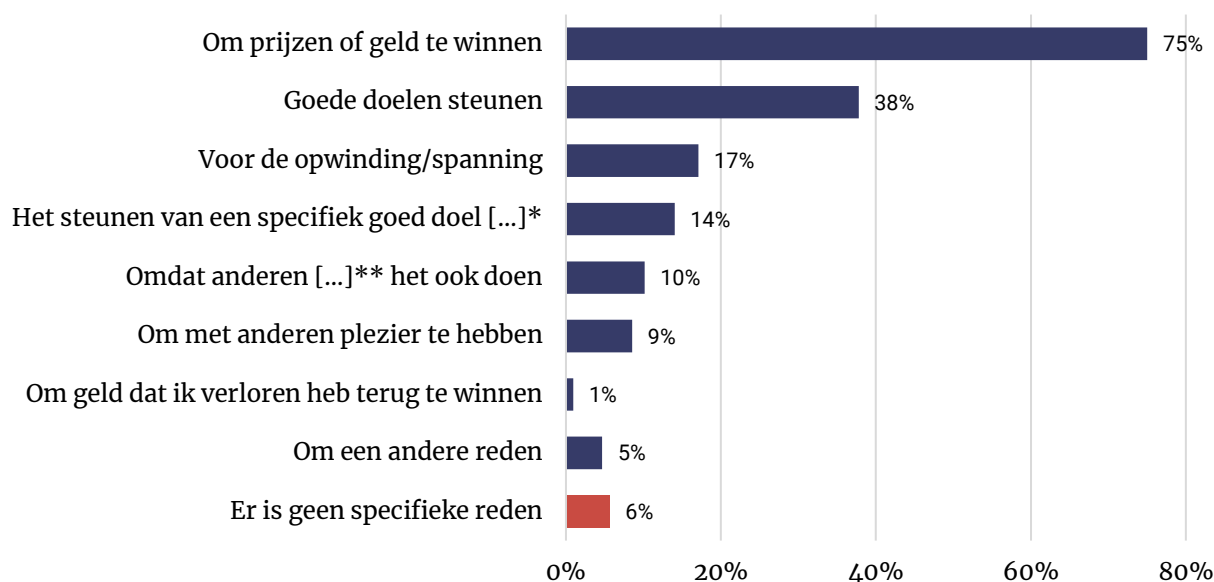
Voor de overige gespeelde spellen op een fysieke locatie, evenals de spellen die online het vaakst worden gespeeld gaat om een beperkt aantal waarnemingen, welke zijn opgenomen in bijlage B.

### 3.3 Redenen voor meespelen aan loterij

Deelnemers aan een loterij hebben verschillende redenen om mee te doen. Het merendeel speelt mee om prijzen of geld te winnen (75%). Een ander genoemd argument is het steunen van goede doelen in het algemeen (38%) of een specifiek goed doel (14%). Ook spelen mensen voor de opwinding of spanning.

**Figuur 3.2 – Wat is/zijn voor u reden(en) om mee te spelen met een loterij?**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar mee speelden met een loterij, n=1.888.



\* zoals een vereniging of club

\*\* in mijn straat/in mijn familie, of vrienden of kennissen

Voor alle leeftijdsgroepen geldt dat de voornaamste reden om mee te doen aan een loterij het winnen van prijzen of geld is. Jongere deelnemers aan loterijen spelen daarnaast vooral voor de opwinding en om met anderen plezier te hebben. Oudere loterijspelers doen daarentegen mee omdat ze goede doelen willen steunen (Tabel 3.3).

**Tabel 3.4 – Top 3 van redenen om mee te doen aan een loterij, uitgesplitst per leeftijdscategorie.**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar mee speelden met een loterij, n=1.888.

	18 tot 24 jaar (n=73)	25 tot 34 jaar (n=193)	35 tot 49 jaar (n=348)	50 tot 64 jaar (n=676)	65+ (n=597)
1.	Om prijzen of geld te winnen (65%)	Om prijzen of geld te winnen (75%)	Om prijzen of geld te winnen (82%)	Om prijzen of geld te winnen (78%)	Om prijzen of geld te winnen (68%)
2.	Voor de opwinding/spanning (28%)	Voor de opwinding/spanning (28%)	Goede doelen steunen (30%)	Goede doelen steunen (43%)	Goede doelen steunen (54%)
3.	Om met anderen plezier te hebben (20%)	Om met anderen plezier te hebben (19%)	Voor de opwinding/spanning (24%)	Het steunen van een specifiek goed doel (13%)	Het steunen van een specifiek goed doel (16%)

## 4 Online kansspelen en speellimieten

### 4.1 Inleiding

#### Leeswijzer

In dit hoofdstuk staan verschillende aspecten van online kansspelen centraal. In paragraaf 4.2 komt aan bod waar spelers op letten als zij een online kansspelaanbieder kiezen. In paragraaf 4.3 gaat het over het onderscheid maken tussen legale en illegale websites. De vierde paragraaf van dit hoofdstuk gaat over hoe spelers omgaan met speellimieten en hoeveel waarde zij aan die limieten hechten. Daarin wordt tevens een vergelijking getrokken met de resultaten uit het onderzoek naar speellimieten uit 2024. In paragraaf 4.5 gaat het over hoe online spelers tegen het instellen en gebruik van speellimieten aankijken.

Het gaat in dit hoofdstuk nadrukkelijk om de *eigen ervaring en perceptie* van online spelers. Volgens huidige regelgeving zouden alle online spelers bijvoorbeeld speellimieten moeten instellen, zoals later in dit hoofdstuk zal blijken is dat echter naar eigen zeggen niet volgens 100 procent van de spelers het geval.

In dit hoofdstuk gaat het over verschillende groepen. In het kader hieronder is toegelicht hoe deze groepen zijn samengesteld.

- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

#### Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 4

Online spelers vinden het belangrijk om op een legale website te spelen (81%). Toch let een minderheid hierop bij het kiezen voor een online kansspelaanbieder (42%). Mogelijk heeft dit te maken met hoe goed ze dit onderscheid kunnen maken: een relatief grote groep zegt daar moeite mee te hebben (38%).

Volgens de huidige regelgeving zouden alle online kansspelers speellimieten moeten instellen. Het merendeel van de online spelers zegt inderdaad speellimieten te hebben ingesteld bij het maken van zijn of haar account (74%). De meeste online spelers vinden het in het algemeen waardevol dat er speellimieten zijn, toch geeft een minderheid aan ze ook voor zichzelf nodig te vinden en/of er zelf baat bij te hebben. De meeste spelers van online kansspelen zeggen goed na te denken over de speellimieten die zij hanteren. Desalniettemin bereikt een op vier online spelers zijn of haar limieten wel eens (39%). De keuze die zij daarna maken, is wisselend: sommige stoppen met spelen, anderen spelen bijvoorbeeld op een andere website door.

Een op zeven (14%) zegt geen idee te hebben wat goede speellimieten zijn. Onder online spelers die één keer per maand of vaker spelen, is dat percentage hoger (19%) dan onder de minder frequente spelers (7%)<sup>14</sup>.

## 4.2 Keuze voor een online kansspelaanbieder

Iets minder dan de helft (42%) let er bij het kiezen voor een online kansspelaanbieder op of het een legale website is. Verder houdt men ook rekening met wat vrienden aanraden (16%), het uitkeringspercentage (15%), reviews (15%) en hoe de website is vormgegeven (15%). Een op de vijf zegt dat er geen dingen zijn waar ze specifiek op letten.

**Figuur 4.1 - Waar let u op bij het kiezen voor een online kansspelaanbieder?**

Basis: online spelers van kansspelen, n=226.



Bijna de helft van de mannelijke spelers zegt erop te letten of de website legaal is (47%), dat is meer dan het percentage vrouwen dat dit doet (33%). Ook zijn er verschillen tussen frequente (één keer per maand of vaker) en niet-frequente (minder dan één keer maand) spelers voor wat betreft de redenen om te spelen. Frequente spelers geven vaker dan niet-frequente spelers aan er op te letten of het een legale website is (47% tegenover 35%) en ook het uitkeringspercentage speelt voor hen een grotere rol (20% tegenover 10%). Een derde van de spelers die niet meer dan een paar keer per jaar spelen, geeft aan niet op specifieke dingen te letten (32%). Onder niet-frequente spelers is dat 13 procent.

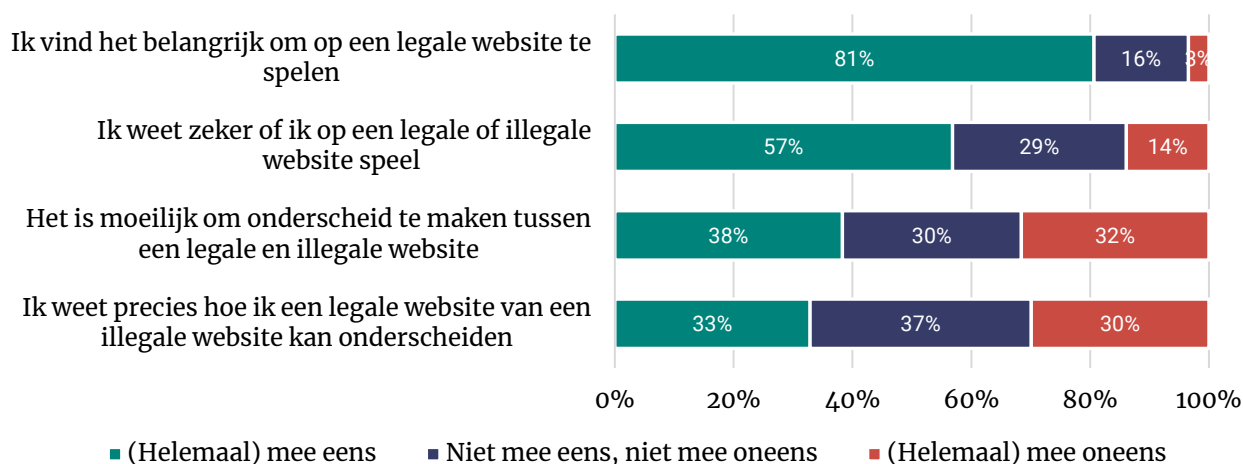
<sup>14</sup> Daarbij moet de kanttekening worden geplaatst dat het aantal waarnemingen van niet-frequente online spelers beperkt is (n=44) en deze resultaten dus indicatief moeten worden geïnterpreteerd.

### 4.3 Onderscheid maken tussen legale en illegale websites

Ruim driekwart van de online spelers (81%) zegt het belangrijk te vinden om op een legale website te spelen. Net iets meer dan de helft (57%) weet zeker of ze op een legale of illegale website spelen. Over de moeite die het kost om onderscheid te maken tussen een legale en een illegale website zijn de meningen verdeeld: vier op de tien (38%) vinden dat dit verschil moeilijk te maken is. Een derde zegt precies te weten hoe een legale van een illegale website te onderscheiden.

**Figuur 4.2 - In hoeverre bent u het eens met de volgende stellingen?**

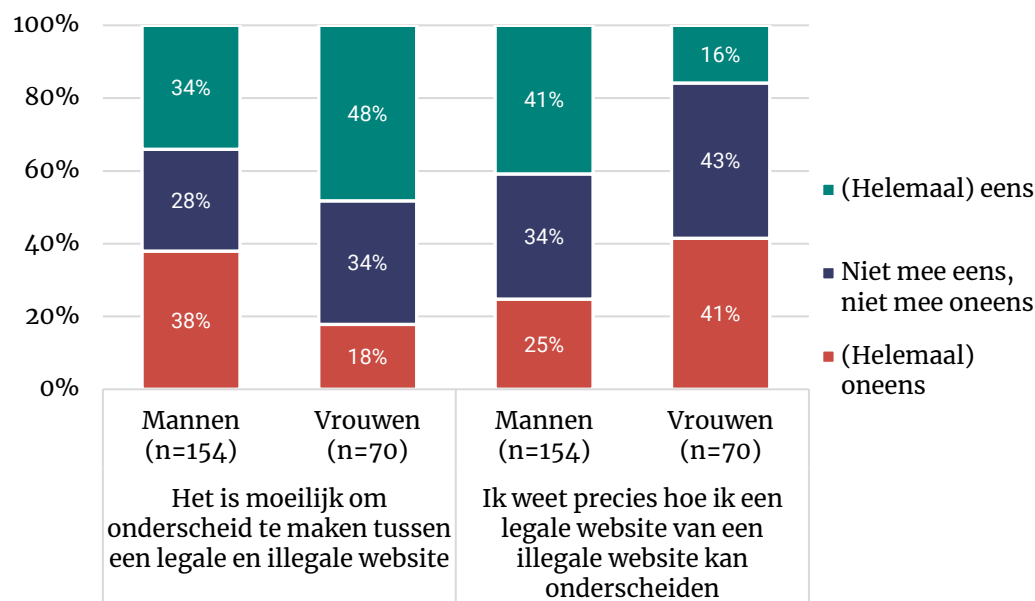
Basis: online spelers van kansspelen, n=226.



Er zijn op achtergrondkenmerken geen verschillen voor wat betreft het belang dat spelers hechten aan het spelen op een legale website. Dat is ook het geval voor de mate waarin spelers zeker weten of ze op een legale of illegale website spelen. Voor wat betreft de moeite die men heeft om het onderscheid te maken tussen een legale en een illegale website zijn er wel verschillen. Zo vindt de helft van de vrouwelijke spelers het moeilijk om dit onderscheid te maken (48%, Figuur 4.3), waar dat voor een derde van de mannen geldt (34%). Van de mannen zegt 41 procent precies te weten hoe zij dit onderscheid kunnen maken, tegenover 16 procent van de vrouwen. Spelers die regelmatig (één keer per maand of vaker) online spelen geven vaker dan de meer incidentele spelers aan precies te weten hoe ze een legale website van een illegale website kunnen onderscheiden (41% tegenover 22%).

**Figuur 4.3 - In hoeverre bent u het eens met de volgende stellingen?**

Basis: online spelers van kansspelen, n=226.

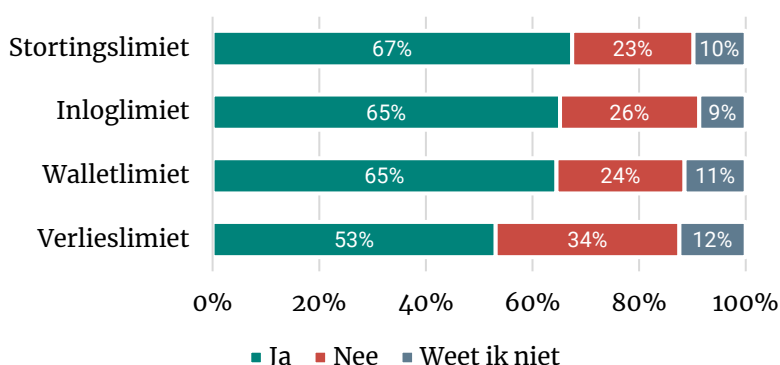


#### 4.4 Speellimieten

Volgens de huidige regelgeving zouden alle online spelers speellimieten moeten instellen. Het merendeel van de spelers van online kansspelen met één of meerdere eigen accounts zegt bij het aanmaken van die accounts naar eigen zeggen inderdaad speellimieten te hebben ingesteld (74%). Zij stelden vooral een stortingslimiet, inloglimiet of walletlimiet<sup>15</sup> in. In mindere mate stelden zij in hoeveel ze per dag, week of maand maximaal kunnen verliezen (een ‘verlieslimiet’).

**Figuur 4.4 - Toen je je account(s) aanmaakte voor online kansspelen, heb je toen een van deze speellimieten ingesteld op je account? \***

Basis: online spelers van kansspelen met één of meerdere accounts, n=166.



\*In de vragenlijst werd een korte omschrijving per limietsoort getoond. Stortingslimiet: het maximale bedrag dat ik per dag, week of maand kan storten op mijn account/in mijn wallet; inloglimiet: hoe lang ik per dag, week of maand ingelogd mag zijn; walletlimiet: hoeveel geld ik maximaal op mijn account/in mijn wallet kan hebben; verlieslimiet: hoeveel ik maximaal per dag, week of maand mag verliezen.

<sup>15</sup> Bij het walletlimiet moet de kanttekening worden geplaatst dat deze van iets andere aard is dan de andere genoemde limieten. Waar het bereiken van de andere limieten een indicator is dat er geld wordt verloren, kan het walletlimiet namelijk ook worden bereikt door juist te winnen.



In 2023 werd een onderzoek uitgevoerd waarin de ervaringen en behoeften van online spelers rondom speellimieten centraal stonden<sup>16</sup>. Daaruit bleek dat in totaal zeven op de tien nog in enige mate wisten dat ze limieten hadden ingesteld (69%). Dat is (iets) minder dan in het huidige onderzoek naar voren komt. Dat verschil kan mogelijk worden verklaard door de andere vraagstelling.<sup>17</sup>

Vier op de tien spelers die aangaven dat zij limieten hebben ingesteld, bereikte naar eigen zeggen (één van die) limieten in de afgelopen twaalf maanden (39%). Dat betrof vooral de inloglimiet, stortingslimiet en walletlimiet (Tabel 4.1). Er hebben zich hierin geen veranderingen voorgedaan ten opzichte van de meting uit het onderzoek naar speellimieten uit 2023: ook daarin bereikten vier op de tien (40%) spelers in het afgelopen jaar een limiet. Ook daarbij ging het vooral om het bereiken van het inlog-, wallet- en stortingslimiet.

**Tabel 4.1 – Welk limiet bereikte je de meest recente keer dat je een limiet bereikte?**

Basis: online spelers met één of meerdere accounts die speellimieten instelden, n=122.

