

# PREVALENTIE VAN PROBLEMATISCH SPEELGEDRAG ONDER DEELNEMERS AAN ONLINE KANSSPELEN

DICK DE BRUIN  
MAAIKE LABREE





Prevalentie van problematisch speelgedrag onder deelnemers aan online kansspelen

## Colofon

de Bruin, D.E., mr. M.J. Labree (2015). *Prevalentie van problematisch speelgedrag onder deelnemers aan online kansspelen*. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.

In opdracht van het WODC van het ministerie van Veiligheid en Justitie

© 2015, Wetenschappelijk Onderzoek- en Documentatiecentrum (WODC)

Auteursrechten voorbehouden. Niets uit dit rapport mag worden veeleelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, digitale verwerking of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van het WODC.

Begeleidingscommissie:

de heer dr. M.W.J. Koeter – Academisch Medisch Centrum (AMC) – UvA, Divisie Psychiatrie (voorzitter)

de heer dr. R. Halbersma – Kansspelautoriteit

de heer drs. O.L. Hendriks – Wetenschappelijk Onderzoek- en Documentatiecentrum (WODC)

de heer mr. H.Y. Nio – Ministerie van Veiligheid en Justitie, directie Sanctie- en Preventiebeleid

mevrouw dr. M.G. Postel – Universiteit Twente - Behavioural, Management and Social sciences (BMS)

De leden die niet werkzaam zijn voor het Ministerie van Veiligheid en Justitie of het WODC nemen op basis van persoonlijke deskundigheid deel aan de begeleidingscommissie en niet ter vertegenwoordiging van een organisatie.



CVO – Research & Consultancy  
Montalbaendreef 2  
3562 LC Utrecht  
[www.drugresearch.nl](http://www.drugresearch.nl)

Ten tijde van het onderhavige onderzoek is het wetsvoorstel 'Kansspelen op afstand' in voorbereiding. Deze wet moet het aanbieders van kansspelen op afstand mogelijk maken om met een vergunning legaal in Nederland te opereren. Het voorgenomen beleid kent een aantal vergunningsvoorwaarden omtrent het tegengaan van fraude en criminaliteit, het waarborgen van een hoge mate van consumentenbescherming en het beschermen van spelers tegen verslavingsrisico's. Middels deze laatste categorie hoopt de regering het aantal risicospelers terug te krijgen naar het niveau van 2005 en het aantal probleemspelers op het niveau van 2011 te houden. Dit onderzoek poogt een actueel beeld te geven van de omvang van kansspelverslaving onder deelnemers aan online kansspelen. Het onderzoek is uitgevoerd in opdracht van het Wetenschappelijk Onderzoek- en Documentatiecentrum van het Ministerie van Veiligheid en Justitie.

Aan dit onderzoek hebben veel mensen hun medewerking verleend. Zonder hun deskundigheid en inzet was dit onderzoek niet mogelijk geweest.

Vanaf deze plaats willen we allereerst de behandelaars die hebben meegewerkt aan dit onderzoek heel hartelijk bedanken: Anouk van Angelbeek, Rick Boerman, Marielle Brenninkmeijer, Gert Jan Hartman, Geraldine Mos, Tello Neckheim, Inge Poels, Svanhilde Rijken en Famke Trommels. Ook Jeroen Wisselink van *Stichting Informatie Voorziening Zorg* danken wij.

Daarnaast bedanken wij TNS-NIPO voor het uitvoeren van de panelstudie en alle panelleden die hebben deelgenomen aan de online enquête.

In het bijzonder willen hier ook de leden van de begeleidingscommissie hartelijk bedanken voor hun adviezen, hun hulp bij het benaderen van behandelaars, bij het ontwerp van de vragenlijst en de analyses van de gegevens, het kritisch lezen en commentariëren van het conceptrapport en de prettige samenwerking.

## INHOUD

Voorwoord .....	3
Samenvatting .....	6
Summary .....	8
1 Inleiding.....	10
1.1.1 Doelstelling.....	10
1.1.2 Onderzoeksvragen .....	10
2 Methodische verantwoording.....	12
2.1 Panelstudie onder deelnemers aan online kansspelen .....	12
2.1.1 Respondenten .....	12
2.1.2 Opzet van vragenlijst.....	13
2.1.3 <i>Screeners</i> om problematisch spelgedrag vast te stellen .....	14
2.1.4 Typen kansspelen: deelname en bestedingen .....	15
2.1.5 Uitleg aan respondenten over typen kansspelen.....	16
2.1.6 Analyse van de resultaten uit de panelstudie .....	17
2.2 Inventarisatie onder behandelaars van Instellingen voor de Verslavingszorg .....	19
2.2.1 Jaarrapportage 2013 Stichting Informatievoorziening Zorg .....	19
2.2.2 Interviews met behandelaars.....	19
2.2.3 Analyse van de resultaten van de inventarisatie .....	20
3 De resultaten van de panelstudie onder online spelers .....	21
3.1 Kenmerken van kansspelverslaving onder deelnemers aan online kansspelen .....	22
3.1.1 Probleemspelers op basis van SOGS5+ .....	23
3.1.2 Probleemspelers op basis van SOGS5+ en PGSI8+ .....	24
3.1.3 Correctie op basis van specificiteit en sensitiviteit .....	24
3.1.4 Standaardisatie.....	25
3.1.5 Schatting van het aantal online probleemspelers.....	25
3.2 Recreatieve, risico- en probleemspelers onder deelnemers aan online kansspelen .....	26
3.3 Verdeling van deelnemers over typen online kansspelen.....	26
3.4 Verdeling recreatieve, risico- en probleemspelers over typen kansspelen.....	27

3.4.1	Probleemspelers.....	29
3.4.2	Risicospelers.....	33
4	Online spelers in de verslavingszorg .....	38
4.1.1	Jaarrapportage 2013 Stichting Informatievoorziening Zorg .....	38
4.1.2	Interviews met behandelaars.....	39
	Conclusies .....	43
	Referenties.....	45
	Bijlage 1: South Oaks Gambling Screen (SOGS) .....	47
	Bijlage 2: Problem Gambling Severity Index (PGSI).....	52
	Bijlage 3: Onderzoeksverantwoording G9549 TNS-NIPO.....	53
	Bijlage 5: Sociaal demografische kenmerken van online spelers.....	55
	Bijlage 5a: Verhoudingen steekproef 1.118 en netto steekproef 509 .....	57
	Bijlage 6: Standaardisatie Williams .....	58
	Bijlage 7: Nuancering risico- en probleemspel gerelateerd aan het totaal aantal online spelers (n=495) .....	59
	Bijlage 8: Deelname, frequentie, speelduur en bestedingen per locatie.....	63

CVO heeft in opdracht van het Ministerie van Justitie en Veiligheid (WODC) een onderzoek uitgevoerd naar de omvang van kansspelverslaving onder deelnemers aan *short odds* online kansspelen. *Short odds* kansspelen zijn kansspelen waarbij er een korte tijd zit tussen de inleg en het speelresultaat. Van dit speltype is bekend dat dit gepaard kan gaan met een relatief hoog verslavingsrisico. Het onderzoek biedt inzicht in de mate waarin deelnemers aan online kansspelen kenmerken van kansspelverslaving vertonen en is opgebouwd uit een panelstudie onder deelnemers aan online kansspelen en een inventarisatie onder behandelaars uit de verslavingszorg.

