



Speellimieten bij online kansspelen

Een onderzoek naar ervaringen en behoeften van spelers

I&O Research in opdracht van het Wetenschappelijk Onderzoek- en Documentatiecentrum (WODC)

Colofon

Uitgave

I&O Research
Piet Heinkade 55
1019 GM Amsterdam

Rapportnummer

2023/205

WODC-projectnummer

3483

Datum

november 2023

Opdrachtgever

Wetenschappelijk Onderzoek- en Documentatiecentrum (WODC)

Begeleidingscommissie

Drs. Olivier Hendriks (projectbegeleider WODC)

Job Sommer, MSc (beleidsmedewerker, Afdeling Integriteit en Kansspelen, ministerie van Justitie en Veiligheid)

Patricia de Jonge, MPhil (zelfstandig onderzoeker)

Dr. Lotte van Dillen (universitair hoofddocent, Universiteit Leiden)

Dr. Gert-Jan Meerkerk (docent, Universiteit Utrecht en onderzoekspartner Kansspelautoriteit)

Alle leden hebben op persoonlijke titel zitting in de begeleidingscommissie.

Auteurs

Charlotte van Miltenburg

Dewi Hollander

Laurens Klein Kranenburg

Jaap Bouwmeester

Copyright

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



Samenvatting

A. Inleiding

Beleidscontext

Op 1 april 2021 werd het Besluit kansspelen op afstand van kracht, waardoor het voor volwassenen (18 jaar en ouder) mogelijk werd om legaal online te gokken bij aanbieders die in het bezit zijn van een vergunning van de Kansspelautoriteit. Met de invoering van de wet zijn maatregelen genomen ter preventie van kansspelverslaving, onmatig gokgedrag en schade door online gokken. Eén van deze maatregelen is dat spelers speellimieten moeten instellen voordat zij toegang krijgen tot een platform voor online kansspelen.

Het doel van de Nederlandse wetgever met het instellen van speellimieten is dat spelers (meer) verantwoordelijkheid nemen voor hun eigen speelgedrag. De limieten zijn bedoeld om spelers hun gokgedrag te laten reguleren, om te voorkomen dat men te veel tijd of geld aan het online gokken besteedt. De gedachte is dat spelers zich minder snel tot problematische gokkers ontwikkelen en minder risico lopen op een kansspelverslaving als zij worden gedwongen vooraf na te denken over hun grenzen en bij overschrijding hiermee geconfronteerd worden. De speellimieten zijn generiek in de zin dat ze voor alle spelers gelden: zowel voor recreatieve spelers als voor spelers met verhoogd risico op verslaving. In het verstrekken van informatie over speellimieten door de kansspelaanbieder ligt de aanname besloten dat de speler deze informatie tot zich neemt, begrijpt en laat meewegen bij het instellen van speellimieten en zijn verdere speelgedrag.

In het maatschappelijke en politieke debat klinken echter zorgen dat de speellimieten onvoldoende effectief zijn. Ten behoeve van verslavingspreventie en het tegengaan van risicovol of problematisch speelgedrag heeft de Minister voor Rechtsbescherming in de kamerbrief van 1 juni 2023 de verwachting uitgesproken eind 2023 de contouren van nieuwe regelgeving gereed te hebben. Hiervoor is eerst meer inzicht nodig in de huidige praktijk van online gokken en de rol van speellimieten daarbij. Om die reden heeft het ministerie van Justitie en Veiligheid, het Wetenschappelijk Onderzoek- en Documentatiecentrum (WODC) gevraagd onderzoek te doen naar de speellimieten bij online gokken.

Focus van het onderzoek: ervaringen van spelers

Het WODC heeft, doordat er een korte tijdsperiode beschikbaar was, gekozen voor een verkennend kwantitatief onderzoek onder deelnemers aan online kansspelen. Er is afgezien van een op zichzelf zinvolle bredere oriëntatie op het onderwerp speellimieten, zoals een diepgaande analyse van wetenschappelijke literatuur over zelfregulering, een internationale vergelijking van de toepassing van speellimieten en kwalitatief onderzoek onder recreatieve, risico- en probleemspelers en verslavingsexperts.

