Samenvatting
Perspectief van Nederlanders op kansspelen: meting 2025

Rapport Ipsos I&O

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

www.ipsos-publiek.nl

Colofon

Uitgave
Ipsos I&O

Zuiderval 70
7543 EZ Enschede

Piet Heinkade 55
1019 GM Amsterdam

Amstelveenseweg 760
1081 JK Amsterdam

Ericssonstraat 2
5121 ML Rijen

Rapportnummer
2025/199

Datum
november 2025

Opdrachtgever
Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC)

Begeleidingscommissie
Dr. Lotte van Dillen (Hoogleraar, Universiteit Leiden) – Voorzitter
Dr. Gert-Jan Meerkerk (verslavingsdeskundige, onderzoekspartner Kansspelautoriteit)
Drs. Olivier Hendriks (projectbegeleider WODC)
Mr. Bregje Volkers, MSc (beleidsmedewerker ministerie van Justitie en Veiligheid, Afdeling Integriteit en Kansspelen)

Auteurs
Dewi Hollander, Msc (onderzoeker, Ipsos I&O)
Charlotte van Miltenburg, Msc (senior onderzoeker, Ipsos I&O)
Drs. Jaap Bouwmeester (senior onderzoeksadviseur, Ipsos I&O)

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

Van Miltenburg, C.J.A., & Hollander, D. R. (2025). *Perspectief van Nederlanders op kansspelen, meting 2025 (*2025/199). Ipsos I&O in opdracht van het WODC. Geraadpleegd op [dd/mm/jjjj], van [URL]

Samenvatting

Achtergrond van het onderzoek

De kansspelmarkt en de wijze waarop deze door de overheid wordt gereguleerd, zijn in beweging. Het is voor het ministerie van Justitie en Veiligheid (hierna: JenV) dan ook van belang om goed zicht te houden op de uitwerking van het kansspelbeleid, specifieke (actuele) thema's en ontwikkelingen in het kansspeldomein.

In 2024 voerde Ipsos I&O een eerste meting uit van het onderzoek 'Perspectieven op kansspelen' waarin diverse thema's die voor het ministerie van JenV en deskundigen op het gebied van kansspelen actueel en relevant zijn centraal stonden. Door actuele ontwikkelingen veroudert informatie snel en zijn er nieuwe vraagstukken bijgekomen. Het ministerie van JenV heeft om die reden het WODC verzocht om dit jaar opnieuw onderzoek te laten uitvoeren om inzicht te bieden in het perspectief van Nederlanders op verschillende (maatschappelijk) relevante en actuele vraagstukken op het gebied van kansspelen.

Er is in dit onderzoek voor gekozen om breed te onderzoeken hoe Nederlanders van 16 jaar en ouder naar kansspelen en daaraan gelieerde thema's kijken. De focus ligt dus zowel op het perspectief van spelers als op het perspectief van niet-spelers. Spelers worden verder onderverdeeld in spelers die zowel op een fysieke locatie als online spelen (online spelers) en zij die alleen deelnemen op fysieke locaties (niet-online spelers). Zodoende kan een vergelijking tussen verschillende groepen worden gemaakt en eventuele verschillen worden beschreven.

Doel- en vraagstelling

De hoofdvraag van het onderzoek is: Welke perspectieven op kansspelen bestaan er onder spelers en niet-spelers, en welke ontwikkelingen hebben zich sinds de meting in 2024 voorgedaan?

Op basis van de hoofdvraag zijn de volgende deelvragen opgesteld:

1. Wat is de informatiebehoefte met betrekking tot de kansspelen? Daarbij gaat het zowel om de informatiebehoefte vanuit beleidsmatig opzicht, als vanuit relevante stakeholders.
2. Welke perspectieven van spelers en niet-spelers bestaan er op deze thema's?
3. Welke ontwikkelingen in het perspectief op kansspelen hebben zich in het afgelopen jaar voorgedaan?

Methode

Het onderzoek bestond uit twee fasen. Het doel van de eerste fase was om in kaart te brengen over welke onderwerpen het perspectief van spelers en niet-spelers gewenst is. Bij het ministerie van JenV en externe deskundigen op het gebied van kansspelen is geïnventariseerd welke relevante en actuele onderwerpen aan de orde dienen te komen. De inventarisatie die in de vorige meting heeft plaatsgevonden, diende als basis. In overleg met de begeleidingscommissie is gekomen tot een definitieve keuze.