Type limiet	%
Inloglimiet	13%
Stortingslimiet	13%
Walletlimiet	11%
Verlieslimiet	2%
Ik heb in de afgelopen 12 maanden mijn speellimieten niet bereikt	58%
Weet ik niet meer	3%

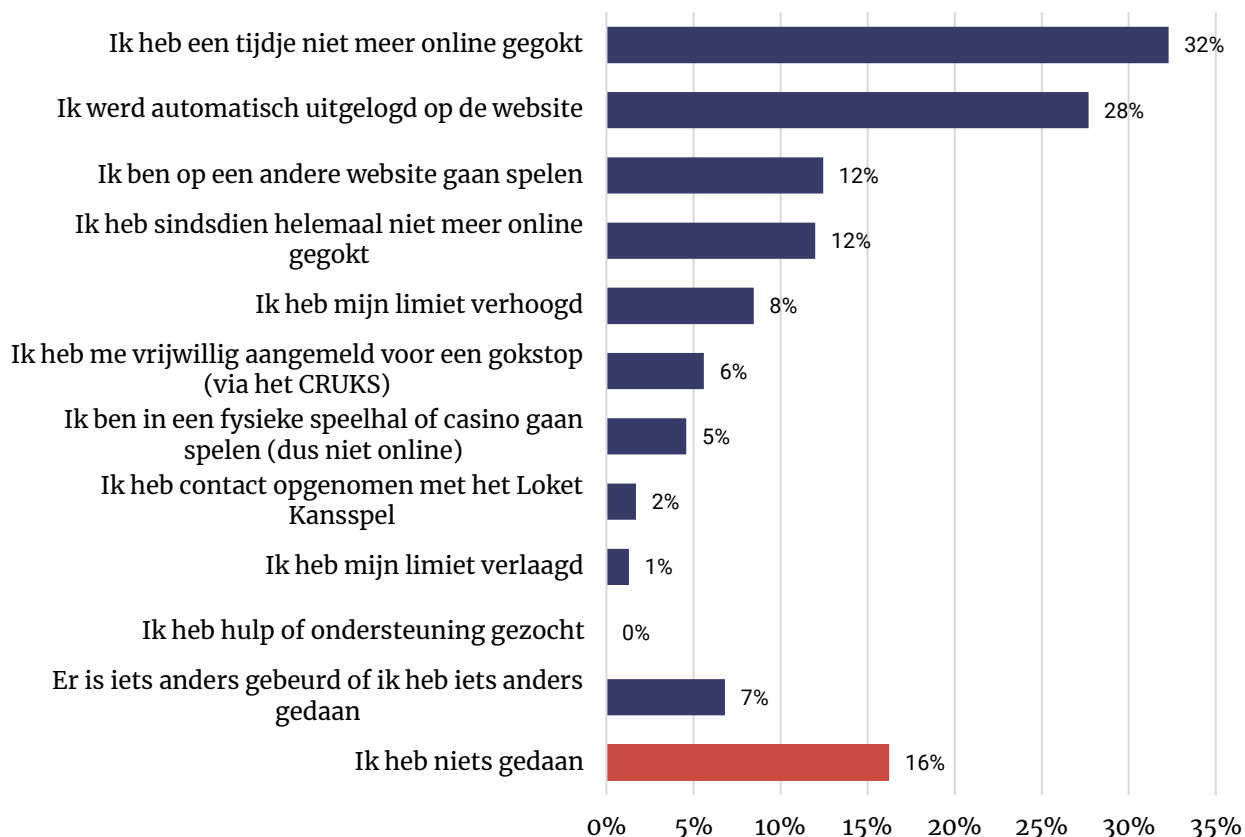
Een deel van de online spelers die zijn of haar limieten bereikte, zegt als reactie daarop te zijn gestopt met spelen, voor een tijdje (32%) of helemaal (12%). Sommige spelers gingen echter door met spelen, bijvoorbeeld door op een andere website te gaan spelen (12%), de limiet te verhogen (8%) of een fysieke speelhal te bezoeken.

<sup>16</sup> Speellimieten bij online kansspelen. Een onderzoek naar ervaringen en behoeften van spelers. Van Miltenburg, Hollander, Klein Kranenburg & Bouwmeester, 2023.

<sup>17</sup> In het huidige onderzoek was de vraag: 'Toen je je account(s) aanmaakte voor online kansspelen, heb je toen een van deze speellimieten ingesteld op je account?'. Daarbij werd een grid getoond met de verschillende limieten en omschrijving, en moet per limiet 'Ja', 'Nee' of 'Weet ik niet' aan worden gekruist. In het onderzoek uit 2023 werd eerst een stukje informatieve tekst getoond over de verschillende limieten, en daarna gevraagd 'Weet je nog welke limiet(en) je hebt ingesteld?'.

**Figuur 4.5 - Wat gebeurde er of deed je de meest recente keer dat je je [meest recent bereikte speellimiet getoond] bereikte? Meerdere antwoorden mogelijk**

Basis: online spelers die in de afgelopen 12 maanden een speellimiet bereikten, n=50.

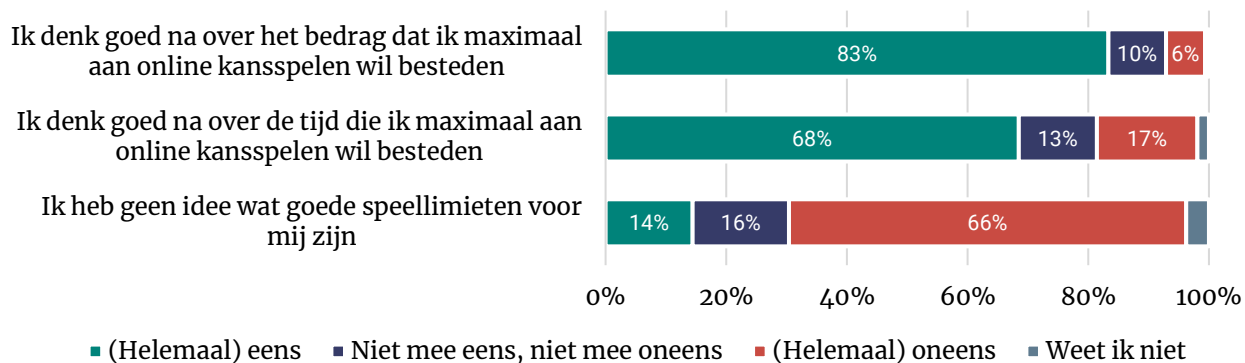


## 4.5 Visie spelers op speellimieten

De meeste spelers van online kansspelen zeggen goed na te denken over de speellimieten die zij hanteren. Vooral over het maximale bedrag wordt nagedacht: 83 procent zegt daar mee bezig te zijn. Zeven op de tien denken (ook) goed na over de tijd die zij maximaal aan online kansspelen willen besteden. De meeste online spelers achten zichzelf in staat om werkbare speellimieten in te stellen, maar tegelijkertijd zegt een op zeven geen idee te hebben wat goede speellimieten zijn.

**Figuur 4.6 - In hoeverre bent u het eens met deze stellingen over speellimieten?**

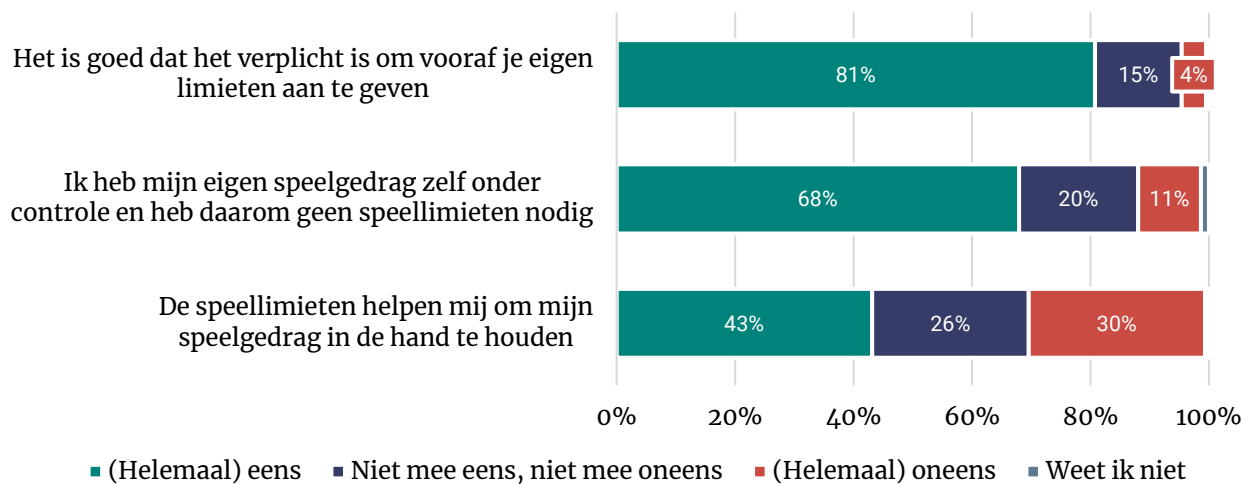
Basis: online spelers die één of meerdere limieten hebben ingesteld, n=122.



Waar het merendeel van de spelers van mening is dat het goed is om vooraf speellimieten in te stellen, lijken de meeste spelers niet het idee te hebben dat zij er zelf ook baat bij hebben. Zo zegt ruim twee derde van de spelers (68%) dat zij eigenlijk geen speellimieten nodig hebben omdat ze hun eigen speelgedrag onder controle hebben. En een minderheid zegt dat de speellimieten helpen om het eigen speelgedrag in de hand te houden (43%).

**Figuur 4.7 - In hoeverre bent u het eens met deze stellingen over speellimieten?**

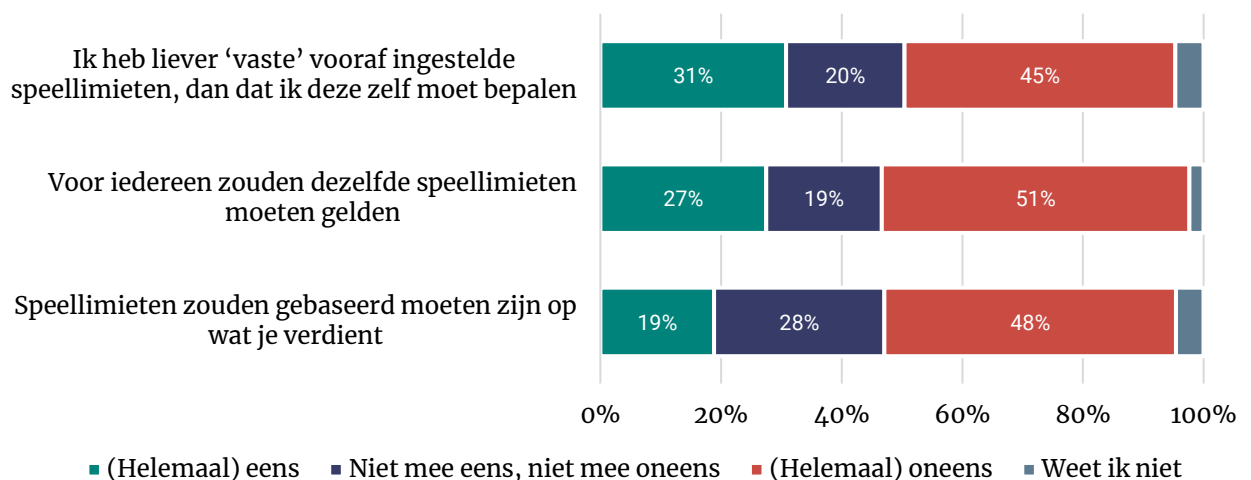
Basis: online spelers die één of meerdere limieten hebben ingesteld, n=122.



Tot slot volgden enkele stellingen over de hoogte van de speellimieten. Over vaste speellimieten zijn de meningen verdeeld. Zo zegt 31 procent van de online spelers dat ze liever ‘vaste’, vooraf ingestelde limieten zouden willen, maar 45 procent wil dat niet. De helft van de online spelers is van mening dat de hoogte van de limieten niet voor iedereen hetzelfde moeten zijn (51%), maar een bijna even groot deel vindt dat limieten niet gebaseerd moeten zijn op basis van wat iemand verdient (48%).

**Figuur 4.8 - In hoeverre bent u het eens met deze stellingen over speellimieten?**

Basis: online spelers die één of meerdere limieten hebben ingesteld, n=122.



# 5 Houding ten aanzien van gokken en winstkans

## 5.1 Inleiding

### Leeswijzer

In dit hoofdstuk wordt beschreven wat de houding van Nederlanders is tegenover kansspelen. Paragraaf 5.2 gaat over in hoeverre (af en toe) gokken volgens Nederlanders is geaccepteerd in zowel hun eigen kring als maatschappij-breed. In paragraaf 5.3 komt aan bod hoe spelers van kansspelen de winkansen inschatten: in hoeverre verwachten spelers dat het spelen hen op de lange termijn iets oplevert? Tot slot gaat paragraaf 5.4 in op de mate waarin spelers en niet-spelers aankijken tegen de winstkans bij het spelen van een kansspel en specifiek in hoeverre hun eigen vaardigheden daar een rol in spelen.

In dit hoofdstuk gaat het over verschillende groepen. In het kader hieronder is toegelicht hoe deze groepen zijn samengesteld.

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 18 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

### Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 5

Waar iets minder dan de helft denkt dat gokken door de meeste mensen in Nederland is geaccepteerd (43%), zeggen relatief kleinere groepen dat dit in hun eigen omgeving het geval is. Volgens 13 procent is gokken geaccepteerd in de eigen familie en volgens een op de vijf in de eigen vriendenkring (19%).

Online spelers schatten hun winstkansen hoger in dan niet-online spelers. Zo verwacht een ruime meerderheid van de spelers die niet online spelen, op de lange termijn meer geld te verliezen dan te winnen (80%). Ook voor online spelers geldt dat de meesten verwachten te verliezen, zij het in minder grote getale (62%). Van hen verwacht een op de tien op de lange termijn meer geld te winnen dan te verliezen.

De meeste spelers en niet-spelers zijn (of zouden), naar eigen zeggen, na verlies niet geneigd (zijn) om door te spelen. Ook denkt een minderheid van de spelers dat doorspelen op langere termijn goed uit zal pakken en dat een strategie, of het hebben van bepaalde kennis of vaardigheden helpt om geld te winnen.

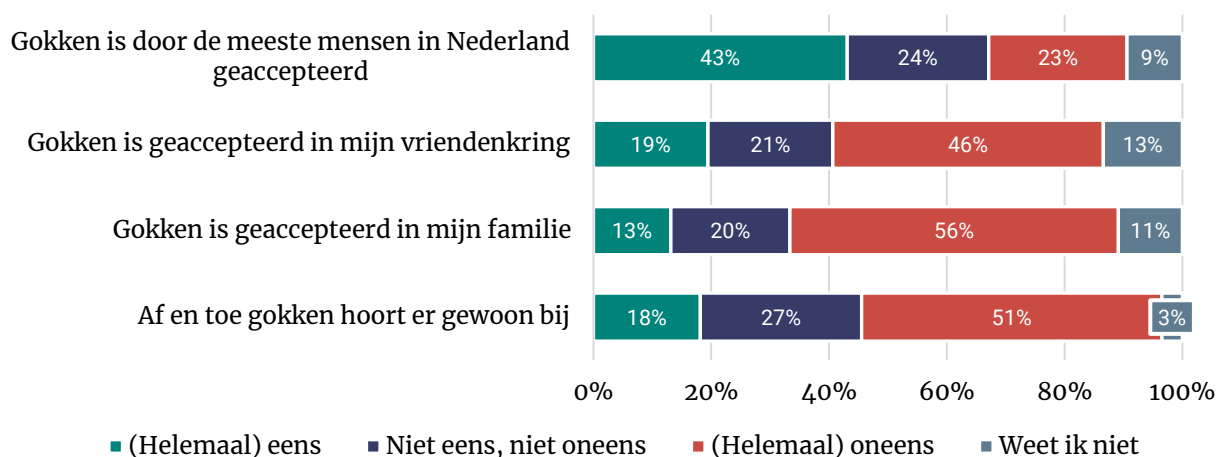
Online spelers vertrouwen wel meer op een strategie of eigen kennis en vaardigheden dan niet-online spelers. Een kwart van hen (25%) zegt dat de kennis over en vaardigheid in gokken bijdraagt aan de kans om geld te winnen, onder niet-online spelers is dat 7 procent. Tot slot zijn ook spelers van strategische kansspelen zoals poker meer geneigd om door te spelen na verlies en vertrouwen zij meer op de eigen kennis, strategie en vaardigheden dan spelers van niet-strategische kansspelen zoals bingo.

## 5.2 Acceptatie van gokken in Nederland

Vier op tien Nederlanders (43%) denken dat gokken door de meeste mensen in Nederland is geaccepteerd. Het percentage dat aangeeft dat het in de eigen vrienden (19%) - of familiekring (13%) geaccepteerd is, is een stuk kleiner. De helft van de Nederlanders is het oneens met de stelling “af en toe gokken hoort er gewoon bij”. Een op vijf is het er wel mee eens.

**Figuur 5.1 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen?**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.



Spelers hebben een andere mening over de mate van acceptatie dan niet-spelers. Zo denken spelers vaker dan niet-spelers dat gokken door de meeste mensen in Nederland wordt geaccepteerd en ze zijn het ook in grotere mate eens met de stelling dat ‘af en toe gokken er gewoon bij hoort’ (Tabel 5.1). Verder is onder ouderen (65+) het aandeel dat zegt dat gokken geaccepteerd wordt, zowel in de nabije omgeving als daarbuiten, kleiner dan onder jongere leeftijdsgroepen.

In tabel 5.1 zijn de percentages ‘(helemaal) mee eens’ weergegeven voor stellingen die betrekking hebben op de acceptatie van gokken in Nederland weergegeven, uitgesplitst naar de achtergrondkenmerken. In bijlage C zijn de volledige tabellen opgenomen (inclusief % niet mee eens, niet mee oneens, % (helemaal) mee oneens en % weet ik niet).

