



# Deelname aan kansspelen in Nederland: meting 2024

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

# Colofon

## **Uitgave**

Ipsos I&O  
Piet Heinkade 55  
1019 GM Amsterdam

## **Rapportnummer**

2024/097

## **Datum**

april 2024

## **Opdrachtgever**

Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC)

## **Begeleidingscommissie**

- Drs. Olivier Hendriks (Wetenschappelijk medewerker WODC)
- Dr. Peter Lugtig (universitair hoofddocent, Universiteit Utrecht)
- Dr. Gert-Jan Meerkerk (docent, Universiteit Utrecht en onderzoekspartner Kansspelautoriteit)
- Dr. Anouk Tuijnman (wetenschappelijk onderzoeker, Trimbos-instituut)
- Drs. Margot Koenders (senior beleidsmedewerker, Ministerie van Justitie en Veiligheid, DG Straffen en Beschermen, afdeling Integriteit en Kansspelen)

## **Auteurs**

Charlotte van Miltenburg  
Laurens Klein Kranenburg  
Dewi Hollander  
Jaap Bouwmeester

## **Copyright**

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

# Inhoudsopgave

<b>Samenvatting</b>	<b>6</b>
<b>1 Inleiding</b>	<b>12</b>
1.1 Aanleiding	12
1.2 Methode	13
1.3 Leeswijzer	16
<b>2 Deelname aan kansspelen</b>	<b>19</b>
2.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 2	19
2.2 Hoeveel Nederlanders nemen deel aan kansspelen?	21
2.3 Spelen Nederlanders kansspelen op fysieke locaties of online?	21
2.4 Wie nemen deel aan loterijen en kansspelen op een fysieke locatie?	23
2.5 Wie nemen deel aan online kansspelen?	24
2.6 Welke kansspelen spelen Nederlanders?	25
2.7 Hoeveel verschillende kansspelen speelt men?	27
2.8 Op welke locaties worden kansspelen gespeeld?	29
2.9 Winnen of verliezen Nederlanders geld met kansspelen?	30
<b>3 Vergelijking met prevalentie in 2021</b>	<b>33</b>
3.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 3	33
3.2 Vergelijkbaarheid metingen 2021 en 2024	34
3.3 Kansspelen op een fysieke locatie	35
3.4 Online kansspelen	36
3.5 Vergelijking uitkomsten online kansspelen met andere onderzoeken	37
3.6 Conclusie	40
<b>4 Risicovol gokgedrag</b>	<b>43</b>
4.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 4	43
4.2 Aandeel laag-, gematigd- en hoog-risico gokkers onder spelers van kansspelen	44
4.3 Aandeel laag-, gematigd- en hoog-risico gokkers onder spelers van online kansspelen	46
4.4 Aantal laag- gematigd- en hoog-risicogokkers in de Nederlandse bevolking	47
4.5 Vergelijking met onderzoek uit 2021	48
4.6 Ervaren problemen door gokken	48

<b>5</b>	<b>Online kansspelen</b>	<b>50</b>
5.1	Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 5	50
5.2	Speelfrequentie	50
5.3	Aantal accounts	52
5.4	Legaal versus illegaal online gokken	53
5.5	Informatie en advies over speelgedrag en verslavingsrisico	54
<b>6</b>	<b>Casino en speelhallen</b>	<b>56</b>
6.1	Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 6	56
6.2	Bezoek en bezoekfrequentie	56
6.3	Legitimeren bij bezoek aan casino of speelhal	57
6.4	Informatie en advies over kansspelen en verslavingsrisico	58
<b>7</b>	<b>Reclame voor kansspelen</b>	<b>60</b>
7.1	Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 7	60
7.2	Hoe vaak en waar zien Nederlanders reclame voor kansspelen?	60
7.3	Vergelijking met 2021	63
7.4	Waarop is reclame voor kansspelen gericht?	64
7.5	Wat doen Nederlanders na het zien van reclame voor kansspelen?	65
<b>8</b>	<b>Conclusie en beschouwing</b>	<b>66</b>
<b>A</b>	<b>PGSI</b>	<b>68</b>
A.1	Uitleg PGSI	68
A.2	Beperkingen van de PGSI	69
A.3	Vergelijking met speellimietenonderzoek (najaar 2023 door I&O Research)	69
A.4	Uitkomst per item van de PGSI-vragenlijst	70
<b>B</b>	<b>Ongewogen en gewogen respons</b>	<b>73</b>
<b>C</b>	<b>Literatuurlijst</b>	<b>74</b>
<b>D</b>	<b>Vragenlijst</b>	<b>77</b>

# Samenvatting



# Samenvatting

## Aanleiding

Het Nederlandse kansspelbeleid heeft drie doelstellingen: 1) consumentenbescherming, 2) het tegengaan van kansspelgerelateerde fraude en criminaliteit en 3) verslavingspreventie. Met betrekking tot de derde doelstelling heeft de Minister voor Rechtsbescherming aangegeven de trend in het aantal spelers van kansspelers en het aantal risico- en probleemspelers in de gaten te willen houden. Sinds oktober 2021 is het namelijk mogelijk om legaal online te gokken bij vergunde aanbieders door een wijziging van de Wet op de kansspelen. Dit heeft geleid tot zorgen in de samenleving over een toename in het aantal spelers en probleemspelers. De laatst bekende cijfers hierover dateren van vóór oktober 2021.

## Doel

Het doel van het voorliggende onderzoek is om inzicht te bieden in:

- het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan verschillende soorten kansspelen<sup>1</sup> (op een fysieke locatie en online) en de mate waarin zij risicovol speelgedrag<sup>2</sup> vertonen;
- de ontwikkeling van het speelgedrag van Nederlanders ten opzichte van de meting uit 2021 (onderzoek van Kruize, Snippe & de Muijnck, 2021).

## Methode

Ten behoeve van dit onderzoek is een vragenlijst ontwikkeld die is gebaseerd op de vragenlijst uit 2021 (zie bijlage D). Er zijn 13.586 Nederlanders van 16 jaar en ouder benaderd uit het I&O Research Panel. De dataverzameling liep van 14 februari tot en met 11 maart 2024. Uiteindelijk namen 7.180 Nederlanders deel aan het onderzoek, een respons van 51 procent. Op de data is een weging toegepast op de kenmerken geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en migratieachtergrond, zodat de uitkomsten op die kenmerken representatief zijn voor de Nederlandse bevolking van 16 jaar en ouder. Verschillen tussen groepen zijn getoetst op significantie ( $p < .05$ ). Alleen significante verschillen tussen groepen worden benoemd in de tekst. De uitkomsten van dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dat betekent dat de beantwoording van de vragen mede bepaald wordt door de mate waarin de respondenten zich zaken nog (goed) kunnen herinneren. Verder speelt, met name in relatie tot het eigen gedrag, sociaalwenselijke beantwoording mogelijk een rol.

## Hoeveel Nederlanders nemen deel aan kansspelen?

In Nederland nam in totaal 65 procent van de bevolking van 16 jaar en ouder (hierna: 'de bevolking' of 'Nederlanders') deel aan ten minste één kansspel in de 12 maanden voorafgaand aan de vragenlijst. Dit betreft de periode februari 2023 tot en met februari 2024. Het gaat om alle soorten kansspelen: loterijen, kansspelen op een fysieke locatie en online kansspelen. In absolute

---

<sup>1</sup> Voor de definitie van kansspelen is aangesloten bij de definitie zoals gehanteerd in 'de nieuwe nulmeting' (Breuer & IntraVal, 2021). Het gaat om spelen waarbij deelnemers geld inzetten en kans maken om geld te winnen. Het ging om de volgende kansspelen: loterijen, krasloten, bingo, speelautomaten, poker, casinospelen, wedden op paardenraces en op sportwedstrijden. Daarbij is onderscheid gemaakt tussen het online spelen en het spelen op een fysieke locatie (zoals in een casino).

<sup>2</sup> Voor het berekenen van de mate van risicovol gokken is de PGSI gebruikt (Problem Gambling Severity Index, Ferris & Wynne, 2001). Dit is een vragenlijst van negen vragen op basis waarvan mensen worden ingedeeld in een van de vier risicoklassen: (1) niet-problematische gokker, (2) laag-risicogokker, (3) gematigd-risicogokker of (4) hoog-risicogokker. Zie ook bijlage A.

aantallen ligt het aantal deelnemers aan kansspelen in Nederland tussen 9.563.000 en 9.891.000 (95%-betrouwbaarheidsinterval, Tabel 1.1).

Een relatief groot deel van de Nederlanders heeft alleen met een loterij meegedaan. Als de loterijen buiten beschouwing worden gelaten, gaat het om 34 procent van de bevolking die in de afgelopen 12 maanden een kansspel speelde op een fysieke locatie of online.

**Tabel 1.1 – Percentage en aantal deelnemers aan kansspelen in de Nederlandse bevolking (16+)**

	Puntschatting (%, aantal)	95%-Betrouwbaarheidsinterval (%, aantal)
Deelname aan één of meerdere kansspelen (op een fysieke locatie of online)	65% (9.727.000)	(64%-66%, 9.563.000-9.891.000)
Deelname aan één of meerdere kansspelen, die niet enkel het meespelen met een loterij betreft (op een fysieke locatie of online)	34% (5.074.000)	(33%-35%, 4.910.000-5.237.000)

In dit onderzoek is een onderscheid gemaakt tussen het spelen op een fysieke locatie en online kansspelen. Van alle Nederlanders geeft 10 procent aan in de laatste 12 maanden ten minste één online kansspel te hebben gespeeld.<sup>3</sup> Omgerekend gaat het om 1.341.000 tot 1.545.000 Nederlanders. Het spelen van online kansspelen komt meer voor onder 18 tot 34-jarigen dan onder 35-plussers. Dat geldt ook voor Nederlanders met een niet-westerse migratieachtergrond ten opzichte van mensen zonder - of met een westerse migratieachtergrond. Zeven op tien laatste-jaar-spelers van online kansspelen geven aan dat zij na oktober 2021 (het moment van het openstellen van de legale online gokmarkt) voor het eerst een online kansspel hebben gespeeld.

Ongeveer een derde van de bevolking (31%) speelde een kansspel op een fysieke locatie (loterijen buiten beschouwing gelaten). Het spelen van kansspelen op fysieke locaties komt meer voor onder Nederlanders onder de 35 jaar dan onder 35-plussers. Dat is ook het geval voor middelbaar opgeleiden ten opzichte van laag- en hoogopgeleiden.

**Tabel 1.2 – Percentage en aantal deelnemers aan kansspelen op een fysieke locatie en online kansspelen in de Nederlandse bevolking (16+)**

	Puntschatting (%, aantal)	95%-Betrouwbaarheidsinterval (%, aantal)
Deelname aan één of meerdere kansspelen <u>op een fysieke locatie</u> (loterijen buiten beschouwing gelaten)	31% (4.660.000)	(30%-32%, 4.500.000-4.819.000)
Deelname aan één of meerdere <u>online</u> kansspelen	10% (1.443.000)	(9%-10%, 1.341.000-1.545.000)

Onder de mensen die een kansspel speelden (loterijen, kansspelen op een fysieke locatie en online kansspelen), is er een kleine groep die uitsluitend online gokte (1%). Ongeveer een op zeven spelers deed het zowel online als op een fysieke locatie (14%). Iets meer dan een derde

<sup>3</sup> Het betreft iedereen die aangaf minimaal één van de uitgevraagde online kansspelen te hebben gespeeld in de afgelopen 12 maanden (zie 2.1 uitleg vragenlijst).

speelde alleen kansspelen op een fysieke locatie (37%). De rest (48%) nam enkel deel aan een loterij.

### Welke kansspelen spelen Nederlanders?

Loterijen zijn met afstand het kansspel waaraan de grootste groep Nederlanders in de afgelopen 12 maanden meedeed. Daarna volgt het spelen van krasloten die men in een winkel kocht of via krasloten.nl (21%), bingo (7%), speelautomaten (6%) en casinospelen (5%) op een fysieke locatie. Het meest gespeelde online kansspel is het wedden op sportwedstrijden (4%). Drie procent van de Nederlanders speelde op online speelautomaten.

### Winnen of verliezen spelers geld met het spelen van kansspelen?

Aan spelers die in de afgelopen 30 dagen hadden deelgenomen aan een bepaald kansspel, is gevraagd of zij per saldo geld verloren of geld wonnen. De groep die in de afgelopen 30 dagen geld verloor is groter dan de groep die geld won. Dit geldt voor alle typen kansspelen. Er is ook een groep die geen geld won maar ook niets verloor (quitte spelen) en een groep die het niet meer weet. Bij het fysiek wedden op sportwedstrijden en het spelen van krasloten ging het om relatief kleine bedragen: Het merendeel van deze spelers (resp. 75% en 72%) verloor in de afgelopen 30 dagen minder dan 20 euro. Bij het spelen op speelautomaten en casinospelen (fysiek) was het verlies relatief het grootst: respectievelijk 28 en 37 procent van de laatste-maand-spelers verloor in die periode honderd euro of meer. Onder degenen die verlies maakten met online kansspelen ging het voor bijna vier op tien (38%) om een bedrag tussen 1 en 19 euro, 29 procent verloor een bedrag tussen 20 en 49 euro en 13 procent een bedrag tussen 50 en 99 euro. De rest van de groep die geld verloor (19%), verloor meer dan 100 euro.

### Hoe heeft het speelgedrag van Nederlanders zich ontwikkeld ten opzichte van 2021?

Het één-op-één vergelijken van de enquêteresultaten van 2021 en 2024 is niet goed mogelijk vanwege de opstelsom van (kleine) veranderingen in de vragenlijst, het meetmoment en mogelijke panel- en/of bureau-effecten. Om die reden kunnen er enkel op basis van een vergelijking van prevalenties geen harde uitspraken worden gedaan over de eventuele ontwikkeling in de deelname aan kansspelen en de mate van risicovol speelgedrag sinds 2021. Het is niettemin wel mogelijk om de resultaten van deze meting te valideren met andere uitkomsten uit dit onderzoek, andere enquêteonderzoeken en gegevens van de Kansspelautoriteit.

In 2021 gaf 22 procent van de Nederlanders van 16 jaar en ouder aan deel te hebben genomen aan kansspelen op fysieke locaties (loterijen buiten beschouwing gelaten). Vanwege corona waren de casino's, speelhallen en horecagelegenheden ten tijde van die meting langdurig gesloten of er golden (bezoekers)bepalingen. In 2024 zijn er geen coronarestricties meer. In 2024 zegt 31 procent van de Nederlanders in het afgelopen jaar deel te hebben genomen aan een kansspel op een fysieke locatie.

Verder gaf bij de vorige meting 12 procent van de Nederlanders aan in het jaar voorafgaand aan de vragenlijst een online kansspel te hebben gespeeld.<sup>4</sup> Het ging voornamelijk om online bingo en online wedden op sportwedstrijden, mogelijk als gevolg van corona waarin veel activiteiten

---

<sup>4</sup> Het betreft iedereen die aangaf minimaal één van de uitgevraagde online kansspelen te hebben gespeeld in de afgelopen 12 maanden (zie 2.1 uitleg vragenlijst).



online plaatsvonden. Vlak na de meting uit 2021 is het mogelijk geworden om legaal online te gokken bij vergunde aanbieders. In 2024 geeft 10 procent van de Nederlanders aan een online kansspel te hebben gespeeld. Zoals benoemd is door een optelsom van methodologische wijzingen de vergelijking indicatief en kunnen er op basis daarvan geen harde conclusies worden getrokken. Wel zijn er andere aanwijzingen dat het aantal spelers van online kansspelen sinds het openstellen van de markt is toegenomen: In dit onderzoek geeft 70 procent van de laatste-jaar-deelnemers aan online kansspelen aan dat zij pas na oktober 2021 voor het eerst een online kansspel hebben gespeeld. Ook de Kansspelautoriteit rapporteert sinds het openstellen van de legale markt een toename in het aantal spelers van legale online kansspelen en een toename in het aantal geregistreerde spelersaccounts.

### In welke mate is er sprake van risicovol gokgedrag?

Voor het berekenen van het aantal spelers met risicovol gokgedrag is gebruik gemaakt van de Problem Gambling Severity Index (PGSI). De uitkomst van de PGSI is niet gelijk aan een DSM-V-diagnose voor gokverslaving, maar geeft een indicatie van risicovol gokgedrag.

Het overgrote deel van de groep Nederlanders die één of meerdere kansspelen speelde in de afgelopen 12 maanden behoort tot de groep niet-problematische gokkers (87%) volgens de PGSI. Zeven procent is een laag-risico gokker. Een op twintig voldoet aan de criteria voor een gematigd-risico-gokker (3%) of een hoog-risico-gokker (2%). Zes procent van de 18 tot en met 24-jarigen die een kansspel speelde, is een hoog-risico gokker. Dat is significant hoger dan het aandeel hoog-risicogokkers in de groep 35-49 jaar (2%) en van het aandeel in hogere leeftijdsgroepen (1%). Meer laagopgeleiden (3%) dan hoogopgeleiden (1%) zijn hoog-risico gokkers en dat geldt ook voor spelers met een niet-westerse migratieachtergrond (7%) ten opzichte van mensen zonder (1%) – of met een westerse migratieachtergrond (2%).

Omgerekend naar de hele Nederlandse bevolking van 16 jaar en ouder gaat het om respectievelijk 2 en 1 procent die voldoet aan de criteria voor een gematigd- of hoog-risicogokker (Tabel 1.3). In absolute aantallen zijn er tussen 275.000 en 376.000 volwassen Nederlanders met een gematigd-risicoprofiel en tussen 141.000 en 216.000 spelers met een hoog-risicoprofiel.

**Tabel 1.3 – Percentage en aantal gematigd- en hoog-risicogokkers in de Nederlandse bevolking**

	Puntschatting	95%-betrouwbaarheidsinterval
Gematigd-risico gokker	2,2% (326.000)	1,8%-2,5% <sup>5</sup> (275.000-376.000)
Hoog-risico gokker	1,2% (179.000)	0,9%-1,5% (141.000-216.000)

In 2021 werd geschat dat er tussen 294.000 en 431.500 gematigd-risico gokkers waren en tussen 162.400 en 268.900 hoog-risico gokkers (Kruize, Snippe & de Muijnck, 2021). Eerder is benoemd dat een één-op-één vergelijking tussen de enquêteresultaten van 2021 en 2024 is niet mogelijk is vanwege de opstelsom van veranderingen in de onderzoeksopzet. Als deze vergelijking wel mogelijk was geweest, kan op basis van de betrouwbaarheidsintervallen niet worden gesproken van een significante toe- of afname van het aantal gematigd- en hoog-risico gokkers in de Nederlandse bevolking.

<sup>5</sup> De percentages zijn afgerond op één decimaal. Hierdoor lijkt het betrouwbaarheidsinterval niet symmetrisch.

### **Risicovol speelgedrag onder online gokkers**

Het aandeel gematigd- en hoog-risicogokkers is hoger onder mensen die in de afgelopen 12 maanden (ook) online kansspelen speelden ten opzichte van de mensen die dat niet deden: Van degenen die ten minste één kansspel online speelden, classificeert 18 procent als een gematigd- of hoog-risicogokker. Binnen de groep die ook een eigen online speelaccount heeft, behoort 20 procent tot de gematigd- en hoog-risicogokkers.

### **Deelnemers aan online kansspelen**

Degenen die een online kansspel speelden in de afgelopen 12 maanden kregen daarover een aantal vervolgvragen voorgelegd. Deze hadden betrekking op de speelfrequentie, het aantal speelaccounts, het gebruik van legale of illegale websites en eventuele ervaringen met interventies van online kansspelaanbieders.

- Bijna een tiende van de deelnemers aan online kansspelen (9%) speelde (bijna) iedere dag of een paar keer per week een online kansspel. Het merendeel (62%) deed het één of een paar keer in het afgelopen jaar.
- Ongeveer twee derde van de spelers zeggen zelf één of meerdere accounts te hebben om online te gokken (67%). Twee op tien (19%) gebruiken het account van een ander en hebben (daarom) geen eigen account. Het overige deel zegt geen account te hebben (10%) of zegt dat iets anders van toepassing is (4%), bijvoorbeeld dat ze het account alweer hebben opgeheven.
- Een vijfde van de spelers (22%) weet niet of ze op een legale of illegale website spelen. Driekwart zegt het enkel te doen op legale websites. Het overige deel (3%) speelde naar eigen zeggen (ook) op illegale websites.
- De helft van de online kansspelers (48%) zegt in de afgelopen 12 maanden tijdens het spelen van online kansspelen geïnformeerd te zijn over de verslavingsrisico's van kansspelen. Vier op tien (40%) zijn naar eigen zeggen geïnformeerd over de winkansen ervan.

### **Bezoek aan Holland Casino en speelhallen**

Een op twintig Nederlanders (5%) bezocht in het afgelopen jaar een vestiging van Holland Casino. Minder mensen bezochten een speelhal (2%). Ook bezoekers van speelhallen en Holland Casino kregen een aantal aanvullende vragen voorgelegd.

- De meeste mensen die Holland Casino bezochten, deden dat één keer (50%) of een paar keer (33%) in het afgelopen jaar. Zeven procent ging wekelijks of vaker. Voor mensen die een speelhal bezochten, was de bezoekfrequentie ongeveer even hoog.
- Bijna drie op de tien bezoekers van Holland Casino zijn naar eigen zeggen wel eens geweest op de verslavingsrisico's van kansspelen. Ongeveer twee op tien zeggen te zijn geïnformeerd over de winkansen.

### **Beschouwing**

Het doel van het onderzoek was om inzicht te bieden in 1) het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan kansspelen, 2) de mate waarin zij risicovol speelgedrag vertonen en 2) de ontwikkeling van het speelgedrag van Nederlanders ten opzichte van een meting uit 2021. Een belangrijke aanleiding voor het onderzoek was het ontbreken van cijfers over deelname aan kansspelen sinds het van kracht worden van de gewijzigde Wet op de kansspelen, waarna het mogelijk was om legaal online te gokken bij vergunde aanbieders.

Ten aanzien van de eerste doelstelling is in het onderzoek onderscheid gemaakt tussen kansspelen op fysieke locaties en online kansspelen. Het blijkt dat in 2024 meer Nederlanders deelnemen aan kansspelen op fysieke locaties dan aan online kansspelen. Er speelden tussen 4.500.000-4.819.000 mensen een kansspel op een fysieke locatie (31% van de bevolking) en tussen 1.341.000 tot 1.545.000 mensen een online kansspel (10 procent van de bevolking), waarvan een groot deel zegt dat ze dat op een legale website doen en ook pas na oktober 2021 zijn begonnen. Deelname aan online kansspelen is hoger onder jongvolwassenen (18 tot 34-jarigen) en onder mensen met een niet-westerse migratieachtergrond.

Om de mate van risicovol gokken vast te stellen is de PGSI gebruikt. De meeste spelers zijn volgens de PGSI niet-problematische gokkers (87%). Twee procent van alle spelers behoort tot de groep hoog-risico gokkers. Er zijn een twee groepen waarin het aandeel hoog-risico gokkers relatief hoog ligt. Het gaat om 18 tot 24-jarigen (6%) en mensen met een niet-westerse migratieachtergrond (7%). Tevens zijn spelers van online kansspelen vaker dan gemiddeld te typeren als hoog-risico gokker: 10 procent van de online spelers met een eigen account voldoet aan de criteria voor hoog-risico gokker.

Voor wat betreft het vergelijken van de prevalentie van deelname aan kansspelen en risicovol gokken in 2024 ten opzichte van 2021, hebben we moeten concluderen dat het één-op-één vergelijken van de prevalenties wordt bemoeilijkt door een optelsom van methodologische factoren en dat de vergelijking daarom indicatief is. Vanuit andere bronnen hebben we kunnen nagaan dat het aannemelijk is dat de deelname aan fysieke kansspelen sinds de meting uit 2021 (uitgevoerd ten tijde van de coronacrisis) is toegenomen. Als het gaat om online kansspelen is het ook aannemelijk dat het aantal spelers sinds het openstellen van de markt voor online gokken in 2021 is toegenomen. Dit is af te leiden uit de schattingen van de Kansspelautoriteit. Daarnaast geeft zeven op de tien laatste-jaar-spelers aan dat ze pas na oktober 2021 voor het eerst een online kansspel hebben gespeeld.

Een beperking van het onderzoek is dat de uitkomsten zijn gebaseerd op zelfrapportage over gedrag in het verleden. Desondanks is vragenlijstonderzoek een efficiënte en gangbare manier om (prevalentie)onderzoek te doen onder de bevolking. Het ruime aantal deelnemers vergroot tevens de nauwkeurigheid van de resultaten. Met de aanpassingen van de vragenlijst in 2024 ligt er een goede basis voor eventuele vervolgmetingen in de toekomst.

# 1 Inleiding

## 1.1 Aanleiding

Het Nederlandse kansspelbeleid heeft drie doelstellingen: 1) consumentenbescherming, 2) het tegengaan van kansspelgerelateerde fraude en criminaliteit en 3) verslavingspreventie. Met name met betrekking tot de derde doelstelling zijn er zorgen. Aanleiding voor deze zorgen is dat het sinds oktober 2021, met de inwerkingtreding van de gewijzigde Wet op de kansspelen (Wok), mogelijk is om legaal online te gokken bij vergunde aanbieders.

Zowel voor als na de wijziging van de Wet op de kansspelen klonken zorgen over de mogelijke negatieve effecten van de legalisering van online kansspelen. Er werd gevreesd voor een toename van problematisch speelgedrag en kansspelverslaving, met name bij jongeren. De maatregelen op het gebied van verslavingspreventie die tegelijk met de legalisering werden afgekondigd, hebben deze zorgen niet kunnen wegnemen. Sterker nog, deze werden verder aangewakkerd door een sterke toename van reclame voor online kansspelen na opening van de markt.<sup>6</sup>

Onder meer de Nationaal Rapporteur Verslavingen heeft aangegeven dat het van belang is dat op korte termijn inzichtelijk wordt gemaakt wat de prevalentie is van risicovol speelgedrag.<sup>7</sup> Bestaande cijfers over kansspelverslaving zijn niet geschikt voor dat doel. In februari 2024 heeft de Stichting Informatievoorziening Zorg (IVZ) de Kerncijfers Verslavingszorg 2017–2022 gepubliceerd, gebaseerd op gegevens uit het Landelijk Alcohol en Drugs Informatiesysteem (LADIS).<sup>8</sup> Deze cijfers geven echter slechts beperkt zicht op de omvang van problematisch speelgedrag. Deze cijfers gaan alleen over spelers die hulp zochten en vonden bij verslavingszorginstellingen. Daardoor blijft een groot deel van de spelers met risicovol of problematisch speelgedrag die geen hulp zochten bij verslavingszorginstellingen buiten beeld. Daarnaast bleken niet alle verslavingszorginstellingen in staat om betrouwbare gegevens aan te leveren.<sup>9</sup>

De Minister voor Rechtsbescherming heeft aangegeven niet te willen afwachten tot de ontwikkelingen in de verslavingszorg zichtbaar zijn, maar de trend in het aantal risico- en probleemspelers in de gaten te houden.<sup>10</sup> De laatst bekende cijfers over aantallen risico- en probleemspelers dateren uit 2021, voordat de gewijzigde Wet op de kansspelen van kracht werd. Onderdeel van deze meting was een online panelonderzoek dat onder andere vaststelde hoeveel Nederlanders deelnamen aan de verschillende soorten kansspelen en in welke mate deze spelers risicovol speelgedrag vertoonden. De Minister heeft het WODC verzocht eenzelfde onderzoek te laten uitvoeren naar risicovol en problematisch speelgedrag onder spelers.

---

<sup>6</sup> Commissiedebat over kansspelen, Tweede Kamer der Staten-Generaal, 6 oktober 2022.

<sup>7</sup> Nationaal Rapporteur Verslavingen (2023), *Gokken met Gezondheid. Advies over online kansspelen*. Den Haag: Nationaal Rapporteur Verslavingen.

<sup>8</sup> Wisselink, D. J., Kuijpers, W. G. T., Kerssies, J. P., van der Slink, J. B. (2024). *Kerncijfers Verslavingszorg 2017–2022*. Houten: Stichting Informatievoorziening Zorg.

<sup>9</sup> De komende maanden wordt samen met verslavingszorginstellingen gewerkt aan de verdere verbetering van de kwaliteit van de gegevens in LADIS. Dit najaar worden de Kerncijfers Verslavingszorg 2016–2022 gepubliceerd.

<sup>10</sup> Brief van de Minister voor Rechtsbescherming, 1 juni 2023, Kamerstukken II, 2022–2023, 24557, nr. 209.

## 1.2 Methode

### Doel van het onderzoek

Het doel van het voorliggende onderzoek is om inzicht te bieden in:

- het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan de verschillende soorten online en fysieke kansspelen<sup>11</sup> en de mate waarin zij risicovol speelgedrag<sup>12</sup> vertonen;
- de ontwikkeling van het speelgedrag van Nederlanders ten opzichte van de meting uit 2021 (Kruize, Snippe & de Muijnck, 2021).

Op verzoek van het WODC zijn tevens vragen opgenomen over online kansspelen, casino- en speelhalbezoek en reclame voor kansspelen. Dit met het oog op de evaluatie van de Wet op de kansspelen.

### Onderzoeksvragen

Vanuit de bovenstaande doelstelling zijn volgende onderzoeksvragen afgeleid:

- 1 Wat is op dit moment het percentage en het aantal deelnemers aan kansspelen in Nederland?
- 2 Zijn er verschillen naar demografische kenmerken en spelsoort?
- 3 In welke mate is er sprake van risicovol gokgedrag?
- 4 Welke verschuivingen zijn er sinds de meting uit 2021 opgetreden in de omvang van het aantal spelers en spelers met een laag, matig en hoog risicotype?

### Doelgroep en afbakening

De doelgroep van het onderzoek bestond uit de algemene Nederlandse bevolking van 16 jaar en ouder. Binnen deze populatie is vastgesteld in hoeverre en op welke wijze Nederlanders deelnemen aan kansspelen.

- Voor de definitie van kansspelen is aangesloten bij de definitie zoals gehanteerd in ‘de nieuwe nulmeting’ (Kruize, Snippe & de Muijnck, 2021). Het gaat om spelen waarbij deelnemers geld inzetten en kans maken om geld te winnen. Het ging om de volgende kansspelen: loterijen, krasloten, bingo, speelautomaten, poker, casinospelen, wedden op paardenraces en op sportwedstrijden. Daarbij is onderscheid gemaakt tussen het online spelen en het spelen op een fysieke locatie (zoals in een casino).
- Voor het berekenen van de mate van risicovol gokken is de PGSI gebruikt (Problem Gambling Severity Index, Ferris & Wynne, 2001). Dit is een vragenlijst van negen vragen op basis waarvan mensen worden ingedeeld in een van de vier risicoklassen: (1) niet-problematische gokker, (2) laag-risicogokker, (3) gematigd-risicogokker of (4) hoog-risicogokker. Het is een van de meest gebruikte instrumenten om zicht te krijgen op risicovol gokgedrag. De uitkomst van de test is niet gelijk aan een DSM-V-diagnose voor gokverslaving (‘gambling disorder’).

---

<sup>11</sup> Voor de definitie van kansspelen is aangesloten bij de definitie zoals gehanteerd in ‘de nieuwe nulmeting’ (Breuer & Intraval, 2021). Het gaat om spelen waarbij deelnemers geld inzetten en kans maken om geld te winnen. Het ging om de volgende kansspelen: loterijen, krasloten, bingo, speelautomaten, poker, casinospelen, wedden op paardenraces en op sportwedstrijden. Daarbij is onderscheid gemaakt tussen het online spelen en het spelen op een fysieke locatie (zoals in een casino).

<sup>12</sup> Voor het berekenen van de mate van risicovol gokken is de PGSI gebruikt (Problem Gambling Severity Index, Ferris & Wynne, 2001). Dit is een vragenlijst van negen vragen op basis waarvan mensen worden ingedeeld in een van de vier risicoklassen: (1) niet-problematische gokker, (2) laag-risicogokker, (3) gematigd-risicogokker of (4) hoog-risicogokker. Zie ook bijlage A.

Studies waarbij de PGSI wordt vergeleken met klinische diagnoses laten zien dat de PGSI veelal een overschatting oplevert van het aantal gokkers 'at risk'. De PGSI heeft ook beperkingen, zie daarvoor bijlage A.