### **Beperkingen van het onderzoek**

Dit onderzoek kent een aantal belangrijke beperkingen. Het onderzoek heeft een korte doorlooptijd en de steekproef van deelnemers aan online kansspelen is relatief klein. Ook het aantal interviews met behandelaars uit de verslavingszorg is beperkt: hierbij zijn daarnaast geen interviews afgenomen met behandelaars uit privéklinieken of met vertegenwoordigers van anonieme zelfhulpgroepen zoals de *Anonieme Gokkers en Omgeving Gokkers* (AGOG). Daarom moet bij het trekken van conclusies voorzichtigheid worden betracht.

### **Panelstudie onder deelnemers aan online kansspelen**

Er is een panelstudie uitgevoerd onder 509 personen die hebben aangegeven in het afgelopen jaar te hebben deelgenomen aan *short odds* online kansspelen in de vorm van een online enquête. In de online enquête is de deelname aan zowel online als *land based* kansspelen uitgebreid bevraagd. Daarnaast zijn er twee screeningsinstrumenten gebruikt om vast te stellen of iemand problemen met kansspelen heeft: primair de *South Oaks Gambling Screen* (hierna: SOGS) en daarnaast de *Problem Gambling Severity Index* (hierna: PGSI). Aan de hand van de uitkomsten van de screeningsinstrumenten kunnen spelers gesegmenteerd worden in recreatieve, risico- en probleemspelers. Recreatieve spelers zien het kansspel vooral als een spel, waarbij het speelgedrag nauwelijks tot geen verslavingspotentie vertoont. Risicospelers zijn spelers die enige kenmerken van kansspelverslaving vertonen en mogelijk kansspelverslaafd zijn. Probleemspelers hebben waarschijnlijk te maken met een kansspelverslaving maar zijn dat niet per definitie.

### **Kenmerken van kansspelverslaving bij deelnemers aan short odds online kansspelen**

Uit de panelstudie volgt dat op basis van de SOGS 8,1 procent (met een betrouwbaarheidsmarge van plus en min 2,3%) van de online spelers kwalificeert als probleemspeler. Hierbij dienen we op te merken dat het problematisch speelgedrag niet altijd is toe te schrijven aan online deelname. Een substantieel aantal probleemspelers besteedt meer geld en tijd aan land based kansspelen. Van de SOGS is voorts bekend dat deze over goede psychometrische eigenschappen beschikt maar ook tot een overschatting van de prevalentie van probleemspelers kan leiden. Om tot een meer valide schatting van het aantal probleemspelers te komen is daarom een correctie uitgevoerd. Hiertoe is de dubbelclassificatie van problematisch speelgedrag met de PGSI als uitgangspunt genomen. In dat geval wordt 5,2 procent (met een betrouwbaarheidsmarge van plus en min 1,9%) van de online spelers als een probleemspeler gekwalificeerd. De dubbelclassificatie door de SOGS en de PGSI kan als een ondergrens van de prevalentie van probleemspelers worden beschouwd, de classificatie op basis van de SOGS alleen als een bovengrens. Als wordt uitgegaan van de meeste recente schatting van 242.000 online spelers van short odds kansspelen in Nederland, ligt het geschatte aantal online probleemspelers tussen de 13.000 en de 20.000.

### **Verdeling van deelnemers aan online kansspelen in recreatieve, risico- en probleemspelers**

Op basis van de gecombineerde uitkomsten van de SOGS en de PGSI kwalificeert 5,2 procent van de deelnemers aan online kansspelen als probleemspeler. Een iets grotere groep van 11,3 procent classificeert als risicospeler. De recreatieve spelers vormen het grootste deel van 83,4 procent.



### **Verdeling van deelnemers over verschillende typen short odds online kansspelen**

Veel online spelers nemen niet slechts deel aan één, maar aan meerdere online kansspelen. De meerderheid van de online spelers neemt daarnaast ook deel aan *land based* kansspelen. De meest gespeelde online kansspelen zijn sportweddenschappen (49 procent) en poker (40 procent). Ook kansspelautomaten (24 procent), casinospelen (20 procent) en bingo (14 procent) worden door een deel van de online spelers via het internet gespeeld. Het online wedden op paarden- of hondenraces (5 procent) of online krassen (3 procent) komt aanzienlijk minder vaak voor.

### **Verdeling van recreatieve, risico- en probleemspelers over verschillende typen online kansspelen**

Online spelers nemen zoals gezegd vaak niet slechts aan één, maar aan meerdere kansspelen deel, zowel online als *land based*. In de analyses is bezien of het problematisch speelgedrag daadwerkelijk kan worden toegeschreven aan het betreffende online kansspel of dat men meer geld en tijd besteedt aan andere land based kansspelen. Het aandeel risico- en probleemspelers waarvan het problematisch spelgedrag daadwerkelijk toegeschreven kan worden aan het betreffende online kansspel blijkt relatief klein te zijn. Het merendeel van de risico- en probleemspelers besteedt meer tijd en geld aan andere kansspelen.

Dit in ogenschouw nemende volgt voor online casinospelen een genuanceerd aandeel risicospelers van 6 procent en een aandeel probleemspelers van 1 procent. Voor deelnemers aan online kansspelautomaten is het genuanceerde aandeel risicospelers 10 procent, terwijl het aandeel probleemspelers op 2 tot 3 procent uit komt. Onder deelnemers aan online bingo zou op basis van deze redenering een aandeel van 1 tot 3 procent risicospelers en een aandeel van 0 tot 1 procent probleemspelers bestaan. Voor online sportweddenschappen volgt een genuanceerd aandeel risicospelers van 3 procent en een aandeel probleemspelers van 1 tot 2 procent. Het online krassen en het online wedden op paarden- of hondenraces komen dermate weinig voor dat er geen betrouwbare uitspraken gedaan kunnen worden over de genuanceerde verdeling van spelers. Bij online poker loopt het genuanceerde aandeel nogal uiteen: 5 tot 9 procent risicospelers en 1 tot 6 procent probleemspelers; veel online spelers die problematisch speelgedrag vertonen geven aan ten opzichte van de andere kansspelen niet het meeste geld maar wel de meeste tijd aan online poker te besteden. Een mogelijke verklaring hiervoor kan zijn dat online poker ten opzichte van andere online kansspelen met lagere inzetten voor langere duur gespeeld kan worden.