**Tabel 5.1 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? Weergegeven is het percentage (%) (helemaal) mee eens per stelling.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667

	‘Gokken is door de meeste mensen in Nederland geaccepteerd’.	‘Gokken is geaccepteerd in mijn familie.’	‘Gokken is geaccepteerd in mijn vriendenkring.’	‘Af en toe gokken hoort er gewoon bij.’
<b>Totaal</b>	<b>43%</b>	<b>13%</b>	<b>19%</b>	<b>18%</b>
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=279)	46%	13%	27%	17%
25-34 jaar (n=493)	50%	19%	31%	18%
35-49 jaar (n=641)	51%	19%	27%	22%
50-64 jaar (n=1.182)	44%	10%	14%	19%
65+ (n=1.071)	29%	7%	8%	14%
<b>Geslacht</b>				
Man (n=1.797)	48%	15%	25%	21%
Vrouw (n=1.862)	38%	11%	14%	16%
<b>Opleiding</b>				
Laag (n=784)	39%	11%	14%	18%
Middelbaar (n=1.285)	43%	14%	21%	21%
Hoog (n=1.590)	45%	13%	21%	15%
<b>Type gokker</b>				
Niet-speler (n=2.900)	40%	9%	13%	13%
Online speler (n=226)	53%	31%	48%	38%
Niet-online speler (n=541)	53%	26%	36%	34%

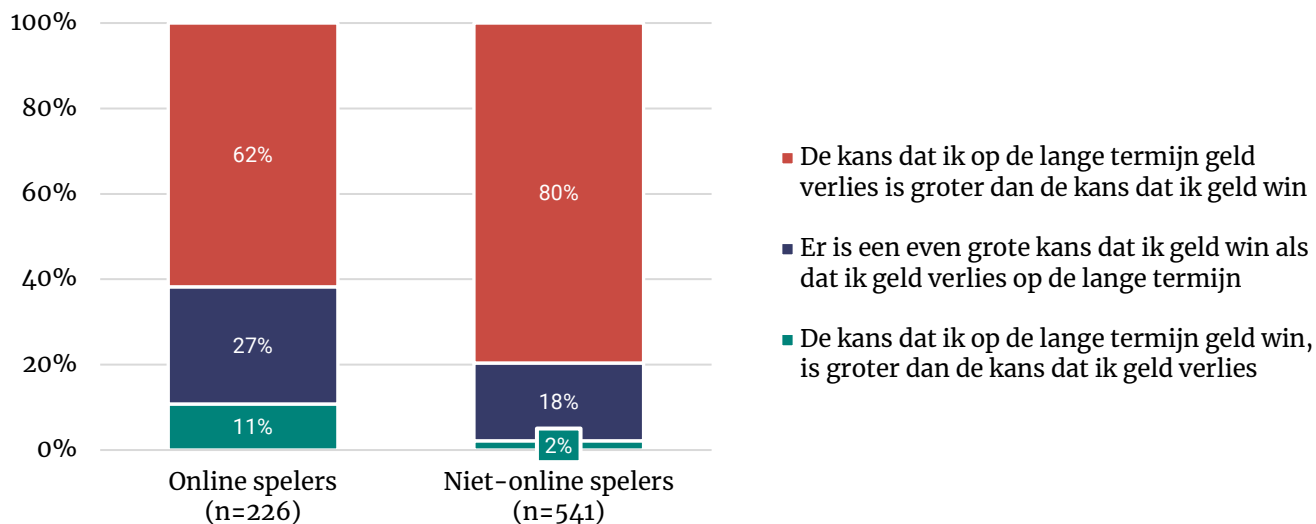
### 5.3 Perceptie van winstkans

Aan zowel online spelers als niet-online spelers, is gevraagd welk spel zij het vaakst spelen. Voor dat spel is uitgevraagd hoe zij hun kans om op de lange termijn geld te winnen, inschatten.

Een ruime meerderheid van de spelers die alleen op een fysieke locatie spelen, verwacht op de lange termijn meer geld te verliezen dan te winnen met het spel dat zij het vaakst spelen (80%). Ook voor spelers van online kansspelen geldt dat de meesten verwachten op de lange termijn geld te verliezen, zij het in minder grote getale (62%). Van hen verwacht een op de tien (11%) op de lange termijn meer geld te verliezen dan te winnen.

**Figuur 5.2 - Welke kans is volgens u groter: dat u op de lange termijn geld winst met het spelen van dit kansspel<sup>18</sup> of dat u geld verliest?**

Basis: Nederlanders die online kansspelen speelden in het afgelopen jaar, n=226 en Nederlanders die op een fysieke locatie kansspelen speelden in het afgelopen jaar, n=541



Er zijn geen verschillen zichtbaar tussen verschillende kansspelen en de ingeschatte winstkans. Het is bijvoorbeeld niet zo dat kansspelers die vooral bingo spelen een andere verwachting hebben van de winstkans van bingo op de lange termijn in vergelijking met degenen die vooral krasloten kopen. Daarbij moet wel de kanttekening worden geplaatst dat het aantal waarnemingen per spel (deelnemers werden bevraagd over het spel dat zij het vaakst speelden) voor sommige spellen (met name de online gespeelde spellen) te beperkt is om uitspraken over te doen.

Wel blijkt dat opleidingsniveau een rol speelt bij de ingeschatte winstkans. Waar laagopgeleide online spelers in grotere mate verwachten geld te winnen met het spel dat zij het vaakst spelen, denken middelbaar opgeleiden vaker dan hoog - en laagopgeleiden dat de kans op winst en verlies even groot is (Tabel 5.2). Het merendeel van alle groepen verwacht wel dat ze op lange termijn geld zullen verliezen. Daarbij moet de kanttekening worden geplaatst dat het aantal laagopgeleide respondenten relatief laag is en deze resultaten dus als indicatief moeten worden gezien.

<sup>18</sup> Daarmee werd het door de respondent vaakst gespeelde kansspel aangeduid.

**Tabel 5.2 - Welke kans is volgens u groter: dat u op de lange termijn geld wint met het spelen van dit kansspel<sup>19</sup> of dat u geld verliest? Uitgesplitst naar opleiding.**

Basis: online spelers, n=226

	Laagopgeleid (n=38)*	Middelbaar opgeleid (n=82)	Hoogopgeleid (n=106)
De kans dat ik op de lange termijn geld win, is groter dan de kans dat ik geld verlies.	32%	4%	10%
Er is een even grote kans dat ik geld win als dat ik geld verlies op de lange termijn.	10%	39%	22%
De kans dat ik op de lange termijn geld verlies is groter dan de kans dat ik geld win.	58%	57%	68%

Er is een vergelijkbare tendens onder spelers van kansspelen op een fysieke locatie: hoogopgeleide spelers denken vaker dan laag en middelbaar opgeleide spelers dat zij per saldo op de lange termijn geld zullen verliezen.

**Tabel 5.3 - Welke kans is volgens u groter: dat u op de lange termijn geld wint met het spelen van dit kansspel<sup>20</sup> of dat u geld verliest? Uitgesplitst naar opleiding.**

Basis: niet-online spelers, n=541\*

	Laagopgeleid (n=98)	Middelbaar opgeleid (n=202)	Hoogopgeleid (n=240)
De kans dat ik op de lange termijn geld win, is groter dan de kans dat ik geld verlies.	2%	1%	3%
Er is een even grote kans dat ik geld win als dat ik geld verlies op de lange termijn.	23%	23%	12%
De kans dat ik op de lange termijn geld verlies is groter dan de kans dat ik geld win.	75%	76%	85%

\*Van één respondent was het opleidingsniveau onbekend, de ongewogen aantallen tellen daarom op tot 540 niet-online spelers (i.p.v. 541).

## 5.4 Perceptie op doorspelen en strategie

Om te onderzoeken hoe zowel gokkers als niet-gokkers aankijken tegen de kans om geld te winnen en de invloed die zij daar zelf op hebben, werd aan hen een aantal stellingen voorgelegd. Deze stellingen zijn op te delen in twee sub-thema's: (a) in hoeverre mensen verwachten dat doorgaan met gokken (na verlies) loont en (b) hoeveel waarde mensen hechten aan de eigen vaardigheden en strategie.

De meeste Nederlanders zijn naar eigen zeggen na verlies niet geneigd om door te spelen. Ook denkt een minderheid van de spelers dat langer doorspelen op langere termijn goed uit zal pakken.

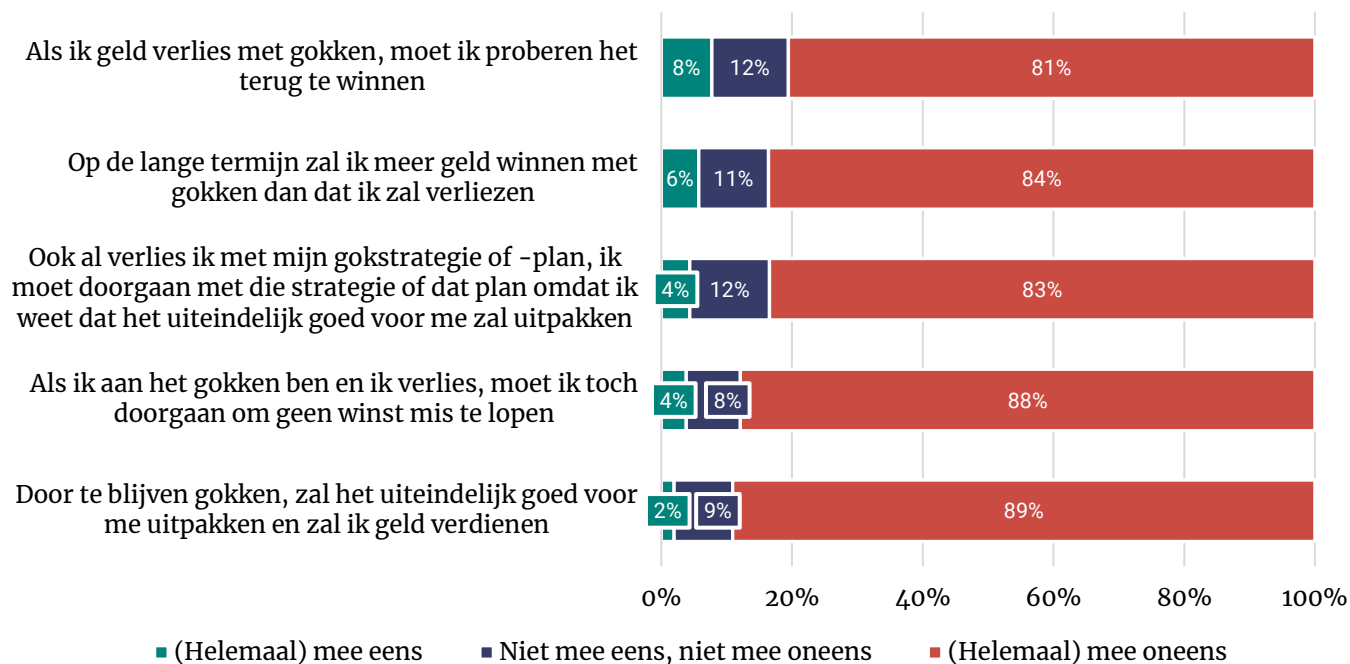
<sup>19</sup> Daarmee werd het door de respondent vaakst gespeelde kansspel aangeduid.

<sup>20</sup> Daarmee werd het door de respondent vaakst gespeelde kansspel aangeduid.



**Figuur 5.3 - Lees de onderstaande stellingen goed door. In hoeverre bent u het ermee eens of oneens?**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667



Er zijn verschillen zichtbaar tussen niet-spelers, online spelers en niet-online spelers. Voor alle drie de groepen geldt dat het merendeel het oneens is met de voorgelegde stellingen – en dus geen voorstander is van door blijven spelen (ook na verlies). Maar, het aandeel online gokkers dat zich wél in de stellingen kan vinden is over het algemeen groter dan het aandeel onder niet-spelers, en veelal ook dan het aandeel onder spelers die niet online spelen. Zo verwacht bijvoorbeeld 16 procent van de online spelers op de lange termijn meer geld te winnen met gokken dan te verliezen, waar dat voor 5 procent van de niet-spelers en 6 procent van de niet-online spelers geldt.

**Tabel 5.4 - Lees de onderstaande stellingen goed door. In hoeverre bent u het ermee eens of oneens? Uitgesplitst naar type speler.\***

Basis: alle Nederlanders, n=3.667

	Niet-spelers (n=2.900)		Online spelers (n=226)		Niet-online spelers (n=541)	
	% eens	% oneens	% eens	% oneens	% eens	% oneens
Als ik geld verlies met gokken, moet ik proberen het terug te winnen	8%	83%	13%	65%	6%	77%
Op de lange termijn zal ik meer geld winnen met gokken dan dat ik zal verliezen	5%	87%	16%	58%	6%	77%
Ook al verlies ik met mijn gokstrategie of -plan, ik moet doorgaan met die strategie of dat plan omdat ik weet dat het uiteindelijk goed voor me zal uitpakken	3%	86%	15%	58%	5%	82%
Als ik aan het gokken ben en ik verlies, moet ik toch doorgaan om geen winst mis te lopen	3%	90%	12%	71%	4%	87%
Door te blijven gokken, zal het uiteindelijk goed voor me uitpakken en zal ik geld verdienen	2%	92%	7%	69%	1%	86%

\* Naast de mogelijkheden '(Helemaal) mee eens' en '(Helemaal) mee oneens' konden respondenten bij deze stellingen ook kiezen voor de optie 'Niet mee eens, niet mee oneens'. Die drie antwoorden tellen samen op tot 100 procent. Omwille van de leesbaarheid van de figuur is het percentage 'Niet mee eens, niet mee oneens' hier niet weergegeven.

Daarnaast blijkt er samenhang te zijn tussen het type kansspel wat men speelt en de verwachting over doorspelen (na verlies). Dat is niet verwonderlijk: er zijn immers bepaalde kansspelen waarbij het hebben van kennis over het spel (of in het geval van weddenschappen: de sport) kan bijdragen aan de kans om te winnen. Het gaat (in dit onderzoek) om poker, casino- en tafelspelen en/of sport- en paardenraceweddenschappen. Spelers die in het afgelopen jaar poker, casino- en tafelspelen en/of sport- en paardenweddenschappen hebben gedaan (hierna genoemd: strategische kansspelen) zijn over het algemeen meer geneigd tot doorspelen dan spelers die deze kansspelen niet hebben gespeeld. Van de spelers van strategische kansspelen zegt bijvoorbeeld 14 procent ook na verlies het eigen plan voort te zetten omdat het uiteindelijk goed zal uitpakken. Onder spelers van niet-strategische kansspelen is 5 procent het daarmee eens, en van de niet-spelers 3 procent (zie Tabel 5.5).

**Tabel 5.5 - Lees de onderstaande stellingen goed door. In hoeverre bent u het ermee eens of oneens? Uitgesplitst naar type speler: strategisch, niet-strategisch of niet-speler.\***

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

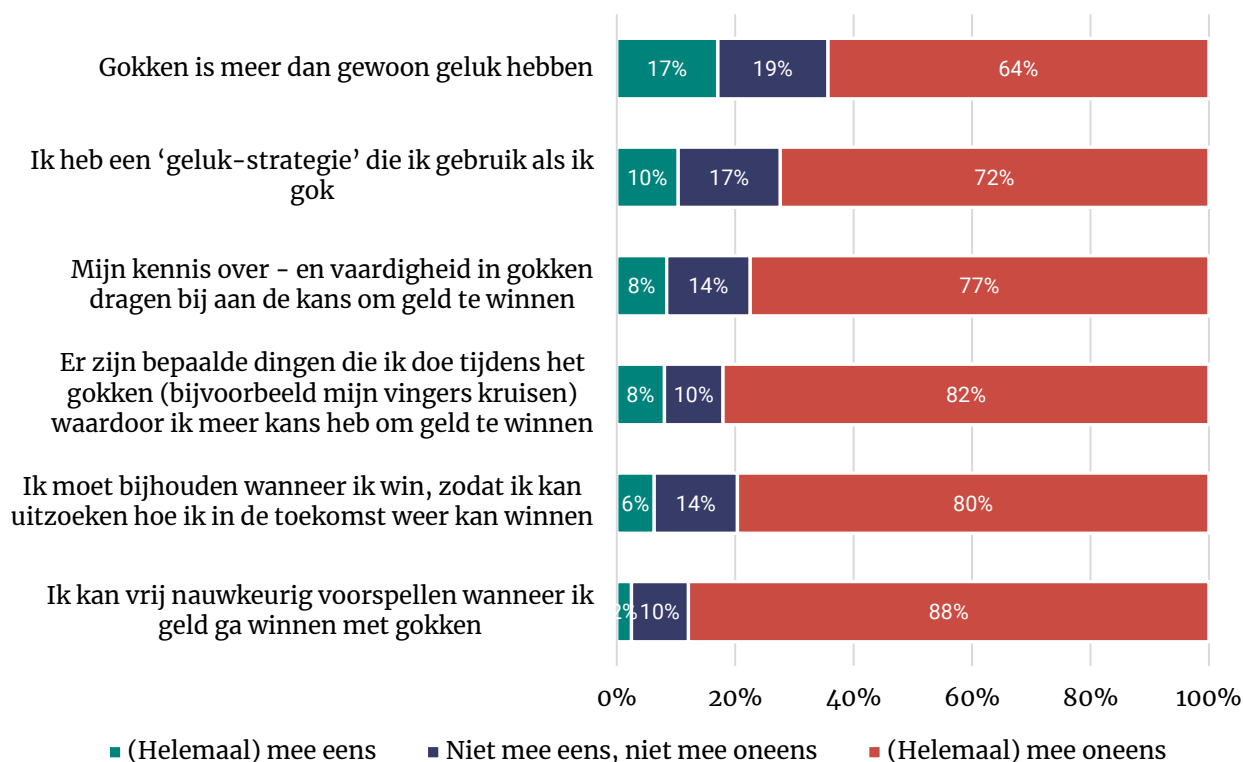
	Niet-speler (niet gespeeld of alleen loterij) (n=2.900)		Speler van strategische kansspelen (poker, casino, wedstrijden) (n=268)		Speler van <u>niet</u> strategische kansspelen (bingo, krasloten, etc.) (n=499)	
	% eens	% oneens	% eens	% oneens	% eens	% oneens
Als ik geld verlies met gokken, moet ik proberen het terug te winnen	8%	83%	11%	73%	6%	73%
Op de lange termijn zal ik meer geld winnen met gokken dan dat ik zal verliezen	5%	87%	11%	63%	8%	77%
Ook al verlies ik met mijn gokstrategie of -plan, ik moet doorgaan met die strategie of dat plan omdat ik weet dat het uiteindelijk goed voor me zal uitpakken	3%	86%	14%	65%	5%	80%
Als ik aan het gokken ben en ik verlies, moet ik toch doorgaan om geen winst mis te lopen	3%	90%	9%	78%	5%	84%
Door te blijven gokken, zal het uiteindelijk goed voor me uitpakken en zal ik geld verdienen	2%	92%	5%	75%	2%	84%

\* Naast de mogelijkheden '(Helemaal) mee eens' en '(Helemaal) mee oneens' konden respondenten bij deze stellingen ook kiezen voor de optie 'Niet mee eens, niet mee oneens'. Die drie antwoorden tellen samen op tot 100 procent. Omwille van de leesbaarheid van de figuur is het percentage 'Niet mee eens, niet mee oneens' hier niet weergegeven.

