

Ervaringen met speellimieten bij online kansspelen – meting 2025

Ipsos I&O

*In opdracht van het Wetenschappelijk
Onderzoek- en Datacentrum (WODC)*



www.ipsos-publiek.nl

Colofon

Uitgave

Ipsos I&O
Piet Heinkade 55
1019 GM Amsterdam

Rapportnummer

2025/213

Datum

oktober 2025

Opdrachtgever

Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC)

Begeleidingscommissie

Dr. Leontien van der Knaap (projectbegeleider WODC)
Lisanne Bunte, MSc (beleidsmedewerker Afdeling Integriteit en Kansspelen, ministerie van Justitie en Veiligheid)
Dr. Lotte van Dillen (Hoogleraar, Universiteit Leiden; lid begeleidingscommissie)
Patricia de Jonge, MPhil (zelfstandig gedragsonderzoeker; lid begeleidingscommissie)
Dr. Gert-Jan Meerkerk (verslavingsdeskundige, onderzoekspartner Kansspelautoriteit; lid begeleidingscommissie)

Auteurs

Charlotte van Miltenburg, MSc (Ipsos I&O)
Dewi Hollander, MSc (Ipsos I&O)
Roos Thijssen, MSc (Ipsos I&O)

Copyright

© 2025; Ipsos I&O. Auteursrechten voorbehouden. Niets uit dit rapport mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, digitale verwerking of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ipsos I&O.

Vermelding van de bron:

Van Miltenburg, C.J.A., Hollander, D. & Thijssen, R. (2025). *Ervaringen met speellimieten bij online kansspelen, meting 2025* (2025/213). Ipsos I&O in opdracht van het WODC. Geraadpleegd op [dd/mm/jjjj], van [URL]

Inhoudsopgave

Samenvatting	5
Summary	11
1 Inleiding	17
1.1 Beleidscontext	17
1.2 Doel- en vraagstelling	18
1.3 Aanpak van het onderzoek	20
1.4 Reikwijdte van de uitkomsten	22
1.5 Leeswijzer	24
2 Beleidscontext en -wijzigingen	25
2.1 Doelen en beoogde werking van speellimieten	25
2.2 Recente beleidswijzigingen	26
3 Stappen bij de registratie	28
3.1 Belangrijkste bevindingen	28
3.2 Aanmaken speelaccount	28
3.3 Informatie over het instellen van limieten	31
4 Speellimieten instellen	33
4.1 Belangrijkste bevindingen	33
4.2 Maximale inlogtijd (inloglimiet)	33
4.3 Maximale storting en bedrag op het account (storting- en walletlimiet)	35
4.4 Maximaal verlies (verlieslimiet)	36
4.5 Verschillen tussen groepen	37
4.6 Keuze limieten bij meerdere accounts	39
5 Overwegingen bij het instellen van limieten	40
5.1 Belangrijkste bevindingen	40
5.2 Overwegingen bij het instellen van tijdslimieten	40
5.3 Overwegingen bij het instellen van geldlimieten	46
6 Omgang met speellimieten	52
6.1 Belangrijkste bevindingen	52
6.2 Inzicht in limieten	52
6.3 Aanpassen van limieten	54
6.4 Bereiken van limieten	55
6.5 Omgang met bereiken van limieten	57

7	Houding en veronderstelde effectiviteit speellimieten	60
7.1	Belangrijkste bevindingen	60
7.2	Algemene houding tegenover speellimieten	60
7.3	Perceptie van het nut van speellimieten	62
7.4	Behoud van regie	64
7.5	Veronderstelde eigen effectiviteit	65
8	Ervaring met en waardering van (mogelijke) aanpassingen	68
8.1	Belangrijkste bevindingen	68
8.2	Ervaring en waardering doorgevoerde aanpassingen	68
8.3	Waardering van mogelijke aanpassingen	71
A	Belangrijkste wijzigingen vragenlijst	81
B	Deelnemers interviews	82
C	Gespreksleidraad interviews	83

Samenvatting

Aanleiding, doel en methode

Sinds de invoering van de Wet Kansspelen op afstand in 2021 zijn vergunde aanbieders van online kansspelen verplicht om spelers speellimieten te laten instellen. Deze limieten zijn bedoeld om onmatige deelname en kansspelverslaving te voorkomen. De praktijk wees echter uit dat spelers deze limieten (te) hoog konden instellen. Als reactie hierop zijn eind 2024 aanvullende regels ingevoerd (de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag (Rsbs) en de Beleidsregel verantwoord spelen 2024) en heeft de Staatssecretaris begin 2025 een nieuwe visie op het kansspelbeleid gepresenteerd.

Als vervolg op een eerdere meting in 2023, heeft dit onderzoek tot doel inzicht te bieden in de ervaring, het gebruik en de waardering van het huidige systeem van speellimieten door online kansspelerspelers. Specifieke aandacht gaat uit naar eventuele veranderingen sinds de recente beleidswijzigingen, de waardering van deze aanpassingen, en de visie van spelers op voorgenoemde maatregelen, zoals overkoepelende limieten en een draagkrachttoets.

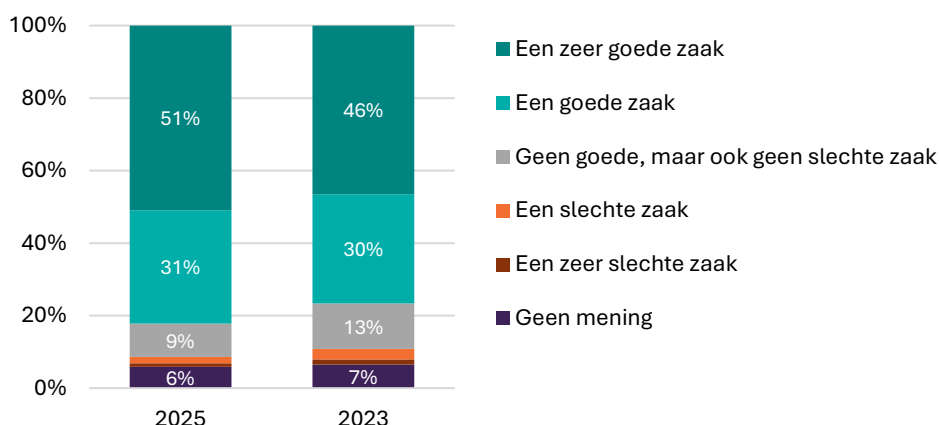
De basis van dit onderzoek wordt gevormd door een kwantitatieve online vragenlijst onder 1.507 Nederlanders (18+) met een eigen account voor online kansspelen, die aangeven op (onder andere) legale websites te spelen. De resultaten zijn gewogen op basis van cijfers van de Kansspelautoriteit om een representatief beeld te geven van de totale groep spelers. Ter verdieping en duiding van de kwantitatieve data zijn 12 individuele diepte-interviews afgenomen met een diverse groep online spelers, om onderliggende motieven en ervaringen in kaart te brengen.

Groeiend draagvlak voor speellimieten, ervaren nut blijft achter

In 2025 vindt een overgrote meerderheid (82%) van de spelers verplichte speellimieten ‘een (zeer) goede zaak’, een stijging ten opzichte van 2023 (76%). De voornaamste argumenten voor deze positieve houding zijn de beschermende werking tegen verslaving en het creëren van bewustwording.

Figuur 1. Wat vind je ervan dat spelers bij legale online kansspelen verplicht speellimieten moeten instellen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (2025, n=1.507; 2023, n=1.698)



Deze principiële steun staat in contrast met de persoonlijke beleving van veel spelers ten aanzien van het nut van speellimieten. Net als in 2023 geeft minder dan de helft van de spelers (40%) aan dat een geldlimiet hen helpt minder geld te besteden aan kansspelen en drie op de tien (30%) geven aan minder tijd te

besteden aan kansspelen door hun tijdslimiet.¹ Het aandeel spelers dat van mening is het eigen speelgedrag onder controle te hebben en daarom persoonlijk geen limieten nodig te hebben, is gegroeid van 57 procent in 2023 naar 64 procent in 2025.

Er zijn hierin verschillen tussen groepen spelers: minder dan de helft van de gematigd- (43%) en hoog-risico spelers (45%) zegt het eigen speelgedrag onder controle te hebben en daarom geen speellimieten nodig te hebben. Onder de niet-problematische - en laag-risico spelers geldt dat respectievelijk voor 74 en 69 procent. Tevens is er een verschil in de waarde die speellimieten voor spelers hebben. Waar een meerderheid van de laag- (63%) en gematigd-risico spelers (57%) zegt dat de speellimieten helpen om het eigen gedrag in de hand te houden, geldt dat een minderheid van de niet-problematische spelers (39%) en hoog-risico spelers (45%).

Tabel 1. Ben je het eens of oneens met de stellingen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n=992)

	Ik neem het instellen van speellimieten serieus.	Ik heb mijn eigen speelgedrag zelf onder controle en heb daarom geen speellimieten nodig.	De speellimieten helpen mij om mijn speelgedrag in de hand te houden.
Totaal	55%	64%	46%
Leeftijd			
18-23 (n=170)	50%	53%	46%
24-49 (n=617)	54%	68%	46%
50+ (n=205)	59%	64%	48%
PGSI			
Niet- probl. gokker (n=554)	57%	74%	39%
Laag-risico gokker (n=169)	64%	69%	63%
Gematigd-risico gokker (n=122)	52%	43%	57%
Hoog-risico gokker (n=147)	39%	45%	45%

De houding ten aanzien van de rol van de overheid en de eigen autonomie is onveranderd ten opzichte van 2023 en blijft ambivalent. Een meerderheid van de spelers wil zelf kunnen bepalen hoeveel tijd (2025: 58%; 2023: 59%) en geld (2025: 54%; 2023: 51%) ze aan online kansspelen besteden, maar tegelijkertijd vindt een vergelijkbare deel (2025: 55%; 2023: 56%) dat de overheid zich wel degelijk met online kansspelen moet bemoeien.

Spelers kiezen voor meer beperkende limieten dan in 2023

Vergeleken met 2023 is er een toename in het aandeel spelers dat aangeeft een (niet-verplichte) verlieslimiet te hebben ingesteld. Waar in 2023 bijvoorbeeld 24 procent aangaf een maandelijkse verlieslimiet te hebben ingesteld, is dit in 2025 gestegen naar 30 procent. Met name hoog-risicospelers en

¹ Elke vergunde kansspelaanbieder moet een nieuwe speler limieten laten instellen met betrekking tot de maximale inlogtijd ('tijdslimiet'), de maximaal mogelijke storting ('geldlimiet'), het maximale bedrag op de speelrekening ('geldlimiet'). Voor de eerste twee limieten mag een speler zelf beslissen of hij een dag-, week- en/of maandlimiet instelt. Dit is ook afhankelijk van de kansspelaanbieder. Een aanbieder kan er daarnaast voor kiezen om een verlieslimiet (per dag, week of maand) aan te bieden ('geldlimiet'). De verlieslimiet gaat over het maximaal te verliezen bedrag en is niet verplicht.

jongeren tussen 18 en 23 jaar geven vaker aan gebruik te maken van de optionele verlieslimiet. Een belangrijke kanttekening is dat een kansspelaanbieder zelf mag bepalen of deze een verlieslimiet mogelijk maakt. Of spelers een verlieslimiet (kunnen) instellen, is dus ook afhankelijk van de aanbieder die ze kiezen. Van de hoog-risicospelers geeft 54 procent aan een verlieslimiet te hebben ingesteld, tegenover 33 procent van de niet-problematische spelers. Voor jongeren gaat het om 50 procent, en opzichte van 36 tot 37 procent de van oudere leeftijdsgroepen.

Een andere verschuiving ten opzichte van 2023 is zichtbaar in de hoogte van de limieten die spelers aangeven ingesteld te hebben. Het aandeel spelers dat aangeeft de (minst beperkende) wekelijkse inloglimiet van 7 dagen te hebben ingesteld, daalde bijvoorbeeld van 57 procent in 2023 naar 30 procent in 2025. Evenzo geven minder spelers aan een dagelijkse stortingslimiet van €150 of meer in te stellen; dit percentage nam af van 30 procent in 2023 naar 22 procent in 2025.

Tabel 2. Welke limieten heb je ingesteld? (voorbeelden van enkele limieten)

Basis: spelers die zeggen de betreffende limiet te hebben ingesteld (n is in tabel weergegeven).

Inlogtijd weeklimiet			Inlogtijd maandlimiet			Stortingslimiet daglimiet		
n →	109	159	n →	97	132	n →	382	419
Aantal dagen	% 2025	% 2023	Aantal dagen	% 2025	% 2023	Aantal euro	% 2025	% 2023
1 of 2 dagen	28%	19%	1 - 7 dagen	28%	18%	€0–25	30%	27%
3 of 4 dagen	26%	9%	8 - 14 dagen	27%	15%	€26–50	26%	20%
5 of 6 dagen	15%	15%	15 - 21 dagen	16%	16%	€51–150	21%	23%
7 dagen	30%	57%	22 -31 dagen	30%	52%	Meer dan €150	22%	30%

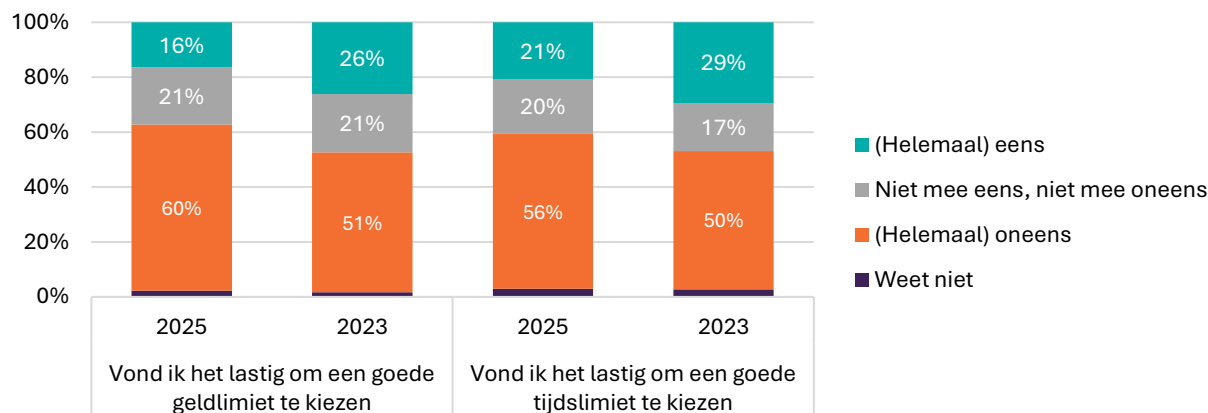
Minder spelers dan in 2023 vinden het moeilijk om een limiet te kiezen

Spelers geven aan over het algemeen beter na te denken over geldlimieten dan over tijdslimieten. Het aandeel spelers dat rapporteert goed te hebben nagedacht over het maximale geldbedrag is gestegen van 63 procent in 2023 naar 69 procent in 2025. Voor tijdslimieten blijft dit percentage stabiel op ongeveer de helft (2025: 50%; 2023: 48%). Tegelijkertijd geeft een groep (25-30%) aan ‘maar iets in te vullen’ om snel te kunnen spelen of bewust een hoge limiet te kiezen om er geen last van te hebben. Uit interviews komt een aanvullende, pragmatische overweging naar voren: sommige spelers stellen hun limiet bewust net onder een grens in om een verplicht contactmoment met de aanbieder te vermijden.

Een andere verandering ten opzichte van 2023 is dat spelers aangeven het instellen van limieten minder moeilijk te vinden. Het percentage dat het lastig vond een goede geldlimiet te kiezen, is afgenomen van 26 procent naar 16 procent. Een vergelijkbare daling is zichtbaar bij tijdslimieten, waar dit aandeel daalde van 29 procent naar 21 procent.

Figuur 2. In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die/het maximale geldbedrag dat ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen...

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die aangeven een tijdslimiet (n=556) of een geldlimiet (n=830) te hebben ingesteld.



Er zijn duidelijke verschillen in de overwegingen tussen spelers met een laag-risicoprofiel en een hoog-risicoprofiel. Spelers met een gematigd- of hoog-risicoprofiel geven vaker aan dat zij het lastig vinden een passende limiet te kiezen dan spelers met een lager risicoprofiel. Zo rapporteert 41 procent van de hoog-risicospelers 'geen idee' te hebben wat een goed geldbedrag zou zijn, tegenover 19 procent van de niet-problematische spelers. Bijna de helft van de gematigd- en hoog-risico spelers geeft verder aan een hoge limiet in te vullen zodat ze er geen last van hebben (respectievelijk 47% en 45%). Onder niet-problematische spelers doet een kwart dat (24%). Tegelijkertijd geven hoog-risicospelers aan vaker informatie te zoeken over speellimieten bij externe bronnen, zoals websites of vrienden en familie.

Vooraf hoog-risicospelers en jongeren passen hun limieten aan

Het inzicht van spelers in de mate waarin zij bij hun limieten in de buurt komen, is stabiel gebleven. Ruim de helft (55%) geeft aan hier meestal of altijd van op de hoogte te zijn, vergelijkbaar met 2023 (52%). Er is wel een verandering in hoe spelers dit inzicht verkrijgen. Het aandeel dat aangeeft actief de eigen speelstatistieken te raadplegen is afgenomen (van 43% in 2023 naar 31% in 2025), terwijl het ontvangen van pop-ups (32%) een prominenter informatiebron is geworden.

De meerderheid van de spelers (71%) geeft aan de limieten na de eerste instelling niet meer aangepast te hebben, een hoger percentage dan in 2023 (66%). Het niet aanpassen komt het meest voor bij de groepen die het minste risico op problemen door gokken lopen: bijna negen op de tien niet-problematische spelers (88%) lieten hun limieten na de eerste keer instellen ongemoeid. Dit staat in contrast met de hoog-risicospelers, van wie een derde (34%) de limieten niet meer aanpaste.

Tabel 3. Aanpassen van limieten

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld en of ze die hebben aangepast (n=832)

	Limiet niet meer aangepast	Limiet wel eens verhoogd	Limiet wel eens verlaagd	Limiet wel eens verhoogd, en wel eens verlaagd
Leeftijd				
18-23 (n=154)	60%	8%	11%	21%
24-49 (n=517)	72%	12%	5%	10%
50+ (n=161)	80%	7%	8%	5%
PGSI-score				
Niet-problematische speler (n=461)	88%	4%	4%	4%
Laag-risico speler (n=154)	76%	17%	6%	2%
Gematigd-risico speler (n=104)	45%	21%	14%	19%
Hoog-risico speler (n=113)	34%	13%	12%	41%
Aantal accounts				
1 account	77%	10%	5%	8%
2 of meer accounts	65%	11%	9%	15%

Wat betreft het bereiken van limieten rapporteert een meerderheid (57%) dat dit in het afgelopen jaar niet is gebeurd. Oudere spelers houden hun speelgedrag over het algemeen iets beter binnen de zelf ingestelde grenzen dan jongere spelers: 59 procent van de 24 tot en met 49-jarigen en 50-plussers geeft aan in het geheel geen limieten te hebben bereikt, tegenover 47 procent van de jongste groep. Daarnaast doen verschillen zich voor tussen risicogroepen. Het merendeel van de niet-problematische (71%) en laag-risico spelers (66%) geeft aan hun limieten niet te hebben bereikt, terwijl dit aandeel fors lager ligt bij matig- (30%) en hoog-risicospelers (25%).

Uiteenlopende waardering van nieuwe maatregelen

Er is onderzocht welke ervaringen spelers hebben met recent doorgevoerde beleidsaanpassingen. Een minderheid van de spelers heeft naar eigen zeggen de verschillende recent doorgevoerde maatregelen daadwerkelijk meegemaakt. Zo zegt 10 procent contact gehad te hebben met een aanbieder om een limiet in te stellen en heeft 10 procent financiële informatie moeten opsturen. Pop-ups worden vaker gezien, met name bij het aanmelden (39%).

De gerapporteerde effectiviteit van deze interventies is gemengd. Van de spelers die het meemaakten, wordt persoonlijk contact met een aanbieder als relatief het meest helpend ervaren: 36% geeft aan dat dit hielp om niet te veel te spelen of geld kwijt te raken. Over het nut van pop-ups zijn de meningen meer verdeeld. Bij de pop-up die bij het aanmelden verschijnt, geeft 39% aan dat dit hen niet hielp, terwijl 24% dit wel als helpend ervoer.

Steun voor overkoepelende stortingslimiet, weerstand tegen delen van financiële informatie

Tot slot is in kaart gebracht hoe spelers mogelijke toekomstige maatregelen waarderen. De bevindingen schetsen een beeld van een spelersgroep die enerzijds openstaat voor effectievere bescherming, maar anderzijds terughoudend is als het gaat om maatregelen die de persoonlijke (financiële) privacy raken.

Een draagkrachttoets, waarbij spelers financiële informatie moeten delen om een hoge stortingslimiet in te stellen, stuit op weerstand. Een groep van 42% van de spelers geeft aan dit principieel "niet oké" te vinden, voornamelijk vanwege privacybezwaren. Spelers zijn het meest terughoudend over het moeten delen van informatie over spaargeld (9% vindt dit oké) en relatief het minst onwelwillend over het delen van informatie over schulden (38% vindt dit oké). Hoog-risicospelers (32% voorstander) staan positiever tegenover het delen van informatie over geldzaken dan niet-problematische (18%) en laag-risicospelers (15%). Ondanks de weerstand geeft een meerderheid van de spelers (55%) aan te denken dat het checken van geldzaken in principe kan helpen om gokproblemen te voorkomen.

Een overkoepelende stortingslimiet die voor alle legale goksites tegelijk geldt, kan op meer steun rekenen. Een meerderheid van 58 procent van de spelers staat hier positief tegenover, en twee derde (67%) gelooft dat dit kan helpen om gokproblemen te voorkomen. Voorstanders erkennen de 'zwakte' van het huidige systeem, waarbij iemand als hij wil met gemak op meerdere websites een account kan aanmaken en daarmee de beoogde functie van de stortingslimiet kan omzeilen. Tegenstanders noemen met name 'betutteling' als argument tegen deze maatregel. Anders dan bij het draagvlak voor een draagkrachttoets is het draagvlak voor deze maatregel juist lager onder hoog-risicospelers (41% voor) dan onder niet-problematische spelers (62% voor).

Summary

Rationale, purpose and method

Since the introduction of the Dutch Remote Gaming and Betting Act (*Wet Kansspelen op afstand*) in 2021, licensed providers of online games of chance have been required to have players set player limits. These limits are designed to prevent excessive participation and gambling addiction. In actual practice however, it became apparent that players could set these limits at a higher than optimal value. In response, additional rules were introduced in late 2024 - the Dutch Regulation on Player Limits and More Conscious Gaming and Betting Behaviour (*Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag, Rsbs*) and the Dutch Policy Rule on Responsible Gaming 2024 (*Beleidsregel verantwoord spelen 2024*) - and the Secretary of State presented a new vision on gambling policy in early 2025.

As a follow-up to a previous survey in 2023, this study aims to provide insight into how the current system of player limits is experienced, used and appreciated by online gamblers. Specific attention is given to any changes since the recent policy modifications, the level of appreciation for these adjustments, and players' views on proposed measures such as umbrella limits and a means test.

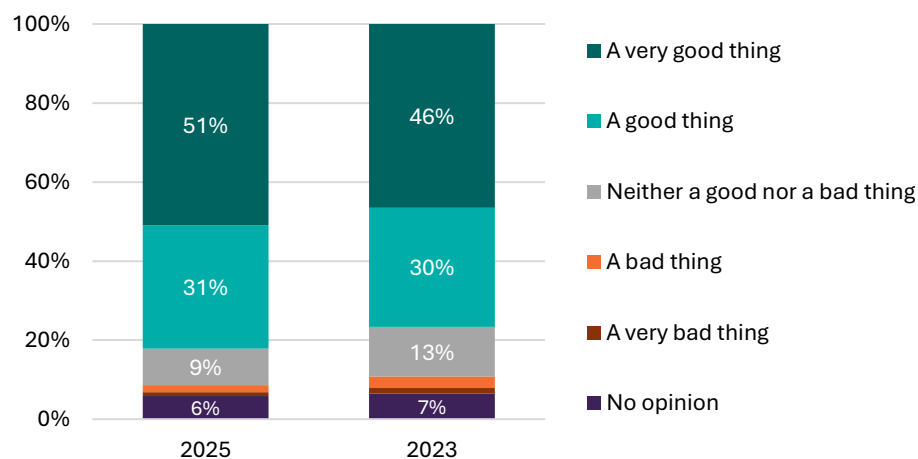
This study is based on a quantitative online survey questionnaire answered by 1,507 Dutch citizens (18+) with their own online gambling account, who indicated that they play on legal websites (among others). The results are weighted based on figures from the Dutch Gambling Authority (*Kansspelautoriteit*) to give a representative picture of the total group of players. To provide depth and adequately interpret the quantitative data, 12 individual in-depth interviews were conducted with a diverse group of online players to explore underlying motives and experiences.

Growing support for player limits, perceived usefulness score lags behind

In 2025, an overwhelming majority (82%) of players consider mandatory player limits to be 'a (very) good thing', up from 2023 (76%). The main arguments for this positive attitude are the protective effect against addiction and the creation of awareness.

Figure 1. What do you think about players in the legal online gambling domain being required to set player limits?

Basis: Dutch citizens (18+) with one or more online gambling accounts, who report playing on legal websites (among others) (2025, n=1,507; 2023, n=1,698)



This fundamental support contrasts with the personal perception of many players regarding the usefulness of player limits. As in 2023, less than half of the players (40%) report that a money-related limit helps them spend less money on games of chance, and three in ten (30%) say they spend less time on games of chance because of their time limit.² The proportion of players who believe that they have their personal playing behaviour under control and therefore do not need limits has grown from 57 percent in 2023 to 64 percent in 2025.

There are differences in relation to these aspects between groups of players: less than half of the moderate-risk (43%) and high-risk players (45%) say that they have their personal playing behaviour under control and therefore do not need player limits. Among non-problematic and low-risk players, this is the case for 74 and 69 percent, respectively. Also, there is a difference in the value that player limits have for players. Whereas a majority of low-risk (63%) and moderate-risk players (57%) say the player limits help them to keep their personal behaviour under control, this only applies to a minority of non-problematic players (39%) and high-risk players (45%).

Table 1. Do you agree or disagree with the statements?

Basis: Dutch citizens (18+) with one or more online gambling accounts, who report playing on legal websites (among others), and who remember that they have set limits (n=992)

	I take setting player limits seriously.	I have my personal gambling behaviour under control, so I don't need player limits.	The player limits help me keep my personal gambling behaviour under control.
Total	55%	64%	46%
Age			
18-23 (n=170)	50%	53%	46%
24-49 (n=617)	54%	68%	46%
50+ (n=205)	59%	64%	48%
PGSI			
Non-problematic gambler (n=554)	57%	74%	39%
Low-risk gambler (n=169)	64%	69%	63%
Moderate-risk gambler (n=122)	52%	43%	57%
High-risk gambler (n=147)	39%	45%	45%

The attitude toward the role of the government and the players' personal autonomy has not changed relative to 2023 and remains ambivalent. A majority of the players want to be able to decide personally how much time (2025: 58%; 2023: 59%) and money (2025: 54%; 2023: 51%) they spend on online games of chance, but at the same time a similar proportion (2025: 55%; 2023: 56%) feels that the government definitely does need to intervene in the area of online gambling.

² Each licensed provider of games of chance must require a new player to set limits regarding the maximum login time ('time limit'), the maximum possible deposit ('monetary limit'), the maximum amount in the gambling account ('monetary limit'). In the case of the first two limits, a player is free to decide whether to set a daily, weekly and/or monthly limit. This is also dependent on the individual gaming provider. A provider may additionally choose to offer a loss limit (per day, week or month) ('monetary limit'). The loss limit specifies the maximum amount that may be lost and is not mandatory.

Players opt for more restrictive limits than in 2023

Compared to 2023, there is an increase in the proportion of players who report having set a (non-mandatory) loss limit. Whereas in 2023, for example, 24 percent said they had set a monthly loss limit, in 2025 this has risen to 30 percent. In particular, high-risk players and young people between the ages of 18 and 23 are more likely to report using the optional loss limit. An important note here is that a provider of a game of chance may decide for itself whether to offer a loss limit. So whether players (have the ability to) set a loss limit also depends on the provider they choose. Among high-risk players, 54 percent reported having set a loss limit, compared with 33 percent of non-problematic players. For young people, the percentage is 50 percent, compared to 36 to 37 percent of the older age groups.

Another shift relative to 2023 can be seen in the level of the limits the players say they have set. For example, the proportion of players who say they set the (least restrictive) weekly login limit of 7 days fell from 57 percent in 2023 to 30 percent in 2025. Similarly, fewer players report setting a daily deposit limit of €150 or more; this percentage decreased from 30 percent in 2023 to 22 percent in 2025.

Table 2. What limits have you set? (examples of some limits)

Basis: players who say they set the limit in question (n is shown in the table).

Weekly login time limit			Monthly login time limit			Deposit limit daily limit		
n →	109	159	n →	97	132	n →	382	419
Number of days	% 2025	% 2023	Number of days	% 2025	% 2023	Amount in euros	% 2025	% 2023
1 or 2 days	28%	19%	1 - 7 days	28%	18%	€0 - 25	30%	27%
3 or 4 days	26%	9%	8 - 14 days	27%	15%	€26 - 50	26%	20%
5 or 6 days	15%	15%	15 - 21 days	16%	16%	€51 - 150	21%	23%
7 days	30%	57%	22 - 31 days	30%	52%	More than €150	22%	30%

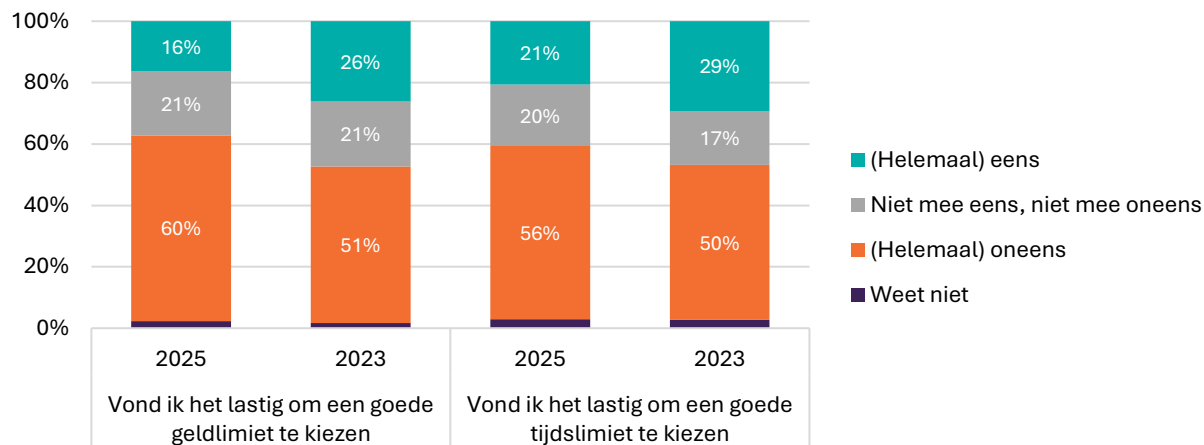
Fewer players than in 2023 find it difficult to choose a limit

Players generally say they give more consideration to money-related limits than time limits. The proportion of players who report having thought carefully about the maximum amount of money increased from 63 percent in 2023 to 69 percent in 2025. For time limits, this percentage remains stable at about half (2025: 50%; 2023: 48%). At the same time, a group (25 - 30%) says they 'just fill something in' to be able to start playing quickly or deliberately choose a high limit to avoid inconvenience. Interviews reveal an additional, pragmatic consideration: some players deliberately set their limit just below a threshold to avoid mandatory contact with the provider.