### **Inventarisatie onder behandelaars uit de verslavingszorg**

Uit de Jaarrapportage 2013 van SIVZ volgt dat van de hulpzoekers waarbij de plaats van het gokken is geregistreerd ongeveer 30 procent voornamelijk deelneemt aan kansspelen via het internet. De schattingen van de geïnterviewde behandelaars sluiten hier redelijk op aan. Een aantal behandelaars signaleert een toename van het aantal cliënten dat online deelneemt aan kansspelen.

Probleemspel kan in de mening van de behandelaars echter niet per definitie gerelateerd worden aan deelname aan online kansspelen: er zijn behandelaars die aangeven dat cliënten die online spelen dit doorgaans combineren met *land based* kansspelen, maar ook behandelaars die aangeven dat deze groep cliënten wel uitsluitend online speelt. De behandelaars die bijhouden met welk kansspel het probleemspel is begonnen geven aan dat cliënten meestal eerst *land based* deelnemen aan kansspelen.

## SUMMARY

Commissioned by the Ministry of Justice and Security (WODC), CVO has conducted a study of the extent of problem gambling among participants in short odds online gambling. Short odds gambling is characterized by the short time span between the consumer placing the bet and the outcome of the gamble being known. This type of gambling is known to be potentially associated with a relatively high level of risk of addiction. The study provides insights into the extent to which participants in online gambling show symptoms of gambling addiction, and consists of a panel study among participants in online gambling and a survey among therapists of problem gambling.

### **Limitations of the study**

This study has important limitations. The study was conducted over a short time frame and the sample of online gambling participants is relatively small. The number of interviews with gambling addiction therapists is limited; moreover, therapists from private clinics and representatives from anonymous self-help organizations, such as Anonymous Gamblers and Gamblers Environment (AGOG), have not been consulted. Therefore, caution should be exercised when drawing conclusions.

### **Panel study among participants in online gambling**

A panel study, by means of an online questionnaire, was conducted among 509 subjects who indicated to have participated in short odds online gambling in the past year. In the online survey, participation in both online and land based gambling was extensively probed. Additionally, two screening instruments were used to determine whether a participant has gambling problems: primarily the South Oaks Gambling Screen (hereafter: SOGS) and secondly the Problem Gambling Severity Index (hereafter: PGSI). Using the results of the screening tools, players may qualify as recreational, risk or problem gamblers. Recreational players see gambling primarily as a game, and their gaming habits shows little or no addiction potential. Risk players are players who show some characteristics of problem gambling and possibly have gambling addiction. Problem players are probably dealing with gambling addiction, but this is not by definition always the case.

### **Characteristics of gambling addiction among participants in short odds online gambling**

The panel study shows that, based on the SOGS, 8.1 percent of online players (with a margin of error of plus or minus 2.3 percent) qualify as problem gamblers. We should note here that this problem gambling may not always be attributable to participation in online gambling. A substantial number of problem gamblers spend more time and money on land based gambling. It is furthermore known that the SOGS has good psychometric properties, but can also lead to an overestimation of the prevalence of problem gamblers. To achieve a more valid estimate of the number of problem gamblers, a correction was performed. In doing so, the dual classification of problem gambling with the PGSI was taken as starting point. In this case 5.2 percent of online players (with a confidence margin of plus or minus 1.9%) qualified as a problem player. The double classification by the SOGS and the PGSI can be considered as a lower limit of the prevalence of problem players; the classification on the basis of the SOGS alone as an upper limit. Applying the most recent estimate of 242,000 online players of short odds gambling in the Netherlands, the estimated number of online problem gamblers is between 13,000 and 20,000.

### **Distribution of participants of online gambling in recreational, risk- and problem gamblers**

Based on the combined results of the SOGS and PGSI, 5.2 percent of participants in online gambling qualify as problem players. A slightly larger group of 11.3 percent classifies as risk players. Recreational players form the largest group at 83.4 percent.

### **Distribution of participants across various types of short odds online gambling**

Many online players do not take part in only one, but in several forms of online gambling. Furthermore, the majority of online players also participate in land-based gambling. The most played forms of online gambling are sports betting (49 percent) and poker (40 percent). Gaming machines (24 percent), casino (20 percent) and bingo (14 percent) are also played on the internet by the online players. Online betting on horse- or greyhound racing (5 percent) or online scratch (3 percent) is considerably less common.

### **Distribution of recreational, risk and problem players over different types of online gambling**

As said, online players often participate not in just one, but in various types of gambling, both online and land based. The question whether problem gambling can actually be attributed to the respective online game, or if more time and money is spent on land based gambling, was examined in the analysis. The group of risk- and problem players whose problematic gaming behavior can be directly attributed to specific online gambling appears to be relatively small. The majority of risk and problem gamblers spend more time and money on other games of chance.

Taking this into consideration, for online casino gambling, a corrected figure of 6 percent risk players and 1 percent problem players can be found. For participants in online gaming machines, the corrected share of risk players is 10 percent, while the share of problem players comes to 2 to 3 percent. Applying this reasoning to online bingo, 1 to 3 percent of the participants qualifies as risk players and 0 to 1 percent as problem gamblers. Online sports betting shows a corrected share of risk players of 3 percent and a share of problem players of 1 to 2 percent. Participation in online scratch and online horse- and greyhound race betting is rare among the online players questioned in this study: therefore, no reliable conclusions can be drawn about the corrected distribution of players. In online poker, the corrected proportions vary considerably: 5 to 9 percent risk players and 1 to 6 percent for problem gamblers. Many of the online players who show signs of problem gambling indicate spending the most time but not the most money on online poker compared to other games of chance. A possible explanation for this may be that online poker can be played with lower stakes over a longer period of time compared to other forms of online gambling.

### **Survey among addiction therapists**

The Annual Report (2013) of SIVZ states that for people that sought professional help for problem gambling and of whom the main place of participation (land based or online) of gambling has been registered, about 30 percent mainly participate in online gambling. The estimates given by the surveyed therapists coincide reasonably with this figure. A number of therapists signal an increase in the number of clients participating in online gambling. In the view of the therapists, problem gaming cannot be related by definition to participation in online gambling: some therapists indicate that clients who play online usually combine this with land based gambling, but other therapists indicate that their clientele does play online exclusively. Those therapists who do register with what type of gambling the problem gambling started, indicate that clients usually first take part in land based gambling.