### Vragenlijst

Ten behoeve van dit onderzoek is een vragenlijst ontwikkeld die is gebaseerd op de vragenlijst van de meting uit 2021 (zie bijlage D). De vragen gingen over deelname aan kansspelen, wanneer men is begonnen met het spelen van kansspelen, locaties waar men kansspelen speelt en of men geld won of verloor met kansspelen. Daarnaast werden enkele aanvullende vragen gesteld over online kansspelen, bezoek aan Holland Casino en speelhallen en reclame voor kansspelen. Hoewel het uitgangspunt was om de vragenlijst tussen de twee metingen zo veel als mogelijk gelijk te houden, waren enkele wijzigingen onvermijdelijk om de vragen aan te laten sluiten bij de huidige situatie rondom kansspelen. De belangrijkste wijzigingen zijn als volgt:

- Omdat de vorige meting plaatsvond ten tijde van de coronacrisis waren hier vragen over opgenomen. Deze vragen zijn in 2024 niet meer relevant en daarom geschrapt. Bij het uitvragen van het gokgedrag in de afgelopen 12 maanden werd in 2021 verwezen naar 'de periode tijdens corona'. Ook deze toevoeging bij de vraagstelling is vervallen.
- In 2024 is expliciet gevraagd naar het spelen van kansspelen om echt geld. Dit was in 2021 niet het geval. Daarmee telt in 2024 bijvoorbeeld het spelen van poker met vrienden zonder geld niet meer mee.
- Bij het uitvragen van de geldbesteding aan kansspelen was de vraag in 2021: "Kunt aangeven hoeveel euro u de afgelopen 30 dagen aan [kansspel] heeft besteed?" In 2024 is deze als volgt geherformuleerd: "Hoeveel euro heeft uw deelname aan [kansspel] u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?" Enkel het bestede bedrag geeft namelijk geen inzicht in of spelers geld gewonnen of verloren.
- De vragen over online kansspelen zijn herzien, omdat de vorige meting plaatsvond voor de opening van de legale online kansspelmarkt.

### Steekproef

Als steekproefkader is gebruik gemaakt van het I&O Research Panel.<sup>13</sup> Er is een steekproef getrokken van 13.586 Nederlanders van 16 jaar en ouder die representatief is op de kenmerken geslacht, leeftijd, opleiding, regio en migratieachtergrond. Op 14 februari 2024 ontvingen al deze panelleden een uitnodiging voor deelname aan het onderzoek. Op 21 februari 2024 werd een herinnering gestuurd. Na de herinnering bleek dat de respons onder mensen met een niet-westerse migratieachtergrond lager lag dan gewenst. Daarom is op 6 maart 2024 nog eens een extra groep van 379 mensen met een niet-westerse migratieachtergrond uitgenodigd. Hierbij is rekening gehouden met de verdeling naar leeftijd en opleidingsniveau, zodat de groep die extra is uitgenodigd ook representatief is. Uiteindelijk namen 7.180 Nederlanders deel aan het onderzoek, een respons van 51 procent van de paneldeelnemers. In de uitnodiging werd het onderwerp van het onderzoek toegelicht en werd benadrukt dat iedereen mee kon doen aan het onderzoek, ook

---

<sup>13</sup> Het I&O Research Panel (gecertificeerd volgens ISO 20252:2019) is een onderzoekspanel van personen die instemming gaven om regelmatig een uitnodiging te ontvangen voor online onderzoek. Het panel telt momenteel ruim 40.000 actieve leden van 16 jaar en ouder.

als men geen kansspelen had gespeeld. Het belang van een zo hoog mogelijke respons werd eveneens benadrukt.

### Controle van de data

De data zijn gecontroleerd op volledigheid en er is gekeken naar ongewenst invulgedrag ('straightlining', bijvoorbeeld het overal kiezen van hetzelfde antwoord, geen open vragen invullen). Ook is de invulduur geanalyseerd, waarbij is gelet op ongewoon snel invullen (<2 minuten) in relatie tot de antwoorden op de vragenlijst. 'Verdachte respons' is door de onderzoekers besproken. Op basis daarvan zijn vier deelnemers uitgesloten voor de verdere analyse.<sup>14</sup>

### Weging

Op de data is een weging toegepast om ervoor te zorgen dat de uitkomsten representatief zijn voor alle Nederlanders van 16 jaar en ouder, als het gaat om geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en migratieachtergrond. Hiervoor is gebruikt gemaakt van een randtotalenweging.<sup>15</sup> Dit leverde een wegefficiëntie op van 82 procent, met een minimale weefactor van 0,44 en een maximale factor van 2,99. Als bron van de referentiecijfers gold de Gouden Standaard.<sup>16</sup> In bijlage B is een overzicht weergegeven van de gewogen en ongewogen respons.

### Weging 2021

Voor de data van 2021 zijn nieuwe weefactoren berekend met als doel om te corrigeren voor dit methode-effect in de vergelijking met 2024.<sup>17</sup> Om tot deze nieuwe weefactoren te komen, is dezelfde procedure toegepast als is gedaan voor de data uit 2024. Dit leverde een weging op met een efficiëntie van 86 procent met een minimale factor van 0,04 en maximaal 2,57. Met de oorspronkelijke weging uit 2021 varieerden de weefactoren tussen 0,02 en 4,27<sup>18</sup>; 3 procent had een weefactor lager dan 0,5 en 0,3 procent een factor hoger dan 3.

### Analyse

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. Voor de kerncijfers is een schatting gemaakt van het absolute aantal in de Nederlandse bevolking. Hierbij is uitgegaan van het totaal aantal 16-plussers in Nederland in 2023: 14.891.822. Er is een puntschatting gedaan en ook is het 95%-betrouwbaarheidsinterval berekend.

---

<sup>14</sup> Het ging om drie respondenten die aangaven (bijna) alle kansspelen te hebben gespeeld en bij de vervolgvragen over het maken van winst of verlies daar bij ieder spel hetzelfde bedrag invulden of een alternerend bedrag hanteerden, bijvoorbeeld bij het ene spel 50 en bij het andere spel 100 euro. De vierde respondent vulde verdachte open antwoorden in: dit waren alleen maar letters en geen woorden.

<sup>15</sup> Er is niet gekozen voor een weging op celniveau, omdat dit te veel cellen met te extreme weefactoren zou opleveren en bijgevolg een (te) lage wegefficiëntie. Daarbij hebben we de selectie beperkt tot vijf weefvariabelen, omdat deze factoren het meest bepalend zijn voor het gokgedrag. Voor de combinatie van deze kenmerken is het niet mogelijk om een weging op celniveau uit te voeren.

<sup>16</sup> De Gouden Standaard is een ijkingsinstrument voor nationale steekproeven, ontwikkeld door de MOA in samenwerking met het CBS. Het bevat tabellen met populatiecijfers die de demografische en sociale status van Nederland weergeven.

<sup>17</sup> In 2021 was ook een weging op randtotalen toegepast op 7 kenmerken, namelijk: geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio, sociale klasse, migratieachtergrond en huishoudgrootte.

<sup>18</sup> De lage weefactor is opvallend in de zin dat bepaalde respondenten met een factor 50 worden 'teruggewogen'. Nadere inspectie leert dat het gaat om 16 cases die alle een ontbrekende waarde hebben op opleidingsniveau (weet niet/wil niet zeggen).

Als percentages niet optellen tot 100 procent, komt dat door afrondingsverschillen. Met 'n=' bij een figuur of tabel is aangegeven hoeveel respondenten de betreffende vraag hebben beantwoord.

### Reikwijdte van de uitkomsten

De uitkomsten zijn gebaseerd op een enquête onder 7.180 Nederlanders van 16 jaar en ouder. Met deze aantallen en door het toepassen van een weging zijn de uitkomsten als representatief te beschouwen voor alle Nederlanders in deze leeftijdsgroep. Wel is het belangrijk om op te merken dat de uitkomsten van dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dat betekent onder meer dat de beantwoording van de vragen mede bepaald wordt door de mate waarin de respondenten zich zaken nog (goed) herinneren. Immers wordt gevraagd naar gedrag in het verleden. Er is daarom mogelijk sprake van een mogelijk herinneringseffect (*recall bias*). Verder speelt, met name in relatie tot het eigen gedrag, sociaalwenselijke beantwoording mogelijk een rol. Daarnaast is uit de beantwoording niet duidelijk op te maken of de respondenten een realistisch beeld van het eigen gedrag geven of dat er bijvoorbeeld sprake is van zelfoverschatting of - onderschatting.<sup>19</sup> In dit onderzoek worden de resultaten daarom afgezet tegen andere beschikbare (registratie)bronnen.

### Overname I&O Research door Ipsos

Het WODC heeft dit onderzoek in november 2023 uitbesteed aan I&O Research en heeft toen ook een begeleidingscommissie geformeerd. Op 8 januari 2024 is I&O Research overgenomen door onderzoeksbureau Ipsos. Beide bureaus blijven vooralsnog zelfstandige (juridische) entiteiten, maar voeren wel de gezamenlijke naam Ipsos I&O. Na de overname bleek dat Ipsos onderzoek uitvoert voor de Nederlandse Online Gambling Associatie (NOGA), één van de brancheverenigingen van online kansspelaanbieders in Nederland. Hierover zijn het WODC en de begeleidingscommissie geïnformeerd. De twee onderzoeken zijn afzonderlijk van elkaar uitgevoerd, door verschillende onderzoekers. Tevens hebben het WODC en de begeleidingscommissie toegezien op de onafhankelijkheid van het voorliggende onderzoek.

## 1.3 Leeswijzer

Hoofdstuk 2 beschrijft het speelgedrag van Nederlanders: welk deel van de Nederlanders neemt deel aan kansspelen? Spelen Nederlanders online of op fysieke locaties? Welke kansspelen worden gespeeld? Op welke locaties worden kansspelen gespeeld? En winnen of verliezen Nederlanders geld met hun deelname aan kansspelen? In de hoofdtekst staan enkele belangrijke uitsplitsingen weergegeven en in het bijlagenboek is per spel een uitgebreide beschrijving opgenomen van het aantal mensen dat eraan deelnam, of er verschillen zijn naar demografische kenmerken, waar het spel werd gespeeld en hoeveel geld men ermee won of verloor.

In hoofdstuk 3 wordt de vergelijking gemaakt met de cijfers van de meting uit 2021 (Kruize, Snippe & de Muijnck, 2021). Dit wordt gedaan voor kansspelen op een fysieke locatie en online kansspelen. Het volgende hoofdstuk (4) gaat in op de mate waarin Nederlanders risicovol gokgedrag vertonen. De hoofdstukken 5, 6 en 7 gaan respectievelijk over online kansspelen, casino- en speelhalbezoek, en reclame voor kansspelen. Omdat deze onderwerpen niet horen bij

---

<sup>19</sup> Het zogeheten Dunning-Krugereffect (waarbij vooral minder competente personen hun eigen vaardigheden te hoog inschatten) is een voorbeeld van het uiteenlopen van zelfperceptie en de werkelijkheid (zie ook Kruger & Dunning, 1999; Mazor & Fleming, 2021).



het hoofddoel van het onderzoek, is de mate van detail in deze hoofdstukken beperkter. Ieder hoofdstuk start met een overzicht van de belangrijkste bevindingen. Het laatste hoofdstuk bevat een conclusie over – en beschouwing op de onderzoeksvragen.

- 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. Bijvoorbeeld: “Aantal spelers; totaal (n=7.180): 31%” betekent dat 7.180 respondenten deze vraag hebben beantwoord. Vertaald naar de Nederlandse bevolking betekent dat 31 procent van de Nederlanders van 16 jaar en ouder deelneemt aan kansspelen.
- Tot slot is omwille van de leesbaarheid van de figuren en tabellen het opleidingsniveau van respondenten weergegeven in de categorieën ‘laag’ ‘middelbaar’ en ‘hoog’. De categorieën zijn gemaakt op basis van de hoogst gevolgde opleiding:
  - Laag: geen onderwijs / basisonderwijs / cursus inburgering / cursus Nederlandse taal, LBO / VBO / VMBO (kader- of beroepsgerichte leerweg) / MBO 1, MAVO / HAVO of VWO (eerste drie jaar) / ULO / MULO / VMBO (TL of GL) / VSO.
  - Middelbaar: MBO 2, 3, 4 (basis beroeps-, vak-, middenkader- of specialistenopleiding) of MBO oude structuur (vóór 1998), HAVO of VWO (overgegaan naar de 4e klas) / HBS / MMS / HBO propedeuse of WO Propedeuse.
  - Hoog: HBO (behalve HBO-master) / WO-kandidaats -of WO-bachelor, WO-doctoraal of WO-master of HBO-master / postdoctoraal onderwijs.

# Deelname aan kansspelen

## 2 Deelname aan kansspelen

Dit hoofdstuk beschrijft het speelgedrag van Nederlanders: welk deel van de Nederlanders neemt deel aan kansspelen? Spelen Nederlanders online of op fysieke locaties? Welke kansspelen worden gespeeld? Op welke locaties worden kansspelen gespeeld? En winnen of verliezen Nederlanders geld met hun deelname aan kansspelen?

### 2.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 2

- In Nederland nam in totaal 65 procent van de bevolking van 16 jaar en ouder deel aan ten minste één kansspel in de 12 maanden voorafgaand aan de vragenlijst. Het gaat om alle soorten kansspelen: loterijen, kansspelen op fysieke locaties en online. Bijna vier op tien speelden niet meer dan een soort kansspel (38%).<sup>20</sup> Een op vijf (21%) nam deel aan twee of drie verschillende kansspelen. Voor het overige deel (6%) ging het om vier of meer soorten.
- Een relatief groot deel van de mensen die een kansspel speelde, heeft alleen met een loterij meegedaan. Als de loterijen buiten beschouwing worden gelaten, gaat het om 34 procent van de bevolking die in de afgelopen 12 maanden een kansspel speelde.
- In dit onderzoek is apart gevraagd naar kansspelen op fysieke locaties en online. Van alle Nederlanders van 16 jaar en ouder speelde 10 procent in de laatste 12 maanden ten minste één online kansspel. Ongeveer een derde van de bevolking (31%) speelde een kansspel op een fysieke locatie (loterijen buiten beschouwing gelaten).
- Binnen de groep mensen die in het afgelopen jaar een kansspel speelde, deed een op zeven dat zowel op fysieke locaties als online (14%). Er is een kleine groep die *uitsluitend* online gokte (1%).
- Als het gaat om het soort kansspel dan zijn loterijen met afstand het kansspel waaraan de grootste groep Nederlanders in de afgelopen 12 maanden meedeed (55%), gevolgd door krasloten (21%). Daarna volgen bingo (7%), speelautomaten (6%) en casinospelen (5%) op een fysieke locatie. Wedden op sportwedstrijden is het meest gespeelde online kansspel (4%).
- Voor alle gespeelde kansspelen is de groep die er geld mee verloor groter dan de groep die er geld mee won. Er is ook een deel dat geen geld won maar ook niets verloor (ze speelden quitte) en een deel dat het niet meer weet.

---

<sup>20</sup> Het gaat om een combinatie van kansspelen op een fysieke locatie én online. Als een speler casinospelen deed op een fysieke locatie en online, telt dat als twee kansspelen.

### Uitleg vragenlijst

In de vragenlijst hebben Nederlanders (16+) van de onderstaande kansspelen aangegeven of ze dit in de afgelopen 12 maanden, langer dan 12 maanden geleden of nooit hebben gespeeld. Er is onderscheid gemaakt tussen het spelen van een kansspel op een fysieke locatie of online. Bij ieder spel is toegelicht wat ermee bedoeld werd en welke vormen van het spel wel of niet bedoeld werden. Op basis van deze vraag is berekend hoeveel Nederlanders deelnemen aan kansspelen en welke kansspelen dat zijn, om hoeveel verschillende kansspelen het gaat en of er online of op een fysieke locatie wordt gegokt.

- **Loterij:** *Bijvoorbeeld de Staatsloterij, Nationale Postcode Loterij, Lotto, Vriendenloterij, Grote Clubactie, Zonnebloemloterij.*
- **Kraslot (gekocht op een fysieke locatie of via [www.krasloten.nl](http://www.krasloten.nl)):** *We bedoelen fysieke krasloten die u koopt in een supermarkt, boekenwinkel of tabakswinkel of die u bestelt op [www.krasloten.nl](http://www.krasloten.nl).*
- **Kraslot (online gekrast):** *We bedoelen een online kraslot dat u online open krast.)*
- **Bingo (op een fysieke locatie):** *Bijvoorbeeld in een buurthuis/sportclub of in een fysiek casino zoals Holland Casino.*
- **Bingo (via internet)**
- **Speelautomaat (op een fysieke locatie):** *Het gaat om fruitautomaten of andere automaten (slots, drops&wins, jackpotautomaat) op een fysieke locatie waarmee u geld kunt winnen. Poker-, blackjack of rouletteautomaten vallen hier niet onder. Ook flipperkasten en andere behendigheids spelen waarmee geen geld gewonnen kan worden, worden hier niet bedoeld.*
- **Speelautomaat (via internet):** *Het gaat om online fruitautomaten of andere automaten waarmee u geld kunt winnen. Poker-, blackjack of rouletteautomaten vallen hier niet onder. Ook flipperkasten en andere behendigheids spelen waarmee geen geld gewonnen kan worden, worden hier niet bedoeld.*
- **Poker (op een fysieke locatie):** *Het gaat om pokeren om echt geld op een fysieke locatie zoals een casino, horecagelegenheid of bij iemand thuis. Het kan hierbij gaan om verschillende varianten, zoals Texas Hold'em en Omaha. Poker kunt u spelen tegen andere mensen of tegen pokerautomaten.*
- **Poker (via internet):** *Het gaat om online pokeren om echt geld. Het kan hierbij gaan om verschillende varianten, zoals Texas Hold'em en Omaha. Online poker kunt u spelen tegen andere mensen of tegen de computer.*
- **Casinospelen (op een fysieke locatie):** *Het gaat om traditionele casinospelen (geen poker) op een fysieke locatie, zoals roulette, blackjack, Baccarat, Punto Banco, Rad van Fortuin, Moneywheel en Sic Bo. Casinospelen kunt u spelen tegen andere mensen of tegen apparaten (rouletteautomaat, blackjackautomaat).*
- **Casinospelen (via internet):** *Het gaat om traditionele casinospelen (geen poker) die je online speelt, zoals online roulette, blackjack, Baccarat, Punto Banco, Rad van Fortuin, Moneywheel en Sic Bo. Online casinospelen kunt u spelen tegen andere mensen of tegen de computer.*
- **Wedden op paardenraces (op een fysieke locatie):** *Het gaat om het wedden op paardenraces waarbij u niet online, maar op een fysieke locatie geld inzet. Bijvoorbeeld bij de balie op de renbaan of op een wedkantoor.*
- **Wedden op paardenraces (via internet):** *Het gaat om het wedden op paardenraces waarbij u online geld inzet, via een website of app.*
- **Wedden op sportwedstrijden (op een fysieke locatie):** *Het gaat om het wedden op sportwedstrijden waarbij je niet online, maar op een fysieke locatie geld inzet. Bijvoorbeeld via een Toto-formulier of een gokzuil. Een sportpool waarbij u geld inzet en geld kunt winnen, bijv. op het werk of met vrienden voor de Tour de France of een EK voetbal, valt hier ook onder.*
- **Wedden op sportwedstrijden (via internet):** *Het gaat om het wedden op sportwedstrijden waarbij u online geld inzet, bijvoorbeeld via een website of app zoals Toto.*
- **Andere kansspelen (op een fysieke locatie):** *namelijk...*
- **Andere kansspelen (via internet):** *namelijk...*

## 2.2 Hoeveel Nederlanders nemen deel aan kansspelen?

In Nederland nam in totaal 65 procent van de bevolking van 16 jaar en ouder deel aan ten minste één kansspel in de 12 maanden voorafgaand aan de vragenlijst. Dit betreft de periode februari 2023–februari 2024. Het gaat dan om alle soorten kansspelen: loterijen, kansspelen op een fysieke locatie en online kansspelen. Een relatief groot deel van die groep heeft alléén met een loterij meegespeeld. Als de loterijen buiten beschouwing worden gelaten, gaat het om 34 procent van de Nederlandse bevolking die in de afgelopen 12 maanden een kansspel speelde (op een fysieke locatie of online). In absolute aantallen ligt het aantal deelnemers aan kansspelen in Nederland tussen 9.563.000 en 9.891.000 (Tabel 2.1).

**Tabel 2.1 – Percentage en aantal deelnemers aan kansspelen in de Nederlandse bevolking (16+)**

	Puntschatting (%, aantal)	95%-Betrouwbaarheidsinterval (%, aantal)
Deelname aan één of meerdere kansspelen (op een fysieke locatie of online)	65% (9.727.000)	(64%-66%, 9.563.000–9.891.000)
Deelname aan één of meerdere kansspelen, die niet enkel het meespelen met een loterij betreft (op een fysieke locatie of online)	34% (5.074.000)	(33%-35%, 4.910.000–5.237.000)

## 2.3 Spelen Nederlanders kansspelen op fysieke locaties of online?

In dit onderzoek is apart gevraagd naar het spelen op een fysieke locatie en naar online kansspelen. Van alle Nederlanders geeft 10 procent aan in de laatste 12 maanden ten minste één online kansspel te hebben gespeeld.<sup>21</sup> In Tabel 2.2 is te zien dat het in absolute aantallen gaat om 1.341.000 tot 1.545.000 Nederlanders. Voor het spelen op een fysieke locatie gaat het om 31 procent.

**Tabel 2.2 – Percentage en aantal deelnemers aan kansspelen in de Nederlandse bevolking (16+)**

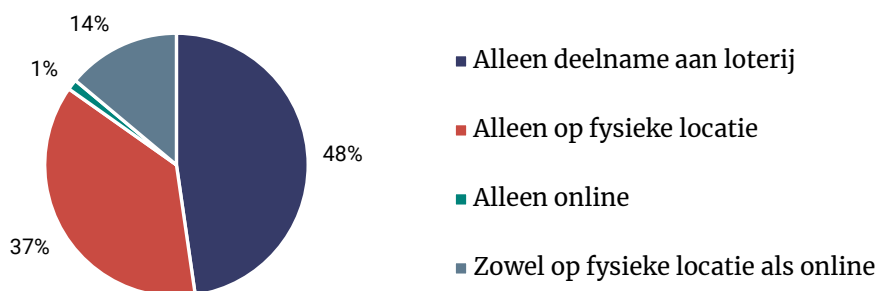
	Puntschatting (%, aantal)	95%-Betrouwbaarheidsinterval (%, aantal)
Deelname aan één of meerdere kansspelen op een fysieke locatie (loterijen buiten beschouwing gelaten)	31% (4.660.000)	(30%-32%, 4.500.000–4.819.000)
Deelname aan één of meerdere online kansspelen	10% (1.443.000)	(9%-10%, 1.341.000–1.545.000)

Het kan ook voorkomen dat iemand zowel online als op een fysieke locatie speelt. Binnen de groep mensen die deelnam aan minimaal één kansspel deed ongeveer een op zeven dit (14%, Figuur 2.1). Er is een kleine groep die *uitsluitend* online gokte (1%).

<sup>21</sup> Het betreft iedereen die aangaf minimaal één van de uitgevraagde online kansspelen te hebben gespeeld in de afgelopen 12 maanden (zie 2.1 uitleg vragenlijst).

### Figuur 2.1 - Verhouding tussen spelen op een fysieke locatie en online spelen

Basis: Nederlanders die minimaal één kansspel speelden in de afgelopen 12 maanden (n=4.781)



Uit Tabel 2.3 komt naar voren dat voor alle leeftijdsgroepen het aandeel dat alleen op een fysieke locatie speelt groter dan het deel dat dat (ook) online doet. Maar, onder degenen tot 35 jaar is het deel dat zowel fysiek als online speelt groter dan onder degenen ouder dan 35 jaar.

### Tabel 2.3 - Verhouding tussen spelen op een fysieke locatie en online spelen, uitgesplitst naar leeftijd

Basis: Nederlanders die minimaal één kansspel speelden in de afgelopen 12 maanden (n=4.781).

	16-17 <sup>22</sup> (n=78)	18-24 (n=190)	25-34 (n=696)	35-49 (n=952)	50-64 (n=1591)	65+ (n=1274)
Alleen op een fysieke locatie gegokt	63%	54%	48%	42%	30%	26%
Alleen online gegokt	3%	4%	2%	2%	1%	0%
Zowel op een fysieke locatie als online gegokt	24%	26%	22%	16%	9%	5%
Alleen deelgenomen aan loterij	10%	17%	28%	40%	60%	69%

### Wanneer zijn spelers begonnen met online kansspelen?

Ongeveer drie op tien spelers van online kansspelen geven aan dat ze vóór oktober 2021 al een keer een online kansspel hadden gespeeld (Tabel 2.4). Zeven op tien hebben dit pas na de openstelling van de legale markt voor het eerst gedaan. In de vraagstelling “Wanneer heeft u voor het eerst [kansspel] online gespeeld?” werd niet gespecificeerd dat het om kansspelen om echt geld moest gaan.

### Tabel 2.4 - Moment waarop deelnemers aan online kansspelen voor het eerst een online kansspel speelden.

Basis: Nederlanders die minimaal één online kansspel speelden in de afgelopen 12 maanden (n=599).

	18-24 (n=76)	25-34 (n=158)	35-49 (n=155)	50-64 (n=143)	65+ (n=71)	Totaal (n=599)
Voor oktober 2021 gespeeld	25%	32%	33%	31%	30%	30%
Na oktober 2021 voor het eerst gespeeld	75%	68%	67%	69%	70%	70%

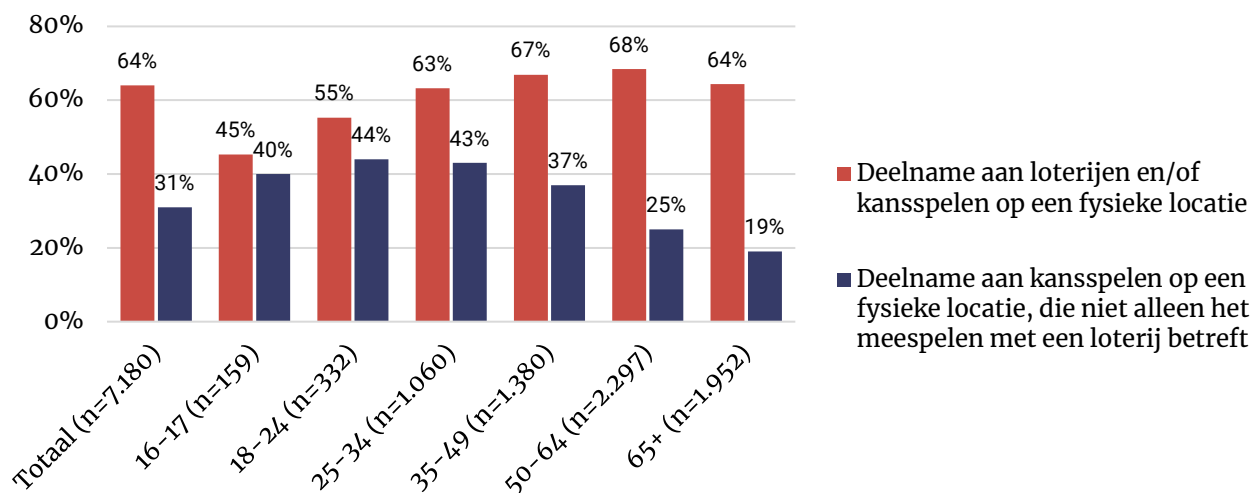
\* Vanwege het lage aantal observaties is de categorie 16- en 17-jarigen (n=20) niet weergegeven.

<sup>22</sup> Het is voor 16- en 17-jarigen in theorie niet mogelijk om legaal (online) te gokken door de identificatieplicht. Wel kan het zijn dat jongeren uit deze leeftijdsgroep bijvoorbeeld thuis gokken of het online speelaccount van een ander gebruiken.

## 2.4 Wie nemen deel aan loterijen en kansspelen op een fysieke locatie?

Figuur 2.2 laat zien dat onder 16 tot en met 24-jarigen het deel dat meedeed aan loterijen en/of andere kansspelen op een fysieke locatie speelde, lager ligt dan onder mensen ouder dan 25 jaar (rode balken). Echter, als de loterijen buiten beschouwing worden gelaten is het percentage spelers van kansspelen op fysieke locaties juist hoger onder Nederlanders onder de 35 jaar, vergeleken met 35-plussers (blauwe balken).

**Figuur 2.2 - Percentage Nederlanders dat ten minste één kansspel op een fysieke locatie speelde in de afgelopen 12 maanden, uitgesplitst naar leeftijd.**



Middelbaar opgeleiden spelen vaker op fysieke locaties (34%, loterijen buiten beschouwing gelaten) dan laag- en hoogopgeleiden (resp. 27 en 31%, Tabel 2.5). Er zijn geen verschillen tussen mannen en vrouwen als het gaat om deelname aan kansspelen op een fysieke locatie. Dat geldt ook voor mensen met- en zonder migratieachtergrond.

**Tabel 2.5 - Percentage Nederlanders dat ten minste één kansspel op een fysieke locatie speelde in de afgelopen 12 maanden, uitgesplitst naar demografische kenmerken**

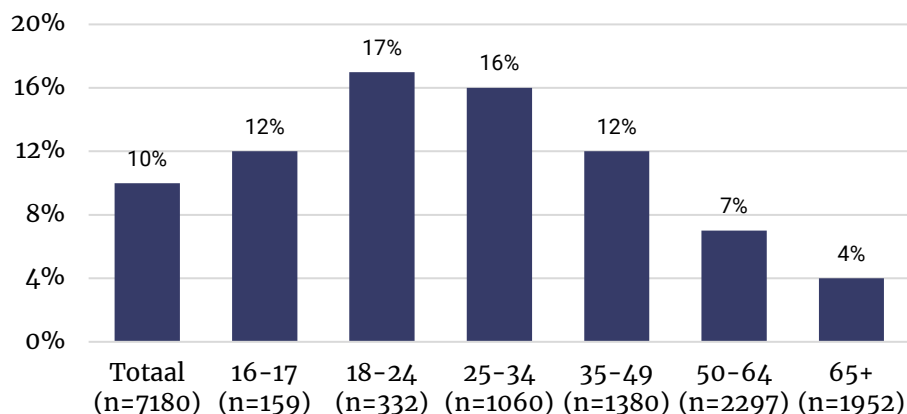
	Deelname aan loterijen en/of kansspelen op een fysieke locatie	Deelname aan kansspelen op een fysieke locatie, die niet enkel het meespelen met een loterij betreft
<b>Geslacht</b>		
Man (n=3445)	65%	30%
Vrouw (n=3707)	64%	32%
<b>Opleidingsniveau</b>		
Laag (n=1618)	66%	27%
Middelbaar (n=2786)	68%	34%
Hoog (n=2775)	61%	31%
<b>Migratieachtergrond</b>		
Geen migratieachtergrond (n=6397)	66%	32%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=331)	54%	32%
Westerse migratieachtergrond (n=439)	64%	28%

## 2.5 Wie nemen deel aan online kansspelen?

Van alle Nederlanders van 16 jaar en ouder geeft 10 procent aan in de laatste 12 maanden ten minste één online kansspel te hebben gespeeld.<sup>23</sup> Het online spelen komt meer voor onder 18 tot 34-jarigen dan onder 35-plussers (Figuur 2.3).

**Figuur 2.3 - Percentage Nederlanders dat ten minste één online kansspel speelde in de afgelopen 12 maanden, uitgesplitst naar leeftijd.**

Basis: alle respondenten (n=7180)



Het spelen van online kansspelen komt ook meer voor onder Nederlanders met een niet-westerse migratieachtergrond (15%) dan in de groep mensen zonder (9%) - of met een westerse (9%) migratieachtergrond (Tabel 2.6).

**Tabel 2.6 - Percentage Nederlanders dat ten minste één kansspel online speelde in de afgelopen 12 maanden, uitgesplitst naar demografische kenmerken**

	Online kansspelen gespeeld in de laatste 12 maanden (%)
<b>Geslacht</b>	
Man (n=3445)	12%
Vrouw (n=3707)	7%
<b>Opleidingsniveau</b>	
Laag (n=1618)	8%
Middelbaar (n=2786)	11%
Hoog (n=2775)	9%
<b>Migratieachtergrond</b>	
Geen migratieachtergrond (n=6397)	9%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=331)	15%
Westerse migratieachtergrond (n=439)	9%

<sup>23</sup> Het betreft iedereen die aangaf minimaal één van de uitgevraagde online kansspelen te hebben gespeeld in de afgelopen 12 maanden (zie 2.1 uitleg vragenlijst).



## 2.6 Welke kansspelen spelen Nederlanders?

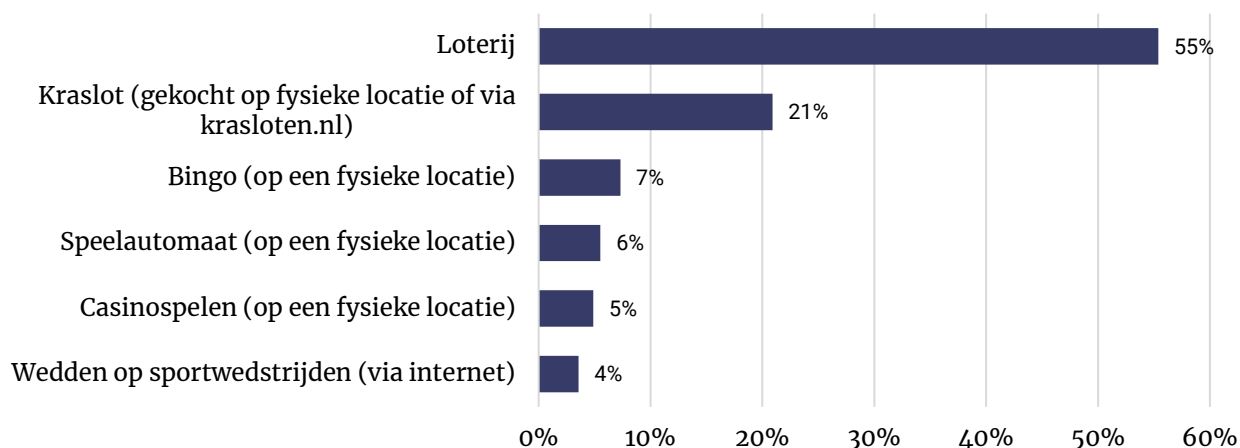
In deze paragraaf komt aan bod aan welke kansspelen Nederlanders deelnemen. Daarbij wordt onderscheid gemaakt tussen enerzijds loterijen en kansspelen die op fysieke locaties worden gespeeld, zoals een casino of in een horecagelegenheid, en anderzijds online kansspelen.