Het doel van de tweede fase was het vervatten van de gekozen onderwerpen in een vragenlijst en het voorleggen ervan aan spelers en niet-spelers door middel van een online enquête. Er zijn in totaal 8.000 Nederlanders van 16 jaar en ouder benaderd uit het I&O Research Panel. De dataverzameling liep van 3 tot en met 17 september 2025. Uiteindelijk namen 3.366 Nederlanders deel aan het onderzoek, een respons van 38 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 ($p<.05$). 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 16 jaar en ouder.
- **Spelers**: Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
  - **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.
- **Niet-spelers**: Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij. Nederlanders die in het afgelopen jaar alléén deelnamen aan een loterij worden in dit onderzoek dus niet beschouwd als 'spelers' van kansspelen.

Belangrijkste onderwerpen

Uit de inventarisatie komen verschillende thema's naar voren die actueel en relevant zijn. Deze thema's zijn in te delen in twee categorieën: (1)) vragen over het *gedrag* van spelers van kansspelen, en (2) vragen over het *perspectief* van spelers en niet-spelers op kansspelgerelateerde onderwerpen.

- Ten aanzien van het gedrag van spelers is er behoefte aan inzicht in de redenen voor het spelen van kansspelen. Er wordt speciale aandacht gevraagd voor hoogrisico-spellen zoals het spelen op speelautomaten en wedden op sportwedstrijden. Ook is er interesse in de groep jonge spelers: hoe spelen zij? En met name: hoe doen zij dat online? Met een eigen account of met een account van een ander en op legale of illegale websites? Tot slot is er behoefte aan inzicht in de mate waarin spelers en hun naasten problemen en andere negatieve consequenties ondervinden door het spelen van kansspelen.
- Voor wat betreft het perspectief is behoefte aan kennis over hoe spelers en niet-spelers kijken naar enkele voorgenomen beleidswijzigingen in het kansspelbeleid. Ook is er behoefte aan informatie over de maatschappelijke acceptatie van gokken en hoe men kijkt naar problemen die ontstaan door het spelen van kansspelen. Verder wordt ook de bekendheid met enkele hulp- en zorgorganisaties op het gebied van kansspelen relevant geacht.

Deel 1: Gedrag en keuzes van spelers

Winnen van geld of prijzen, en gezelligheid belangrijkste drijfveren voor spelen

De belangrijkste redenen voor spelers om een kansspel te spelen, zijn het winnen van geld of prijzen (38%) en de gezelligheid (37%). Er zijn verschillen in motieven om te spelen tussen online spelers en niet-online spelers. De online groep speelt bijvoorbeeld vaker voor de opwinding/spanning (30% tegenover 18% onder niet-online spelers) en om te ontspannen (16% tegenover 8%). Niet-online spelers geven in hogere mate aan dat ze spelen voor de gezelligheid (40% tegenover 31%) of omdat het een vaste traditie of gewoonte is (20% tegenover 9%).

Voor twee spellen die bekend staan als 'hoogrisico-spellen' (speelautomaten en wedden op sportwedstrijden) zijn de redenen voor spelen apart uitgevraagd. De motieven voor deelname blijken iets af

te wijken van die voor kansspelen in het algemeen. Spelers op speelautomaten worden gedreven door motieven als ontspanning (20% vs. 11% algemeen) en het gemak van het spel (13% vs. 4% algemeen). Binnen deze groep komen tevens indicatoren voor risicovol speelgedrag vaker voor, zoals het proberen terug te winnen van verloren geld (4% tegenover 1% algemeen). De motivaties van degenen die wedden op sportwedstrijden laten een focus op sociale en competitieve elementen zien: de invloed van vrienden (21% vs. 6% algemeen), het intensiveren van de sportbeleving (14%) en de overtuiging goed te zijn in het spel (7% vs. 2% algemeen).