Another change relative to 2023 is that players report finding setting limits to be less difficult. The percentage who found it difficult to choose a good monetary limit decreased from 26 percent to 16 percent. A similar decline can be seen for time limits, where this proportion dropped from 29 percent to 21 percent.

Figure 2. To what extent do you agree with these statements? When setting the limit for the maximum time/maximum amount of money that I want to spend in relation to online games of chance...

Basis: Dutch citizens (18+) with one or more online gambling accounts, who report playing on legal websites (among others), and who state that they have set a time limit (n=556) or a monetary limit (n=830).



There are clear differences between the thought processes of players with a low-risk profile and those with a high-risk profile. Players with a moderate-risk or high-risk profile are more likely to report that they find it difficult to choose an appropriate limit than players with a lower risk profile. For example, 41 percent of the high-risk players report having ‘no idea’ what a good amount of money would be, compared with 19 percent of the non-problematic players. Nearly half of the moderate-risk and high-risk players further indicated that they enter a high limit to avoid being inconvenienced (47% and 45%, respectively). Among the non-problematic players, a quarter does the same (24%). At the same time, high-risk players report seeking information about player limits more often from outside sources, such as websites or friends and family.

Mainly high-risk players and young people adjust their limits

Players' understanding of how close they are to their limits has remained stable. More than half (55%) say they are usually or always aware of this, similar to 2023 (52%). There is, however, a change in how players obtain this information. The proportion indicating that they actively consult their own gambling statistics has decreased (from 43% in 2023 to 31% in 2025), while receiving pop-ups (32%) has become a more prominent source of information.

The majority of the players (71%) say they have not adjusted the limits after choosing the initial setting, a higher percentage than in 2023 (66%). Not adjusting the limits is most common among the groups least at risk of problems due to gambling: nearly nine in ten of the non-problematic players (88%) made no changes to their limits after setting them for the first time. This contrasts with the high-risk players, of whom about one third (34%) made no further changes to their limits. The same is true for the 18 to 23-year-olds (60% did not adjust their limits) compared to, for example, the over-50s (80% did not adjust their limits).

Table 3. Adjusting limits

Basis: Dutch citizens (18+) with one or more online gambling accounts, who report playing on legal websites (among others), and who remember that they set these limits and/or adjusted them (n=832)

	Limit not adjusted subsequently	Limit sometimes raised	Limit sometimes lowered	Limit sometimes raised, and sometimes lowered
Age				
18-23 (n=154)	60%	8%	11%	21%
24-49 (n=517)	72%	12%	5%	10%
50+ (n=161)	80%	7%	8%	5%
PGSI score				
Non-problematic player (n=461)	88%	4%	4%	4%
Low-risk player (n=154)	76%	17%	6%	2%
Moderate-risk player (n=104)	45%	21%	14%	19%
High-risk player (n=113)	34%	13%	12%	41%
No. of accounts				
1 account	77%	10%	5%	8%
2 or more accounts	65%	11%	9%	15%

As for reaching a limit, more than half (57%) report that this has not happened in the past year. Older players are generally better at keeping their playing behaviour within the personal limits they have set than younger players: 59 percent of the 24 to 49-year-olds and over-50s report having not reached any limits at all, compared to 47 percent of the youngest group. In addition, differences are apparent between the risk categories. The majority of non-problematic (71%) and low-risk players (66%) report that they have not reached their limits, while this proportion is significantly lower among moderate-risk (30%) and high-risk players (25%).

Mixed appreciation for the new measures

The experiences of players with the recently implemented policy adjustments were investigated. A minority of players say they actually have experience with the various measures that were recently implemented. For example, 10 percent say they have contacted a provider to set a limit and 10 percent have had to send financial information. Pop-ups are seen more often, especially when signing up (39%).

The reported effectiveness of these interventions is mixed. Of the players who have experienced it, personal contact with a provider was perceived as relatively the most helpful: 36 percent say this helped them not to play excessively or not lose money. Opinions are more divided on the usefulness of pop-ups. In respect of the pop-up that appears when logging in, 39% indicated that this did not help them, while 24% found it helpful.

Support for an umbrella deposit limit, resistance to sharing financial information

Finally, how players rate possible future measures was investigated. The findings paint a picture of a player base that is open to more effective protection on the one hand, but reluctant when it comes to measures that affect personal (financial) privacy.

A means test, requiring players to share financial information to set a high deposit limit, is encountering resistance. A group of 42% of the players say they think this is "not okay" on principle, mainly because of

privacy concerns. Players are the most reluctant about having to share information about their savings (9% are okay with this) and relatively least reluctant about sharing information about debt (38% are okay with this). High-risk players (32% in favour) are more positive about sharing information about money matters than non-problematic (18%) and low-risk players (15%). Despite this resistance, a majority of players (55%) say they think that checking money matters can, in principle, help prevent gambling problems.

An umbrella deposit limit that applies to all legal gambling sites at the same time has more support. A majority of 58 percent of players favour this, and two-thirds (67%) believe it can help prevent gambling problems. Proponents acknowledge the 'weakness' of the current system, where a person can easily create an account on multiple websites if he wishes, thereby circumventing the intended function of the deposit limit. Opponents mainly cite 'mollycoddling' as an argument against this measure. Unlike the level of support for a means test, support for this measure is actually lower among high-risk players (41% in favour) than among non-problematic players (62% in favour).

1 Inleiding

1.1 Beleidscontext

Sinds de invoering van de Wet Kansspelen op afstand is het in Nederland mogelijk om bij aanbieders met een vergunning van de Kansspelautoriteit legaal online kansspelen te spelen. Vergunninghouders hebben wel een wettelijke zorgplicht. Dat betekent dat ze verplicht zijn gokverslaving en onmatige deelname zoveel mogelijk te voorkomen.

Om dat te bewerkstelligen zijn een aantal regelingen getroffen. Eén van de maatregelen is dat een nieuwe speler speellimieten moet instellen. Pas daarna mag een aanbieder van online kansspelen hem of haar inschrijven als deelnemer en toegang geven tot de aangeboden online kansspelen. Een kanspelaanbieder moet bovendien passende maatregelen treffen die waarborgen dat de speler de speellimieten kan wijzigen. Hierbij geldt dat een verlaging van één of meer maxima direct in werking treedt, terwijl een verhoging pas na ten minste één week ingaat. Wanneer een speler een zelf opgelegde limiet bereikt, moet het niet meer mogelijk zijn om door te spelen bij die aanbieder.

De gedachte achter deze verplichte speellimieten is dat ze bij kunnen dragen aan het voorkomen van problematisch speelgedrag en het risico op kansspelverslaving verkleinen. In de praktijk bleek echter dat spelers de ruimte hadden om deze (te) hoog in te stellen en dat spelers beïnvloed werden door vooraf ingevulde opties en reclame. De limieten gelden bovendien per kanspelaanbieder en niet voor alle aanbieders samen. Dus bij het bereiken van een limiet op een site kan iemand doorspelen op een andere site.

In de tweede helft van 2024 zijn daarom aanvullende regels ingesteld: de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag (Rsbs), en de Beleidsregel verantwoord spelen 2024. Daarnaast heeft de staatssecretaris Rechtsbescherming een nieuwe visie op het kansspelbeleid naar de Tweede Kamer gestuurd, waaruit verschillende voorstellen voor verbetermaatregelen ten aanzien van de wettelijke kaders bij online kansspelen volgden. De aanvullende en voorgenomen regels worden hieronder kort toegelicht, in hoofdstuk 2 volgt een meer uitgebreide toelichting.

De Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag (Rsbs)

Op 1 oktober 2024 is de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag (Rsbs) in werking getreden. De regeling is bedoeld om aanbieders van online kansspelen aanvullende maatregelen te laten treffen om spelers bewuster te maken van de risico's en daarmee beter te beschermen. De aanvullende maatregelen houden onder andere in dat kanspelaanbieder ervoor moeten zorgen dat spelers contact opnemen met de aanbieder voor een stortingslimiet boven een bepaald bedrag (<24 jaar: 150 euro, >24 jaar: 350 euro). Daarnaast moeten zij een neutrale digitale omgeving aanbieden voor het instellen van de speellimieten.

Beleidsregel verantwoord spelen 2024

In de Beleidsregel heeft de Kansspelautoriteit een aantal van de wettelijke bepalingen rondom verslavingspreventie en reclame verder uitgewerkt. Eén aspect betreft de bepaling dat vergunde aanbieders van online kansspelen moeten nagaan of het aannemelijk is dat een speler zijn speelgedrag financieel kan dragen voordat de speler nog meer mag storten. Het gaat om €300 voor jongvolwassenen van 18 tot 24 jaar en om €700 vanaf 24 jaar. Mocht dat niet het geval blijken, dan moet de aanbieder verdere stortingen voor die kalendermaand blokkeren.

Nieuwe visie op kansspelen

In februari 2025 heeft de staatssecretaris Rechtsbescherming zijn nieuwe visie op het kansspelbeleid en zijn beleidsreactie op de evaluatie van de Wet kansspelen op afstand naar de Tweede Kamer gestuurd.³ Hierin constateert de staatssecretaris dat het bestaande kansspelbeleid nog te weinig bescherming biedt tegen de risico's van online gokken. Daarom is een andere visie op het kansspelbeleid nodig, evenals aanvullende maatregelen en aangescherpte wet- en regelgeving. Om deze maatregelen concreet in te vullen, is het van belang te onderzoeken hoe spelers van online kansspelen het huidige systeem ervaren en hoe zij tegenover mogelijke toekomstige aanpassingen staan.

1.2 Doel- en vraagstelling

In 2023 is in opdracht van het ministerie van Justitie en Veiligheid en het WODC door Ipsos I&O een eerste onderzoek uitgevoerd over de ervaringen en omgang van spelers met speellimieten. Dit onderzoek is in november van dat jaar gepubliceerd.⁴ Het doel van het huidige onderzoek komt grotendeels overeen met het onderzoek dat in 2023 is uitgevoerd. Echter, met het oog op de al gedane, en nog voorgenomen wijzigingen in het beleid ten aanzien van speellimieten, zijn aanvullende doelstellingen geformuleerd.

Het voorliggende onderzoek dient inzicht te bieden in:

- De ervaring en benutting van het huidige systeem van speellimieten door spelers van online kansspelen bij vergunde aanbieders.
- Of en hoe het gebruik van speellimieten is veranderd na de inwerkingtreding van de Rsbs.
- De waardering van de gedane aanpassingen uit de Rsbs door spelers.
- De visie van online spelers op een aantal voorgenomen maatregelen ten aanzien van speellimieten.
- De wensen, behoeften en attitudes van online spelers ten aanzien van (het instellen en bewaken van) speellimieten.

Uit deze doelstellingen volgen de volgende onderzoeksvragen:

Huidige praktijk speellimieten

- 1 In hoeverre maken spelers een bewuste afweging bij het instellen van speellimieten?
- 2 Als zij een bewuste afweging maken: welke aspecten nemen zij daarin mee? Denk daarbij aan besteedbaar inkomen, gepercipieerde verslavingsgevoeligheid, limieten die al bij andere aanbieders zijn ingevoerd, zo min mogelijk last hebben van speellimieten, zoveel mogelijk speelruimte, etc.
- 3 Speelt de speler bij meerdere aanbieders? Zo ja, houdt de speler hier rekening mee bij het invullen van de limieten?
- 4 In welke mate hebben deelnemers aan online kansspelen behoefte aan dag-, week- of maandlimieten?
- 5 In hoeverre zien spelers informatie op de website van de kansspelaanbieder bij het instellen van speellimieten? In welke mate vinden spelers deze informatie nuttig?
- 6 Weten deelnemers aan online kansspelen op dit moment wat hun speellimieten zijn? Zo ja, wat zijn deze limieten?
- 7 In hoeverre hebben spelers tijdens het spelen inzicht hoe hun speelgedrag zich verhoudt tot de ingestelde speellimieten?

³ Bron: Staatssecretaris van Justitie en Veiligheid. (14 februari 2025). Brief regering: Visie op kansspelen en beleidsreactie op de evaluatie van de Wet kansspelen op afstand (nr. 24557-245). Tweede Kamer der Staten-Generaal. Geraadpleegd van https://www.tweedekamer.nl/kamerstukken/brieven_regering/detail?id=2025Z02815&did=2025D06369

⁴ Bron: Van Miltenburg, Hollander, Klein Kranenburg, & Bouwmeester (2023). Speellimieten bij online kansspelen. Een onderzoek naar ervaringen en behoeften van spelers. Amsterdam. <https://repository.wodc.nl/handle/20.500.12832/3333>

- 8 In hoeverre kunnen spelers aan de hand van hun spelhistorie in hun spelersaccount terug op hun speelgedrag?
- 9 Welk deel van de geraadpleegde deelnemers aan online kansspelen geeft aan wel eens zijn/haar speellimiet te hebben bereikt? Wat heeft de speler daarna gedaan (bijvoorbeeld limiet verhoogd, gestopt met spelen, elders doorgespeeld, iets anders)?
- 10 In hoeverre passen deelnemers aan online kansspelen, na hun eerste registratie speellimieten aan? Zo ja, is dit ruimer of minder ruim?
- 11 In hoeverre vinden deelnemers aan online kansspelen zelf dat de huidige praktijk rondom speellimieten beschermt tegen het ontwikkelen van problematisch speelgedrag?
- 12 In hoeverre geven spelers aan dat ze wel eens meer geld hebben verspeeld dan verantwoord was?
- 13 In hoeverre verschillen de antwoorden op de onderzoeksvragen 5 tot en met 16 van de door Van Miltenburg et al. (2023) gerapporteerde resultaten in 2023?

Waardering van de doorgevoerde en voorgenomen aanpassingen

- 14 Zijn spelers die op 1 oktober 2024 al één (of meerdere) account(s) hadden en die op dat moment een hoge stortingslimiet hadden ingesteld, door de aanbieder(s) van het (de) online kansspel(en) waar zij aan deelnamen geïnformeerd over het feit dat deze stortingslimiet als hoog werd beschouwd? Zo ja, hoe waardeerden zij deze melding en hoe hebben zij op deze melding gereageerd?
- 15 Hebben spelers ervaring met contact met de aanbieder van online kansspelen naar aanleiding van de door hen ingevoerde speellimieten? Zo ja, hoe waardeerden zij dit contact en hoe reageren zij hierop (passen zij hun speellimieten aan)?
- 16 Hebben spelers ervaring met pop-ups met informatie over a) hun speellimieten bij aan- en afmelding en bij aanvang van een nieuw spel, b) het bereiken van (50%) van hun speellimieten en c) de duur waarmee ze spelen (elke 30 minuten)? Zo ja, hoe waardeerden zij deze pop-ups en hoe reageren zij op het verschijnen van deze pop-ups?
- 17 Hebben spelers ervaring met de melding dat de minimale inzet van een spel lager is dan de inzet die de aanbieder hanteert bij aanvang van een kansspel of een speelronde? Zo ja, hoe waardeerden zij deze melding en hoe reageren zij erop?
- 18 Hebben spelers ervaring met het aanleveren van informatie over hun financiële draagkracht naar aanleiding van het overschrijden van de maandelijkse netto stortingsgrens zoals bedoeld in artikel 3.1.12, lid 6, sub e uit de Beleidsregel Verantwoord Spelen 2024? Zo ja, hoe waardeerden zij deze interventie en hoe reageren zij erop?
- 19 Hoe waardeerden spelers het idee van speellimieten die voor het hele aanbod van legale online kansspelen gezamenlijk (overkoepelend) gelden?
- 20 Hoe waardeerden spelers het idee van een draagkrachttoets voor het instellen van een hoog limiet waarbij zij informatie moeten aanleveren over hun financiële situatie? Zijn ze daartoe bereid en zo ja, in welke mate?

Wensen, behoeften en attitude van deelnemers aan online kansspelen t.a.v. mogelijke aanpassingen

- 21 In hoeverre hebben spelers behoefte aan meer informatie of andersoortige hulp bij het opgeven van speellimieten?
- 22 Wie zou deze hulp kunnen bieden? (Denk aan de Kansspelautoriteit of de aanbieders zelf.)

1.3 Aanpak van het onderzoek

Het onderzoek bestond uit een kwantitatief onderdeel waarbij een vragenlijst is uitgezet onder Nederlanders met minimaal één account op een website voor online kansspelen. Daarna volgde een kwalitatief onderdeel waarbij interviews zijn afgenomen met mensen uit deze doelgroep.

1.3.1 Vragenlijst

Op basis van de onderzoeksvragen is een vragenlijst ontwikkeld. Daarbij is rekening gehouden met de wens om een vergelijking te kunnen maken met de uitkomsten uit het onderzoek naar speellimieten uit 2023⁵. Hoewel het uitgangspunt was om de vragenlijst tussen de twee metingen zoveel mogelijk gelijk te houden, waren enkele wijzigingen onvermijdelijk om de vragen aan te laten sluiten bij de huidige situatie rondom kansspelen. In Bijlage A worden de belangrijkste wijzigingen toegelicht.

Doelgroep, steekproef en respons

Het primaire inclusiecriteria voor dit onderzoek is het hebben van minimaal één account op een website voor online kansspelen. Om deze selectieve groep spelers te benaderen is er gebruik gemaakt van het I&O Research Panel. Op basis van een screening en eerder onderzoek zijn respondenten geïdentificeerd die aan deze voorwaarde voldoen. Zij zijn allemaal uitgenodigd voor deelname aan het onderzoek. Daarnaast is een aanvullende random steekproef getrokken van eerst 5.000 en later nog 4.000 mensen uit het I&O Research Panel (18+). Tot slot is voor de werving van jongeren en spelers met meer dan één account voor online kansspelen een extern panel (PanelClix) ingeschakeld. De gerichte werving op deze kenmerken via PanelClix leverde 182 ingevulde vragenlijsten op. Spelers die aangeven uitsluitend op illegale websites te spelen (n=22), zijn achteraf uitgesloten. In totaal hebben 1.507 personen die in het bezit zijn van één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, de vragenlijst volledig en valide ingevuld.

Tabel 1.1 - Overzicht bronnen van respons

	Benaderd	Respons
Panelleden met één of meerdere accounts voor online kansspelen (o.b.v. eerder onderzoek en screening I&O Research Panel)	1.681	384
Aselecte steekproef I&O Research Panel	9.000	941
Respons van spelers met één of meerdere accounts voor online kansspelen (PanelClix)	-	182
Totaal		1.507

De dataverzameling ging van start op 23 juli 2025. Op 30 juli volgde een rappel. De extra groep respondenten (n=4.000) is op 1 augustus uitgenodigd en kreeg op 5 augustus een herinnering. De dataverzameling is afgesloten op maandag 11 augustus 2025.

⁵ Van Miltenburg, Hollander, Klein Kranenburg, & Bouwmeester (2023). Speellimieten bij online kansspelen. Een onderzoek naar ervaringen en behoeften van spelers. Amsterdam. <https://repository.wodc.nl/handle/20.500.12832/3333>

Opbouw van de vragenlijst

Aan spelers is allereerst gevraagd:

- 1 Of ze in het afgelopen jaar een online kansspel speelden
- 2 Of ze een *eigen* account hebben voor online kansspelen

Spelers zonder *eigen* account kregen geen vervolgvragen en werden bedankt voor hun interesse in het onderzoek. Spelers met een eigen account (ongeacht of zij in het afgelopen jaar een online kansspel speelden) kregen de volgende vragen:

- 3 Wanneer heb je dit account aangemaakt? (spelers met 1 account); Denk aan het account dat je het meest gebruikt. Wanneer heb je dit account aangemaakt (spelers met meerdere accounts)
- 4 Hoe vaak speelde je in het afgelopen jaar een online kansspel?
- 5 Speel(de) je online kansspelen op legale of illegale websites?
- 6 Welke online kansspelen heb je in het afgelopen jaar gespeeld?

Respondenten die naar eigen zeggen alleen op illegale websites spelen, kregen geen vervolgvragen over (de omgang met) speellimieten voorgelegd. De overige respondenten (spelers met minimaal één account voor online kansspelen, die naar eigen zeggen (onder andere) op legale websites spelen) werden bevraagd over hun herinnering aan het instellen van limieten, welke limieten zij instelden, hoe zij tot die keuze kwamen en hoe zij hier tijdens het spelen mee omgaan.

Analyse en weging (profiel van online spelers)

De respons is gecontroleerd op 'straightlining'. Dat wil zeggen dat respondenten die bij de stellingen steeds hetzelfde antwoord geven onder de loep zijn genomen om te controleren of zij op andere vragen valide antwoorden hebben gegeven. Hetzelfde gebeurde voor respondenten met een invulduur van minder dan twee minuten. Op basis van deze controle zijn acht respondenten niet meegenomen in de analyse.

Om representatieve uitspraken te kunnen doen over alle volwassen Nederlandse deelnemers aan online kansspelen met één of meerdere speelaccounts, is de samenstelling van de respons vergeleken met de meest recente cijfers van de Kansspelautoriteit. De Kansspelautoriteit baseert zich op GfK-cijfers om het aantal spelers en het speelgedrag te monitoren.⁶ Deze cijfers zijn, net als in 2023, gebruikt om de resultaten in dit onderzoek te wegen. Er is gewogen op geslacht, leeftijd, opleidingsniveau en het aantal accounts.⁷ In tabel 1.1 is de verdeling van de respons vóór en na weging weergegeven.

De minimale weegfactor is 0,27 (1 respondent) en de maximale weegfactor is 3,64 (1 respondent). Van de 1.529 respondenten hebben 140 respondenten een weegfactor kleiner dan 0,5 en 48 respondenten hebben een weegfactor groter dan 3.

⁶ GfK maakt gebruik van het Cross-Media Link Panel waaraan ongeveer 6.000 Nederlanders deelnemen. Om uitspraken te doen over het aantal online kansspelers in Nederland zijn de GfK-cijfers gewogen op leeftijd, geslacht, regio, soort stad, status in het huishouden en opleidingsniveau. Panelleden installeren software op hun apparaten waarmee hun websitebezoek en appgebruik wordt gevolgd. De Ksa definieert een panellid als speler als hij of zij URL's bezoekt die alleen spelers bezoeken, zoals 'fairplaycasino.nl/profiel'. Het panel bevat ongeveer 300 mensen die volgens deze definitie een speler zijn bij een online aanbieder. De kenmerken van de gewogen steekproef van deze groep spelers zijn als populatiecijfers voor dit onderzoek beschouwd. Bron: Kansspelautoriteit (2025). Monitoringsrapportage online kansspelen – voorjaar 2025

⁷ Daarbij is de volgende indeling gehanteerd: geslacht (man, vrouw), leeftijd (18-34, 35-44, 45-54 en 55+), opleiding (laag, middelbaar, hoog) en aantal accounts (1, 2, 3 of meer aanbieders).

Tabel 1.2 - Ongewogen en gewogen respons

	Online spelers van kansspelen (% ongewogen)	Online spelers van kansspelen (% gewogen)
Geslacht		
Man	65%	66%
Vrouw	34%	33%
X/Anders	1%	1%
Leeftijd		
18 t/m 34	47%	47%
35 t/m 44	23%	19%
45 t/m 54	9%	18%
55+	20%	16%
Opleidingsniveau		
Laag	12%	17%
Midden	30%	32%
Hoog	58%	51%
Aantal accounts		
1 account	68%	59%
2 accounts	15%	10%
3 of meer accounts	8%	15%
Meerdere accounts, maar onbekend hoeveel	8%	8%

Op de data zijn significantietoetsen met een Bonferroni-correctie uitgevoerd ($p < .05$) om de eventuele verschillen tussen groepen te bepalen. In de tekst worden alleen statistisch significante verschillen benoemd.

1.3.2 Interviews

Aan het eind van de vragenlijst is aan respondenten gevraagd of zij openstaan voor een verdiepend gesprek. Uit de groep die deze vraag bevestigend beantwoordde, is een selectie gemaakt van 12 spelers van online kansspelen om nader te bevragen. Er is bij deze selectie zo veel mogelijk spreiding aangebracht naar aantal accounts, moment van aanmaken van het account waar het meest gespeeld wordt, speelfrequentie, PGSI-score en geslacht. In Bijlage B is een overzicht opgenomen van de kenmerken van deelnemers aan de interviews.

De individuele interviews dienden om de onderliggende motieven, ervaringen en interpretaties van spelers beter te begrijpen. Dat maakt het mogelijk om de uitkomsten uit het kwantitatieve onderzoek beter te duiden, bijvoorbeeld welke factoren in de praktijk bepalend zijn voor keuzes rondom speellimieten en hoe deze samenhangen. De gesprekken duurden 45 tot 60 minuten en vonden plaats via beeldbellen. Voorafgaand aan de interviews ontvingen alle deelnemers informatie over het doel van het onderzoek, de manier waarop hun gegevens worden verwerkt, en hun rechten als deelnemer. Van de gesprekken is (met akkoord van de respondent) een opname gemaakt. Respondenten ontvingen een incentive in de vorm van een bol.com cadeaubon ter waarde van €35 voor hun deelname.

1.4 Reikwijdte van de uitkomsten

De kwantitatieve basis van dit onderzoek wordt gevormd door een grootschalige vragenlijst onder 1.507 Nederlanders van 18 jaar en ouder die beschikken over één of meerdere accounts voor online kansspelen,

en die aangeven op (onder andere) legale websites te spelen. Om te verzekeren dat de uitkomsten een getrouw beeld geven van alle online spelers, zijn de data gewogen op de kernvariabelen geslacht, leeftijd, opleidingsniveau en het aantal spelersaccounts. Dankzij deze weging zijn de kwantitatieve uitkomsten representatief voor de doelgroep van alle Nederlanders (18+) met een account voor online kansspelen. Naast de cijfermatige data zijn diepte-interviews gehouden waarin spelers hun persoonlijke verhalen en ervaringen deelden. Deze kwalitatieve data bieden belangrijke context en verdieping; ze illustreren de geleefde realiteit achter de statistieken. Deze gecombineerde aanpak versterkt de betrouwbaarheid van de resultaten. Het onderzoek kent daarnaast enkele methodologische beperkingen. Deze worden hieronder toegelicht.

Sociaalwenselijke antwoorden

In een onderzoek dat vraagt naar gedrag, met name rondom gevoelige onderwerpen zoals kansspelen, speelt de mogelijkheid van sociaalwenselijke beantwoording een rol. Het gaat om de neiging van respondenten om antwoorden te geven die hen in een gunstiger daglicht plaatsen, in plaats van antwoorden die hun werkelijke gedrag of overtuigingen accuraat weerspiegelen. Concreet kan dit betekenen dat spelers de omvang van hun verliezen, de frequentie van hun speelgedrag, of de mate waarin zij de controle verliezen, onderschatten. Omgekeerd kunnen zij hun vermogen om zich aan limieten te houden of hun kennis van verantwoord spelen juist overrapporteren om een beeld van controle en verantwoordelijkheid te schetsen.⁸

Zelfrapportage

De uitkomsten van dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dit heeft twee belangrijke implicaties. Ten eerste is de beantwoording afhankelijk van het eigen oordeel van de respondent. Een relevant voorbeeld hiervan is de vraag of men op een legale of illegale website speelt. Hoewel het focust op spelers die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, is bekend dat niet alle respondenten correct kunnen beoordelen of een gokwebsite over een Nederlandse vergunning beschikt. De data kunnen dus spelers bevatten die feitelijk op een illegale website spelen, maar in de veronderstelling zijn dat dit niet het geval is. Ten tweede leunt het onderzoek op de herinnering van respondenten. Er worden vragen gesteld over details, zoals de precieze aanmaakdatum van een account en de exacte hoogte van ingestelde limieten. De accuraatheid van deze antwoorden kan niet worden gegarandeerd, omdat herinneringen kunnen vervagen. Tegelijkertijd zijn de antwoorden van respondenten op dergelijke oordeels- of bepalend zijn voor de routing naar vervolgvragen. Een incorrect antwoord in het begin van de vragenlijst kan zodoende leiden tot schijnbaar tegenstrijdige uitkomsten bij andere vragen.

Effect van de Rsbs en de Beleidsregel

Om tegemoet te komen aan een van de doelen van dit onderzoek ('Of en hoe het gebruik van speellimieten is veranderd na de inwerkingtreding van de Rsbs op 1 oktober 2024') was de intentie om binnen de meting van 2025 een vergelijking te maken tussen spelers die hun account vóór 1 oktober 2024 hebben aangemaakt en spelers die dit na deze datum hebben gedaan. Het doel van deze vergelijking was om indicaties te verkrijgen over de mogelijke effecten van de nieuwe beleidsmaatregelen. Een nadere analyse van de twee respondentengroepen heeft echter uitgewezen dat ze fundamenteel van elkaar verschillen op belangrijke demografische- en gedragskenmerken. De groep spelers met een account van na 1 oktober 2024 is bijvoorbeeld significant jonger; 26% van deze groep valt in de leeftijdscategorie 18-23 jaar, tegenover slechts 10% in de groep met een ouder account. Daarnaast blijkt de groep met een recenter account frequenter te spelen en een significant groter aandeel hoog-risicospelers te bevatten. Eventuele geobserveerde

⁸ 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) en Mazar, M., & Fleming, S. M. (2021). The Dunning-Kruger effect revisited. *Nature Human Behaviour*, 5(6), 677-678.

verschillen in uitkomsten, zoals de ervaring met instellen van speellimieten, kunnen daarom niet met zekerheid worden toegeschreven aan de beleidswijzigingen. De kans is aanzienlijk dat dergelijke verschillen een reflectie zijn van de uiteenlopende samenstelling van de groepen zelf, en niet een gevolg zijn van de inwerkingtreding van de Rsbs. Om het risico op het trekken van onjuiste en potentieel misleidende conclusies te vermijden, is er daarom besloten om van deze specifieke voor/na-analyse af te zien.

In plaats van deze vergelijking worden de gewenste indicaties over het effect van de Rsbs en de Beleidsregel verkregen door de data van de meting uit 2023 te vergelijken met de data van 2025. De logica hierachter is dat in 2023 geen enkele respondent te maken had met de nieuwe regels, terwijl in 2025 in ieder geval een deel van de respondenten hier wel mee te maken kreeg. Deze vergelijking over tijd biedt een valide methode om veranderingen op populatieniveau te signaleren, die mogelijk het gevolg zijn van de nieuwe regels.

Deze methodologische context is belangrijk om de resultaten op de juiste manier te duiden. Dit onderzoek biedt inzicht in de beleving, perceptie, herinnering en redeneringen van spelers zelf. Het legt bloot hoe zij de regels rondom speellimieten ervaren en interpreteren, en hoe ze in de praktijk landen. Juist door de perceptie van de speler centraal te stellen, levert dit rapport een belangrijke bijdrage aan de informatie over (de werking van) speellimieten.

1.5 Leeswijzer

In hoofdstuk 2 staat de beleidscontext centraal. Vervolgens komt in hoofdstuk 3, 4 en 5 aan bod hoe spelers omgaan met het instellen van limieten. Welke limieten stellen zij in en welke overwegingen spelen een rol bij die beslissing? Hoofdstuk 6 focust op hoe spelers van online kansspelen omgaan met hun speellimieten nadat ze deze voor de eerste keer hebben ingesteld. Weten ze of ze in de buurt komen van hun limiet? Verhogen of verlagen ze de limieten wel eens? En wat doen ze als ze hun limieten bereiken?

Hoofdstuk 7 behandelt hoe spelers aankijken tegen speellimieten. Ook wordt ingegaan op de veronderstelde effectiviteit van limieten: hebben spelers het idee dat zij baat hebben bij het instellen van de limieten? In het afgelopen jaar zijn een aantal beleidsmaatregelen doorgevoerd die invloed hebben op de online kansspelmarkt. Daarnaast overweegt het ministerie van Justitie en Veiligheid een aantal mogelijke beleidswijzigingen. Hoofdstuk 8 gaat daarom over de mate waarin spelers te maken hebben gekregen met deze wijzigingen en hoe ze deze waarderen.