Over de invloed die eigen kennis, strategie en vaardigheden hebben op de winstkans is het merendeel van de Nederlanders niet gunstig gestemd. Een minderheid verwacht dat een strategie, of het hebben van bepaalde kennis of vaardigheden helpt om geld te winnen.

**Figuur 5.4 - Lees de onderstaande stellingen goed door. In hoeverre bent u het ermee eens of oneens?**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.



Wel zijn er wederom verschillen tussen type spelers en de mate waarin zij vertrouwen op de eigen vaardigheden bij het spelen. Online spelers vertrouwen daar over het algemeen meer op, dan niet-spelers en spelers van kansspelen op fysieke locaties. Online spelers vinden bijvoorbeeld vaker dan niet-spelers en niet-online spelers dat gokken meer is dan gewoon geluk hebben. Ook geven zij vaker aan dat ze (al dan niet met strategieën, zoals winst bijhouden) toekomstige winst kunnen voorspellen. Een kwart van de online spelers zegt dat de eigen kennis over en vaardigheid in het spelen van kansspelen bijdraagt aan de kans om geld te winnen. Onder niet-spelers en niet-online spelers is dat beide 7 procent.

**Tabel 5.6 - Lees de onderstaande stellingen goed door. In hoeverre bent u het ermee eens of oneens? Uitgesplitst naar type speler: online, niet-online of niet-speler.\***

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	Niet-spelers (n=2.900)		Online spelers (n=226)		Niet-online spelers (n=541)	
	% eens	% oneens	% eens	% oneens	% eens	% oneens
Gokken is meer dan gewoon geluk hebben	16%	68%	33%	41%	16%	60%
Ik heb een 'geluk-strategie' die ik gebruik als ik gok	–**	–**	19%	60%	7%	78%
Mijn kennis over – en vaardigheid in gokken dragen bij aan de kans om geld te winnen	7%	81%	25%	48%	7%	77%
Er zijn bepaalde dingen die ik doe tijdens het gokken (bijvoorbeeld mijn vingers kruisen) waardoor ik meer kans heb om geld te winnen	–**	–**	13%	74%	6%	86%
Ik moet bijhouden wanneer ik win, zodat ik kan uitzoeken hoe ik in de toekomst weer kan winnen	5%	82%	20%	54%	5%	81%
Ik kan vrij nauwkeurig voorspellen wanneer ik geld ga winnen met gokken	1%	91%	12%	63%	3%	84%

\* Naast de mogelijkheden '(Helemaal) mee eens' en '(Helemaal) mee oneens' konden respondenten bij deze stellingen ook kiezen voor de optie 'Niet mee eens, niet mee oneens'. Die drie antwoorden tellen samen op tot 100 procent. Omwille van de leesbaarheid van de figuur is dit percentage 'Niet mee eens, niet mee oneens' hier niet weergegeven.

\*\*Deze stellingen zien zo specifiek op de spelerspraktijk dat deze niet zijn voorgelegd aan niet-spelers.

Ook hier zijn er verschillen in het type kansspel dat spelers spelen, en de mate waarin zij vertrouwen op de eigen vaardigheden bij het spelen. Degenen die strategische kansspelen doen (in dit onderzoek: degenen die in het afgelopen jaar poker, casino- of tafelspellen en/of weddenschappen op sport of paarden hebben gedaan), vertrouwen meer op de eigen kennis, strategie en vaardigheden dan de spelers van bijvoorbeeld bingo of krasloten. Die laatste groep lijkt qua beantwoording van de stellingen meer op niet-spelers, dan op de spelers van strategische kansspelen. Waar bijvoorbeeld bijna een derde van de spelers van strategische spelen zegt dat gokken meer is dan gewoon geluk hebben, is een minder groot deel, namelijk 16 procent, van de andere twee groepen het daarmee eens.

**Tabel 5.7 - Lees de onderstaande stellingen goed door. In hoeverre bent u het ermee eens of oneens?  
Uitgesplitst naar type speler: strategisch, niet-strategisch of niet-speler.\***

	Niet-speler (niet gespeeld of alleen loterij) (n=2.900)		Speler van strategische kansspelen (poker, casino, wedstrijden) (n=268)		Speler van <u>niet</u> strategische kansspelen (bingo, krasloten, etc.) (n=499)	
	% eens	% oneens	% eens	% oneens	% eens	% oneens
Gokken is meer dan gewoon geluk hebben	16%	68%	31%	46%	16%	58%
Ik heb een 'geluk-strategie' die ik gebruik als ik gok	–**	–**	18%	59%	6%	80%
Mijn kennis over - en vaardigheid in gokken dragen bij aan de kans om geld te winnen	7%	81%	24%	50%	6%	78%
Er zijn bepaalde dingen die ik doe tijdens het gokken (bijvoorbeeld mijn vingers kruisen) waardoor ik meer kans heb om geld te winnen	–**	–**	9%	83%	8%	81%
Ik moet bijhouden wanneer ik win, zodat ik kan uitzoeken hoe ik in de toekomst weer kan winnen	5%	82%	17%	64%	5%	77%
Ik kan vrij nauwkeurig voorspellen wanneer ik geld ga winnen met gokken	1%	91%	10%	68%	3%	83%

## 6 Risico's en gevolgen

### 6.1 Inleiding

#### Leeswijzer

Dit hoofdstuk gaat in op de perceptie van de risico's en mogelijke gevolgen van kansspelen. In paragraaf 6.2 wordt besproken hoe spelers en niet-spelers aankijken tegen het risico op verslaving die kansspelen en specifiek online kansspelen met zich meebrengen en hoe dit zich verhoudt tot enkele andere gedragingen. Paragraaf 6.3 gaat in op de gevolgen die spelers voor zichzelf zien en paragraaf 6.4 bespreekt de gevolgen die men voor anderen ziet.

In dit hoofdstuk gaat het over verschillende groepen. In het kader hieronder is toegelicht hoe deze groepen zijn samengesteld.

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 18 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

#### Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 6

Spelers en niet-spelers zien vooral financiële problemen en het ontwikkelen van een verslaving als mogelijke risico's van het spelen van kansspelen, zowel voor zichzelf als voor anderen. Met name speelautomaten en casinospellen geven volgens hen kans op verslaving (respectievelijk 44% en 29% zien dat type kansspel als meest risicovol). Het meespelen met een loterij (39%) of bingo (33%) worden als minst verslavende kansspelen gezien.

De meerderheid van zowel spelers als niet-spelers denkt dat de kans op verslaving bij online gokken groter is dan bij niet-online gokken (73%). Een kwart (23%) denkt dat beide gedragingen even verslavend zijn. Spelers zijn milder over de verslavingsrisico's van gokken dan niet-spelers: zij denken vaker dan niet-spelers dat gedragingen zoals alcohol, wiet en gamen meer risico op verslaving geven dan (online) gokken.

De meeste spelers van kansspelen kwamen naar eigen zeggen niet in de problemen door het spelen. Twee procent kwam dat wel en nog eens drie procent zegt dat ze er risico op liep. Het percentage online spelers dat aangeeft (risico op) problemen te hebben gehad (11%) ligt hoger dan onder niet-online spelers (3%).

Aan spelers zijn tevens een aantal mogelijke (kleinere) negatieve gevolgen van gokken voorgelegd. Twee op tien (22%) hebben minimaal een van deze gevolgen ervaren. Vooral spijt hebben van het gokken (15%) en minder geld uitgeven aan leuke dingen doen werden genoemd (8%). Online spelers ervaren op alle vlakken meer negatieve gevolgen dan spelers die alleen op fysieke locaties speelden.

## 6.2 Risicoperceptie van gokken

Aan spelers is gevraagd welke risico's volgens hen zijn verbonden aan het spelen van kansspelen voor henzelf. Aan zowel spelers als niet-spelers is daarnaast de vraag voorgelegd welke risico's van gokken zij voor anderen zien.

De risico's die spelers voor zichzelf zien, zijn te clusteren in twee categorieën: financiële problemen en verslaving. Daarnaast zijn er spelers die aangeven voor zichzelf geen risico's te zien, bijvoorbeeld omdat ze op tijd zeggen te stoppen of niet vaak spelen. De spelers die financiële problemen zien, noemen in dat kader vooral het 'verliezen van geld' of 'kwijtraken van inleg'. In mindere mate worden ook financiële risico's op de lange termijn genoemd zoals het krijgen van schulden. Spelers die verslaving als potentieel risico zien, zeggen bijvoorbeeld 'bij verliezen de drang hebben om toch door te gaan' of 'ik kan moeilijk stoppen'. Ook noemen sommige spelers problemen zoals depressie, sociale isolatie en het verlies van controle. Voor anderen zien spelers grotendeels dezelfde risico's.

Ook niet-spelers noemen het krijgen van financiële problemen, zowel op korte termijn ('geld verliezen') als lange termijn ('armoede') en verslaving als potentiële risico's voor anderen. Sommigen plaatsen de gevaren in een breder kader: zij noemen als risico bijvoorbeeld 'Alles verliezen. Huis. Gezin kwijt'. Ook eventuele mentale problemen (bijvoorbeeld: 'depressie', 'dat je een negatief zelfbeeld krijgt' of 'de realiteit uit het oog verliezen') worden door sommige opgeworpen. Een enkeling noemt het ontwikkelen van overmoedigheid of 'hebzucht' als potentieel risico.

## 6.3 Perceptie van verslavingsrisico

Met behulp van paarsgewijze vergelijking<sup>21</sup> is onderzocht hoe Nederlanders denken over het verslavingsrisico van gokken, ten opzichte van een aantal andere gedragingen (alcohol drinken, tabak roken, wiet roken, cocaïne gebruiken, gamen en sociale media gebruiken). Daarbij kreeg de respondent steeds twee gedragingen te zien (gokken en een andere gedraging), waarbij de respondent is gevraagd bij welk van de twee gedragingen hij denkt dat de kans op verslaving groter is.

In de vergelijking tussen gokken en wiet gebruiken, gokken en alcohol drinken en gokken en gamen, is de groep die denkt dat gokken verslavender is groter dan de groep die denkt dat de andere gedraging verslavender is. In de vergelijking tussen gokken en het roken van tabak, het gebruiken van cocaïne of sociale media wordt gokken juist als de minder verslavende gedraging van de twee gezien.

---

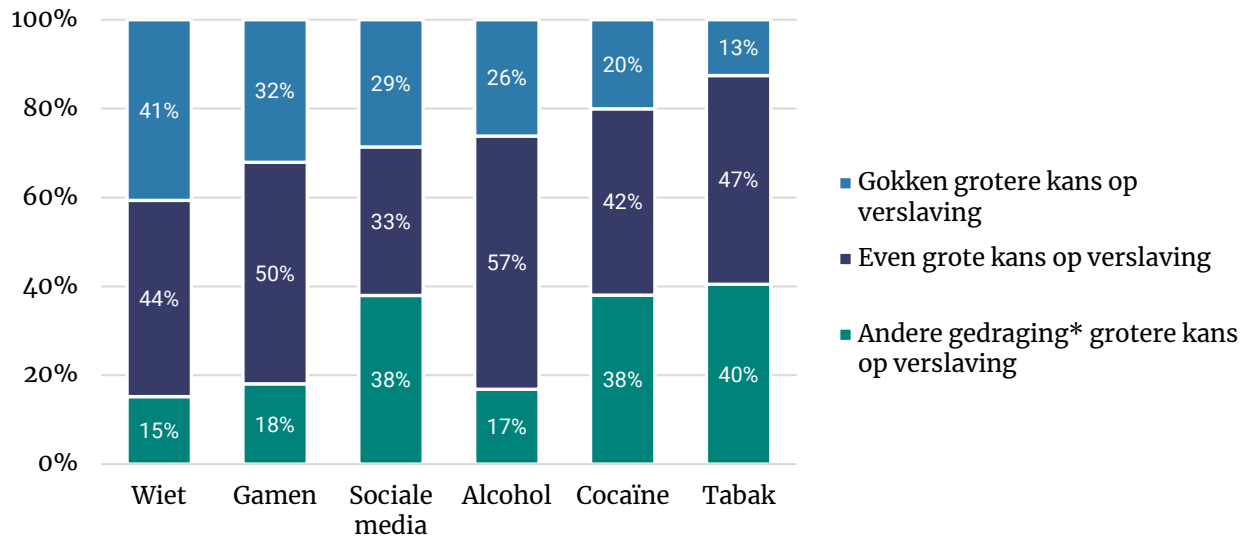
<sup>21</sup> In een paarsgewijze vergelijking krijgt de respondent steeds twee stimuli voorgelegd met de vraag daar een keuze tussen te maken. In dit geval kregen respondenten twee gedragingen aangeboden – waarvan één altijd (online) gokken betrof – met de vraag welke van de twee een grotere kans op verslaving heeft. Op basis hiervan kan worden onderzocht of een significante meerderheid de gedragingen als meer (of minder) verslavend beschouwd dan (online) gokken.



Voor iedere vergelijking is er ook een relatief grote groep (ongeveer 40 tot 50 %) die denkt dat gokken even verslavend is als de gedraging waarmee het wordt vergeleken: wiet, gamen, alcohol, cocaïne en tabak. De uitzondering daarop is sociale media.

**Figuur 6.1 - U ziet hieronder steeds twee gedragingen. Kies steeds de gedraging waarbij u denkt dat er een grotere kans op verslaving is.**

Basis: alle Nederlanders, split-wise aangeboden, nmin=1.807<sup>22</sup>.



\*Daarmee wordt de gedraging die onderaan de kolom staat aangeduid.

Er zijn verschillen tussen spelers van kansspelen en niet-spelers voor wat betreft hoe zij de verslavingsrisico's van gokken inschatten ten opzichte van enkele andere gedragingen zoals het roken van wiet of het drinken van alcohol. Spelers schatten de verslavingskans van de 'andere' gedraging vaak hoger in. Van de spelers denkt bijvoorbeeld bijna de helft (47%) dat sociale media verslavender zijn dan online gokken, waar dat voor een derde (35%) van de niet-spelers geldt (Tabel 6.1).

<sup>22</sup> Deze vraag werd 'split-wise' aangeboden. Dat wil zeggen dat respondenten willekeurig drie verschillende gedragingen te zien krijgen om af te zetten tegen gokken. De n verschilt daarom per gedraging, maar is minimaal 1.807.

**Tabel 6.1 - U ziet hieronder steeds twee gedragingen. Kies steeds de gedraging waarbij u denkt dat er een grotere kans op verslaving is. Uitgesplitst naar wel/geen kansspelen gespeeld in de afgelopen 12 maanden.**

Basis: alle Nederlanders, split-wise aangeboden, nmin=1.807<sup>23</sup>.

Gedraging [X]		Gedraging [X] grotere kans op verslaving	Even grote kans op verslaving	Gokken grotere kans op verslaving
Wiet	Niet-speler	14%	45%	41%
	Speler	20%	41%	39%
Gamen	Niet-speler	18%	51%	32%
	Speler	20%	47%	34%
Sociale media	Niet-speler	35%	35%	30%
	Speler	47%	30%	24%
Alcohol	Niet-speler	16%	59%	25%
	Speler	20%	51%	29%
Cocaïne	Niet-speler	37%	44%	19%
	Speler	41%	36%	23%
Tabak	Niet-speler	39%	50%	11%
	Speler	45%	38%	17%

### 6.3.1 Risico's van online gokken

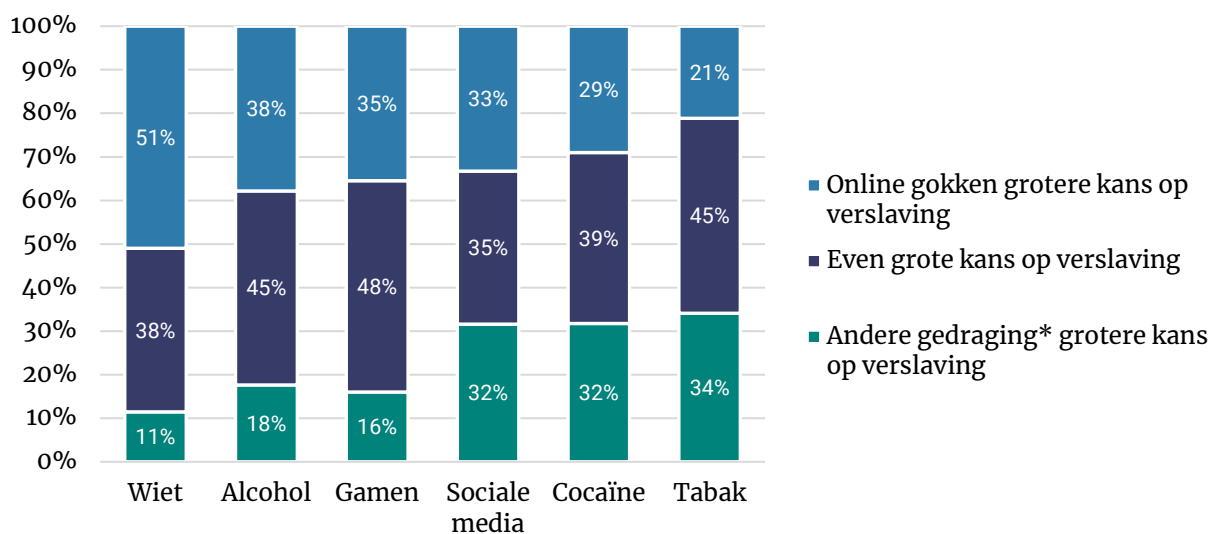
Ook voor online gokken is gebruikgemaakt van een paarsgewijze vergelijking. Daarbij is het verslavingsrisico van online gokken afgezet tegen een aantal andere gedragingen (alcohol drinken, tabak roken, wiet roken, cocaïne gebruiken, gamen en sociale media gebruiken). De vraag aan de respondent was wederom bij welke gedraging hij verwacht dat de kans op verslaving groter is.