Vier procent kwam (naar eigen zeggen) in problemen door gokken, of liep daar risico op

De meeste mensen die in het afgelopen jaar een kansspel speelden, kwamen hierdoor naar eigen zeggen niet in de problemen. Vier procent geeft aan dat zij wel problemen kregen (1%) of daar risico op liepen (3%). Dat aandeel is vergelijkbaar met de meting van 2024 (5%). Onder de groep 21-23-jarigen ligt dat percentage met 9 procent relatief hoog. Dat geldt ook voor online spelers: binnen die groep rapporteert 9 procent (risico op) problemen. Een deel van de spelers heeft (daarnaast) te maken met negatieve consequenties. Deze kunnen spelen rond werk en studie of op financieel en sociaal gebied. Zo zegt een op twintig spelers (5%) dat ze wel eens spaargeld gebruiken om te gokken, minder slapen of liegen tegen partner, vrienden of familie. Voor alle voorgelegde negatieve consequenties geldt dat online spelers ze vaker rapporteren dan niet-online spelers (Tabel 1).

Tabel 1. Hoe vaak in de afgelopen 12 maanden zorgde uw eigen gokken ervoor dat u... % Vaak + af en toe. Enkele voorbeelden van verschillen (meer items zijn voorgelegd)

	Alle spelers (n=953)	Online speler (n=319)	Niet-online speler (n=634)
... minder uitgaf aan dagelijkse dingen zoals eten, rekeningen en kleding?	6%	10%	3%
... uw spaargeld gebruikte?	5%	10%	3%
... slecht presteerde op uw werk of studie?	3%	8%	0%
... minder sliep?	4%	10%	1%
... loog tegen partner, familie, vrienden of anderen over hoeveel u gokt?	5%	10%	3%

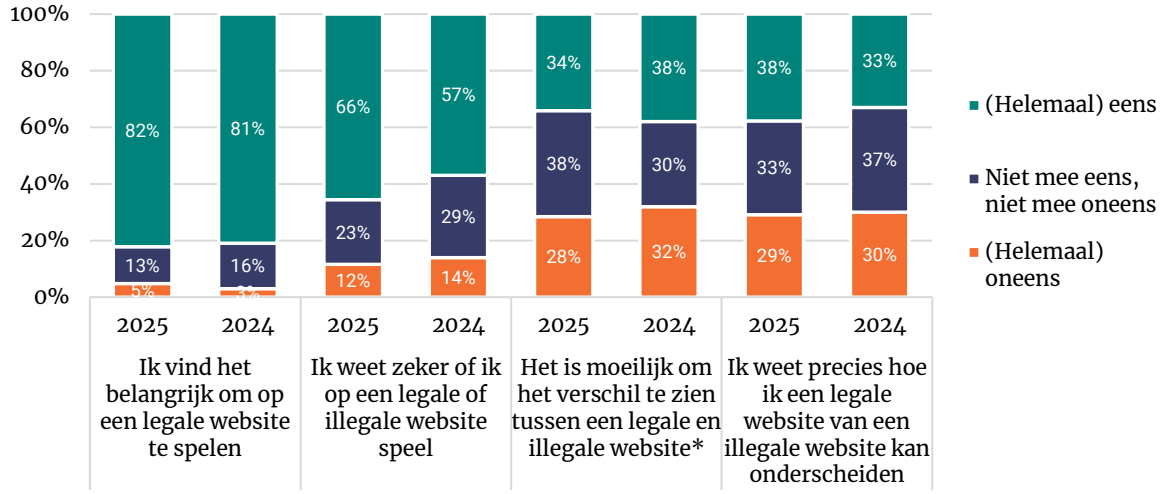
Meerderheid vindt legaal online spelen belangrijk, maar let er in de praktijk niet op

Het grootste deel van de online spelers (82%) geeft net als in 2024 (81%) aan het belangrijk te vinden om op een legale website te spelen. In de praktijk geven online spelers aan te letten op uiteenlopende aspecten bij hun keuze voor een kansspelwebsite. Vier op tien spelers geven aan primair te letten op de betrouwbaarheid van de website (40%) en of het een legale aanbieder betreft (41%). Op afstand volgen meer praktische en sociale overwegingen, zoals goede reviews (14%), de beschikbaarheid van een specifiek spel (13%), en de hoeveelheid te verstrekken persoonsgegevens (12%). Hoewel de betrouwbaarheid en legaliteit van de aanbieder belangrijk gevonden worden, is de meerderheid hier bij het kiezen van een aanbieder dus niet mee bezig. Mogelijk speelt het kunnen maken van onderscheid tussen legale en illegale aanbieders een rol: dit blijkt niet voor iedereen even eenvoudig. Een op drie (33%) geeft aan daar moeite mee te hebben. Wel is een verbetering zichtbaar ten opzichte van 2024: toen had 38 procent hier nog moeite mee. Ook is het aandeel dat zeker weet of ze op een legale of illegale website speelt toegenomen (van 57% naar 65%) en zegt een groter aandeel te weten hoe ze de twee van elkaar kan onderscheiden (van 33% naar 37%).