Onder het huidige Nederlandse beleid omtrent kansspelen worden geen vergunningen voor kansspelen op afstand verstrekt: het in Nederland aanbieden van online kansspelen is daarmee op dit moment illegaal. Desalniettemin spelen veel Nederlanders op onvergunde gokwebsites – zonder waarborgen vanuit de overheid tegen fraude en verslavingsrisico's. Het wetsvoorstel *Kansspelen op Afstand* is bedoeld om een vergunningsstelsel te creëren dat spelers bescherming biedt tegen fraude, criminaliteit en verslavingsrisico's. Om in aanmerking te komen voor een vergunning zullen aanbieders van kansspelen op afstand kansspelbelasting moeten afdragen en daarnaast maatregelen moeten treffen om criminaliteit tegen te gaan en spelers te beschermen tegen verslavingsrisico's. Het wetsvoorstel *Kansspelen op Afstand* zal naar verwachting in 2015 in de Tweede Kamer worden behandeld.

Het voorgenomen beleid kent een aantal vergunningsvoorwaarden omtrent de bescherming tegen verslavingsrisico's. De regering hoopt hiermee het aantal risicospelers terug te krijgen naar het niveau van 2005 en het aantal probleemspelers op het niveau van 2011 te houden. In deze jaren heeft het WODC onderzoek uitgevoerd naar kansspelen in Nederland. De Tweede Kamer heeft aangegeven dat er een actueel beeld nodig is van kansspelverslaving in relatie tot online kansspelen. De hoofdvraag van dit onderzoek is in welke mate deelnemers aan online kansspelen kenmerken van kansspelverslaving vertonen. Dit is onderzocht door middel van een panelstudie onder spelers die aan online kansspelen deelnemen en door middel van een inventarisatie onder behandelaars uit de verslavingszorg. Het onderzoek legt zich hierbij toe op deelnemers aan *short odds* kansspelen. *Short odds* kansspelen zijn kansspelen waarbij er een korte tijd zit tussen de inleg en het speelresultaat. Van dit speltype is bekend dat dit gepaard kan gaan met een relatief hoog verslavingsrisico. Aan de hand van de segmentatie van spelers in recreatieve, risico- en probleemspelers, welke gehanteerd wordt in het wetsvoorstel, is gekeken naar de verdeling van deelnemers over verschillende typen kansspelen. Recreatieve spelers zien het kansspel vooral als een spel, waarbij het speelgedrag nauwelijks tot geen verslavingspotentie vertoont. Risicospelers zijn spelers die enige kenmerken van kansspelverslaving vertonen en mogelijk kansspelverslaafd zijn. Probleemspelers hebben waarschijnlijk te maken met een kansspelverslaving.

Dit onderzoek heeft een aantal beperkingen. Allereerst moet worden opgemerkt dat dit onderzoek een relatief korte doorlooptijd heeft. Hierdoor is de mogelijkheid tot het uitvoeren van diepgaande analyses beperkt. Daarnaast is de steekproef van deelnemers aan online kansspelen relatief klein. Ook het aantal interviews met behandelaars uit de verslavingszorg is beperkt: hierbij zijn daarnaast geen interviews afgenomen met behandelaars uit de anonieme hulpverlening zoals de *Anonieme Gokkers en Omgeving Gokkers* (hierna: AGOG).

### 1.1.1 Doelstelling

De doelstelling van het onderzoek is het verkrijgen van een actueel inzicht in de mate waarin deelnemers aan online kansspelen kenmerken van kansspelverslaving vertonen. Het onderzoek is uitgevoerd in opdracht van het WODC en door de Staatssecretaris van Veiligheid en Justitie toegezegd aan de Tweede Kamer.

### 1.1.2 Onderzoeksvragen

Het onderzoek kent de volgende onderzoeksvragen:

1. In welke mate zijn kenmerken van kansspelverslaving aanwezig bij deelnemers aan *short odds* online kansspelen?
2. Wat is de verdeling van deelnemers aan online kansspelen in recreatieve, risico- en probleemspelers?

3. Wat is de verdeling van deelnemers aan online kansspelen over verschillende typen *short odds* online kansspelen?
4. Hoe zijn recreatieve, risico- en probleemspelers verdeeld over verschillende typen online kansspelen?
5. Welk aandeel van kansspelverslaving is in de ervaring van hulpverleners te relateren aan deelname aan online kansspelen?

## 2 METHODISCHE VERANTWOORDING

Om de onderzoeksvragen te beantwoorden zijn twee onderzoeksmethoden gebruikt:

1. Een panelstudie onder deelnemers aan online kansspelen; en
2. Interviews met behandelaren van probleemspelers.

De onderzoeksmethoden zijn hieronder toegelicht.

### 2.1 PANELSTUDIE ONDER DEELNEMERS AAN ONLINE KANSSPELEN

De panelstudie is uitgevoerd door TNS-NIPO. TNS-NIPO beschikt over een panel van 125.439 personen (in 61.176 huishoudens). Doordat mensen zichzelf niet kunnen aanmelden voor deelname aan het panel van TNS-NIPO maar worden uitgenodigd, wordt een selectiebias tegengegaan: voorkomen wordt hiermee dat alleen enthousiaste (beroeps)respondenten in het panel worden opgenomen, wat de datakwaliteit negatief kan beïnvloeden. Vanuit eerdere onderzoeken omtrent kansspelen beschikt TNS-NIPO over een reservoir aan mensen die deelnemen aan online kansspelen. Zij hoeven dus niet 'blind te schieten' en in hun panel op zoek te gaan naar online spelers.

#### 2.1.1 Respondenten

TNS heeft voor onderhavig onderzoek 1.118 respondenten, die in een eerdere screening in juni 2014 te kennen gaven dat zij in de afgelopen twaalf maanden aan online kansspelen hadden deelgenomen, opnieuw benaderd. Voor deelname aan dit onderzoek werd het inclusie criterium gehanteerd dat respondenten in het afgelopen jaar wel eens hebben deelgenomen aan betaalde *short odds* kansspelen via het internet, zoals kansspelautomaten, poker, casinospelen, bingo, het wedden op draf- en rensport en het wedden op sportwedstrijden.

##### *Respons*

Van de 1.118 panelleden die in 2014 recent aan online *short odds* kansspelen deelnamen zijn voor onderhavig onderzoek uiteindelijk 1.012 adressen benaderd. De overige 106 personen bleken in deze periode niet beschikbaar te zijn voor onderzoek. Van deze 1.012 personen hebben er 734 gereageerd op de oproep om aan het onderzoek mee te doen, 251 personen hebben dit niet gedaan terwijl een beperkt aantal respondenten (n=27) het interview voortijdig heeft afgebroken. De respons op de screeningsvragen is met andere woorden hoog, namelijk 73 procent.