Het beeld over het verslavingsrisico van specifiek online gokken wijkt niet veel af van het beeld over gokken in het algemeen. Ook hier geldt dat meer mensen het verslavingsrisico van online gokken groter inschatten dan voor wiet roken, alcohol drinken en gamen. De groepen die denken dat deze gedragingen even verslavend zijn als online gokken, zijn iets kleiner dan bij gokken in het algemeen. Voor het roken van tabak geldt dat men dit overwegend als verslavender beschouwt dan gokken.

<sup>23</sup> Deze vraag werd 'split-wise' aangeboden. Dat wil zeggen dat respondenten willekeurig drie verschillende gedragingen te zien krijgen om af te zetten tegen gokken. De n verschilt daarom per gedraging, maar is minimaal 1.807.

**Figuur 6.2 - U ziet hieronder steeds twee gedragingen. Kies steeds de gedraging waarbij u denkt dat er een grotere kans op verslaving is.**

Basis: alle Nederlanders, split-wise aangeboden, nmin=1.807<sup>24</sup>.



\*Daarmee wordt de gedraging die onderaan de kolom staat aangeduid.

Er zijn wederom verschillen tussen spelers van kansspelen en niet-spelers voor wat betreft hoe zij verslavingsrisico's inschatten. Spelers schatten de verslavingskans van het gebruik van sociale media, drinken van alcohol, roken van tabak, roken van wiet en gamen ten opzichte van online gokken hoger in dan niet-spelers. Dat gaat over het algemeen ten koste van het percentage dat denkt dat de kans op verslaving even groot is en niet van het aandeel dat de verslavingskans van online gokken hoger inschat.

<sup>24</sup> Deze vraag werd 'split-wise' aangeboden. Dat wil zeggen dat respondenten willekeurig drie verschillende gedragingen te zien krijgen om af te zetten tegen gokken. De n verschilt daarom per gedraging, maar is minimaal 1.807.

**Tabel 6.2 - U ziet hieronder steeds twee gedragingen. Kies steeds de gedraging waarbij u denkt dat er een grotere kans op verslaving is. Uitgesplitst naar wel/geen kansspelen gespeeld in de afgelopen 12 maanden.**

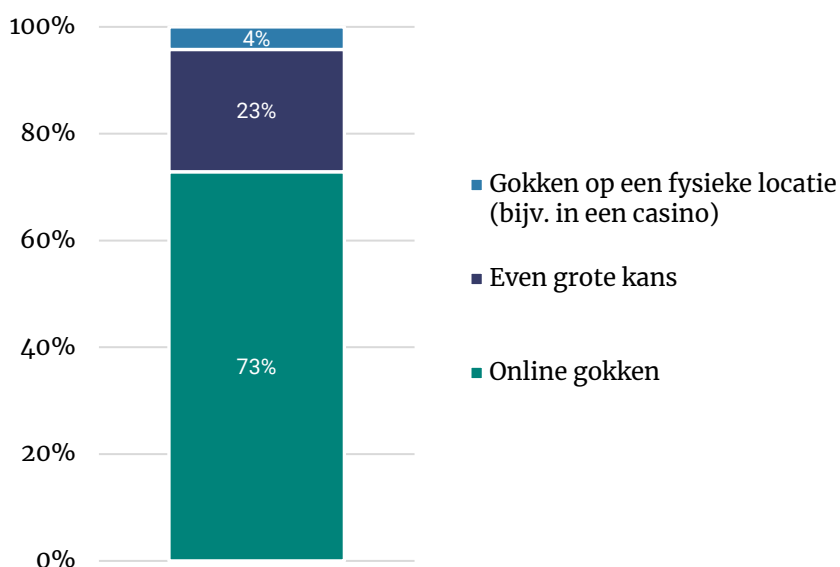
Basis: alle Nederlanders, split-wise aangeboden, nmin=1.807<sup>25</sup>.

Gedraging [X]		Gedraging [X]* grotere kans op verslaving	Even grote kans op verslaving	Online gokken grotere kans op verslaving
Wiet	Niet-speler	10%	39%	51%
	Speler	15%	33%	51%
Gamen	Niet-speler	15%	49%	36%
	Speler	20%	45%	34%
Sociale media	Niet-speler	29%	36%	34%
	Speler	38%	32%	30%
Alcohol	Niet-speler	14%	46%	39%
	Speler	28%	39%	34%
Cocaïne	Niet-speler	31%	40%	28%
	Speler	32%	37%	31%
Tabak	Niet-speler	33%	47%	21%
	Speler	39%	39%	22%

Tot slot is ook uitgevraagd hoe zowel spelers als niet-spelers het verslavingsrisico inschatten tussen online gokken en gokken op een fysieke locatie. De meerderheid denkt dat de kans op verslaving bij online gokken het grootst is. Een kwart denkt dat beide gedragingen even verslavend zijn.

**Figuur 6.3 - Bij welk van deze twee gedragingen denkt u dat de kans op verslaving het grootst is?**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.



<sup>25</sup> Deze vraag werd 'split-wise' aangeboden. Dat wil zeggen dat respondenten willekeurig drie verschillende gedragingen te zien krijgen om af te zetten tegen gokken. De n verschilt daarom per gedraging, maar is minimaal 1.807.

Er is verschil naar leeftijd, geslacht, opleidingsniveau en migratieachtergrond voor wat betreft hun inschatting van het verslavingsrisico van (online) gokken. Jongeren denken bijvoorbeeld vaker dan 25-plussers dat gokken op een fysieke locatie verslavender is dan online. Verder is het aandeel middelbaar en hoog opgeleiden dat online gokken als verslavender inschat groter dan onder hoogopgeleide Nederlanders. Tot slot denken online spelers (iets) vaker dan niet spelers dat gokken op een fysieke locatie verslavender is dan online gokken.

**Tabel 6.3 - Bij welk van deze twee gedragingen denkt u dat de kans op verslaving het grootst is? Uitgesplitst naar achtergrondkenmerken.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

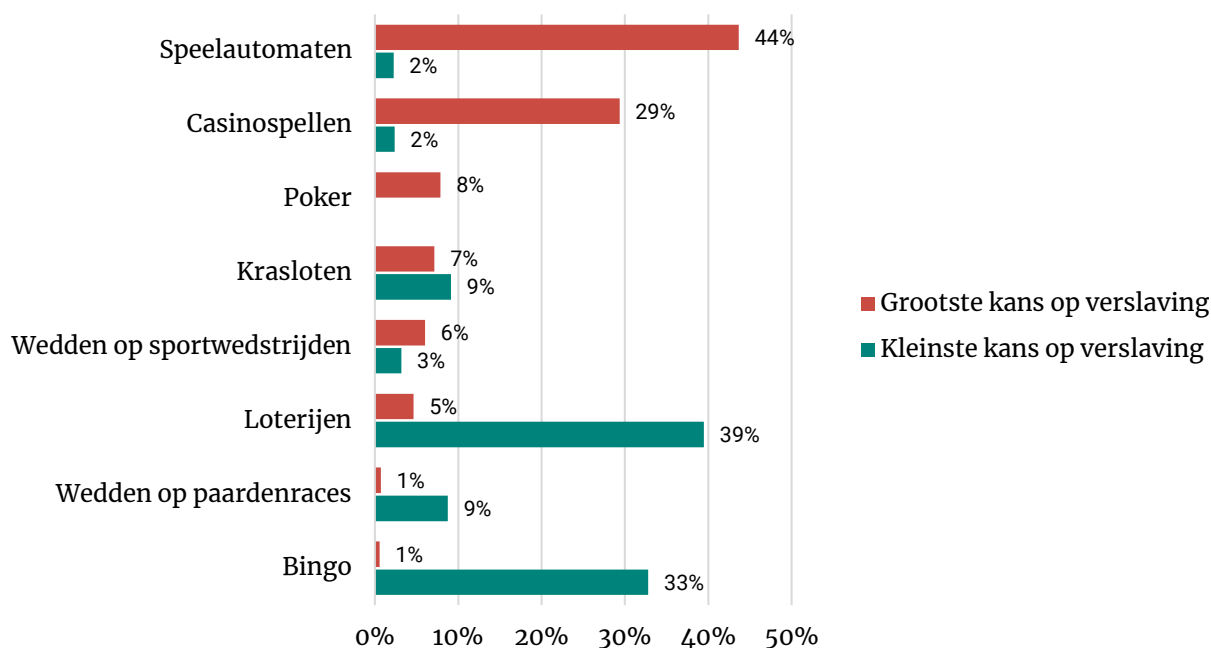
	Online gokken (%)	Gokken op een fysieke locatie (%)	Even grote kans (%)
<b>Totaal</b>	<b>73%</b>	<b>4%</b>	<b>23%</b>
<b>Leeftijd</b>			
18-24 jaar (n=279)	73%	10%	17%
25-34 jaar (n=493)	80%	3%	17%
35-49 jaar (n=641)	72%	4%	24%
50-64 jaar (n=1.182)	71%	4%	25%
65+ (n=1.071)	70%	4%	26%
<b>Geslacht</b>			
Man (n=1.797)	74%	5%	21%
Vrouw (n=1.862)	72%	3%	25%
<b>Opleidingsniveau</b>			
Laag (n=784)	64%	6%	31%
Middelbaar (n=1.285)	71%	4%	24%
Hoog (n=1.590)	79%	3%	18%
<b>Migratieachtergrond</b>			
Geen migratieachtergrond (n=3.024)	75%	4%	21%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=151)	63%	6%	31%
Westerse migratieachtergrond (n=488)	73%	4%	23%
<b>Type speler</b>			
Niet-speler (n=2.900)	74%	4%	23%
Online speler (n=226)	71%	8%	21%
Niet-online speler (n=541)	70%	5%	26%

### 6.3.2 Risico's van typen kansspelen

Aan respondenten werden verschillende soorten kansspelen voorgelegd met de vraag bij welk kansspel volgens hen de kans op verslaving het grootst en bij welk kansspel de kans op verslaving het kleinst is. Nederlanders zien de meeste risico's op verslaving bij speelautomaten (44%) en casinospellen (29%). Het meespelen met een loterij (39%) of bingo (33%) worden als minst verslavende kansspelen gezien.

**Figuur 6.4 - U ziet hieronder een aantal kansspelen. Bij welk kansspel denkt u dat de kans op verslaving het grootst is? En bij welk kansspel is de kans op verslaving het kleinst volgens u?**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.



Niet-spelers en niet-online spelers, denken vaker dan online spelers dat speelautomaten het meeste risico op verslaving opleveren (respectievelijk 44% en 46% tegenover 33%). Online spelers zien vaker dan niet-spelers verslavingsgevaar in het wedden op sportwedstrijden (respectievelijk 11% tegenover 5%). Ook hoogopgeleiden zien meer kans op verslaving bij het wedden op sportwedstrijden (9%) dan laag- (3%) en middelbaar opgeleiden (4%). Laagopgeleiden zien dan juist weer vaker dan hoogopgeleiden gevaar in loterijen, krasloten, bingo en casinospellen.

Er zijn geen noemenswaardige verschillen tussen de spelers van verschillende spellen. Het is bijvoorbeeld niet zo dat degenen die zelf op speelautomaten spelen de kans op verslaving van dat spel lager of hoger inschatten dan anderen.

## 6.4 Problemen door gokken

De meeste Nederlanders die in het afgelopen jaar een kansspel speelden, kwamen hierdoor naar eigen zeggen niet in de problemen. Twee procent zegt dat dit wel gebeurde en nog eens drie

procent dat ze er risico op liepen. In recent ander onderzoek<sup>26</sup> werd ook gevraagd of spelers van kansspelen naar eigen zeggen problemen ervaarden. Een vergelijkbaar percentage gaf daar aan dat dit het geval was: 2 procent kampte met sociale of relationele problemen, 1 procent met financiële problemen en 1 procent met psychische of emotionele problemen.

Er zijn verschillen naar geslacht, opleidingsniveau, migratieachtergrond en type speler. Zo kwamen mannen vaker (bijna) in de problemen dan vrouwen, en laag en middelbaar opgeleiden vaker dan hoogopgeleiden. Een op de tien spelers met een niet-westerse migratieachtergrond zegt wel eens (risico op) problemen te hebben gehad door gokken in het afgelopen jaar.

Wanneer de groep online spelers wordt vergeleken met de spelers op fysieke locaties is het percentage online spelers met (risico op) problemen hoger dan onder niet online spelers.

**Tabel 6.4 - Heb je in het afgelopen jaar wel eens problemen gekregen door gokken? Of heb je het gevoel gehad dat je daar risico op liep?**

Basis: spelers van kansspelen, n=767.

	Problemen gekregen door gokken (%)	Risico op problemen door gokken (%)	Nee (%)
<b>Totaal</b>	2%	3%	95%
<b>Geslacht</b>			
Man (n=409)	3%	5%	92%
Vrouw (n=355)		1%	99%
<b>Opleiding</b>			
Laag (n=136)	7%	6%	87%
Middelbaar (n=284)	1%	5%	94%
Hoog (n=346)	1%	1%	99%
<b>Migratieachtergrond</b>			
Geen migratieachtergrond (n=651)	1%	3%	96%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=50)	4%	6%	90%
Westerse migratieachtergrond (n=66)	0%	4%	96%
<b>Type speler</b>			
Online speler (n=226)	4%	6%	89%
Niet-online speler (n=541)	1%	2%	97%

Aan de spelers die in het afgelopen jaar problemen kregen door gokken of het gevoel hadden daar risico op te lopen, is vervolgens gevraagd wat zij toen gedaan hebben. Omdat het aantal waarnemingen beperkt is (n=32) worden deze in onderstaande tabel weergegeven als ongewogen aantallen.

De meeste respondenten die in de problemen kwamen, ondernamen actie. Zij maakten bijvoorbeeld afspraken met zichzelf of stopten tijdelijk met gokken.

<sup>26</sup> Deelname aan kansspelen in Nederland: meting 2024. Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander & Bouwmeester, 2024.

**Tabel 6.5 - Wat heb je gedaan toen je merkte dat je problemen kreeg door gokken of het gevoel had dat je daar risico op liep? Meerdere antwoorden mogelijk.**

Basis: spelers van kansspelen die het afgelopen jaar in de problemen kwamen door gokken of daar risico op liepen, n=32\*.

	Aantal
Ik heb met mezelf afspraken gemaakt, bijv. over hoe vaak en hoelang ik gok, hoeveel geld ik maximaal inleg	8
Ik ben tijdelijk gestopt met gokken	7
Ik heb mijn speellimieten verlaagd	5
Ik heb me aangemeld voor een gokstop bij het CRUKS	5
Ik ben bepaalde kansspelen minder of niet meer gaan spelen	4
Ik heb met anderen afspraken gemaakt, bijv. over hoe vaak en hoelang ik gok, hoeveel geld ik maximaal inleg	3
Ik heb er met anderen over gepraat	3
Informatie of hulp gezocht via de huisarts	2
Informatie of hulp gezocht via verslavingszorg	1
Ik heb een zelftest gedaan om mijn risico op gokverslaving/problemen met gokken te bepalen	1
Informatie of hulp gezocht via Loket Kansspel	0
Iets anders	3
Ik heb niets gedaan	6
<b>Totaal</b>	<b>32</b>

\* Het aantal waarnemingen is beperkt, de resultaten dienen indicatief te worden geïnterpreteerd.

## 6.5 Schade door gokken

Aan de spelers van kansspelen werden verschillende situaties voorgelegd met de vraag of zij deze in de afgelopen 12 maanden meemaakten als gevolg van het gokken. Het gaat om financiële gevolgen, verminderde prestaties, fysieke en mentale problemen, emotionele gevolgen en sociale gevolgen.

Twee op tien spelers (22%) gaven aan minimaal één van de uitgevraagde gevolgen te hebben ervaren. Vooral 'spijt hebben' wordt veel genoemd (15%). Ook gaf bijna een op de tien van de spelers minder geld uit aan leuke dingen doen (8%). Een op twintig heeft geld van zijn spaarrekening gehaald (5%), minder slaap gehad doordat hij of zij aan het gokken was (6%) of zich geschaamd voor zijn of haar gokgedrag (5%).



**Tabel 6.6 - Zijn de onderstaande gebeurtenissen jou in de laatste 12 maanden overkomen als een gevolg van het spelen van kansspelen?**

Basis: spelers van kansspelen, n=767.

<b>Gevolg</b>	<b>%</b>
<b>Financieel</b>	
Minder geld uitgegeven aan leuke dingen doen, zoals uit eten gaan of naar de bioscoop	8%
Geld van mijn spaarrekening gehaald om mee te gokken	5%
Minder geld uitgegeven aan levensmiddelen, zoals boodschappen of medicijnen	4%
Spullen verkocht om aan geld te komen	3%
Mijn rekeningen te laat betaald	2%
Geld geleend van vrienden/bekenden/familie	2%
Geld geleend van de bank	1%
Geld gestolen	1%
<b>Prestaties</b>	
Mijn werk- of studietijd gebruikt om te gokken	4%
Verminderde prestaties op het werk of tijdens studie (bijv. vanwege moeheid of afleiding)	4%
Afwezig geweest van werk of studie	2%
<b>Fysieke en mentale problemen</b>	
Minder slaap gehad doordat ik aan het gokken was	6%
Minder of minder vaak gegeten dan ik zou moeten	3%
Meer depressieve gedachten gehad	4%
Suïcidale gedachten gehad	2%
<b>Emotionele gevolgen</b>	
Spijt gehad van het gokken	15%
Me geschaamd voor mijn gokgedrag	5%
Me gestrest gevoeld door mijn gokgedrag	4%
Me onzeker of kwetsbaar gevoeld door mijn gokgedrag	4%
<b>Sociale gevolgen</b>	
Minder tijd doorgebracht met mijn naasten/dierbaren	4%
Me sociaal geïsoleerd gevoeld	3%
Meer conflicten in relaties ervaren (bijvoorbeeld ruzie maken)	4%

Wanneer de online spelers worden vergeleken met de niet-online spelers is duidelijk zichtbaar dat online spelers op alle vlakken meer negatieve gevolgen ervaren dan spelers die alleen op fysieke locaties spelen. Zo geeft meer dan een op tien online spelers door het gokken minder geld uit aan leuke dingen en haalt een vergelijkbaar percentage geld van de spaarrekening om mee te kunnen gokken. Ook geeft een op de tien online spelers aan dat zijn of haar werk of studie er onder lijdt. Bijna een derde van de online spelers had het afgelopen jaar wel eens spijt van het gokken.