- Dit rapport is gebaseerd op zowel kwantitatieve als kwalitatieve data. Kwantitatieve uitkomsten zijn weergegeven in figuren en tabellen. Kwalitatieve uitkomsten worden beschreven in de tekst. In de betreffende tekst wordt aangegeven of het gaat om resultaten van een open vraag of resultaten uit de verdiepende interviews.
- In dit rapport wordt regelmatig gesproken over ‘spelers’. Daarmee bedoelen we in de basis ‘Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen’, tenzij expliciet anders benoemd.
- 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.
- Geslacht van respondenten is uitgevraagd in vier categorieën: man, vrouw, X en wil ik niet zeggen. Vanwege het lage aantal respondenten dat X of ‘wil ik niet zeggen’ koos (zie bijlage B), zijn deze categorieën niet in de tabellen weergegeven.

2 Beleidscontext en -wijzigingen

Dit hoofdstuk gaat over de recente wijzigingen die hebben plaatsgevonden in het Nederlandse kansspelbeleid. Daarvoor is het nodig om eerst de doelen en beoogde werking van speellimieten te beschrijven. In het eerder genoemde rapport uit 2023 gebeurde dit uitgebreid. In paragraaf 2.1 is een samenvatting hiervan te lezen. In paragraaf 2.2 worden de nieuwe regelingen en recente beleidsmatige wijzigingen toegelicht.

2.1 Doelen en beoogde werking van speellimieten

Het doel van de Nederlandse wetgever met het instellen van speellimieten is dat spelers (meer) verantwoordelijkheid nemen voor hun eigen speelgedrag. De speellimieten zijn gericht op (1) het voorkomen van onmatige deelname aan kansspelen en (2) het voorkomen van kansspelverslaving.⁹ ‘Onmatige deelname’ is gedefinieerd als “risicovol spelgedrag dat kan leiden tot kansspelverslaving.”¹⁰ Hierbij kan worden gedacht aan het (in korte tijd) inzetten van hoge geldbedragen, zonder dat er direct sprake is van een verslaving. Bij onmatige deelname wordt bijvoorbeeld geld ingezet dat eigenlijk niet kan worden gemist of wordt er gespeeld met geleend geld. Speellimieten gelden voor iedereen, maar sommige aanbieders hanteren striktere limieten voor jongvolwassenen (18-23 jaar). Het doel is te voorkomen dat recreatieve spelers risico- of probleemspelers worden.

Mechanismen en aannames

De gedachte achter speellimieten is gestoeld op de visie op kansspelen uit 2011, die de eigen verantwoordelijkheid van de speler en de markt tot uitgangspunt nam. Het idee is dat spelers zich minder snel tot problematische gokkers ontwikkelen en minder risico lopen op een kansspelverslaving als zij worden gedwongen vooraf na te denken over hun grenzen en bij overschrijding hiermee geconfronteerd worden. Vanuit de theorie van zelfregulatie en pre-commitment is het meest effectief om spelers zelf hun limieten te laten bepalen dan om te werken met algemene grenzen, die onvoldoende rekening houden met de persoonlijke situatie en het type speelgedrag.¹¹

Een tweede aanname achter de werking van speellimieten is dat spelers beschikken over alle benodigde informatie met betrekking tot de aard van de kansspelen, de uitgangspunten van verantwoord speelgedrag en de gevaren van kansspelverslaving. Ook gaat het ervanuit dat spelers inzicht krijgen in hun speelgedrag en wat er aan middelen beschikbaar is om dat onder controle te houden. Het verstrekken van dergelijke informatie valt onder de zorgplicht van de vergunninghouder. In het verstrekken van informatie over (onder meer) speellimieten door de vergunninghouder ligt de aanname besloten dat de speler deze informatie tot zich neemt, begrijpt en laat meewegen bij het instellen van speellimieten en zijn verdere speelgedrag.

De aanname onder de visie van 2011 is dus dat mensen bij kansspelen in staat zijn om verantwoordelijkheid te nemen en dat doorgaans een gedegen denkproces aan beslissingen ten grondslag ligt. De ervaringen binnen de markt voor kansspelen op afstand leren echter dat de eerder gekozen insteek problematisch is,

⁹ De beleidsreconstructie steunt voor een belangrijk deel op de *Memorie van Toelichting op de Wijziging van de Wet op de kansspelen, de Wet op de kansspelbelasting en enkele andere wetten in verband met het organiseren van kansspelen op afstand*. Tweede Kamer, vergaderjaar 2013–2014, 33 996, nr. 3, p. 8 en verder.

¹⁰ Zie art. 2 lid 1 *Besluit werving, reclame en verslavingspreventie kansspelen*.

¹¹ *Memorie van Toelichting, Wijziging van de Wet op de kansspelen, de Wet op de kansspelbelasting en enkele andere wetten in verband met het organiseren van kansspelen op afstand*. Tweede Kamer, vergaderjaar 2013–2014, 33 996, nr. 3, p. 8 en verder.

wat heeft geleid tot een nieuwe visie op kansspelen, gepubliceerd in februari 2025.¹² In de nieuwe visie verschuift de verantwoordelijkheid ten dele en is bescherming van de speler het uitgangspunt.

2.2 Recente beleidswijzigingen

Sinds de meting in 2023 is een aantal beleidswijzigingen doorgevoerd. In oktober 2024 zijn, vooruitlopend op de nieuwe visie op kansspelen, een nieuwe regeling en een nieuwe beleidsregel in werking getreden die van invloed zijn op de praktijk van speellimieten. Het gaat om de Beleidsregel verantwoord spelen 2024 van de Kansspelautoriteit en de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag (Rsbs).

Beleidsregel verantwoord spelen 2024

De Kansspelautoriteit is een zelfstandig bestuursorgaan en is bevoegd om extra uitleg te geven aan wet- en regelgeving. Dit doet de Kansspelautoriteit onder andere in beleidsregels. De Kansspelautoriteit werkte een aantal wettelijke bepalingen rondom verslavingspreventie en reclame verder uit in de Beleidsregel verantwoord spelen 2024, die in werking trad op 1 oktober 2024. Deze wettelijke bepalingen hebben onder andere betrekking op de zorgplicht van aanbieders van online kansspelen, speelcasino's en speelautomatenhallen.

De belangrijkste uitwerkingen voor online kansspelaanbieders zijn het hanteren van een financiële stortingsgrens en de verplichting tot 'real time monitoring'. Dit vloeit voort uit onderzoek van de Kansspelautoriteit onder aanbieders naar de invulling en uitvoering van de zorgplicht.¹³ Wanneer een speler wil storten boven een stortingsgrens van €300 (jongvolwassenen van 18 tot 24 jaar) of €700 (vanaf 24 jaar) per maand, moet de aanbieder nagaan of de speler de financiële gevolgen van zijn speelgedrag kan veroorloven voor deze nog meer mag storten. Mocht dat niet het geval (b)lijken, dan moet de aanbieder verdere stortingen voor die kalendermaand blokkeren. Een aanbieder moet verder het speelgedrag 24/7 monitoren en zo snel mogelijk signalen van onmatig deelnemen aan kansspelen of (een risico op) kansspelverslaving herkennen en daarop kunnen ingrijpen. Voor het naleven van de zorgplicht moet de aanbieder dus dag en nacht alert zijn.

Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag (Rsbs)

De Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag (Rsbs) biedt aanvullende regels voor online kansspelaanbieders. Online kansspelaanbieders moeten spelers nadrukkelijker wijzen op de risico's van hun speelgedrag en de hoogte van hun limieten. Als een speler een stortingslimiet wil instellen van meer dan €350 per maand (of €150 voor jongvolwassenen tot 24 jaar), moet de speler daarvoor contact opnemen met de kansspelaanbieder. In dit contact moet een personeelslid van de aanbieder, met een opleiding op het gebied van verslavingspreventie, wijzen op de risico's die verbonden zijn aan het instellen van een hoge stortingslimiet, op de beschikbare hulp en ondersteuning via OpenOverGokken.nl (voorheen: Loket Kansspel) en op de mogelijkheid van een gokstop door inschrijving in het uitsluitingsregister Cruks. Spelers die voor 1 oktober al een stortingslimiet hadden ingesteld die hoger is dan de eerdergenoemde €350 (of €150) per maand, zullen via een bericht worden gewezen op de risico's van een hoge limiet en de beschikbare hulp. Het contactmoment doorbreekt de anonimiteit van het spelen, laat de speler extra reflecteren op het speelgedrag en moedigt het instellen van lagere stortingslimieten aan.

¹² Bron: Staatssecretaris van Justitie en Veiligheid. (14 februari 2025). Brief regering: Visie op kansspelen en beleidsreactie op de evaluatie van de Wet kansspelen op afstand (nr. 24557-245). Tweede Kamer der Staten-Generaal. Geraadpleegd van https://www.tweedekamer.nl/kamerstukken/brieven_regering/detail?id=2025Z02815&did=2025D06369

¹³ Bron: Meerkerk, G. (2022). Kansspelwetgeving over zorgplicht en limietstellingen in 21 Europese landen. Kansspelautoriteit.

Er worden nog meer maatregelen getroffen aan de hand van de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag. Zo moeten spelers hun limieten in een lege invoervelden kunnen instellen of wijzigen, zonder dat zij hierbij beïnvloed worden door vooraf ingevulde opties of enige vorm van reclame of werving die in de keuzearchitectuur onwenselijk hoge speellimieten bevorderen. Bij de bevestiging van de limieten moeten aanbieders vragen of de speler bereid is het aangegeven bedrag te verliezen. Daarnaast moeten kansspelaanbieders spelers erop wijzen, wanneer zij kunnen kiezen voor een lagere inzet dan het standaard ingevulde bedrag. Pop-ups moeten spelers wijzen op hun speelgedrag en het bereiken van hun limieten. Deze meldingen moeten elke 30 minuten van de spelsessie feedback geven over het speelgedrag en de tijd die de speler besteedt aan kansspelen. De speler moet tevens berichten ontvangen wanneer meer dan 50% van de stortings- of tijdslimiet is bereikt. Als de tijdslimiet bereikt wordt, moet een speler direct worden uitgelogd. Alle bedragen moeten bovendien worden weergegeven in euro's zodat spelers te allen tijde beseffen met welke bedragen ze spelen. Alleen internationale pokerspellen zijn hiervan uitgezonderd.

Effecten

De Kansspelautoriteit monitorde in haar tweede effectmeting hoe de online markt zich sinds de invoering van de nieuwe regels per 1 oktober 2024 heeft ontwikkeld.¹⁴ De Kansspelautoriteit concludeert dat er sprake is van een verbeterde spelersbescherming. Zo stellen nieuwe spelers vaker lagere stortingslimieten in, en is het aantal spelers dat de netto stortingsgrenzen van 300 of 700 euro per maand overschrijdt, gedaald.

De nieuwe regels hebben ook effect op de omvang van de legale markt. Het brutospelresultaat (BSR) van vergunde online aanbieders is in mei 2025 ongeveer 15 procent lager dan in september 2024, vlak voordat de nieuwe regels van kracht werden. In oktober 2024 daalde het verlies per account met 31 procent van 116 euro naar 80 euro per maand. Sinds oktober is het verlies per account redelijk stabiel. Ook het percentage spelers met hoge verliezen van meer dan 1000 euro per maand daalde na oktober van 3,9 naar 0,9 procent.

Tot slot laat de meting zien dat de kanalisatiegraad in termen van spelers stabiel blijft: circa 93 tot 96 procent van de spelers bezoekt uitsluitend of in elk geval ook legale aanbieders. Wel steeg het zoekvolume naar illegale aanbieders met ongeveer 23 procent en daalde de kanalisatie in termen van geld naar 51 procent, wat erop duidt dat een klein gedeelte van de spelers bijna de helft van het BSR uitgeeft in de illegale markt.¹⁵

¹⁴ Bron: Kansspelautoriteit. (2025). *Tweede meting effecten op de online gokmarkt: Nieuwe regels spelersbescherming 2024*. Kansspelautoriteit.

¹⁵ Bron: Kansspelautoriteit. (2025). *Effecten op de kansspelmarkt. Verhogen kansspelbelasting*. Kansspelautoriteit.

3 Stappen bij de registratie

Dit hoofdstuk biedt inzicht in het aandeel spelers dat zich (spontaan en geholpen) herinnert speellimieten ingesteld te hebben. Daarnaast wordt in dit hoofdstuk beschreven welke vormen van informatie spelers, naar eigen zeggen, zagen toen zij hun limieten instelden.

- De cijfers in dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dit betekent dat de resultaten de perceptie en herinnering van de spelers weergeven.
- Het is bekend dat niet alle respondenten correct kunnen beoordelen of een gokwebsite over een Nederlandse vergunning beschikt. Dus hoewel spelers die aangeven uitsluitend op illegale websites te spelen, zijn uitgesloten, is het toch mogelijk dat er respondenten in de data aanwezig zijn die feitelijk op een illegale website spelen, maar in de veronderstelling zijn dat deze legaal is.
- In dit hoofdstuk wordt regelmatig gesproken over ‘spelers’. Daarmee wordt bedoeld: **‘Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen’**, tenzij expliciet anders vermeld.

3.1 Belangrijkste bevindingen

- Bijna zes op de tien spelers (58%) herinneren zich spontaan dat ze bij het aanmaken van hun account voor online kansspelen speellimieten moesten instellen.
- Na het lezen van een uitleg over limieten kan 33 procent van de spelers zich (alsnog) helemaal niet herinneren dat ze limieten hebben ingesteld.
- Minder dan een kwart van de spelers (22%) weet de exacte hoogte van zijn of haar limieten.

3.2 Aanmaken speelaccount

Bij het aanmaken van een account op vergunde (legale) websites dient een speler verschillende gegevens door te geven om zich te kunnen registreren. Het gaat onder andere om:

- Het opgeven van de leeftijd
- Het opgeven van een rekeningnummer
- Het opgeven van naam en adres
- Het instellen van limieten
- Het uploaden van een kopie van het id-bewijs

Aan spelers met minimaal één account voor online kansspelen die, naar eigen zeggen, op (onder andere) legale websites spelen, is een vraag gesteld over deze stappen bij het aanmaken van hun account (*‘Toen je je account(s) aanmaakte voor online kansspelen, welk van de volgende stappen heb je toen doorlopen?’*). De vraag biedt inzicht in de mate waarin men zich de stappen nog actief kan herinneren, en/of welke stappen het meest memorabel zijn. Belangrijk om te benoemen is dat de tijd die is verstreken sinds het aanmaken van het account, invloed kan hebben op de herinnering van de respondent.

Van de spelers die naar eigen zeggen *uitsluitend* op legale websites spelen, zeggen bijna negen op tien dat ze hun leeftijd moesten doorgeven (89%).¹⁶ Acht op tien zeggen dat er om een rekeningnummer is gevraagd (79%) en ook nog driekwart benoemt een naam en adres doorgegeven te hebben (75%). Iets meer dan de

¹⁶ Aan spelers die aangeven meerdere accounts te hebben, is steeds gevraagd om de vragen te beantwoorden over het account waar ze het meest op spelen.

helpt (resp. 62% en 57%) herinnert zich spontaan limieten te moeten instellen en een kopie van het id-bewijs te moeten uploaden. Onder spelers die zowel op legale als illegale websites spelen, liggen deze percentages lager (Tabel 3.1).

Tabel 3.1 - Toen je je account(s) aanmaakte voor online kansspelen, welk van de volgende stappen heb je toen doorlopen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=1.507).

	Ik moest mijn naam en adres doorgeven	Ik moest mijn leeftijd doorgeven	Ik moest een id- bewijs uploaden	Ik moest mijn rekeningnumme r doorgeven	Ik moest limieten instellen
Speelt naar eigen zeggen alleen op legale websites					
Ja	74%	89%	57%	79%	62%
Nee	6%	3%	25%	11%	20%
Weet ik niet meer	20%	8%	18%	10%	17%
Speelt naar eigen zeggen zowel op legale als illegale websites					
Ja	64%	71%	50%	69%	48%
Nee	26%	22%	37%	19%	36%
Weet ik niet meer	10%	7%	13%	12%	16%
Totaal					
Ja	70%	85%	53%	75%	58%
Nee	9%	5%	28%	13%	23%
Weet ik niet meer	21%	10%	20%	12%	19%

Het aandeel dat zich herinnert de leeftijd, het rekeningnummer en naam en adres te moeten doorgeven, is nu groter dan in 2023. Tevens benoemt een grotere groep spelers dat ze limieten moest instellen bij het aanmaken van een account. Een belangrijke kanttekening is dat de vraagstelling is gewijzigd ten opzichte van de vorige meting. In de huidige meting moest men bij iedere afzonderlijke stap 'Ja', 'Nee' of 'Weet ik niet meer' aankruisen, wat zorgt voor een nauwkeurige duiding van iedere stap. In de vorige meting kon een respondent uit een lijst aankruisen welk van de aanmeldstappen hij of zij had doorlopen, maar er was geen nader onderscheid tussen 'Nee' en 'Weet ik niet'. Het is daarom niet mogelijk om conclusies te trekken over de herinnering aan het proces.

Tabel 3.2 - Toen je je account(s) aanmaakte voor online kansspelen, welk van de volgende stappen heb je toen doorlopen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen.

	Totaal 2025 (n = 1.507)	Totaal 2023 (n = 1.654)
Stappen die zijn doorlopen ↓	% 'ja'	% 'ja'
Ik moest mijn leeftijd doorgeven	85%	72%
Ik moest mijn rekeningnummer doorgeven	75%	63%
Ik moest mijn naam en adres doorgeven	70%	67%
Ik moest limieten instellen	58%	47%
Ik moest een id-bewijs uploaden	53%	54%

Leeswijzer: cellen met een arcering in dezelfde kleur: het verschil tussen 2023 en 2025 is statistisch significant.

Na de vraag of spelers de genoemde stappen moesten doorlopen, volgde een korte toelichting op wat speellimieten zijn (zie kader).

Als je een account aanmaakt op een legale website voor online kansspelen (i), dan moet je op de website speellimieten instellen. Speellimieten zijn grenzen waarmee je bijvoorbeeld aangeeft...

- hoe lang je maximaal per dag, week of maand ingelogd mag zijn op de website (sessielimiet, inloglimiet)
- hoeveel geld je maximaal op je account/in je wallet kunt hebben (saldolimiet, walletlimiet, balanslimiet)
- het bedrag dat je per dag, week of maand maximaal kunt storten op je account/in je wallet (opwaardeerlimiet, stortingslimiet)
- hoeveel je maximaal per dag, week en/of maand mag verliezen (verlieslimiet)

Het verschilt per website welke grenzen je moet of kunt instellen.

Daarna is nogmaals gevraagd naar de herinnering van het instellen van speellimieten. Het doel van de vraag was niet alleen om te achterhalen óf men zich het instellen nu kon herinneren, maar ook hoe nauwkeurig spelers zich de hoogte van de limieten kunnen herinneren. Dat gebeurde op twee manieren: de helft van de respondenten kreeg dezelfde vraag als in 2023 voorgelegd (Tabel 3.2; linker kolommen); de andere helft kreeg een aangepaste vraag waarin specifiek werd gevraagd naar *de hoogte van de ingestelde limieten* (Tabel 3.2; rechter kolommen).¹⁷

In de linker kolommen van Tabel 3.2 is te zien dat de herinnering aan het instellen van speellimieten tussen 2023 en 2025 stabiel is gebleven. In beide jaren geeft iets meer dan een kwart van de spelers (2023: 28%; 2025: 26%) aan precies te weten welke limieten zij hebben ingesteld, terwijl een op drie het zich helemaal niet kan herinneren (2023: 31%; 2025: 30%).

Vergeleken met de oude formulering leidt de nieuwe formulering tot een lager percentage spelers dat aangeeft zich de hoogte van de limieten precies te herinneren, en tot een hoger percentage dat het zich

¹⁷ De vraagstelling is aangepast omdat de antwoordcategorieën uit 2023 het niet geheel duidelijk maakte dat het ging om de hoogte van de limiet. De eerste twee antwoordcategorieën suggereerde dat het zou kunnen gaan om een algemene herinnering aan het instellen van limieten.

enkel het instellen *an sich* kan herinneren, maar niet de hoogte. Dit suggereert dat de strengere formulering van de vraag hogere eisen stelt aan de herinnering.

Tabel 3.3 - Weet je nog welke limieten je hebt ingesteld?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen.

	2025 (n=729)	2023 (n=1.654)		2025 (nieuw) (n=778)
Ik weet precies welke limieten ik voor mezelf heb ingesteld	26%	28%	Ik weet precies de hoogte van de limieten die ik voor mezelf heb ingesteld	22%
Ik weet ongeveer welke limieten ik voor mezelf heb ingesteld	25%	23%	Ik weet ongeveer de hoogte van de limieten die ik voor mezelf heb ingesteld	23%
Ik weet nog dat ik limieten heb ingesteld, maar ik weet echt niet meer hoe hoog die zijn	18%	18%	Ik weet nog dat ik limieten heb ingesteld, maar ik weet echt niet meer hoe hoog die zijn	22%
Ik kan me echt niet herinneren of ik limieten heb ingesteld	30%	31%	Ik kan me echt niet herinneren of ik limieten heb ingesteld	32%

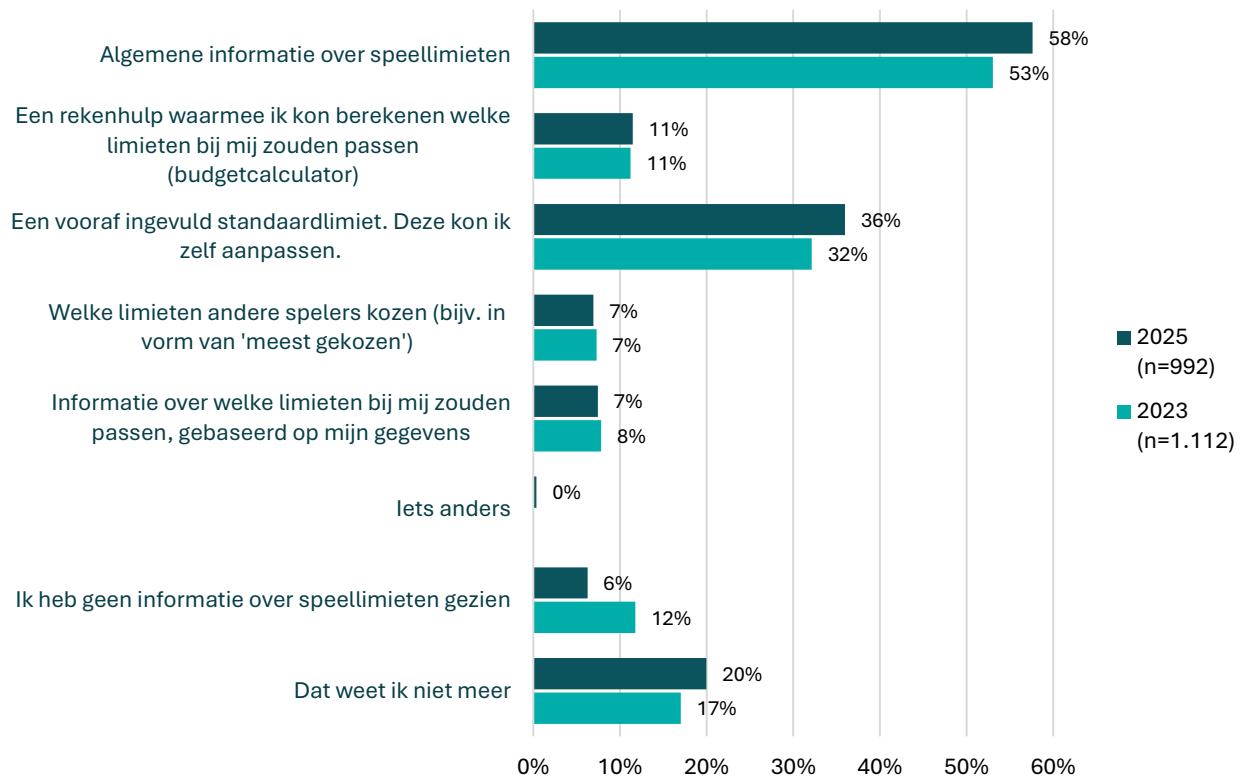
3.3 Informatie over het instellen van limieten

Op websites van online kansspelaanbieders staat soms informatie over het instellen van limieten. Meer dan de helft van de spelers (die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld) zag bij het aanmaken van het account algemene informatie over het instellen van speellimieten. Een derde (36%) geeft aan een vooraf ingevuld standaardlimiet te hebben gezien, welke ze zelf konden aanpassen. In mindere mate (11%) zagen spelers bij het instellen van het account een rekenhulp om passende limieten te berekenen, welke limieten andere spelers kozen (7%) of informatie over welke limieten zouden passen op basis van aangeleverde gegevens (7%). Een op vijf (20%) weet niet meer welke informatie zij zag. Vergelijken met 2023 is het aandeel spelers dat algemene informatie over speellimieten zag, toegenomen.¹⁸

¹⁸ Het gaat bij deze vergelijking om de totale groep spelers in 2023 en de totale groep spelers in 2025. Een deel van de respondenten de vragenlijst in 2025 invulden, heeft na oktober 2024 een account gemaakt en kreeg zodoende te maken met de nieuwe regels volgens uit de Rsbs en de Beleidsmaatregel verantwoord spelen 2024. Een ander deel van de respondenten maakte al eerder een account aan, en kreeg niet te maken met de nieuwe regels. Een geplande vergelijking tussen spelers met een account van vóór en na 1 oktober 2024 is niet uitgevoerd, omdat deze groepen sterk van elkaar verschilden in leeftijd, speelgedrag en risicoprofiel. In plaats daarvan is gekozen voor een vergelijking tussen de metingen uit 2023 en 2025, om veranderingen op populatieniveau in kaart te brengen.

Figuur 3.1 - Welke informatie heb je gezien toen je je account instelde? (% 'ja')

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld.



4 Speellimieten instellen

Elke vergunde kansspelaanbieder moet een nieuwe speler limieten laten instellen met betrekking tot de maximale inlogtijd ('tijdslimiet'), de maximaal mogelijke storting ('geldlimiet'), het maximale bedrag op de speelrekening ('geldlimiet'). Voor de eerste twee limieten mag een speler zelf beslissen of hij een dag-, week- en/of maandlimiet instelt. Dit is afhankelijk van de kansspelaanbieder. Een kansspelaanbieder kan er daarnaast voor kiezen om een verlieslimiet (per dag, week of maand) aan te bieden ('geldlimiet'). De verlieslimiet gaat over het maximaal te verliezen bedrag en is niet verplicht. In dit hoofdstuk wordt besproken welke limieten spelers instellen en welke hoogte zij kiezen.

- De cijfers in dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dit betekent dat de resultaten de perceptie en herinnering van de spelers weergeven. De percentages in dit hoofdstuk weerspiegelen dus geen (objectieve) registratiegegevens afkomstig van aanbieders zelf.
- Het is bekend dat niet alle respondenten correct kunnen beoordelen of een gokwebsite over een Nederlandse vergunning beschikt. Dus hoewel spelers die aangeven uitsluitend op illegale websites te spelen, zijn uitgesloten, is het toch mogelijk dat er respondenten in de data aanwezig zijn die feitelijk op een illegale website spelen, maar in de veronderstelling zijn dat deze legaal is.
- In dit hoofdstuk wordt regelmatig gesproken over 'spelers'. Daarmee wordt bedoeld: **'Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld'**, tenzij expliciet anders vermeld.

4.1 Belangrijkste bevindingen

- Bijna acht op de tien spelers (79%) zeggen dat zij een dagelijkse, wekelijkse of maandelijkse stortingslimiet hebben ingesteld. De walletlimiet (63%) en inloglimiet (58%) volgen daarna.
- In vergelijking met 2023 is het aandeel spelers dat zegt een (niet-verplichte) verlieslimiet te hebben ingesteld gestegen. Zo benoemt een op de drie (30%) een maandelijks verlieslimiet te hebben ingesteld. Dit was 24 procent in 2023.
- Meer hoog-risicospelers (54%) dan niet-problematische spelers (33%) geven aan een verlieslimiet te hebben ingesteld.
- Het aandeel dat relatief hoge of maximale speellimieten instelt, is afgenomen ten opzichte van 2023. Het percentage spelers dat een weeklimiet van 7 dagen instelde, nam bijvoorbeeld af van 57 naar 30 procent. Daarnaast stellen minder spelers een stortingslimiet in van 150 euro of meer per dag, vergeleken met 2023 (30% naar 22%).

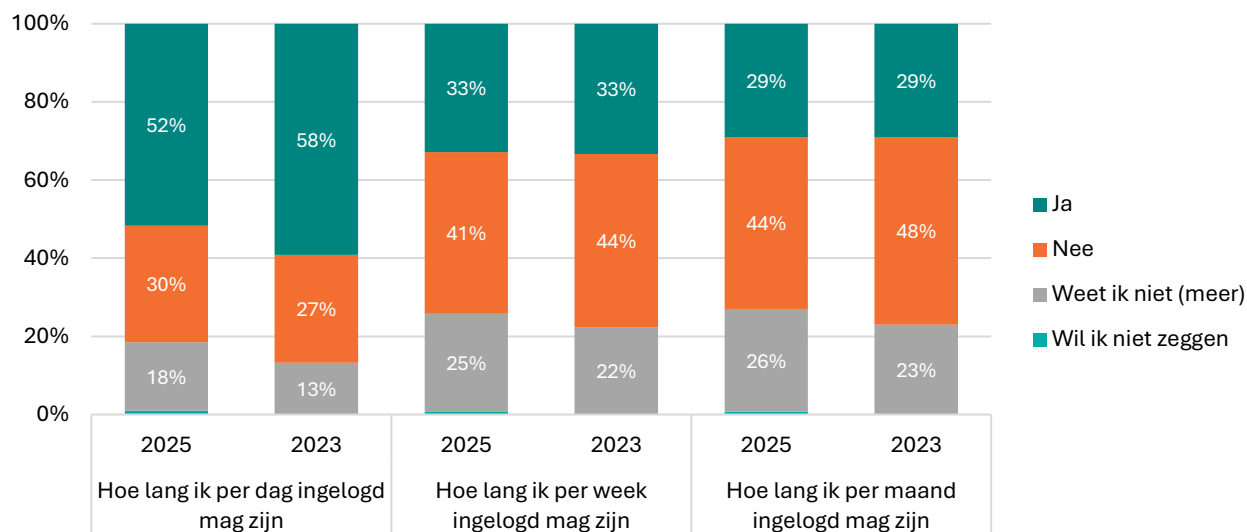
4.2 Maximale inlogtijd (inloglimiet)

4.2.1 Type inloglimiet

Het aandeel spelers dat zegt een maximale inlogtijd per week en per maand te hebben ingesteld, is in 2025 hetzelfde als in 2023: 33 procent stelde een inloglimiet in per week en 29 procent een inloglimiet per maand in. Het deel dat een maximale inlogtijd per dag instelde, is kleiner geworden (van 58% in 2023 naar 52% in 2025). Echter, de groep die het niet meer weet is toegenomen van 13 naar 18 procent. Het percentage dat deze limiet, naar eigen zeggen, zeker niet instelde, blijft gelijk (2023: 27%; 2025: 30%).

Figuur 4.1 - Heb je deze speellimieten ingesteld op je account?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (2025: n=993; 2023: n = 1.112)



Wanneer de drie typen inloglimieten bij elkaar worden genomen, zegt in totaal 58 procent van de spelers een dagelijkse, wekelijkse of maandelijkse inloglimiet te hebben ingesteld.¹⁹ Omgekeerd geeft 25 procent aan geen van de typen inloglimieten te hebben ingesteld.²⁰

4.2.2 Hoogte inloglimiet

In onderstaande tabel is van de groep die een inloglimiet heeft ingesteld, weergegeven welke inloglimiet(en) zij instelden. Als het gaat om het weeklimiet en maandlimiet kiest, vergeleken met 2023, een minder grote groep voor de minst beperkende limiet. Het percentage dat een weeklimiet van 7 dagen instelde, nam bijvoorbeeld af van 57 naar 30 procent. Dit verschil is er niet voor de daglimiet, hoewel er wel meer respondenten zijn die voor een daglimiet van maximaal 2 uur kiezen.