Factoren die samenhangen met marketing, zoals het ontvangen van een bonus (6%) en het uitkeringspercentage (Return to Player, 4%), hebben volgens spelers een ondergeschikte rol in het keuzeproces.

Figuur 1 - In hoeverre bent u het eens met de volgende stellingen?

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.



**In 2024 luidde deze stelling: 'Het is moeilijk om onderscheid te maken tussen een legale en illegale website.'*

Deel 2: Perspectief op kansspelen

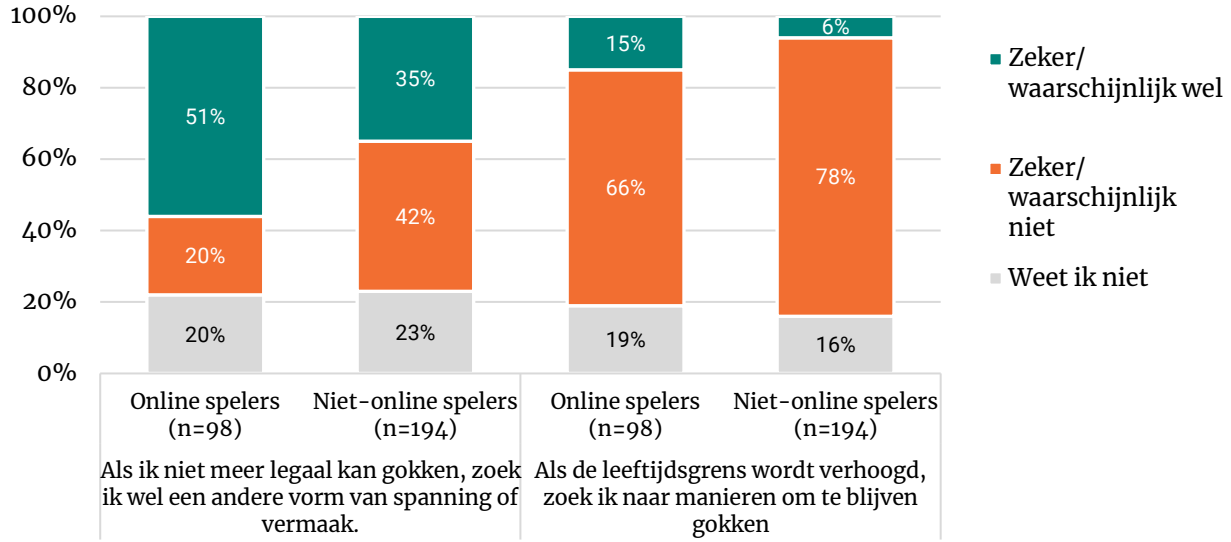
Draagvlak voor bescherming van jongvolwassenen tegen de risico's van gokken

Er is veel draagvlak in de samenleving voor de bescherming van jongvolwassenen tegen de risico's van gokken. De overgrote meerderheid (85%) van spelers en niet-spelers is voorstander van het idee om de leeftijdsgrens van deelname aan kansspelen te verhogen naar 21 jaar, zowel voor online kansspelen als kansspelen op fysieke locaties. De steun voor de leeftijdsverhoging is het grootst onder groepen die er niet direct door worden geraakt. Niet-spelers (88% voor) en mensen ouder dan 21 jaar (87% voor) zijn bijvoorbeeld de meest uitgesproken voorstanders van het verhogen van de leeftijdsgrens. Dat geldt zowel voor online kansspelen als kansspelen op een fysieke locatie. Maar ook onder jongeren onder de 21 jaar en online en niet-online spelers is een meerderheid voor deze leeftijdsverhoging (69-84%). Daarnaast is er ook brede steun voor strengere regels voor hoogrisico-kansspelen (88%).