I&O Research heeft dit verkennende onderzoek naar de ervaringen van online kansspelers in opdracht van het WODC uitgevoerd. Het onderzoek liep van eind september tot en met de eerste week van november 2023. De doelstelling van het onderzoek is het bieden van inzicht in:

1. hoe deelnemers aan online kansspelen de huidige praktijk van het instellen van speellimieten ervaren en benutten;



2. de wensen en behoeften van deelnemers aan online kansspelen bij het instellen en bewaken van speellimieten;
3. de waardering van deelnemers aan online kansspelen ten aanzien van bestaande ideeën voor aanpassing van de huidige praktijk rond het instellen en bewaken van speellimieten.

Onderzoeksmethode en reikwijdte van de uitkomsten

De uitkomsten zijn gebaseerd op een enquête onder 1.698 Nederlanders van 18 jaar en ouder die één of meerdere accounts hebben voor online kansspelen. De uitkomsten zijn gewogen op geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, aantal accounts en frequentie van online gokken. Door deze weging zijn de uitkomsten als representatief te beschouwen voor alle Nederlanders (18 jaar en ouder) met één of meerdere accounts voor online kansspelen. In het kader op de volgende pagina is het profiel van de geënquêteerde online kansspelers weergegeven.

Het is 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 herinneren. Verder speelt met name in relatie tot het eigen gedrag, sociaalwenselijke beantwoording mogelijk een rol. Daarnaast is uit de beantwoording niet duidelijk op te maken of de respondenten een realistisch beeld van het eigen gedrag geven of dat er bijvoorbeeld sprake is van zelfoverschatting of -onderschatting.¹

Ondanks deze beperkingen geven de onderzoeksresultaten wel een waardevol inzicht in de ervaringen die online spelers met speellimieten hebben. Het geeft inzicht in de belevingswereld en perceptie van spelers met betrekking tot de speellimieten en hoe zij staan tegenover eventuele aanpassingen van de regels hiervoor.

¹ Het zogeheten Dunning-Krugereffect (waarbij vooral minder competente personen hun eigen vaardigheden te hoog inschatten) is een voorbeeld van het uiteenlopen van zelfperceptie en de werkelijkheid. Zie ook Kruger & Dunning (1999) en Mazor, M., & Fleming, S. M. (2021). *The Dunning-Kruger effect revisited*. *Nature Human Behaviour*, 5(6), 677-678.



Profiel van de geënquêteerde online kansspelers

Algemene kenmerken

Meer mannen dan vrouwen nemen deel aan online kansspelen. De spelers zijn gemiddeld jonger dan de totale Nederlandse bevolking: 45 procent is jonger dan 35 jaar. De meerderheid (53%) houdt het bij één account op één website voor online kansspelen, de rest heeft er meerdere.

Geslacht		Opleidingsniveau	
Man	73%	Laag	12%
Vrouw	27%	Midden	41%
Genderneutraal	0,4%	Hoog	47%
Leeftijd		Aantal accounts	
18-23	13%	Eén account	53%
24-34	32%	Twee accounts	15%
35-49	29%	Drie of meer	30%
50-64	17%	Weet niet precies	2%
65+	8%		

Risicovol gokgedrag

De *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) is een gevalideerd en een van de meest gebruikte screeningsinstrumenten om risicovol gokgedrag te meten. De PGSI is nadrukkelijk géén instrument om de DSM-V-diagnose 'gokverslaving' mee vast te stellen. De index geeft een mate van problematische gokken aan waarbij de categorieën lopen van 'niet-problematische gokker' tot 'hoog-risicogokker'. Ruim twee derde van de online kansspelers valt in de categorie 'niet-problematische gokker' of 'laag-risicogokker'. Vijftien procent voldoet aan de criteria voor een 'gematigd-risicogokker' en 16 procent valt in de categorie 'hoog-risicogokker'.