Tabel 4.1 - Welke limieten heb je ingesteld? Hoe lang ik per dag, week en/of maand ingelogd mag zijn.

Basis: Spelers die zeggen de betreffende limiet te hebben ingesteld (n is in tabel weergegeven).

Inlogtijd daglimiet			Inlogtijd weeklimiet			Inlogtijd maandlimiet		
n →	298	381	n →	109	159	n →	97	132
Aantal uur	% 2025	% 2023	Aantal dagen	% 2025	% 2023	Aantal dagen	% 2025	% 2023
0 - 2 uur	34%	19%	1 of 2 dagen	28%	19%	1 - 7 dagen	28%	18%
2 - 4 uur	21%	24%	3 of 4 dagen	26%	9%	8 - 14 dagen	27%	15%
4 - 8 uur	7%	18%	5 of 6 dagen	15%	15%	15 - 21 dagen	16%	16%
Meer dan 8 uur	39%	39%	7 dagen	30%	57%	22 dagen - 1 maand	30%	52%

¹⁹ Het betreft het percentage respondenten dat bij één of meerdere typen inloglimieten 'ja' zegt. Alle andere respondenten tellen niet mee in dit percentage.

²⁰ Het betreft het percentage respondenten dat bij alle drie de typen inloglimieten 'nee' zegt. Alle andere respondenten tellen niet mee in dit percentage.

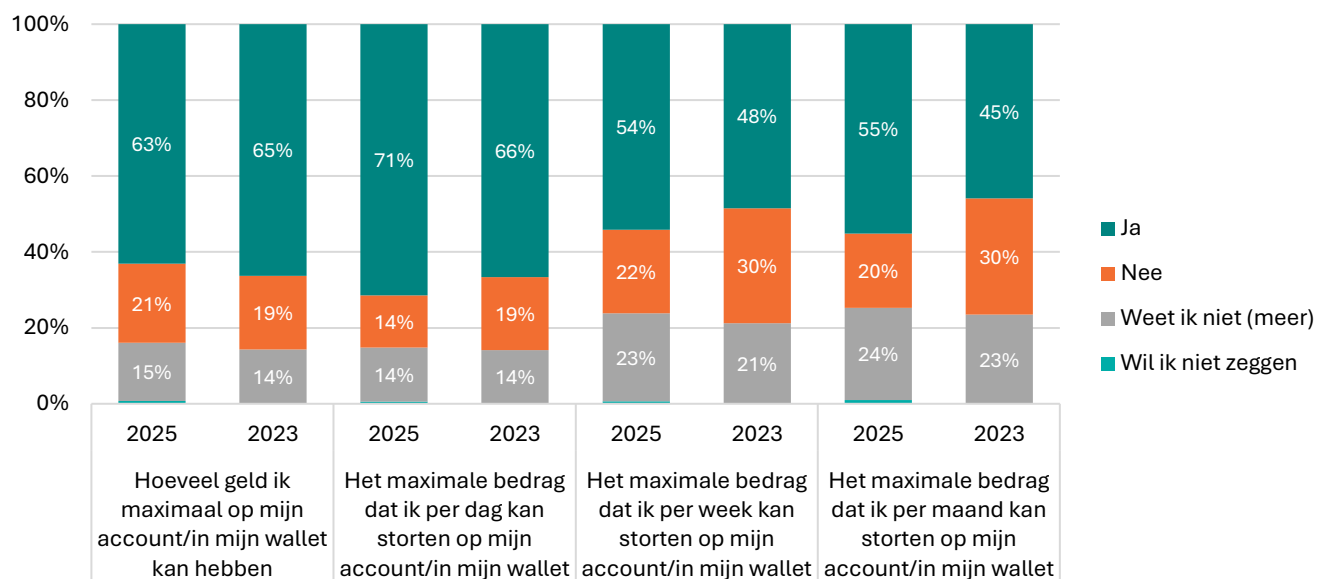
4.3 Maximale storting en bedrag op het account (storting- en walletlimiet)

4.3.1 Type wallet- en stortingslimiet

Het percentage dat zegt een 'walletlimiet' (hoeveel geld je maximaal op een account/in de wallet kunt hebben) ingesteld te hebben (63%), is vergelijkbaar met 2023 (65%). Het aandeel dat zegt een stortingslimiet ingesteld te hebben, is nu hoger dan in 2023. Dat geldt voor alle typen stortingslimieten: het maximale bedrag dat men per dag, week en maand kan storten. Waar bijvoorbeeld in 2023 twee derde (66%) aangaf een dagelijks stortingslimiet in te hebben gesteld, geldt dat nu voor 71 procent. Wanneer alle drie de typen stortingslimieten bij elkaar genomen worden, geven acht op de tien (79%) respondenten bij minimaal één van de typen 'ja' aan. Zeven procent zegt bij alle drie de typen 'nee'.

Figuur 4.2 - Heb je deze speellimieten ingesteld op je account?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (2025: n=993; 2023: n = 1.112)



4.3.2 Hoogte wallet- en stortingslimiet

In onderstaande tabel is weergegeven welke wallet- en stortingslimiet(en) spelers kozen. Meer dan een kwart (27%) zegt een walletlimiet van 0 tot 50 euro te hebben. Een vergelijkbare groep (26%) geeft aan een limiet van 500 euro of meer te hebben.

Meer dan de helft (56%) heeft een dagelijks stortingslimiet van 50 euro of minder. Tevens stelden, vergeleken met 2023, minder spelers een relatief hoge stortingslimiet in van 150 euro of meer per dag (van 30% naar 22%). Degenen die een wekelijks stortingslimiet instelden, hebben in meerderheid een stortingslimiet van minder dan 120 euro (57%). Ook hier is het aandeel dat een relatief hoge stortingslimiet heeft, afgenomen van (29% naar 18%). Voor de maandelijkse stortingslimiet is dit verschil er niet.

Tabel 4.2 - Welke limieten heb je ingesteld? Hoeveel geld ik maximaal op mijn account/in mijn wallet kant hebben en Het maximale bedrag dat ik per dag, week of maand kan storten op mijn account/in mijn wallet

Basis: Spelers die zeggen de betreffende limiet te hebben ingesteld (n is in tabel weergegeven)

Walletlimiet			Stortingslimiet per dag			Stortingslimiet per week			Stortingslimiet per maand		
n →	360	430	n →	382	419	n →	249	264	n →	245	254
Aantal euro	2025	2023	Aantal euro	2025	2023	Aantal euro	2025	2023	Aantal dagen	2025	2023
€0–50	27%	17%	€0–25	30%	27%	€0–50	36%	33%	€0–50	24%	24%
€51–150	20%	19%	€26–50	26%	20%	€51–120	21%	16%	€51–150	19%	22%
€151–150	28%	29%	€51–150	21%	23%	€121–350	25%	23%	€151–500	39%	32%
Meer dan €500	26%	35%	Meer dan €150	22%	30%	Meer dan €350	18%	29%	Meer dan €500	19%	22%

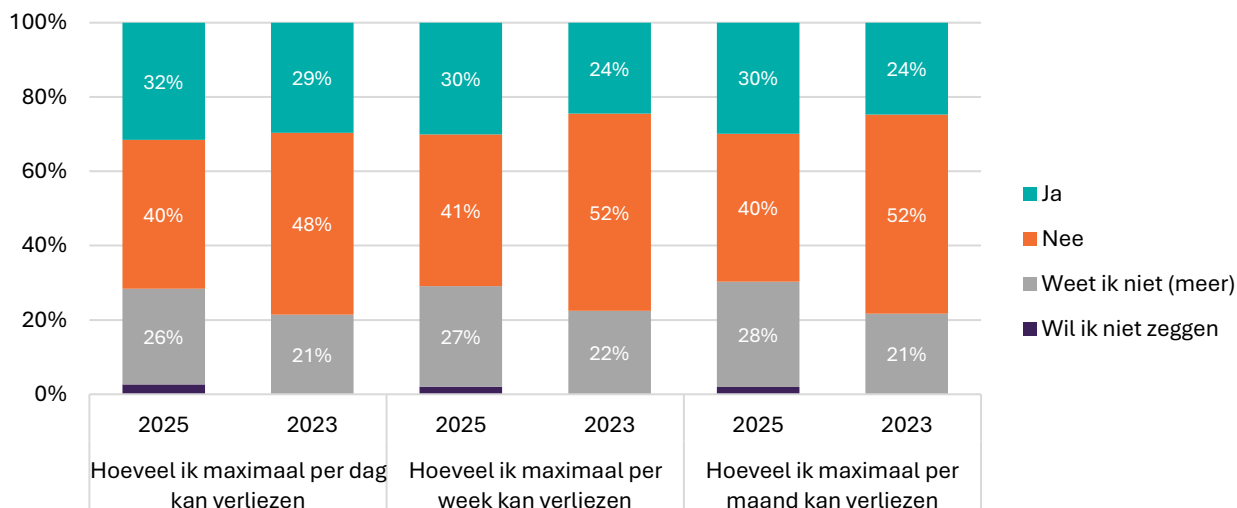
4.4 Maximaal verlies (verlieslimiet)

4.4.1 Type verlieslimiet

Ook van het instellen van een (niet-verplichte) verlieslimiet wordt meer gebruik gemaakt dan in 2023. Toen stelde 24 tot 29 procent een verlieslimiet in per dag, week of maand. Dat geldt nu voor 30 tot 32 procent. Het is mogelijk dat meer spelers de optionele verlieslimiet instellen doordat meer aanbieders een verlieslimiet mogelijk maken. Alles bij elkaar genomen geeft in 2025 39 procent van de spelers aan een van de drie typen verlieslimieten te hebben ingesteld en 23 procent geeft aan geen één van de typen te hebben ingesteld.

Figuur 4.3 - Heb je deze speellimieten ingesteld op je account?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (2025: n=993; 2023: n = 1.112)



4.4.2 Hoogte verlieslimiet

In onderstaande tabel is weergegeven welke verlieslimiet(en) spelers kozen. Bijna een derde van de spelers koos als dagelijkse verlieslimiet voor een bedrag tussen de 0 en 25 euro. Onder degenen die ook een verlieslimiet per week instelden is het aandeel dat koos voor een bedrag tussen de 0 en 50 euro het grootst.

De groep die (ook) een verlieslimiet per maand instelde, ging daarbij in meerderheid voor een bedrag boven de 150 euro (33% 151-500 euro en 25% meer dan 500 euro). Er zijn geen verschillen vergeleken met 2023.

Tabel 4.3 – Welke limieten heb je ingesteld? Hoeveel ik maximaal per dag, week en/of maand mag verliezen

Basis: Spelers die zeggen de betreffende limiet te hebben ingesteld (n is in tabel weergegeven)

Verlieslimiet per dag			Verlieslimiet per week			Verlieslimiet per maand		
n →	112	165	n →	99	114	n →	91	117
Aantal euro	2025	2023	Aantal euro	2025	2023	Aantal dagen	2025	2023
0 – 25 euro	31%	28%	0 – 50 euro	37%	34%	0 – 50 euro	16%	21%
26 – 50 euro	28%	19%	51 – 120 euro	15%	21%	51 – 150 euro	26%	17%
51 – 150 euro	16%	30%	121 – 350 euro	26%	18%	151 – 500 euro	33%	33%
Meer dan 150 euro	25%	23%	Meer dan 350 euro	22%	27%	Meer dan 500 euro	25%	29%

4.5 Verschillen tussen groepen

In Tabel 4.4 tot en met Tabel 4.6 wordt het percentage spelers weergegeven dat zelf aangeeft de verschillende limieten ingesteld te hebben, uitgesplitst naar leeftijd, PGSI-score en aantal accounts.

Bijna 80 procent van de spelers zegt een stortingslimiet te hebben ingesteld. Meer jongere spelers tussen 18 en 23 jaar (85%) dan spelers van 50 jaar en ouder (72%) kiezen voor deze limiet. Hetzelfde geldt voor spelers met meer dan één account (84%) ten opzichte van spelers met één account (74%).

De inloglimiet wordt met 58% minder vaak gerapporteerd (herinnerd), maar er bestaan grotere verschillen tussen groepen: deze tijdslimiet wordt significant meer genoemd als ingestelde limiet door jongeren (18-23 jaar, 69%), hoog-risicospelers (71%) en spelers met meer dan één account (66%).

De resultaten tonen verder een correlatie tussen het (naar eigen zeggen) instellen van de *optionele* verlieslimiet en het risicoprofiel van de speler. Hoog-risicospelers kiezen hier met 54 procent vaker voor dan niet-problematische spelers (33%). Gematigd-risicospelers (43%) en laag-risicospelers (41%) zitten daar tussenin. Deze ‘trap’ kan suggereren dat de keuze voor een verlieslimiet wordt gedreven door een ervaren of geanticipeerde noodzaak om het eigen speelgedrag en de potentiële verliezen te beheersen. Ook jongeren (18-23 jaar) zeggen met 50% vaker de keuze te maken voor deze optionele limiet dan oudere spelersgroepen.

Tabel 4.4 - Heb je deze speellimieten ingesteld op je account? Totaal en uitgesplitst naar leeftijd

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n = 993)

	Inloglimiet*		Walletlimiet		Stortingslimiet*		Verlieslimiet*	
	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'
Totaal	58%	25%	63%	21%	79%	7%	39%	33%
18-23	69%	21%	66%	24%	85%	5%	50%	28%
24-49	57%	23%	62%	22%	79%	8%	36%	34%
50+	51%	33%	62%	15%	72%	8%	37%	36%

* Het gaat om het samengevoegde percentage van dag- week en maandlimieten.

Leeswijzer: Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Voorbeeld: het percentage 18 tot en met 23-jarigen dat zegt dat ze een type inloglimiet instelde (69%) verschilt statistisch significant van het percentage 24-49-jarigen (57%) en 50-plussers (51%) dat aangeeft dit gedaan te hebben.

Tabel 4.5 - Heb je deze speellimieten ingesteld op je account? Totaal en uitgesplitst naar PGSI-score

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n = 993)

	Inloglimiet*		Walletlimiet		Stortingslimiet*		Verlieslimiet*	
	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'
Totaal	58%	25%	63%	21%	79%	7%	39%	33%
Niet probl. speler	53%	27%	63%	17%	77%	7%	33%	35%
Laag-risico speler	54%	33%	68%	23%	84%	10%	41%	36%
Gematigd-risico speler	65%	20%	69%	19%	77%	8%	43%	36%
Hoog-risico speler	71%	14%	54%	31%	78%	5%	54%	24%

* Het gaat om het samengevoegde percentage van dag- week en maandlimieten.

Leeswijzer: Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Voorbeeld: het percentage niet problematische en laag-risico spelers dat zegt dat ze een type inloglimiet instelde (53% en 54%) verschilt statistisch significant van het percentage hoog-risico spelers (71%) dat aangeeft dit gedaan te hebben.

Tabel 4.6 - Heb je deze speellimieten ingesteld op je account? Totaal en uitgesplitst naar aantal accounts

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n = 993)

	Inloglimiet*		Walletlimiet		Stortingslimiet*		Verlieslimiet*	
	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'	% 'ja'	% 'nee'
Totaal	58%	25%	63%	21%	79%	7%	39%	33%
1 account	51%	29%	62%	22%	74%	10%	36%	35%
2 of meer accounts	66%	20%	64%	20%	84%	4%	42%	32%

* Het gaat om het samengevoegde percentage van dag- week en maandlimieten.

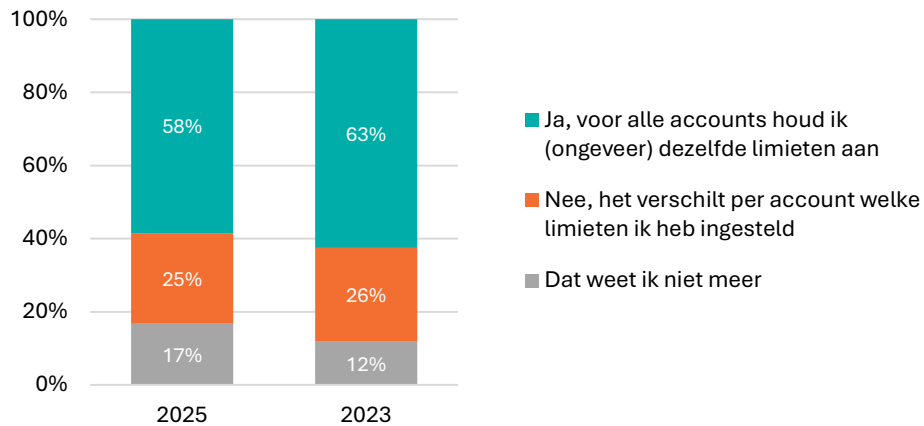
Leeswijzer: Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Voorbeeld: het percentage spelers met één account dat zegt dat ze een type inloglimiet instelde (51%) verschilt statistisch significant van het percentage spelers met meerdere accounts (66%) dat aangeeft dit gedaan te hebben.

4.6 Keuze limieten bij meerdere accounts

Van de groep spelers die op meerdere websites een account heeft voor online kansspelen geldt voor een meerderheid dat zij op alle accounts vergelijkbare limieten instelden (58%). Een kwart zegt dat het per account verschilt welke limieten zij hebben ingesteld.

Figuur 4.4 - Je hebt op meerdere websites voor online kansspelen een account. Heb je op al je accounts dezelfde speellimieten ingesteld?

Basis: Nederlanders (18+) met meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (2025: n=356; 2023: n=476)



5 Overwegingen bij het instellen van limieten

In paragraaf 5.2 staat beschreven welke overwegingen spelers hanteren bij het instellen van tijdslimieten. In paragraaf 5.3 gaat het over de overwegingen wat betreft het geldbedrag.

- De cijfers in dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dit betekent dat de resultaten de perceptie en herinnering van de spelers weergeven.
- Het is bekend dat niet alle respondenten correct kunnen beoordelen of een gokwebsite over een Nederlandse vergunning beschikt. Dus hoewel spelers die aangeven uitsluitend op illegale websites te spelen, zijn uitgesloten, is het toch mogelijk dat er respondenten in de data aanwezig zijn die feitelijk op een illegale website spelen, maar in de veronderstelling zijn dat deze legaal is.
- In dit hoofdstuk wordt regelmatig gesproken over ‘spelers’. Daarmee wordt bedoeld: **‘Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die een tijdslimiet hebben ingesteld (paragraaf 5.2) / en die een maximaal geldbedrag hebben ingesteld (paragraaf 5.3)’,** tenzij expliciet anders vermeld.

5.1 Belangrijkste bevindingen

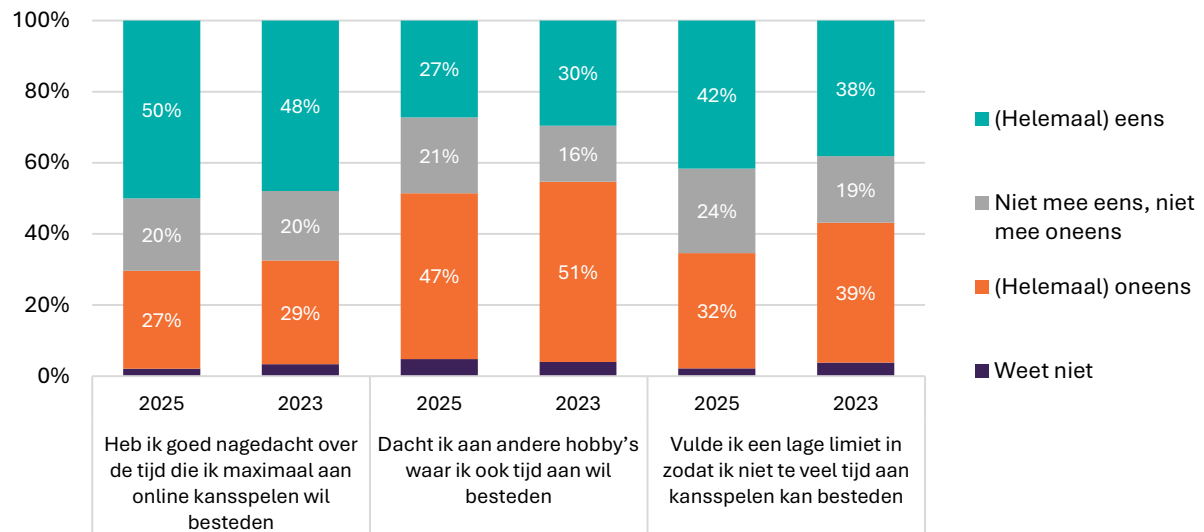
- Spelers denken over het algemeen beter na over geldlimieten dan over tijdslimieten: Ruim twee derde (69%) zegt goed te hebben nagedacht over het maximale geldbedrag, terwijl dit voor de helft van de spelers (50%) geldt wanneer het om de maximale speeltijd gaat.
- Er is tevens een groep spelers (25-30%) die ‘maar iets invult’ om snel te kunnen spelen, of die bewust kiest voor een hoge limiet om er geen last van te hebben. Uit de interviews blijkt dat sommigen de limiet bewust net onder een grens instellen om een verplicht contactmoment met de aanbieder te vermijden.
- Spelers lijken het instellen van limieten in 2025 minder moeilijk te vinden dan in 2023: in 2023 vond bijvoorbeeld een kwart van de respondenten het lastig om een goede geldlimiet te kiezen, in deze meting geldt dat voor 16 procent. Voor de tijdslimiet is dit percentage afgenomen van 29% in 2023 naar 21% in 2025.
- Gematigd- en hoog-risico spelers vinden het lastiger om een passende limiet te kiezen dan spelers met minder risicovol speelgedrag. Zo zegt 41 procent van de hoog-risico spelers ‘geen idee’ te hebben wat een goed bedrag zou zijn, tegenover 19 procent van de niet-problematische en laag-risico spelers. Tegelijkertijd geven hoog-risico spelers vaker aan hulp bij externe bronnen (websites, vrienden/familie) te zoeken dan niet-problematische spelers.

5.2 Overwegingen bij het instellen van tijdslimieten

De helft van de spelers zegt goed na te denken over de tijd die ze maximaal aan online kansspelen willen besteden (50%). Een iets kleinere groep (42%) zegt een lage limiet te kiezen om te voorkomen dat ze te veel tijd aan kansspelen zouden besteden. Ongeveer een kwart (27%) dacht bij het instellen ook aan andere hobby's waar ze tijd aan wil besteden. Deze percentages zijn vergelijkbaar met de vorige meting.

Figuur 5.1 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen...²¹

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die aangeven een tijdslimiet te hebben ingesteld (2025: n=556; 2023: n= 670)



De leeftijd van een speler speelt een rol bij deze overwegingen. Zo geven 50-plussers (57%) vaker aan goed te hebben nagedacht over hun tijdsinvestering dan de jongste groep spelers van 18-23 jaar (40%). Tegelijkertijd stellen 50-plussers minder vaak bewust een lage limiet in (26%), in vergelijking met zowel de 18 tot en met 23-jarigen (47%) als de 24 tot en met 49-jarigen (45%).

Hoog-risico spelers (41%) denken bij het instellen van een limiet vaker aan andere hobby's dan de andere risicogroepen (variërend van 19% tot 25%). Eveneens stellen hoog-risico spelers (51%) vaker bewust een lage limiet in dan gematigd-risico spelers (31%). Er zijn geen verschillen naar het aantal accounts dat een speler heeft.

²¹ De vraagstelling is gewijzigd ten opzichte van de meting in 2023. Toen luidde deze: 'In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik wil besteden aan online kansspelen (i)...'

Tabel 5.1 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen... % (helemaal) mee eens

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die aangeven een tijdslimiet te hebben ingesteld (n=556)

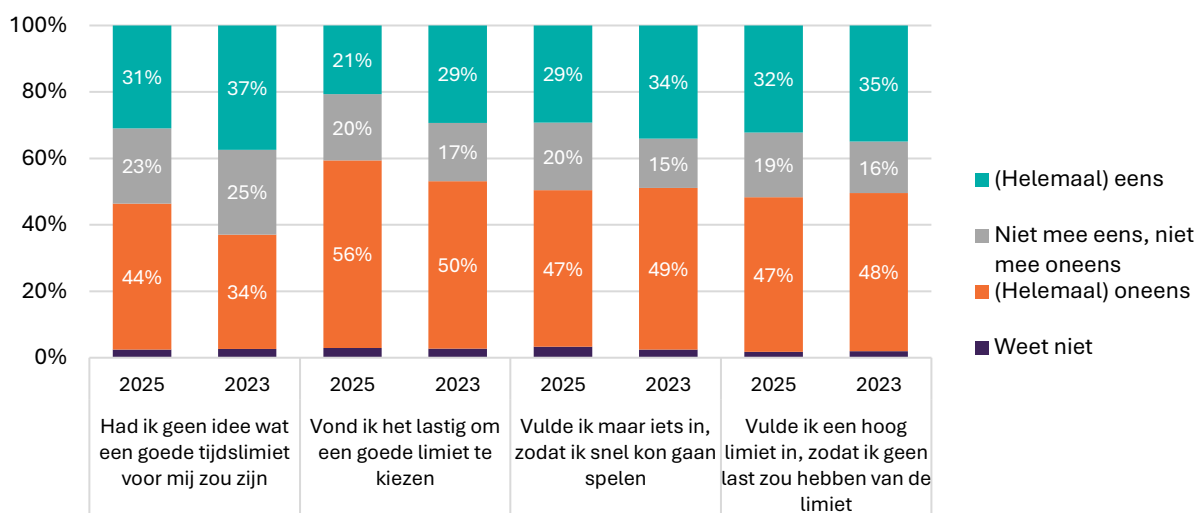
	Heb ik goed nagedacht over de tijd die ik maximaal aan online kansspelen wil besteden	Dacht ik aan andere hobby's waar ik ook tijd aan wil besteden	Vulde ik een lage limiet in zodat ik niet te veel tijd aan kansspelen kan besteden
Totaal	50%	27%	42%
Leeftijd			
18-23	40%	30%	47%
24-49	51%	26%	45%
50+	57%	27%	26%
PGSI			
Niet problematische speler	52%	25%	41%
Laag-risico speler	59%	24%	42%
Gematigd-risico speler	36%	19%	31%
Hoog-risico speler	48%	41%	51%
Aantal accounts			
1 account	54%	27%	45%
2 of meer accounts	47%	28%	38%

Leeswijzer: Significante verschillen tussen de categorieën van groepen (leeftijd, PGSI, aantal accounts) zijn aangegeven door middel van het gebruik van een verschillende kleur (blauw, oranje). Voorbeeld: het percentage 18 tot en met 23-jarigen dat het eens is met de stelling 'Heb ik goed nagedacht over de tijd die ik maximaal aan online kansspelen wil besteden' (40%) verschilt statistisch significant van het percentage 50-plussers dat het met de stelling eens is (57%).

Het aandeel dat geen idee heeft wat een goede tijdslimiet zou zijn en het aandeel dat het lastig vindt om een goede limiet te kiezen, is afgenomen ten opzichte van de vorige meting. In 2023 was 37 procent het eens met de stelling 'Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik wil besteden aan online kansspelen had ik geen idee wat een goede tijdslimiet voor mij zou zijn.' Nu geldt dat voor 31 procent. Met de stelling 'Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik wil besteden aan online kansspelen vond ik het lastig om een goede limiet te kiezen' waren in 2023 drie op de tien (29%) spelers het eens, nu is dat 21 procent.

Figuur 5.2 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen...²²

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een tijdslimiet hebben ingesteld (2023: n=670; 2025: n=556)



In de interviews licht een deel van de spelers hun keuze voor bepaalde limieten toe. Zoals Figuur 5.2 illustreert, ziet een deel van de spelers het instellen van speellimieten als een formaliteit: ze doen het zonder er uitgebreid bij stil te staan. Ze zien vooral het contact moeten opnemen met de kansspelaanbieder als een drempel: deze spelers geven dan ook aan bewust onder die grens te blijven. Ze kiezen de maximale hoogte qua bedragen en tijd zonder daar belemmeringen van te ervaren. Ook spelers die niet zoveel geld uit geven of tijd investeren, zetten de limieten vaak op maximaal.

“Wat daar [het instellen van speellimieten] een beetje mee gebeurt, is dat je dat dan maar gewoon heel snel even invult, want dan heb je bedacht dat je wil gaan spelen dus dan vul je dat snel in en dan kan je weer door. [...] Als je dan €100 instelde, dan kreeg je ‘chat met ons’ [van de kansspelaanbieder] en als je dan €80 instelde dan niet meer, dus toen heb ik er €80 van gemaakt.” (Vrouw, 24, niet-problematische speler)

“Ik heb een maximale tijd per dag van acht uur. Ik ben daar volgens mij nog nooit aan gekomen. Maar of ik nou een keer vier uur wil spelen, daar moet ik vrij in zijn. Dus ik heb gewoon de maximale acht uur aangezet. En ja goed, ik hoop dat ik dan geen zin meer heb.” (Man, 62, niet-problematische speler)

²² De vraagstelling is iets gewijzigd ten opzichte van de meting in 2023. Toen luidde deze: ‘In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik wil besteden aan online kansspelen (i)...

50-plussers rapporteren minder problemen op alle vier de aspecten ten opzichte van andere leeftijdsgroepen. Minder dan één op tien (8%) van hen vond het bijvoorbeeld lastig een limiet te kiezen, tegenover meer dan een kwart (27%) van de jongvolwassenen tussen 18 en 23 jaar. Verder koos 18 procent van de oudere spelers bewust voor een hoge limiet, tegenover 33 procent van de jongvolwassenen.

Ook zijn er verschillen tussen spelers naargelang de PGSI-score. Spelers met een gematigd- of hoog-risico scoren zeggen vaker niet te weten wat een goede limiet voor hen zou zijn en het lastig te vinden om deze te kiezen. Zo zegt een derde van de hoog-risico gokkers geen idee te hebben wat een goede tijdslimiet zou zijn tegenover een kwart van de niet-problematische spelers. Bijna de helft van de gematigd- en hoog-risico spelers geeft verder aan een hoge limiet in te vullen zodat ze er geen last van hebben (respectievelijk 47% en 45%). Onder niet-problematische spelers doet een kwart dat (24%).

Tabel 5.2 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen... % (helemaal) mee eens

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een tijdslimiet hebben ingesteld (n=556)

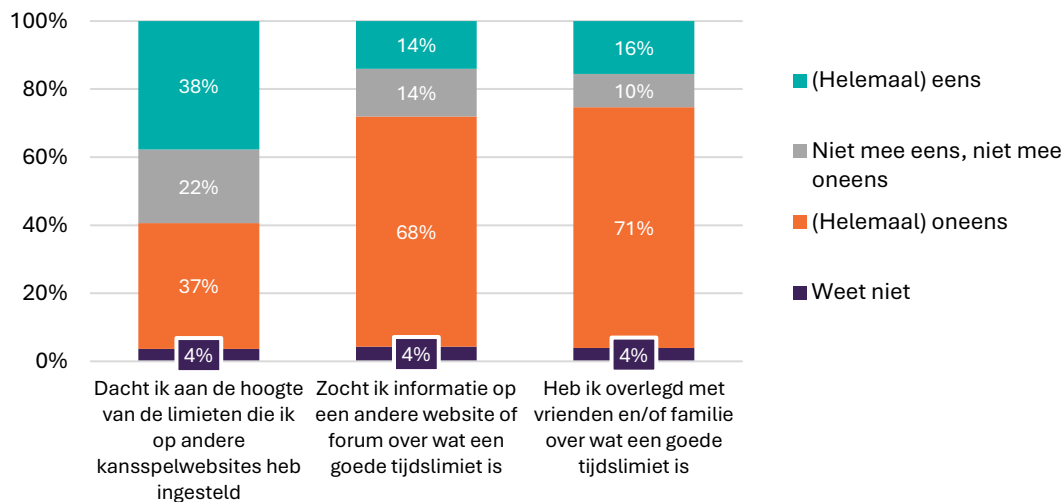
	Had ik geen idee wat een goede tijdslimiet voor mij zou zijn	Vond ik het lastig om een goede limiet te kiezen	Vulde ik maar iets in, zodat ik snel kon gaan spelen	Vulde ik een hoge limiet in, zodat ik geen last zou hebben van de limiet
Totaal	31%	21%	29%	32%
Leeftijd				
18-23	27%	27%	28%	33%
24-49	36%	22%	34%	36%
50+	18%	8%	16%	18%
PGSI				
Niet problematische speler	25%	12%	22%	24%
Laag-risico speler	35%	24%	26%	28%
Gematigd-risico speler	38%	31%	34%	47%
Hoog-risico speler	36%	31%	46%	45%
Aantal accounts				
Eén account	27%	16%	23%	25%
Meerdere accounts	34%	25%	35%	39%

Leeswijzer: Significante verschillen tussen de categorieën van groepen (leeftijd, PGSI, aantal accounts) zijn aangegeven door middel van het gebruik van een verschillende kleur (blauw, oranje). Voorbeeld: het percentage 24 tot en met 49-jarigen dat het eens is met de stelling 'Had ik geen idee wat een goede tijdslimiet voor mij zou zijn' (36%) verschilt statistisch significant van het percentage 50-plussers dat het met de stelling eens is (18%).