De mogelijkheid bestaat dat een verhoging van de leeftijdsgrens ertoe zou kunnen leiden dat jonge spelers gebruik gaan maken van illegale websites. De meeste jonge spelers van 21 jaar of jonger zeggen echter dit waarschijnlijk of zeker niet te zullen doen (66% van de online spelers en 78% van de niet-online spelers; zie Figuur 1). Van de online spelers (<21) zegt ongeveer een op zeven (15%) dat zij mogelijk wel op zoek zullen gaan naar manieren om te blijven gokken als de leeftijdsgrens wordt verhoogd. Voor de niet-online spelers (<21) gaat het om zes procent. Een grotere groep zegt op zoek te zullen gaan naar een andere vorm van spanning of vermaak als legaal gokken voor hen niet meer mogelijk is (Figuur 2).

Figuur 2 - Kunt u aangeven in hoeverre u het eens of oneens bent met de volgende stellingen?

Basis: alle Nederlanders van 21 jaar of jonger, n=468.

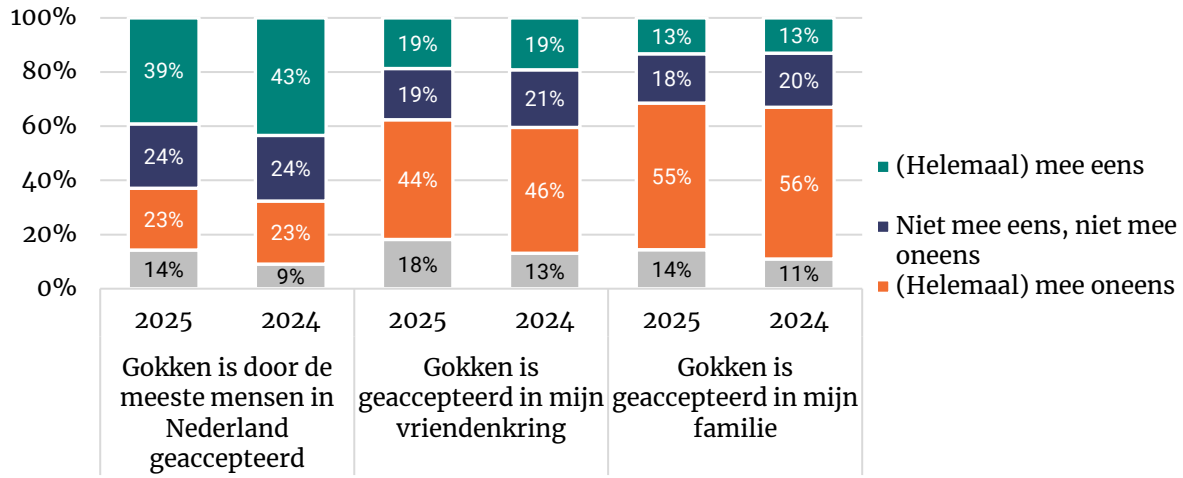


Maatschappelijke acceptatie van gokken hoger dan in eigen familie- of vriendenkring

Aan zowel spelers als niet-spelers is gevraagd hoe zij de maatschappelijke acceptatie van gokken beoordelen. Iets minder dan de helft (39%) van de Nederlanders meent dat gokken als maatschappelijk fenomeen wordt geaccepteerd. Dat is minder dan in 2024, toen het 43 procent was. Men beoordeelt de acceptatie in hun eigen familie- of vriendenkring doorgaans lager dan het algemene gemiddelde. De perceptie van acceptatie in de privé-omgeving (vrienden en familie) is in 2025 niet veranderd ten opzichte van 2024.