Bij de eerste screening bleek dat 27 procent (n=197) van de 734 respondenten niet aan het inclusie criterium voldeed en voor verdere deelname werd uitgesloten. Deze personen hebben dus wel ooit aan online kansspelen deelgenomen, maar hadden dit het afgelopen jaar niet meer gedaan. Nadere analyses van de uitkomsten van de panelstudie leerde bovendien dat 28 personen evenmin recentelijk (het afgelopen jaar) aan online kansspelen hadden deelgenomen, ondanks dat zij bij de eerste screeningsvragen hadden aangegeven dit wel te hebben gedaan. Ook deze respondenten voldoen dus niet aan het inclusie criterium en zijn in de analyses buiten beschouwing gelaten. In totaal voldeed daarmee 30 procent (n=225) van de respondenten (n=734) niet aan het inclusie criterium.

Het aantal respondenten waarover in dit onderzoek uitspraken worden gedaan komt daarmee uit op 509 personen. Om het netto responspercentage te kunnen bepalen is een schatting gemaakt van het totaal aantal personen uit de steekproef (n=1.012) dat recent aan online kansspelen heeft deelgenomen. Van de panelleden die niet gereageerd hebben op de uitnodiging is dit tenslotte niet bekend. Als we er van uit gaan dat zij een afspiegeling vormen van de respondenten die wel hebben gereageerd en 70% aan het inclusie criterium zou

voldoen betreft het totaal aantal personen dat recent aan online kansspelen heeft deelgenomen 702 personen (70% van 1.012). Dit levert een netto responspercentage op van 73%: 509 geslaagde reacties van (naar schatting) 702 recente online spelers .

**Tabel 1 Responsoverzicht**

	<i>Deelnemers aan online kansspelen in 2014</i>
Uitnodigingen verstuurd	1.012
Geen respons	251
Geen respons / afgebroken interview	27
Buiten doelgroep a.d.h.v. screening	197
Buiten doelgroep ad hoc	28
Geslaagde reacties	509

#### *Demografische kenmerken*

TNS-NIPO beschikt over een aantal sociaal demografische kenmerken van het panel, die derhalve niet opnieuw hoefden te worden uitgevraagd. De volgende kenmerken van de respondenten zijn met het databestand meegeleverd: sekse, leeftijd, hoogst gevolgde opleiding, regio (Nielsen-indeling CBS), gezinsgrootte, sociale klasse en bruto jaarinkomen van het huishouden.

#### *Representativiteit en weging*

Aangezien we niet weten of de screening uit 2014 representatief is voor online deelname aan kansspelen kan geen herweging hierop worden uitgevoerd. Wat we wel weten is dat de screening onder 81.400 panelleden niet representatief was voor de Nederlandse bevolking op bepaalde demografische kenmerken – bepaalde groepen waren onder- dan wel oververtegenwoordigd, de gegevens zijn daarom herwogen om een meer representatief beeld van online deelname aan kansspelen onder de Nederlandse bevolking te verkrijgen. De weging heeft plaatsgevonden op basis van sekse, leeftijd, hoogst gevolgde opleiding, regio (Nielsen-indeling CBS), gezinsgrootte en politieke voorkeur (2010).

Ten behoeve van onderhavig onderzoek is de groep deelnemers uit de screening die aan online kansspelen deelnam (n=1.118) benaderd. Indien gewogen zijn deze deelnemers aan online kansspelen representatief voor de doelgroep ‘Nederlanders die in de afgelopen twaalf maanden online kansspelen hebben gespeeld’. Deze oorspronkelijke wegingsfactor is daarom meeverhuist met de respondenten die aan onderhavig onderzoek hebben meegedaan.

Uit de 1.118 benaderde respondenten volgde een netto respons van 509 online spelers. Als deze op een aantal demografische kenmerken vergeleken worden met de oorspronkelijke groep van 1.118 mensen worden geen significante verschillen tussen beide groepen aangetroffen (zie Bijlage 5a). Voor onderhavig onderzoek geldt daarom dat wanneer de oorspronkelijke wegingsfactor wordt gehanteerd de groep van 509 spelers representatief zijn voor de doelgroep ‘Nederlanders die in de afgelopen twaalf maanden online kansspelen hebben gespeeld’. Om de onderzoeksvragen te beantwoorden zijn daarom steeds de gewogen data gebruikt. Wel moet opgemerkt worden dat de steekproef op basis van een aantal demografische kenmerken representatief is, maar op andere factoren mogelijk niet.

### 2.1.2 Opzet van vragenlijst

De online enquête is aan de deelnemers gepresenteerd als een onderzoek naar ‘deelname aan online kansspelen’. Hierbij is duidelijk gemaakt dat poker hier ook onder kansspelen wordt geschaard. Spelers zien poker vaak niet als een kansspel maar als een behendigheidsspel, wat ertoe zou kunnen leiden dat pokerspelers ten onrechte worden uitgesloten van deelname.

Om de respons te verhogen en uitval en onbetrouwbare antwoorden te voorkomen is de vragenlijst zo kort mogelijk gehouden. De gemiddelde invultijd bedroeg 10 minuten. TNS-NIPO biedt deelnemers een kleine beloning hetgeen de bereidwilligheid om deel te nemen vergroot.

#### *Procedure*

Er is eerst een 'soft launch' uitgevoerd waarbij tien procent van het sample is uitgenodigd. Door de *soft launch* werd ruimte ingebouwd om, indien nodig, de vragenlijst aan te passen. Op grond hiervan is het databestand gecheckt op de *response rate*, de invultijd en de incidentie *rate*. Na deze *soft launch* zijn de resterende personen uit de steekproef uitgenodigd voor het onderzoek middels een e-mail van TNS-NIPO met daarin een link naar de vragenlijst (*full launch*). Tijdens het veldwerk, dat een doorlooptijd van ruim een week had, is nauwgezet de hoogte en de kwaliteit van de respons gemonitord. Tijdens het veldwerk zijn twee reminders uitgestuurd om de respons te optimaliseren.

### 2.1.3 *Screeners* om problematisch spelgedrag vast te stellen

#### *De South Oaks Gambling Screen (SOGS)*

Er worden in bevolkingsonderzoeken verschillende *screeners* gebruikt om vast te stellen of iemand problemen met kansspelen heeft. In dit onderzoek is de *South Oaks Gambling Screen* (hierna: SOGS) gebruikt. De SOGS kan in verschillende timeframes worden afgenomen. In dit onderzoek is er voor gekozen om de SOGS-vragen te stellen over de afgelopen twaalf maanden. De SOGS bestaat uit 21 items waarop respondenten maximaal 20 punten kunnen scoren. In de oorspronkelijke versie van de SOGS wordt op basis van de score een onderscheid gemaakt tussen drie groepen spelers:

- Score 0: geen problemen met gokken
- Score 1-4: enkele problemen met gokken (mogelijk pathologisch gokker)
- Score 5+: waarschijnlijk pathologisch gokker

In onderhavig onderzoek (en in veel ander onderzoek) wordt de indeling als volgt gemaakt:

- Score 0-2: recreatieve spelers
- Score 3-4: risicospelers
- Score 5+: probleemspelers