### 2.6.1 Meest gespeelde kansspelen

Loterijen zijn met afstand het kansspel waaraan de grootste groep Nederlanders in de afgelopen 12 maanden meedeed, gevolgd door krasloten die men in een winkel kocht of via [www.krasloten.nl](http://www.krasloten.nl). Daarna volgen bingo (7%), speelautomaten (6%) en casinospelen (5%) op een fysieke locatie. Na deze top 5, bestaande uit kansspelen op een fysieke locatie, volgt op nummer 6 het online wedden op sportwedstrijden (4%).

**Figuur 2.4 - Hieronder worden verschillende kansspelen genoemd. Kunt u per kansspel aangeven of u hieraan heeft deelgenomen?**

Basis: alle respondenten (n=7.180).



### 2.6.2 Kansspelen op fysieke locaties

Minder dan één op de tien Nederlanders nam in afgelopen 12 maanden deel aan de verschillende kansspelen op een fysieke locatie. De uitzonderingen daarop zijn loterijen en krasloten (Tabel 2.7). Ongeveer een kwart van de bevolking speelde langer dan 12 maanden geleden bingo, speelautomaten en casinospelen. Zo heeft 26 procent van Nederlanders (16+) langer dan 12 maanden geleden op een speelautomaat gegokt.

**Tabel 2.7 - Hieronder worden verschillende kansspelen genoemd. Kunt u per kansspel aangeven of u hieraan heeft deelgenomen? (kansspelen op een fysieke locatie)**

Basis: alle respondenten (n=7.180).

	In de afgelopen 12 maanden	Langer dan 12 maanden geleden	Nooit
Loterij	55%	19%	26%
Kraslot (gekocht op fysieke locatie of via krasloten.nl)	21%	21%	58%
Bingo (op een fysieke locatie)	7%	22%	71%
Speelautomaat (op een fysieke locatie)	6%	26%	69%
Casinospelen (op een fysieke locatie)	5%	24%	71%
Poker (op een fysieke locatie)	3%	8%	89%
Wedden op sportwedstrijden (op een fysieke locatie)	3%	7%	91%
Wedden op paardenraces (op een fysieke locatie)	1%	4%	95%
Andere kansspelen (op een fysieke locatie)	3%	4%	93%

### 2.6.3 Online kansspelen

Voor ieder type online kansspel geldt dat minder dan 10 procent van de Nederlandse bevolking van 16 jaar en ouder er ooit aan deelnam (Tabel 2.8). Het online wedden op sportwedstrijden komt het meest voor (4% van de Nederlanders deed dit in het afgelopen jaar), gevolgd door het online gokken op speelautomaten (3%).

**Tabel 2.8 - Hieronder worden verschillende kansspelen genoemd. Kunt u per kansspel aangeven of u hieraan heeft deelgenomen? (online kansspelen)**

Basis: alle respondenten (n=7.180).

	In de afgelopen 12 maanden	Langer dan 12 maanden geleden	Nooit
Wedden op sportwedstrijden (via internet)	4%	4%	92%
Speelautomaat (via internet)	3%	4%	93%
Casinospelen (via internet)	2%	3%	94%
Kraslot (online gekrast)	2%	4%	94%
Bingo (via internet)	2%	2%	96%
Poker (via internet)	2%	5%	94%
Wedden op paardenraces (via internet)	1%	1%	99%
Andere kansspelen (via internet)	3%	2%	95%

### 2.6.4 Verschillen naar demografische kenmerken

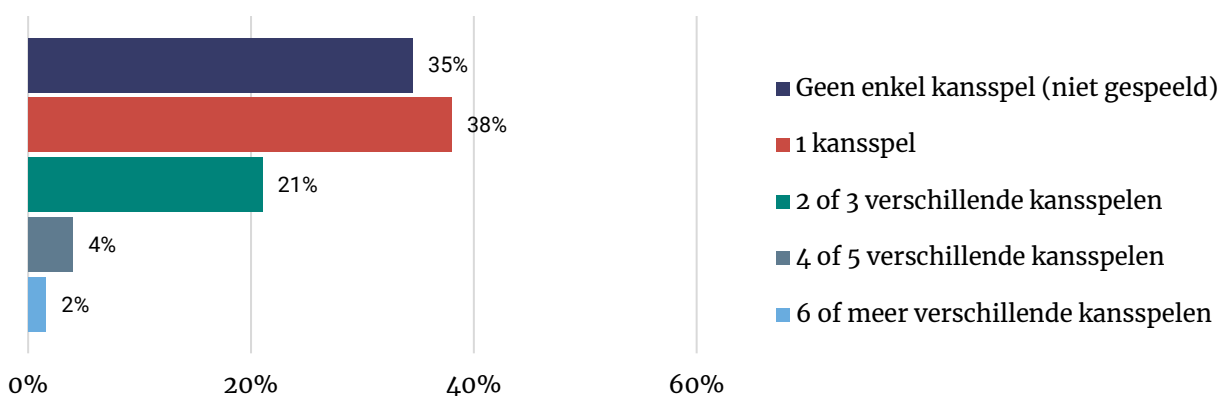
In het bijlagenboek is voor alle afzonderlijke kansspelen beschreven welke verschillen er zijn in prevalentie naar geslacht, leeftijd, opleidingsniveau en migratieachtergrond.

## 2.7 Hoeveel verschillende kansspelen speelt men?

Bijna vier op tien Nederlanders speelden niet meer dan een type kansspel (38%, Figuur 2.5). Een op vijf (21%) nam deel aan twee of drie verschillende kansspelen. De rest speelde meer verschillende soorten.

**Figuur 2.5 - Aantal verschillende kansspelen\* dat Nederlanders in de afgelopen 12 maanden speelden**

Basis: alle respondenten (n=7.180).



\*Berekend aan de hand van de som van het aantal kansspelen waarbij men bij vraag Q002 uit de vragenlijst (zie bijlage en paragraaf 2.1.1.) aangaf 'ja, in de afgelopen 12 maanden'.

Uit Tabel 2.9 kan worden afgeleid dat mannen meer verschillende soorten kansspelen spelen dan vrouwen. Zeven procent van de mannen deed meer dan vier verschillende kansspelen in het afgelopen jaar, ten opzichte van vijf procent van de vrouwen. Daarnaast blijkt uit de tabel dat naarmate de leeftijd toeneemt, het aandeel mensen dat slechts één soort kansspel speelt, toeneemt. Zo is onder 16- en 17-jarigen en 18 tot en met 24-jarigen Nederlanders het percentage dat één enkel type kansspel speelt, lager dan onder 25-plussers. Het aandeel dat 4 of 5, of 6 meer kansspelen speelt, is onder 16 tot en met 49-jarigen hoger dan onder de 50-plussers.

Daarnaast spelen Nederlanders met een niet-westerse migratieachtergrond meer verschillende soorten kansspelen dan inwoners zonder migratieachtergrond of een westerse migratieachtergrond. Vier procent van de mensen met een niet-westerse migratieachtergrond speelde 6 of meer verschillende kansspelen, ten opzichte één procent van Nederlanders zonder migratieachtergrond.

**Tabel 2.9 - Aantal verschillende kansspelen dat Nederlanders in de afgelopen 12 maanden speelden, uitgesplitst naar demografische kenmerken**

Basis: alle respondenten (n=7.180). Rijen tellen op tot 100%.

	Niet gespeeld	1 kansspel	2 of 3 kansspelen	4 of 5 kansspelen	6 of meer kansspelen
<b>Geslacht</b>					
Man (n=3.445)	34%	39%	20%	5%	2%
Vrouw (n=3.707)	36%	37%	22%	4%	1%
<b>Leeftijd</b>					
16-17 (n=159)	53%	21%	18%	4%	3%
18-24 (n=332)	42%	26%	20%	7%	5%
25-34 (n=1.060)	36%	29%	24%	8%	3%
35-49 (n=1.380)	32%	33%	26%	6%	2%
50-64 (n=2.297)	31%	45%	21%	3%	0%
65+ (n=1.952)	36%	47%	16%	1%	0%
<b>Opleidingsniveau</b>					
Laag (n=1.618)	33%	42%	20%	3%	2%
Middelbaar (n=2.786)	31%	38%	23%	5%	2%
Hoog (n=2.775)	38%	36%	20%	4%	1%
<b>Migratieachtergrond</b>					
Geen migratieachtergrond (n=6.397)	33%	40%	22%	4%	1%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=331)	44%	27%	17%	7%	4%
Westerse migratieachtergrond (n=439)	35%	39%	23%	3%	0%

## 2.8 Op welke locaties worden kansspelen gespeeld?

Spelers die een kansspel op een fysieke locatie speelden, gaven aan op welke plekken zij dat in het afgelopen jaar hadden gedaan. De plekken waarop de verschillende kansspelen worden gedaan, lopen uiteen. Niet ieder spel wordt op dezelfde plek aangeboden.

Zo spelen mensen poker met name binnenshuis, terwijl zij voor bingo, het spelen op een speelautomaat en casinospelen naar een locatie buitenshuis gaan. Voor het spelen van bingo verkiest men een locatie die niet specifiek is ingericht op gokken (namelijk een sportvereniging, buurthuis of horecagelegenheid). Voor speelautomaten of casinospelen bezoekt men over het algemeen wel een vestiging van Holland Casino of een speelhal. In het bijlagenboek is per spel beschreven op welke locaties het werd gespeeld.

**Tabel 2.10 – Top 3-locaties waar kansspelen fysiek worden gespeeld. Uitgesplitst naar type kansspel.**

	Bingo (n=516)	Speelautomaat (n=287) <sup>24</sup>	Poker (n=129)	Casinospelen (n=245)
1.	Sportvereniging, buurthuis etc. (54%)	Holland Casino (50%)	Bij iemand thuis (66%)	Holland Casino: op een automaat (52%) of aan tafel met croupier (50%)
2.	Horecagelegenheid (15%)	Horecagelegenheid (28%)	Holland Casino: tegen een apparaat (15%) of tegen andere mensen (14%)	Speelhal (niet Holland Casino) (16%)
3.	Bij iemand thuis (14%)	Speelhal (niet Holland Casino) (20%)	Horecagelegenheid (11%)	Casino, speelhal in het buitenland (12%)

\* Niet alle kansspelen zijn opgenomen in deze tabel. Voor loterijen en 'andere kansspelen' geldt dat niet naar locaties is gevraagd en dat zij daarom niet kunnen worden opgenomen. Bij krasloten, wedden op sportwedstrijden en paardenraces gaat het om andersoortige en bovendien een beperkt aantal fysieke locaties waar men het spel kan spelen. Zo gaat het bij krasloten alleen om het onderscheid tussen het kopen van een lot in de winkel of via [www.krasloten.nl](http://www.krasloten.nl). Bij wedden op sportwedstrijden wordt alleen onderscheid gemaakt in het medium via waar geld is ingezet (bijv. sportpool of Toto-formulier). Bij het wedden op paardenraces ging het om een beperkt aantal waarnemingen.

<sup>24</sup> Bij het uitvragen van kansspelen (zie 2.1, uitleg vragenlijst) is aangesloten bij een indeling die voor respondenten navolgbaar is maar die afwijkt van de definitie in het kansspelbeleid. Een rouletteautomaat die eruit ziet als een echte roulettetafel behoort volgens de beleidsdefinitie tot de speelautomaten, terwijl dit in de beleving van spelers een casinospel is.

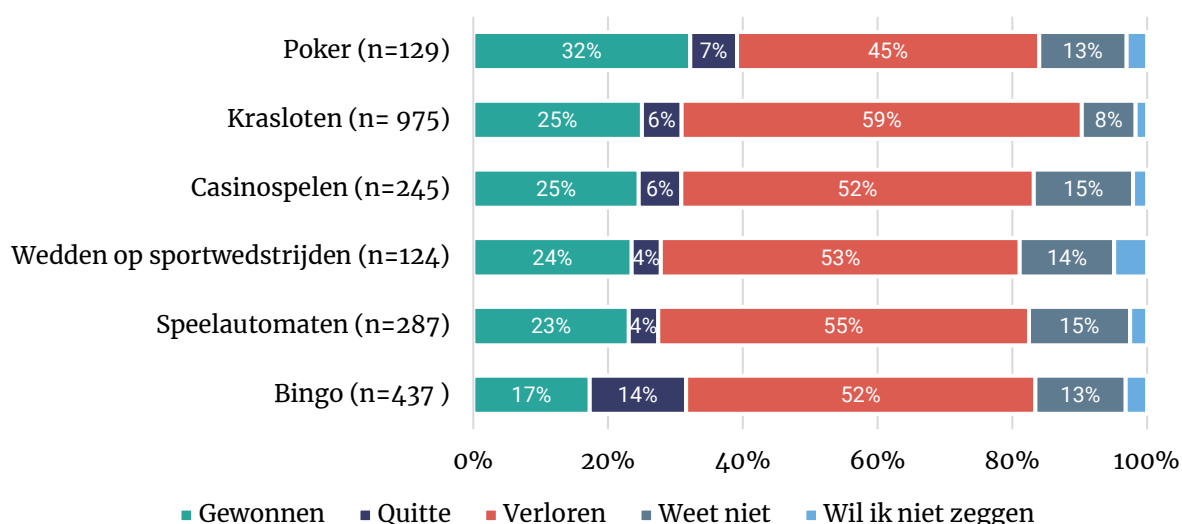
## 2.9 Winnen of verliezen Nederlanders geld met kansspelen?

Voor alle gespeelde kansspelen is de groep die er geld mee verloor groter dan de groep die er geld mee won. In het bijlagenboek is per kansspel weergegeven welk deel van de spelers er geld mee won en verloor en hoeveel men ermee won of verloor.

### 2.9.1 Verhouding winst en verlies

Het aandeel spelers dat in de afgelopen 30 dagen *per saldo* geld verloor met het spelen van een kansspel op een fysieke locatie, is voor het spelen van krasloten naar verhouding het grootst (59%, Figuur 2.6). Het aandeel dat per saldo geld won was relatief het grootst onder de pokerspelers (32%). Bij ieder spel is er ook een groep die geen geld won maar ook niets verloor (ze speelden quitte) en er is een groep die het niet meer weet.

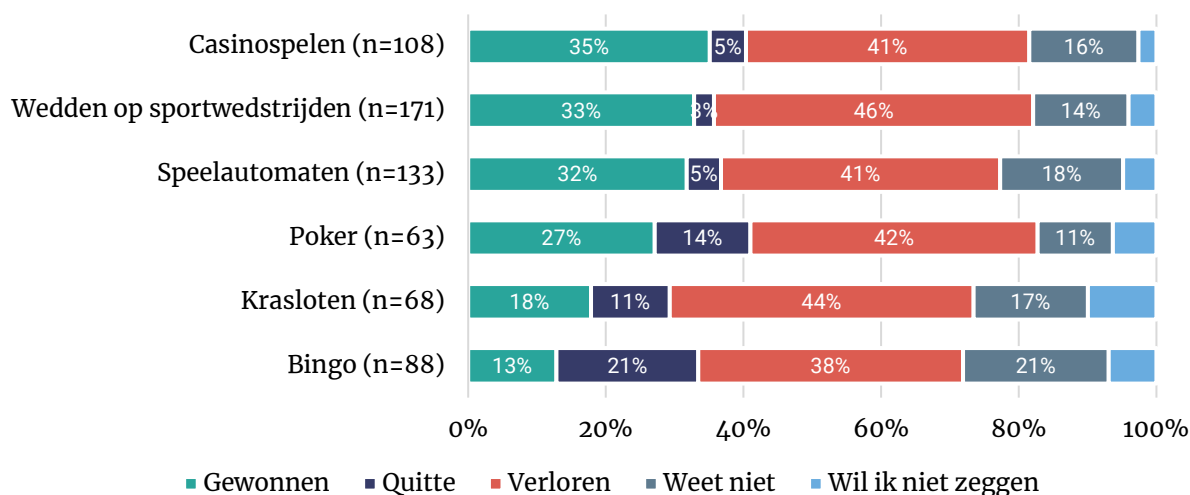
**Figuur 2.6 – Percentage spelers dat in de afgelopen 30 dagen geld won, quitte speelde of geld verloor met het spelen van een kansspel. Uitgesplitst naar type kansspel op een fysieke locatie.**



Ook met het spelen van online kansspelen maakten meer mensen verlies dan winst (Figuur 2.7). Wel is het percentage spelers dat met online kansspelen geld verloor naar verhouding kleiner dan bij kansspelen op een fysieke locatie. Zo verloor 41 procent per saldo geld met het spelen van online casinospelen en 52 procent verloor per saldo geld met het spelen van casinospelen op een fysieke locatie. Met het online wedden op sportwedstrijden maakte relatief het grootste deel verlies (46%).

De groep die niet meer weet hoeveel ze in de afgelopen maand wonnen of verloren met kansspelen varieert bij de fysieke kansspelen tussen 8 en 15 procent van de laatste-maand-spelers. Van de online kansspelers weet 12 tot 21 procent niet meer wat zij besteedden.

**Figuur 2.7 - Percentage spelers dat geld won, quitte speelde of geld verloor met het spelen van een kansspel. Uitsplitsing naar type kansspel online.**



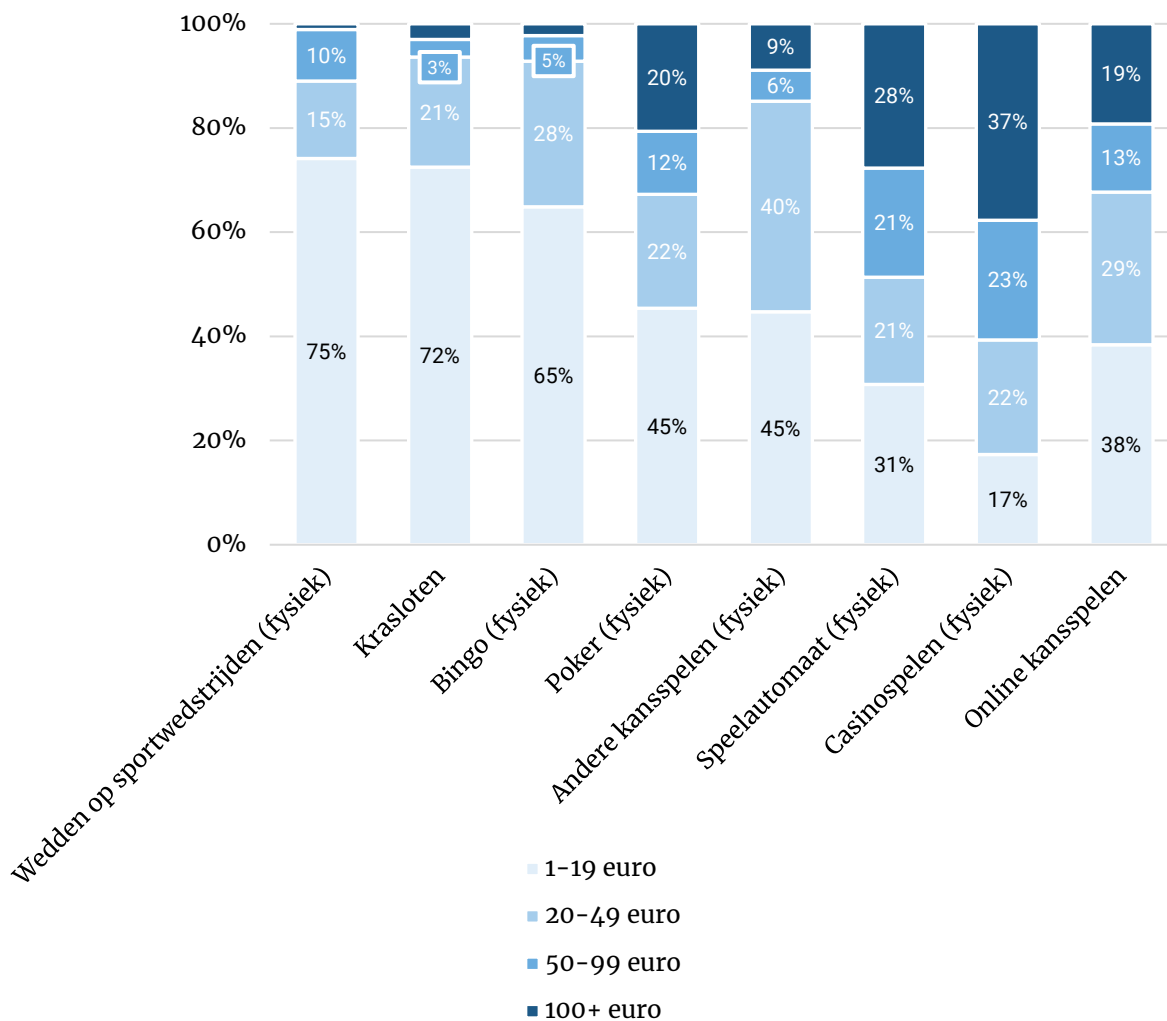
### 2.9.2 Bedragen die mensen verloren

Bij de spelers die geld verloren met het gokken op fysieke locaties ging het om verschillende bedragen. Bij het wedden op sportwedstrijden en krasloten ging het om relatief kleine bedragen. Het merendeel (resp. 75 en 72%, Figuur 2.8) verspeelde minder dan 20 euro. Bij het spelen op een speelautomaat en spelen van casinospelen was het verlies het grootst: respectievelijk een kwart (28%) en meer dan een derde (37%) van de spelers verloor daar in de afgelopen maand meer dan honderd euro mee.

Vanwege het kleine aantal respondenten per online kansspel dat geld verloor in de afgelopen 30 dagen (in absolute aantallen in dit onderzoek) kan de uitsplitsing voor online kansspelen niet worden gemaakt zoals is gedaan in Figuur 2.8 voor kansspelen op fysieke locaties. In plaats daarvan is de som genomen van de bedragen die spelers van online kansspelen in de afgelopen 30 dagen ermee wonnen en/of verloren. Uit deze berekening blijkt allereerst dat in zijn totaliteit het deel dat per saldo geld verloor in de afgelopen 30 dagen groter is dan het deel dat per saldo geld won. Onder degenen die verlies maakten ging het voor bijna vier op tien (38%) om een bedrag tussen 1 en 19 euro, 29 procent verloor een bedrag tussen 20 en 49 euro en 13 procent een bedrag tussen 50 en 99 euro. De rest van de groep die geld verloor (19%), verloor meer dan 100 euro (Figuur 2.8).

**Figuur 2.8 - Hoeveel euro heeft het spelen van fysieke kansspelen u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd? Verloren bedrag uitgesplitst naar type kansspel.**

Basis: spelers die geld verloren met het fysiek spelen van: wedden op sportwedstrijden (n=66), krasloten (n=591), bingo (n=231), poker (n=56), andere kansspelen (n=72), speelautomaat (n=166), casinospelen (n=61)





## 3 Vergelijking met prevalentie in 2021

Eén van de doelen van dit onderzoek is om de ontwikkelingen in het speelgedrag van Nederlanders in beeld te brengen ten opzichte van de situatie in 2021, vóór de opening van de markt voor legale online kansspelen. Daartoe zijn de resultaten van 2024 vergeleken met de data van 2021 (Nieuwe meting modernisering kansspelbeleid; Kruize, Snippe & Muijck, 2021). Het één-op-één vergelijken van de metingen van 2021 en 2024 is om verschillende methodologische redenen echter niet goed mogelijk, wat in dit hoofdstuk nader wordt toegelicht.

Het is om deze methodologische redenen niet met zekerheid te zeggen dat een gevonden verschil ten opzichte van 2021 is toe te schrijven aan een (reële) verandering in de situatie of dat het een gevolg is van een methodebreuk. Het is niettemin wel mogelijk om de resultaten van deze meting te valideren met andere uitkomsten uit dit onderzoek en andere enquêteonderzoeken en gegevens over circa 300 bezoekers van kansspelwebsites die de Kansspelautoriteit in haar monitoringsrapportages heeft opgenomen. Daaruit kunnen voorzichtige conclusies worden getrokken.

### 3.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 3

- Het één-op-één vergelijken van de enquêteresultaten van 2021 en 2024 is niet goed mogelijk vanwege een opstelsom van (kleine) veranderingen in de vragenlijst, het meetmoment, en mogelijke panel- en/of bureau-effecten. Om die reden is de vergelijking van de data uit 2021 en 2024 indicatief en kunnen er enkel op basis van de vergelijking tussen de prevalenties van beide metingen geen harde statistische conclusies worden getrokken.
- In 2021 gaf 22 procent van de Nederlanders van 16 jaar en ouder aan deel te hebben genomen aan kansspelen op fysieke locaties (loterijen buiten beschouwing gelaten). Vanwege corona waren de casino's, speelhallen en horecagelegenheden ten tijde van die meting langdurig gesloten of er golden (bezoekers)beperkingen. In 2024 zijn er geen coronarestricties meer. In 2024 zegt 31 procent van de Nederlanders in het afgelopen jaar deel te hebben genomen aan een kansspel op een fysieke locatie.
- In 2021 (vóór het openstellen van de legale online gokmarkt) gaf 12 procent van de Nederlanders aan in het jaar voorafgaand aan de vragenlijst een online kansspel te hebben gespeeld. Het ging voornamelijk om online bingo en online wedden op sportwedstrijden. In 2024 gaat het om 10 procent van de Nederlanders die zegt een online kansspel te hebben gespeeld.
- Om meer zicht te krijgen op de ontwikkeling van het aantal online spelers tussen 2021 en 2024 is gebruikgemaakt van monitoringcijfers van de Kansspelautoriteit (Ksa). Volgens deze rapportages is er een toename van het aantal online spelers sinds de tweede helft van 2022. Hoewel het aantal spelersaccounts sinds de openstelling van de markt sterk is gegroeid (tot 3 miljoen eind 2023), is dat voornamelijk te verklaren doordat bestaande spelers meer accounts zijn gebruiken en in mindere mate door de groei van het aantal spelers. Er is voorzichtigheid geboden bij het interpreteren van deze bevindingen, gelet op het relatief beperkte aantal gevolgde spelers.
- Als validatie van de cijfers uit deze meting is een uitgebreide vergelijking gemaakt met andere enquêteresultaten en de monitoringcijfers van de Kansspelautoriteit. Hieruit komt naar voren dat de uitkomsten van deze meting in lijn zijn met de enquêteresultaten van andere onderzoeksbureaus en de monitoringcijfers van de Ksa.

### 3.2 Vergelijkbaarheid metingen 2021 en 2024

Bij het vergelijken van de resultaten van 2021 en 2024 is een aantal methodologische kanttekeningen te plaatsen. Er is sprake van een aantal (potentieel) versturende factoren die een één-op-één vergelijking tussen de uitkomsten van 2021 en 2024 bemoeilijken:

- **Effect door verandering in vraagstelling en -volgorde:** Omdat de vragenlijst in 2021 in de coronaperiode is afgenomen, waren enkele vragen hierop toegespitst. Deze vragen waren niet langer relevant in 2024 en zijn om die reden geschrapt. Zo werd er in 2021, bij de vraag naar het speelgedrag in de afgelopen 12 maanden, gesproken over ‘de periode tijdens corona’. Omdat de coronapandemie ten tijde van dat onderzoek al langer dan een jaar duurde, dachten respondenten wellicht terug aan een langere periode dan 12 maanden. Ook op andere punten is de vraagstelling geactualiseerd dan wel aangepast. Zo is bij deze meting benadrukt dat het gaat om het spelen voor ‘echt geld’, waar dat in 2021 niet is gedaan.
- **Meetmomenteffect:** De dataverzameling van de meting in 2021 vond plaats in april 2021. Deze meting vond plaats tussen 14 februari en 10 maart 2024. In beide onderzoeken is gevraagd naar de deelname aan kansspelen in de twaalf maanden voorafgaand aan het invullen van de enquête. Het is bekend dat de deelname aan kansspelen voor een deel seizoensgebonden is, zoals tot uitdrukking komt in het grotere aantal deelnemers aan loterijen in de oud- en nieuwperiode en het kleinere aantal sportwedenschappen in perioden met een zomer- of winterstop in de sportcompetities. De periode van dataverzameling komt in beide metingen in grote mate overeen, omdat in beide gevallen de winterperiode relatief kort voor het enquêtemoment plaatsvond. Niettemin kunnen er op geaggregeerd niveau kleine verschillen optreden doordat het moment van bevragen in 2024 iets eerder in het jaar ligt dan in 2021, waardoor bijvoorbeeld de herinnering aan de eventuele deelname in de winterperiode nog wat verser in het geheugen ligt.
- **Bureau-/paneleffect:** De meting in 2021 is uitgevoerd door Kantar in het Kantar Panel, de huidige meting door Ipsos I&O in het I&O Research Panel. Hoewel de vergelijkbaarheid van de beide metingen vooropstond (beide panels werken niet met zelfaanmelding en de resultaten van 2021 zijn herwogen volgens de methode van 2024<sup>25</sup>), is het niet uit te sluiten dat er verschillen overblijven doordat de samenstelling en wervingsmethoden van beide panels in enige mate verschillen. Eventuele verschillen kunnen door het gelijktrekken van de weegmethode niet volledig worden weggenomen.

Het is tevens relevant om te benoemen dat de context waarin de beide onderzoeken zijn uitgevoerd, sterk van elkaar verschilt. De meting in 2021 is, zoals hierboven benoemd, uitgevoerd vóór de opening van de legale online gokmarkt en ten tijde van de coronapandemie, waardoor fysieke casino’s en speelhallen waren gesloten. Corona heeft mogelijk geleid tot een verschuiving van deelname aan fysieke (*land-based*) kansspelen naar online kansspelen. Dit is bijvoorbeeld af te leiden uit het feit dat er in 2021 relatief veel deelnemers aan online bingo waren en mensen minder vaak naar sportwedstrijden gingen (zie paragraaf 3.4 hierna). Ook was er in de onderzoeksperiode tussen 2021 en 2024 sprake van een sterke fluctuatie in de aandacht (reclame) voor online kansspelen. Na de opening van de markt voor online kansspelen in oktober 2021 nam de hoeveelheid kansspelreclame sterk toe.<sup>26</sup> Om kwetsbare groepen, zoals kinderen en

---

<sup>25</sup> De herweging van de uitkomsten uit 2021 heeft tot gevolg dat de cijfers iets kunnen afwijken van de gepubliceerde cijfers in 2021.

<sup>26</sup> Zie de Nota van toelichting op het Besluit ongerichte reclame kansspelen op afstand (Stb. 2023, 120).

gokverslaafden, beter te beschermen is per 1 juli 2023 een verbod ingevoerd op het maken van ongerichte reclame voor online kansspelen, bijvoorbeeld via radio- en tv-commercials en billboards.<sup>27</sup> Daardoor is de (ongerichte) reclame voor online kansspelen sindsdien weer afgenomen.

De optelsom van deze factoren maakt het één-op-één vergelijken van de uitkomsten tussen 2021 en 2024 in onze ogen niet goed mogelijk. Er zijn tal van redenen die de soms kleine verschillen die we zien tussen de metingen in 2021 en 2024 kunnen verklaren. Om die reden kunnen er enkel op basis van de vergelijking tussen de prevalenties van beide metingen, geen statistische uitspraken worden gedaan over de eventuele ontwikkeling in de deelname aan kansspelen en de mate van risicovol speelgedrag tussen 2021 en 2024.

### 3.3 Kansspelen op een fysieke locatie

In 2021 gaf 22 procent van de Nederlanders aan kansspelen op fysieke locaties (exclusief loterijen) te hebben gespeeld. In 2024 gaat het om 31 procent van de Nederlanders (Tabel 3.1). Ten tijde van de meting in 2021 verkeerde Nederland in de coronacrisis. Hierdoor waren casino's, speelhallen en horecagelegenheden langdurig gesloten of golden er coronabeperkende maatregelen.<sup>28</sup> In 2024 is dit niet meer het geval. Dit kan een deel van de gevonden toename verklaren. Zoals eerder benoemd zijn er ook methodologische verschuivingen waardoor een zuivere vergelijking niet mogelijk is.