Een minderheid van de spelers raadpleegde naar eigen zeggen een website of forum (14%) of vrienden of familie (16%) om een goede tijdslimiet te bepalen. Ruim een derde (38%) van de spelers met meerdere accounts dacht voor het instellen van de limieten aan de limieten die hij of zij op een andere website instelde. Een even grote groep (37%) zegt dat niet gedaan te hebben.

Figuur 5.3 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen...

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een tijdslimiet hebben ingesteld (n=556)



Tabel 5.3 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor de maximale tijd die ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen... % (helemaal) mee eens

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een tijdslimiet hebben ingesteld (n=556)

	Dacht ik aan de hoogte van de limieten die ik op andere websites heb ingesteld*	Zocht ik informatie op een andere website of forum over wat een goede tijdslimiet is	Heb ik overlegd met vrienden en/of familie over wat een goede tijdslimiet is
Totaal	38%	14%	16%
Leeftijd			
18-23	32%	19%	27%
24-49	42%	13%	14%
50+	31%	10%	9%
PGSI			
Niet problematische speler	35%	5%	8%
Laag-risico speler	42%	10%	12%
Gematigd-risico speler	27%	6%	9%
Hoog-risico speler	48%	43%	40%
Aantal accounts			
Eén account	~*	14%	15%
Meerdere accounts	38%	14%	16%

*Vraag is alleen gesteld aan spelers met meerdere accounts.

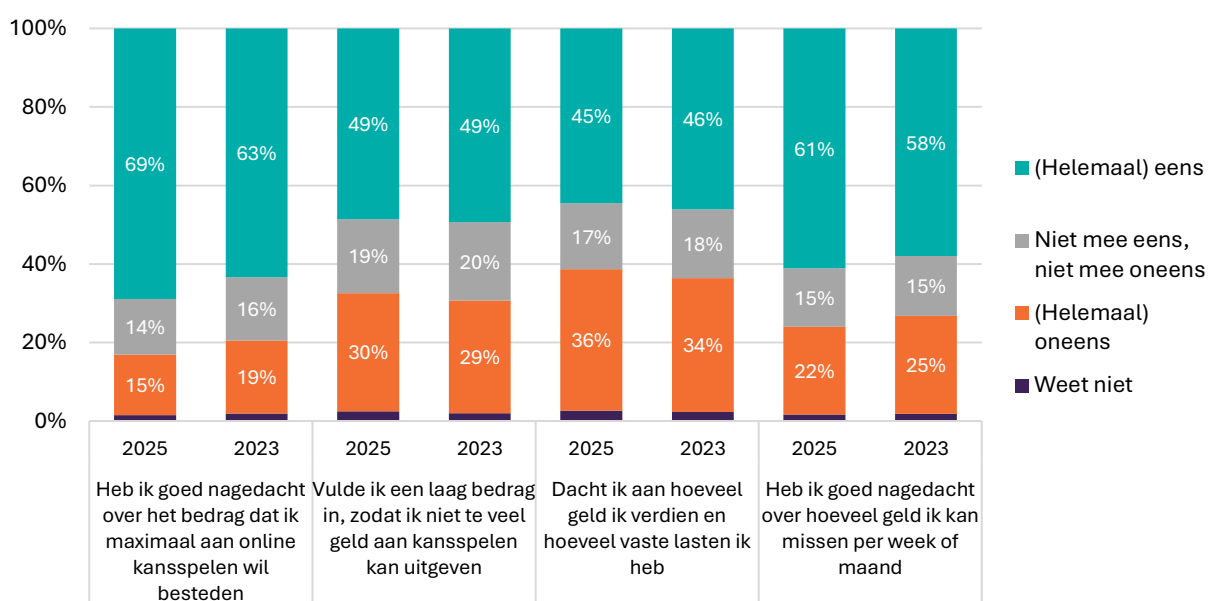
Leeswijzer: Significante verschillen tussen de categorieën van groepen (leeftijd, PGSI, aantal accounts) zijn aangegeven door middel van het gebruik van een verschillende kleur (blauw, oranje). Voorbeeld: het percentage 18 tot en met 23-jarigen dat het eens is met de stelling 'Heb ik overlegd met vrienden en/of familie over wat een goede tijdslimiet is' (27%) verschilt statistisch significant van het percentage 24 tot en met 49-jarigen en 50-plussers dat het met de stelling eens is (resp. 14 en 9%).

5.3 Overwegingen bij het instellen van geldlimieten

Ruim twee derde (69%) zegt goed na te hebben gedacht over het bedrag dat zij maximaal aan kansspelen wil besteden bij het instellen van limieten voor een maximaal bedrag. Dat percentage ligt hoger dan in 2023 (63%). Bij de overige stellingen ten aanzien van het maken van een bewuste keuze over geldlimieten is er geen wijziging ten opzichte van de voorgaande meting. Iets minder dan de helft dacht bij de keuze aan het inkomen en de vaste lasten (45%) en zes van de tien (61%) namen in de beslissing mee hoeveel ze kunnen missen per maand. Tot slot geeft de helft (49%) aan expres voor een laag bedrag te hebben gekozen, zodat ze niet te veel geld zou besteden.

Figuur 5.4 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor het maximale geldbedrag dat ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen...

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een maximaal geldbedrag hebben ingesteld (2025: n=830; 2023: n=915)



Jongeren en hoog-risico spelers blijken – naar eigen zeggen – minder goed na te denken over het bedrag dat ze maximaal willen besteden (54%, tegenover 70 tot 78% in andere groepen) en zijn ook minder bezig met hoeveel geld ze per week of maand kunnen missen (50%, tegenover 60 tot 73% in andere groepen). Ook hebben jongeren minder vaak dan oudere leeftijdsgroepen nagedacht over het bedrag dat ze kunnen missen.

Tabel 5.4 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor het maximale geldbedrag dat ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen... % (helemaal) mee eens

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een maximaal geldbedrag hebben ingesteld (n=830)

	Heb ik goed nagedacht over het bedrag dat ik maximaal aan online kansspelen wil besteden	Vulde ik een laag bedrag in, zodat ik niet te veel geld aan kansspelen kan uitgeven	Dacht ik aan hoeveel geld ik verdien en hoeveel vaste lasten ik heb.	Heb ik goed nagedacht over hoeveel geld ik kan missen per week of maand.
Totaal	69%	49%	45%	61%
Leeftijd				
18-23	58%	44%	40%	51%
24-49	70%	48%	48%	62%
50+	77%	55%	37%	68%
PGSI				
Niet problematische speler	70%	51%	40%	60%
Laag-risico speler	78%	55%	55%	73%
Gematigd-risico speler	70%	33%	46%	63%
Hoog-risico speler	54%	47%	45%	50%
Aantal accounts				
Eén account	71%	54%	47%	59%
Meerdere accounts	67%	42%	42%	63%

Leeswijzer: Significante verschillen tussen de categorieën van groepen (leeftijd, PGSI, aantal accounts) zijn aangegeven door middel van het gebruik van een verschillende kleur (blauw, oranje). Voorbeeld: het percentage 18 tot en met 23-jarigen dat het eens is met de stelling ‘Heb ik goed nagedacht over het bedrag dat ik maximaal aan online kansspelen wil besteden’ (58%) verschilt statistisch significant van het percentage 24 tot en met 49-jarigen en 50-plussers dat het met de stelling eens is (resp. 70 en 77%).

In de interviews geven enkele spelers aan hoe zij bij het instellen van hun limieten bewust nadachten over de eigen financiële situatie.

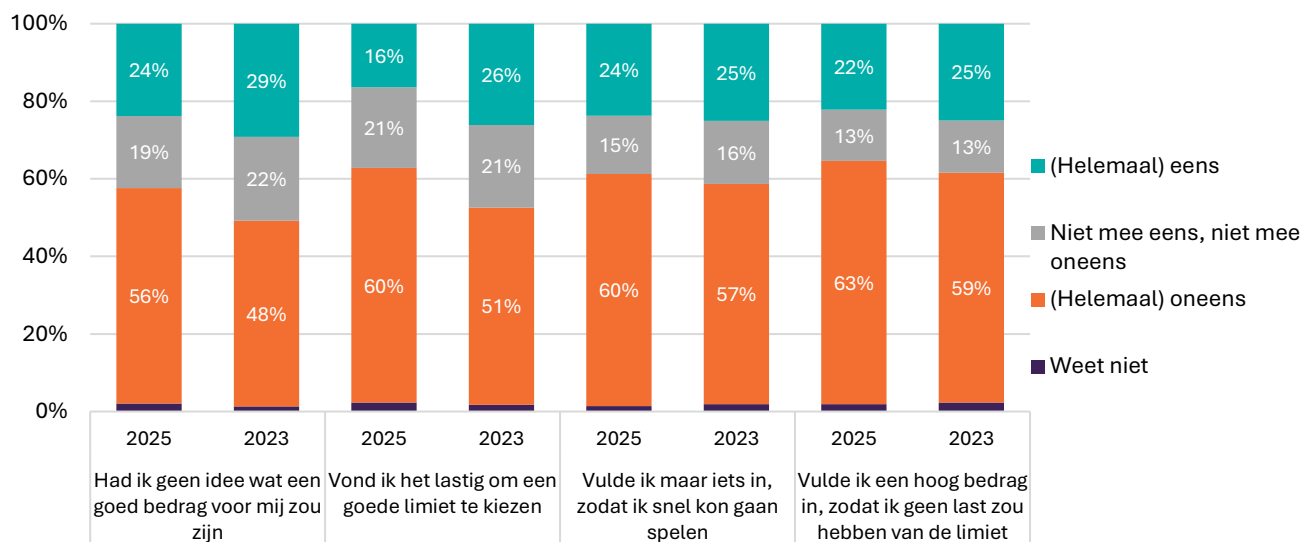
“Volgens mij heb ik destijds ook echt gekeken van: wat zou ik er echt maximaal aan uit willen geven? Maar daarbij ook kijken naar: wat is mijn financiële situatie? Heb ik daar mogelijkheden voor?” (Vrouw, 34, niet-problematische speler)

“Ik heb wel ooit nagedacht over wat ik spaar en stel je voor dat ik in een maand alles kwijt zou raken, dan zou ik dat echt balen vinden. [...] Daar heb ik de limiet eigenlijk op bepaald. Want ik spaar ongeveer €1000-1500 per maand en daar heb ik wel ooit over nagedacht van als ik dat dan deel door 30 dagen, dan zit je zo aan de onderkant van €50 per dag. Maar ja, uiteindelijk zie ik nou wel dat je die limiet stiekem gewoon ophoogt. Die bewuste keuze is verdwenen naar de achtergrond.” (Man, 36, hoog-risicospeler)

Spelers hebben in 2025 minder moeite met het instellen van een geldlimiet: in 2023 vond een kwart (26%) van de respondenten het lastig om een goede limiet te kiezen, in deze meting geldt dat voor 16 procent. Ook het aandeel dat zegt geen idee te hebben wat een goed bedrag zou zijn is afgenomen, van 29 procent naar 24 procent.

Figuur 5.5 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor het maximale geldbedrag dat ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen...

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een maximaal geldbedrag hebben ingesteld (2025: n=830; 2023: n=915)



In de interviews gaven de spelers die moeite hadden met het instellen van de limieten aan dat ze graag meer inzicht zouden hebben in wat gemiddelde, of passende speellimieten zijn.

“Ik vond het lastig [instellen van speellimieten], want Ik had echt geen idee wat normale limieten zijn of wat goed is. Ik had daar wel een voorbeeldje van willen hebben van bijvoorbeeld ‘de meeste mensen die verstandig gokken doen dit bijvoorbeeld’.” (Man, 25, laag-risicospeler)

“Ik denk juist dat het wel prettig zou zijn – ook voor mij – als je vergelijkingsmateriaal hebt. Dat in beeld zou komen van: ‘mensen zoals jij leggen zoveel euro in’” (Man, 36, hoog-risicospeler)

Gematigd- en hoog-risico spelers vinden het lastiger om een passende limiet te kiezen dan spelers met minder risicovol speelgedrag. Zo zegt 41 procent van de hoog-risico spelers geen idee te hebben wat een goed bedrag zou zijn, tegenover 19 procent van de niet-problematische en laag-risico groep. Ook geven de problematische spelers vaker aan maar iets te hebben ingevuld om snel te kunnen spelen (hoog-risico: 42%, gematigd risico: 34%) dan niet problematische (17%) en laag-risico spelers (19%). Eenzelfde patroon is zichtbaar wanneer spelers onder de 50 jaar worden vergeleken met spelers van 50 jaar en ouder. Van de 50-plussers zegt 16 procent geen idee te hebben wat een goed bedrag zou zijn, tegenover bijna een op de drie (29%) jongeren tussen 18 en 23 jaar.

Tabel 5.5 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor het maximale geldbedrag dat ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen... % (helemaal) mee eens

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een maximaal geldbedrag hebben ingesteld (n=830)

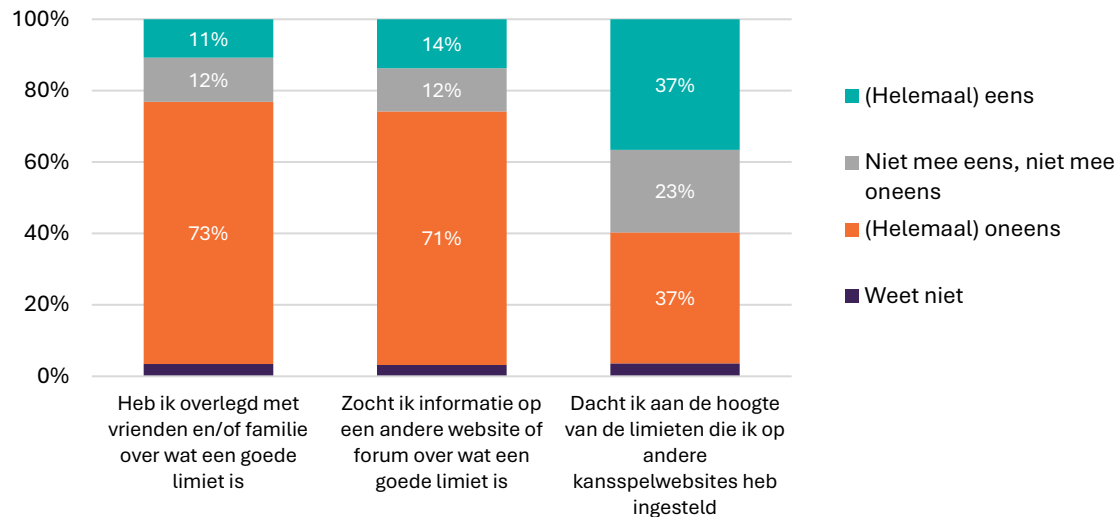
	Had ik geen idee wat een goed bedrag voor mij zou zijn	Vond ik het lastig om een goede limiet te kiezen	Vulde ik maar iets in, zodat ik snel kon gaan spelen	Vulde ik een hoog bedrag in, zodat ik geen last zou hebben van de limiet
Totaal	24%	16%	24%	22%
Leeftijd				
18-23	29%	22%	24%	23%
24-49	25%	17%	27%	26%
50+	16%	9%	12%	11%
PGSI				
Niet problematische speler	19%	12%	17%	14%
Laag-risico speler	19%	15%	19%	17%
Gematigd-risico speler	27%	20%	34%	31%
Hoog-risico speler	41%	29%	42%	46%
Aantal accounts				
Eén account	18%	14%	17%	16%
Meerdere accounts	30%	19%	30%	29%

Leeswijzer: Significante verschillen tussen de categorieën van groepen (leeftijd, PGSI, aantal accounts) zijn aangegeven door middel van het gebruik van een verschillende kleur (blauw, oranje). Voorbeeld: het percentage 18 tot en met 23-jarigen en 24 tot en met 49-jarigen dat het eens is met de stelling 'Had ik geen idee wat een goed bedrag voor mij zou zijn' (resp. 29% en 25%) verschilt statistisch significant van het percentage 50-plussers dat het met de stelling eens is (16%).

De meeste spelers raadplegen voor het instellen van geldlimieten geen website of forum (71%), of vrienden en familie (73%). Ruim een derde (37%) van de spelers met meerdere accounts dacht voor het instellen van het maximale geldbedrag aan de limieten die hij of zij op een andere website instelde.

Figuur 5.6 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor het maximale geldbedrag dat ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen...

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een maximaal geldbedrag hebben ingesteld (n=830).



Ook voor wat betreft de mate waarin spelers bronnen, vrienden of familie raadplegen bij het instellen van een speellimiet (bedrag) zijn er verschillen tussen typen spelers. De hoog-risico spelers maakten vaker gebruik van externe bronnen bij het vaststellen van een goede limiet dan niet problematische spelers. Van die laatste groep zocht 7 procent online naar informatie en overlegde 5 procent met familie en/of vrienden. Onder hoog-risico spelers is dat respectievelijk 43 en 28 procent. Verder blijkt uit Tabel 5.6 dat jongeren (18-23 jaar) vaker dan oudere leeftijdsgroepen naar informatie zoeken op websites of fora (resp. 22% en 8-13%)

Tabel 5.6 - In hoeverre ben je het eens met deze stellingen? Bij het instellen van de limiet voor het maximale geldbedrag dat ik per dag, week of maand wil besteden aan online kansspelen... % (helemaal) mee eens

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die een maximaal geldbedrag hebben ingesteld (n=830).

	Dacht ik aan de hoogte van de limieten die ik op andere kansspelwebsites heb ingesteld*	Zocht ik informatie op een andere website of forum over wat een goede limiet is	Heb ik overlegd met vrienden en/of familie over wat een goede limiet is
Totaal	37%	14%	11%
Leeftijd			
18-23	24%	22%	14%
24-49	41%	13%	11%
50+	33%	8%	6%
PGSI			
Niet problematische speler	36%	7%	5%
Laag-risico speler	31%	6%	13%
Gematigd-risico speler	37%	14%	9%
Hoog-risico speler	43%	43%	28%
Aantal accounts			
Eén account	-	12%	8%
Meerdere accounts	37%	16%	13%

*Vraag is alleen gesteld aan spelers met meerdere accounts.

Leeswijzer: Significante verschillen tussen de categorieën van groepen (leeftijd, PGSI, aantal accounts) zijn aangegeven door middel van het gebruik van een verschillende kleur (blauw, oranje). Voorbeeld: het percentage 18 tot en met 23-jarigen dat het eens is met de stelling 'Dacht ik aan de hoogte van de limieten die ik op andere kansspelwebsites heb ingesteld' (24%) verschilt statistisch significant van het percentage 24 tot en met 49-jarigen dat het met de stelling eens is (41%).

6 Omgang met speellimieten

Dit hoofdstuk gaat over hoe spelers van online kansspelen omgaan met hun speellimieten nadat ze deze voor de eerste keer hebben ingesteld. Weten ze of ze in de buurt komen van hun limiet? Verhogen of verlagen ze de limieten wel eens? En wat doen ze als ze hun limieten bereiken?

- De cijfers in dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dit betekent dat de resultaten de perceptie en herinnering van de spelers weergeven. De percentages in dit hoofdstuk weerspiegelen dus geen (objectieve) registratiegegevens afkomstig van aanbieders zelf.
- Het is bekend dat niet alle respondenten correct kunnen beoordelen of een gokwebsite over een Nederlandse vergunning beschikt. Dus hoewel spelers die aangeven uitsluitend op illegale websites te spelen, zijn uitgesloten, is het toch mogelijk dat er respondenten in de data aanwezig zijn die feitelijk op een illegale website spelen, maar in de veronderstelling zijn dat deze legaal is.
- In dit hoofdstuk wordt regelmatig gesproken over ‘spelers’. Daarmee wordt bedoeld: **‘Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld’**, tenzij expliciet anders vermeld.

6.1 Belangrijkste bevindingen

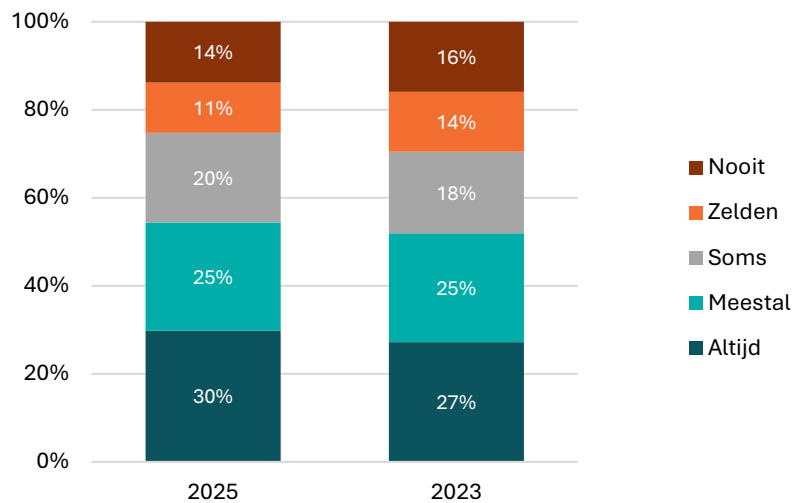
- Meer dan de helft van de spelers (55%) zegt tijdens het spelen meestal of altijd te weten of ze in de buurt komen van de ingestelde speellimieten. Dat was in 2023 ook het geval (52%). Minder hoog-risico spelers (40%) geven aan dit inzicht te hebben dan spelers met een lager risicoprofiel (55-59%).
- Spelers weten dat ze een limiet naderen voornamelijk door pop-ups van de website (32%) of door zelf in hun account naar statistieken te kijken (31%). Het raadplegen van de eigen speelstatistieken is afgenomen ten opzichte van 2023 (toen 43%).
- De meeste spelers (71%) passen hun limieten na de eerste instelling niet meer aan. Dit percentage is zelfs iets hoger dan in 2023 (66%). Hoog-risicospelers en jongeren (18-23 jaar) passen hun limieten naar verhouding het vaakst wel aan.
- Een meerderheid (57%) heeft in het afgelopen jaar geen limiet bereikt. Als het wel gebeurt, is het bereiken van de stortingslimiet het meest voorkomend (21%). Er zijn hierbij verschillen tussen risicogroepen volgens de PGSI. Waar 71 procent van de niet-problematische spelers geen limiet bereikte, geldt dit voor 25 procent van de hoog-risicospelers. Deze laatste groep bereikt met name vaker financiële limieten (storting- en walletlimiet).

6.2 Inzicht in limieten

Meer dan de helft van de spelers (55%) zegt tijdens het spelen meestal of altijd te weten of ze in de buurt komen van de ingestelde speellimieten. Dat was in 2023 ook het geval (52%). Een kwart (25%) geeft aan zich hier zelden of nooit van bewust te zijn, dat aandeel ligt lager dan in de vorige meting (30%).

Figuur 6.1 - Als je bezig bent met online kansspelen, weet je dan of je in de buurt komt van je limieten?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (2025: n=993; 2023: n=1.112)



Wanneer spelers uit verschillende risicoklassen met elkaar worden vergeleken, zijn verschillen zichtbaar. Een meerderheid van de niet-problematische spelers (58%) en van de laag- (55%) en gematigd-risico (59%) spelers weet meestal of altijd of ze in de buurt komen van hun limieten. Onder hoog-risico spelers ligt dat aandeel met 40 procent minder hoog. Er zijn geen verschillen naar leeftijd of naar het aantal accounts.

Figuur 6.2 - Als je bezig bent met online kansspelen, weet je dan of je in de buurt komt van je limieten?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n=992)

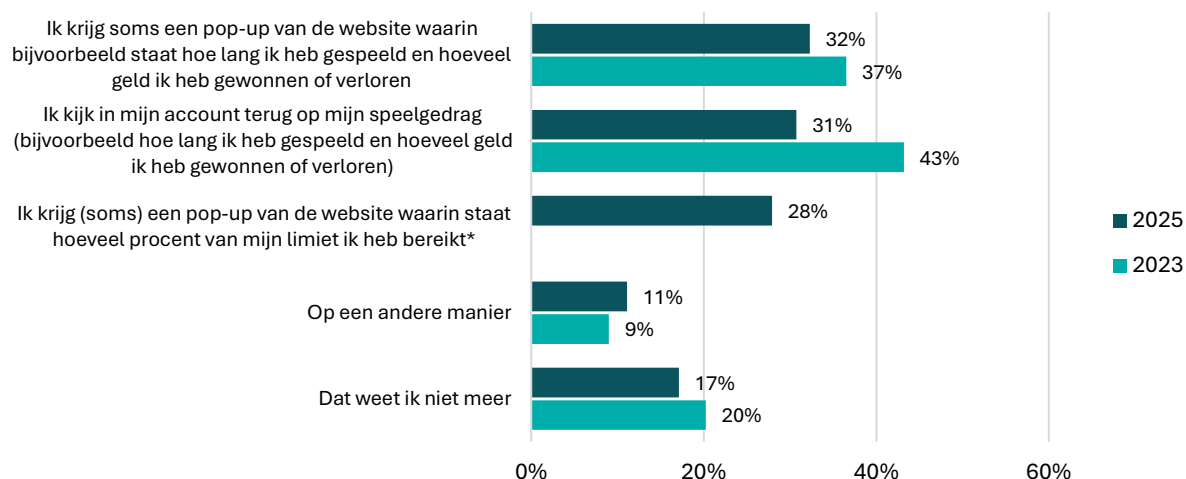
	Altijd/Meestal	Soms	Zelden/Nooit
Leeftijd			
18-23 (n=170)	47%	25%	28%
24-49 (n=617)	55%	20%	25%
50+ (n=205)	58%	18%	24%
PGSI			
Niet problematisch (n=554)	58%	13%	29%
Laag-risico (n=169)	55%	24%	20%
Gematigd risico (n=122)	59%	26%	16%
Hoog risico (n=147)	40%	36%	24%
Aantal accounts			
1 account (n=636)	56%	19%	25%
2 of meer accounts (n=352)	53%	22%	25%

Een derde (32%) van degenen die altijd, meestal of soms weten of ze in de buurt komen van de door hun ingestelde speellimiet, weten dat doordat ze een pop-up krijgen van de website waarin bijvoorbeeld de speeltijd en/of gewonnen/verloren geldbedragen staan. Een vrijwel even grote groep weet dit doordat ze in hun account naar statistieken over hun speelgedrag kijken (31%). In 2023 was dit voor 43 procent aanleiding om te weten of ze in de buurt kwamen van de eigen limiet, waardoor er sprake is van een afname. Eén op de

tien zegt dat op een andere manier te weten. Zij noemen bijvoorbeeld te vertrouwen op het eigen geheugen, of het zelf bij te houden. Ook geven sommigen aan met kleine bedragen te spelen en/of nooit in de buurt te komen van een speellimiet.

Figuur 6.3 - Hoe weet je dat je in de buurt komt van een limiet?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld, en die zelden, soms, meestal of altijd weten of ze in de buurt komen van hun limieten (2025: n=841; 2023: n=961)



*Deze antwoordoptie is toegevoegd in de meting van 2025.

6.3 Aanpassen van limieten

Bijna driekwart (71%) van de spelers geeft aan de limieten niet meer aan te passen nadat ze deze voor de eerste keer ingesteld hebben. Dat was in de vorige meting ook het geval, zij het in iets mindere mate (66%). Tien procent verhoogde (één van) zijn limieten, zeven procent verlaagde ze juist. Een groep van 12 procent deed beide wel eens. Een belangrijke kanttekening bij deze uitkomsten is dat het puur gaat om de handeling van het aanpassen. Er is niet gekeken naar de uitgangspositie van de respondenten die hun limieten verhoogden dan wel verlaagden. Dus bijvoorbeeld of een respondent die een limiet verhoogde een stortingslimiet van 10 euro had of van 1000 euro.

Tabel 6.1 - Aanpassen van limieten

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld en of ze die hebben aangepast (2025: n=832; 2023: n=961)

	% 2025	% 2023
Limiet niet meer aangepast	71%	66%
Limiet wel eens verhoogd	10%	8%
Limiet wel eens verlaagd	7%	13%
Limiet wel eens verhoogd, en wel eens verlaagd	12%	14%

Ook in de interviews geven de meeste spelers aan dat zij geen ervaring hebben met het verhogen of verlagen van hun limieten. Een respondent zegt bijvoorbeeld: “Ik heb wel collega’s die spelen bijvoorbeeld één uur

langer door dan ik, dus dan haak ik al één uurtje eerder af. Maar ik heb sinds ik begon bedacht: dit zijn mijn grenzen en hier laat ik het bij.” (Vrouw, 21, hoog-risicospeler)

Eén geïnterviewde respondent geeft aan de limieten omhoog te hebben bijgesteld. Deze respondent zegt daarover:

“Dat heb ik ook weleens gedaan [limieten hoger ingesteld]. Ik zie ook wel dat ik ze afgelopen jaar steeds hoger ben gaan instellen. Laatst was er een melding dat de limieten allemaal aangepast waren naar nieuwe wettelijke niveaus en toen ben ik ze ook wel weer zelf gaan aanpassen”. (Man, 36, hoog-risicospeler)

Er zijn verschillen in het al dan niet aanpassen van limieten tussen groepen spelers. Jongeren tussen de 18 en 23 jaar pasten hun limieten vaker aan dan oudere spelers. Bijna een derde van deze groep verhoogde de limieten in het afgelopen jaar (29%: 21% verhoogde én verlaagde en 8% verhoogde). Nog steeds een meerderheid (60%) paste de limieten niet meer aan. Onder de 24 tot 49-jarigen betreft het 22 procent en onder de 50-plussers 12 procent. Verder blijkt uit Tabel 6.2 dat het percentage spelers dat hun limieten aanpast toeneemt, naarmate de PGSI-risicocategorie hoger wordt. Een op drie (34%) hoog-risico spelers veranderde niets aan de door hun ingestelde limieten in het afgelopen jaar. Onder niet-problematische spelers gaat het om 88 procent.