Het voordeel van de SOGS is dat het instrument goede psychometrische eigenschappen heeft<sup>1</sup> en in veel (Nederlandse) studies is gebruikt, hetgeen de vergelijkbaarheid van het onderhavige onderzoek met deze studies vergroot. Bij het gebruik van de SOGS spelen echter wel een aantal methodologische kwesties. De SOGS is oorspronkelijk bedoeld voor diagnostische doeleinden. Het is een *screeener* bedoeld voor een behandelaar, die vervolgens makkelijker een diagnose kan stellen. Vanwege het gebruik als diagnostische *screeener* is 'de lat' bij de SOGS laag gelegd: behandelaars willen tenslotte niet dat kansspelverslaving ten onrechte niet gediagnostiseerd wordt en onbehandeld blijft. De consequentie hiervan is dat het gebruik van de SOGS in bevolkingsonderzoek tot een overschatting van het aantal probleemspelers kan leiden: er zijn met andere woorden relatief veel *false positives*. Een tweede kwestie die speelt bij het gebruik van de SOGS is dat deze oorspronkelijk gebaseerd is op de DSM-III-R, een versie van het psychiatrische classificatiesysteem *Diagnostic and Statistical Manual* (hierna: DSM), terwijl de criteria van de DSM in de loop der tijd zijn veranderd en inmiddels in 2013 de DSM-V is verschenen. Deze beperking zal nader worden besproken in Bijlage 1.

Om de bovenstaande beperkingen van de SOGS te ondervangen is behalve de SOGS ook de *Problem Gambling Severity Index* (hierna: PGSI) als *screeener* gebruikt. Daarnaast is een correctie op de data uitgevoerd op basis

---

<sup>1</sup> Williams, R.J. & R.A. Volberg, 'The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research', *International Gambling Studies* volume 14, editie 1, januari 2014, p. 15-28.



van variabelen die de nauwkeurigheid van de SOGS beschrijven en op basis van een standaardisatieprocedure (zie hiervoor paragraaf 2.1.5).

#### *De Problem Gambling Severity Index (PGSI)*

De PGSI wordt internationaal in toenemende mate gebruikt en heeft net als de SOGS goede psychometrische eigenschappen.<sup>2</sup> Daarnaast heeft de PGSI ten opzicht van de SOGS meer antwoordcategorieën (“nooit”/“soms”/“meestal”/“bijna altijd”) waardoor er meer inzicht verkregen kan worden in de frequentie van problematisch speelgedrag. De negen items van de PGSI konden eenvoudig worden toegevoegd aan de enquête zonder veel toe te voegen aan de lengte van de vragenlijst.

De PGSI is onderdeel van de *Canadian Problem Gambling Index* (hierna: CPGI) en is bedoeld om ernst van gokproblemen vast te stellen. Op grond van de score op de PGSI worden vier categorieën spelers onderscheiden, gebaseerd op de volgende afkappunten:

- 0 = niet-problematisch gokker
- 1 tot 2 = laag risico gokker
- 3 t/m 7 = gematigd risico gokker
- 8 of hoger = problematisch gokker

De PGSI afkappunten zijn verenigbaar met de afkappunten die in de SOGS worden gebruikt.

#### 2.1.4 Typen kansspelen: deelname en bestedingen

Naast bovengenoemde SOGS- en PGSI-vragen is in de enquête ook de deelname aan zowel online als *land based* kansspelen uitgebreid bevraagd. De volgende typen kansspelen zijn daarbij onderscheiden: speelautomatenspelen, poker (toernooien en *cash games*), casinospelen (roulette, blackjack, etc.), het wedden op draf- en rensport (paarden- en hondenraces), het wedden op sportwedstrijden, krasloten en bingo. Tot slot is in de vragenlijst ook de mogelijkheid geboden om ‘andere kansspelen’ in te vullen. Hieronder volgt een korte uitleg per type kansspel.

Met speelautomatenspelen worden fruitautomaten bedoeld, maar ook andere (online) speelautomatenspelen waarmee geld verdiend kan worden. Gedacht kan worden aan pokerautomaten, blackjackautomaten en roulettautomaten. Speelautomatenspelen kunnen op locatie gespeeld worden op automaten (bijvoorbeeld in Holland Casino, amusementscentra en in de horeca) maar er kan ook online aan worden deelgenomen. Flipperkasten en andere behendigheidsspelen waarmee geen geld gewonnen kan worden vallen niet onder deze categorie.

Onder poker worden verschillende spelvarianten geschaard waaronder bijvoorbeeld *texas hold'em* en *omaha*. Belangrijk is dat het hier gaat om poker waarbij om geld wordt gespeeld. Poker wordt zowel op locatie als via het internet gespeeld. In de vragenlijst werd onderscheid gemaakt tussen het spelen van losse potjes poker (*cash games*) en het meedoen aan pokertoernooien.

Met casinospelen worden in dit verband de traditionele tafelspelen bedoeld (behalve poker) zoals onder andere roulette, *black jack* en *punto banco*. Deze worden in Nederland op locatie alleen bij Holland Casino aangeboden maar worden online ook gespeeld. Het gaat hier nadrukkelijk niet om speelautomaten waarop deze casinospelen kunnen worden gespeeld.

Het wedden op paarden- of hondenraces kan plaatsvinden op locatie (bijvoorbeeld in wedkantoren, tabakzaken) of op renbanen. Daarnaast worden weddenschappen ook via het internet afgesloten. Online wordt dit ook wel *horse racing betting* en *greyhound betting* genoemd.

---

<sup>2</sup> Wynne, H.J., *Introducing the Canadian Problem Gambling Index*, Canada: 2003, p. 4-7.

Het wedden op sportwedstrijden kan diverse vormen aannemen. Het kan gaan om de traditionele voetbaltoto waarbij op de uitslag van sportwedstrijden wordt gewed, maar ook om weddenschappen die op andere elementen van een wedstrijd worden afgesloten (bijvoorbeeld op een eerste rode kaart in een voetbalwedstrijd). Dit gebeurt ook via het internet. In dit onderzoek wordt verder onderscheid gemaakt tussen sportweddenschappen waarbij de weddenschappen worden afgesloten tussen de individuele speler en de organisator en weddenschappen middels een *betting exchange* waarbij de weddenschappen één-op-één worden afgesloten tussen twee individuele spelers). Anderzijds wordt onderscheid gemaakt tussen (*fixed odds*) sports betting waar sportweddenschappen voorafgaand aan de wedstrijd worden afgesloten en het zogenoemde *live sports betting* waarbij gedurende het verloop van een wedstrijd weddenschappen kunnen worden afgesloten. Tot slot is een laatste categorie onderscheiden: het meedoen aan sport pools, *pool betting*, waarbij een groep mensen een weddenschap afsluit op de uitkomst van bijvoorbeeld de Tour de France of een WK voetbal. Dit gebeurt "offline", bijvoorbeeld tussen vrienden of kennissen, maar ook online.