Het instrument is in dit onderzoek ingezet om verschillende typen gokkers van elkaar te kunnen onderscheiden. Het aandeel 'hoog-risicogokkers' is in dit onderzoek groter in vergelijking met een eerdere Nederlandse studie naar online gokkers (uit 2015, zie paragraaf **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**). Echter, deze studie werd uitgevoerd vóórdat het online gokken in Nederland legaal werd. In andere onderzoeken werd de mate van risicovol gokken gemeten onder 'offline' gokkers. Uit meerdere studies blijkt dat er onder online kansspelers meer 'hoog-risicogokkers' zijn dan onder offline kansspelers. Zie paragraaf **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.** voor de volledige toelichting.

Risicovol gokgedrag o.b.v. PGSI	
Niet-problematische gokker	51%
Laag-risicogokker	18%
Gematigd-risicogokker	15%
Hoog-risicogokker	16%



B. Belangrijkste uitkomsten

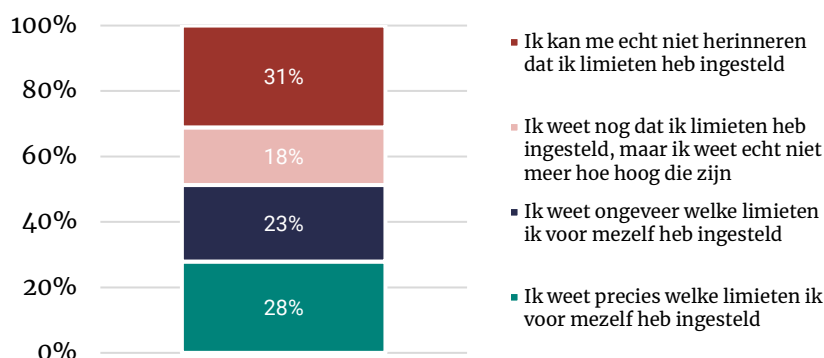
Instellen van speellimieten

Helpt online kansspelers weet (ongeveer) welke speellimieten ze hebben ingesteld

Minder dan de helft (47%) van de online kansspelers kan zich spontaan herinneren dat ze speellimieten moesten instellen bij het aanmaken van een account op een legale website voor online kansspelen. Een aantal andere zaken kan men zich beter herinneren. Zo weet meer dan de helft (54%) dat ze bij hun eerste aanmelding op de kansspelwebsite een ID-bewijs moesten uploaden en bijna driekwart (72%) herinnert zich het invullen van de leeftijd. Na een korte uitleg in de enquête over wat speellimieten zijn, hebben drie op de tien spelers (31%) nog steeds geen herinnering aan het instellen van de limieten. Ongeveer de helft weet nog precies (28%) of ongeveer (23%) wat ze hebben ingesteld (Figuur 0.1).

Figuur 0. Fout! Geen tekst met de opgegeven stijl in het document. - **Weet je nog welke speellimieten je hebt ingesteld?**

Basis: Nederlanders (18+) met een of meerdere accounts voor legale online kansspelen (n=1.654).



Stortingslimieten per dag en wallelimieten zijn de meest ingestelde limieten

Goksites bieden ieder verschillende soorten speellimieten aan. Ze kunnen betrekking hebben op de bedragen die men op het account stort (per dag, week of maand), hoeveel geld men op het account kan hebben (wallelimiet) en hoelang men maximaal per dag, week of maand kan spelen. Van degenen die nog weten dat ze speellimieten hebben ingesteld, zegt twee derde (66%) dat ze limieten hebben ingesteld voor het maximale bedrag dat ze per dag kunnen storten en een vrijwel even grote groep (65%) zegt een maximum te hebben ingesteld voor het bedrag dat ze op het account kunnen hebben staan. Een andere veel ingestelde limiet is een daglimiet voor speeltijd (58%). Het instellen van week- en maandlimieten voor inlogtijd en stortingen komt minder vaak voor, evenals het instellen van verlieslimieten (die niet verplicht zijn). Het is onduidelijk in hoeverre de meest gekozen limieten ook de voorkeur hebben van de spelers, of dat dit de limieten zijn die kansspelers het meest als standaard aanbieden.