Tabel 6.2 - Aanpassen van limieten

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld en of ze die hebben aangepast (n=832)

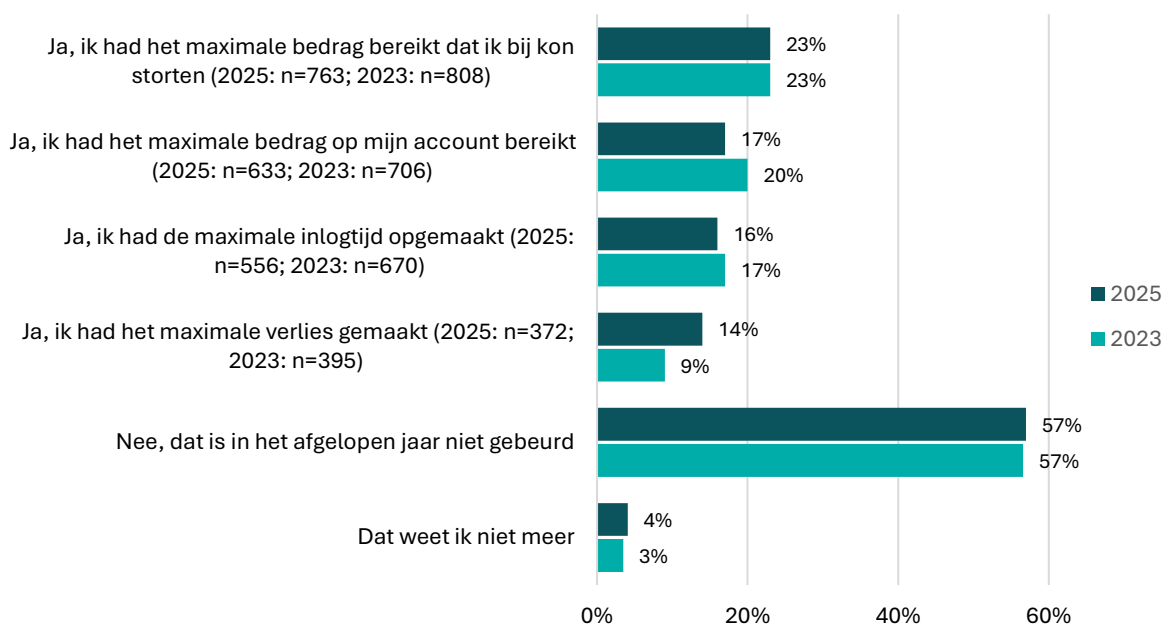
	Limiet niet meer aangepast	Limiet wel eens verhoogd	Limiet wel eens verlaagd	Limiet wel eens verhoogd, en wel eens verlaagd
Leeftijd				
18-23 (n=154)	60%	8%	11%	21%
24-49 (n=517)	72%	12%	5%	10%
50+ (n=161)	80%	7%	8%	5%
PGSI-score				
Niet-problematische speler (n=461)	88%	4%	4%	4%
Laag-risico speler (n=154)	76%	17%	6%	2%
Gematigd-risico speler (n=104)	45%	21%	14%	19%
Hoog-risico speler (n=113)	34%	13%	12%	41%
Aantal accounts				
1 account	77%	10%	5%	8%
2 of meer accounts	65%	11%	9%	15%

6.4 Bereiken van limieten

Meer dan de helft van de spelers bereikte de limieten die ze instelden in het afgelopen jaar niet (57%). Van de spelers die een stortingslimiet instelden, bereikte bijna een kwart deze limiet in het afgelopen jaar minimaal één keer. Van degenen die een walletlimiet instelden, bereikte 20 procent dit limiet. De verlieslimiet werd in 2025 vaker bereikt binnen de groep die deze limiet instelde (van 9 procent in 2023 naar 14 procent in 2025).

Figuur 6.4 - Heb je in het afgelopen jaar tijdens het spelen je limieten wel eens bereikt?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die hebben aangegeven welke limieten ze hebben ingesteld (n is aangegeven in figuur)



Ook in de interviews geeft een aantal respondenten aan zijn of haar limieten wel eens te hebben bereikt. Het bereiken van limieten is voor de meesten van hen ‘het teken’ om te stoppen en ze geven aan dat vervolgens ook te doen. Eén hoog-risico-speler vertelt dat hij daarna doorspeelt op een andere website.

“Ja de geldlimieten die heb ik wel ooit bereikt. Dan stond het bijvoorbeeld ingesteld op €250 per dag en dan heb ik dat ingelegd en kwijtgespeeld. Ja, dan houdt het bij die website op. (...) Het meeste dat ik ooit heb uitgegeven op een dag is €1.000, dat is dan over verschillende accounts.” (Man, 36, hoog-risicospeler)

Ten aanzien van het bereiken van limieten zijn er verschillen tussen groepen spelers. Oudere spelers houden hun speelgedrag over het algemeen iets beter binnen de zelf ingestelde grenzen dan jongere spelers: 59 procent van de 24 tot en met 49-jarigen en 50-plussers geeft aan in het geheel geen limieten te hebben bereikt, tegenover 47 procent van de jongste groep. Van de jongere spelers heeft 20 procent de maximale inlogtijd bereikt, tegenover 6 procent van de 50-plussers (Tabel 6.3).

Daarnaast doen verschillen zich voor tussen risicogroepen. Het merendeel van de niet-problematische (71%) en laag-risico spelers (66%) geeft aan hun limieten niet te hebben bereikt, terwijl dit aandeel fors lager ligt bij matig- (30%) en hoog-risicospelers (25%). Bij hoog-risicospelers is vooral te zien dat zij vaker financiële grenzen bereiken: 32 procent bereikte het maximale bedrag op het account en nog eens 32 procent het maximale bedrag voor bijstorten. Ook het bereiken van de maximale inlogtijd komt bij hen vaker voor (25%) dan bij niet-probleemspelers (9%) en laag-risico spelers (13%). Gematigd-risicospelers vertonen een vergelijkbaar patroon, vergeleken met de niet-problematische en laag-risico spelers.

Tabel 6.3 - Heb je in het afgelopen jaar tijdens het spelen je limieten bereikt?

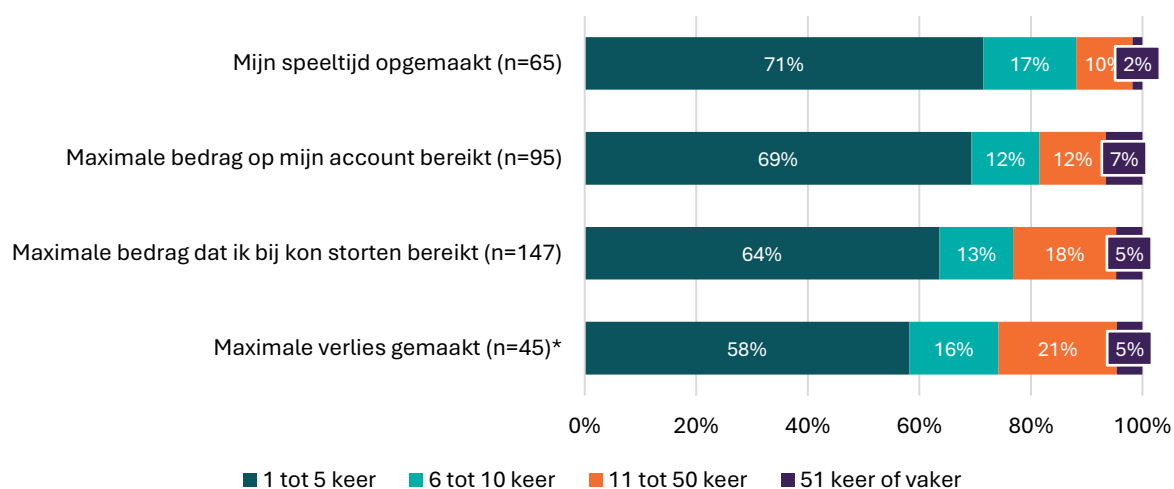
Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die de betreffende speellimieten hebben ingesteld (n wisselt).

	Nee, niet gebeurd	Maximale inlogtijd	Maximale bedrag op account	Maximale bedrag bij- storten	Maximale verlies
Leeftijd					
18-23	47%	20%	25%	25%	19%
24-49	59%	17%	14%	23%	9%
50+	59%	6%	18%	22%	21%
PGSI					
Niet problematisch	71%	9%	11%	15%	9%
Laag-risico	66%	13%	13%	18%	14%
Gematigd risico	30%	31%	27%	54%	20%
Hoog risico	25%	25%	32%	32%	18%

Van degenen die in het afgelopen jaar een limiet bereikte, geldt voor meer dan de helft dat dit maximaal vijf keer voorkwam. Het opmaken van de speeltijd, en het bereiken van het maximale bedrag op het account gebeurde bij ongeveer drie op de tien (29-31%) vaker zes keer of vaker. Ruim een derde (36%) stuitte zes keer of vaker op de stortingslimiet.

Figuur 6.5 - Hoe vaak kwam het in het afgelopen jaar voor dat je een limiet (i) bereikte?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die een limiet wel eens bereikten (n is per limiet aangegeven).

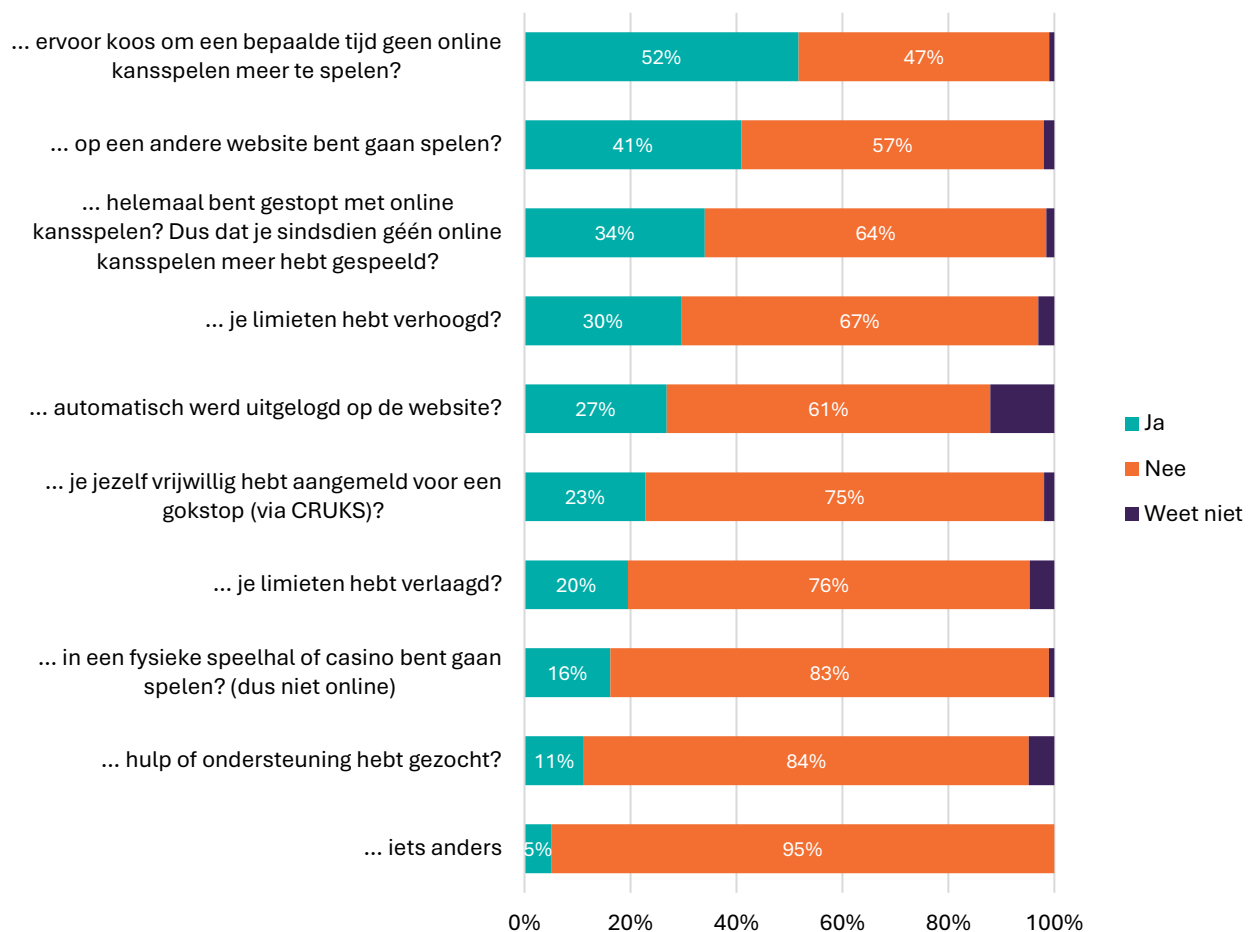


6.5 Omgang met bereiken van limieten

Aan de spelers die een limiet bereikten in het afgelopen jaar is gevraagd wat zij deden toen dit gebeurde. De helft (52%) koos er wel eens voor om na het bereiken van een limiet voor een bepaalde tijd geen online kansspelen meer te spelen, een derde (34%) zegt sindsdien helemaal geen kansspelen meer gespeeld te hebben. Voor 41 procent geldt dat ze wel eens doorspeelden op een andere website, 30 procent verhoogde zijn of haar limieten. Een kwart (23%) meldde zich naar eigen zeggen aan voor een gokstop bij het CRUKS.

Figuur 6.6 – Is het wel eens gebeurd dat je na het bereiken van je speellimiet... Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die een limiet bereikte in het afgelopen jaar (n=305)



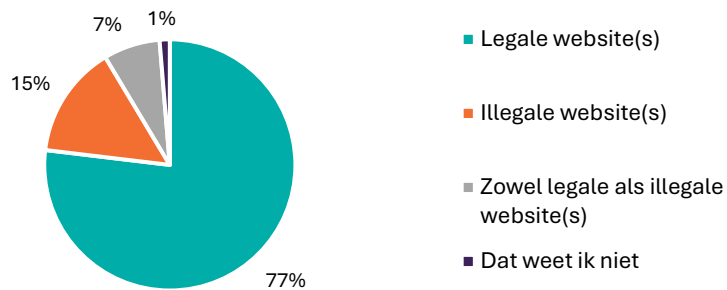
Verschillende geïnterviewde hoog-risicospelers hebben ervaring met aanmelding voor een gokstop bij het CRUKS. Eén respondent beschrijft het als een noodzakelijk maar niet waterdicht instrument om zijn gokverslaving te beheersen. Hij heeft zich meermaals ingeschreven. Een ander doet het ter bescherming van zichzelf op momenten dat hij verwacht dat overmatig spelen op de loer ligt vanwege minder afleiding door werk of vanwege verschillende verliezen achter elkaar en het gevoel om het verlies goed te maken.

“Op het moment van frustratie was ik er naartoe gegaan [naar het Cruks]. Toen had ik een paar honderd euro verloren en toen dacht ik, ik probeer nu mijn verlies weer terug te halen. Dan ga ik ook met grotere bedragen gokken. Toen moest ik even iets zoeken waardoor ik afrem.” (Man, 36, hoog-risicospeler)

De groep van 41 procent uit Figuur 6.7 die aangeeft bij het bereiken van een speellimiet op een andere website te zijn gaan spelen, deed dat met name op (een) legale website(s). Een op zeven speelde verder op een illegale website (15%), en 7 procent op beiden.

Figuur 6.7 - Nadat je een limiet bereikte, ben je verder gaan spelen op een andere website. Was dit een legale website of een illegale website voor online kansspelen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die na het bereiken van een limiet op een andere website verder zijn gaan spelen (n=109)



7 Houding en veronderstelde effectiviteit speellimieten

Dit hoofdstuk gaat over wat spelers (in het algemeen) vinden van speellimieten. Ook gaat dit hoofdstuk in op de door spelers veronderstelde effectiviteit van limieten: hebben spelers het idee dat zij baat hebben bij het instellen van de limieten?

- De cijfers in dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dit betekent dat de resultaten de perceptie en herinnering van de spelers weergeven. De percentages in dit hoofdstuk weerspiegelen dus geen (objectieve) registratiegegevens afkomstig van aanbieders zelf.
- In dit hoofdstuk wordt regelmatig gesproken over ‘spelers’. Daarmee wordt bedoeld: **‘Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld’**, tenzij expliciet anders vermeld.
- Het is bekend dat niet alle respondenten correct kunnen beoordelen of een gokwebsite over een Nederlandse vergunning beschikt. Dus hoewel spelers die aangeven uitsluitend op illegale websites te spelen, zijn uitgesloten, is het toch mogelijk dat er respondenten in de data aanwezig zijn die feitelijk op een illegale website spelen, maar in de veronderstelling zijn dat deze legaal is.

7.1 Belangrijkste bevindingen

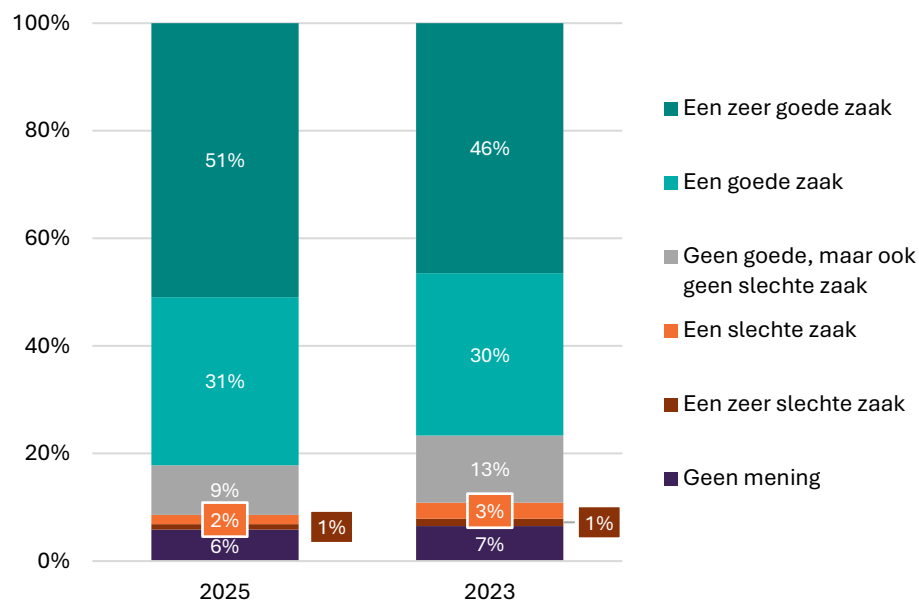
- Een overgrote meerderheid van de alle spelers (82%) vindt het een (zeer) goede zaak dat speellimieten verplicht zijn. Dit draagvlak is iets toegenomen ten opzichte van 2023 (toen 76%). De belangrijkste redenen hiervoor zijn volgens spelers zijn de beschermende werking en het creëren van bewustwording.
- Bijna twee derde van de spelers (65%) zijn van mening dat ze hun eigen speelgedrag onder controle hebben en daarom geen speellimieten nodig hebben. Meer spelers hebben dit gevoel ten opzichte van 2023 (toen 57%).
- Er is een verschil tussen hoe verschillende typen spelers hun eigen controle inschatten. Terwijl 74 procent van de niet-problematische spelers aangeeft geen limieten nodig te hebben, geldt dit voor een minderheid van de gematigd- (43%) en hoog-risicospelers (45%).
- Vier op de tien spelers (40%) geven aan dat ze door de geldlimiet minder geld besteden en drie op de tien (30%) besteden minder tijd door de tijdslimiet. Deze percentages zijn vergelijkbaar met 2023.
- Er is een ambivalente houding ten aanzien van de rol van de overheid. Een meerderheid van de spelers wil zelf kunnen bepalen hoeveel tijd (58%) en geld (54%) ze aan online kansspelen besteden, maar tegelijkertijd vindt ook een meerderheid (55%) dat de overheid zich wél met online kansspelen moet bemoeien. Onder hoog-risicospelers worden de verschillen verder uitvergroot: deze groep hecht minder waarde aan volledige autonomie over hun tijd en geld dan de lagere risicogroepen, maar vindt tegelijkertijd vaker dat de overheid zich er niet mee moet bemoeien.

7.2 Algemene houding tegenover speellimieten

Van alle spelers vindt 82 procent het een (zeer) goede zaak dat ze bij legale online kansspelen verplicht speellimieten moeten instellen. Het draagvlak is ten opzichte van de vorige meting nog iets verder toegenomen: toen was driekwart (76%) voorstander. Drie procent van de spelers is uitgesproken tegenstander.

Figuur 7.1 - Wat vind je ervan dat spelers bij legale online kansspelen verplicht speellimieten moeten instellen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (2025, n=1.507; 2023, n=1.698)



Degenen die het een goede zaak vinden, noemen in een open vraag in de vragenlijst verschillende argumenten. Zij geven bijvoorbeeld aan dat het een belangrijke barrière vormt om verslaving of andere problemen te voorkomen of tegen te gaan en dat het dus een beschermend mechanisme is. Ook noemen mensen dat het belangrijk is voor de bewustwording. De groep die er tussen in zit en het niet als een goede dan wel slechte zaak ziet, uit onder andere twijfels over het nut van de limieten. Ze geven bijvoorbeeld aan dat je bij het bereiken van de limieten op de ene site, gewoon verder kunt spelen op een andere site. Ook geven sommigen aan dat het iemands eigen verantwoordelijkheid is en het voor de meerderheid van de spelers niet nodig is. Tot slot degenen die het instellen van speellimieten een slechte zaak vinden. Zij noemen grotendeels dezelfde argumenten als de ‘neutrale’ groep, maar zijn hier wat stelliger in. Ze stellen dat het huidige systeem niet werkt, en dat spelers dit zelf zouden moeten kunnen bepalen.

Tabel 7.1 - Exemplarische citaten van voor- en tegenstanders van speellimieten (open vraag)

Een (zeer) goede zaak	Geen goede, geen slechte zaak	Een (zeer) slechte zaak
“Het helpt mensen die zich niet goed in de hand kunnen houden te beschermen.” “Hopelijk brengt dat meer besef bij mensen zodat het niet te gek wordt en het wel leuk blijft.”	“Het idee erachter is goed, maar het zijn vaak middelen die te makkelijk zijn te omzeilen. Dus het is meer een kleine drempel om het lastiger te maken maar ik betwijfel de effectiviteit.” “Ik vind dat mensen minder betutteld mogen worden. Vrijheid, blijheid en eigen verantwoordelijkheden.”	“Ik vind het onnodig. Het geeft extra stappen voordat je kan spelen. De limieten doen verder toch niets. Iedereen gooit het op de max.” “Ik speel alleen met geld dat ik kan verliezen, ik heb geen behoefte aan bemoeienis.”

Het algemene sentiment ten aanzien van speellimieten verschilt tussen groepen. Over de gehele linie is meer dan de helft van de spelers positief over de verplichte speellimieten. Dit sentiment is het sterkst onder spelers die aangeven uitsluitend op legale websites te spelen: 88 procent van hen vindt dit een (zeer) goede zaak. Wanneer wordt gekeken naar spelers die op zowel legale als illegale websites actief zijn, neemt het aandeel voorstanders af. Binnen deze groep daalt het percentage dat de maatregel een (zeer) goede zaak vindt naar 50 procent; de rest staat er niet negatief (9%) maar voornamelijk neutraal (33%) tegenover. Voor de groep die uitsluitend op illegale sites speelt (n=22) zijn geen percentages weergegeven vanwege de te kleine omvang van de groep om betrouwbare uitspraken te doen.

Hoewel alle leeftijdsgroepen overwegend positief zijn, is de jongste groep spelers (18-23 jaar) minder enthousiast. Van hen vindt 75 procent de verplichte limieten een goede zaak, vergeleken met 84 procent van de 24-49-jarigen en 82 procent van de 50-plussers. Tot slot geldt: hoe hoger het risicoprofiel, hoe lager het draagvlak voor verplichte limieten. Zowel van de niet-problematische als laag-risico spelers vindt 86 procent speellimieten een goede zaak. Onder hoog-risico spelers vindt nog 63 procent het verplicht moeten instellen van speellimieten een (zeer) goede zaak.

Tabel 7.2 – Wat vind je ervan dat spelers bij legale online kansspelen verplicht speellimieten moeten instellen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=1.507)

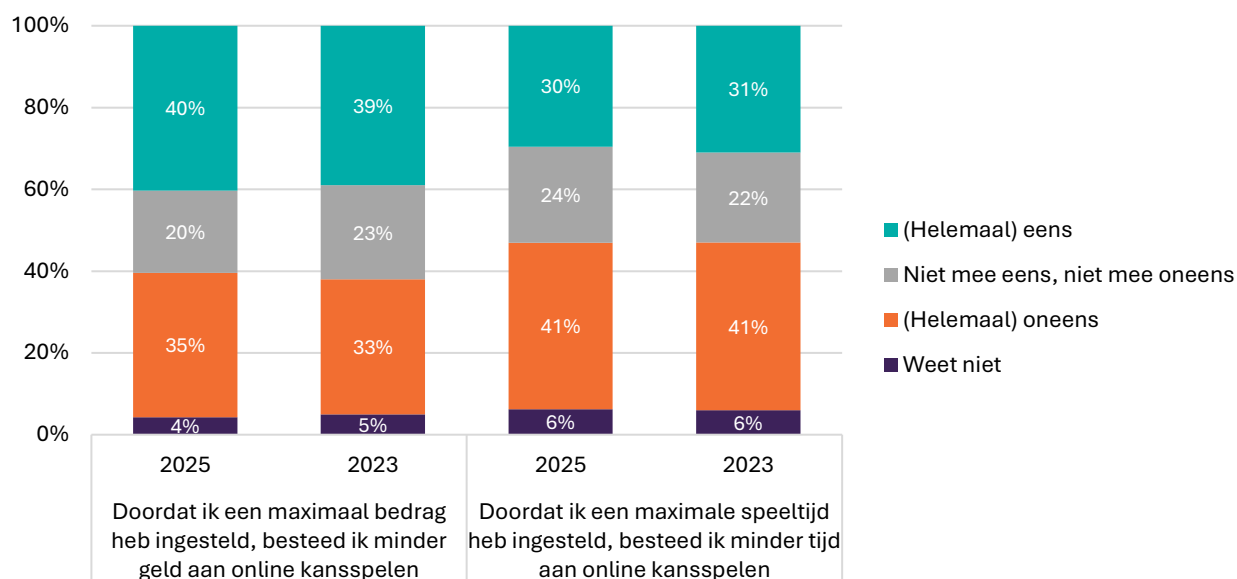
	Een (zeer) goede zaak	Geen goede, geen slechte zaak	Een (zeer) slechte zaak	Geen mening
Leeftijd				
18-23 (n=210)	75%	15%	5%	5%
24-49 (n=927)	84%	9%	3%	4%
50+ (n=370)	82%	5%	2%	11%
PGSI				
Niet problematisch (n=927)	86%	7%	2%	6%
Laag-risico (n=248)	86%	7%	1%	5%
Gematigd risico (n=1158)	81%	13%	2%	4%
Hoog risico (n=174)	63%	20%	10%	6%
Aantal accounts				
1 account (n=1.031)	84%	8%	2%	6%
2 of meer accounts (n=476)	79%	12%	4%	5%

7.3 Perceptie van het nut van speellimieten

In deze paragraaf staat centraal in hoeverre spelers speellimieten voor *zichzelf* nuttig vinden. Het gaat om spelers (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld. Voor vier op de tien (40%) geldt dat ze (naar eigen zeggen) minder geld aan online kansspelen besteden doordat ze een maximaal bedrag hebben ingesteld. Ten aanzien van de maximale speeltijd gaat het om 30 procent. Deze cijfers zijn vergelijkbaar met de vorige meting.

Figuur 7.2 - In hoeverre ben je het eens met de volgende stellingen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (2025: n=992; 2023: n=1.112)



Jongere spelers (18–23 jaar) rapporteren vaker een tijdsbeperking (38%) dan oudere groepen (29 en 25%). Daarnaast laat tabel 7.3 zien dat hoog-risicospelers aanmerkelijk vaker aangeven minder tijd (44%) aan kansspelen te besteden door het instellen van limieten, vergeleken met niet-problematische spelers en gematigd-risico spelers (resp. 24 en 28%). Ten aanzien van het maximale bedrag is dit verschil er niet.

Tabel 7.3 - In hoeverre ben je het eens met de volgende stellingen? % (helemaal) mee eens. Uitgesplitst naar leeftijd en PGSI-score.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n=992)

	Leeftijd			PGSI-score			
	18-23 (n=170)	24-49 (n=617)	50+ (n=205)	Niet- probl. gokker (n=554)	Laag-risico gokker (n=169)	Gematigd- risico gokker (n=122)	Hoog-risico gokker (n=147)
Doordat ik een maximale speeltijd heb ingesteld, besteed ik minder tijd aan online kansspelen.	38%	29%	25%	24%	33%	28%	44%
Doordat ik een maximaal bedrag heb ingesteld, besteed ik minder geld aan online kansspelen.	40%	40%	41%	34%	55%	41%	44%

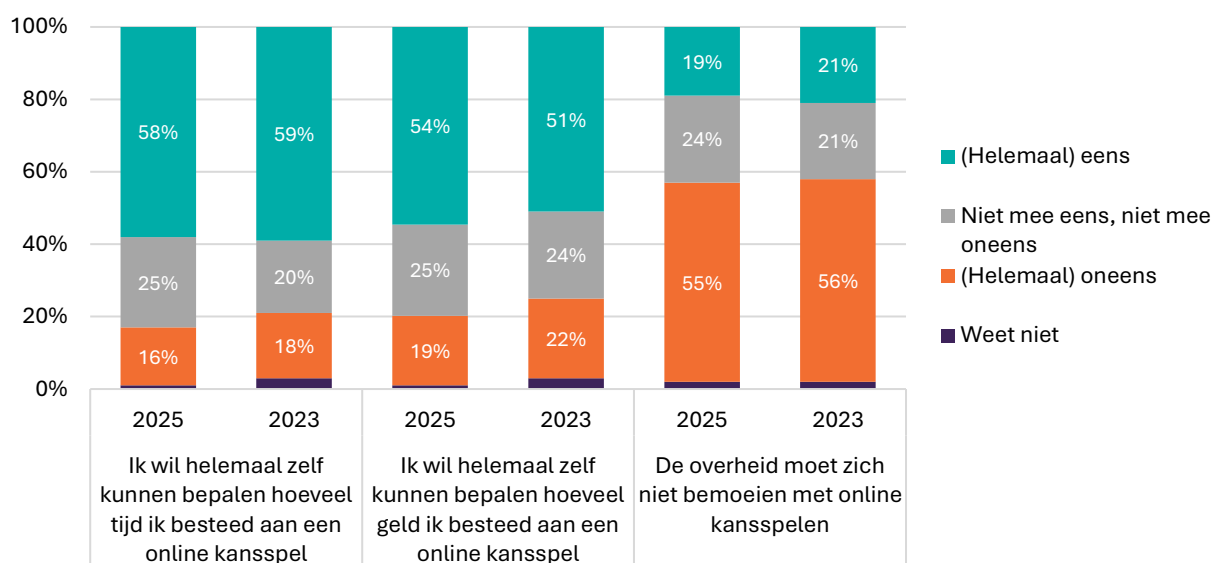
Leeswijzer: cellen met een verschillende kleur (blauw, oranje) verschillen statistisch significant van elkaar

7.4 Behoud van regie

Aan dezelfde groep spelers is daarnaast gevraagd in hoeverre zij het belangrijk vinden om zelf regie te hebben over het eigen online speelgedrag. Meer dan de helft (58%) wil zelf kunnen bepalen hoeveel tijd ze besteden aan een online kansspel, voor 54 procent geldt dat voor de hoeveelheid geld die ze inzetten. Een meerderheid is van mening dat de overheid een rol in de regulering van online kansspelen speelt: één op vijf (19%) vindt dat de overheid zich *niet* moet bemoeien met online kansspelen, 55 procent is het oneens met deze stelling. Deze percentages zijn vergelijkbaar met de vorige meting.

Figuur 7.3 - In hoeverre ben je het eens met de volgende stellingen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (2025: 992; 2023: n=1.112)



Er zijn enkele verschillen tussen spelersgroepen (Tabel 7.3). De resultaten wijzen op een ambivalente houding van hoog-risicospelers: Ze vinden vaker dat de overheid zich niet moet bemoeien met online kansspelen (29%) dan niet-problematische spelers (18%). Tegelijkertijd lijken ze minder waarde te hechten aan volledige autonomie over hun tijd en geld, vergeleken met spelers uit lagere risicocategorieën. Van deze groep zegt bijvoorbeeld minder dan de helft (44%) helemaal zelf te willen bepalen hoeveel tijd ze aan online kansspelen besteden, tegenover respectievelijk 61 en 68 procent van de niet-problematische - en laag-risico spelers. Wat betreft autonomie over speelgedrag geven oudere spelers (50+) vaker aan zelf te willen bepalen hoeveel tijd zij besteden aan online kansspelen (66%) dan jongere spelers (45%). Voor het maximaal te besteden bedrag zijn er geen verschillen.