Krasloten kunnen op locatie worden gekocht (bijvoorbeeld bij een tabakszaak of supermarkt) of via het internet worden besteld. Deze laatste categorie wordt beschouwd als *e-commerce* en valt niet onder de noemer online kansspelen. Het is echter ook mogelijk om direct online te krassen – in dit onderzoek wordt het in deze vorm onder *short odds* online kansspelen geschaard.

Bingo kan op locatie gespeeld worden in een grootschalige, commerciële setting (vaak in grote bingohallen) of op kleine schaal, (bijvoorbeeld in verenigingsverband of in een buurthuis). Daarnaast kunnen spelers online deelnemen aan bingospellen.

Voor elke type kansspel (en de locatie) is gevraagd of respondenten hier het afgelopen jaar online of *land based* aan hebben deelgenomen, hoeveel dagen per maand men gemiddeld aan dit kansspel deelnam, hoeveel uur men gemiddeld per dag speelt, hoeveel geld ze hebben ingezet en hoeveel ze met dit kansspel hebben gewonnen, op basis waarvan de uitgaven zijn berekend.

### 2.1.5 Uitleg aan respondenten over typen kansspelen

Voor bepaalde typen kansspelen was het nodig een nadere uitleg te bieden in de vragenlijst. Voor een deel van de respondenten zal het onderscheid tussen de verschillende categorieën kansspelen niet vanzelfsprekend zijn. Dit speelt voornamelijk bij het verschil tussen speelautomaten en casinospelen en bij poker.

In speelhallen in het bovenste marktsegment, die zichzelf ook vaak casino noemen en er wat betreft uitstraling ook veel op lijken, zijn speelautomaten te vinden waarop geautomatiseerde tafelspelen zoals roulette en blackjack gespeeld kunnen worden. Er is geen croupier (het balletje rolt de tafel binnen) en geen fiches (er wordt gespeeld met muntgeld), maar verder is de gelijkenis met tafelspelen in Holland Casino tamelijk groot. Bij speelautomatenspellen is daarom aan respondenten duidelijk gemaakt dat het hier behalve om 'fruitautomaten' ook om roulette-, poker- en blackjackautomaten gaat. Bij casinospelen is een toelichting gegeven dat het hier juist niet om speelautomaten gaat en dat casinospelen op locatie alleen in Holland Casino worden aangeboden.

Omdat pokerspellen ook in Holland Casino worden aangeboden, en tot de traditionele casinospelen behoren is aan respondenten duidelijk gemaakt dat pokerspellen in het kader van dit onderzoek niet tot de categorie casinospelen gerekend worden maar afzonderlijk worden uitgevraagd. De vragen over poker worden bovendien gesteld voorafgaand aan de vragen over (andere) casinospelen.

Bij de andere kansspelen is besloten om alleen met informatieballonnetjes te werken waarbij een korte uitleg van de verschillende typen kansspelen verschijnt via een mouse-over.

### 2.1.6 Analyse van de resultaten uit de panelstudie

De gegevens van de panelstudie zijn met behulp van SPSS geanalyseerd. De onderzoeksvragen zijn aan de hand van beschrijvende statistieken (frequenties, kruistabellen) beantwoord. Bij de analyse is aandacht besteed aan attributie, ofwel aan de vraag of problematisch speelgedrag te relateren is aan deelname aan online kansspelen. Om deze reden is in de vragenlijst ook de *land based* deelname aan kansspelen geïnventariseerd en in de analyses meegenomen.

Om de beperkingen van de SOGS als screeningsinstrument te mitigeren en zo tot een meer valide schatting van het aantal risico- en probleemspelers te kunnen komen, zijn in de analysefase drie correctiemethoden toegepast. Deze worden hieronder besproken.

#### *Classificatie recreatieve, risico- en probleemspelers op basis van de gecombineerde SOGS- en PGSI-score*

Een belangrijk onderdeel van dit onderzoek is de classificatie van online spelers in recreatieve, risico- of probleemspelers. Met het oog op het feit dat de SOGS tot een overschatting van het aantal probleemspelers kan leiden is er in dit onderzoek voor gekozen om bij de classificatie van spelers uit te gaan van een gecombineerde score op de SOGS- en PGSI-vragenlijst (zie tabel 2).

**Tabel 2 Classificatie van online spelers op basis van SOGS- en PGSI-score**

		PGSI-score		
		PGSI 0-2	PGSI 3-7	PGSI 8+
SOGS-score	SOGS 0-2	Recreatieve speler	Recreatieve speler	Recreatieve speler
	SOGS 3-4	Recreatieve speler	Risicospeler	Risicospeler
	SOGS 5+	Recreatieve speler	Risicospeler	Probleemspeler

#### *Correctie op basis van de specificiteit en sensitiviteit*

Screeningsinstrumenten hebben een bepaalde onnauwkeurigheid in het correct voorspellen van de aanwezigheid van kansspelverslaving. Het is echter mogelijk om op basis van de specificiteit<sup>3</sup> en sensitiviteit<sup>4</sup> van een *screeener* – waarmee de nauwkeurigheid van een *screeener* wordt beschreven – een correctie op de gevonden prevalentiecijfers uit te voeren.

De waarden van de specificiteit en sensitiviteit van een *screeener* worden bepaald door de uitkomsten van de *screeener* te vergelijken met de diagnose die een behandelaar of professional gesteld heeft. De specificiteit en sensitiviteit van de SOGS zijn afhankelijk van de context waarbinnen een onderzoek is uitgevoerd en kunnen voor elk onderzoek verschillende waarden aannemen. In onderhavig onderzoek zijn de waarden van de specificiteit en sensitiviteit niet bekend. Daartoe zou tenslotte van elke speler (of een steekproef daaruit) in een diagnostisch interview moeten worden vastgesteld of iemand met een SOGS5+ score ook daadwerkelijk kansspelverslaafd is, en of iemand met een lagere SOGS score dat niet is. Om de waarden van de specificiteit en de sensitiviteit van de SOGS te bepalen dienen we ons te verlaten op de literatuur.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> De specificiteit is de kans dat een niet-kansspelerslaafde door de *screeener* als niet-kansspelerslaafde wordt herkend.

<sup>4</sup> De sensitiviteit is de kans dat een kansspelerslaafde door de *screeener* als kansspelerslaafde wordt herkend.

<sup>5</sup> Zie Williams, R.J. & R.A. Volberg, 'The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research', *International Gambling Studies* volume 14, editie 1, januari 2014, p. 15-28 en Stinchfield, R., 'Reliability, validity, and classification accuracy of a measure of DSM-IV diagnostic criteria for pathological gambling', *The American Journal of Psychiatry* volume 160, editie 1, januari 2003, pp. 180-182.