Ruim helpt spelers die een week- of maandlimiet instelde, kiest limiet die speeltijd niet of nauwelijks beperkt

Eerder bleek al dat bijna de helft van de spelers niet meer weet of ze een speellimiet hebben ingesteld of wat daarvan de hoogte is. Van de spelers die het nog wel weten en die een daglimiet hebben ingesteld, zet 39 procent deze op langer dan 8 uur per dag. Meer dan de helft (57%) van degenen die een weeklimiet instelden, zet deze op 7 dagen per week.



Van degenen die een maandlimiet instellen, kiest 50 procent voor een grens van 29, 30 of 31 dagen. Spelers die op meerdere goksites een account hebben, stellen gemiddeld ruimere limieten in.

Tabel 0.1 – Ingestelde tijdslimieten

Basis: Deelnemers aan online kansspelen die de betreffende limiet hebben ingesteld

Daglimiet (n=381)		Weeklimiet (n=159)		Maandlimiet (n=132)	
<i>maximale inlogtijd per dag</i>		<i>maximaal aantal speeldagen per week</i>		<i>maximaal aantal speeldagen per maand</i>	
Korter dan 2 uur	17%	1 of 2 dagen	19%	1 tot 7 dagen	17%
2 tot 4 uur	25%	3 of 4 dagen	9%	8 tot 14 dagen	15%
4 tot 8 uur	19%	5 of 6 dagen	15%	15 tot 21 dagen	16%
8 tot 16 uur	34%	7 dagen	57%	22 tot 28 dagen	2%
Langer dan 16 uur	6%			29, 30 of 31 dagen	50%

Bij het maximale bedrag dat op het account mag staan (de walletlimiet) is het beeld heel gevarieerd. Een op zes heeft een limiet van maximaal 50 euro, maar een even groot deel heeft een limiet van meer dan 1000 euro. Als het gaat om de stortingslimiet per dag dan kiest 47 procent een bedrag onder de 50 euro; de rest zit dus hoger. Ook voor de verlieslimiet per dag kiest bijna de helft (46%) voor een bedrag onder de 50 euro.

Helpt spelers die zich het instellen van limieten herinnert, zegt goed over de tijdslimieten te hebben nagedacht

De helft (48%) van de online kansspelers die limieten instelde is het eens met de stelling: 'Ik heb goed nagedacht over de tijd die ik maximaal aan het gokken wil besteden'; 29 procent is het daarmee oneens. Ruim een op de drie online kansspelers (35%) die zich het instellen van limieten herinnert, zegt dat ze expres een hoge tijdslimiet hebben ingesteld zodat ze 'er geen last van zouden hebben'. Dit aandeel is hoger onder degenen die volgens de PGSI als hoog-risicogokker kunnen worden aangemerkt. Ook iets meer dan een derde (35%) zegt maar iets te hebben ingevuld om 'snel te kunnen spelen'. Bijna één op drie (29%) vond het lastig om een goede tijdslimiet te kiezen. Dit zijn relatief vaak de hoog-risicogokkers.

Meer spelers denken na over geldlimieten dan over tijdslimieten

Over het instellen van aan geld gerelateerde limieten wordt gemiddeld meer nagedacht dan over tijdslimieten. Voor het in te stellen geldbedrag heeft bijna twee derde (63%) (van de groep die limieten instelde) vooraf goed nagedacht over het bedrag dat ze maximaal wilden besteden. Dat is dus meer dan bij de tijdslimiet. Zes op de tien (58%) namen hierbij (ook) in overweging hoeveel geld zij wekelijks of maandelijks konden missen. Bijna de helft (49%) vulde bewust een laag bedrag in, zodat ze niet te veel geld aan kansspelen zouden kunnen uitgeven. Een kwart (25%) 'vulde maar iets in, om snel te kunnen gaan gokken'.



Meeste spelers zoeken zelf geen informatie over (passende) speellimieten

Zeven op de tien spelers (69%) hebben bij het instellen van hun account een bepaalde vorm van informatie gezien over speellimieten op de website van de kansspelaanbieder. Het gaat vooral om algemene informatie (54%). Ook zei een derde een vooraf ingevulde standaardlimiet aangeboden te hebben gekregen, die ze zelf konden aanpassen (32%). De meesten lieten het bij de informatie die ze van de kansspelaanbieder kregen. Driekwart zocht zelf geen (aanvullende) informatie voorafgaand aan het instellen van de speellimieten.