**Tabel 3.1 – Percentage Nederlanders dat ten minste één kansspel op een fysieke locatie speelde, 2021-2024**

Basis: alle respondenten (2021 n=5.876; 2024 n=7.180)

	Loterijen meegerekend		Loterijen niet meegerekend	
	2021	2024	2021	2024
% Nederlanders dat ten minste één kansspel op een fysieke locatie speelde (in de afgelopen 12 maanden)	64%	65%	22%	31%

NB: een één-op-één vergelijking tussen 2021 en 2024 is niet mogelijk (zie paragraaf 3.1).

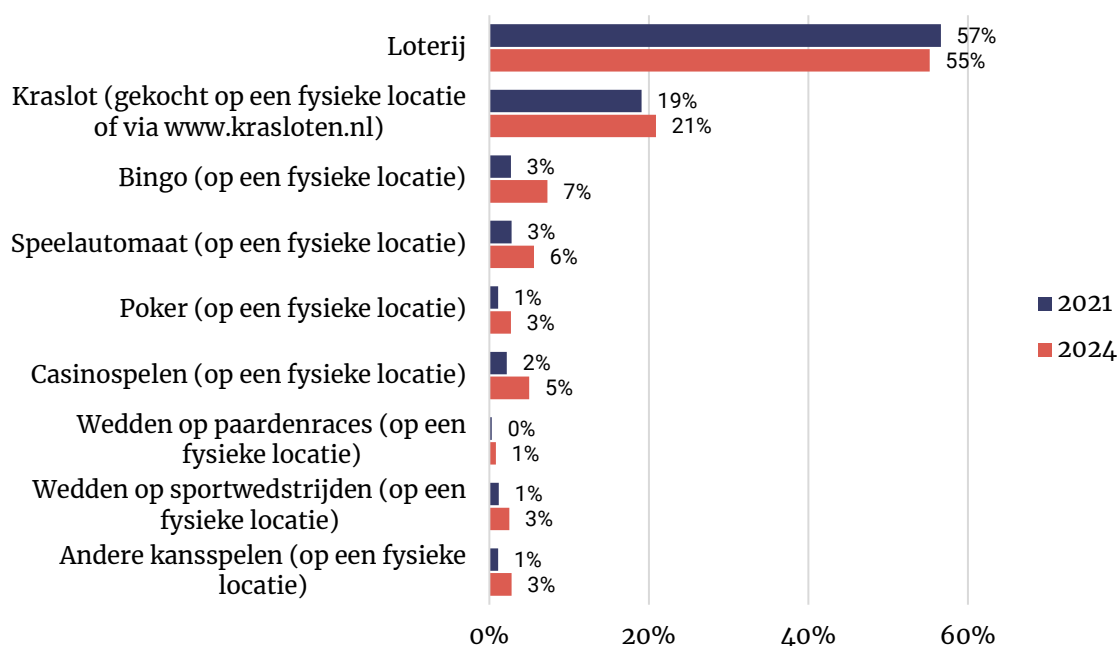
Vergeleken met 2021 rapporteren Nederlanders in 2024 met name meer deelname aan bingo, speelautomaten, poker en casinospelen (Figuur 3.1).

<sup>27</sup> Dit verbod geldt voor radio- en tv-reclames en reclame-uitingen op bijvoorbeeld bushokjes. Ook sponsoring voor online kansspelen, bijvoorbeeld van tv-programma's of sportclubs, is na een overgangstermijn van maximaal twee jaar niet meer toegestaan. Het verbod is bedoeld om kwetsbare groepen als kinderen of gokverslaafden te beschermen tegen de risico's van online kansspelen. Reclame-uitingen via internet, gerichte advertenties en directe mailings blijven onder strenge voorwaarden toegestaan (NOS, 2023; Rijksoverheid, 2023). Het is verbod is ingevoerd met het Besluit ongerichte reclame kansspelen op afstand (Stb. 2023, 120).

<sup>28</sup> Zo waren Holland Casino en speelautomatenhallen in 2020 143 dagen gesloten en golden op 151 dagen van de dagen dat ze wel open waren diverse coronamaatregelen (Kruize, Snippe & de Muijnck, 2021, p. 81).

**Figuur 3.1 – Percentage Nederlanders dat een kansspel op een fysieke locatie speelde, 2021-2024 (indicatieve vergelijking)**

Basis: alle respondenten (2021 n=5.876; 2024 n=7.180)



NB: een één-op-één vergelijking tussen 2021 en 2024 is niet mogelijk (zie paragraaf 3.1).

### 3.4 Online kansspelen

Zoals in paragraaf 3.1 uiteen is gezet, is een zuivere vergelijking tussen 2021 en 2024 niet mogelijk. Als het gaat om online kansspelen is te zien dat 12 procent van de Nederlanders van 16 jaar en ouder in 2021 aangaf online te hebben gegokt. Vooral het online spelen van bingo en het online wedden op sportwedstrijden kwam in 2021 relatief veel voor (Figuur 3.2), mogelijk door de coronatijd waarin veel activiteiten online plaatsvonden. In 2024 gaat het om 10 procent van de Nederlanders die online heeft gegokt. Op basis van deze enquêteresultaten is niet te zeggen of er sprake is van een statistisch significante ontwikkeling. Afgezien van de statistische foutmarges is er sprake van een onbekende onzekerheidsmarge door methode-effecten. Om die reden is de vergelijking tussen de data van 2021 en 2024 indicatief en kunnen er geen harde conclusies worden getrokken. Dat geldt ook voor de vergelijking van de deelname aan afzonderlijke kansspelen (Tabel 3.2). Wel bleek uit paragraaf 2.3 dat 70% van de laatste-jaar-spelers aangaf ná oktober 2021 voor het eerst online gespeeld te hebben.

**Tabel 3.2 – Percentage Nederlanders dat ten minste één online kansspel speelde, 2021-2024**

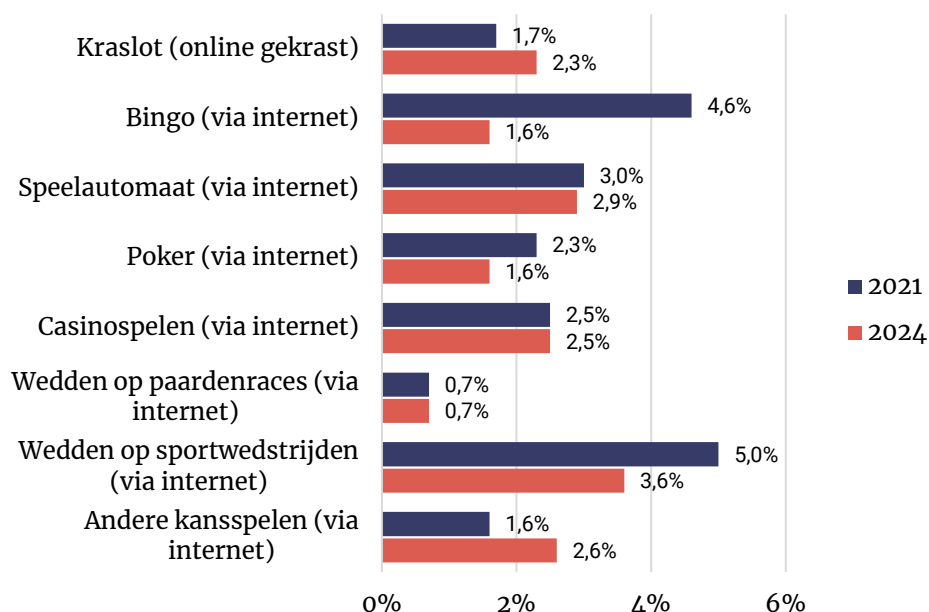
Basis: alle respondenten (2021 n=5.876; 2024 n=7.180).

	Online kansspelen	
	2021	2024
% Nederlanders dat ten minste één online kansspel heeft gespeeld in afgelopen 12 mnd (16+)	12%	10%

NB: een één-op-één vergelijking tussen 2021 en 2024 is niet mogelijk (zie paragraaf 3.1).

**Figuur 3.2 – Percentage Nederlanders dat een online kansspel speelde, 2021-2024 (indicatieve vergelijking)**

Basis: alle respondenten (2021 n=5.876; 2024 n=7.180)



NB: een één-op-één vergelijking tussen 2021 en 2024 is niet mogelijk (zie paragraaf 3.1).

## 3.5 Vergelijking uitkomsten online kansspelen met andere onderzoeken

### 3.5.1 Ontwikkeling in aantal spelers volgens andere enquêtes

Omdat een vergelijking tussen 2021 en 2024 problematisch is, is gezocht naar aanvullende (secundaire) bronnen om zicht te krijgen op de ontwikkeling van het aantal spelers sinds 2021. In de eerste plaats hebben we voor de vergelijking van de prevalentie van online gokken gekeken naar onderzoeken met een vergelijkbare enquêtemethodiek. Hierbij geldt wel de kanttekening dat er methodische verschillen zijn tussen de enquêtes, bijvoorbeeld als het gaat om het onderzoekspanel, de vraagstelling, steekproeftrekking en weging. Niettemin kunnen de uitkomsten van dit onderzoek hiermee beter in context worden geplaatst.

Uit de enquêtes komt naar voren dat tussen 9 en 14 procent van de volwassen Nederlanders in de periode 2021-2023 deelneemt aan online kansspelen (Tabel 3.3). Met uitzondering van het onderzoek van Kantar (Kaal en Van Thiel, 2022) is het percentage gebaseerd op het speelgedrag in de afgelopen twaalf maanden. De uitkomst van dit onderzoek (10% van de 16-plussers heeft deelgenomen aan een online kansspel) is hiermee in lijn. Gelet op de verschillen in methodiek kunnen er geen uitspraken worden gedaan over de ontwikkeling in de tijd, behalve waar het gaat om de tijdreeks van Ipsos. In de Online Kansspel Barometer van Ipsos (2023) wordt geconstateerd dat het aandeel spelers (14%) in 2024 nipt hoger ligt dan in 2022 (12%). Ten opzichte van 2021 is het verschil niet significant.

**Tabel 3.3 - Prevalentieschattingen van online gokken 2021-2023**

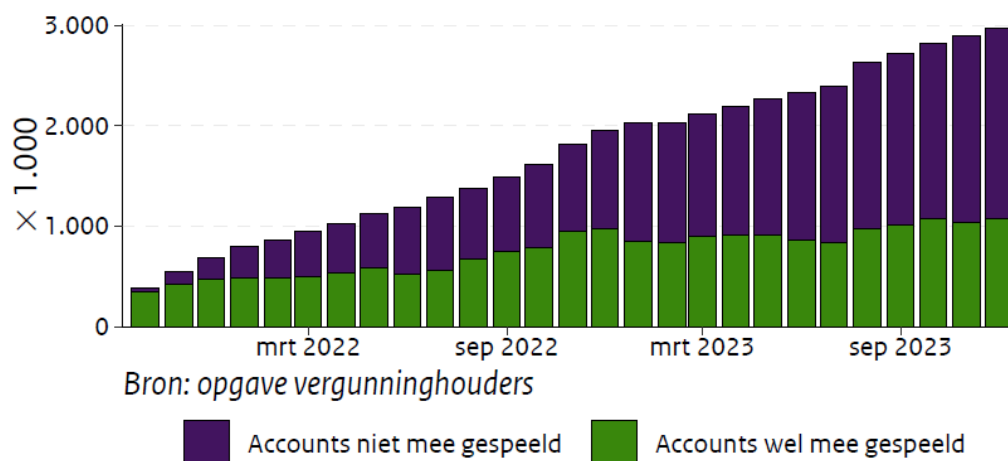
Bureau	Opdrachtgever	Weging	Doelgroep	N	Datum	Periode	%
Ipsos	NOGA	Leeftijd, geslacht, opleiding en regio	18+	2.803	Feb.-mrt. '23	12 mnd.	14%
Kantar	Ministerie van J&V	Leeftijd, geslacht, opleiding en regio	18+	2.534	Juni '22	6 mnd.	10%
No Ties	Niet genoemd	Onbekend	18+	1.000	Juni '22	12 mnd.	9%
Ipsos	NOGA	Leeftijd, geslacht, opleiding en regio	18+	2.003	Feb. '22	12 mnd.	11%
Ipsos	NOGA	Leeftijd, geslacht, opleiding en regio	18+	1.004	Jan. '21	12 mnd.	12%

Bronnen: Ksa (2022), Ipsos (2021, 2022, 2023), Kaal en Van Thiel (2022), No Ties (2022).

### 3.5.2 Ontwikkeling in aantal accounts volgens Kansspelautoriteit

In de tweede plaats is gekeken naar registratiecijfers en trackingdata van websitebezoek bij kansspelwebsites. De Kansspelautoriteit (Ksa) rapporteert het aantal spelersaccounts op basis van de opgave van vergunninghouders. Sinds de opening van de markt voor online gokken in oktober 2021 is een trendmatige stijging te zien van het aantal spelersaccounts, inclusief de accounts waar niet mee gespeeld wordt. In oktober 2021 bedroeg het aantal accounts circa 500.000.<sup>29</sup> In december 2023 is het aantal accounts gegroeid tot circa 3 miljoen. Het aantal actieve accounts<sup>30</sup> bedraagt eind 2023 1,1 miljoen, met een toename in de tweede helft van 2022 (Figuur 3.3). De Ksa constateert dat het reclameverbod per 1 juli 2023 vooralsnog niet heeft geleid tot een afname van het aantal *nieuwe* spelersaccounts.<sup>31</sup>

**Figuur 3.3 - Aantal spelersaccounts volgens opgave vergunninghouders**



Bron: Ksa (2024)

<sup>29</sup> Kansspelautoriteit (2023a). Monitoringsrapportage online kansspelen – najaar 2023 (inclusief bijlage). Den Haag: Kansspelautoriteit.

<sup>30</sup> Een account is 'actief' als er in de desbetreffende maand mee is gespeeld.

<sup>31</sup> Kansspelautoriteit (2024). Monitoringsrapportage online kansspelen – voorjaar 2024. Den Haag: Kansspelautoriteit (p. 10).

### 3.5.3 Ontwikkeling in aantal spelers volgens Kansspelautoriteit

Spelers kunnen een account hebben bij meerdere aanbieders. Uit de toename van het aantal spelersaccounts kan dus niet zonder meer worden afgeleid dat het aantal spelers sinds 2021 is toegenomen. De Ksa kan op basis van de cijfers van de kansspelaanbieders geen betrouwbare schatting geven van het aantal deelnemers aan online kansspelen in Nederland. Om zicht te krijgen op de ontwikkeling van het aantal spelers maakt de Ksa daarom gebruik van data van onderzoeksbureau GfK. Het gaat daarbij om gegevens over deelnemers van het Cross-Media Link Panel. Aan het panel nemen ongeveer 6.000 Nederlanders deel. Met software op computers en mobiele apparaten wordt gemeten of panelleden een website van een kansspelaanbieder bezoeken. Spelers zijn panelleden die een URL bezoeken die alleen voor spelers is bedoeld, zoals 'fairplaycasino.nl/profiel'. Het panel bevat ongeveer 300 mensen die volgens deze definitie een speler zijn bij een online aanbieder.<sup>32</sup>

Op basis van de GfK-cijfers schat de Ksa dat er in het laatste halfjaar van 2023 726 duizend spelers actief waren bij legale aanbieders. Dit zijn dus mensen die in die periode ten minste één keer een kansspelwebsite bezochten waar zij een account hebben. Dat betekent dat circa 5 procent van de volwassen Nederlandse bevolking online gokte in die maanden (Tabel 3.4). In de periode februari-juli 2023 werd het aantal actieve spelers door de Ksa geschat op 676 duizend en in augustus 2022-januari 2023 op 649 duizend. Over heel 2022 gezien waren er volgens de Ksa 762 duizend spelers bij legale aanbieders.<sup>33</sup> De Ksa heeft geen cijfers gerapporteerd over 2023 als geheel.

**Tabel 3.4 - Schatting aantal online gokkers per half jaar sinds tweede helft 2022**

	2022 H2	2023 H1	2023 H2
Schatting aantal online gokkers in periode van 6 mnd (legale goksites)	649.000	676.000	726.000
% van NL bevolking (18+)	4,5%	4,7%	5,0%

Bron: KSA (2023a, 2024)

Op basis van het aantal actieve spelers lijkt er dus een toename te zijn van het aantal spelers sinds de tweede helft van 2022, hoewel we de exacte onzekerheidsmarges rond de GfK-schattingen niet kennen. De toename van het aantal spelersaccounts (zie Figuur 3.3) komt dus voornamelijk doordat bestaande spelers meer accounts zijn gaan gebruiken en in mindere mate door de groei van het aantal spelers.<sup>34</sup>

### Hoe verhouden de Ksa-cijfers zich tot de schattingen op basis van deze meting in 2024?

De resultaten van het huidige onderzoek kunnen (met het voorbehoud van de methodologische verschillen) worden vergeleken met de cijfers van de Ksa, maar daarvoor dient een aantal herberekeningen plaats te vinden. Het gaan dan bijvoorbeeld om het corrigeren voor verschillen in de afbakening van de leeftijdsgroep (16-plus versus 18-plus) en het gebruik van een eigen account.<sup>35</sup> Na de herberekening blijkt dat 6,1 procent van de 18-plussers in de afgelopen twaalf

<sup>32</sup> Kansspelautoriteit (2024). Monitoringsrapportage online kansspelen – voorjaar 2024. Den Haag: Kansspelautoriteit.

<sup>33</sup> Kansspelautoriteit (2023a). Monitoringsrapportage online kansspelen – voorjaar 2023. Den Haag: Kansspelautoriteit.

<sup>34</sup> Kansspelautoriteit (2024). Monitoringsrapportage online kansspelen – voorjaar 2024. Den Haag: Kansspelautoriteit (p. 12).

<sup>35</sup> Omdat het voorliggende onderzoek zich toespitst op Nederlanders van 16 jaar en ouder en het Ksa-onderzoek op Nederlanders van 18 jaar en ouder, is een herberekening nodig voor een betere vergelijking. Daarnaast gaat het bij de cijfers van de Ksa

maanden online gokte en ook een eigen spelersaccount heeft. Omgerekend gaat het dan om circa 885 duizend volwassenen.<sup>36</sup> Dit percentage ligt iets hoger dan de 726.000 spelers waar de Ksa eind 2023 over rapporteert. De verklaring daarvan kan (deels) worden gevonden in de verschillen in meetperiode (6 maanden versus 12 maanden). De prevalentie van online gokken op basis van deze meting ligt dus in lijn met de schattingen van de Ksa.

Er kan ook een vergelijking worden gemaakt met de Ksa-cijfers als het gaat om het gerapporteerde aantal spelersaccounts. In december 2023 speelden consumenten met in totaal 1,1 miljoen accounts. De Ksa rapporteert een toename ten opzichte van december 2022, toen er met 970 duizend accounts werd gespeeld. Relatief veel accounts zijn van jongvolwassenen (18-23 jaar). Hoewel jongvolwassenen 9,5 procent van de bevolking uitmaken, is 22 procent van alle in december 2023 gebruikte accounts van jongvolwassenen.

In het huidige onderzoek vonden we dat circa 6,1 procent van de volwassen Nederlanders in de afgelopen twaalf maanden online heeft gegokt via een eigen account. Hiervan heeft een meerderheid (70%) één account, 19 procent beschikt over twee accounts en vier procent heeft drie of meer accounts. Het overige deel (7%) heeft meerdere accounts, maar weet niet precies hoeveel.<sup>37</sup> Als deze percentages omgerekend worden naar het aantal accounts, dan zouden Nederlanders in dit onderzoek tezamen 1,25 miljoen spelersaccounts hebben. Dat dit aantal hoger ligt dan het cijfer van de Ksa is goed te verklaren. De Ksa rapporteert over het aantal accounts dat in een maand tijd is gebruikt, gebaseerd op gemeten bezoek van kansspelwebsites. In het voorliggende onderzoek is uitgegaan van zelfrapportage door spelers van het totaalaantal accounts, ongeacht of zij deze actief gebruiken. Ook als we uitgaan van het aantal accounts kunnen we concluderen dat de cijfers in deze meting goed te vergelijken zijn met cijfers uit andere bronnen.

### 3.6 Conclusie

Concluderend kunnen we stellen dat het niet mogelijk is om de enquêteresultaten uit 2021 en 2024 één-op-één met elkaar te vergelijken en daarover harde conclusies te trekken. Niettemin is het aannemelijk dat deelname aan fysieke kansspelen in deze periode is toegenomen vanwege het feit dat er in 2021 coronabeperkingen golden en deze in 2024 niet meer van toepassing waren. Als het gaat om online kansspelen, is het aannemelijk dat het aantal spelers sinds het openstellen van de markt voor online gokken in 2021 is toegenomen. Dit is af te leiden uit de bevinding dat 70 procent van de laatste-jaar-spelers aangeeft ná oktober 2021 voor het eerst gespeeld te hebben. Tevens blijkt uit schattingen van de Kansspelautoriteit een toename van het aantal spelers op basis van het automatisch gemeten bezoek aan kansspelwebsites. Niettemin moet ook deze

---

*uitsluitend om legale online kansspelen en wordt er gemonitord op het bezoeken van een spelersaccount, in plaats van de in dit onderzoek gemeten zelfrapportage over het spelen van een kansspel. Om die reden moeten voor een zo zuiver mogelijke vergelijking online krasloten uit de vergelijking worden gehaald (deze zijn niet legaal in Nederland) en moeten alléén de mensen worden geselecteerd die aangeven zelf een account te hebben (niet de mensen die op het account van een ander spelen, of aangeven geen account te hebben). Tot slot verschilt de tijdsperiode waarover is gemeten tussen de onderzoeken: de Ksa rapporteert over gokgedrag in een periode van 6 maanden, waar dit onderzoek rapporteert over een periode van 12 maanden.*

<sup>36</sup> Nederland telde in 2023 14.498.189 volwassenen, met dit aantal is gerekend.

<sup>37</sup> Bij dit percentage moet worden opgemerkt dat het afwijkt van wat de Ksa waarneemt over het aantal accounts per speler. De monitoringsrapportage laat zien dat 19 procent van de spelers vier of meer accounts bezocht. Een verklaring hiervoor kan worden gevonden in de methode van het onderzoek: in dit onderzoek is aan spelers zelf gevraagd om aan te geven hoeveel accounts ze hebben. Het kan zijn dat spelers accounts waarop ze al een tijdje niet hebben gespeeld, niet meetellen en dat daarom het opgegeven aantal accounts lager ligt dan het werkelijke aantal accounts. Daarnaast kan er sprake zijn van een mate van onderschatting van het eigen gokgedrag.



conclusie voorzichtig worden geïnterpreteerd, aangezien de cijfers zijn gebaseerd op het websitebezoek van circa 300 spelers. Tevens is de steekproef niet groot genoeg om uitspraken te doen over de – door de wetgever als kwetsbaar aangewezen – groep jongvolwassen spelers (18-23 jaar).<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Kansspelautoriteit. (2023b). *Inzicht in spelers van online kansspelen. Spelers over aanbieders heen en door de tijd*. Den Haag: Kansspelautoriteit.

# Risicovol gokken

## 4 Risicovol gokgedrag

Dit hoofdstuk beschrijft in welke mate er sprake is van risicovol gokgedrag onder Nederlanders die in het afgelopen jaar ten minste één kansspel deden. Daarnaast wordt een schatting gemaakt van het aantal risicovolle spelers in de totale Nederlandse bevolking (16+). Om dit te bepalen is gebruik gemaakt van de Problem Gambling Severity Index (PGSI, Ferris & Wynne, 2001)

*De PGSI is een veel gebruikte gevalideerde vragenlijst om risicovol gokgedrag te meten. De PGSI is nadrukkelijk géén instrument om de DSM-V-diagnose ‘gokverslaving’ mee vast te stellen. De index geeft wel een mate van problematisch gokken aan, lopend van ‘niet-problematische gokker’ tot ‘hoog-risicogokker’. De PGSI bestaat uit negen vragen, op basis waarvan een somscore berekend wordt. Op basis van de somscore valt iemand in een van de volgende categorieën: niet-problematische gokker (score 0), laag-risicogokker (score 1 of 2); gematigd-risicogokker (score 3 tot en met 7) of hoog-risicogokker (score 8 of hoger). Zoals bij elk screeningsinstrument zijn er een aantal voorbehouden die moeten worden gemaakt bij de interpretatie van de uitkomst, zie bijlage A.*

### 4.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 4

- Het overgrote deel van de groep Nederlanders die één of meerdere kansspelen speelde in de afgelopen 12 maanden, behoort tot de groep niet-problematische gokkers (87%) volgens de PGSI.<sup>39</sup> Een op twintig is een gematigd-risico-gokker (3%) of een hoog-risico-gokker (2%).
- Omgerekend naar de hele Nederlandse bevolking gaat het om respectievelijk 2 en 1 procent die voldoet aan de criteria voor een gematigd- of hoog-risico-gokker. In absolute aantallen zijn er tussen 275.000 en 376.000 volwassen Nederlanders met een gematigd-risico profiel en tussen 141.000 en 216.000 spelers met een hoog-risico profiel.
- Het aandeel risicovolle gokkers is hoger onder mensen die (ook) online kansspelen speelden dan onder de mensen die dat niet deden. Binnen de groep met een eigen online account, behoort 20 procent tot de gematigd- en hoog-risicogokkers.
- Een klein deel van de kansspelers zegt problemen (bijvoorbeeld op sociaal, financieel of emotioneel gebied) te ondervinden als gevolg van het eigen gokgedrag (1-2%).

---

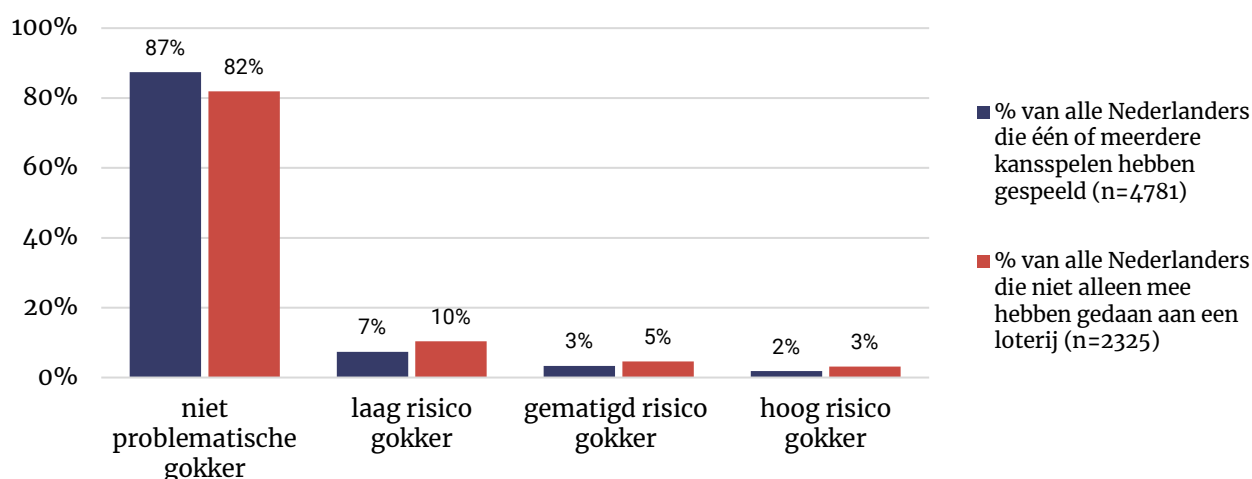
<sup>39</sup> Ferris & Wynne, 2001, zie bijlage A

## 4.2 Aandeel laag-, gematigd- en hoog-risico gokkers onder spelers van kansspelen

Het overgrote deel van de groep Nederlanders die één of meerdere kansspelen speelde in de afgelopen 12 maanden, behoort tot de groep niet-problematische gokkers (87%, Figuur 4.1). Een op twintig is een gematigd-risico-gokker (3%) of een hoog-risico-gokker (2%).

Zoals beschreven in hoofdstuk 2, is er een relatief grote groep Nederlanders die enkel meedeed aan een loterij en geen ander kansspel deed. Wanneer deze groep buiten beschouwing wordt gelaten, ontstaat een iets ander beeld: acht procent van alle kansspelers behoort dan tot de gematigd- en hoog-risicogroep (Figuur 4.1).

**Figuur 4.1 - Aandeel laag-, gematigd- en hoog-risico-gokkers onder deelnemers aan kansspelen in Nederland**



In Tabel 4.1 is te zien dat zes procent van de 18 tot en met 24-jarigen die een kansspel speelde, een hoog-risico gokker is. Dit aandeel wijkt significant af van het aandeel hoog-risicogokkers in de groep 35-49 jaar en van het aandeel in hogere leeftijdsgroepen. Ook het percentage laagopgeleiden dat classificeert als hoog-risicogokker (3%) is hoger dan het percentage onder de hoogopgeleiden (1%). Tot slot zijn spelers met een niet-westerse migratieachtergrond (7%) vaker een hoog-risicogokker dan mensen zonder (1%) – of met een westerse migratieachtergrond (2%). Tussen mannen en vrouwen verschilt het percentage hoog-risicogokkers niet, maar onder mannen bevinden zich wel meer laag- en gematigd-risicogokkers dan onder vrouwen.

**Tabel 4.1 - Percentage laag-, gematigd- en hoog-risicogokkers binnen verschillende groepen**

Basis: Nederlanders die ten minste één kansspel hebben gespeeld in de laatste 12 maanden (n=4.781).  
Rijen tellen op tot 100%.

	Niet problematische gokker	Laag- risicogokker	Gematigd- risico gokker	Hoog-risico gokker
<b>Geslacht</b>				
Man (n=2321)	85%	8%	4%	2%
Vrouw (n=2447)	90%	6%	2%	1%
<b>Leeftijd</b>				
16-17 (n=79)	85%	6%	6%	3%
18-24 (n=190)	75%	15%	3%	6%
25-34 (n=697)	80%	12%	5%	3%
35-49 (n=953)	84%	9%	5%	2%
50-64 (n=1591)	92%	5%	2%	1%
65+ (n=1274)	94%	4%	2%	0%
<b>Opleidingsniveau</b>				
Laag opgeleid (n=1096)	89%	5%	3%	3%
Middelbaar opgeleid (n=1941)	88%	7%	4%	2%
Hoog opgeleid (n=1746)	86%	9%	3%	1%
<b>Migratieachtergrond</b>				
Geen migratieachtergrond (n=4306)	89%	7%	3%	1%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=183)	73%	12%	8%	7%
Westerse migratieachtergrond (n=286)	87%	8%	3%	2%

Onder de mensen die 1 kansspel speelden, zijn er nauwelijks mensen die voldoen aan de criteria voor 'hoog-risico gokker' (Tabel 4.2).<sup>40</sup> Naarmate het aantal verschillende kansspelen dat men speelt toeneemt, daalt het percentage niet-problematische gokkers en stijgt het percentage gematigd- en hoog-risico gokkers.

**Tabel 4.2 - Percentage laag-, gematigd- en hoog-risicogokkers, uitgesplitst naar aantal kansspelen**

Basis: Nederlanders die ten minste één kansspel hebben gespeeld in de laatste 12 maanden (n=4781).  
Rijen tellen op tot 100%.

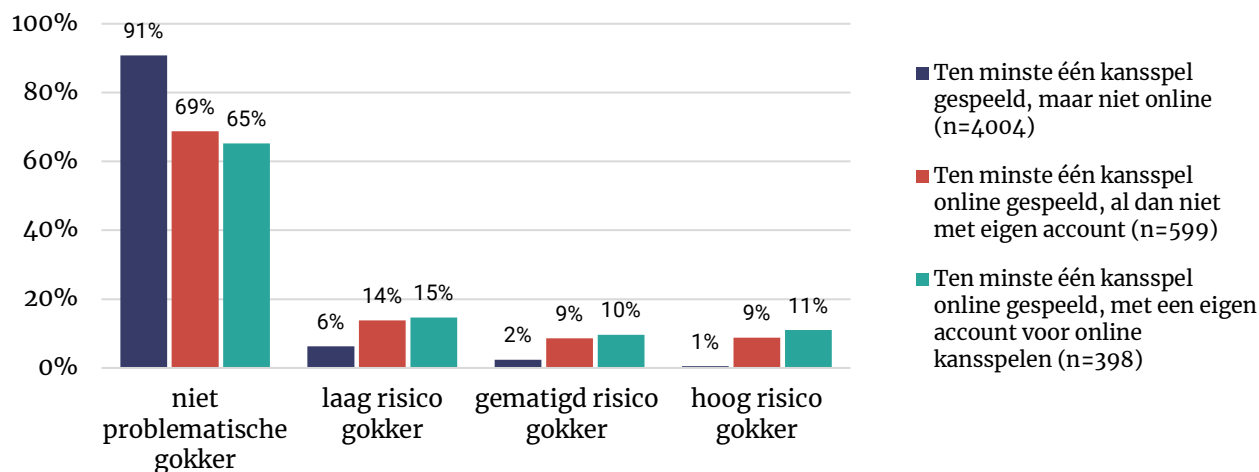
	Niet problematische gokker	Laag- risicogokker	Gematigd- risico gokker	Hoog-risico gokker
1 kansspel (n=2884)	93%	4%	2%	1%
2 of 3 kansspelen (n=1534)	86%	10%	3%	1%
4 of 5 kansspelen (n=275)	67%	18%	10%	5%
6 of meer kansspelen (n=88)	39%	13%	13%	36%

<sup>40</sup> Het gaat om een combinatie van kansspelen op een fysieke locatie én online. Als een speler casinospelen deed op een fysieke locatie en online, telt dat als twee kansspelen.