**Tabel 6.7 - Zijn de onderstaande gebeurtenissen u in de laatste 12 maanden overkomen als een gevolg van het spelen van kansspelen?**

Basis: spelers van kansspelen, n=767.

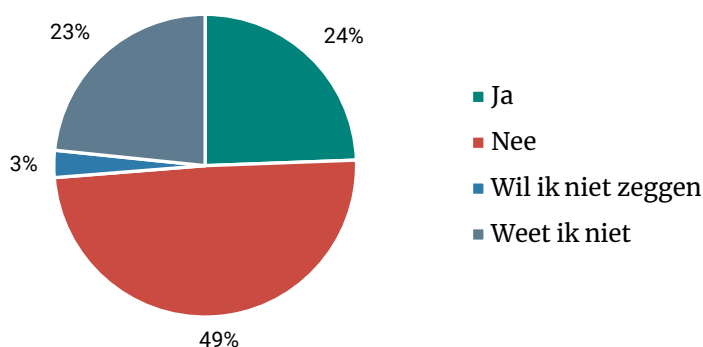
	Online speler (n=226)	Niet-online speler (n=541)
<b>Financieel</b>		
Minder geld uitgegeven aan leuke dingen doen, zoals uit eten gaan of naar de bioscoop	14%	5%
Geld van mijn spaarrekening gehaald om mee te gokken	12%	2%
Minder geld uitgegeven aan levensmiddelen, zoals boodschappen of medicijnen	7%	2%
Spullen verkocht om aan geld te komen	6%	2%
Mijn rekeningen te laat betaald	4%	1%
Geld geleend van vrienden/bekenden/familie	4%	1%
Geld geleend van de bank	4%	1%
Geld gestolen	3%	0%
<b>Prestaties</b>		
Mijn werk- of studietijd gebruikt om te gokken	10%	1%
Verminderde prestaties op het werk of tijdens studie (bijv. vanwege moeheid of afleiding)	11%	1%
Afwezig geweest van werk of studie	4%	1%
<b>Fysieke en mentale problemen</b>		
Minder slaap gehad doordat ik aan het gokken was	11%	4%
Meer depressieve gedachten gehad	9%	2%
Minder of minder vaak gegeten dan ik zou moeten	7%	1%
Suïcidale gedachten gehad	4%	1%
<b>Emotionele gevolgen</b>		
Spijt gehad van het gokken	28%	9%
Me geschaamd voor mijn gokgedrag	10%	2%
Me gestrest gevoeld door mijn gokgedrag	9%	2%
Me onzeker of kwetsbaar gevoeld door mijn gokgedrag	10%	2%
<b>Sociale gevolgen</b>		
Minder tijd doorgebracht met mijn naasten/dierbaren	9%	2%
Meer conflicten in relaties ervaren (bijvoorbeeld ruzie maken)	9%	1%
Me sociaal geïsoleerd gevoeld	8%	1%

## 6.6 Gevolgen (voor de omgeving)

Om naast de gevolgen voor het individu ook de gevolgen voor de omgeving te kunnen meten, is aan alle Nederlanders gevraagd of zij iemand of meerdere mensen in hun directe omgeving hebben die in de laatste 12 maanden wel eens hebben gegokt. Een kwart geeft aan dat dit inderdaad het geval is.

**Figuur 6.5 - Is er iemand of zijn er mensen in uw directe omgeving die in de laatste 12 maanden hebben gegokt? Hiermee bedoelen we bijvoorbeeld een partner, familielid of goede vriend. Het gaat niet om het meespelen met loterijen.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.



Aan deze groep is vervolgens de vraag voorgelegd of zij zelf wel eens negatieve gevolgen hebben ervaren door het gokgedrag van die persoon. Een op de tien ervaaarde financiële gevolgen. Een vergelijkbaar grote groep ondervond gevolgen in zijn of haar sociale relaties.

**Tabel 6.8 - Heeft u in de afgelopen 12 maanden zelf negatieve gevolgen ervaren door het gokgedrag van deze persoon of personen?**

Basis: Nederlanders die iemand in de directe omgeving hebben die in de laatste 12 maanden heeft gegokt, n=820.

	Ja	Nee
Financiële gevolgen (bijv. minder geld uitgegeven of minder gespaard, omdat je geld hebt uitgeleend; schulden gemaakt; spullen moeten verkopen)	11%	89%
Gevolgen voor mijn sociale relaties (bijv. meer ruzies, frustraties en conflicten, minder plezier in sociale interacties)	9%	91%
Mentale of lichamelijke klachten (bijv. concentratieproblemen, stress, slaapproblemen, depressieve gedachten)	6%	94%

Er zijn verschillen tussen de ervaren gevolgen door het gokgedrag van iemand in de omgeving en de achtergrondkenmerken opleidingsniveau en migratieachtergrond. Daarbij gaat het met name om de gevolgen op financieel vlak. Zo is te zien dat vooral Nederlanders met een laag of middelbaar opleidingsniveau negatieve financiële gevolgen ervaren doordat iemand in hun directe omgeving gokt (respectievelijk 14% en 15%). Ook ervaren Nederlanders met een niet-westerse migratieachtergrond zowel meer financiële gevolgen, gevolgen voor sociale relaties en mentale of lichamelijke klachten dan Nederlanders zonder migratieachtergrond.

**Tabel 6.9 - Heeft u in de afgelopen 12 maanden zelf negatieve gevolgen ervaren door het gokgedrag van deze persoon of personen?**

Basis: Nederlanders die iemand in de directe omgeving hebben die in de laatste 12 maanden heeft gegokt, n=820.

	Financiële gevolgen (% ja)	Gevolgen voor sociale relaties (% ja)	Mentale of lichamelijke klachten (% ja)
Totaal	11%	9%	6%
<b>Opleidingsniveau</b>			
Laag (n=116)	14%	13%	7%
Middelbaar (n=289)	15%	11%	7%
Hoog (n=414)	6%	7%	5%
<b>Migratieachtergrond</b>			
Geen migratieachtergrond (n=677)	7%	7%	5%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=46)	27%	20%	11%
Westerse migratieachtergrond (n=97)	10%	11%	6%

# 7 Hulp en zorg

## 7.1 Inleiding

### Leeswijzer

In dit hoofdstuk komt aan bod hoe Nederlanders tegen het huidige zorgaanbod aankijken. Paragraaf 7.2 gaat over de mate waarin Nederlanders bekend zijn met enkele organisaties waar mensen terecht kunnen voor problemen met gokken. Paragraaf 7.3 beschrijft wie volgens Nederlanders verantwoordelijk is voor de berichtgeving rondom de gevaren van gokken.

In dit hoofdstuk gaat het over verschillende groepen. In het kader hieronder is toegelicht hoe deze groepen zijn samengesteld.

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 18 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

### Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 7

De meeste spelers zijn onbekend met de verschillende organisaties waar mensen terecht kunnen voor problemen met gokken. Het merendeel heeft nog nooit van het Loket Kansspel, CRUKS of Stichting AGOG gehoord. Dat geldt ook voor spelers die aangeven (risico op) problemen te hebben gehad, hoewel de instanties in deze groep iets meer bekendheid genieten. Een op de vijf spelers kent het Loket Kansspel wel: online spelers zijn daar beter mee bekend dan niet-spelers, en niet-online spelers.

De meeste spelers voelen zich goed geïnformeerd over de verslavingsrisico's die kansspelen met zich meebrengen en hebben geen behoefte aan meer informatie. Jongere spelers zijn hier ten opzichte van oudere spelers minder tevreden over en hebben ook in grotere getale wel behoefte aan meer informatie rondom de risico's. Spelers die frequent spelen (één keer per maand of vaker), vinden het vaker de eigen verantwoordelijkheid om op de hoogte te zijn van de verslavingsrisico's dan spelers die maximaal een paar keer per jaar spelen.

## 7.2 Bekendheid organisaties

De meeste spelers zijn onbekend met de verschillende organisaties waar mensen terecht kunnen voor problemen met kansspelen. Het merendeel heeft nog nooit van het Loket Kansspel, CRUKS of Stichting AGOG gehoord (Tabel 7.1). Dat geldt ook voor de spelers die aan hebben gegeven

(risico op) problemen te hebben gehad (Tabel 7.2), hoewel de instanties binnen deze groep iets meer bekendheid genieten.

**Tabel 7.1 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties?**

Basis: spelers van kansspelen, n=767.

	Ik heb er wel eens gebruik van gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
Loket Kansspel	1%	2%	17%	79%
CRUKS	1%	2%	6%	90%
Stichting AGOG	1%	1%	5%	93%

**Tabel 7.2 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties?**

Basis: spelers die (risico op) problemen hebben gehad, n=32\*.

	Ik heb er wel eens gebruik van gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
Loket Kansspel	6%	6%	28%	60%
CRUKS	15%	15%	13%	56%
Stichting AGOG	6%	6%	13%	75%

\* Vanwege het lage aantal waarnemingen zijn deze cijfers indicatief.

Ook onder de rest van de bevolking zijn de organisaties niet goed bekend. Online spelers zijn bijvoorbeeld beter bekend met Loket Kansspel dan niet-spelers en spelers die niet online spelen (zie Tabel 7.3). Ook op andere achtergrondkenmerken zijn verschillen. Zo zijn jongere Nederlanders bijvoorbeeld vaker (enigszins) bekend met Loket Kansspel dan oudere leeftijdsgroepen. Deze verschillen op andere achtergrondkenmerken zijn terug te vinden in bijlage C.

**Tabel 7.3 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties? Loket Kansspel, uitgesplitst naar type speler.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	Ik heb er wel eens gebruik van gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
Niet-speler (n=2.900)	0%	1%	12%	87%
Online speler (n=226)	4%	4%	23%	70%
Niet-online speler (n=541)	0%	1%	15%	84%

Ook voor het CRUKS geldt dat een minderheid van de bevolking er bekend mee is. Er zijn wel verschillen in bekendheid te zien op de achtergrondkenmerken leeftijd, geslacht, opleiding en

type speler. In de tabel hieronder zijn de verschillen naar type speler te zien. In bijlage C staan tevens de uitsplitsingen op andere achtergrondkenmerken opgenomen. Een op de vijf online spelers is enigszins bekend met CRUKS of kent het van naam, waarvoor de niet-spelers en niet-online spelers geldt dat vrijwel niemand er van heeft gehoord.

**Tabel 7.4 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties? CRUKS, uitgesplitst naar achtergrondkenmerken.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	Ik heb er wel eens gebruik van gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
Niet-speler (n=2.900)	0%	1%	2%	97%
Online speler (n=226)	4%	6%	12%	78%
Speler, maar niet online (n=541)	0%	1%	3%	96%

Voor de bekendheid met Stichting AGOG geldt wederom dat de groep online spelers bekender is met de organisatie dan de niet-spelers en de niet-online spelers.

**Tabel 7.5 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties? Stichting AGOG, uitgesplitst naar type speler.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

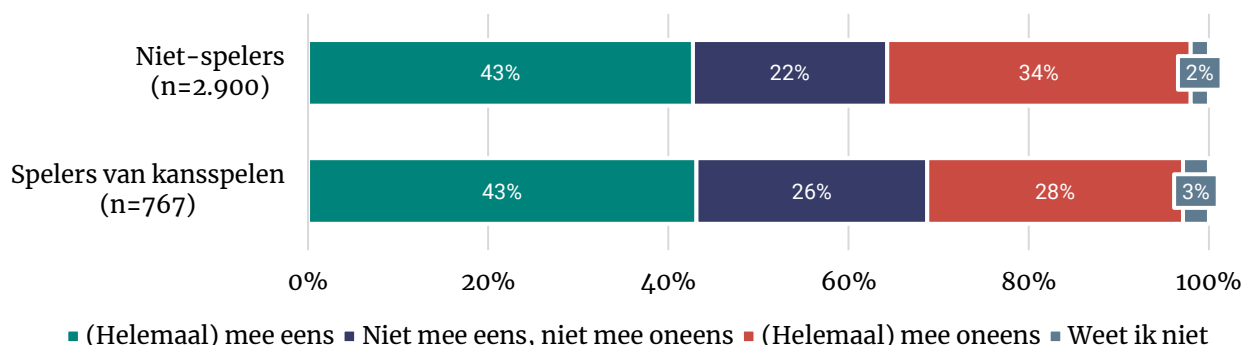
	Ik heb er wel eens gebruik van gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
Niet-speler (n=2.900)	0%	0%	3%	97%
Online speler (n=226)	3%	2%	7%	88%
Speler, maar niet online (n=541)	0%	0%	4%	96%

Tot slot werd Nederlanders ook nog gevraagd welke andere organisaties of plekken zij kennen waar mensen terecht kunnen voor problemen met of door te veel gokken. Verschillende plekken worden genoemd: vooral de GGZ, huisarts en verslavingszorg.

### 7.3 Informatie over risico's kansspelen

Van zowel spelers als niet-spelers vindt bijna de helft het de eigen verantwoordelijkheid van mensen om zich te informeren over de risico's van kansspelen. Een derde van de niet-spelers is het oneens met deze stelling, dat is meer dan het aandeel spelers dat dit vindt (28%).

**Figuur 7.1 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? Mensen zijn helemaal zelf verantwoordelijk om zich te informeren over de risico's van kansspelen.**



Als binnen de spelers van kansspelen de groep die één keer per maand of vaker speelt, wordt vergeleken met de groep die minder frequent speelt, zijn verschillen zichtbaar. De groep niet-frequente online spelers is het vaker oneens met deze stelling (40%) dan de groep die wel frequent speelt (23%). Ook de spelers van kansspelen die één of een paar keer per jaar een fysieke locatie bezoeken vinden dit in mindere mate de eigen verantwoordelijkheid van de speler (30%) dan de spelers die meer frequent op een fysieke locatie gokken.

**Tabel 7.6 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? Mensen zijn helemaal zelf verantwoordelijk om zich te informeren over de risico's van kansspelen. Uitgesplitst naar frequentie van online en op een fysieke locatie spelen.**

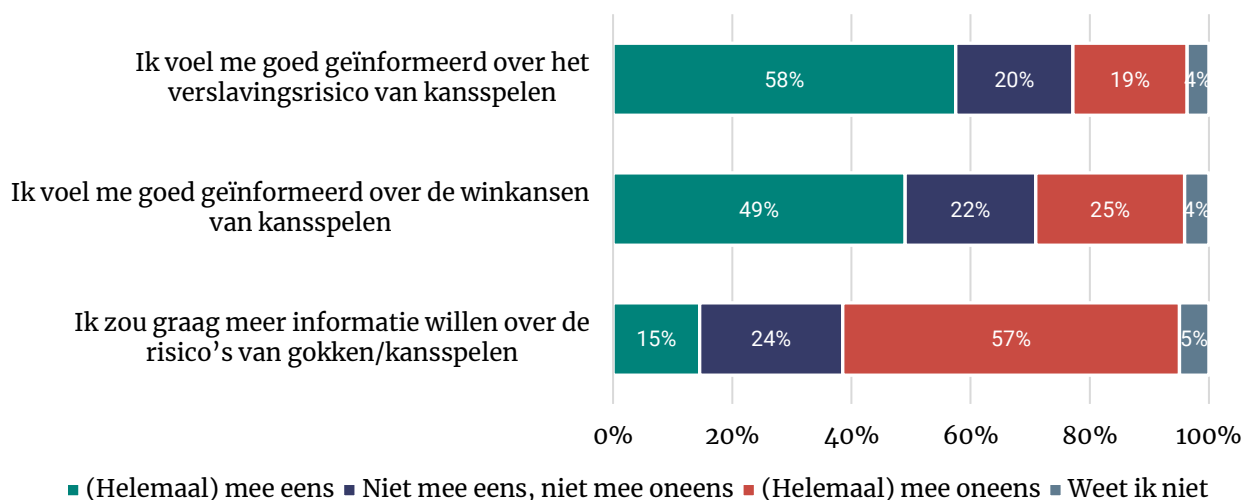
	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
<b>Frequentie van online spelen</b>				
Eén keer per maand of vaker (n=125)	43%	32%	23%	3%
Eén of een paar keer per jaar (n=101)	34%	19%	40%	6%
<b>Frequentie van fysiek spelen</b>				
Eén keer per maand of vaker (n=111)	43%	34%	17%	6%
Eén of een paar keer per maand (n=524)	45%	23%	30%	2%

Aan de groep online en niet-online spelers werden nog een aantal extra stellingen voorgelegd. Een meerderheid van de spelers van kansspelen voelt zich goed geïnformeerd over het verslavingsrisico (58%). Een iets kleinere groep vindt ook de informatievoorziening over de winkansen goed (49%). De meeste spelers hebben geen behoefte aan meer informatie over de risico's van gokken, 15 procent heeft dat wel.



**Figuur 7.2 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen?**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar kansspelen speelden op een fysieke locatie en/of online, n=767.



Oudere spelers van kansspelen (50+) voelen zich beter geïnformeerd over de winkansen van kansspelen dan de leeftijdsgroepen onder de 50 jaar. Bijna driekwart (72%) van de spelers boven de 65 voelt zich goed geïnformeerd tegenover ruim een derde van de 18 tot 24-jarigen. Er zijn geen verschillen tussen online spelers en niet-online spelers.