Omgang met speellimieten

Twee derde paste limieten niet meer aan na eerste aanmelding

Twee derde van de spelers die limieten instelde, heeft, nadat ze de dat de eerste keer hadden gedaan, de limieten niet verhoogd en niet verlaagd (66%). Eén op zeven (14%) verlaagde én verhoogde zijn of haar limieten wel eens. Het overige deel verhoogde alleen (8%) of verlaagde (13%). De aanpassing van limieten is gerelateerd aan leeftijd, het aantal accounts, speelfrequentie en de PGSI-score. Onder jongeren (18-23 jaar), spelers met meer dan drie accounts en frequente spelers was de groep die limieten aanpaste relatief groot. Naarmate de PGSI-score toeneemt, wordt de omvang van de groep die de limieten aanpaste ook groter.

Meerderheid houdt speellimieten in de gaten

Iets meer dan de helft houdt altijd of meestal in de gaten of ze in de buurt komen van de ingestelde limieten. Spelers zeggen hieraan te worden herinnerd door pop-ups of doordat ze zelf terugkijken in hun instellingen. Bij sommige aanbieders zijn de limieten voortdurend in beeld. Andere spelers zeggen het 'op gevoel' of 'uit hun hoofd' te weten. De jongvolwassenen (18 tot 23 jaar) weten minder vaak dan de oudere spelers of ze in de buurt komen van hun speellimieten. Hetzelfde geldt voor de hoog-risicogokkers in vergelijking met de niet-problematische en laag-risicogokkers.

Minder dan helft spelers heeft afgelopen jaar één of meerdere keren een speellimiet bereikt, reacties daarop lopen uiteen

Veertig procent van de spelers die limieten instelde, heeft in het afgelopen jaar één of meerdere keren zijn of haar limieten bereikt. Ruim de helft (57%) overkwam dit niet en drie procent weet het niet meer.

De reacties van spelers op het bereiken van de limieten lopen sterk uiteen en kunnen per situatie waarin een speler dit is overkomen, verschillen. Onder degenen die de limieten bereikten, zegt ruim de helft (53%) bij tenminste één gelegenheid tijdelijk te zijn gestopt op alle websites waarop men een account heeft. Een op de drie (34%) zegt wel eens helemaal te zijn gestopt met spelen op die website waar men de limiet bereikte. In deze gevallen is er mogelijk sprake van een remmend effect op het spelen. Daar staat tegenover dat iets minder dan de helft (44%) zegt ook wel eens verder te zijn gaan spelen op een andere website en 30 procent heeft als reactie op het bereiken van de limiet deze verhoogd. Naast de speler kan ook de kansspelaanbieder actie ondernemen bij het bereiken van een limiet. Dit gebeurt volgens spelers echter niet altijd: een groep van 28 procent zegt na het bereiken van een speellimiet geen enkele actie vanuit de aanbieder te hebben gezien.



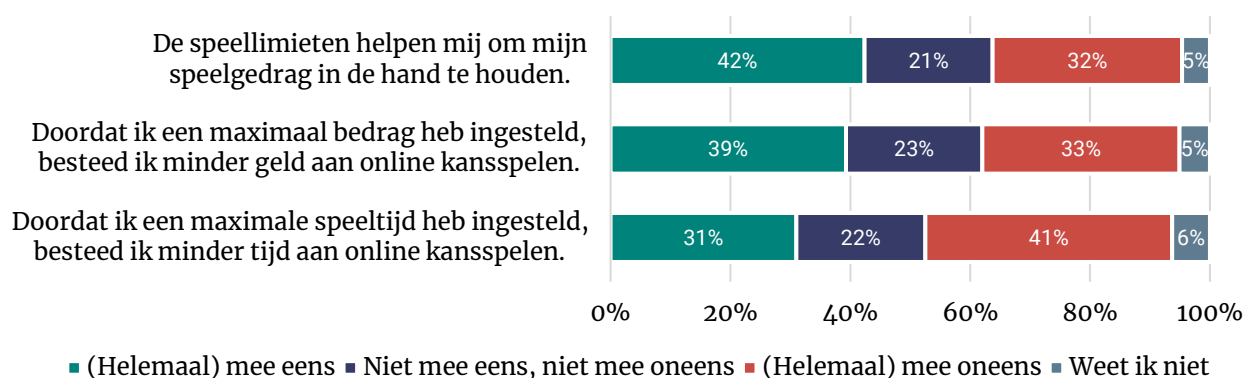
Houding en perceptie

Spelers staan in het algemeen positief tegenover speellimieten, maar een meerderheid zegt ze zelf niet nodig te hebben