### 4.3 Aandeel laag-, gematigd- en hoog-risico gokkers onder spelers van online kansspelen

Het aandeel gematigd- en hoog-risico gokkers ligt hoger onder mensen die (ook) online kansspelen spelen dan onder mensen die dat niet deden (Figuur 4.2). Binnen de groep online kansspelers die een eigen speelaccount heeft op een gokwebsite, ligt het percentage risicovolle gokkers nog hoger. In deze laatste groep behoort 21 procent tot de gematigd- en hoog-risicogokkers volgens de PGSI.

**Figuur 4.2 - Aandeel laag-, gematigd- en hoog-risico-gokkers onder kansspelers in Nederland, uitgesplitst naar het spelen van online kansspelen.**



Van de spelers van online kansspelen met een niet-westerse migratieachtergrond is 19 procent een hoog-risico gokker (Tabel 4.4). Dat is hoger dan het percentage in de groep zonder migratieachtergrond (7%) en met een westerse migratieachtergrond (3%). Daarnaast zijn lager opgeleide spelers van online kansspelers vaker een hoog-risicogokker dan spelers van andere opleidingsniveaus.

Bij de 18 tot en met 24-jarigen voldoet 18 procent aan de criteria voor hoog-risico gokker. Dit percentage wijkt echter niet statistisch significant af van het aandeel hoog-risico gokkers onder 25 tot en met 49-jarigen en 65-plussers. Het is wel hoger dan het aandeel hoog-risico gokkers onder de 50-64-jarigen.

**Tabel 4.3 - Percentage laag-, gematigd- en hoog-risicogokkers binnen verschillende groepen mensen die online kansspelen speelden.**

Basis: Nederlanders die ten minste één online kansspel hebben gespeeld in de laatste 12 maanden (n=599).

	Niet problematische gokker	Laag- risico gokker	Gematigd- risico gokker	Hoog- risico gokker
<b>Geslacht</b>				
Man (n=385)	67%	15%	10%	8%
Vrouw (n=211)	72%	12%	6%	10%
<b>Leeftijd</b>				
18-24 (n=52)*	52%	24%	5%	18%
25-34 (n=158)	67%	13%	9%	11%
35-49 (n=155)	67%	14%	11%	7%
50-64 (n=155)	79%	11%	7%	4%
65+ (n=143)	81%	7%	5%	7%
<b>Opleidingsniveau</b>				
Laag (n=118)	64%	8%	10%	18%
Middelbaar (n=256)	67%	15%	10%	8%
Hoog (n=225)	72%	15%	6%	6%
<b>Migratieachtergrond</b>				
Geen migratieachtergrond (n=511)	71%	14%	7%	7%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=47)	57%	11%	13%	19%
Westerse migratieachtergrond (n=38)**	73%	16%	8%	3%

\* Vanwege het lage aantal observaties is de groep 16-17-jarigen (n=20) niet weergegeven in de tabel. \*\* Vanwege het lage aantal observaties zijn deze percentages indicatief en ze moeten met voorzichtigheid worden geïnterpreteerd.

## 4.4 Aantal laag- gematigd- en hoog-risicogokkers in de Nederlandse bevolking

Uit paragraaf 4.2 bleek dat 3 procent van de spelers van kansspelen een gematigd- risico gokker is en 2 procent een hoog- risico gokker. Omgerekend naar de hele Nederlandse bevolking (ongeacht of men een kansspel heeft gespeeld) gaat het om respectievelijk 2 en 1 procent die voldoet aan de criteria voor een gematigd- of hoog- risico gokker. In absolute aantallen zijn er tussen 275.000 en 376.000 volwassen Nederlanders met een gematigd- risicoprofiel en tussen 141.000 en 216.000 spelers met een hoog- risicoprofiel.

**Tabel 4.4 – Percentage en aantal gematigd- en hoog-risico gokkers in de Nederlandse bevolking**

	Puntschatting	95%-betrouwbaarheidsinterval
Gematigd-risico gokker	2,2% (326.000)	1,8%-2,5% (275.000-376.000)
Hoog-risico gokker	1,2% (179.000)	0,9%-1,5% (141.000-216.000)

## 4.5 Vergelijking met onderzoek uit 2021

Een vergelijking tussen het aandeel laag-, gematigd- en hoog-risico gokkers in 2021 en 2024 van verschillende groepen kansspelers (Tabel 4.5) toont dat er geen statistisch significante verschillen zijn als het gaat om alle spelers van kansspelen (rode kolommen) en voor spelers van online kansspelen (paarse kolommen). Echter, zoals beschreven in hoofdstuk 3 is een directe vergelijking tussen de enquêteresultaten van 2021 en 2024 niet mogelijk vanwege een opstelsom van veranderingen in de vragenlijst, het meetmoment, en mogelijke panel- en/of bureau-effecten. Daarom is niet met zekerheid te zeggen of er sprake is van een toe- of afname van het aandeel en aantal gematigd – en hoog-risico gokkers.

**Tabel 4.5 – Vergelijking percentage laag-, gematigd- en hoog-risico gokkers in 2021 en 2024 onder verschillende groepen spelers van kansspelen.**

	Alle spelers van kansspelen		Spelers van online kansspelen	
	2021 (n=3.749)	2024 (n=4.781)	2021 (n=654)	2024 (n=599)
niet-problematische gokker	85%	87%	61%	69%
laag-risicogokker	8%	7%	20%	14%
gematigd-risicogokker	4%	3%	12%	9%
hoog-risicogokker	2%	2%	8%	9%

In absolute aantallen werd in 2021 geschat dat er tussen 294.000 en 431.500 gematigd-risico gokkers waren en tussen 162.400 en 268.900 hoog-risico gokkers (Kruize, Snippe & de Muijnck, 2021). Als een één-op-één vergelijking mogelijk was geweest, kan ook op basis van deze betrouwbaarheidsintervallen niet worden gesproken van een significante toe- of afname van het aantal gematigd- en hoog-risico gokkers in de Nederlandse bevolking.

## 4.6 Ervaren problemen door gokken

Naast de vragen die horen bij de PGSI is aan kansspelers ook gevraagd of zij naar eigen zeggen problemen hebben ervaren in sociale/relatieve sferen, in financiële zin of in psychische/emotionele zin. Voor een klein deel van de kansspelers was dat het geval (Tabel 4.6).

**Tabel 4.6 - Zelf-gerapporteerde problemen door gokken**

Basis: Nederlanders die ten minste één kansspel hebben gespeeld in de laatste 12 maanden (n=4.781).

	% 'ja'
Sociale of relationele problemen	2%
Financiële problemen	1%
Psychische of emotionele problemen	1%

De meerderheid van de kansspelers die een van deze problemen heeft ervaren, zocht daarvoor geen hulp (63%). Er is ook een groep die dat liever niet wil zeggen (12%). Degenen die wel hulp zochten, deden dat bij verschillende personen en/of instanties. Men wendde zich tot familie (7%), de huisarts (7%) of maatschappelijk werk (7%). Vijf procent zegt zich te hebben aangemeld voor een vrijwillige gokstop bij het CRUKS.



# Online kansspelen, Casino- en speelhalbezoek en reclame

## 5 Online kansspelen

In dit hoofdstuk komt aan bod met welke frequentie spelers aan online kansspelen deelnemen, of ze een eigen account hebben om online te gokken, of ze (naar eigen zeggen) legaal of illegaal deelnemen, en of ze wel eens een interventie van een online aanbieder hebben gekregen.

### 5.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 5

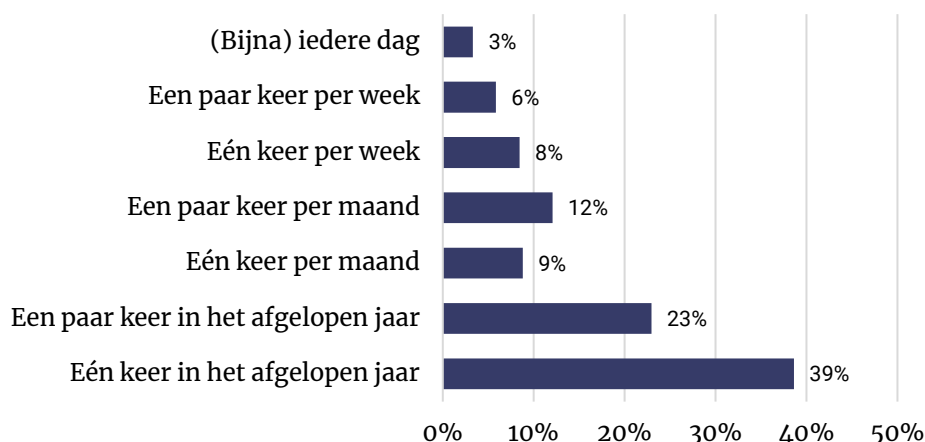
- Bijna tien procent van de online kansspelers gokte een paar keer per week of vaker online. Het merendeel (62%) deed het één of een paar keer in het afgelopen jaar.
- Bijna zeven op tien spelers zegt zelf één of meerdere accounts te hebben om online te gokken. Twee op tien gebruiken het account van een ander en hebben (daarom) geen eigen account. Het overige deel zegt geen account te hebben of heeft bijvoorbeeld het account alweer opgeheven.
- Een vijfde van de spelers van online kansspelen (22%) weet niet of ze op een legale of illegale website spelen. Driekwart geeft aan het enkel te doen op legale websites. Het overige deel (3%) speelde naar eigen zeggen (ook) op illegale websites.
- De helft van de online kansspelers (48%) zegt in de afgelopen 12 maanden geïnformeerd te zijn over de verslavingsrisico's van kansspelen en 40 procent is geïnformeerd over de winkansen ervan.

### 5.2 Speelfrequentie

Bijna tien procent van de online kansspelers gokte een paar keer per week of vaker online. Het merendeel (62%) deed het één of een paar keer in het afgelopen jaar.

**Figuur 5.1 - Hoe vaak speelde u in de laatste 12 maanden een online kansspel?**

Basis: Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden een online kansspel speelden (n=599).



Uit Tabel 5.1 is af te lezen dat mannen in het afgelopen jaar frequenter online gokten dan vrouwen en dat laagopgeleiden dit vaker deden dan hoogopgeleiden. Daarnaast zijn er geen andere significante verschillen.

**Tabel 5.1 - Hoe vaak speelde u in de laatste 12 maanden een online kansspel? Uitgesplitst naar demografische kenmerken**

Basis: Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden een online kansspel speelden (n=599). Rijen tellen op tot 100%.

	(Bijna) iedere dag of een paar keer per week	Een paar keer per maand tot één keer per week	Eén keer per maand	Eén of een paar keer in het afgelopen jaar
Man (n=385)	11%	23%	10%	56%
Vrouw (n=211)	7%	16%	7%	70%
18-24 (n=52)*	2%	22%	13%	64%
25-34 (n=158)	9%	24%	10%	58%
35-49 (n=155)	12%	17%	8%	62%
50-64 (n=143)	11%	22%	7%	60%
65+ (n=71)	9%	17%	8%	66%
Laag opgeleid (n=118)	14%	24%	9%	53%
Middelbaar opgeleid (n=256)	11%	21%	7%	62%
Hoog opgeleid (n=225)	6%	19%	11%	65%
Geen migratieachtergrond (n=511)	11%	19%	8%	62%
Niet-westerse migratieachtergrond (n=47)	8%	28%	9%	55%
Westerse migratieachtergrond (n=40)**	0%	21%	12%	67%

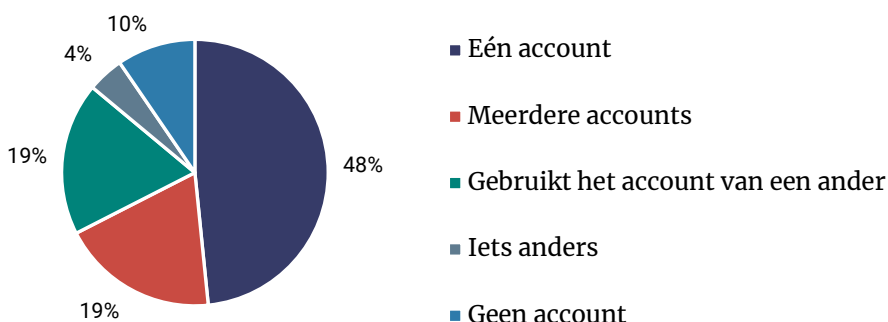
\* Vanwege het lage aantal observaties is de groep 16-17-jarigen (n=20) niet weergegeven in de tabel. \*\* Vanwege het lage aantal observaties zijn deze percentages indicatief en ze moeten met voorzichtigheid worden geïnterpreteerd.

### 5.3 Aantal accounts

Aan de laatste-jaar-spelers van online kansspelen is gevraagd of ze een (eigen) online speelaccount hebben. Bijna zeven op tien geven aan dat dit het geval is. Twee op tien gebruiken het account van een ander en hebben (daarom) geen eigen account. Vier procent geeft aan dat iets anders van toepassing is. Uit de toelichtingen blijkt dat het onder andere gaat om mensen die hun account alweer hebben gesloten. Tot slot heeft 10 procent naar eigen zeggen geen account.

**Figuur 5.2 - Heeft u één of meerdere account(s) om een online kansspel te spelen?**

Basis: Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden een online kansspel speelden (n=599).



Frequente spelers (dat zijn degenen die (bijna) iedere dag of een paar keer per week online spelen) zijn vaker in het bezit van meerdere accounts dan degenen die minder frequent spelen (Tabel 5.2). Tevens gebruikt deze groep minder vaak het account van een ander.

**Tabel 5.2 - Heeft u één of meerdere account(s) om een online kansspel te spelen? Uitgesplitst naar frequentie van deelname aan online kansspelen.**

Basis: Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden een online kansspel speelden (n=599).

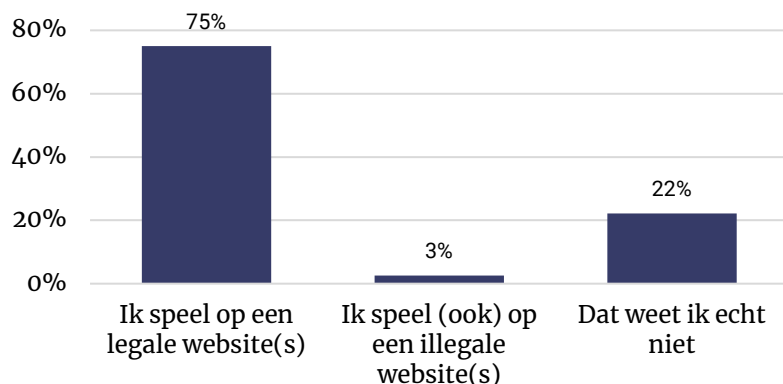
	Speelt bijna iedere dag of een paar keer per week (n=61)	Speelt een keer per week of minder vaak (n=538)
Eén account	45%	49%
Meerdere accounts	53%	16%
Gebruikt het account van een ander	2%	21%
Iets anders is van toepassing	0%	5%
Geen account	0%	10%

## 5.4 Legaal versus illegaal online gokken

Driekwart van de Nederlanders die in het afgelopen jaar een online kansspel speelde, zegt dit te doen op een legale website (75%). Drie procent deed het naar eigen zeggen (ook) op illegale websites. Ongeveer één op vijf (22%) zegt het niet te weten.

**Figuur 5.3 - Speelt u online kansspelen op legale of illegale websites? Meerdere antwoorden mogelijk.**

Basis: Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden een online kansspel speelden (n=599).



Van de frequente spelers geeft 83 procent aan enkel op legale websites te spelen, 8 procent zegt (ook) illegale websites te bezoeken en 9 procent weet het niet. Het beeld is anders bij de minder frequente spelers: de groep die het niet weet is groter, namelijk 24 procent. 75 procent van deze groep speelt naar eigen zeggen op legale websites en 2 procent doet het (ook) op illegale websites. Het aandeel spelers dat niet weet of zij gebruik maken van een legale of illegale website is hoger onder vrouwen, 65-plussers en laagopgeleiden (Tabel 5.3).

**Tabel 5.3 - Speelt u online kansspelen op legale of illegale websites? Uitgesplitst naar demografische kenmerken.**

Basis: Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden een online kansspel speelden (n=599).

	% 'Dat weet ik echt niet'
Man (n=385)	16%
Vrouw (n=211)	34%
18-24 (n=52)*	15%
25-34 (n=158)	18%
35-49 (n=155)	17%
50-64 (n=143)	29%
65+ (n=71)	52%
Laag opgeleid (n=118)	36%
Middelbaar opgeleid (n=256)	22%
Hoog opgeleid (n=255)	17%

\* Vanwege het lage aantal observaties is de groep 16-17-jarigen (n=20) niet weergegeven in de tabel.

## 5.5 Informatie en advies over speelgedrag en verslavingsrisico

De helft van de deelnemers aan online kansspelen zegt in de afgelopen twaalf maanden, tijdens het spelen van online kansspelen, geïnformeerd te zijn over de verslavingsrisico's van kansspelen (Tabel 5.4).<sup>41</sup> Een iets kleiner deel, 40 procent, is naar eigen zeggen geïnformeerd over de winkansen van kansspelen. Een groter deel van de frequente spelers zegt gewezen te zijn op de verslavingsrisico's tijdens het spelen van online kansspelen in vergelijking met niet-frequente spelers.

**Tabel 5.4 - Bent u in de afgelopen 12 maanden, bij het spelen van online kansspelen...**

Basis: Nederlanders die minimaal één online kansspel speelden (n=599).

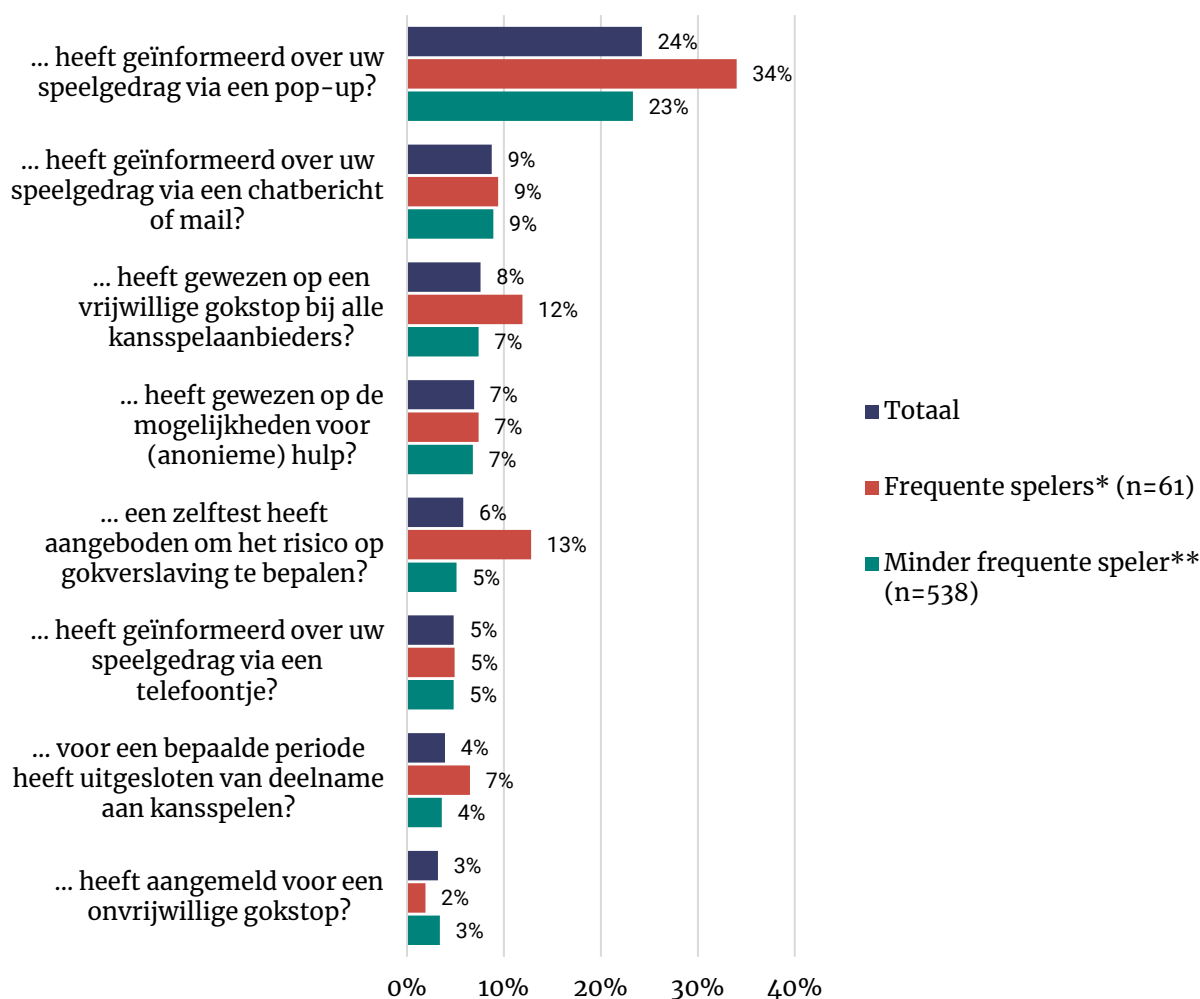
	Totaal % 'ja' (n=599)	Frequente speler: Speelt bijna iedere dag of een paar keer per week % 'ja' (n=61)	Minder frequente speler: Speelt één keer per week of minder vaak % 'ja' (n=538)
Gewezen op de verslavingsrisico's van kansspelen?	48%	65%	46%
Geïnformeerd over de winkansen van kansspelen?	40%	42%	40%

Een kwart van de spelers geeft aan dat ze door middel van een pop up tijdens het spelen bericht hebben gekregen over het eigen speelgedrag. Andere mogelijke interventies die een aanbieder kan inzetten, zoals het bellen met de speler, werden aanmerkelijk minder gerapporteerd. Frequente spelers zijn vaker geïnformeerd via een pop-up, zijn vaker gewezen op de mogelijkheid van een vrijwillige gokstop en hebben vaker een zelftest aangeboden gekregen dan minder frequente spelers.

<sup>41</sup> In de vraagstelling was niet gespecificeerd door wie de speler geïnformeerd zou moeten zijn.

**Tabel 5.5 - Is het in de afgelopen 12 maanden, bij het spelen van online kansspelen voorgekomen dat de kansspelaanbieder u... (% 'ja')**

Basis: Nederlanders die minimaal één online kansspel speelden (n=599).



\* Frequente spelers zijn spelers die (bijna) iedere dag of een paar keer per week online spelen. \*\* Minder frequente spelers zijn spelers die maximaal één keer per week online spelen.

## 6 Casino en speelhallen

Op dit moment kent Nederland 14 officiële casino's. Dit zijn allen vestigingen van Holland Casino. Daarnaast zijn er honderden speelhallen, die soms wel het woord 'casino' in de naam hebben (bijvoorbeeld: Jacks Casino). In dit hoofdstuk komt aan bod welk deel van de bevolking in het afgelopen jaar een casino en/of speelhal bezocht en hoe vaak zij die locaties bezochten. Daarnaast wordt een aantal aspecten van 'compliance' van spelaanbieders behandeld: moesten bezoekers zich naar eigen zeggen legitimeren en zijn zij wel eens aangesproken op hun gokgedrag?

### 6.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 6

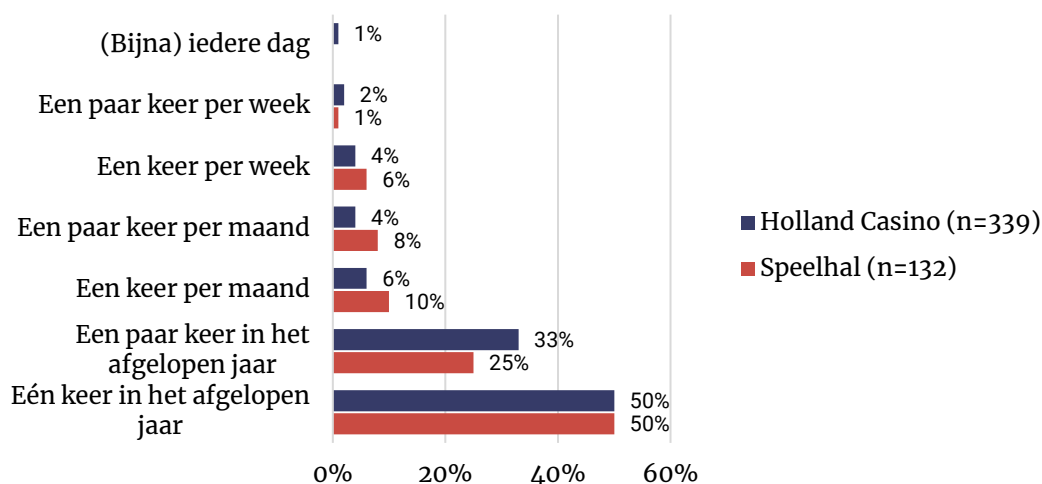
- Een op twintig Nederlanders (5%) bezocht in het afgelopen jaar een vestiging van Holland Casino. Minder mensen bezochten een speelhal (2%).
- De meeste mensen die Holland Casino bezochten, deden dat één keer (50%) of een paar keer in het afgelopen jaar (33%). Zeven procent van de bezoekers ging er wekelijks of vaker naartoe. Voor mensen die een speelhal bezochten, was de bezoekfrequentie ongeveer even hoog.
- Bijna drie op tien bezoekers van Holland Casino zijn naar eigen zeggen wel eens geweest op de verslavingsrisico's van kansspelen. Ongeveer twee op tien zijn geïnformeerd over de winkansen van kansspelen.

### 6.2 Bezoek en bezoekfrequentie

In de 12 maanden voorafgaand aan de vragenlijst bezocht 5 procent van de Nederlandse bevolking een casino en 2 procent bezocht een speelhal. De meeste mensen die Holland Casino bezochten, deden dat één keer (50%) of een paar keer in het afgelopen jaar (33%). Een groep van 7 procent van de bezoekers ging wekelijks of vaker naar Holland Casino. Voor mensen die een speelhal bezochten, lag de bezoekfrequentie ongeveer even hoog.

**Figuur 6.6.1 - Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden een vestiging van Holland Casino/een speelhal bezocht?**

Basis: Nederlanders die Holland Casino (n=339) of een speelhal (n=132) bezochten.





### 6.2.1 Vergelijking cijfers met jaarcijfers Holland Casino

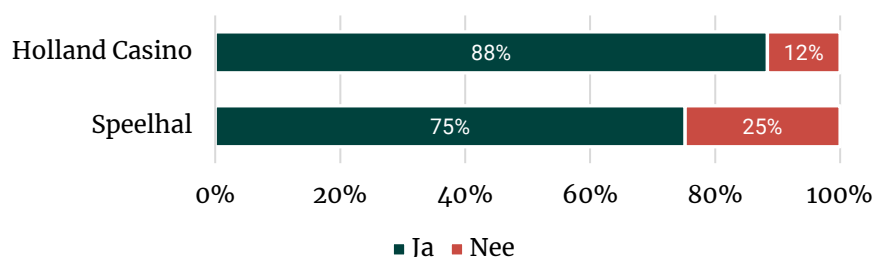
Onze data laten zien dat 5,4% van de Nederlandse bevolking Holland Casino heeft bezocht in het afgelopen jaar. Dat zijn omgerekend circa 783.000 mensen. Holland Casino schrijft in haar jaarverslag van 2023 dat er 1,1 miljoen individuele bezoekers waren die in totaal 5,1 miljoen bezoeken brachten. Dit is minder dan het in dit onderzoek (geschatte) aantal bezoekers van Holland Casino in 2023. Echter, toeristen zijn geen onderdeel van dit panelonderzoek, terwijl zij wel onderdeel zijn van de bezoekersgroep. De meest recente cijfers over het aandeel toeristen stammen uit 2002: toen 17 was procent van de bezoekers te kenmerken was 'toerist' (Pemberton, Oostdijk, Wils & Van der Werf (2002). Ervan uitgaande dat dit aandeel niet substantieel gewijzigd is, zou de schatting van het aantal bezoekers in 2023 op basis van dit onderzoek uitkomen op 943.000. Er kan echter niet met zekerheid worden gezegd of er in dit onderzoek daadwerkelijk een onderschatting van het aantal bezoekers is, omdat het huidige aandeel toeristen onbekend is.

## 6.3 Legitimeren bij bezoek aan casino of speelhal

Bezoekers van Holland Casino en speelhallen zijn gevraagd of zij zich bij hun bezoek (in het geval van een enkel bezoek) of bezoeken (in het geval van meerdere bezoeken) moesten legitimeren (Figuur 6.6.2). Het gaat hier dus om zelfrapportage. De meerderheid van de mensen die één bezoek in het afgelopen jaar brachten, geeft aan dat ze zich moesten legitimeren. De meerderheid van de mensen die meerdere keren naar Holland Casino of een speelhal gingen, moest zich naar eigen zeggen niet bij ieder bezoek legitimeren (Figuur 6.6.3).

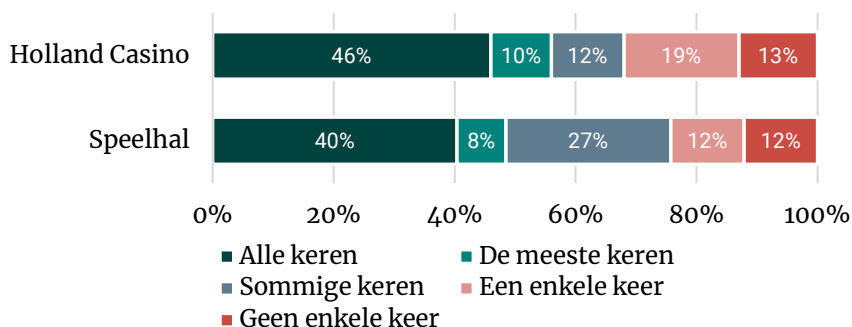
**Figuur 6.6.2 - Heeft u zich in de afgelopen 12 maanden moeten legitimeren bij uw bezoek aan een vestiging van Holland Casino/een speelhal?**

Basis: Respondenten die één keer Holland Casino (n=178) of een speelhal (n=70) bezochten.



**Figuur 6.6.3 - Hoe vaak heeft u zich in de afgelopen 12 maanden moeten legitimeren bij uw bezoeken aan een vestiging van Holland Casino/een speelhal?**

Basis: Respondenten die meerdere keren Holland Casino (n=161) of een speelhal (n=62) bezochten.

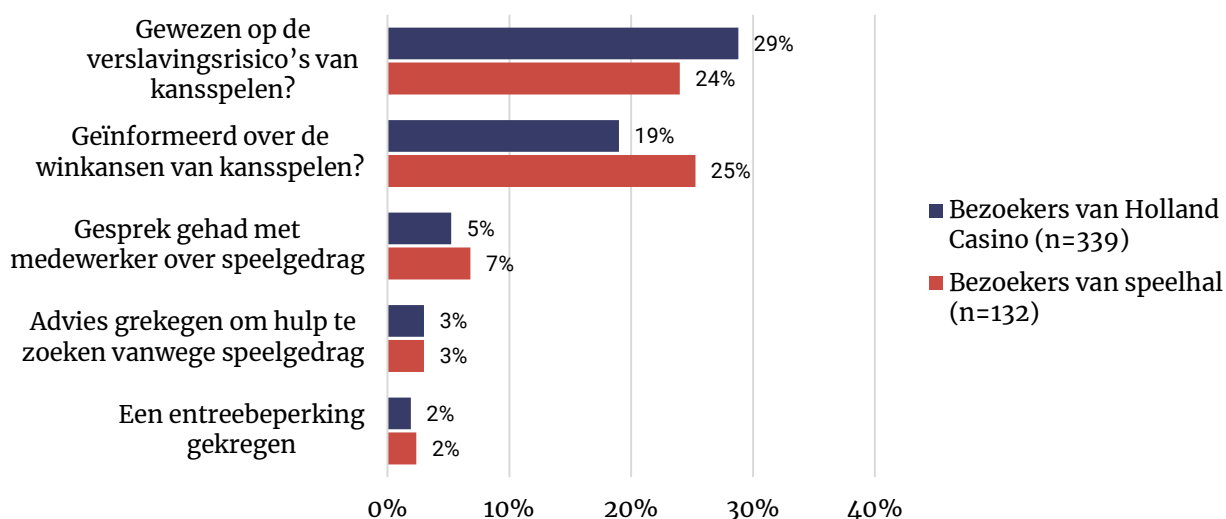


## 6.4 Informatie en advies over kansspelen en verslavingsrisico

Aanbieders van kansspelen hebben wettelijk gezien een zorgplicht. Deze houdt onder meer in dat zij spelers waarbij er aanwijzingen zijn dat zij hun speelgedrag niet in de hand hebben, tegen zichzelf (en/of ten behoeve van anderen) in bescherming moeten nemen. Bijna drie op de tien bezoekers van Holland Casino zijn naar eigen zeggen wel eens gewezen op de verslavingsrisico's van kansspelen. Ongeveer twee op tien zijn geïnformeerd over de winkansen van kansspelen. Het aandeel bezoekers van zowel Holland Casino als speelhallen dat een gesprek heeft gehad over het speelgedrag, of het advies heeft gekregen om hulp te zoeken, ligt een stuk lager.