**Tabel 7.7 – In hoeverre bent u het eens met de stellingen? 'Ik voel me goed geïnformeerd over de winkansen van kansspelen.'**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar kansspelen (niet zijnde alléén een loterij) speelden op een fysieke locatie en/of online, n=767.

	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=126)	36%	22%	35%	7%
25-34 jaar (n=192)	44%	19%	34%	4%
35-49 jaar (n=187)	49%	26%	21%	4%
50-64 jaar (n=185)	61%	22%	15%	2%
65+ (n=76)	72%	19%	6%	4%

Datzelfde geldt voor de informatie over verslavingsrisico's. Ook daarover voelen spelers boven de 50 zich beter geïnformeerd dan jongere spelers (Tabel 7.7). Wederom zijn er geen verschillen naar type speler.

**Tabel 7.8 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? 'Ik voel me goed geïnformeerd over het verslavingsrisico van kansspelen.'**

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar kansspelen (niet zijnde alléén een loterij) speelden op een fysieke locatie en/of online, n=767.

	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=126)	49%	16%	28%	7%
25-34 jaar (n=192)	54%	17%	26%	3%
35-49 jaar (n=187)	54%	25%	18%	4%
50-64 jaar (n=185)	67%	23%	9%	2%
65+ (n=76)	80%	12%	4%	4%

In lijn met voorgaande bevindingen zeggen jongere spelers ook vaker dan spelers boven de 35 jaar dat zij graag meer informatie zouden willen over de risico's van gokken. Zo heeft een kwart van de 18 tot 24-jarigen daar behoefte aan, tegenover 6 procent van de spelers boven de 50 jaar.

**Tabel 7.9 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? 'Ik zou graag meer informatie willen over de risico's van gokken/kansspelen'.**

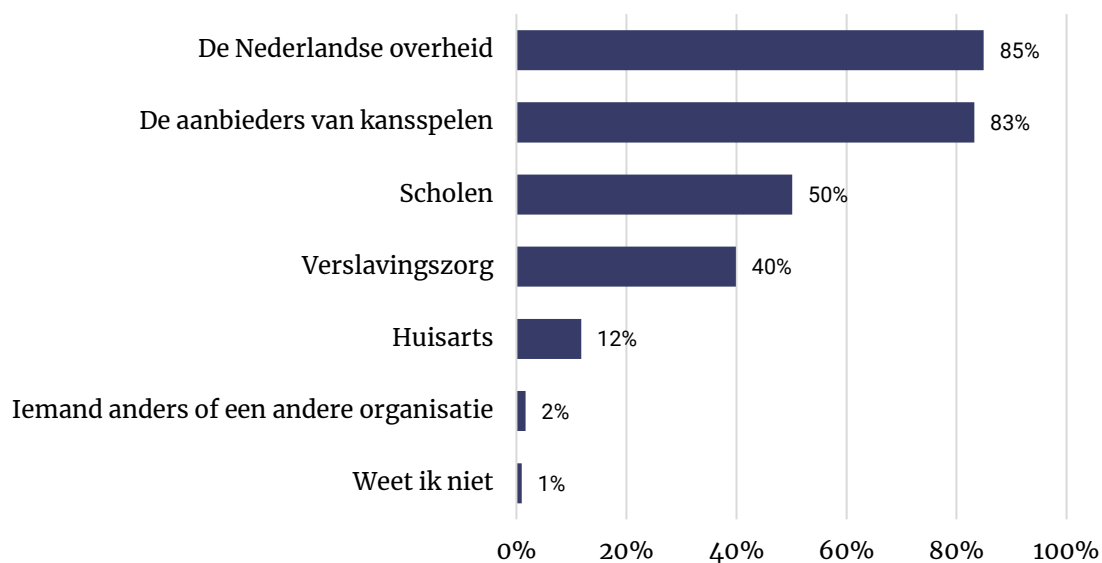
Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar kansspelen (niet zijnde alléén een loterij) speelden op een fysieke locatie en/of online, n=767.

	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=126)	24%	29%	39%	8%
25-34 jaar (n=192)	18%	28%	50%	4%
35-49 jaar (n=187)	12%	23%	61%	4%
50-64 jaar (n=185)	6%	17%	72%	4%
65+ (n=76)	6%	17%	70%	7%

Aan de groep die eerder in de vragenlijst aangaf dat zij graag meer informatie zouden willen over de risico's van kansspelen, werd de vervolgvraag voorgelegd wie deze informatie volgens hun zou moeten geven. De meerderheid is van mening dat de Nederlandse overheid (85%) en de aanbieders van kansspelen (83%) verantwoordelijk zijn voor berichtgeving over de risico's van gokken.

**Figuur 7.3 - Wie zou volgens u informatie moeten geven over de risico's van gokken/kansspelen?**

Basis: Nederlanders die het (helemaal) eens zijn met de stelling 'Ik zou graag meer informatie willen over de risico's van gokken/kansspelen', n=99.



## 8 Reclame

### 8.1 Inleiding

#### Leeswijzer

In dit hoofdstuk komt de mate waarin Nederlanders zeggen reclame voor kansspelen te hebben gezien aan bod.

Het gaat in dit hoofdstuk over verschillende groepen. In het kader hieronder is toegelicht hoe deze groepen zijn samengesteld.

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 18 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

- **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
- **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.

#### Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 8

Een meerderheid van de Nederlanders zag in de afgelopen maand reclame voor gokken op internet (57%). Ook zag 41 procent reclame voor gokken via sponsoring. Online spelers zagen die reclame vaker en ook op demografische kenmerken zijn er verschillen.

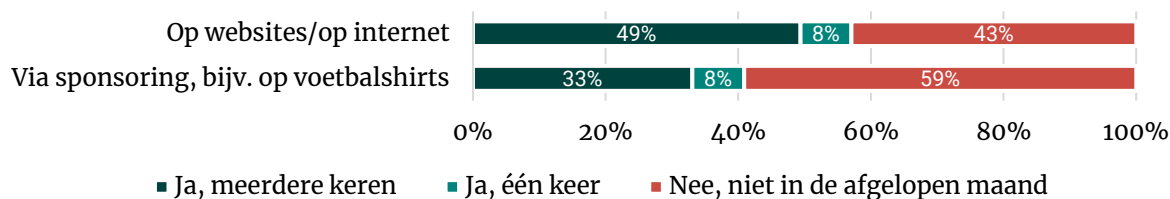
Ook op sociale media kwamen mensen reclame wel eens tegen: vooral op TikTok, YouTube, Facebook en Instagram.

### 8.2 Reclame via sponsoring en op internet

Ruim de helft van de Nederlanders (57%) zag in de afgelopen maand reclame voor gokken op het internet; het merendeel meerdere keren. Een minder grote groep (41%) zag reclame voor gokken via sponsoring.

**Figuur 8.1 - Heeft u in de afgelopen maand reclame voor gokken gezien op de volgende plekken? We bedoelen hier niet reclames voor loterijen.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.



Vooraf jongere Nederlanders zagen reclame, zowel op internet als via sponsoring. Ook mannen zagen vaker reclame via beide kanalen. Hoogopgeleiden zagen vaker dan laag- en middelbaaropgeleiden reclame via sponsoring. Hoog- en middelbaaropgeleiden kwamen vaker reclame via internet tegen dan lager opgeleiden.

Online spelers kwamen vaker reclame tegen via sponsoring dan niet-spelers en de groep die voor het spelen van kansspelen een fysieke locatie bezochten. Alle spelers (online en niet-online) zagen op internet meer reclame dan Nederlanders die het afgelopen jaar geen kansspel speelden.

**Tabel 8.1 - Heeft u in de afgelopen maand reclame voor gokken gezien op de volgende plekken? We bedoelen hier niet reclames voor loterijen.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

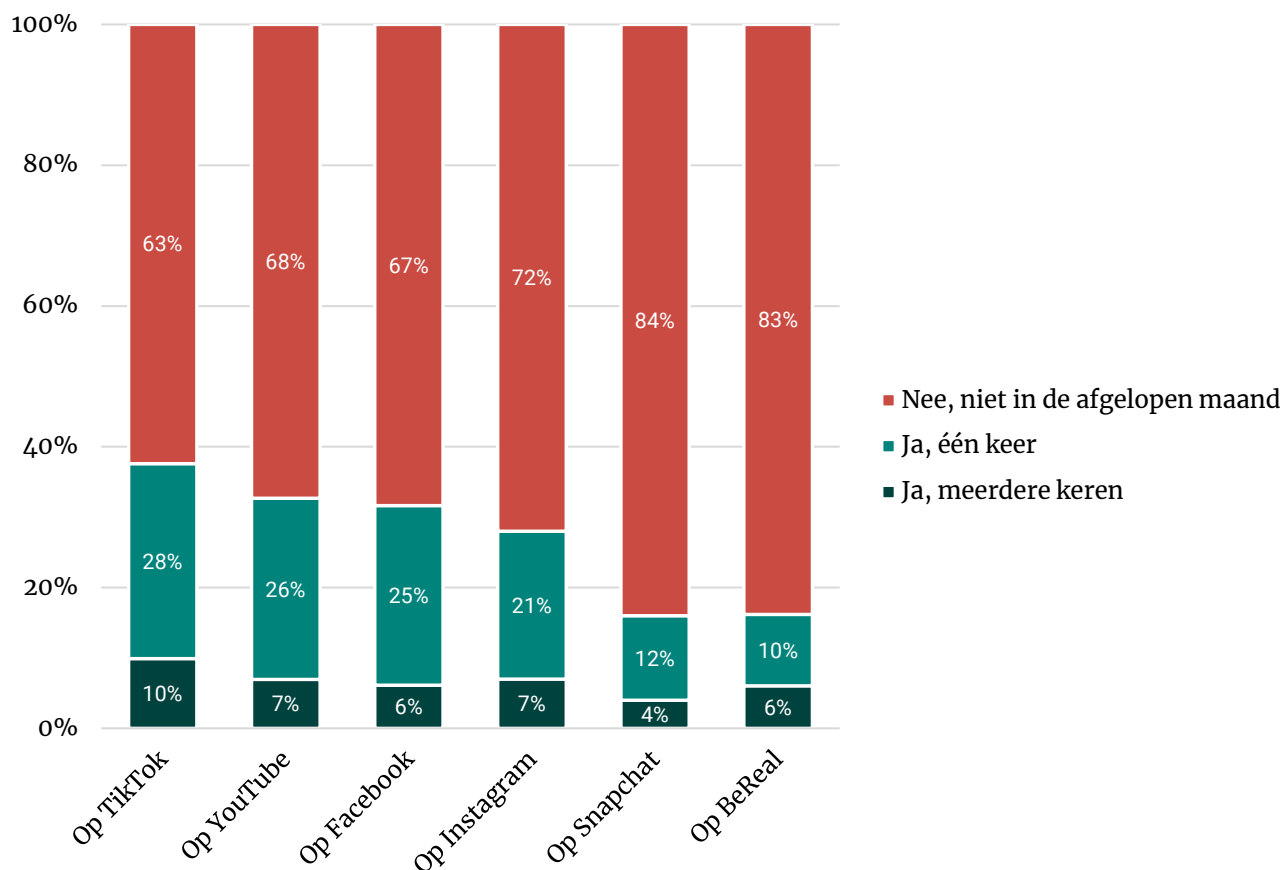
	Via sponsoring (% ja, één of meerdere keren)	Op websites/op internet (% ja, één of meerdere keren)
<b>Totaal</b>	<b>41%</b>	<b>57%</b>
<b>Leeftijd</b>		
18- 24 jaar	43%	65%
25- 34 jaar	47%	68%
35-49 jaar	40%	61%
50-64 jaar	40%	53%
65 +	38%	47%
<b>Geslacht</b>		
Man	53%	68%
Vrouw	29%	47%
<b>Opleiding</b>		
Laag	34%	47%
Middelbaar	38%	57%
Hoog	47%	62%
<b>Migratieachtergrond</b>		
Geen migratieachtergrond	41%	57%
Niet-westerse migratieachtergrond	38%	56%
Westerse migratieachtergrond	42%	56%
<b>Type speler</b>		
Niet-speler	39%	54%
Online speler	57%	69%
Niet-online speler	42%	65%

### 8.3 Reclame op sociale media

Ook op sociale media kwamen mensen (die het betreffende platform gebruiken) in de afgelopen maand wel eens reclames voor gokken tegen. Vier op de tien TikTok-gebruikers zagen een of meerdere keren reclame en ook een derde van de Youtube- en Facebookgebruikers. Op BeReal en SnapChat zagen de gebruikers in minder grote aantallen reclame.

**Figuur 8.2 - Heeft u in de afgelopen maand reclame voor gokken gezien op de volgende plekken? We bedoelen hier niet reclames voor loterijen.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.



## 9 Beschouwing

Eerder voerde Ipsos I&O twee andere onderzoeken uit voor het WODC. In november 2023 verscheen het rapport van een onderzoek naar speellimieten bij online kansspelen. Daarin werd ingegaan op de ervaringen en behoeften van online kansspelers met speellimieten. In april 2024 verscheen een tweede rapport. Dat betrof een prevalentiestudie waarin het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan verschillende soorten kansspelen werd gemeten en afgezet tegen de meting uit 2021. Bij het ministerie van JenV was naast inzicht in het aandeel en aantal spelers en de ervaringen en behoeften van specifiek online spelers met speellimieten ook behoefte aan meer inzicht over het perspectief van spelers en niet-spelers over een aantal andere thema's.

In dit onderzoek is het perspectief van spelers en niet-spelers van kansspelen in kaart gebracht over zeven onderwerpen die – na een kwalitatieve voorverkenning – naar voren kwamen als thema's waarop een urgente behoefte aan informatie bestaat. Het gaat om: (1) frequentie van spelen en keuzes die spelers maken bij het gokken, (2) motieven om deel te nemen aan kansspelen, (3) ervaringen met speellimieten, (4) houding ten aanzien van gokken en de winstkans, (5) de gepercipieerde risico's van gokken en de gevolgen die spelers ervaren, (6) de bekendheid met het zorgaanbod en (7) het zien van reclame. Bij alle (uiteenlopende) onderwerpen is onderscheid gemaakt tussen niet-spelers, online spelers en niet-online spelers (mensen die alleen kansspelen op fysieke locaties doen).

Dit onderzoek toont aan dat online spelers en niet-online spelers verschillen in speelgedrag en houding tegenover kansspelen. Spelers van online kansspelen spelen frequenter in vergelijking met niet-online spelers. Ook spelen ze vaker alleen en vaker 's nachts. Ze hebben bovendien andere redenen om mee te doen aan gokken, bijvoorbeeld 'om zich niet te vervelen'. Verder zijn online spelers vaker dan niet-online spelers van mening dat gokken geaccepteerd is in hun nabije omgeving. Ook zeggen meer online spelers bij het spelen te vertrouwen op hun vaardigheden en gebruiken ze vaker een strategie.

Twee procent van de spelers van kansspelen kwam in de problemen door het spelen, nog eens drie procent zegt daar risico op te hebben gelopen. Daarnaast werd in dit onderzoek ook aandacht besteed aan (kleinere) negatieve gevolgen die spelers mogelijk ervaren, bijvoorbeeld qua prestaties op werk of school of in het onderhouden van sociale relaties welke zij mogelijk niet als probleem classificeren. Een grotere groep kansspelers (22%) gaf aan één of meer van deze gevolgen mee te hebben gemaakt. Vooral 'spijt hebben' en 'minder geld uitgeven aan leuke dingen' werden naar verhouding veel genoemd. Wanneer online spelers worden vergeleken met niet-online spelers, is wederom een duidelijk verschil zichtbaar: online spelers ervaren op alle vlakken meer negatieve gevolgen dan spelers die alleen op fysieke locaties speelden. Zo geeft meer dan een op tien online spelers door het spelen minder geld uit aan leuke dingen en haalt een vergelijkbaar percentage geld van de spaarrekening om kansspelen mee te kunnen doen. Ook geeft een op de tien online spelers aan dat zijn of haar werk of studie er onder lijdt. Bijna een derde van de online spelers had het afgelopen jaar wel eens spijt van het spelen van kansspelen.

Verder laat dit onderzoek zien dat de perceptie ten aanzien van gokken en het gokgedrag tussen spelers van verschillende leeftijdsgroepen, opleidingsniveaus en migratieachtergrond verschilt. Jongeren (18-24-jarigen) denken bijvoorbeeld in grotere mate dat gokken geaccepteerd is in de

samenleving. Ook hebben zij een andere kijk op het verslavingspotentieel van (online) gokken. Jongeren denken bijvoorbeeld vaker dan 25-plussers dat gokken op een fysieke locatie verslavender is dan online. Opleidingsniveau speelt onder andere een rol in de perceptie op de winstkans bij kansspelen; laagopgeleide online spelers verwachten in grotere mate geld te winnen met het spel dat zij het vaakst spelen. Hoogopgeleiden verwachten juist dat ze op lange termijn geld zullen verliezen. Ook blijkt uit het onderzoek dat laagopgeleiden vaker in de problemen kwamen door het spelen van kansspelen of daar risico op liepen. Dat geldt ook voor Nederlanders met een niet-westerse migratieachtergrond ten opzichte van Nederlanders zonder migratieachtergrond.

Hoewel er mogelijk sprake is van enige mate van sociaal-wenselijke beantwoording van de vragen, geven de onderzoeksresultaten een waardevol inzicht in de ervaringen van spelers, hun motieven, speelgedrag en houding ten aanzien van gokken. Al met al kan uit dit onderzoek worden geconcludeerd dat niet alle spelers over een kam kunnen worden geschoren. Er zijn verschillen naar type speler en demografische achtergrondkenmerken waarmee rekening gehouden kan worden bij de uitwerking van (nieuw) beleid.



# A Topiclijst en gesprekspartners

## Introductie

- Voorstellen en uitleg over het onderzoek/interview door de onderzoekers.
- Kunt u vertellen over uw werk (wat is uw positie)?
  - Welke expertise heeft u op het gebied van gokken/kansspelen?
  - Waar heeft u zich de afgelopen tijd met name mee bezig gehouden?