Een meerderheid (76%) staat positief tegenover de verplichting om speellimieten te moeten instellen. Hoog-risicogokkers staan vaker negatief tegenover verplichte speellimieten en nemen het instellen minder serieus dan gokkers in lagere risicoklassen.

Figuur 0.3 - In hoeverre ben je het eens met de volgende stellingen?

Basis: Nederlanders (18+) met één of meerdere accounts voor legale online kansspelen, die zich herinneren dat ze limieten hebben ingesteld (n=1.112)



Minder dan de helft (42%) van de spelers vindt dat de speellimieten hen helpen om het eigen speelgedrag in de hand te houden. Een iets kleinere groep van 39 procent zegt minder geld te besteden door het instellen van een maximaal bedrag. Van tijdlimieten zeggen de spelers minder effect bij zichzelf te zien: 31 procent zegt door deze limiet minder tijd te hebben besteed aan online kansspelen. De gematigd-risicogokkers zijn positiever over de mate waarin limieten hen helpen om het gokken onder controle te houden. Dat geldt zeker in vergelijking met niet-problematische en laag-risicogokkers. Hoog-risicogokkers daarentegen ervaren minder positieve effecten van de limieten op het onder controle houden van het eigen speelgedrag.

Een meerderheid (57%) zegt tevens dat ze hun speelgedrag onder controle hebben en dat ze om die reden geen limieten nodig heeft. Een op vijf is het niet eens met die stelling. Deze veronderstelde eigen effectiviteit is niet voor alle typen spelers hetzelfde. Zo vinden meer spelers met één (60%) of twee accounts (68%) dat ze geen limieten nodig hebben omdat ze hun speelgedrag goed onder controle hebben, dan spelers met drie of meer accounts (51%). Ook vindt 76 procent van niet-problematische gokkers dat ze geen speellimieten nodig hebben, ten opzichte van slechts 38 en 36 procent van de gematigd- en hoog-risicogokkers.

Meerderheid heeft geen behoefte aan informatie of hulp bij het instellen van speellimieten

Iets minder dan een kwart (22%) van de spelers heeft behoefte aan informatie of hulp bij het instellen van de limieten. Onder de groep die extra informatie zou willen hebben, zijn relatief veel jongeren tussen 18 en 23 jaar, spelers met drie of meer accounts en/of een hoge PGSI-score.



Online kansspelers staan positief tegenover aanvullende manieren om eigen gedrag in de hand te houden

Naast speellimieten zijn er verschillende andere manieren die online kansspelers zouden kunnen helpen om niet te veel te spelen en om niet te veel geld kwijt te raken. Hiervoor zijn ideeën ontwikkeld en een tiental van deze ideeën zijn aan de kansspelers voorgelegd. Voor alle voorgelegde ideeën geldt dat de groep die denkt dat het kan helpen groter is dan de groep die denkt dat het geen effect zal hebben. Het meeste zien online kansspelers in het idee waarbij het tot dan toe ingezette bedrag op de goksite, de winst en het verlies in beeld wordt gebracht (bijvoorbeeld met behulp van een melding of een dashboard). Verder denkt een meerderheid dat het kunnen instellen van één overkoepelende limiet voor alle goksites waarop men speelt, kan helpen minder te spelen en/of minder geld te verliezen.

C. Conclusie en beschouwing

Dit onderzoek naar de werking van speellimieten in de praktijk is gebaseerd op de ervaringen en percepties van de spelers zelf. Het geeft daarmee het perspectief en de beleving weer van spelers in hun omgang met de speellimieten.

