



Perspectief van Nederlanders op kansspelen

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

Colofon

Uitgave

Ipsos I&O
Piet Heinkade 55
1019 GM Amsterdam

Rapportnummer

2024/0128

Projectnummer WODC

3484

Datum

juni 2024

Opdrachtgever

Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum

Begeleidingscommissie

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

Auteurs

Dewi Hollander
Charlotte van Miltenburg
Jaap Bouwmeester

Copyright

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

Samenvatting

Aanleiding

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

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

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

Relatie eerder onderzoek Ipsos I&O en WODC

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

Doel

Het doel van het voorliggende onderzoek was om:

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

Methode

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

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

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

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

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

Spelers zijn vervolgens verder onderverdeeld in twee groepen:

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

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

Tot slot wordt soms gesproken over deelnemers aan loterijen.

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

Met welke frequentie wordt er deelgenomen aan kansspelen?

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

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

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

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

Welke motieven hebben spelers voor het spelen van kansspelen?

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

Het belangrijkste argument om mee te doen aan een loterij¹ is, net als bij andere kansspelen, de mogelijkheid om prijzen of geld te winnen (75%). Daarnaast is ook het steunen van goede doelen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Welke gevolgen ervaren spelers door het spelen van kansspelen?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In hoeverre worden Nederlanders geconfronteerd met reclames over kansspelen?

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

Beschouwing

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

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

Twee procent van de spelers van kansspelen kwam in de problemen door het spelen, nog eens drie procent zegt daar risico op te hebben gelopen. Daarnaast werd in dit onderzoek ook aandacht besteed aan (kleinere) negatieve gevolgen die spelers mogelijk ervaren, bijvoorbeeld qua prestaties op werk of school of in het onderhouden van sociale relaties welke zij mogelijk niet als

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

probleem classificeren. Een grotere groep kansspelers (22%) gaf aan één of meer van deze gevolgen mee te hebben gemaakt. Vooral 'spijt hebben' en 'minder geld uitgeven aan leuke dingen' werden naar verhouding veel genoemd. Wanneer online spelers worden vergeleken met niet-online spelers, is wederom een duidelijk verschil zichtbaar: online spelers ervaren op alle vlakken meer negatieve gevolgen dan spelers die alleen op fysieke locaties speelden. Zo geeft meer dan een op tien online spelers door het spelen minder geld uit aan leuke dingen en haalt een vergelijkbaar percentage geld van de spaarrekening om kansspelen mee te kunnen doen. Ook geeft een op de tien online spelers aan dat zijn of haar werk of studie er onder lijdt. Bijna een derde van de online spelers had het afgelopen jaar wel eens spijt van het spelen van kansspelen.

Verder laat dit onderzoek zien dat de perceptie ten aanzien van gokken en het gokgedrag tussen spelers van verschillende leeftijdsgroepen, opleidingsniveaus en migratieachtergrond verschilt. Jongeren (18-24-jarigen) denken bijvoorbeeld in grotere mate dat gokken geaccepteerd is in de samenleving. Ook hebben zij een andere kijk op het verslavingspotentieel van (online) gokken. Jongeren denken bijvoorbeeld vaker dan 25-plussers dat gokken op een fysieke locatie verslavender is dan online. Opleidingsniveau speelt onder andere een rol in de perceptie op de winstkans bij kansspelen; laagopgeleide online spelers verwachten in grotere mate geld te winnen met het spel dat zij het vaakst spelen. Hoogopgeleiden verwachten juist dat ze op lange termijn geld zullen verliezen. Ook blijkt uit het onderzoek dat laagopgeleiden vaker in de problemen kwamen door het spelen van kansspelen of daar risico op liepen. Dat geldt ook voor Nederlanders met een niet-westerse migratieachtergrond ten opzichte van Nederlanders zonder migratieachtergrond.

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

Contactgegevens

Ipsos I&O Enschede

Zuiderval 70

Postbus 563

7500 AN Enschede

053 - 200 52 00

KVK-nummer 08198802

info@ioresearch.nl

www.ipsos-publiek.nl

Ipsos I&O Amsterdam

Piet Heinkade 55

1019 GM Amsterdam

020 - 308 48 00