## Trends

- Wat zijn, vanuit het public health perspectief, de belangrijkste ontwikkelingen op het gebied van gokken/kansspelen en waarom zijn dat volgens u de belangrijkste ontwikkelingen?
- Kijkend naar de ontwikkelingen die u net noemde; zijn er trends/ontwikkelingen die u in het bijzonder opmerkelijk vindt? Kunt u daar meer over vertellen?
- Komen deze ontwikkelingen naar uw idee ook terug in de onderzoeken/onderzoekagenda's van relevante organisaties?

## Onderzoek

- Heeft u de afgelopen jaren zelf onderzoek gedaan naar gokken en gokgedrag (kwantitatief, kwalitatief)?
  - Zo ja, wat was/waren het onderwerp of de onderwerpen?
  - Kunt u de publicaties met ons delen?
- Naar welke aspecten met betrekking tot gokken is volgens u al voldoende onderzoek gedaan?
- Welke onderwerpen met betrekking tot gokken verdienen meer aandacht of zijn volgens u tot op heden onderbelicht? (het gaat ook om 'ondeugdelijk' onderzoek)
  - Eventueel geholpen: denk aan thema's als onderwerpen die leven onder gokkers, online vs. offline gokken, legaal vs. illegaal gokken, preventie en verslaving, zorg, zorgplicht van aanbieders, reclame, etc. rol van de overheid, rol van de industrie, eigen verantwoordelijkheid spelers
  - Zijn er ook methoden of perspectieven die naar uw idee missen in het huidige onderzoek naar kansspelen?

## Spelersperspectief

- Kijkend naar de onderwerpen en ontwikkelingen die u eerder noemde, zijn er aspecten waarbij het in het bijzonder van belang is om meer te weten te komen over het perspectief van Nederlanders/spelers?
  - Zo ja, kunt u uw keuze toelichten?

## Experts

- Zijn er experts die volgens u ook betrokken moeten worden bij dit onderzoek en kunt u ons met hen op korte termijn in contact brengen?

**Tabel 9.1 - Overzicht gesprekspartners fase 1**

Organisatie/Rol	
1	Ministerie van Justitie en Veiligheid
2	Trimbos-instituut
3	Kansspelautoriteit (KSA)
4	Jellinek
5	Loket Kansspel
6	Expertisecentrum Kansspelen & Gokproblemen (SLICKS)
7	Ervaringsdeskundige

## B Responsoverzicht

Tabel 9.2 - Overzicht respons naar leeftijd, geslacht, opleiding en migratieachtergrond.

Kenmerk	% NL bevolking	Respons aantal	% ongewogen	% gewogen
<b>Geslacht</b>				
Man	49,4%	1.797	49,0%	49,4%
Vrouw	50,6%	1.862	50,8%	50,4%
X/Anders	Onbekend	8	0,2%	0,2%
<b>Leeftijd*</b>				
18-34	27,0%	772	21,1%	27,0%
35-49	22,4%	641	17,5%	22,4%
50-64	25,9%	1.182	32,3%	25,9%
65+	24,7%	1.070	29,2%	24,7%
<b>Regio*</b>				
West	45,4%	1.603	43,7%	45,4%
Noord	10,0%	399	10,9%	10,0%
Oost	20,9%	767	20,9%	20,9%
Zuid	23,7%	897	24,5%	23,7%
<b>Opleiding*</b>				
Laag opgeleid	19,9%	784	21,1%	19,8%
Middelbaar opgeleid	39,4%	1.285	35,0%	39,3%
Hoog opgeleid	40,7%	1.590	43,4%	40,6%
<b>Migratieachtergrond*</b>				
Geen migratieachtergrond	76,2%	3.024	82,5%	76,2%
Niet-westerse migratieachtergrond	12,7%	151	4,1%	12,7%
Westerse migratieachtergrond	11,0%	488	13,3%	11,0%

\*van 1 respondent is de leeftijd onbekend, van 1 respondent is de regio onbekend, van 8 respondenten is het opleidingsniveau onbekend en van 4 respondenten is de migratieachtergrond onbekend.

## C Extra figuren en tabellen

### C.1 Extra figuren en tabellen bij hoofdstuk 3

**Tabel 9.3 - Om welke reden(en) speelt u dit spel het vaakst?**  
Meerdere antwoorden mogelijk.

	Poker (n=21)	Wedden op paarden (n=3)	Wedden op sport- wedstrijden (n=4)	Anders (n=4)
Om geld te winnen	17	1	3	2
Voor de opwinding/spanning	2	0	2	2
Om te ontspannen	11	1	2	1
Om me niet te vervelen	2	0	0	1
Om samen te zijn met anderen	0	0	0	0
Om geld dat ik eerder heb verloren weer terug te winnen	1	0	0	0
Om me zelfverzekerd te voelen	4	1	1	1
Omdat ik goed ben in gokken	8	1	1	2
Om mijn problemen te vergeten	10	0	0	1
Om van anderen te kunnen winnen	12	2	1	2
Om beter om te gaan met stress	0	2	1	0
Om een andere reden	0	1	0	0
Er is geen specifieke reden	1	0	0	1
Wil ik liever niet zeggen	0	0	0	0

**Tabel 9.4 - Om welke reden(en) speelt u dit spel het vaakst? (1/2)**  
Meerdere antwoorden mogelijk.

	Krasloten (n=51)	Bingo (n=16)	Speelautomaten (n=36)	Poker (n=14)
Om geld te winnen	24	12	24	9
Voor de opwinding/spanning	18	6	9	4
Om te ontspannen	10	3	9	6
Om me niet te vervelen	11	1	6	2
Om samen te zijn met anderen	6	1	2	1
Om geld dat ik eerder heb verloren weer terug te winnen	9	3	2	1
Om me zelfverzekerd te voelen	0	1	4	3
Omdat ik goed ben in gokken	1	3	6	1
Om mijn problemen te vergeten	0	2	1	5
Om van anderen te kunnen winnen	3	4	3	3
Om beter om te gaan met stress	1	0	0	2
Om een andere reden	5	1	0	1
Er is geen specifieke reden	3	1	0	0
Wil ik liever niet zeggen	0	0	1	0

**Tabel 9.5 - Om welke reden(en) speelt u dit spel het vaakst? (2/2)**  
**Meerdere antwoorden mogelijk.**

	Casinospellen (n=26)	Wedden op paarden (n=4)	Wedden op sport- wedstrijden (n=75)	Anders (n=4)
Om geld te winnen	13	3	37	1
Voor de opwinding/spanning	13	1	10	0
Om te ontspannen	7	1	22	0
Om me niet te vervelen	4	0	15	1
Om samen te zijn met anderen	5	1	7	0
Om geld dat ik eerder heb verloren weer terug te winnen	4	2	9	1
Om me zelfverzekerd te voelen	2	0	6	1
Omdat ik goed ben in gokken	5	0	11	0
Om mijn problemen te vergeten	2	0	3	0
Om van anderen te kunnen winnen	6	0	7	0
Om beter om te gaan met stress	0	1	39	0
Om een andere reden	1	0	2	1
Er is geen specifieke reden	2	0	5	1
Wil ik liever niet zeggen	1	0	0	0

## C.2 Extra figuren en tabellen bij hoofdstuk 5

**Tabel 9.6 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? 'Gokken is door de meeste mensen in Nederland geaccepteerd.'**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	% (Helemaal eens)	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal oneens)	% Weet ik niet
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=279)	46%	25%	16%	13%
25-34 jaar (n=493)	50%	21%	21%	8%
35-49 jaar (n=641)	51%	21%	21%	7%
50-64 jaar (n=1.182)	44%	24%	23%	9%
65+ (n=1.071)	29%	29%	31%	12%
<b>Geslacht</b>				
Man (n=1.797)	48%	24%	20%	8%
Vrouw (n=1.862)	38%	24%	27%	11%
<b>Type gokker</b>				
Niet-speler (n=2.900)	40%	24%	27%	10%
Online speler (n=226)	53%	25%	14%	8%
Niet-online speler (n=541)	53%	24%	14%	10%

**Tabel 9.7 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? 'Gokken is geaccepteerd in mijn familie.'**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	% (Helemaal eens)	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal oneens)	% Weet ik niet
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=279)	13%	19%	56%	12%
25-34 jaar (n=493)	19%	24%	49%	8%
35-49 jaar (n=641)	19%	25%	48%	8%
50-64 jaar (n=1.182)	10%	20%	57%	12%
65+ (n=1.071)	7%	14%	66%	13%
<b>Geslacht</b>				
Man (n=1.797)	15%	24%	51%	10%
Vrouw (n=1.862)	11%	17%	60%	12%
<b>Opleiding</b>				
Laag (n=784)	11%	18%	55%	16%
Middelbaar (n=1.285)	14%	22%	53%	11%
Hoog (n=1.590)	13%	20%	59%	8%
<b>Type gokker</b>				
Niet-speler (n=2.900)	9%	18%	63%	11%
Online speler (n=226)	31%	27%	32%	10%
Niet-online speler (n=541)	26%	29%	33%	12%

**Tabel 9.8 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? 'Gokken is geaccepteerd in mijn vriendenkring.'**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	% (Helemaal eens)	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=279)	27%	26%	35%	12%
25-34 jaar (n=493)	31%	22%	38%	9%
35-49 jaar (n=641)	27%	22%	39%	12%
50-64 jaar (n=1.182)	14%	23%	49%	15%
65+ (n=1.071)	8%	16%	59%	17%
<b>Geslacht</b>				
Man (n=1.797)	25%	24%	40%	11%
Vrouw (n=1.862)	14%	19%	52%	16%
<b>Opleiding</b>				
Laag (n=784)	14%	21%	46%	19%
Middelbaar (n=1.285)	21%	23%	42%	14%
Hoog (n=1.590)	21%	20%	49%	10%
<b>Type gokker</b>				
Niet-speler (n=2.900)	13%	19%	54%	14%
Online speler (n=226)	48%	24%	16%	12%
Niet-online speler (n=541)	36%	30%	21%	13%

**Tabel 9.9 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? 'Af en toe gokken hoort er gewoon bij.'**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
<b>Leeftijd</b>				
18-24 jaar (n=279)	17%	23%	53%	7%
25-34 jaar (n=493)	18%	27%	53%	2%
35-49 jaar (n=641)	22%	30%	45%	3%
50-64 jaar (n=1.182)	19%	29%	49%	3%
65+ (n=1.071)	14%	26%	56%	4%
<b>Geslacht</b>				
Man (n=1.797)	21%	29%	47%	3%
Vrouw (n=1.862)	16%	26%	55%	4%
<b>Opleiding</b>				
Laag (n=784)	18%	28%	49%	5%
Middelbaar (n=1.285)	21%	29%	46%	4%
Hoog (n=1.590)	15%	25%	57%	3%
<b>Type gokker</b>				
Niet-speler (n=2.900)	13%	25%	59%	3%
Online speler (n=226)	38%	41%	17%	4%
Niet-online speler (n=541)	34%	34%	28%	4%

### C.3 Extra figuren en tabellen bij hoofdstuk 7

**Tabel 9.10 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties? Loket Kansspel, uitgesplitst naar achtergrondkenmerken.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	Ik heb er wel eens gebruik van gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
<i>Leeftijd</i>				
18-24 jaar (n=279)	1%	1%	21%	77%
25-34 jaar (n=493)	1%	2%	16%	81%
35-49 jaar (n=641)	1%	1%	13%	84%
50-64 jaar (n=1.182)	0%	1%	10%	90%
65+ (n=1.071)	0%	0%	12%	88%
<i>Geslacht</i>				
Man (n=1.797)	1%	1%	15%	82%
Vrouw (n=1.862)	0%	1%	11%	88%
<i>Opleiding</i>				
Laag (n=784)	1%	2%	10%	87%
Middelbaar (n=1.285)	1%	1%	15%	83%
Hoog (n=1.590)	0%	0%	13%	87%
<i>Type gokker</i>				
Niet-speler (n=2.900)	0%	1%	12%	87%
Online speler (n=226)	4%	4%	23%	70%
Niet-online speler (n=541)	0%	1%	15%	84%



**Tabel 9.11 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties? CRUKS, uitgesplitst naar achtergrondkenmerken.**

Basis: alle Nederlanders, n=3.667.

	Ik heb er wel eens gebruik van gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
<i>Leeftijd</i>				
18-24 jaar (n=279)	0%	2%	5%	93%
25-34 jaar (n=493)	1%	3%	4%	92%
35-49 jaar (n=641)	1%	2%	3%	94%
50-64 jaar (n=1.182)	0%	0%	1%	98%
65+ (n=1.071)	0%	0%	2%	98%
<i>Geslacht</i>				
Man (n=1.797)	1%	2%	3%	94%
Vrouw (n=1.862)	0%	0%	2%	97%
<i>Opleiding</i>				
Laag (n=784)	1%	1%	3%	95%
Middelbaar (n=1.285)	0%	2%	4%	94%
Hoog (n=1.590)	0%	1%	2%	97%
<i>Type gokker</i>				
Niet-speler (n=2.900)	0%	1%	2%	97%
Online speler (n=226)	4%	6%	12%	78%
Niet-online speler (n=541)	0%	1%	3%	96%

## D Longlist onderwerpen

SPEELGEDRAG/PREVALENTIE	
1	Wanneer wordt er deelgenomen aan kansspelen? Op welk tijdstip?
2	Is het tijdstip waarop men deelneemt aan kansspelen veranderd door het aanbod van online kansspelen?
3	In wat voor omgeving speelt men (alleen, gezamenlijk, waar?)
4	Kunnen spelers het onderscheid maken tussen legaal en illegaal aanbod?
5	Hoeveel mensen zijn wel eens benaderd voor spelbeïnvloeding? Bijvoorbeeld om een voetbalwedstrijd te manipuleren? Hoeveel mensen zijn in aanraking gekomen met manipulatie van een wedstrijd?
6	Hoeveel Nederlanders nemen deel aan kansspelen? Welke spellen spelen zij? In welke mate is er sprake van risicovol speelgedrag?
7	Welke andere middelen gebruiken gokkers tijdens het gokken?
MOTIEVEN	
8	Wat zijn motieven om te gokken?
9	Waarom kiest men voor een bepaald spel?
10	Hoe ervaren spelers de (online) speelomgeving?
11	Wat zijn voor mensen redenen om te starten met gokken en om te blijven gokken? (in welke mate is het een copingmechanisme voor bijv. stress).
RISICOPERCEPTIE	
12	Welke ideeën hebben deelnemers over de winkans wanneer ze gaan spelen?
13	Zijn spelers zich bewust van de risico's van gokken?
14	Wat zien Nederlanders als risicovol gokgedrag?
15	Hebben (jongere) spelers door welke trucjes er worden gebruikt om mensen meer te laten spelen of meer geld in te laten zetten? Bijvoorbeeld lokken met 50 cent per spin, maar vervolgens is het standaardbedrag ingesteld op 1,00.
16	Wat is de perceptie over <u>de kans tot</u> het ontwikkelen van gokverslaving? Hoe verhoudt dit zich tot andere middelen? (bijv. alcohol, cannabis) en gedragingen (bijv. seksverslaafd).
17	Wat is de perceptie van <u>de ernst</u> van een gokverslaving? Hoe verhoudt dit zich tot andere middelen en gedragingen?
18	Wat is de eigen inschatting van spelers over hoe risicovol hun speelgedrag is?
19	Hoe normaal vinden Nederlanders het om te gokken?
ZORG EN PREVENTIE	
20	Wat is de relatie tussen de perceptie t.a.v. kansspelen en het zoeken naar hulp bij een kansspelveerslaving?
21	Waarom maken mensen wel of niet gebruik van zorg?
22	Hoe gaat de toeleiding door kansspelaanbieders naar aanbieden van zorg?
23	Hoeveel mensen zoeken hulp bij de instellingen voor de verslavingszorg?
24	Hoe bereik je mensen die gebruik willen maken van het zorgaanbod?
25	Hoeveel mensen maken gebruik van CRUKS en het Loket Kansspel?
26	Wat voor informatiebehoefte hebben mensen die gokken of overwegen te gokken? Wat zouden ze willen vinden aan informatie? En waar en wanneer?

27	Welke voorkeur hebben spelers voor benadering door kansspelaanbieders (in het kader van de zorgplicht). <i>Achtergrond: telefoon wordt vaak niet opgenomen, want mensen willen niet in het openbaar een gesprek voeren over hun gokgedrag.</i>
28	Zijn gokkers bekend met de verschillende mogelijkheden voor hulp?
<b>WET- EN REGELGEVING</b>	
29	In welke mate vinden kansspelers het acceptabel om hun gegevens centraal te delen zodat aanbieders hun zorgplicht (beter) kunnen vervullen?
30	Hoe staan spelers tegenover strengere wet- en regelgeving ten aanzien van het uitvoeren van de zorgplicht?
31	In welke mate worden gokkers geconfronteerd met de zorgplicht? (compliance)? Wat vinden gokkers daarvan?
32	Hoever kunnen we gaan met wetgeving voordat men overstapt naar illegaal? Bijvoorbeeld: als men de belastingaangifte moet overleggen?
33	Wat vinden Nederlanders in het algemeen van de legalisering?
34	Wat merken Nederlanders van kansspelpreventie?
<b>RECLAME</b>	
35	Wat is de invloed van kansspelreclame?
36	Hoe komt reclame aan bij spelers?
37	In welke mate krijgt men reclame voor kansspelen te zien?
38	Wat vindt men van reclame voor kansspelen?
<b>SCHADE DOOR GOKKEN</b>	
39	Welke schade wordt nog meer geleden door gokken? (Harms-perspectief)
40	Welke 'kleinere' schade wordt geleden? Bijvoorbeeld: heb je wel eens geld geleend? Heb je wel eens iets verkocht? Heb je wel eens meer geld uitgegeven dan je wilde?

## Contactgegevens

### **Ipsos I&O Enschede**

Zuiderval 70

Postbus 563

7500 AN Enschede

053 - 200 52 00

KVK-nummer 08198802

[info@ioresearch.nl](mailto:info@ioresearch.nl)

[www.ipsos-publiek.nl](http://www.ipsos-publiek.nl)

### **Ipsos I&O Amsterdam**

Piet Heinkade 55

1019 GM Amsterdam

020 - 308 48 00