**Figuur 6.6.4 - Bent u, tijdens uw bezoek aan [Holland Casino/een speelhal] wel eens... (% 'ja')**

Basis: Nederlanders die Holland Casino (n=339) of een speelhal (n=132) bezochten.



Uit Tabel 6.1 is op te maken dat het voor het overgrote deel gaat om mensen die volgens de PGSI-screening hoog-risicogokkers zijn, die aangeven dat zij gesprekken hebben gehad met medewerkers, advies hebben gekregen om hulp te zoeken óf een entreebeperking hebben gekregen. De tabel heeft betrekking op de bezoekers van Holland Casino. Het beeld is voor bezoekers van speelhallen hetzelfde.

**Tabel 6.1 - Bent u, tijdens uw bezoek aan Holland Casino wel eens... (% 'ja'), uitgesplit naar PGSI-score.**

Basis: Nederlanders die Holland Casino (n=339) of een speelhal (n=132) bezochten.

	niet- problematische gokker (n=234)	laag- risicogokker (n=56)	gematigd- risicogokker (n=25*)	hoog- risicogokker (n=24*)
Geïnformeerd over de winkansen van kansspelen?	15%	9%	24%	57%
Gewezen op de verslavingsrisico's van kansspelen?	28%	22%	38%	38%
Gesprek gehad met medewerker over speelgedrag	3%	1%	9%	24%
Advies gekregen om hulp te zoeken vanwege speelgedrag	1%	3%	0%	25%
Een entreebeperking gekregen	0%	1%	0%	13%

\* Vanwege de lage aantallen moeten deze percentages met voorzichtigheid worden geïnterpreteerd.

Ongeveer de helft van degenen die bij hun bezoek Holland Casino of een speelhal geïnformeerd zijn over de winkansen en verslavingsrisico's, geven aan dat ze niet iets aan hun gokgedrag hebben veranderd als gevolg van deze informatie. De overige spelers noemen voornamelijk dat zij minder geld zijn gaan inzetten en/of zijn gaan spelen met een maximumbedrag.

## 7 Reclame voor kansspelen

In dit laatste hoofdstuk wordt behandeld in welke mate en met welke frequentie Nederlanders reclame voor kansspelen zien en welke invloed dit volgens hen had op het speelgedrag. Hierbij moeten een paar kanttekeningen worden geplaatst:

- 1 Het gaat om de *zelf-gerapporteerde* invloed van reclame. Om het werkelijke effect van reclame vast te stellen, is een ander onderzoeksdesign nodig. Beïnvloeding door reclame gaat ook vaak onbewust. Tevens is uit onderzoek bekend dat mensen geneigd zijn het effect van reclame op zichzelf te onderschatten (o.a. het ‘third person effect’, de overtuiging van mensen dat het zien van reclame anderen meer beïnvloed dan zichzelf), terwijl uit verschillende onderzoeken blijkt dat er wel degelijk een verband is tussen het zien van reclame voor gokken, hoe men tegen gokken aankijkt en gokgedrag (o.a. Bouguettaya et al., 2020).
- 2 Het gaat zowel om reclame voor kansspelen op een fysieke locatie als voor online kansspelen. Sinds 1 juli 2023 is een verbod op ongerichte reclame voor online kansspelen in werking getreden. Daarmee is reclame voor online kansspelen op televisie en op de radio verboden geworden. Er is in de enquête teruggevraagd naar de 6 maanden voorafgaand het onderzoek, dat gaat om de periode september 2023–februari 2024. Het is daarmee niet mogelijk dat mensen reclame op televisie zagen in de 6 maanden voorafgaand aan het onderzoek. Toch rapporteren respondenten dit. Waarschijnlijk is hier sprake van een herinneringseffect (recall-bias) bij respondenten: respondenten konden niet meer goed inschatten wanneer ze de reclame op televisie precies hadden gezien.

De resultaten uit dit hoofdstuk moeten met inachtneming van deze kanttekeningen worden gelezen.

### 7.1 Belangrijkste bevindingen hoofdstuk 7

- Over de hele bevolking genomen heeft 93 procent in de zes maanden voorafgaand aan het onderzoek (september 2023–februari 2024) naar eigen zeggen ten minste één keer reclame voor kansspelen gezien. In 2021 beantwoordde 53 procent van de Nederlanders de vraag: ‘Heeft u in de afgelopen 6 maanden reclame voor kansspelen gezien?’ met ‘ja’.
- Nederlanders zeggen vooral reclame op televisie, sociale media en internet gezien te hebben.
- De meeste Nederlanders (96%) zeggen niets gedaan te hebben na het zien van reclame voor kansspelen.

### 7.2 Hoe vaak en waar zien Nederlanders reclame voor kansspelen?

Over de hele bevolking genomen heeft 93 procent in de zes maanden voorafgaand aan het onderzoek (september 2023–februari 2024) ten minste één keer reclame voor kansspelen gezien.

#### Uitleg vragenlijst

De enquête bevatte twee varianten van een vraag over het zien van reclame. Beide vraagstellingen waren: ‘Hoe vaak heeft u in de afgelopen zes maanden reclame voor (het spelen van) een kansspel gezien of gehoord?’ Bij de eerste variant ging het om de mate waarin men reclame zag en waren de antwoordcategorieën: Vaak, regelmatig, soms, zelden of nooit’. De vraag in deze vorm is gesteld om een vergelijking te kunnen maken met de meting uit 2021.

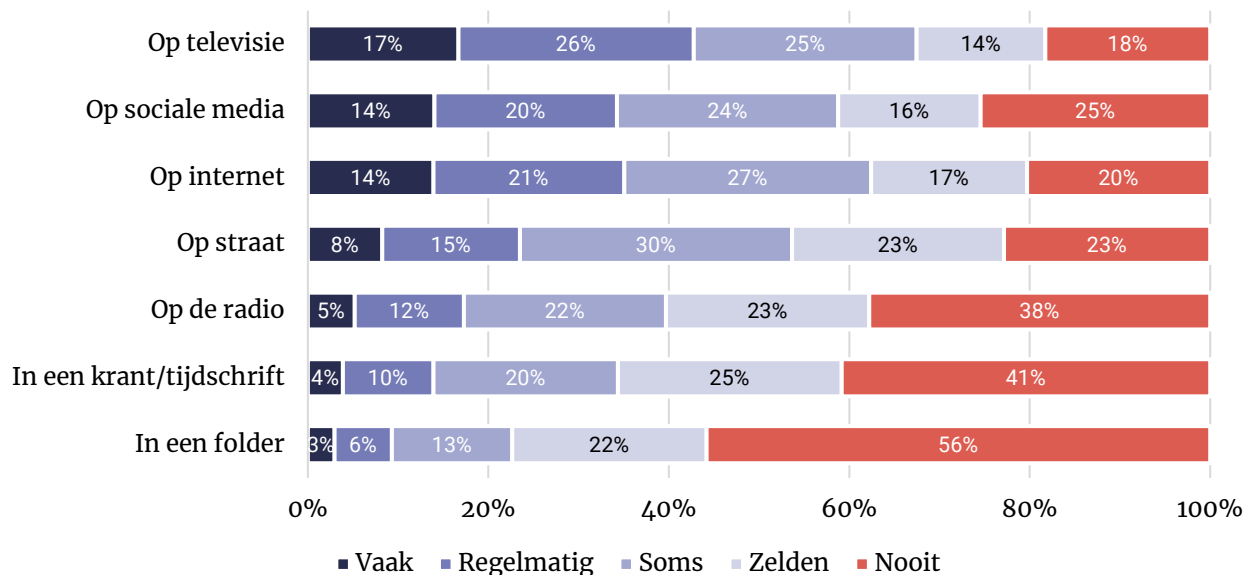
Bij de tweede variant waren de antwoordcategorieën: dagelijks, wekelijks, maandelijks, een (paar) keer of geen enkele keer. Deze vraag is gesteld om de frequentie waarmee men reclame voor (het spelen van) kansspelen ziet te meten.

### 7.2.1 Mate waarin men reclame zag op verschillende kanalen

Bijna de helft van de Nederlanders (43%) zegt in de afgelopen zes maanden vaak of regelmatig reclame voor (het spelen van) een kansspel op televisie te hebben gezien.<sup>42</sup> Ook op sociale media en op internet kwamen mensen veelvuldig reclame tegen. Het gros van de mensen komt zelden tot nooit reclame voor kansspelen tegen in een krant, tijdschrift of folder.

**Figuur 7.1 - Hoe vaak heeft u in de afgelopen zes maanden reclame voor (het spelen van) een kansspel gezien of gehoord? Het gaat om reclame voor alle soorten kansspelen, voor fysieke locaties (Holland Casino/speelhal) en voor online kansspelen.**

Basis: circa de helft van de respondenten, n=3.605.\*



\* De helft van de respondenten kreeg de vraag in welke mate (vaak, regelmatig, soms, zelden of nooit) zij in de afgelopen zes maanden reclame voor (het spelen van) een kansspel zagen. Deze vraag is gesteld om een vergelijking te kunnen maken met de meting uit 2021. De andere helft kreeg de vraag in welke frequentie (dagelijks, wekelijks, maandelijks, een (paar) keer of geen enkele keer) zij dit in de afgelopen zes maanden zagen.

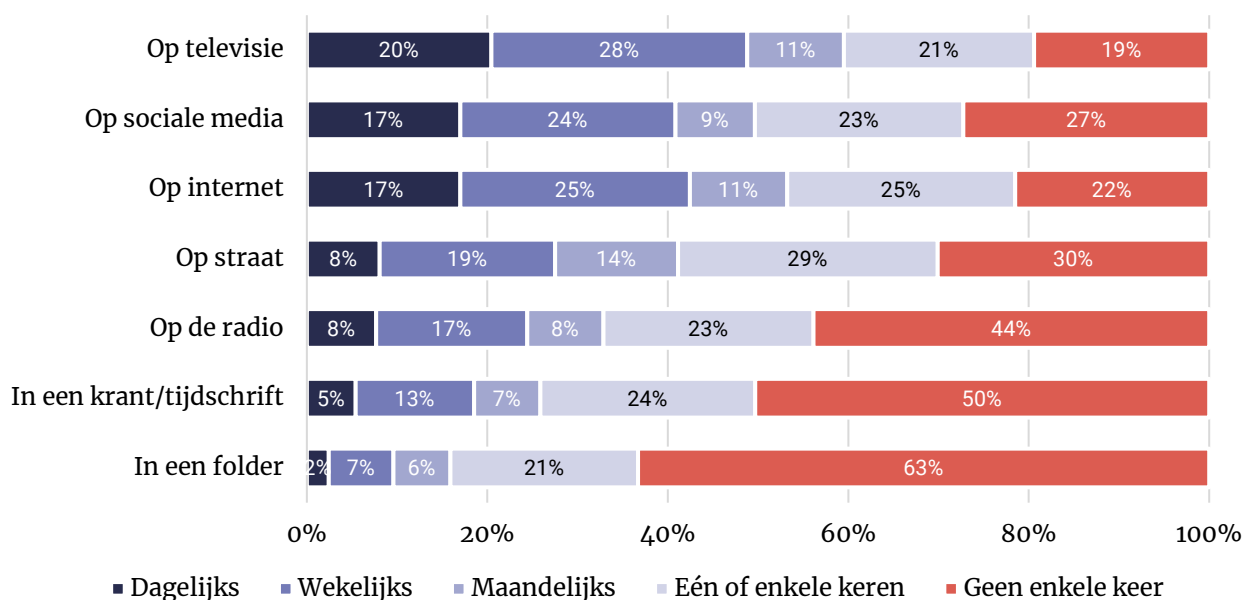
<sup>42</sup> Sinds 1 juli 2023 is een verbod op ongerichte reclame voor online kansspelen in werking getreden. Daarmee is reclame op televisie en ook op de radio verboden geworden. Het is daarmee niet mogelijk dat mensen reclame op televisie zagen in de 6 maanden voorafgaand aan het onderzoek. Toch rapporteren respondenten dit. Waarschijnlijk is hier sprake van een herinneringseffect (recall-bias) bij respondenten: respondenten konden niet meer goed inschatten wanneer ze de reclame op televisie precies hadden gezien.

### 7.2.2 Frequentie waarmee men reclame zag op verschillende kanalen

De helft van de Nederlanders zag naar eigen zeggen dagelijks of wekelijks reclame voor (het spelen van) een kansspel voorbijkomen op televisie. Een iets kleinere groep (41%) kwam reclame in die mate tegen op sociale media. Wederom zijn de papieren media het minst genoemde medium via waar men reclame voor kansspelen voorbij ziet komen: de helft zegt geen enkele keer reclame voor een kansspel te hebben gezien in een krant of tijdschrift, 63 procent zag dit niet in een folder.

**Figuur 7.2 - Hoe vaak heeft u in de afgelopen zes maanden reclame voor (het spelen van) een kansspel gezien of gehoord? Het gaat om reclame voor alle soorten kansspelen, voor fysieke locaties (Holland Casino/speelhal) en voor online kansspelen.**

Basis: circa de helft van de respondenten, n=3.575.\*



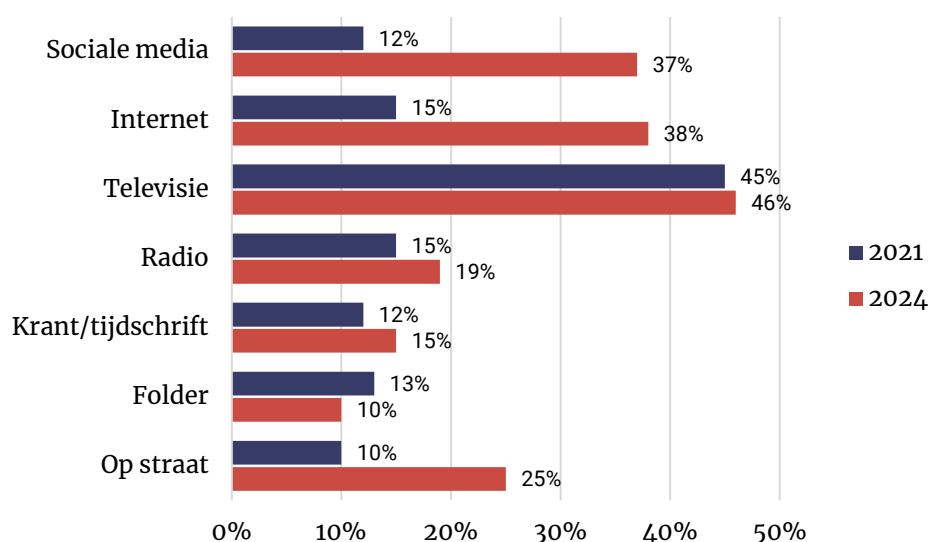
\* De helft van de respondenten kreeg de vraag in welke mate (vaak, regelmatig, soms, zelden of nooit) zij in de afgelopen zes maanden reclame voor (het spelen van) een kansspel zagen. Deze vraag is gesteld om een vergelijking te kunnen maken met de meting uit 2021. De andere helft kreeg de vraag in welke frequentie (dagelijks, wekelijks, maandelijks, een (paar) keer of geen enkele keer) zij dit in de afgelopen zes maanden zagen.

### 7.3 Vergelijking met 2021

In het onderzoek in 2021 beantwoordde 53 procent van de Nederlanders de vraag: ‘Heeft u in de afgelopen 6 maanden reclame voor kansspelen gezien’ met ‘ja’. Een kwart had toen geen reclame gezien (26%) en een op vijf wist het niet (21%). Uit het huidige onderzoek blijkt dat 93 procent van de bevolking ten minste één keer reclame voor kansspelen zag.<sup>43</sup> Vooral het percentage dat reclame zag op sociale media en internet is ten opzichte van 2021 hoger (Figuur 7.3). Ook zagen Nederlanders meer reclame op straat.<sup>44</sup>

**Figuur 7.3 - Hoe vaak heeft u in de afgelopen zes maanden reclame voor (het spelen van) een kansspel gezien of gehoord? Het gaat om reclame voor alle soorten kansspelen, voor fysieke locaties (Holland Casino/speelhal) en voor online kansspelen**

Basis: Nederlanders die in 2021 aangaven reclame te hebben gezien (n=3.053) en Nederlanders die in 2024 minimaal één keer reclame zagen (n=3.605)



<sup>43</sup> Ten opzichte van het onderzoek uit 2021 is de vraagstelling in 2024 aangepast. De vraag ‘Heeft u in de afgelopen 6 maanden reclame voor kansspelen gezien?’ is geschrapt en in plaats daarvan kregen respondenten direct een lijst voorgelegd van verschillende media met de vraag per medium aan te geven of men daar reclame had gezien.

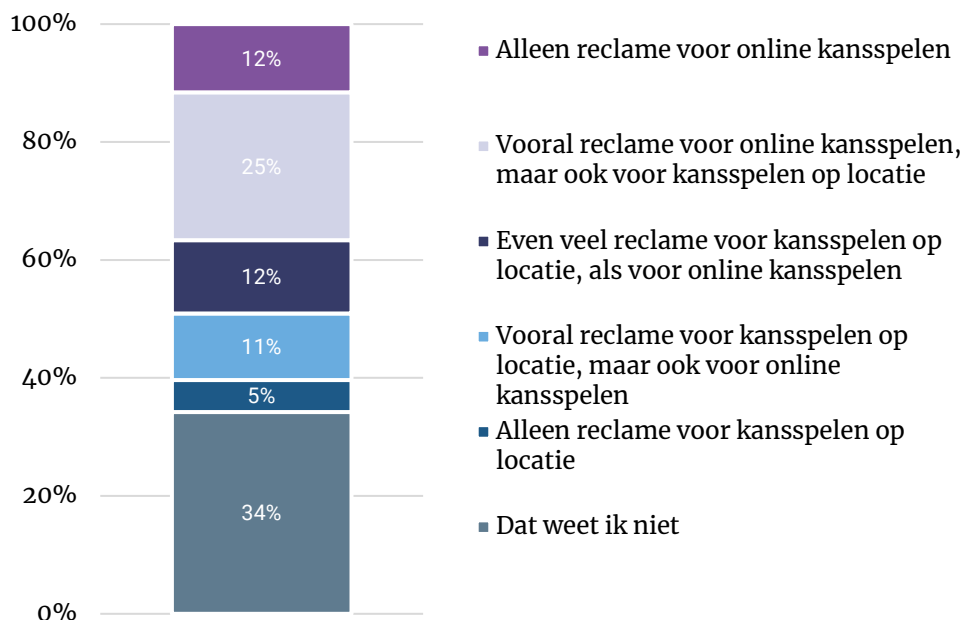
<sup>44</sup> Een één-op-één vergelijking tussen de enquêteresultaten van 2021 en 2024 is niet mogelijk vanwege een opstelsom van (kleine) veranderingen in de vragenlijst, het meetmoment, periode-effecten (coronatijd) en mogelijke panel- en/of bureau-effecten.

## 7.4 Waarop is reclame voor kansspelen gericht?

Een derde van de Nederlanders weet niet meer of de reclame die zij zagen voor een kansspel op een fysieke locatie of voor online kansspelen was. Bijna vier op de tien zagen alleen of vooral reclame voor online kansspelen (37%), 16 procent zag juist vooral of uitsluitend reclame voor kansspelen op locatie. Ruim één op de tien zag voor beide typen evenveel reclame.

**Figuur 7.4 - Is de reclame die u ziet voor kansspelen op locatie (Holland Casino/speelhal) of online kansspelen?**

Basis: alle Nederlanders die in de afgelopen 6 maanden reclame voor kansspelen zagen (n=6.702)





## 7.5 Wat doen Nederlanders na het zien van reclame voor kansspelen?

De Nederlanders die reclame zagen in de afgelopen 6 maanden werden gevraagd wat zij hebben gedaan na het zien ervan.

*Het is belangrijk om nogmaals op te merken dat het gaat om zelfrapportage over de invloed van reclame. Daarnaast kan de vraag ('Heeft u door het zien van reclame voor kansspelen één van onderstaande dingen gedaan?') geïnterpreteerd zijn als het effect direct na het zien van reclame. Ook is niet gekeken naar het stapelingseffect van reclames.*

Het overgrote deel (96%) zegt niets te hebben gedaan. Eén procent zegt dat het hem of haar heeft gestimuleerd om te beginnen met spelen. Een even grote groep zegt dat zij hierdoor een nieuw soort spel zijn gaan spelen. Ook zegt één procent op een nieuwe locatie of website te zijn gaan spelen, nog eens één procent is meer gaan uitgeven. Twee procent zegt naar aanleiding van de reclame iets anders te hebben gedaan. Zij noemen in de toelichting vooral zaken als het hebben of uiten van ergernis en irritatie.

**Tabel 7.1 - Heeft u door het zien van reclame voor kansspelen één van onderstaande dingen gedaan? Meerdere antwoorden mogelijk.**

Basis: Nederlanders die in de afgelopen zes maanden wel eens reclame voor een kansspel hebben gezien, n=6.702.

	%
Ik ben begonnen met het spelen van kansspelen (op een locatie of online)	1%
Ik ben een nieuw soort kansspel gaan spelen	1%
Ik ben op een nieuwe locatie of website gaan spelen	1%
Ik ben vaker of langer gaan spelen	0%
Ik ben meer gaan uitgeven aan kansspelen	1%
Ik heb iets anders gedaan	2%
Ik heb niets gedaan na het zien van reclame voor kansspelen	96%

## 8 Conclusie en beschouwing

Het doel van het onderzoek was om inzicht te bieden in het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan kansspelen, de mate waarin zij risicovol speelgedrag vertonen en de ontwikkeling van het speelgedrag van Nederlanders ten opzichte van een meting uit 2021. Een belangrijke aanleiding voor het onderzoek was het ontbreken van cijfers over deelname aan kansspelen sinds het van kracht worden van de gewijzigde Wet op de kansspelen, waarna het mogelijk was om legaal online te gokken bij vergunde aanbieders. Er is een vragenlijst ontwikkeld die door ruim zeven duizend Nederlanders (spelers en niet-spelers) is ingevuld. Op de data is een weging toegepast, waardoor de uitkomsten van dit onderzoek als representatief zijn te beschouwen voor de gehele Nederlandse bevolking van 16 jaar en ouder.

Uit het onderzoek blijkt dat tussen 9.563.000 en 9.891.000 Nederlanders in het afgelopen jaar deelnamen aan een kansspel (loterijen, fysieke en online kansspelen), een ruime meerderheid van de 16-plussers. Tussen 4.910.000 en 5.237.000 Nederlanders speelden een kansspel dat niet enkel het meedoen met een loterij was. In het onderzoek is ook gekeken naar het onderscheid tussen kansspelen op fysieke locaties en online kansspelen. In 2024 nemen meer Nederlanders deel aan kansspelen op fysieke locaties dan aan online kansspelen. In absolute aantallen speelden tussen 1.341.000 tot 1.545.000 mensen in het afgelopen jaar een online kansspel (10 procent van de bevolking), waarvan een groot deel zegt dat ze dat op een legale website doen en ook pas na oktober 2021 zijn begonnen. De meeste online gokkers speelden in het jaar voorafgaand aan de vragenlijst óók een kansspel op een fysieke locatie. Eén procent speelde enkel online. Deelname aan online kansspelen komt in sommige groepen van de bevolking meer voor dan in andere: deelname ligt hoger onder 18 tot 34-jarigen en onder mensen met een niet-westerse migratieachtergrond.

Net zoals in 2021 is de Problem Gambling Severity Index (PGSI) gebruikt als maatstaf voor risicovol gokken. De meeste spelers (van loterijen, kansspelen op fysieke locaties of online), zijn volgens de PGSI 'niet-problematische gokkers'. Vijf procent van alle spelers behoort tot de groep gematigd- of hoog-risico gokkers. De mate van risicovol gokken is niet over alle groepen in de bevolking gelijk. Risicovol gokgedrag hangt samen met de leeftijd, het opleidingsniveau en de migratieachtergrond van Nederlanders, maar ook met het type kansspel (online of fysiek) dat men speelt. Onder jongvolwassenen, laagopgeleiden en mensen met een niet-westerse migratieachtergrond is het aandeel hoog-risicogokkers relatief gezien het grootst. Tevens ligt het percentage hoog-risicogokkers onder spelers van online kansspelen hoger dan onder degenen die dat niet doen. Onder de online gokkers met een eigen account, voldoet 20 procent aan de criteria voor een gematigd- of hoog-risico gokker. De PGSI is een veelgebruikt en gevalideerd screeningsinstrument, maar het kent ook zijn beperkingen. Zo zijn de items van deze index gebaseerd op zelfrapportage over het eigen gedrag. Daarnaast geeft de PGSI geen inzicht in psychische of lichamelijke schade door gokken. Meer onderzoek is nodig om de schade die wordt geleden door gokken in bredere zin vast te stellen.

Het vergelijken van de prevalentie van deelname aan kansspelen in 2024 ten opzichte van 2021 wordt bemoeilijkt door een optelsom van (methodologische) factoren, zoals (kleine) veranderingen in de vragenlijst, het meetmoment en periode-effecten (tijdens en na corona). De veranderingen in de vragenlijst waren noodzakelijk omdat de situatie in 2024 anders is dan in

2021. Gelet op de combinatie van veranderingen hebben we moeten concluderen dat het één-op-één vergelijken van de enquêteresultaten uit 2021 en 2024 niet mogelijk is. Niettemin hebben we vanuit andere bronnen kunnen nagaan dat het aannemelijk is dat de deelname aan fysieke kansspelen sinds 2021 is toegenomen, grotendeels vanwege het feit dat er in 2021 coronabeperkingen golden en deze in 2024 niet meer van toepassing waren. Mogelijk spelen ook andere factoren een rol. Als het gaat om online kansspelen is het aannemelijk dat het aantal spelers sinds het openstellen van de markt voor online gokken in 2021 is toegenomen. Dit is onder andere af te leiden uit de schattingen van de Kansspelautoriteit op basis van het automatisch gemeten bezoek aan kansspelwebsites. Daarnaast geeft zeven op de tien laatste-jaar-spelers aan dat ze pas na oktober 2021 voor het eerst een online kansspel hebben gespeeld.

Een beperking van het onderzoek is dat de uitkomsten zijn gebaseerd op zelfrapportage over gedrag in het verleden. Dat betekent onder meer dat de beantwoording van de vragen mede wordt beïnvloed door de mate waarin de respondenten zich zaken nog (goed) kunnen en wensen te herinneren. Desondanks is vragenlijstonderzoek een efficiënte en gangbare manier om (prevalentie)onderzoek te doen onder de bevolking. Het ruime aantal deelnemers vergroot tevens de nauwkeurigheid van de resultaten, zodat er een vergelijking tussen en binnen subgroepen (naar leeftijd, opleidingsniveau etc.) kan worden gemaakt. Met de aanpassingen van de vragenlijst in 2024 ligt er een goede basis voor eventuele vervolgmetingen in de toekomst.

# A PGSI

## A.1 Uitleg PGSI

De *Canadian Problem Gambling Index (CPGI)* of *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* is een gestandaardiseerde vragenlijst die gebruikt wordt om risicovol gokgedrag te meten. De index geeft de mate van problematisch gokken aan, lopend van ‘niet-problematische gokker’ tot ‘hoog-risicogokker’. De PGSI bestaat uit de onderstaande negen vragen. De items zijn beschrijvingen van gebeurtenissen die te relateren zijn aan kansspelverslaving, zoals het lenen van geld om verloren geld terug te winnen, het ervaren van schuldgevoelens en gezondheidsklachten.

In dit onderzoek is de formulering aangehouden die ook in het prevalentieonderzoek in 2021 (Kruize, Snippe, & de Muijnck, 2021) is gehanteerd.

### Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

	Nooit (0)	Soms (1)	Meestal (2)	(Bijna) altijd (3)
Hoe vaak hebt u meer ingezet dan u zich eigenlijk kon veroorloven te verliezen?				
Hoe vaak hebt u met meer geld moeten gokken om hetzelfde gevoel van opwinding te krijgen?				
Hoe vaak bent u een andere dag teruggegaan om geld dat u verloren had proberen terug te winnen?				
Hoe vaak heeft u geld geleend of iets verkocht, om met dat geld te kunnen gaan gokken?				
Hoe vaak hebt u het gevoel dat u een probleem met gokken zou kunnen hebben?				
Hoe vaak heeft gokken gezondheidsproblemen voor u veroorzaakt, inclusief stress of angst?				
Hoe vaak hebben mensen kritiek gehad op uw gokgedrag, of u vertelt dat u een gokprobleem had? Het maakt niet uit of het volgens u waar is.				
Hoe vaak heeft uw gokken financiële problemen voor u of uw huishouden veroorzaakt?				
Hoe vaak hebt u zich schuldig gevoeld over de wijze waarop u gokt of wat er gebeurt wanneer u gokt?				

De antwoordoptie ‘nooit’ staat gelijk aan 0 punten, ‘soms’ aan 1 punt, ‘meestal’ aan 2 punten en ‘altijd’ is goed voor 3 punten. Door deze punten bij elkaar op te tellen, komt men op een somscore (0-27). Op basis van deze somscore valt iemand in een van de volgende categorieën: niet-problematische gokker (score 0), laag-risicogokker (score 1 of 2); gematigd-risicogokker (score 3 tot en met 7) of hoog-risicogokker (score 8 of hoger) (Ferris & Wynne, 2001; Loket Kansspel, 2023).

**Tabel A.1 - PGSI-indeling en toelichting volgens Loket Kansspel**

Score	Beschrijving
0 (niet-problematische gokker)	Niet-problematische gokkers gokken zonder negatieve gevolgen.
1 – 2 (laag-risicogokker)	Gokkers met een laag risico ervaren een laag niveau van problemen met weinig of geen geïdentificeerde negatieve gevolgen. Ze kunnen bijvoorbeeld heel af en toe meer uitgeven dan ze zich kunnen veroorloven of zich schuldig voelen over hun gokken.
3 – 7 (gematigd-risicogokker)	Gokkers met een matig risico ervaren een matig niveau van problemen die tot enkele negatieve gevolgen leiden. Ze geven bijvoorbeeld soms meer uit dan ze zich kunnen veroorloven, verliezen de tijd uit het oog of voelen zich schuldig over het gokken.
8 of hoger (hoog-risicogokker)	Hoog-risicogokkers gokken met negatieve gevolgen en mogelijk controleverlies. Ze geven bijvoorbeeld vaak meer uit dan ze zich kunnen veroorloven, gokken om geld terug te winnen en zich gestrest voelen over hun gokken.

## A.2 Beperkingen van de PGSI

De PGSI is ontwikkeld voor epidemiologische doeleinden. Dat wil zeggen: om de mate van problematisch gokken te meten in algemene populaties of subgroepen en niet om gokverslaving vast te stellen, zoals gebeurt in klinische settings (Holtgraves, 2009). De uitkomst van de test is dus niet gelijk aan een DSM-V-diagnose voor gokverslaving ('gambling disorder'). Studies waarbij de PGSI wordt vergeleken met klinische diagnoses laten dan ook zien dat de PGSI niet geschikt is voor het diagnosticeren van gokverslaving en veelal een overschatting oplevert van het aantal gokkers 'at risk' (o.a. Williams & Volberg, 2014)

Zoals bij elk screeningsinstrument zijn er een aantal voorbehouden die moeten worden gemaakt bij de interpretatie van de uitkomst. Een eerste beperking van de PGSI is dat de vragen berusten op zelfgerapporteerde gegevens en niet het volledige spectrum van gokgerelateerde problemen vastleggen, zoals onderliggende psychologische of sociale aspecten die bijdragen aan (problematisch) gokgedrag (Miller, Curry, Hodgings & Casey, 2013). Daarnaast bevat het instrument volgens onderzoek abstracte fenomenen zoals 'liegen' of 'problemen', die verschillende interpretaties toelaten tussen individuen, waardoor er ook vals positieven of vals negatieven uit naar voren kunnen komen (Samuelsson, Wennberg & Sundqvist (2019).

## A.3 Vergelijking met speellimietenonderzoek (najaar 2023 door I&O Research)

In een eerder onderzoek naar spelers van online kansspelen en hun ervaring met de verplichte speellimieten, uitgevoerd door I&O Research (nu Ipsos I&O) in het najaar van 2023, is de PGSI-vragenlijst ook voorgelegd aan respondenten. Dit onderzoek was niet bedoeld om de mate van problematisch gokken vast te stellen, maar de PGSI-categorieën zijn wel gebruikt om verschillende typen spelers van elkaar te onderscheiden.