Tabel 7.4 - In hoeverre ben je het eens met de volgende stellingen? % (helemaal) mee eens. Uitgesplitst naar leeftijd en PGSI-score.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n=992).

	Leeftijd			PGSI-score			
	18-23 (n=170)	24-49 (n=617)	50+ (n=205)	Niet- probl. gokker (n=554)	Laag-risico gokker (n=169)	Gematigd- risico gokker (n=122)	Hoog- risico gokker (n=147)
De overheid moet zich niet bemoeien met online kansspelen.	20%	18%	24%	18%	18%	17%	29%
Ik wil helemaal zelf kunnen bepalen hoeveel tijd ik besteed aan een online kansspel.	45%	59%	66%	61%	68%	51%	44%
Ik wil helemaal zelf kunnen bepalen hoeveel geld ik besteed aan een online kansspel.	48%	54%	58%	54%	64%	49%	47%

Leeswijzer: cellen met een verschillende kleur (blauw, paars, oranje) verschillen statistisch significant van elkaar. Voor de stelling ‘Ik wil helemaal zelf kunnen bepalen hoeveel tijd ik besteed aan een online kansspel’ geldt dat niet-problematische gokkers en hoog-risicogokkers significant van elkaar verschillen; en de laag-risico gokkers verschillen significant van de gematigd- en hoog-risico gokkers.

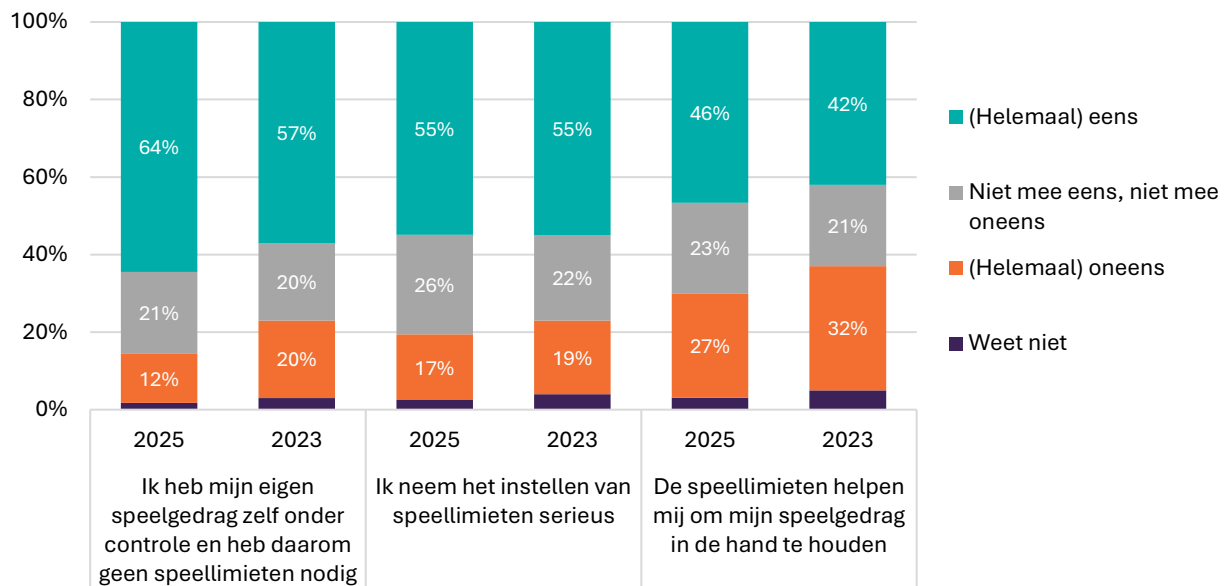
7.5 Veronderstelde eigen effectiviteit

Tot slot kregen respondenten enkele stellingen over de veronderstelde eigen effectiviteit. Dat wil zeggen: de mate waarin zij geloven in het eigen kunnen wat betreft het onder controle houden van hun speelgedrag. De veronderstelde positieve werking van speellimieten gaat ervan uit dat spelers het instellen serieus nemen en in staat zijn om passende limieten in te stellen en zich hieraan te houden.

Bijna twee derde (65%) is van mening dat ze het eigen speelgedrag onder controle hebben en daarom geen speellimieten nodig hebben. Een op acht is het daar niet mee eens (12%). Dat is een verandering ten opzichte van de meting uit 2023. Toen zei 57 procent het eigen speelgedrag onder controle te hebben en daarom geen speellimieten nodig te hebben. Een op vijf (20%) was het toen oneens met de stelling. Iets meer dan de helft neemt het instellen van de speellimieten serieus (55%). Een nipte minderheid geeft aan dat de speellimieten helpen om het eigen speelgedrag in de hand te houden (46%). Dit is onveranderd ten opzichte van de vorige meting.

Figuur 7.4 - In hoeverre ben je het eens met de volgende stellingen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (2025: n=992; 2023: n=1.112)



De groep die als gematigd- of hoog-risico speler kan worden bestempeld, is zelf minder overtuigd van de eigen effectiviteit dat de minder problematische spelers (Tabel 7.4). Minder dan de helft van deze groepen (43% en 45%) zegt het eigen speelgedrag onder controle te hebben en daarom geen speellimieten nodig te hebben. Onder de niet-problematische en laag-risico spelers geldt dat respectievelijk voor 74 en 69 procent. Verder is een discrepantie zichtbaar in de waarde die de speellimieten hebben voor spelers. Waar onder laag- en gematigd risico spelers het merendeel zegt dat de speellimieten helpen om het eigen gedrag in de hand te houden, geldt dat minder voor niet-problematische spelers (39%) en hoog-risico spelers (45%). Het is denkbaar dat de speellimieten voor niet-problematische spelers niet nodig zijn, en daarom niet helpend, en voor hoog-risico spelers juist niet voldoende, en daarom niet werkzaam.

Tabel 7.5 - In hoeverre ben je het eens met de volgende stellingen? % (helemaal) mee eens. Uitgesplitst naar leeftijd en PGSI-score.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n=992)

	Leeftijd			PGSI-score			
	18-23 (n=170)	24-49 (n=617)	50+ (n=205)	Niet- probl. gokker (n=554)	Laag-risico gokker (n=169)	Gematigd- risico gokker (n=122)	Hoog-risico gokker (n=147)
Ik neem het instellen van speellimieten serieus.	50%	54%	59%	57%	64%	52%	39%
Ik heb mijn eigen speelgedrag zelf onder controle en heb daarom geen speellimieten nodig.	53%	68%	64%	74%	69%	43%	45%
De speellimieten helpen mij om mijn speelgedrag in de hand te houden.	46%	46%	48%	39%	63%	57%	45%

Leeswijzer: Cellen met een verschillende kleur (blauw, paars, oranje) verschillen statistisch significant van elkaar. Voor de stelling ‘De speellimieten helpen mij om mijn speelgedrag in de hand te houden’ geldt dat laag-risico gokkers significant verschillen van niet-problematische en hoog-risico gokkers. hoog-risicogokkers significant van elkaar verschillen; en dat gematigd-risico gokkers significant verschillen van niet-problematische gokkers.

8 Ervaring met en waardering van (mogelijke) aanpassingen

In het afgelopen jaar is, via de Rsbs en de Beleidsregel verantwoord spelen 2024, een aantal beleidsmaatregelen doorgevoerd die invloed hebben op de online kansspelmarkt (zie ook hoofdstuk 2). Daarnaast is het ministerie van Justitie en Veiligheid bezig met de ontwikkeling van een aantal mogelijke nieuwe beleidswijzigingen rondom speellimieten. Dit hoofdstuk bespreekt in hoeverre spelers iets merken van de doorgevoerde wijzigingen en hoe ze voorgenomen maatregelen waarderen.

- De cijfers in dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dit betekent dat de resultaten de perceptie en herinnering van de spelers weergeven. De percentages in dit hoofdstuk weerspiegelen dus geen (objectieve) registratiegegevens afkomstig van aanbieders zelf.
- Het is bekend dat niet alle respondenten correct kunnen beoordelen of een gokwebsite over een Nederlandse vergunning beschikt. Dus hoewel spelers die aangeven uitsluitend op illegale websites te spelen, zijn uitgesloten, is het toch mogelijk dat er respondenten in de data aanwezig zijn die feitelijk op een illegale website spelen, maar in de veronderstelling zijn dat deze legaal is.
- In dit hoofdstuk wordt regelmatig gesproken over ‘spelers’. Daarmee wordt bedoeld: **‘Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld’**, tenzij expliciet anders vermeld.

8.1 Belangrijkste bevindingen

- Een minderheid van de spelers heeft naar eigen zeggen de verschillende recent doorgevoerde maatregelen daadwerkelijk meegemaakt. Zo zegt 10 procent contact gehad te hebben met een aanbieder om een limiet in te stellen en heeft 10 procent financiële informatie moeten opsturen. Pop-ups worden vaker gezien, met name bij het aanmelden (39%).
- Er is geen eenduidige mening over de effectiviteit van de nieuwe interventies. Persoonlijk contact met een aanbieder wordt, door degenen die ermee te maken kregen, als relatief het meest helpend ervaren (36% vond het helpend). Over het nut van pop-ups zijn de meningen meer verdeeld. Vier op de tien (39%) zeggen dat het ontvangen van een pop-up met de ingestelde limieten hen niet hielp. Voor een kwart (24%) was dat wel het geval.
- Ten aanzien van voorgenomen maatregelen vinden vier op de tien spelers (42%) het principieel ‘niet oké’ om financiële informatie te moeten delen. Spelers zijn het meest terughoudend over het delen van informatie over spaargeld en het minst onwelwillend over het delen van informatie over schulden. De kansspelaanbieder zelf wordt gezien als de minst wenselijke partij om deze data mee te delen. Hoog-risicospelers staan positiever tegenover het moeten delen van financiële informatie dan niet-problematische spelers.
- Een overkoepelend stortingslimiet die voor alle goksites tegelijk geldt, kan op veel steun rekenen. Meer dan de helft (58%) staat hier positief tegenover en twee derde (67%) gelooft dat dit kan helpen om gokproblemen te voorkomen. Het draagvlak voor één overkoepelende limiet is, in tegenstelling tot het delen van financiële informatie, lager bij hoog-risicospelers (41% voor) dan bij niet-problematische spelers (62% voor).

8.2 Ervaring en waardering doorgevoerde aanpassingen

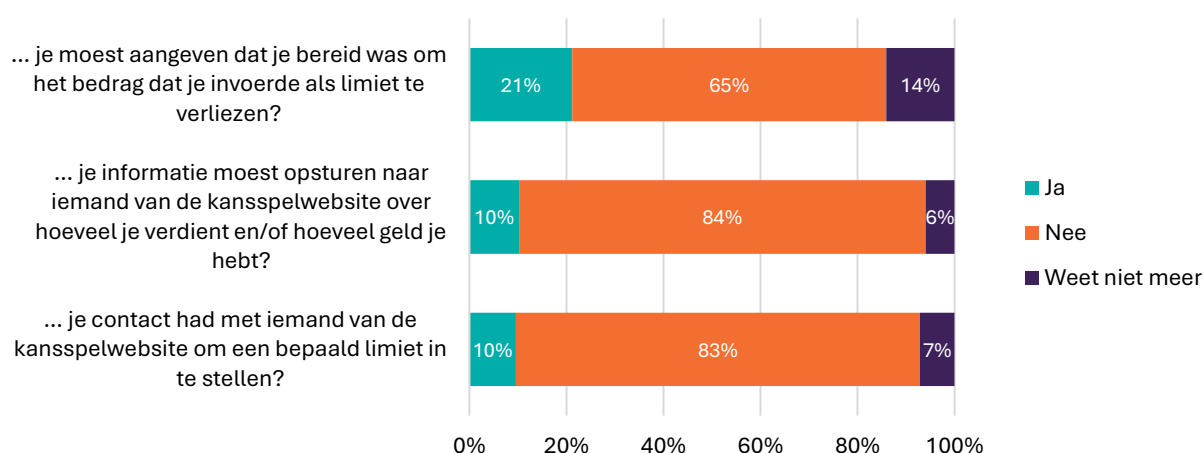
In de Rsbs en de Beleidsregel verantwoord spelen 2024 staan verschillende maatregelen op het gebied van speellimieten die kansspelaanbieders moeten nemen. Daarbij gaat het bijvoorbeeld om het moeten nagaan

van iemands financiële situatie, of het leggen van persoonlijk contact wanneer iemand een relatief hoge limiet wil instellen. Ook omvat het maatregelen die te maken hebben met de invulling van de zorgplicht, bijvoorbeeld door het tonen van pop-ups met informatie over iemands speelgedrag.

Een op de vijf spelers (21%) maakte mee dat zij bij het invoeren van een stortingslimiet moesten aangeven bereid te zijn om dat bedrag te verliezen. Een grotere groep spelers (65%) kreeg daar naar eigen zeggen niet mee te maken. Het moeten opsturen van financiële informatie naar de kansspelaanbieder overkwam één op de tien (10%), aldus spelers zelf. Een ongeveer even grote groep had naar eigen zeggen contact met iemand van de kansspelwebsite om een bepaalde limiet in te stellen (10%).

Figuur 8.1 - Is het in het afgelopen jaar voorgekomen dat...

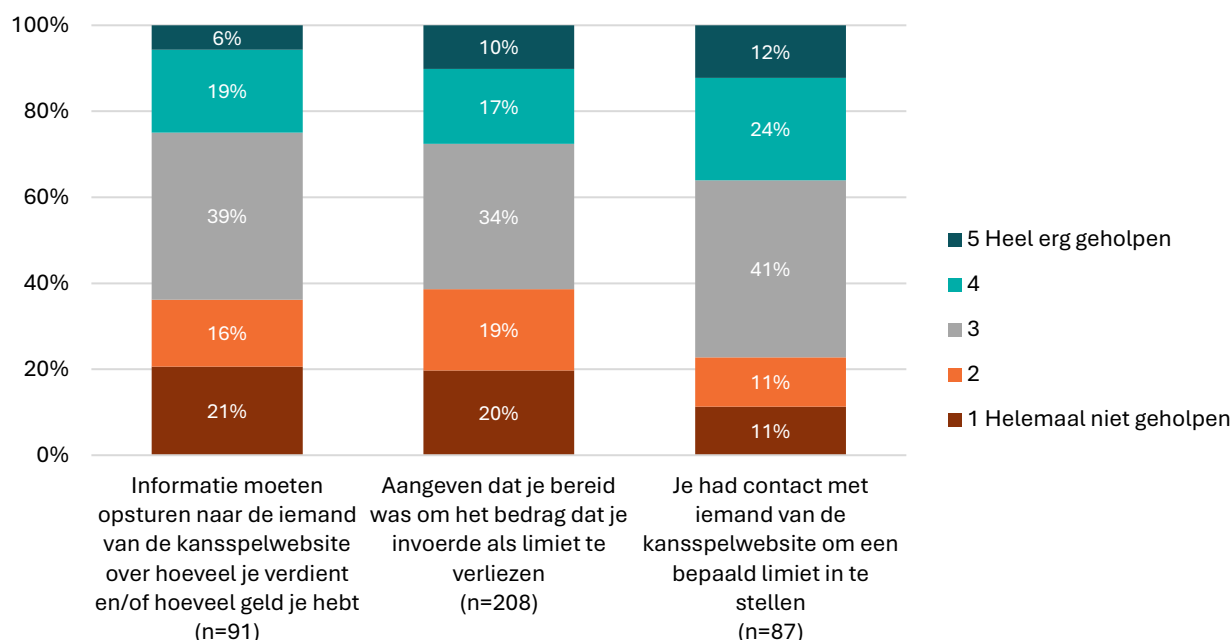
Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n=993)



Aan degenen die één of meerdere van bovenstaande zaken meemaakten, is gevraagd in hoeverre dit hen hielp om niet te veel te spelen of te veel geld kwijt te raken. Over het contact met iemand van de kansspelwebsite om een limiet in te stellen is men het meest te spreken: volgens ruim een derde (36%) heeft dit (heel) erg geholpen. Voor een op vijf (22%) was dat niet het geval. Voor het moeten opsturen van financiële informatie is het aandeel dat zegt dat dit (helemaal) niet heeft geholpen groter dan het percentage voor wie dat wel het geval is (37% tegenover 25%). Bij het moeten aangeven bereid te zijn het limietbedrag te verliezen is het aandeel voor- en tegenstanders in evenwicht (respectievelijk 27% en 29%).

Figuur 8.2 - Geef met een cijfer tussen 1 en 5 aan in hoeverre dit jou (op dat moment) hielp om niet te veel te spelen of te veel geld kwijt te raken. Hiervoor geldt 1 = helemaal niet geholpen en 5 = heel erg geholpen.

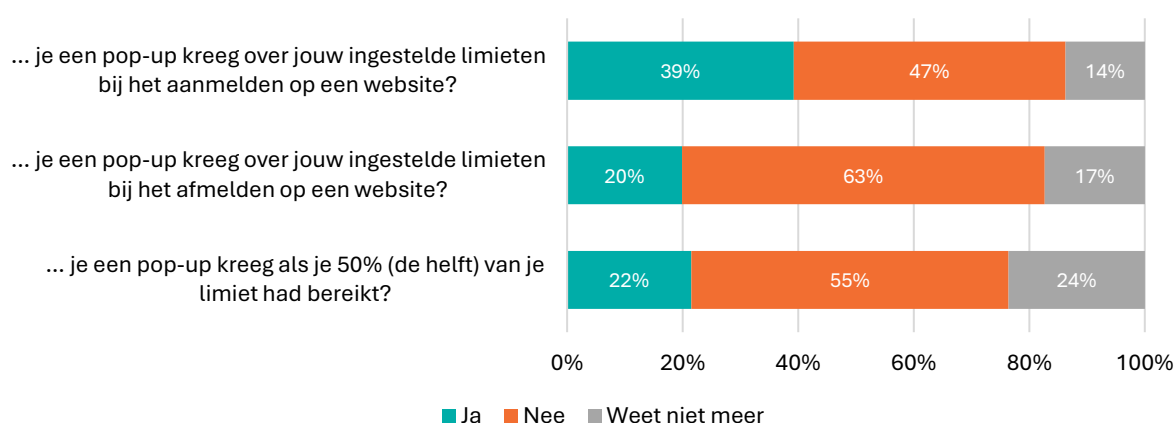
Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die genoemde 'interventie' meemaakten.



Vier op de tien (39%) maakten in het afgelopen jaar mee dat ze een pop-up kregen over de eigen ingestelde limieten bij het aanmelden. Een op vijf (20%) overkwam dat (ook) bij het afmelden op een website. Een vergelijkbaar grote groep (22%) kreeg een pop-up toen de helft van de limiet was bereikt.

Figuur 8.3 - Is het in het afgelopen jaar voorgekomen dat...

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, en die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n=993)

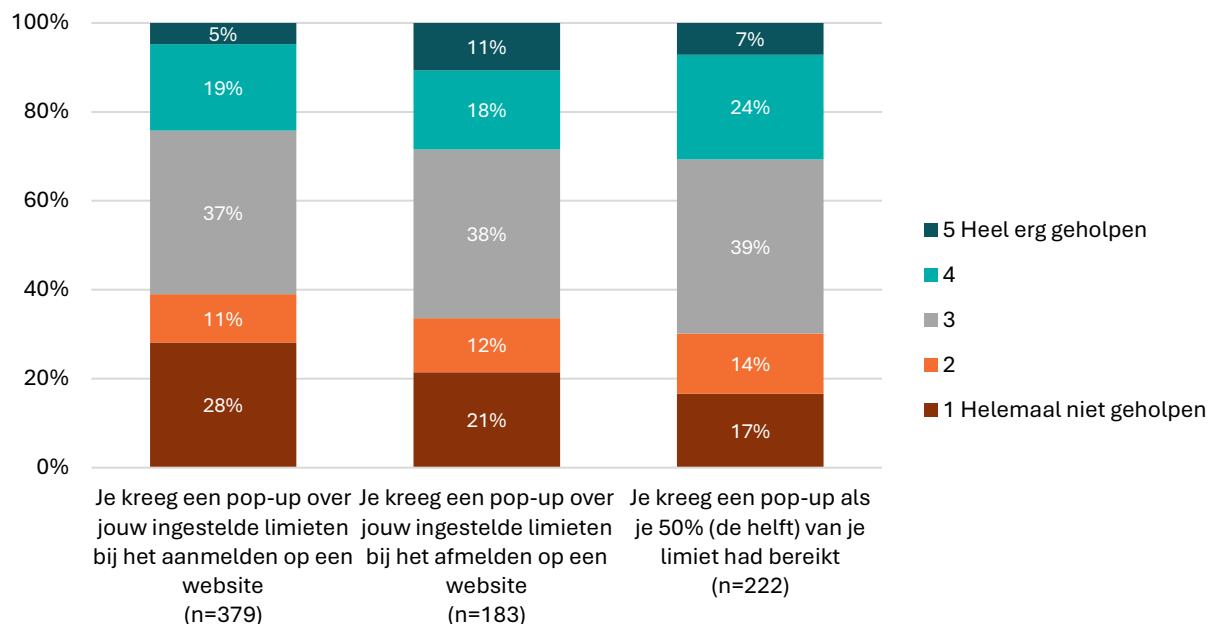


Vier op de tien (39%) zeggen dat het ontvangen van een pop-up met de ingestelde limieten bij het aanmelden hen niet hielp om niet te veel te spelen of te veel geld kwijt te raken. Voor een kwart (24%) was dat wel het geval. Wat betreft de pop-up bij het afmelden is het sentiment iets meer gebalanceerd: voor een derde hielp dat niet (33%), voor 29% wel. Ook over het ontvangen van een pop-up bij het bereiken van de helft van het

limiet zijn de meningen verdeeld: 31 procent geeft aan dat dit hen hielp, een vergelijkbare groep zegt van niet (31%).

Figuur 8.4 - Geef met een cijfer tussen 1 en 5 aan in hoeverre dit jou (op dat moment) hielp om niet te veel te spelen of te veel geld kwijt te raken. Hiervoor geldt 1 = helemaal niet geholpen en 5 = heel erg geholpen.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen, die genoemde ‘interventie’ meemaakten.



8.3 Waardering van mogelijke aanpassingen

8.3.1 Delen van financiële informatie

Aan spelers is gevraagd hoe zij naar een tweetal mogelijk nieuwe wijzigingen kijken die te maken hebben met speellimieten. De eerste gaat over het instellen van de stortingslimiet, en in hoeverre spelers het acceptabel vinden om informatie te geven over de eigen financiële situatie. Respondenten kregen de volgende tekst te zien:

Als je op een legale website een account aanmaakt voor het spelen van online kansspelen moet je een stortingslimiet instellen. Dat betekent: hoeveel geld je per dag, week of maand naar je account kunt overmaken om mee te spelen.

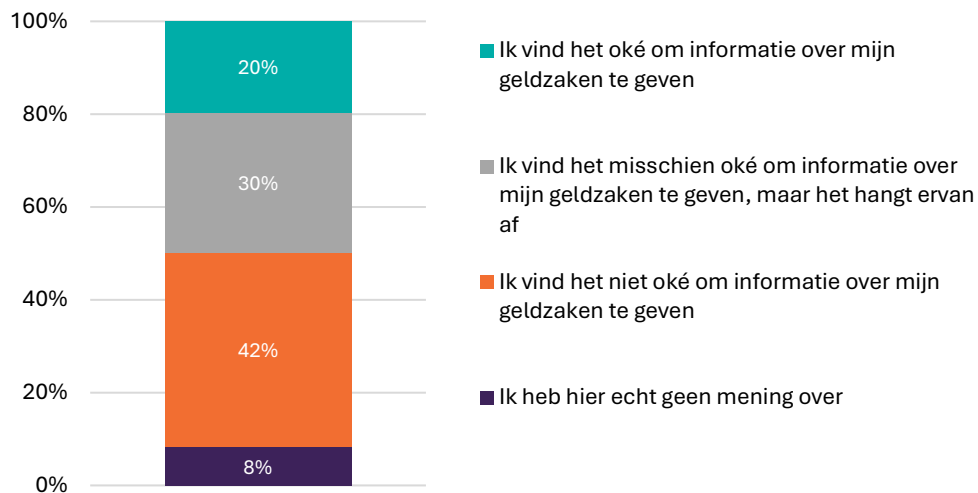
Stel je voor dat de volgende regel wordt ingevoerd:

Tot een bepaald bedrag kun je een stortingslimiet instellen zonder extra vragen. Als je een hogere limiet wilt instellen, moet je informatie geven over je geldzaken. Bijvoorbeeld hoeveel je verdient. Op basis van die informatie wordt bepaald of je de limiet mag instellen.

Vier op de tien spelers (42%) geven aan het “niet oké” te vinden om informatie over zijn of haar geldzaken te geven. Voor de helft is dat wel (20%) of onder voorwaarden acceptabel (30%).

Figuur 8.5 - Welke uitspraak is het meest op jou van toepassing?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=735; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag).



Oudere spelers zijn vaker niet te spreken over het geven van informatie over geldzaken dan jongere spelers. Van de 50-plussers vindt de helft (48%) dit “niet oké”, waar dat voor 33 procent van de spelers onder de 23 jaar geldt. Daarnaast zijn laag-risico spelers minder positief over het delen van financiële informatie. Bijna de helft van de niet-problematische (47%) en laag-risico (44%) spelers vindt het geven van financiële informatie “niet oké”, tegenover een derde (33%) van de gematigd-risico en een kwart (23%) van de hoog-risico spelers.

Tabel 8.1 - Welke uitspraak is het meest op jou van toepassing? Uitgesplitst naar leeftijd en PGSI-score.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=735; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag).

	Leeftijd			PGSI-score			
	18-23 (n=109)	24-49 (n=449)	50+ (n=177)	Niet-probl. speler (n=461)	Laag-risico speler (n=124)	Gematigd- risico speler (n=69)	Hoog-risico speler (n=81)
Ik vind het oké	20%	20%	19%	18%	15%	26%	32%
Ik vind het misschien oké	39%	31%	22%	27%	36%	36%	34%
Ik vind het niet oké	33%	42%	48%	47%	44%	33%	23%
Geen mening	7%	7%	12%	9%	5%	5%	11%

*cellen met een verschillende kleur verschillen statistisch significant van elkaar

Degenen die deze vraag in de vragenlijst beantwoordden, gaven via een open invulveld argumenten waarom zij het wel, misschien of niet oké vinden om informatie over geldzaken te geven (zie Tabel 8.2). Degenen die het oké vinden noemen onder andere de beschermende werking. Ook geven sommigen aan dat het ze niet uitmaakt omdat het niet op hen van toepassing zal zijn, of omdat ze niks te verbergen hebben. Tot slot geven voorstanders aan dat het belangrijk is voor inzicht en bewustzijn. Voor de groep die twijfelt, en het misschien oké vindt, speelt onder andere mee aan wie de gegevens moeten worden aangeleverd en vanaf welk bedrag dit zou gelden. Zij vinden het belangrijk dat privacy gewaarborgd wordt en dat het pas vanaf een bepaald

bedrag vereist is. Ook speelt mee welke vragen en op welk detailniveau de vragen gesteld worden. Sommigen stellen dat het belangrijk is dat de informatie geverifieerd kan worden, anders kan iedereen immers maar gewoon wat invullen. Anderen benoemen juist als voorwaarde dat er geen verificatie plaats zou moeten vinden. De meeste tegenstanders van het delen van informatie over geldzaken stellen dat dit privé is, en dat zij deze informatie niet willen delen. Een aantal tegenstanders noemt het betuttelend en vindt dit de eigen verantwoordelijkheid van de speler. Ook twijfelen sommigen aan de intenties van de ontvanger van deze data: als dat de website zelf is, wordt de informatie dan gebruikt om de speler in bescherming te nemen of juist te manipuleren?

Ook in de interviews reageerde men wisselend op het moeten delen van persoonlijke financiële informatie. Sommigen vinden dat geen probleem en begrijpen dat het nodig is om grote financiële risico's voor bepaalde spelers te beperken. Anderen vinden het te ver gaan, vooral omdat ze niet weten wat er met die informatie allemaal gedaan wordt.

“Als je je salaris erop moet laten zien, vind ik dat vrij persoonlijk. Het geeft zo'n gevoel dat je in een database komt te staan en daar heb ik een probleem mee. Ik doe het voor de ontspanning. Ik heb een account en als iets van me willen weten, daar antwoord ik niet op. Daar hebben ze niets mee te maken. Punt. (...) Op het moment dat ze echt persoonlijke informatie van mij willen, is de kans groot dat ik stop.” (Man, 62, niet problematische speler)

Tabel 8.2 - Exemplarische citaten van voor- en tegenstanders van geven van informatie over geldzaken.

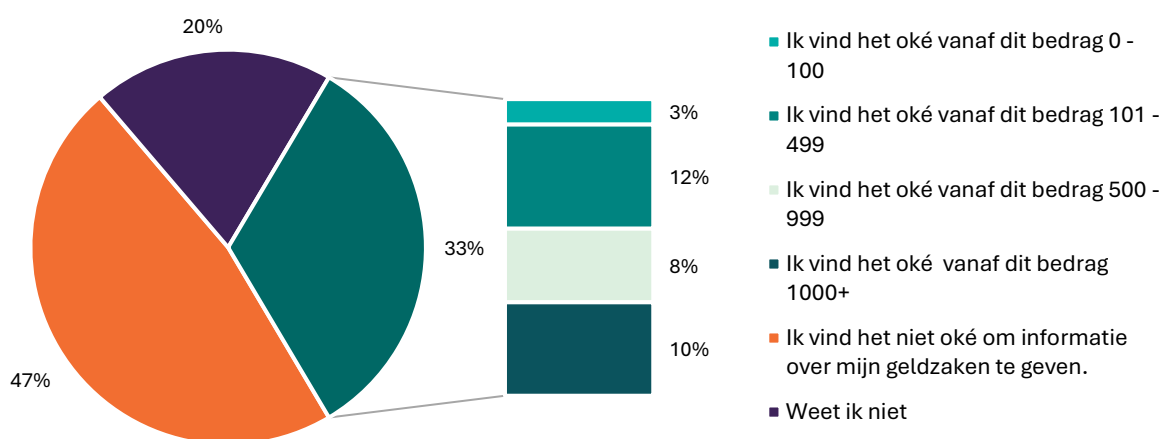
Waarom vind je het oké?	Misschien oké: wat maakt het wel of niet oké?	Waarom vind je het niet oké?
‘Als het helpt tegen te veel gokken en zo schulden en verslavingen te voorkomen.’ ‘Ik vind het oké omdat ik weet dat ik nooit in die situatie terechtkom.’ ‘Ik denk dat het voor gokgevoeligen verstandig is dat ze een paar keer geconfronteerd worden. Ik haal mijn limieten niet en verdien voldoende, maar voor velen is dat niet het geval.’ ‘Hierdoor kun je minder snel in de problemen raken.’	‘De hoogte van de limieten. Voor het gokken met kleine bedragen zou dit niet nodig moeten zijn.’ ‘Hoeveel ik zou kunnen missen is oké, maar niet hoeveel ik verdien en andere uitgaven.’ ‘Ik vind het wel privacygevoelige informatie, wat ik wellicht niet snel aan een onderneming zou willen doorgeven. Al bespaart het mogelijk ook wel problemen.’ ‘Er moeten erg duidelijke voorwaarden zijn op welke manier het bedrijf deze informatie mag gebruiken.’	‘Het is simpelweg gewoon privé en mensen hun eigen verantwoordelijkheid.’ ‘Daar heeft niemand iets mee te maken. Ik bepaal het zelf en heb het prima onder controle.’ ‘De info kan op twee manieren gebruikt worden, ter bescherming van mij of ter maximering van de omzet.’ ‘Ik bepaal zelf wel wat verantwoord is. Als ik naar een legaal willekeurig casino ga hoef ik mezelf ook maar alleen te legitimeren.’