Figuur 3 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366



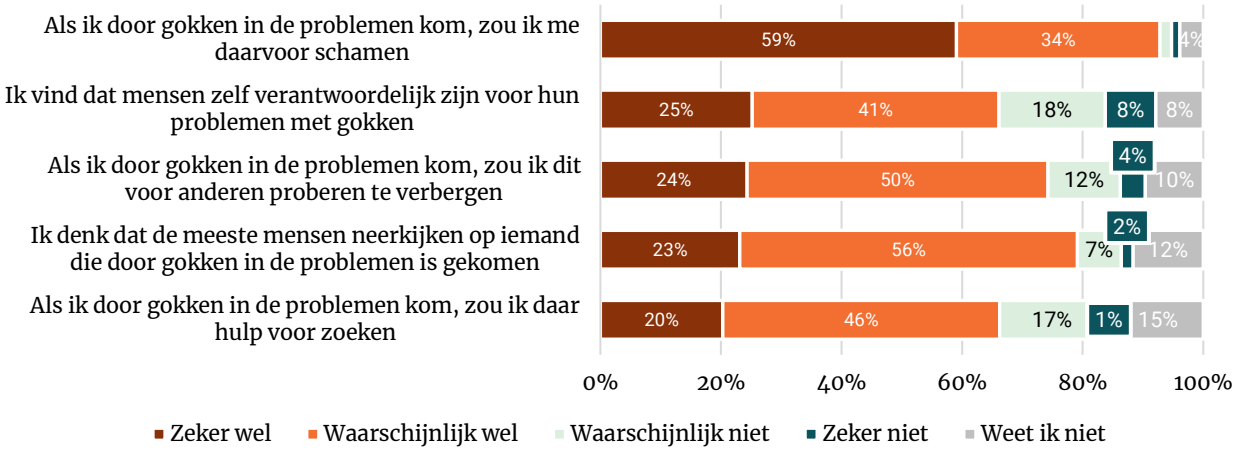
Spelers van kansspelen schatten de maatschappelijke acceptatie van kansspelen hoger in dan niet-spelers. De helft (48%) van de spelers gelooft dat gokken door de meeste mensen in Nederland geaccepteerd is. Men schat de acceptatie in de eigen vriendenkring lager in: 40 procent van de online en 34 procent van de niet-online spelers ervaart deze acceptatie van gokken. Deze cijfers staan in contrast met de perceptie van niet-spelers, waar slechts 11% acceptatie in de eigen vriendenkring veronderstelt.

Mensen denken negatief over het in de problemen raken door gokken

Het overgrote deel van de Nederlanders (93%) is het eens met de stelling dat ze zich zouden schamen als ze door gokken in de problemen zouden komen. Eveneens een ruime meerderheid (79%) denkt dat de meeste mensen neerkijken op iemand die door gokken in de problemen is gekomen en driekwart (74%) zou het voor andere mensen proberen te verbergen als hij of zij door gokken in de problemen zou raken. Onder online spelers speelt schaamte minder dan onder niet-spelers en niet-online spelers (78% tegenover respectievelijk 95% en 92%). Dit taboe zit het zoeken van hulp overigens niet in de weg: twee derde van de spelers en niet-spelers (66%) verwacht wel hulp te zoeken als ze in de problemen zouden komen. Ook spelers zelf ervaren geen hogere drempel om hulp te zoeken.

Figuur 4 - Kunt u aangeven in hoeverre de volgende stellingen wel of niet bij u passen?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.



Meerderheid verwacht dat deelname aan kansspelen leidt tot problemen

De meerderheid van de Nederlanders denkt dat het spelen van kansspelen leidt tot problemen met geld en inkomen (87%), mentale gezondheid (83%), relaties met partner(s), familie en vrienden (82%), werk en/of studie (80%) en lichamelijke gezondheid (64%). Op het gebied van lichamelijke gezondheid is het aandeel dat géén problemen verwacht relatief gezien het grootst (28%). Over het algemeen schatten niet-spelers de kans op problemen groter in dan spelers. Ook tussen online spelers en niet-online spelers zijn verschillen zichtbaar: de eerste groep schat de kans op problemen lager in dan de tweede. Zo zegt bijvoorbeeld 77 procent van de niet-online spelers te verwachten dat het spelen van kansspelen kan leiden tot problemen met geld en inkomen, waar dit voor 61 procent van de online spelers geldt.

Hulporganisaties relatief onbekend

De meeste spelers zijn niet bekend met de organisaties die hulp bieden bij gokproblemen. Zo zijn bijvoorbeeld het Loket Kansspel (nu: Openovergokken.nl), CRUKS (ook wel: Gokstop) en Stichting AGOG bij de meerderheid onbekend; slechts een kleine groep (2-4%) weet precies wat deze organisaties doen of had er wel eens contact mee. Deze cijfers zijn vergelijkbaar met de meting in 2024, toen was 2 tot 3 procent hiervan op de hoogte. De bekendheid van Stichting 113 (zelfmoordpreventie) is wat groter dan die van de andere organisaties.

Contactgegevens

Ipsos I&O

Zuiderval 70
7543 EZ Enschede
053 - 200 52 00

Piet Heinkade 55
1019 GM Amsterdam
020 – 308 48 00

Amstelveenseweg 760
1081 JK Amsterdam
020 - 607 07 07

Ericssonstraat 2
5121 ML Rijen
020-607 07 07