Voor dit speellimietenonderzoek zijn door middel van een screening panelleden uit het I&O Research Panel geselecteerd die in het bezit zijn van ten minste één eigen account voor het spelen van online kansspelen. Op basis van de PGSI voldeed in het onderzoek 15,9 procent aan het criterium voor een hoog-risico gokker. Het 95-% betrouwbaarheidsinterval rondom deze schatting loopt van 14,2 tot 17,7 procent. In het rapport werd destijds al benoemd dat het gevonden aandeel hoog-risico gokkers (veel) groter was in vergelijking met een eerdere Nederlandse studie naar online gokkers uit 2015, maar dat dit onderzoek was uitgevoerd voordat

het online gokken in Nederland legaal werd. Er was geen ander bruikbaar vergelijkingsmateriaal voorhanden. Tevens werd benoemd dat uit internationale literatuur bleek dat dat het spelen van online kansspelen risicovoller is dan het 'offline' spelen.

Het huidige algemene bevolkingsonderzoek is ook uitgevoerd met behulp van het I&O Research Panel. Echter verschilt de benaderingswijze sterk van dat van het onderzoek uit 2023. Er is een representatieve steekproef getrokken op de kenmerken geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en migratieachtergrond, waarna de gehele steekproef het verzoek kreeg vragen te beantwoorden over welke kansspelen zij hadden gespeeld. Degenen die een online kansspel hadden gespeeld, kregen vervolgens de vraag of zij daarvoor ook een eigen account hadden. Een belangrijk verschil is dus dat er voor dit onderzoek geen voorselectie is uitgevoerd op het hebben van een account voor online kansspelen.

Een opvallende bevinding van het huidige onderzoek is dat bezitters van een eigen online speelaccount veel vaker als gematigd – (9,7%; 95%-BI 6,8%-12,7%) of hoog-risicogokker (11,0%; 95%-BI 7,9%-14,1%) classificeren dan mensen zonder online speelaccount. Deze bevindingen liggen dus in lijn met de eerdergenoemde internationale literatuur die zegt dat online gokken risicovoller is dan offline gokken. Wel is de schatting met betrekking tot de omvang van de groep probleemspelers onder accountbezitters in het huidige onderzoek kleiner dan in het onderzoek naar speellimieten.

Dat brengt ons op een tweede verschil tussen de onderzoeken, namelijk de weging die is uitgevoerd. Omdat het huidige onderzoek een algemeen bevolkingsonderzoek betreft, is een weging op verschillende demografische kenmerken uitgevoerd. De uitkomsten zijn daarmee op die kenmerken als representatief voor de hele bevolking te beschouwing. De data van het speellimietenonderzoek zijn gewogen op specifieke kenmerken van accountbezitters, namelijk het aantal accounts dat zij hebben. Deze weging heeft invloed op de schatting. Als de data van het algemeen bevolkingsonderzoek worden gewogen op de manier zoals dat is gedaan in het speellimietenonderzoek, zien we dat het aandeel hoog-risico spelers uitkomt op 12,6 procent met een betrouwbaarheidsinterval dat loopt van 9,3 tot 15,9 procent. Daarmee kan niet worden gesproken van een statistisch significant verschil in het aandeel hoog-risico gokkers onder accountbezitters ten opzichte van het speellimietenonderzoek. Los van de beperkingen van de PGSI (zie bijlage A) kan geconstateerd worden dat de wijze waarop respondenten worden benaderd, op welke manier/in welke volgorde vragen in een vragenlijst worden gesteld, en de manier waarop de data worden geanalyseerd invloed hebben op de uitkomst van de screener. Dit is een van de beperkingen van vragenlijstonderzoek. Desalniettemin kan worden geconcludeerd dat onder spelers van online kansspelen, en in het bijzonder bezitters van een online speelaccount, zich meer hoog-risico gokkers bevinden dan onder spelers die niet online gokken. Daarmee zijn online gokkers een groep die extra aandacht verdient als het gaat om de preventie van kansspelverslaving.

#### **A.4     Uitkomst per item van de PGSI-vragenlijst**

In onderstaande tabellen is de uitkomst van iedere afzonderlijke vraag van de PGSI weergegeven, uitgesplitst naar de vier PGSI-categorieën.

		Niet- problematische gokker (n=4286)	Laag-risico gokker (n=306)	Gematigd- risico gokker (n=132)	Hoog- risico gokker (n=60)	Totaal n=4784
Hoe vaak hebt u meer ingezet dan u zich eigenlijk kon veroorloven te verliezen?	Nooit	100%	72%	27%	8%	94%
	Soms		19%	26%	35%	3%
	Meestal		9%	11%	34%	2%
	(Bijna) altijd			35%	23%	2%

		Niet- problematische gokker	Laag-risico gokker	Gematigd- risico gokker	Hoog- risico gokker	Totaal
Hoe vaak hebt u met meer geld moeten gokken om hetzelfde gevoel van opwinding te krijgen?	Nooit	100%	76%	60%	6%	95%
	Soms		24%	31%	24%	3%
	Meestal		1%	6%	44%	1%
	(Bijna) altijd			3%	25%	1%

		Niet- problematische gokker	Laag-risico gokker	Gematigd- risico gokker	Hoog- risico gokker	Totaal
Hoe vaak bent u een andere dag teruggegaan om geld dat u verloren had proberen terug te winnen?	Nooit	100%	88%	65%	1%	96%
	Soms		11%	27%	40%	2%
	Meestal		1%	5%	35%	1%
	(Bijna) altijd			4%	23%	1%

		Niet- problematische gokker	Laag-risico gokker	Gematigd- risico gokker	Hoog- risico gokker	Totaal
Hoe vaak heeft u geld geleend of iets verkocht, om met dat geld te kunnen gaan gokken?	Nooit	100%	99%	91%	12%	98%
	Soms		1%	9%	53%	1%
	Meestal				14%	0%
	(Bijna) altijd				22%	0%

		Niet- problematische gokker	Laag-risico gokker	Gematigd- risico gokker	Hoog- risico gokker	Totaal
Hoe vaak hebt u het gevoel dat u een probleem met gokken zou kunnen hebben?	Nooit	100%	83%	70%	11%	96%
	Soms		17%	28%	41%	3%
	Meestal		0%	1%	28%	1%
	(Bijna) altijd			1%	19%	0%

		Niet- problematische gokker (n=4286)	Laag-risico gokker (n=306)	Gematigd- risico gokker (n=132)	Hoog-risico gokker (n=60)	Totaal n=4784
Hoe vaak hebben mensen kritiek gehad op uw gokgedrag, of u vertelt dat u een gokprobleem had? Het maakt niet uit of het volgens u waar is.	Nooit	100%	93%	84%	27%	98%
	Soms		7%	16%	46%	2%
	Meestal		0%		19%	0%
	(Bijna) altijd				8%	0%

		Niet- problematische gokker	Laag-risico gokker	Gematigd- risico gokker	Hoog- risico gokker	Totaal
Hoe vaak hebt u zich schuldig gevoeld over de wijze waarop u gokt of wat er gebeurt wanneer u gokt?	Nooit	100%	74%	64%	17%	95%
	Soms		24%	29%	22%	3%
	Meestal		2%	5%	43%	1%
	(Bijna) altijd			2%	18%	0%

		Niet- problematische gokker	Laag-risico gokker	Gematigd- risico gokker	Hoog- risico gokker	Totaal
Hoe vaak heeft gokken gezondheidsproblemen voor u veroorzaakt, inclusief stress of angst?	Nooit	100%	98%	82%	15%	98%
	Soms		2%	15%	41%	1%
	Meestal			1%	27%	1%
	(Bijna) altijd			2%	16%	0%

		Niet- problematische gokker	Laag-risico gokker	Gematigd- risico gokker	Hoog- risico gokker	Totaal
Hoe vaak heeft uw gokken financiële problemen voor u of uw huishouden veroorzaakt?	Nooit	100%	99%	88%	22%	98%
	Soms		1%	12%	35%	1%
	Meestal				28%	1%
	(Bijna) altijd				14%	0%



## B Ongewogen en gewogen respons

Tabel B.1 - Respons en weging

Kenmerk		% NL bevolking	Uitgenodigd	Respons aantal	% ongewogen	% gewogen
Geslacht	Man	49,4%	6.645	3.445	48,0%	49,4%
	Vrouw	50,6%	7.263	3.707	51,6%	50,2%
	X	Onbekend	55	28	0,4%	0,5%
Leeftijd	16-17	2,7%	580	159	2,2%	2,7%
	18-24	6,3%	1.031	332	4,6%	6,3%
	25-34	19,9%	2.337	1.060	14,8%	20,0%
	35-49	21,8%	2.892	1.380	19,2%	21,8%
	50-64	25,2%	4.098	2.297	32,0%	25,2%
	65+	24,0%	3.027	1.952	27,2%	24,0%
Regio*	West	45,4%	6.282	3.158	44,0%	45,4%
	Noord	10,0%	1.435	734	10,2%	10,0%
	Oost	20,9%	2.996	1.500	20,9%	20,9%
	Zuid	23,7%	3.248	1.786	24,9%	23,7%
Opleiding**	Laag opgeleid	19,9%	3.169	1.618	22,5%	19,9%
	Middelbaar opgeleid	39,4%	5.743	2.786	38,8%	39,4%
	Hoog opgeleid	40,7%	5.044	2.775	38,7%	40,7%
Migratie- achtergrond	Geen migratieachtergrond	76,2%	11.990	6.397	89,3%	76,3%
	Niet-westerse migratieachtergrond	12,7%	1.015	331	4,6%	12,7%
	Westerse migratieachtergrond	11,0%	929	439	6,1%	11,0%

\* Van twee respondenten is de regio onbekend \*\* Van 7 respondenten is het opleidingsniveau onbekend.

## C Literatuurlijst

- Bouguettaya, A., Lynott, D., Carter, A., Zerhouni, O., Meyer, S., Ladegaard, I., Gardner, J., & O'Brien, K. S. (2020). The relationship between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviours: A critical and meta-analytic review. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 89–101. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2020.02.010>
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *Canadian Problem Gambling Index (CPGI)*. Canadian Consortium for Gambling Research.
- Holtgraves, T. (2009). Evaluating the Problem Gambling Severity Index. *Journal of Gambling Studies*, 25, 105–120. <https://doi.org/10.1007/s10899-008-9107-7>
- Ipsos (2021). *Een verantwoord online kansspelaanbod. Online Kansspel Barometer 2021*. Amsterdam: Ipsos.
- Ipsos (2022). *NOGA Online Kansspel Barometer 2022*. Amsterdam: Ipsos.
- Ipsos (2023). *NOGA Online Kansspel Barometer 2023*. Amsterdam: Ipsos.
- Kaal, M. & Van Thiel, L. (2022). *Onderzoek spelersvoorkeuren 2022. Een onderzoek naar online gokken*. Amsterdam: Kantar Public.
- Kansspelautoriteit. (2024). *Monitoringsrapportage online kansspelen – voorjaar 2024*. Den Haag: Kansspelautoriteit.
- Kansspelautoriteit. (2022). *Monitoringsrapportage online kansspelen – najaar 2022*. Den Haag: Kansspelautoriteit.
- Kansspelautoriteit. (2023a). *Monitoringsrapportage online kansspelen – najaar 2023 (inclusief bijlage)*. Den Haag: Kansspelautoriteit.
- Kansspelautoriteit. (2023b). *Inzicht in spelers van online kansspelen. Spelers over aanbieders heen en door de tijd*. Den Haag: Kansspelautoriteit.
- Kruger, J., & Dunning, D. (1999). Unskilled and unaware of it: How difficulties in recognizing one's own incompetence lead to inflated self-assessments. *Journal of Personality and Social Psychology*, 77(6), 1121–1134. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.77.6.1121>
- Kruize, A., Snippe, J. & de Muijnck, J. (2021). *Nieuwe meting modernisering kansspelbeleid*. Groningen: Breuer & Intraval.
- Loket Kansspel. (2023). *CPGI: Canadian Problem Gambling Index*. Geraadpleegd 26 oktober 2023, via <https://www.loketkansspel.nl/pgsi-cpgi-test-result.html>

- Mazor, M., & Fleming, S. M. (2021). The Dunning-Kruger effect revisited. *Nature Human Behaviour*, 5(6), 677–678. <https://doi.org/10.1038/s41562-021-01101-z>
- Miller, N. V., Currie, S. R., Hodgins, D. C., & Casey, D. (2013). Validation of the problem gambling severity index using confirmatory factor analysis and rasch modelling. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 22(3), 245–255. <https://doi.org/10.1002/mpr.1392>
- Nationaal Rapporteur Verslavingen. (2023). *Gokken met Gezondheid. Advies over online kansspelen*. Den Haag: Nationaal Rapporteur Verslavingen.
- NOS (2023). *Ongerichte reclame voor online kansspelen vanaf 1 juli verboden*. Geraadpleegd 16 april 2024, via <https://nos.nl/artikel/2471985-ongerichte-reclame-voor-online-kansspelen-vanaf-1-juli-verboden>
- Pemberton, A., Oostdijk, A., Wils, J., & Van der Werf, C. (2002). *Een spel met grenzen: de Nederlandse casinomarkt*. Leiden: Research voor Beleid.
- Rijksoverheid. (2023). *Minister Weerwind verbiedt ongerichte reclame voor online kansspelen*. Geraadpleegd 16 april 2024, via <https://www.rijksoverheid.nl/actueel/nieuws/2023/04/19/minister-weerwind-verbiedt-ongerichte-reclame-voor-online-kansspelen>
- Samuelsson, E., Wennberg, P., Sundqvist, K. (2019). Gamblers' (mis-)interpretations of Problem Gambling Severity Index items: Ambiguities in qualitative accounts from the Swedish Longitudinal Gambling Study. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36(2), 140–160. <https://doi.org/10.1177/1455072519829407>
- Williams, R. J., & Volberg, R. A. (2014). The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research. *International Gambling Studies*, 14(1), 15–28. <https://doi.org/10.1080/14459795.2013.839731>
- Wisselink, D. J., Kuijpers, W. G. T., Kerssies, J. P., van der Slink, J. B. (2024). *Kerncijfers Verslavingszorg 2017–2022*. Houten: Stichting Informatievoorziening Zorg.

## **Wetten, algemene maatregelen van bestuur, ministeriële regelingen en beleidsregels**

Besluit kansspelen op afstand. Laatst gewijzigd per 15 juli 2022 bij Besluit van 1 juli 2022 tot wijziging van het Besluit Kansspelen op afstand in verband met de uitbreiding van toegelaten betaalinstrumenten voor speel- en tegenrekeningen (Stb. 2022, 299).

Besluit ongerichte reclame kansspelen op afstand (Stb. 2023, 120).

Besluit werving, reclame en verslavingspreventie kansspelen. Laatst gewijzigd per 1 juli 2023 bij Besluit van 5 april 2023 tot wijziging van het Besluit werving, reclame en verslavingspreventie kansspelen in verband met de inperking van wervings- en

reclameactiviteiten voor kansspelen op afstand (Besluit ongerichte reclame kansspelen op afstand) (Stb. 2023, 120).

Kansspelautoriteit (2021). Beleidsregels onvrijwillige inschrijving register (Stcrt. 2021, 35978).

Regeling kansspelen op afstand. Laatst gewijzigd per 10 december 2022 bij Regeling van de Minister voor Rechtsbescherming van 21 januari 2021, nr. 3181155, houdende bepalingen ter uitvoering van de Wet kansspelen op afstand (Regeling kansspelen op afstand) (Stcrt. 2021, 4507).

Wet op de kansspelen. Laatst gewijzigd per 1 oktober 2022 bij Wet van 22 augustus 2022 tot wijziging van enkele wetten op het gebied van Justitie en Veiligheid in verband met aanpassingen van overwegend technische aard (Verzamelwet Justitie en Veiligheid 2022) (Stb. 2022, 345).

## D Vragenlijst

Hartelijk dank dat u wilt deelnemen aan deze vragenlijst! We stellen eerst vragen over deelname aan kansspelen. Met kansspelen bedoelen wij spelen waarbij deelnemers geld inzetten en kans maken om geld te winnen. Er zijn ook vragen over reclame voor kansspelen.

Door op het pijltje te klikken start u met de vragenlijst.

## 1. B001 – BBB: Deelname kansspelen

Voor alle vragen: not back

### Q002

Hieronder worden verschillende kansspelen genoemd. Kunt u per kansspel aangeven of u ooit hieraan heeft deelgenomen?

Met kansspelen bedoelen wij spelen waarbij deelnemers geld inzetten en kans maken om geld te winnen. We maken een onderscheid tussen het spelen op een fysieke locatie en via internet (online).

		Ja, maar dat is langer dan 12 maanden geleden	Ja, in de laatste 12 maanden	Nee, nooit
1	<b>Loterij</b> Bijvoorbeeld de Staatsloterij, Nationale Postcode Loterij, Lotto, Vriendenloterij, Grote Clubactie, Zonnebloemloterij.			
2	<b>Kraslot (gekocht op een fysieke locatie of via <a href="http://www.krasloten.nl">www.krasloten.nl</a>)</b> We bedoelen fysieke krasloten die u koopt in een supermarkt, boekenwinkel of tabakswinkel of die u bestelt op <a href="http://www.krasloten.nl">www.krasloten.nl</a> .			
3	<b>Kraslot (online gekrast)</b> We bedoelen een online kraslot dat u online open krast.			
4	<b>Bingo (op een fysieke locatie)</b> Bijvoorbeeld in een buurthuis/sportclub of in een fysiek casino zoals Holland Casino			
5	<b>Bingo (via internet)</b>			
6	<b>Speelautomaat (op een fysieke locatie)</b> Het gaat om fruitautomaten of andere automaten (slots, drops&wins, jackpotautomaat) op een fysieke locatie waarmee u geld kunt winnen. Poker-, blackjack of rouletteautomaten vallen hier <u>niet</u> onder. Ook flipperkasten en andere behendigheids spelen waarmee geen geld gewonnen kan worden, worden hier <u>niet</u> bedoeld.			
7	<b>Speelautomaat (via internet)</b> Het gaat om online fruitautomaten of andere automaten waarmee u geld kunt winnen. Poker-, blackjack of rouletteautomaten vallen hier <u>niet</u> onder. Ook flipperkasten en andere behendigheids spelen waarmee geen geld gewonnen kan worden, worden hier <u>niet</u> bedoeld.			
8	<b>Poker (op een fysieke locatie)</b> Het gaat om pokersen om echt geld op een fysieke locatie zoals een casino, horecagelegenheid of bij iemand thuis. Het kan hierbij gaan om verschillende varianten, zoals Texas Hold'em en Omaha. Poker kunt u spelen tegen andere mensen of tegen pokerautomaten.			
9	<b>Poker (via internet)</b> Het gaat om online pokersen om echt geld. Het kan hierbij gaan om verschillende varianten, zoals Texas Hold'em en Omaha. Online poker kunt u spelen tegen andere mensen of tegen de computer.			
10	<b>Casinospelen (op een fysieke locatie)</b> Het gaat om traditionele casinospelen (geen poker) op een fysieke locatie, zoals roulette, blackjack, Baccarat, Punto Banco, Rad van Fortuin, Moneywheel en Sic Bo. Casinospelen kunt u spelen tegen andere mensen of tegen apparaten (rouletteautomaat, blackjackautomaat).			
11	<b>Casinospelen (via internet)</b> Het gaat om traditionele casinospelen (geen poker) die je online speelt, zoals online roulette, blackjack, Baccarat, Punto Banco, Rad van Fortuin, Moneywheel en Sic Bo. Online casinospelen kunt u spelen tegen andere mensen of tegen de computer.			
12	<b>Wedden op paardenraces (op een fysieke locatie)</b> Het gaat om het wedden op paardenraces waarbij u niet online, maar op een fysieke locatie geld inzet. Bijvoorbeeld bij de balie op de renbaan of op een wedkantoor.			
13	<b>Wedden op paardenraces (via internet)</b> Het gaat om het wedden op paardenraces waarbij u online geld inzet, via een website of app.			

14	<b>Wedden op sportwedstrijden (op een fysieke locatie)</b> Het gaat om het wedden op sportwedstrijden waarbij je niet online, maar op een fysieke locatie geld inzet. Bijvoorbeeld via een Toto-formulier of een gokzuil. Een sportpool waarbij u geld inzet en geld kunt winnen, bijv. op het werk of met vrienden voor de Tour de France of een EK voetbal, valt hier ook onder.			
15	<b>Wedden op sportwedstrijden (via internet)</b> Het gaat om het wedden op sportwedstrijden waarbij u online geld inzet, bijvoorbeeld via een website of app zoals Toto.			
16	<b>Andere kansspelen (op een fysieke locatie)</b>			
17	<b>Andere kansspelen (via internet)</b>			

@programmeur: Indien Q002 item 1 t/m 17 = nee (alles nee) > ga naar blok B016

Toon vraag indien Q002.16 = ja, maar dat is langer dan 12 maanden geleden of ja, in de afgelopen 12 maanden

**A001A**

U heeft ooit aan 'andere kansspelen' op een fysieke locatie deelgenomen. Welk kansspel of welke kansspelen waren dit?

- [open antwoord] + Geen antwoord

Toon vraag indien Q002.17 = ja, maar dat is langer dan 12 maanden geleden of ja, in de afgelopen 12 maanden

**A001B**

U heeft ooit aan 'andere kansspelen' online deelgenomen. Welk kansspel of welke kansspelen waren dit?

- [open antwoord] + Geen antwoord

- Indien minimaal één kansspel gespeeld (ooit of in laatste 12 maanden) op een fysieke locatie, dus: Q002.1, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 of 16 = ja, in laatste 12 maanden of ja, maar dat was langer dan 12 maanden geleden
- Toon alleen items die zijn aangekruist bij Q002

**Q003.A**

U gaf aan dat u kansspelen op een fysieke locatie heeft gespeeld.  
In welk jaar heeft u voor het eerst deelgenomen aan deze kansspelen?

- Vul dit in voor ieder spel dat u op een fysieke locatie speelde.
- Als u het niet precies weet, dan mag u een schatting maken.

Spel	Jaartal [4 cijfers, minimaal 1920, maximaal 2024]	Dat weet ik echt niet
Loterij		
Kraslot gekocht op een fysieke locatie of via <a href="http://www.krasloten.nl">www.krasloten.nl</a>		
Bingo op een fysieke locatie		
Speelautomaat op een fysieke locatie		
Poker op een fysieke locatie		
Casinospelen op een fysieke locatie		
Wedden op paardenraces op een fysieke locatie		
Wedden op sportwedstrijden op een fysieke locatie		
Andere kansspelen op een fysieke locatie		

Toon vraag indien bij een spel jaartal = 2021, herhaal voor ieder spel waarvoor geldt jaar = 2021

**Q003.B**

U heeft in 2021 voor het eerst deelgenomen aan het volgende kansspel: [spel, vul in uit Q003.A]  
Was dit vóór of na 1 oktober 2021?

Op 1 oktober 2021 werd het in Nederland mogelijk om legaal online te gokken.

1. Vóór 1 oktober 2021
2. Na 1 oktober 2021
3. Dat weet ik niet meer



-Indien minimaal één kansspel online gespeeld, dus Q002.3, 5, 7, 9, 11, 13, 15 of 17 = ja, in laatste 12 maanden of ja, maar dat was langer dan 12 maanden geleden.

-Toon alleen items die zijn aangekruist bij Q002

### Q003.C

U gaf aan dat u kansspelen online heeft gespeeld.

In welk jaar heeft u voor het eerst deelgenomen aan deze kansspelen?

-Vul dit in voor ieder spel dat u online speelde.

-Als u het niet precies weet, dan mag u een schatting maken.

Spel	Jaartal [4 cijfers, minimaal 1920, maximaal 2024]	Dat weet ik echt niet
Kraslot (online gekrast)		
Bingo via internet		
Speelautomaat via internet		
Poker via internet		
Casinospelen via internet		
Wedden op paardenraces via internet		
Wedden op sportwedstrijden via internet		
Andere kansspelen via internet		

Toon vraag indien bij een spel jaartal = 2021, herhaal voor ieder spel waarvoor geldt jaar = 2021

### Q003.D

U heeft in 2021 voor het eerst deelgenomen aan het volgende online kansspel: [spel, vul in uit Q003.A]  
Was dit vóór of na 1 oktober 2021?

Op 1 oktober 2021 werd het in Nederland mogelijk om legaal online te gokken.

1. Vóór 1 oktober 2021
2. Na 1 oktober 2021
3. Dat weet ik niet meer

@programmeur: indien géén kansspel gespeeld in laatste 12 maanden (dus in geen enkele rij van Q002 = antwoord 'ja, in laatste 12 maanden' gekozen > ga door naar Blok B016

## 2. B002 - BBC: Loterijen

indien Q002.1 = ja, in de laatste 12 maanden

### Q006 (nieuw scherm)

De volgende vragen gaan over loterijen, zoals de Staatsloterij, Nationale Postcode Loterij, Lotto, Vriendenloterij, Grote Clubactie, Eurojackpot, Zonnebloemloterij of een andere loterij.

### Q007 (nieuw scherm)

Aan welke loterij(en) heeft u de afgelopen twaalf maanden deelgenomen?

Meerdere antwoorden mogelijk

1. Staatsloterij
2. Nationale Postcode Loterij
3. Lotto
4. Eurojackpot
5. VriendenLoterij
6. FairShare (Lot of Happiness, Care-a-Lot, Startlot)
7. Grote Clubactie
8. Zonnebloemloterij
9. Ik heb deelgenomen aan een buitenlandse loterij
10. Andere loterij, namelijk [\[open antwoord\]](#)

[Toon item alleen indien geselecteerd bij Q007](#)

### Q008

Hoeveel euro heeft uw deelname aan loterij(en) u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

Vul dit in per loterij waaraan u heeft deelgenomen.

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld 1: Als u 30 euro besteedt aan een loterij en u wint 10 euro, dan heeft de loterij u 20 euro gekost. Vul in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld 2: Als u 30 euro besteedt aan een loterij en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Voorbeeld 3: Als u 30 euro besteedt aan een loterij, maar de trekking is nog niet geweest, dan heeft het u (tot dat moment) 30 euro gekost. Vul in de eerste kolom 30 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

- U kunt de bedragen afronden op hele cijfers.

- Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan de loterij heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? <a href="#">[drop down menu]</a>
Staatsloterij	...	1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik niet 4. Wil ik niet zeggen
Nationale Postcode Loterij	...	[etc.]
Lotto	...	[etc.]
Eurojackpot	...	[etc.]
VriendenLoterij	...	[etc.]
FairShare (Lot of Happiness, Care-a-Lot, Startlot)	...	[etc.]
Grote Clubactie	...	[etc.]
Zonnebloemloterij	...	[etc.]
Buitenlandse loterij	...	[etc.]
<a href="#">Antwoord Q007.10</a>	...	[etc.]

### 3. B003 - BBD: Krasloten

Indien Q002.2 of Q002.3=ja, in de laatste 12 maanden

**Q010**

De volgende vragen gaan over krasloten.

Krasloten...

- [toon indien Q002.4 = in laatste 12 maanden] kocht u op een fysieke locatie, bijvoorbeeld bij een tabakswinkel, supermarkt of boekhandel of via de website [www.krasloten.nl](http://www.krasloten.nl).
- [toon indien Q002.5 = in laatste 12 maanden] kaste u via het internet.

Indien Q002.2=ja, in de laatste 12 maanden

**Q011**

Op welke plekken heeft u de afgelopen 12 maanden een kraslot gekocht?

[indien Q002.3=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: We bedoelen dus niet een kraslot dat u online openkrast.]

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Op een fysieke locatie (bijvoorbeeld bij een tabakswinkel, supermarkt of boekhandel)
2. Via de website [www.krasloten.nl](http://www.krasloten.nl) of [www.krasloten.nederlandseloterij.nl](http://www.krasloten.nederlandseloterij.nl) (krasloten kopen die thuis worden bezorgd)
3. Ergens anders, namelijk [open antwoord]
4. Ik heb niet zelf een kraslot gekocht (\*exclusief)

Indien Q002.2=ja, in de laatste 12 maanden

Indien Q011 = 1, 2 of 3.

Toon item alleen indien geselecteerd bij Q011

### Q012

Hoeveel euro hebben krasloten u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

Vul dit in per locatie waar u een kraslot kocht.

[indien Q002.3=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: Wat u besteedde aan [online krasloten](#) kunt u hierna invullen]

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro besteedt aan krasloten en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro besteedt aan krasloten en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan krasloten op die locatie heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Op locatie (bijvoorbeeld bij een tabakswinkel, supermarkt of boekhandel)	...	1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen
Via de website <a href="http://www.krasloten.nl">www.krasloten.nl</a> of <a href="http://www.krasloten.nederlandseloterij.nl">www.krasloten.nederlandseloterij.nl</a>	...	[etc.]
[Toon antwoord Q011.5]	...	[etc.]

Indien Q002.3=ja, in de laatste 12 maanden

### Q013

Hoeveel euro hebben krasloten die u online open krast, u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro besteedt aan krasloten en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro besteedt aan krasloten en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan online krasloten heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Kraslot (online gekrast)	...	1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen

## 4. B004 - BBF: Bingo

Indien Q002.4 of Q002.5 = ja, in de laatste 12 maanden

### Q014 (nieuw scherm)

De volgende vragen gaan over het spelen van bingo.

U speelde bingo...

- [toon indien Q002.4 = in laatste 12 maanden] Op een fysieke locatie
- [toon indien Q002.5 = in laatste 12 maanden] Via internet

Indien Q002.4 = ja, in de laatste 12 maanden

### Q015 (nieuw scherm)

Op welke fysieke locatie(s) heeft u de afgelopen twaalf maanden bingo gespeeld?

[indien Q002.5=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: We bedoelen dus niet bingo via internet]

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Bij een sportvereniging, in een buurthuis, of een soortgelijke locatie
2. Holland Casino
3. Speelhal, zoals Jacks Casino, Hommerson en FairPlay Casino (niet Holland Casino)
4. Bij iemand thuis
5. Horecagelegenheid, zoals café, cafetaria of discotheek
6. Op een evenement
7. Casino, speelhal of andere locatie in het buitenland
8. Ergens anders, namelijk [open antwoord]

Indien Q002.4 = ja, in de laatste 12 maanden  
Toon item alleen indien geselecteerd bij Q015

**Q016**

Hoeveel euro heeft het spelen van bingo u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

Vul dit in per fysieke locatie waar u bingo speelde.

[indien Q002.5=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: Wat u besteedde aan bingo via internet kunt u hierna invullen]

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro besteedt aan bingo en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro besteedt aan bingo en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan bingo op die locatie heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Bij een sportvereniging, in een buurthuis, of een soortgelijke locatie		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen
Holland Casino		[etc.]
Speelhal, zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino ( <u>niet</u> Holland Casino)		[etc.]
Bij iemand thuis		
Horecagelegenheid, zoals café, cafetaria of discotheek		
Op een evenement		
Casino, speelhal of andere locatie in het buitenland		
[Toon antwoord Q015.6]		

Indien Q002.5 = ja, in de laatste 12 maanden

**Q017**

Hoeveel euro heeft het spelen van bingo via internet u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro besteedt aan online bingo en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro besteedt aan online bingo en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan online bingo heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Bingo via internet		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen

## 5. B005 - BBG: Speelautomaten

indien Q002.6 of Q002.7 = ja, in de laatste 12 maanden

### Q018 (nieuw scherm)

De volgende vragen gaan over speelautomaten.

Het gaat om fruitautomaten of andere automaten (slots, drops&wins, jackpotautomaat) waarmee u geld kunt winnen.

Poker-, blackjack of rouletteautomaten vallen hier niet onder.

We bedoelen ook niet flipperkasten en andere behendigheids spelen waarmee u geen geld kunt winnen.

U speelde op speelautomaten...

- [toon indien Q002.6 = in laatste 12 maanden] Op een fysieke locatie
- [toon indien Q002.7 = in laatste 12 maanden] Via internet

Indien Q002.6 = Ja, in de laatste 12 maanden

### Q019 (nieuw scherm)

Op welke fysieke locatie(s) heeft u de afgelopen twaalf maanden op een speelautomaat gespeeld?

[indien Q002.7=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: We bedoelen dus niet speelautomaten via internet]

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Holland Casino
2. Speelhal, zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino (niet Holland Casino)
3. Horecagelegenheid, zoals café, cafetaria of discotheek
4. Casino, speelhal of andere locatie in het buitenland
5. Ergens anders, namelijk [open antwoord]

Indien Q002.6 = Ja, in de laatste 12 maanden  
Toon item alleen indien geselecteerd bij Q019

**Q020**

Hoeveel euro heeft het spelen op speelautomaten u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?  
Vul dit in per fysieke locatie waar u op een speelautomaat speelde.