Hierna kreeg dezelfde groep respondenten vervolgvragen over het delen van financiële informatie om online kansspelen te kunnen spelen. De eerste vervolgvraag luidde vanaf welk bedrag per maand men het oké zou vinden om informatie te moeten geven over de eigen geldzaken voor online kansspelen te kunnen spelen (*deze vraag werd aan alle respondenten gesteld, niet alleen aan degenen die op de eerste vraag bevestigend antwoordden*). Op deze meer concrete vraag antwoord een groter deel dan bij de eerste vraag (47%) aan het “nooit oké” te vinden om deze informatie te moeten delen, ongeacht het bedrag. Een op vijf weet dit niet

(20%), een derde (33%) vindt het wel oké vanaf een bepaald bedrag. In totaal vindt 15 procent van de spelers een bedrag van 500 euro of minder acceptabel, en 18 procent van de spelers vindt het vanaf een bedrag van 500 euro of meer acceptabel.

Figuur 8.6 - Vanaf welk bedrag per maand zou jij het oké vinden als je eerst informatie moet geven over je geldzaken? Noem een bedrag in de zin hieronder.

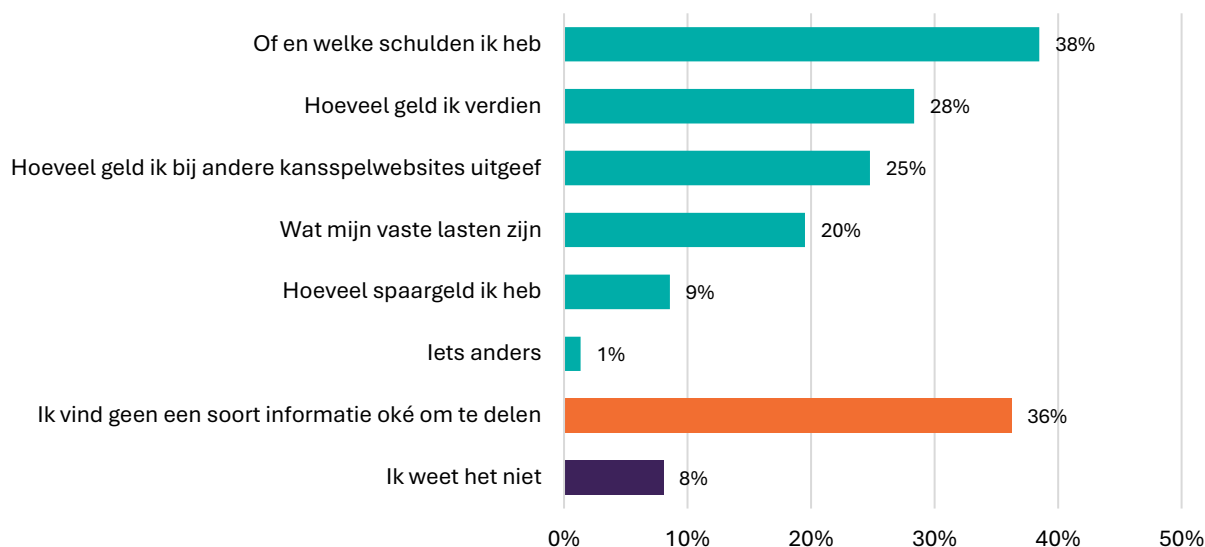
Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=735; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)



Vervolgens is van een aantal soorten financiële informatie gevraagd of het informatie is die spelers bereid zouden zijn om te delen. Voor alle typen informatie geldt dat een minderheid aangeeft het oké te vinden om dat te delen. Het delen van schulden kent de minste weerstand: 38 procent vindt dat oké. Inkomen, en hoeveel geld iemand bij andere websites uitgeeft zou respectievelijk 28 en 25 procent oké vinden om te delen. Ruim een derde (36%) vindt geen enkele soort informatie oké om te delen.

Figuur 8.7 - Welke soort informatie over je geldzaken vind jij oké om te delen voor het instellen van een stortingslimiet?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=735; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)



Uit tabel 8.3 blijkt wederom dat minder hoog-risico spelers aangeven moeite te hebben met het delen van financiële informatie dan niet-problematische en laag-risico spelers.

Tabel 8.3 - Welke soort informatie over je geldzaken vind jij oké om te delen voor het instellen van een stortingslimiet? % 'wel oké'

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=735; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)

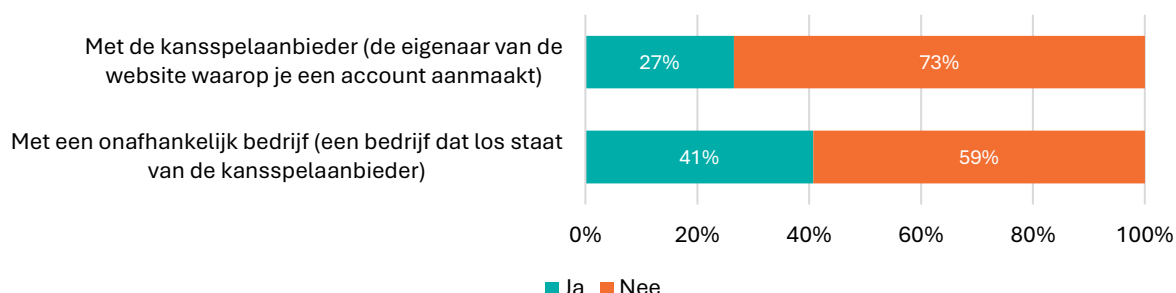
	Leeftijd			PGSI-score			
	18-23 (n=109)	24-49 (n=449)	50+ (n=177)	Niet-probl. speler (n=461)	Laag-risico speler (n=124)	Gematigd- risico speler (n=69)	Hoog-risico speler (n=81)
Of en welke schulden ik heb	47%	41%	27%	38%	49%	39%	27%
Hoeveel geld ik verdien	29%	31%	21%	27%	35%	30%	25%
Hoeveel geld ik bij andere kansspelwebsites uitgeef	27%	26%	19%	24%	32%	24%	21%
Wat mijn vaste lasten zijn	19%	21%	16%	19%	25%	17%	14%
Hoeveel spaargeld ik heb	9%	10%	6%	9%	5%	8%	11%
Ik vind geen een soort informatie oké om te delen	19%	36%	47%	43%	33%	27%	13%

*cellen met een verschillende kleur verschillen statistisch significant van elkaar

Tot slot is nog aan respondenten gevraagd met wie zij deze informatie wel (en juist niet) zouden willen delen. Daarbij geeft een meerderheid aan dat ze dit zowel niet met de kansspelaanbieder als met een onafhankelijk bedrijf zou doen (respectievelijk 73% en 59%).

Figuur 8.8 - Met wie zou jij informatie over je geldzaken willen delen voor het instellen van een stortingslimiet?

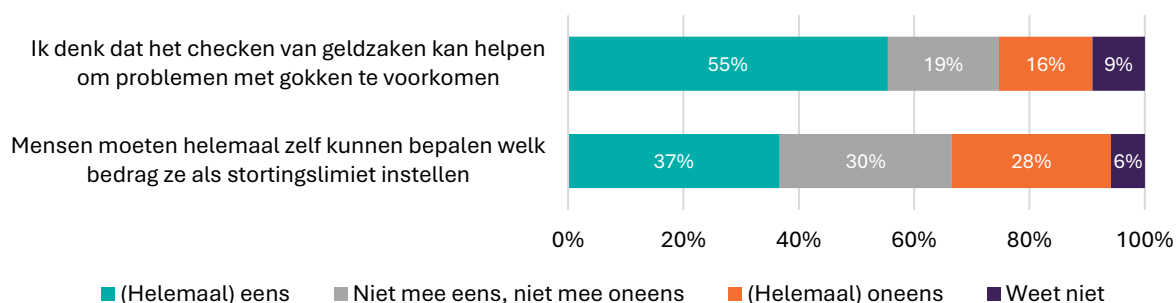
Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=735; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)



Iets meer dan de helft (55%) denkt dat het checken van geldzaken kan helpen om problemen met gokken te voorkomen. Een minderheid (28%) is het eens met de stelling dat mensen helemaal zelf moeten kunnen bepalen welk bedrag ze als stortingslimiet instellen.

Figuur 8.9 - Ben je het eens of oneens met onderstaande stellingen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=735; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)



Er is geen samenhang tussen draagvlak voor deze voorgenomen maatregel en de mate van problematisch spelen. Ondanks dat uit de eerdere figuren bleek dat vooral niet-problematische en laag-risico spelers tegenstander zijn van het delen van informatie over geldzaken (vergeleken met hoog-risico spelers), geldt dat een meerderheid *in het algemeen* de meerwaarde ziet van het checken van financiële informatie om problemen met gokken te voorkomen (55-58%).

Tabel 8.4 - Ben je het eens of oneens met onderstaande stellingen? Uitgesplitst naar PGSI-score.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=735; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)

	Leeftijd			PGSI-score			
	18-23 (n=109)	24-49 (n=449)	50+ (n=177)	Niet-probl. speler (n=461)	Laag-risico speler (n=124)	Gematigd- risico speler (n=69)	Hoog-risico speler (n=81)
Ik denk dat het checken van geldzaken kan helpen om problemen met gokken te voorkomen	54%	59%	48%	55%	58%	57%	55%
Mensen moeten helemaal zelf kunnen bepalen welk bedrag ze als stortingslimiet instellen	32%	37%	40%	36%	43%	35%	33%

**cellen met een verschillende kleur verschillen statistisch significant van elkaar*

8.3.2 Eén (stortings)limiet voor alle websites

Een tweede scenario dat aan spelers is voorgelegd, is het moeten instellen van één overkoepelend limiet voor alle legale websites waarop men online kansspelen speelt. Spelers kregen de volgende introductietekst te zien:

Als je op een legale website een account aanmaakt voor het spelen van online kansspelen moet je een **stortingslimiet** instellen. Dat betekent: hoeveel geld je per dag, week of maand naar je account kunt overmaken om mee te spelen.

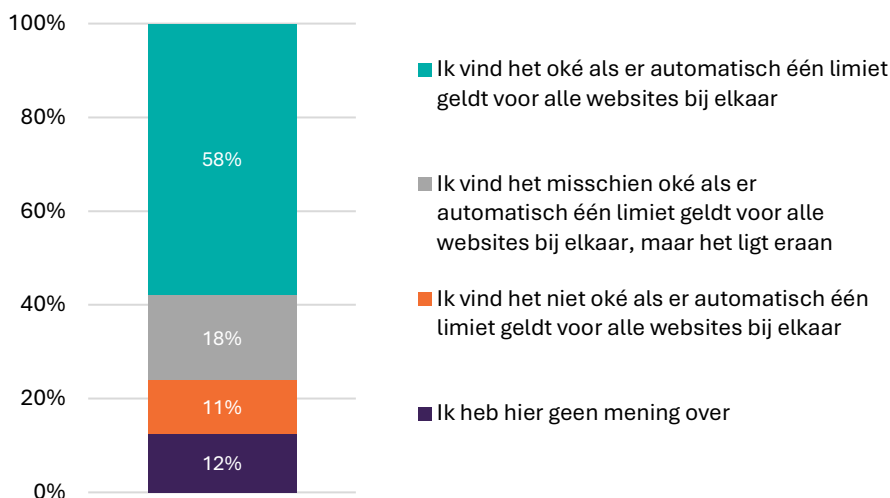
Stel je voor dat de volgende regel wordt ingevoerd:

Als je bij meerdere legale websites een account hebt, geldt de stortingslimiet dat je op één website instelt automatisch voor alle websites bij elkaar. Dus een stortingslimiet van 50 euro betekent niet 50 euro per account, maar 50 euro in totaal verdeeld over je accounts.

Een meerderheid is voorstander van één stortingslimiet voor alle legale websites (58%). Eén op de tien (11%) vindt dat niet oké.

Figuur 8.10 - Welke uitspraak is het meest op jou van toepassing?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=773; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)



Spelers tussen de 24 en 34 jaar zijn het meest enthousiast over één limiet voor alle websites (64% geeft aan dit oké te vinden). Onder jonge spelers (18 tot 23 jaar) geldt dit voor een nipte minderheid (48%). De groep die hier geen mening over heeft, is relatief hoog onder 50-plussers (19%). Verder blijkt dat draagvlak voor deze maatregel afneemt naarmate het risicovolle spelgedrag hoger wordt. Onder niet-problematische spelers is 62 procent voorstander van een overkoepelende limiet ("Ik vind het oké"), waar dat voor 41 procent van de hoog-risico spelers geldt.

Tabel 8.5 - Welke uitspraak is het meest op jou van toepassing? Uitgesplitst naar leeftijd, PGSI-score en datum aanmaken account.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=773; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)

	Leeftijd			PGSI-score			
	18-23 (n=101)	24-49 (n=478)	50+ (n=193)	Niet-probl. speler (n=466)	Laag-risico speler (n=124)	Gematigd- risico speler (n=89)	Hoog-risico speler (n=93)
Ik vind het oké	48%	61%	56%	62%	58%	56%	41%
Ik vind het misschien oké	34%	17%	13%	13%	16%	22%	37%
Ik vind het niet oké	7%	12%	12%	12%	17%	13%	5%
Geen mening	11%	10%	19%	13%	9%	10%	17%

Leeswijzer: Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur verschillen statistisch significant van elkaar.

Degenen die deze vraag in de vragenlijst beantwoordden, gaven via een open invulveld argumenten waarom zij een overkoepelende limiet 'oké' vinden (zie Tabel 7.6). De groep die het oké vindt, noemt als argument vooral de verwachte verbeterde effectiviteit van speellimieten. Zij stellen dat de huidige maatregel te gemakkelijk te omzeilen is. In het verlengde daarvan worden argumenten genoemd die gaan over de bescherming van de problematische gokker. Tot slot benoemen voorstanders dat één limiet de speler meer

overzicht en inzicht geeft in het eigen spelgedrag. Ook de respondenten in de interviews staan overwegend positief tegenover één limiet voor alle kansspelwebsites. Ze vinden het ‘logisch’ dat die er komt:

“Ik denk dat je dan pas echt een limiet creëert. Anders, als je op meerdere platformen speelt dan heb je geen limiet.” (Man, 30, gematigd-risicospeler)

“Ik zou dat gewoon inderdaad gelijktrekken. Alle aanbieders met een vergunning in Nederland gewoon één limiet. Dat klinkt eigenlijk ook heel logisch en ik was eigenlijk een beetje verbaasd dat het niet zo werkte.” (Man, 25, laag-risicospeler)

In de vragenlijst lichtten respondenten ook toe waarom zij het misschien oké of niet oké vinden. Degenen die het ‘misschien oké’ vinden, twijfelen aan de uitvoerbaarheid van deze regel. Ook stellen sommigen dat de kans groot is dat spelers dan hoge limieten zullen instellen en de kans op hogere verliezen dus ook groter wordt. Verder wordt het risico op uitwijken naar illegale sites genoemd. Tegenstanders van één limiet voor alle websites noemen een dergelijke maatregel ‘betutteling’: ze vinden dat ze zelf moeten kunnen bepalen hoe hoog ze de limieten instellen. Ook geven sommigen aan het zelf niet nodig te hebben en de controle hierover willen houden.

Tabel 8.6 - Exemplarische citaten van voor- en tegenstanders van één limiet voor alle websites (vragenlijst).

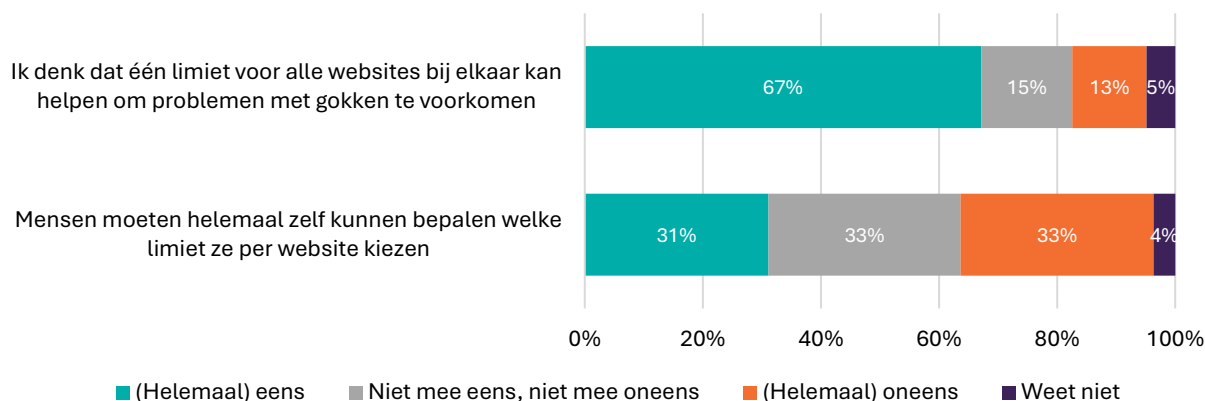
Waarom vind je het oké?	Misschien oké: wat maakt het wel of niet oké?	Waarom vind je het niet oké?
‘Anders is de maatregel van een maximum bedrag gemakkelijk te omzeilen.’ ‘Omdat je dan overzichtelijker hebt hoeveel geld er uitgegeven wordt en weet waar je limieten zitten.’ ‘Ik denk dat hierdoor er niet alsnog grote bedragen verspreid over allerlei goksites uitgegeven worden.’ ‘Dan kun je niet ‘in the heat of the moment’ naar een andere site om door te gaan.’ ‘Ik vind dit meer dan oké, het is zelfs een must om limieten te laten werken.’ ‘Het zou mijn spelplezier niet in de weg staan en als het anderen helpt controle te krijgen is dat prima.’	‘Ik snap dat de overheid mensen wil beschermen tegen de gevaren van gokken, maar ik denk dat dit meer te zoeken is in de richting van voorlichting dan in de hoek van nog meer administratie en regelzucht. Ook denk ik dat het doorvoeren van dergelijke regels nou juist weer illegale goksites in de hand gaat werken.’ ‘Het idee klinkt goed, maar lijkt me lastig uitvoerbaar.’ ‘Absoluut niet te handhaven?! Alsof je alle legale en illegale sites gegevens uit laat wisselen en random gebruikers kan matchen? Papieren tijger.’ ‘Het zou kunnen dat men hierdoor veel te hoge limieten gaat instellen; kans op verlies veel hoger? Lastig.. misschien nog beter vorm geven inhoudelijk en qua uitvoering.’	‘Ik vind dat personen zelf mogen beslissen hoeveel ze willen spelen. Ik zou eerder vanuit gokwebsite actie verwachten bij zorgelijk spelgedrag, maar niet vanuit de overheid voor iedereen.’ ‘Als dit zou betekenen dat commerciële partijen klantgegevens met elkaar delen, lijkt me dat een aantasting van de privacy’ ‘Je moet het zelf kunnen bepalen. Iedereen heeft een wisselende beurs.’ ‘Ik ben een hele voorzichtige gokker, wil het zelf in de hand houden.’

Uit Figuur 8.10 bleek dat 58 procent van de spelers zelf voorstander is van de mogelijke maatregel (ze geven aan dit oké te vinden). Wanneer gevraagd wordt of spelers (in algemene zin) de meerwaarde inzien van een

overkoepelende limiet, antwoord 67 procent bevestigend. Over de mate waarin spelers zelf moeten kunnen bepalen welke limiet ze per website kiezen, bestaat meer verdeeldheid: de groep die vindt dat mensen dat zelf mogen bepalen is even groot al de groep die het hiermee oneens is (respectievelijk 31% en 33%).

Figuur 8.11 - Ben je het eens of oneens met onderstaande stellingen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=773; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)



Er zijn verschillen in de meerwaarde die spelers verwachten van één overkoepelende limiet tussen niet-problematische spelers en hoog-risico spelers. Van die eerste groep denkt bijna driekwart dat één limiet meerwaarde kan bieden (72%), onder hoog-risico spelers geldt dat voor de helft (50%). Voor wat betreft de mate van eigen regie zijn er geen verschillen.

Tabel 8.7 – Ben je het eens of oneens met onderstaande stellingen? Uitgesplitst naar PGSI-score.

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor online kansspelen, die aangeven (onder andere) op legale websites te spelen (n=773; ongeveer de helft van de respondenten kreeg deze vraag)

	Leeftijd			PGSI-score			
	18-23 (n=101)	24-49 (n=478)	50+ (n=193)	Niet-probl. speler (n=466)	Laag-risico speler (n=124)	Gematigd- risico speler (n=89)	Hoog-risico speler (n=93)
Ik denk dat één limiet voor alle websites bij elkaar kan helpen om problemen met gokken te voorkomen	63%	66%	72%	72%	66%	68%	50%
Mensen moeten helemaal zelf kunnen bepalen welke limiet ze per website kiezen	29%	33%	29%	29%	39%	30%	30%

*cellen met een verschillende kleur (blauw, oranje) verschillen statistisch significant van elkaar

A Belangrijkste wijzigingen vragenlijst

Op basis van de onderzoeksvragen is een vragenlijst ontwikkeld. Daarbij is rekening gehouden met de wens om een vergelijking te kunnen maken met de uitkomsten uit het onderzoek naar speellimieten uit 2023. Hoewel het uitgangspunt was om de vragenlijst tussen de twee metingen zoveel mogelijk gelijk te houden, waren enkele wijzigingen onvermijdelijk om de vragen aan te laten sluiten bij de huidige situatie rondom kansspelen. Naast dat er bij meerdere vragen antwoordcategorieën zijn toegevoegd, verwijderd of aangescherpt, bevat de vragenlijst enkele meer fundamentele wijzigingen.

Vragen over doorgevoerde wijzigingen

Een belangrijke wijziging in de vragenlijst van 2025 is de verschuiving van het bevragen van hypothetische maatregelen naar het evalueren van daadwerkelijk ervaren interventies. Waar de vorige meting een brede vraag bevatte over de mogelijke effectiviteit van een reeks uiteenlopende maatregelen, is de focus nu verlegd. In de nieuwe sectie 'Waardering van doorgevoerde en voorgenomen aanpassingen' wordt met vraag V21 specifiek geïnventariseerd of respondenten in het afgelopen jaar interventies hebben meegemaakt, zoals het moeten aanleveren van financiële informatie, het ontvangen van pop-ups over limieten, of persoonlijk contact met de kanspelaanbieder. Direct daaropvolgend wordt in V22 de ervaren behulpzaamheid van deze specifieke interventies gemeten.

Vragen over voorgenomen wijzigingen

Daarnaast is de vragenlijst uitgebreid met een onderdeel over voorgenomen, nog niet geïmplementeerde beleidswijzigingen. Dit is vormgegeven middels twee scenario's. Het eerste scenario (V27a t/m V27i) peilt de houding van spelers ten aanzien van het verplicht verstrekken van financiële informatie bij het instellen van een stortingslimiet boven een bepaald bedrag. Er wordt hierbij ingegaan op de bereidheid, de voorwaarden, en het type informatie dat men acceptabel vindt om te delen. Het tweede scenario (V28a t/m V28e) onderzoekt de mening over een aanbieder-overstijgende stortingslimiet, waarbij één limiet cumulatief zou gelden voor alle accounts van een speler.

Vragen over sociale norm

In de meting van 2023 werd de sociale context van de speler in kaart gebracht: er werd gevraagd naar de mate waarin men gokgedrag in de eigen omgeving waarnam en hoe de respondent de maatschappelijke acceptatie van online gokken inschatte. Deze vragen zijn in deze meting geschrapt, omdat ze aan bod komen in het onderzoek 'Perspectief op kansspelen in Nederland'.

B Deelnemers interviews

Tabel 8.8 - Overzicht deelnemers interviews

Geslacht	Leeftijd	Aantal accounts	Account aangemaakt	Speelfrequentie	PGSI-score
Man	36	> 3 accounts	Dit jaar, in 2025	Een paar keer per maand	hoog-risicogokker
Man	41	Meerdere, weet niet hoeveel	Vóór 2024	Een paar keer per week	hoog-risicogokker
Vrouw	24	2 accounts	Dit jaar, in 2025	Een paar keer per maand	niet-problematische gokker
Man	30	> 3 accounts	Vóór 2024	Een keer per maand	gematigd-risicogokker
Man	25	2 accounts	Dit jaar, in 2025	Een paar keer per maand	laag-risicogokker
Man	62	3 accounts	Vóór 2024	Een paar keer per maand	niet-problematische gokker
Man	52	2 accounts	Dit jaar, in 2025	Een paar keer per week	laag-risicogokker
Man	34	Meerdere, weet niet hoeveel	Dit jaar, in 2025	Een keer per week	gematigd-risicogokker
Vrouw	34	1 account	Vóór 2024	Een paar keer per jaar	niet-problematische gokker
Vrouw	21	1 account	Vorig jaar, in 2024	Een paar keer per week	hoog-risicogokker
Man	36	> 3 accounts	Dit jaar, in 2025	Een paar keer per maand	hoog-risicogokker
Man	41	Meerdere, weet niet hoeveel	Vóór 2024	Een paar keer per week	hoog-risicogokker

C Gespreksleidraad interviews

- **Data van interviews:** 18 tot en met 26 augustus 2025
- **Aantal interviews:** 8 tot 12
- **Totale gespreksduur:** 45 – 60 minuten
- **Vorm:** online (beeldbellen)

Doel: de onderliggende motieven, ervaringen en interpretaties van spelers beter begrijpen. De kwalitatieve fase draagt bij aan het beter duiden van de uitkomsten uit het kwantitatieve onderzoek, bijvoorbeeld welke factoren in de praktijk bepalend zijn voor keuzes rondom speellimieten en hoe deze samenhangen.

Daarnaast kunnen via kwalitatieve gesprekken nieuwe invalshoeken of knelpunten naar voren komen die met (gesloten) vragen in een vragenlijst mogelijk niet zijn opgevangen. Ook biedt deze fase de mogelijkheid om de recente beleidsmaatregelen te toetsen aan de beleving en leefwereld van spelers zelf.

Welkom

- Bedanken voor deelname, interviewer stelt zichzelf (en collega) voor.
- Informeren over doel onderzoek: dit onderzoek gaat over het spelen van online kansspelen, en specifiek over het gebruik van speellimieten. Het ministerie van Justitie en Veiligheid is momenteel bezig met het ontwikkelen van beleid en is benieuwd wat online spelers van kansspelen van het huidige systeem vinden en hoe zij naar mogelijke nieuwe maatregelen kijken. Ze heeft daarom, via het Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC), aan ons – onafhankelijk onderzoeksbureau Ipsos I&O - gevraagd om dit te onderzoeken. Dat hebben we gedaan door het uitzetten van de enquête onder spelers van online kansspelen. Aanvullend voeren we circa 10 gesprekken.
- Uitleg opzet gesprek (duur van gesprek, opname, , notulist)
- Vertrouwelijkheid: opname alleen voor intern gebruik Ipsos I&O, anonieme verwerking in rapportage.
- Er is geen goed of fout; alle meningen, gedachten en wensen zijn jouw eigen waarheid en daarmee van belang.
- Vragen vooraf?

Kennismaken met de respondent

- Zou je kort wat over jezelf willen vertellen?
- Naam, woon-/leefsituatie, voornaamste dagelijkse bezigheden.
- Wat maakte dat je wilde deelnemen aan dit gesprek?

Ervaringen met online kansspelen (10 minuten)

- Wat kun je vertellen over de online kansspelen die je speelt?
 - Welke kansspelen speel je?
 - Waar en wanneer speel je vooral? Waarom heeft dat jouw voorkeur?
 - Wat is/zijn voor jou (een) belangrijke reden(en) om online kansspelen te spelen?
 - Wat is de reden dat je op meerdere websites speelt? wat bieden meerdere accounts jou?
 - Hoeveel accounts heb jij voor online kansspelen? In hoeverre zijn die van jou zelf en/of van anderen?
- Heb je een voorkeur voor een bepaalde website of app om kansspelen op te spelen? Wat maakt dat je daar een voorkeur voor hebt?

Ervaringen met het instellen, en bereiken van speellimieten

- Hoe vond je het om speellimieten in te stellen? Wat riep het bij je op?
- Welke limieten heb je wel/niet ingesteld
- Wat maakt dat je voor bepaalde limieten koos? Hoe kwam je tot de hoogte van limiet(en)? Hoe makkelijk/moeilijk waren die keuzes?
- In hoeverre heb je andere limieten ingesteld op de verschillende websites waarop/accounts waarmee je speelt? Wat is de reden daarvoor?
- Heb je je ingestelde speellimieten wel eens aangepast? Bijvoorbeeld verhoogd, of verlaagd? Waarom wel/niet?
- Heb je je ingestelde speellimieten wel eens bereikt? *Indien ja*: Wat gebeurde er toen in beeld? Wat deed dat met je? In hoeverre was het een verrassing voor je op dat moment?
- Wat deed je daarna?
- In hoeverre denk je daar nog wel eens aan terug? Waarom wel/niet?
- Waarom denk je dat je deze speellimieten moet instellen? Wat heb jij er persoonlijk aan? Kun je dat toelichten met een voorbeeld?
- In hoeverre heb je het wel eens met anderen om je heen over speellimieten? *Indien speler hier wel eens over praat*: Waar hebben jullie het dan over?

Waardering van doorgevoerde en voorgenomen wijzigingen

- Is het in het afgelopen jaar voorgekomen dat...
 - ...je informatie moest opsturen naar aanbieder rondom speellimieten?
 - ...de aanbieder contact met je zocht rondom speellimieten?
 - ...je een melding of pop-up kreeg rondom speellimieten? Bijv. bij het af- of aanmelden?
- Wat weet je nog van deze situatie? Wat dacht je op het moment dat je te maken kreeg met deze situatie? Wat vind je ervan?
- In hoeverre heeft deze situatie jou geholpen? Zo ja, hoe?
- Wat vind je ervan dat de overheid regels over het spelen van kansspelen opstelt? INT: eventueel benoemen dat deze regels bedoeld zijn om mensen te beschermen tegen mogelijke negatieve gevolgen, aan de andere kant kun je het zien als inmenging in de privésfeer.
 - In hoeverre zijn die regels voor jou helpend? Waarom wel/niet?
 - Wanneer gaan overheidsregels rondom kansspelen in jouw ogen te ver? Hoe komt dat?
- Wat zou je ervan vinden als er één limiet zou gelden voor alle websites waar je op speelt?
 - Welke voordelen zie je?
 - Welke nadelen zie je?
 - Welke soort limiet zou dat volgens jou kunnen zijn? En welke niet?
- Wat zou je ervan vinden als je informatie over je geldzaken zou moeten laten zien om te mogen gokken?
 - Welke informatie zou je wel willen delen (INT: denk aan salaris, vaste lasten, schulden, spaargeld)? En met wie? Wat zijn daarbij belangrijke voorwaarden voor jou?
 - Welke informatie zou je niet willen delen?

Wrap-up en afsluiting (5 minuten)

- Is er nog iets niet aan bod gekomen dat je nog graag wilt benoemen?

- Als je nog 1 advies zou mogen geven aan het ministerie van Justitie en Veiligheid in het kader van het opstellen van speellimieten, wat zou dat dan zijn?

De interviewer bedankt de respondent(en) voor deelname

Contactgegevens

Ipsos I&O

Zuiderval 70
7543 EZ Enschede
053 - 200 52 00

Piet Heinkade 55
1019 GM Amsterdam
020 – 308 48 00

Amstelveenseweg 760
1081 JK Amsterdam
020 - 607 07 07

Ericssonstraat 2
5121 ML Rijen
020-607 07 07