Uit het onderzoek komt naar voren dat deelnemers aan online kansspelen wisselend omgaan met het instellen van speellimieten en verschillend reageren op het eventuele bereiken ervan. Het is zeker dat er een groep is die niet veel tijd en aandacht besteedt aan de limieten. Deze spelers kunnen zich niet herinneren dat ze iets hebben ingesteld of weten dat nog wel, maar kunnen niet zeggen hoe hoog die limiet is. Verder zijn er spelers die de limieten zo instellen dat ze er zo min mogelijk last van hebben. Daar staat tegenover dat anderen goed nadenken over een voor hen passende limiet om zo het eigen speelgedrag in de hand te houden.

De meeste spelers schatten in dat ze hun eigen speelgedrag onder controle hebben en daarom geen speellimieten nodig hebben. Niettemin staat een meerderheid in algemene zin positief tegenover de verplichte speellimieten. Deze groep geeft aan dat het (anderen) kan helpen om gokproblematiek te voorkomen. Ongeveer een derde van de spelers vindt dat de limieten hen *niet* helpen om het eigen gokgedrag in de hand te houden en/of om minder geld en tijd te besteden aan online kansspelen.

Wat het netto-effect is van al deze wisselende reacties is lastig te kwantificeren. In de eerste plaats omdat het gedrag van spelers van situatie tot situatie verschilt. Een aanzienlijk deel van de spelers maakt gebruik van verschillende sites om te gokken en de reacties op het bereiken van een limiet zijn niet in elk geval hetzelfde. Daar komt bij dat het gedrag zoals gemeten in dit onderzoek is gebaseerd op zelfrapportage en dus kan afwijken van het feitelijk vertoonde gedrag. Het onderzoek is dan ook niet gericht op het in kaart brengen van de effectiviteit van de speellimieten (vanuit verschillende perspectieven). Daarvoor zou idealiter naast de zelfrapportage ook het feitelijke gedrag onderzocht moeten worden. Niettemin zijn er in het onderzoek bevindingen gedaan die hier al wel enig inzicht in geven.

Om te beginnen is grofweg de helft van de spelers niet precies op de hoogte welke limieten ze hebben ingesteld. Een op de drie kan zich zelfs helemaal niets herinneren van het instellen van een limiet. Een effect in termen van zelfregulerend vermogen ligt in die gevallen niet voor de hand.



Iets vergelijkbaars is te zeggen aan de hand van de reacties van spelers op het bereiken van een speellimiet. Iets minder dan de helft van de spelers zegt dat in het afgelopen jaar te hebben meegemaakt. De meest genoemde reactie (53%) is dat men tijdelijk is gestopt op alle websites waar men een account heeft. Een op de drie (35%) zegt naar aanleiding van het bereiken van een de limiet helemaal te zijn gestopt met spelen op die specifieke goksite. In beide gevallen is er mogelijk wel een remmend effect uitgegaan van de speellimieten op het spelgedrag. Daar staat tegenover dat bijna drie op de tien spelers de limiet wel eens hebben verhoogd bij het bereiken ervan en 44 procent is na het bereiken van een limiet op een site, verder gaan spelen op een andere site. In deze gevallen lijkt er geen sprake van een zelfregulerend of remmend effect.

Om een scherper inzicht te krijgen in de effecten van de speellimieten is in aanvulling op dit onderzoek een andere analyse nodig. Om het feitelijke gedrag van spelers in hun omgang met speellimieten in kaart te brengen zouden gegevens van de kansspelaanbieders nader geanalyseerd kunnen worden. Bijvoorbeeld door informatie van spelaanbieders op persoonsniveau geanonimiseerd aan elkaar te koppelen. Dan is inzicht te verkrijgen wat spelers werkelijk doen bij het bereiken van een limiet. Spelen zij dan door op een andere site of volgt er dan een periode waarin men minder speelt?



Contactgegevens

I&O Research Enschede

Zuiderval 70

Postbus 563

7500 AN Enschede

053 - 200 52 00

KVK-nummer 08198802

info@ioresearch.nl

www.ioresearch.nl

I&O Research Amsterdam

Piet Heinkade 55

1019 GM Amsterdam

020 - 308 48 00

info@ioresearch.nl

www.ioresearch.nl