[indien Q002.7=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: Wat u besteedde aan online speelautomaten kunt u hierna invullen]

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan speelautomaten op die locatie heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Holland Casino		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen
Speelhal, zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino ( <u>niet</u> Holland Casino)		[etc.]
Horecagelegenheid, zoals café, cafetaria of discotheek		[etc.]
Casino, speelhal of andere locatie in het buitenland		
[Toon antwoord Q019.5]		

Indien Q002.7 = Ja, in de laatste 12 maanden

**Q021**

Hoeveel euro heeft het spelen op speelautomaten via internet u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan online speelautomaten heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Speelautomaten via internet		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen



## 6. B006 - BBH: Poker

### Q022

De volgende vragen gaan over poken om echt geld.

Het kan hierbij gaan om verschillende varianten, zoals Texas Hold'em en Omaha.

Poker kunt u spelen tegen andere mensen of tegen apparaten/de computer.

U speelde poker...

- [\[toon indien Q002.8 = in laatste 12 maanden\]](#) Op een fysieke locatie
- [\[toon indien Q002.9 = in laatste 12 maanden\]](#) Via internet

[Indien Q002.8 = ja, in laatste 12 maanden](#)

### Q023

Op welke fysieke locatie(s) heeft u de afgelopen twaalf maanden poker om echt geld gespeeld?

[\[indien Q002.9=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: We bedoelen dus niet online poker\]](#)

*Meerdere antwoorden mogelijk.*

1. Holland Casino: tegen andere mensen
2. Holland Casino: tegen een apparaat
3. Speelhal (zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino): tegen andere mensen
4. Speelhal (zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino): tegen een apparaat
5. Bij iemand thuis
6. Horecagelegenheid, zoals een café, cafetaria of discotheek
7. Casino, speelhal of andere locatie in het buitenland
8. Ergens anders, namelijk [\[open antwoord\]](#)

Indien Q002.8 = ja, in laatste 12 maanden  
 Toon item alleen indien geselecteerd bij Q023

**Q024**

Hoeveel euro heeft het spelen van poker u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

Vul dit in per fysieke locatie waar u poker speelde.

[indien Q002.9=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: Wat u besteedde aan online poker kunt u hierna invullen]

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan poker op die locatie heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Holland Casino: tegen andere mensen		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen
Holland Casino: tegen een apparaat		[etc.]
Speelhal (zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino): tegen andere mensen		[etc.]
Speelhal (zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino): tegen een apparaat		
Bij iemand thuis		
Horecagelegenheid, zoals een café of discotheek		
Casino, speelhal of andere locatie in het buitenland		
[Antwoord Q023.9]		

Indien Q002.9 = Ja, in de laatste 12 maanden

**Q025**

Hoeveel euro heeft het spelen van poker via internet u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan online poker heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Poker via internet		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen

## 7. B007 - BBJ: Casinospelen

Indien Q002.10 = ja, in de laatste 12 maanden

### Q026

De volgende vragen gaan over traditionele casinospelen (geen poker), zoals bijvoorbeeld roulette, blackjack, Baccarat, Punto Banco, Rad van Fortuin, Moneywheel en Sic Bo.

Casinospelen kunt u spelen tegen andere mensen, tegen apparaten, of de computer.

U speelde poker...

- [toon indien Q002.10 = in laatste 12 maanden] Op een fysieke locatie
- [toon indien Q002.11 = in laatste 12 maanden] Via internet

Indien Q002.10 = ja, in de laatste 12 maanden

### Q027

Op welke locatie(s) heeft u de afgelopen twaalf maanden deelgenomen aan casinospelen?

[indien Q002.11=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: We bedoelen dus niet casinospelen via internet]

*Meerdere antwoorden mogelijk.*

1. Holland Casino: aan een tafel met croupier (i)
2. Holland Casino: op een automaat
3. Speelhal, zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino (niet Holland Casino)
4. Bij iemand thuis
5. Horecagelegenheid, zoals een café, cafetaria of discotheek
6. Casino, speelhal of andere locatie in het buitenland
7. Ergens anders, namelijk [open antwoord]

*(i): Een croupier staat achter een speeltafel in het casino en begeleidt het spel. De croupier is onder andere verantwoordelijk voor een eerlijk verloop van het spel, deelt kaarten en fiches uit en doet de uitbetalingen.*

Indien Q002.10 = ja, in de laatste 12 maanden  
Toon item alleen indien geselecteerd bij Q027

**Q028**

Hoeveel euro heeft het spelen van casinospelen u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?  
Vul dit in per locatie waar u casinospelen speelde.

[indien Q002.11=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: Wat u besteedde aan casinospelen [via internet](#) kunt u hierna invullen]

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan casinospelen op die locatie heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet [drop down menu]
Holland Casino: aan een tafel met croupier		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen
Holland Casino: op een automaat		[etc.]
Speelhal, zoals Jacks Casino, Hommerson en Fairplay Casino (niet Holland Casino)		[etc.]
Bij iemand thuis		
Horecagelegenheid, zoals een café, cafetaria of discotheek		
Casino, speelhal of andere locatie in het buitenland		
[Antwoord Q027.7]		

Indien Q002.11 = Ja, in de laatste 12 maanden

**Q029**

Hoeveel euro heeft het spelen van casinospelen [via internet](#) u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan online casinospelen heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Casinospelen via internet		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen

## 8. B008 - BBK: Wedden op paardenraces

Indien Q002.12 of Q002.13= ja, in de laatste 12 maanden

**Q030**

De volgende vragen gaan over het wedden op paardenraces.

U wedde op paardenraces...

- [toon indien Q002.12 = in laatste 12 maanden] Op een fysieke locatie (waarbij u niet online, maar op een fysieke locatie geld inzet)
- [toon indien Q002.13 = in laatste 12 maanden] Via internet

Indien Q002.12 = ja, in de laatste 12 maanden

**Q031**

Op welke fysieke locatie(s) heeft u de afgelopen twaalf maanden gewed op paardenraces?

[indien Q002.13=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: We bedoelen hier niet het wedden op paardenraces via internet.]

*Meerdere antwoorden mogelijk.*

1. Renbaan in Nederland
2. Wedkantoor in Nederland
3. Renbaan in het buitenland
4. Wedkantoor in het buitenland
5. Ergens anders, namelijk [open antwoord]

Indien Q002.12 = ja, in de laatste 12 maanden  
Toon item alleen indien geselecteerd bij Q031

**Q032**

Hoeveel euro heeft het wedden op paardenraces u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?  
Vul dit in per fysieke locatie waar u op paardenraces wedde.

[indien Q002.13=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: Wat u besteedde aan het wedden op paardenraces [via internet](#) kunt u hierna invullen]

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan het wedden op paardenraces op die locatie heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet [drop down menu]
Renbaan in Nederland		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen
Wedkantoor in Nederland		[etc.]
Renbaan in het buitenland		[etc.]
Wedkantoor in het buitenland		
[antwoord Q031.5]		

Indien Q002.13 = Ja, in de laatste 12 maanden

**Q033**

Hoeveel euro heeft het wedden op paardenraces [via internet](#) u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan het wedden op paardenraces via internet heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Wedden op paardenraces via internet		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen

## 9. B009 - BBL: Wedden op sportwedstrijden

Indien Q002.14 of Q002.15= ja, in de laatste 12 maanden

Q034

De volgende vragen gaan over het wedden op sportwedstrijden.

Een sportpool waarbij je geld inzet en geld kunt winnen, bijv. op het werk of met vrienden voor bijvoorbeeld de Tour de France of een EK voetbal valt hier ook onder.

U wedde op sportwedstrijden...

- [toon indien Q002.14 = in laatste 12 maanden] Op een fysieke locatie (waarbij u niet online, maar op een fysieke locatie geld inzet)
- [toon indien Q002.15 = in laatste 12 maanden] Via internet

Indien Q002.14 = ja, in de laatste 12 maanden

Q035

Op welk van onderstaande manieren (niet online) heeft u de afgelopen twaalf maanden gewed op sportwedstrijden?

[indien Q002.15=ja, in laatste 12 maanden, toon volgende zin: We bedoelen hier niet het wedden op sportwedstrijden via internet]

*Meerdere antwoorden mogelijk.*

1. Via een Toto-formulier
2. Via een gokzuil (i)
3. Via een niet-commerciële sportpool (bijvoorbeeld op het werk of met vrienden voor de Tour de France of een EK voetbal)
4. Ergens anders, namelijk [open antwoord]

(i) Een gokzuil is een computer waarmee je via een speciale software op de uitslag van een sportwedstrijd kan gokken. Ze zijn in Nederland verboden, maar ze kunnen staan in cafés.

Indien Q002.14 = ja, in de laatste 12 maanden  
Toon item alleen indien geselecteerd bij Q035

**Q036**

Hoeveel euro heeft het wedden op sportwedstrijden u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?  
Vul dit in per locatie waar u op sportwedstrijden wedde.

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan sportwedstrijden op die locatie heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet [drop down menu]
Via een Toto-formulier		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen
Via een gokzuil (i)		[etc.]
Via een niet-commerciële (voetbal)pool		[etc.]
[Antwoord Q035.4]		

Indien Q002.15 = Ja, in de laatste 12 maanden

**Q037**

Hoeveel euro heeft het wedden op sportwedstrijden via internet u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u online 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan het wedden op sportwedstrijden via internet heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet? [drop down menu]
Wedden op paardenraces via internet		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen



## 10. B010 – BBM: Overige kansspelen

indien Q002.16 = ja, in de laatste 12 maanden

Q038A

U gaf aan dat u nog een ander kansspel op een fysieke locatie heeft gespeeld in de afgelopen 12 maanden:

- [antwoord A002A]

Hoeveel euro heeft dit kansspel u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan het kansspel heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet [drop down menu]
[Antwoord vraag A002A]		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen

indien Q002.17 = ja, in de laatste 12 maanden

Q038B

U gaf aan dat u nog een ander kansspel via internet heeft gespeeld in de afgelopen 12 maanden:

- [antwoord A002B]

Hoeveel euro heeft dit kansspel u in de afgelopen 30 dagen gekost of opgeleverd?

-Het gaat om wat het u per saldo heeft gekost of opgeleverd.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 10 euro, dan heeft het u 20 euro gekost. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'gekost'.

-Voorbeeld: Als u 30 euro inzet en u wint 50 euro, dan heeft het u 20 euro opgeleverd. Vul dan in de eerste kolom 20 in, en kies in de tweede kolom voor 'opgeleverd'.

-Als u de afgelopen 30 dagen geen geld aan het kansspel heeft besteed, vul dan niets in.

-Als u het echt niet meer weet of u wilt het niet zeggen, kies dan voor deze optie in de tweede kolom.

	Bedrag in euro's [alleen positieve waarden, alleen cijfers]	Gekost, opgeleverd, weet ik niet [drop down menu]
[Antwoord vraag A002B]		1. Gekost 2. Opgeleverd 3. Weet ik echt niet 4. Wil ik niet zeggen

## 11. B011 – BBN: Holland Casino

@programmeur: Indien in blok B002 t/m B010 bij de 'waar gespeeld-vraag' minimaal één keer 'Holland Casino' is gekozen: vraag Q042 overslaan en direct naar A003

**Q042**

Heeft u de afgelopen 12 maanden een vestiging van Holland Casino bezocht?

1. Ja
2. Nee > ga naar Q053

Vraagstelling indien Q042 = ja

**A003A**

Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden een vestiging van Holland Casino bezocht?

*Kies het antwoord dat het beste bij uw situatie past.*

1. (Bijna) iedere dag
2. Een paar keer per week
3. Een keer per week
4. Een paar keer per maand
5. Een keer per maand
6. Een paar keer in het afgelopen jaar
7. Eén keer in het afgelopen jaar

Vraagstelling indien Q042 overgeslagen

**A003B.** U heeft bij de vorige vragen aangegeven dat u in de afgelopen 12 maanden een kansspel bij Holland Casino heeft gespeeld. Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden een vestiging van Holland Casino bezocht?

*Kies het antwoord dat het beste bij uw situatie past.*

1. (Bijna) iedere dag
2. Een paar keer per week
3. Een keer per week
4. Een paar keer per maand
5. Een keer per maand
6. Een paar keer in het afgelopen jaar
7. Eén keer in het afgelopen jaar

Indien A003A of A003B = 7

**A004A**

Heeft u zich in de afgelopen 12 maanden moeten legitimeren bij uw bezoek aan een vestiging van Holland Casino?

1. Ja
2. Nee

Indien A003A of A003B = 1, 2, 3, 4, 5 of 6

**A004B**

Hoe vaak heeft u zich in de afgelopen 12 maanden moeten legitimeren bij uw bezoeken aan een vestiging van Holland Casino?

1. Alle keren
2. De meeste keren
3. Sommige keren
4. Een enkele keer
5. Geen enkele keer

indien Q042 = ja

**Q044**

Bent u in de afgelopen 12 maanden, bij uw bezoek(en) aan Holland Casino wel eens...

		Ja	Nee
1	Geïnformeerd over de winkansen van kansspelen? <i>Bijvoorbeeld door een folder, filmpje of gesprek met een medewerker.</i>		
2	Gewezen op de verslavingsrisico's van kansspelen? <i>Bijvoorbeeld door een folder, filmpje of gesprek met een medewerker.</i>		

Indien Q044.1 of Q044.2 = ja

Antwoorden random aanbieden behalve optie 12 en 13

**Q047**

Wat heeft u gedaan nadat u de informatie over winkansen en/of verslavingsrisico's had gekregen?

Meerdere antwoorden mogelijk

1. Ik heb mezelf een maximale speeltijd opgelegd
2. Ik ben minder vaak gaan spelen
3. Ik ben minder geld gaan inzetten
4. Ik ben gaan spelen met een maximumbedrag
5. Ik liet vanaf dat moment mijn bankpasjes en creditcards thuis als ik naar het casino ging.
6. Ik ben niet meer alleen (zonder anderen) naar het casino gegaan
7. Ik heb met Holland Casino afspraken gemaakt over een entreebeperking of entreeverbod
8. Ik heb me aangemeld voor een gokstop bij het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks)
9. Ik heb (professionele) hulp gezocht
10. Ik ben tijdelijk gestopt met het spelen van kansspelen
11. Ik heb helemaal geen kansspelen meer gespeeld
12. Anders, namelijk [\[open antwoord\]](#)
13. Ik heb niets aan mijn gokgedrag veranderd (\*exclusief)

indien Q042 = ja

**Q048**

Heeft u in de afgelopen 12 maanden, bij uw bezoek aan Holland Casino, wel eens...

		Ja	Nee
1	Een gesprek gehad met een medewerker over uw speelgedrag?		
2	Advies gekregen om hulp te zoeken vanwege uw speelgedrag?		
3	Een entreebeperking gekregen?		

Indien Q048.1 = 'ja' of Q048.2 = 'ja'  
random aanbieden behalve optie 12 en 13

**Q050**

**Wat heeft u gedaan na dit gesprek of nadat u het advies had gekregen om hulp te zoeken?**

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Ik heb mezelf een maximale speeltijd opgelegd
2. Ik ben minder vaak gaan spelen
3. Ik ben minder geld gaan inzetten
4. Ik ben gaan spelen met een maximumbedrag
5. Ik liet vanaf dat moment mijn bankpasjes en creditcards thuis als ik naar het casino ging.
6. Ik ben niet meer alleen (zonder anderen) naar het casino gegaan
7. Ik heb afspraken gemaakt over een entreebeperking of entreeverbod
8. Ik heb me aangemeld voor een gokstop bij het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks)
9. Ik heb (professionele) hulp gezocht
10. Ik ben tijdelijk gestopt met kansspelen
11. Ik heb helemaal geen kansspelen meer gespeeld
12. Anders, namelijk [\[open antwoord\]](#)
13. Ik heb niets aan mijn gokgedrag veranderd (\*exclusief)

## 12. B012 – BBP: Speelhal

@programmeur: Indien in blok B002 t/m B010 bij de 'waar gespeeld-vraag' minimaal één keer 'Speelhal' is gekozen: vraag Q053 overslaan en direct naar A005.

### Q053

Heeft u de afgelopen 12 maanden een speelhal, zoals Jacks Casino, Hommerson of Fairplay Casino (niet Holland Casino) bezocht?

1. Ja
2. Nee > ga naar Q064

Vraagstelling indien Q053 = ja

### A005A

Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden een speelhal bezocht?

Kies het antwoord dat het beste bij uw situatie past.

1. (Bijna) iedere dag
2. Een paar keer per week
3. Een keer per week
4. Een paar keer per maand
5. Een keer per maand
6. Een paar keer in het afgelopen jaar
7. Eén keer in het afgelopen jaar

Vraagstelling indien Q053 overgeslagen

### A005B.

U heeft bij de vorige vragen aangegeven dat u in de afgelopen 12 maanden een kansspel bij een speelhal heeft gespeeld. Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden een speelhal bezocht?

Kies het antwoord dat het beste bij uw situatie past.

1. (Bijna) iedere dag
2. Een paar keer per week
3. Een keer per week
4. Een paar keer per maand
5. Een keer per maand
6. Een paar keer in het afgelopen jaar
7. Eén keer in het afgelopen jaar

Indien A005A of A005B = 7

### A006A

Heeft u zich in de afgelopen 12 maanden moeten legitimeren bij uw bezoek aan een speelhal?

1. Ja
2. Nee

Indien A005A of A005B = 1, 2, 3, 4, 5 of 6

### A006B

Hoe vaak heeft u zich in de afgelopen 12 maanden moeten legitimeren bij uw bezoeken aan een speelhal?

1. Alle keren
2. De meeste keren
3. Sommige keren
4. Een enkele keer
5. Geen enkele keer

indien Q053 = ja

**Q055**

Bent u in de afgelopen 12 maanden, bij uw bezoek aan een speelhal, wel eens...

		Ja	Nee
1	Geïnformeerd over de winkansen van kansspelen? <i>Bijvoorbeeld door een folder, filmpje of gesprek met een medewerker.</i>		
2	Gewezen op de verslavingsrisico's van kansspelen? <i>Bijvoorbeeld door een folder, filmpje of gesprek met een medewerker.</i>		

Indien Q055.1 = ja of Q055.2 = ja

random aanbieden behalve optie 12 en 13

**Q058**

Wat heeft u gedaan nadat u informatie over winkansen en/of verslavingsrisico's had gekregen?

Meerdere antwoorden mogelijk

1. Ik heb mezelf een maximale speeltijd opgelegd
2. Ik ben minder vaak gaan spelen
3. Ik ben minder geld gaan inzetten
4. Ik ben gaan spelen met een maximumbedrag
5. Ik liet vanaf dat moment mijn bankpasjes en creditcards thuis als ik naar het casino ging.
6. Ik ben niet meer alleen (zonder anderen) naar een speelhal gegaan
7. Ik heb afspraken gemaakt over een entreebeperking of entreeverbod
8. Ik heb me aangemeld voor een gokstop bij het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks)
9. Ik heb (professionele) hulp gezocht
10. Ik ben tijdelijk gestopt met kansspelen
11. Ik heb helemaal geen kansspelen meer gespeeld
12. Anders, namelijk [open antwoord]
13. Ik heb niets aan mijn gokgedrag veranderd (\*exclusief)

indien Q053 = ja

**Q059**

Heeft u in de afgelopen 12 maanden, bij uw bezoek aan een speelhal, wel eens...

		Ja	Nee
1	Een gesprek gehad met een medewerker over uw speelgedrag?		
2	Advies gekregen om hulp te zoeken bij een instelling vanwege uw speelgedrag?		
3	Een entreebeperking gekregen?		

Indien Q059.1 = 'ja' of Q059.2 = 'ja'  
random aanbieden behalve optie 12 en 13

**Q061**

**Wat heeft u gedaan na dit gesprek of nadat u het advies had gekregen om hulp te zoeken?**

*Meerdere antwoorden mogelijk*

13. Ik heb mezelf een maximale speeltijd opgelegd
14. Ik ben minder vaak gaan spelen
15. Ik ben minder geld gaan inzetten
16. Ik ben gaan spelen met een maximumbedrag
17. Ik liet vanaf dat moment mijn bankpasjes en creditcards thuis als ik naar het casino ging.
18. Ik ben niet meer alleen (zonder anderen) naar een speelhal gegaan
19. Ik heb afspraken gemaakt over een entreebeperking of entreeverbod
20. Ik heb me aangemeld voor een gokstop bij het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks)
21. Ik heb (professionele) hulp gezocht
22. Ik ben tijdelijk gestopt met kansspelen
23. Ik heb helemaal geen kansspelen meer gespeeld
24. Anders, namelijk [\[open antwoord\]](#)
25. Ik heb niets aan mijn gokgedrag veranderd (\*exclusief)

## 26. B013 – BBQ: Internet

Indien Q002 = minimaal één kansspel online gespeeld, langer dan 12 maanden geleden of in de laatste 12 maanden.

We stellen u nu nog een aantal extra vragen over online kansspelen.

### A008

Heeft u één of meerdere account(s) om een online kansspel te spelen?

1. Ja, ik heb één account
2. Ja, ik heb twee accounts
3. Ja, ik heb drie accounts
4. Ja, ik heb meer dan drie accounts, namelijk [...]
5. Ik heb meerdere accounts, maar weet niet precies hoeveel
6. Nee, ik heb geen eigen account, ik speel altijd met het account van iemand anders
7. Iets anders is van toepassing, namelijk [open antwoord]

Indien Q002 = minimaal één kansspel online gespeeld, in de laatste 12 maanden.

### A009

Hoe vaak speelde u in de laatste 12 maanden een online kansspel?

Kies het antwoord dat het beste bij je past.

1. (Bijna) iedere dag
2. Een paar keer per week
3. Eén keer per week
4. Een paar keer per maand
5. Eén keer per maand
6. Een paar keer in het afgelopen jaar
7. Eén keer in het afgelopen jaar

Indien Q002 = minimaal één kansspel online gespeeld, langer dan 12 maanden geleden of in de laatste 12 maanden.

### A010

Speelt u online kansspelen op legale of illegale websites?

Meerdere antwoorden mogelijk

Je herkent een legale website bijvoorbeeld aan ...

- Het uitvoeren van een identiteitscontrole voordat je mag gaan spelen
- Het moeten instellen van speellimieten
- Het kenmerk van de Kansspelautoriteit
- Verwijzingen naar het Loket Kansspel en Cruks
- De waarschuwende tekst "Wat kost gokken jou? Stop op tijd. 18+"

- Ik speel op een legale website(s)
- Ik speel op een illegale website(s)
- Dat weet ik echt niet (\*exclusief)



Indien Q002 = minimaal één kansspel online gespeeld, in de laatste 12 maanden.

**A011**

Bent u in de afgelopen 12 maanden, bij het spelen van online kansspelen...

		Ja	Nee
1	Geïnformeerd over de winkansen van kansspelen? <i>Bijvoorbeeld door informatie op de website, een link naar een folder, of een informatiefilmje op de website</i>		
2	Gewezen op de verslavingsrisico's van kansspelen? <i>Bijvoorbeeld door informatie op de website, een link naar een folder, of een informatiefilmje op de website</i>		

Indien A011.1 of A011.2 = ja

Random aanbieden behalve optie 11 en 12

**A012. Wat heeft u gedaan nadat u informatie over winkansen en/of verslavingsrisico's had gekregen?**

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Ik heb mezelf een maximale speeltijd opgelegd
2. Ik ben minder vaak gaan spelen
3. Ik ben minder geld gaan inzetten
4. Ik ben gaan spelen met een maximumbedrag
5. Ik heb me aangemeld voor een gokstop bij het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks)
6. Ik heb een zelftest gedaan om mijn risico op gokverslaving te bepalen
7. Ik heb (professionele) hulp gezocht
8. Ik ben tijdelijk gestopt met online kansspelen
9. Ik heb helemaal geen online kansspelen meer gespeeld
10. Ik ben in een fysieke speelhal of casino gaan spelen (dus niet online)
11. Anders, namelijk [open antwoord](#)
12. Ik heb niets aan mijn gokgedrag veranderd (\*exclusief)

Indien Q002 = minimaal één kansspel online gespeeld, in de laatste 12 maanden.

**A015**

Is het in de afgelopen 12 maanden, bij het spelen van online kansspelen voorgekomen dat de kansspelaanbieder u...

		Ja	Nee
1	... heeft geïnformeerd over uw speelgedrag via een pop-up?		
2	... heeft geïnformeerd over uw speelgedrag via een chatbericht of mail?		
3	... heeft geïnformeerd over uw speelgedrag via een telefoontje?		
4	... heeft gewezen op de mogelijkheden voor (anonieme) hulp?		
5	... een zelftest heeft aangeboden om het risico op gokverslaving te bepalen?		
6	... voor een bepaalde periode heeft uitgesloten van deelname aan kansspelen?		
7	... heeft gewezen op een vrijwillige gokstop bij alle kansspelaanbieders (via het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks))?		
8	... heeft aangemeld voor een onvrijwillige gokstop (via het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks))?		

Indien bij A015 item 1, 2, 3, 4, 5 of 7 (dus niet 6) = ja  
random aanbieden behalve optie 11 en 12

**A016**

**Wat heeft u gedaan nadat u de informatie of het advies had gekregen?**

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Ik heb mezelf een maximale speeltijd opgelegd
2. Ik ben minder vaak gaan spelen
3. Ik ben minder geld gaan inzetten
4. Ik ben gaan spelen met een maximumbedrag
5. Ik heb me aangemeld voor een gokstop bij het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks)
6. Ik heb een zelftest gedaan om mijn risico op gokverslaving te bepalen
7. Ik heb (professionele) hulp gezocht
8. Ik ben tijdelijk gestopt met online kansspelen
9. Ik heb helemaal geen online kansspelen meer gespeeld
10. Ik ben in een fysieke speelhal of casino gaan spelen (dus niet online)
11. Anders, namelijk [\[open antwoord\]](#)
12. Ik heb niets aan mijn gokgedrag veranderd (\*exclusief)

## 27. B014 – BBR: Eigen speelgedrag (o.a. PGSI)

@programmeur: Toon blok indien minimaal één item bij Q002 = 'ja, in de laatste 12 maanden'

### Q076

Nu volgt een aantal specifieke vragen over uw eigen speelgedrag. Het kan voorkomen dat een vraag niet op u van toepassing is. U kunt de vraag dan met 'nooit' beantwoorden.

### Q077

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak hebt u meer ingezet dan u zich eigenlijk kon veroorloven te verliezen?

1. Nooit
2. Soms
3. Meestal
4. (Bijna) altijd

### Q078

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak hebt u met meer geld moeten gokken om hetzelfde gevoel van opwinding te krijgen?

1. Nooit
2. Soms
3. Meestal
4. (Bijna) altijd

### Q079

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak bent u een andere dag teruggegaan om geld dat u verloren had proberen terug te winnen?

1. Nooit
2. Soms
3. Meestal
4. (Bijna) altijd

### Q079A

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak heeft u geld geleend of iets verkocht, om met dat geld te kunnen gaan gokken?

1. Nooit
2. Soms
3. Meestal
4. (Bijna) altijd

### Q080

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak hebt u het gevoel dat u een probleem met gokken zou kunnen hebben?

1. Nooit
2. Soms
3. Meestal
4. (Bijna) altijd

**Q081**

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak hebben mensen kritiek gehad op uw gokgedrag, of u vertelt dat u een gokprobleem had? Het maakt niet uit of het volgens u waar is.

- 1. Nooit
- 2. Soms
- 3. Meestal
- 4. (Bijna) altijd

**Q082**

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak hebt u zich schuldig gevoeld over de wijze waarop u gokt of wat er gebeurt wanneer u gokt?

- 1. Nooit
- 2. Soms
- 3. Meestal
- 4. (Bijna) altijd

**Q083**

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak heeft gokken gezondheidsproblemen voor u veroorzaakt, inclusief stress of angst?

- 1. Nooit
- 2. Soms
- 3. Meestal
- 4. (Bijna) altijd

**Q084**

Terugdenkend aan de afgelopen 12 maanden...

Hoe vaak heeft uw gokken financiële problemen voor u of uw huishouden veroorzaakt?

- 1. Nooit
- 2. Soms
- 3. Meestal
- 4. (Bijna) altijd

**A017**

De volgende vragen gaan (ook) over problemen met gokken.

**Q086 (Q085 geïntegreerd)**

Heeft u in de afgelopen 12 maanden de onderstaande problemen ondervonden, als gevolg van gokken (op locatie of via het internet)

	Ja	Nee	Wil ik liever niet zeggen
Sociale / relationele problemen <i>Bijvoorbeeld ruzie met familie of vrienden, geen of minder contact meer met familie of vrienden.</i>			
Financiële problemen <i>Bijvoorbeeld niet meer kunnen rondkomen, geld moeten lenen, of schulden hebben. Ook verlies van werk of inkomen valt onder financiële problemen.</i>			
Psychische / emotionele problemen <i>Bijvoorbeeld stress, angst of slecht slapen. Ook minder goed voor jezelf zorgen valt hieronder.</i>			

Indien minimaal één item bij Q086 = ja

**Q087 (Q089 geïntegreerd)**

**Heeft u hulp gezocht voor de problemen die u ervaart?**

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Ja, bij familie
2. Ja, bij vrienden
3. Ja, bij de huisarts
4. Ja, bij maatschappelijk werk
5. Ja, bij de gemeente (bijvoorbeeld schuldsanering of budgetbeheer)
6. Ja, bij een instelling voor verslavingszorg
7. Ja, bij (anonieme) zelfhulp online
8. Ja, bij stichting AGOG (een zelfhulporganisatie voor gokverslaafden)
9. Ja, bij Holland Casino (d.m.v. entreeverbod of bezoekbeperking)
10. Ja, bij een speelhal (d.m.v. bezoekbeperking)
11. Ja, bij het Loket Kansspel
12. Ja, ik heb me vrijwillig aangemeld voor een gokstop (via het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (CRUKS))
13. Nee, ik heb geen hulp gezocht (\*exclusief)
14. Wil ik liever niet zeggen (\*exclusief)

Indien Q087 = 12; random aanbieden behalve 6, 7 en 8

**Q088**

**Wat was voor u een reden/wat waren voor u redenen om geen hulp te zoeken?**

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Ik wist niet waar ik dat kon doen
2. Ik heb slechte ervaringen met hulpverlening
3. Ik heb het zelf opgelost
4. Ik dacht dat hulpverleners mij niet konden helpen
5. Er is/was een wachtlijst
6. Ik heb/had geen hulp nodig
7. Een andere reden, namelijk [open antwoord]
8. Wil ik liever niet zeggen

## 28. B016: Reclame

@programmeur: Toon blok aan iedereen

### Q098-A // split-run

Hoe vaak heeft u in de afgelopen zes maanden reclame voor (het spelen van) een kansspel gezien of gehoord?

Het gaat om reclame voor alle soorten kansspelen, voor fysieke locaties (Holland Casino/speelhal) en voor online kansspelen.

	Nooit	Zelden	Soms	Regelmatig	Vaak
Op sociale media					
Op internet					
Op televisie					
Op de radio					
In een krant/tijdschrift					
In een folder					
Op straat, bijvoorbeeld in bushokjes en op posters of billboards					

### Q098-B. //split-run

Hoe vaak heeft u in de afgelopen zes maanden reclame voor (het spelen van) een kansspel gezien of gehoord?

Het gaat om reclame voor alle soorten kansspelen, voor fysieke locaties (Holland Casino/speelhal) en voor online kansspelen.

	Dagelijks	Wekelijks	Maandelijks	Eén of enkele keren	Geen enkele keer
Op sociale media					
Op internet					
Op televisie					
Op de radio					
In een krant/tijdschrift					
In een folder					
Op straat, bijvoorbeeld in bushokjes en op posters of billboards					

Indien Q098-A of Q098-B ≠ overal 'nooit' resp. 'geen enkele keer'

A018

Is de reclame die u ziet voor kansspelen op locatie (Holland Casino/speelhal) of online kansspelen?

1. Alleen reclame voor kansspelen op locatie
2. Vooral reclame voor kansspelen op locatie, maar ook voor online kansspelen
3. Even veel reclame voor kansspelen op locatie, als voor online kansspelen
4. Vooral reclame voor online kansspelen, maar ook voor kansspelen op locatie
5. Alleen reclame voor online kansspelen
6. Dat weet ik niet

Indien Q098 ≠ overal 'nooit' resp. 'geen enkele keer'  
Antwoorden random aanbieden, behalve optie 6 en 7

**Q100**

Heeft u door het zien van reclame voor kansspelen één van onderstaande dingen gedaan?

*Meerdere antwoorden mogelijk*

1. Ik ben begonnen met het spelen van kansspelen (op een locatie of online)
2. Ik ben een nieuw soort kansspel gaan spelen
3. Ik ben op een nieuwe locatie of website gaan spelen
4. Ik ben vaker of langer gaan spelen
5. Ik ben meer gaan uitgeven aan kansspelen
6. Ik heb iets anders gedaan, namelijk [\[open antwoord\]](#)
7. Ik heb niets gedaan na het zien van reclame voor kansspelen (\*[exclusief](#))

## Contactgegevens

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

Zuiderval 70

Postbus 563

7500 AN Enschede

053 - 200 52 00

KVK-nummer 08198802

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

[www.ioresearch.nl](http://www.ioresearch.nl)

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

Piet Heinkade 55

1019 GM Amsterdam

020 - 308 48 00

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

[www.ioresearch.nl](http://www.ioresearch.nl)