Uit onderzoek naar de classificatie accuraatheid van de SOGS blijkt doorgaans dat de SOGS een hoge sensitiviteit heeft, spelers die gokverslaafd zijn volgens het diagnostische interview worden vaak als zodanig door de SOGS herkend. Er zijn weinig fout-negatieven. De specificiteit van de SOGS is echter minder hoog. Gebruik van de SOGS leidt doorgaans tot relatief veel fout-positieven: mensen die op de SOGS 5 of meer scoren maar in het diagnostisch interview niet als kansspelerslaafd worden gediagnosticeerd. Het gebruik van de SOGS kan tot een overschatting van de prevalentie van problematisch spelgedrag leiden.

Op basis van de geschatte specificiteit en sensitiviteit van de SOGS is een correctie uitgevoerd op de gevonden prevalentie aan de hand van de volgende formule:

$$P = (T + \text{Specificiteit} - 1) / (\text{Sensitiviteit} + \text{specificiteit} - 1)$$

P= Werkelijke Prevalentie

T= Aantal screener positieven

### *Standaardisatie*

Om tot een meer valide schatting van het aantal probleemspelers te komen en om de resultaten van bevolkingsonderzoek onderling beter te kunnen vergelijken is door Williams e.a. (2012)<sup>6</sup> een standaardisatieprocedure ontwikkeld. Deze is in de analysefase dan ook gehanteerd. De standaardisatie procedure omvat vier typen correcties (*multiplication factors*):

1. De eerste correctiefactor is op basis van de gebruikte screener (CPGI, SOGS, DSM-IV screeners). Door deze correctie worden resultaten van de diverse screeners gestandaardiseerd naar de *Problem and Pathological Gambling Measure* (hierna: PPGM)-score. Hier is voor gekozen omdat uit onderzoek blijkt dat de PPGM in vergelijking met andere screeners over de beste psychometrische eigenschappen beschikt en het meest accuraat is in de classificatie van probleemspel.<sup>7</sup>
2. Een tweede correctie wordt uitgevoerd op basis van het tijdsframe waarbinnen de screeners zijn afgenomen: *life time* cijfers worden geconverteerd naar cijfers over het afgelopen jaar. In onderhavig onderzoek is dit niet nodig daar de SOGS vragen over het afgelopen jaar zijn gesteld.
3. De derde correcties vind plaats op basis van de manier waarop de vragenlijst is afgenomen (telefonisch of zelf invullen) in combinatie met het al dan niet toepassen van correctieprocedures om ondervertegenwoordiging van hoog risicogroepen te vermijden en de *respons-rate*;
4. Een laatste correctie vind plaats op basis van de manier waarop de survey is gepresenteerd (bijvoorbeeld als *Gambling Survey* of als een algemene *Health Survey*). Ook hier vindt de correctie plaats in combinatie met het al dan niet toepassen van correctieprocedures om ondervertegenwoordiging van hoog risicogroepen te vermijden en de *respons-rate*.

### *Nuanceren van problematisch spelgedrag onder online spelers*

Naast de kwalificatie van online spelers als recreatieve, risico- of probleemspeler is per speler gekeken aan welk spel het meeste geld en tijd wordt besteed. Deze gegevens kunnen hulp bieden bij de vraag waaraan problematisch spelgedrag geattribueerd kan worden. De relatie tussen probleemspel en deelname aan online kansspelen is nader genuanceerd door deze bestedingen af te zetten tegen de bestedingen aan *land based* kansspelen.

---

<sup>6</sup> Williams, R.J. & R.A. Volberg & R.M.G. Stevens, 'The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends' (rapport voor de *Ontario Problem Gambling Research Centre* en het *Ontario Ministry of Health and Long Term Care*) 2012.

<sup>7</sup> Williams, R.J. & R.A. Volberg, 'The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research', *International Gambling Studies* volume 14, editie 1, januari 2014, p. 15-28.

## 2.2 INVENTARISATIE ONDER BEHANDELAARS VAN INSTELLINGEN VOOR DE VERSLAVINGSZORG

Voor dit onderzoek is naast de panelstudie een inventarisatie onder behandelaars van kansspelverslaafden gedaan. Hier is zowel gekeken naar kwantitatieve data, in de vorm van de laatste jaarrapportage van *Stichting Informatievoorziening Zorg* (hierna: SIVZ), als naar kwalitatieve data, in de vorm van interviews met behandelaars zelf. De vraag die wij met deze data proberen te beantwoorden is welk aandeel van kansspelverslaving volgens (gegevens van) hulpverleners te relateren is aan deelname aan online kansspelen.

### 2.2.1 Jaarrapportage 2013 Stichting Informatievoorziening Zorg

*Stichting Informatievoorziening Zorg* (hierna: SIVZ) verzamelt, in opdracht van het Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport, via het Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS) gegevens ten behoeve van de verslavingszorg. In haar jaarrapportages wordt onder andere het aantal hulpzoekers voor kansspelverslaving vermeld. De laatst gepubliceerde jaarrapportage stamt uit 2013 waarin voor het eerst ook melding wordt gemaakt van het type kansspel dat gokcliënten overwegend spelen en de plaats waar dit gebeurt. SIVZ is benaderd om inzage te verkrijgen in meer recente cijfers. Deze bleken echter nog niet beschikbaar te zijn.

### 2.2.2 Interviews met behandelaars

Voor de interviewfase van dit onderzoek zijn dertien grote (tweedelijns) verslavingszorginstellingen in Nederland benaderd (zie tabel 3). Waar mogelijk gebeurde dit via eerder opgedane contacten binnen de organisaties of anders via telefonisch contact met het hoofdkantoor.

Tabel 3 Benaderde instellingen voor de verslavingszorg

Naam	Werkgebied
Antes (voorheen Bouwman GGZ)	Regio Rotterdam, Dordrecht, Zuid-Hollandse eilanden en Nieuwe Waterweg Noord
Brijder Verslavingszorg	Noord- en Zuid-Holland
De Brug Midden-Nederland	Noord- en Zuid-Holland
De Hoop GGZ	Utrecht, Gelderland, Zuid-Holland en Zeeland
Emergis	Zeeland
IrisZorg	Gelderland, Overijssel en Flevoland
Jellinek	Regio Amsterdam, Amstelveen en Hilversum
Mondriaan	Limburg
Novadic Kentron	Noord-Brabant
Tactus Verslavingszorg	Gelderland, Overijssel en Flevoland
Verslavingszorg Noord-Nederland	Friesland, Groningen en Drenthe
Victas	Utrecht en Flevoland
Vincent van Gogh	Limburg

Vijf instellingen gaven aan niet mee te kunnen werken aan het interview; in de meeste gevallen omdat ze volgens eigen zeggen te weinig aanmeldingen van cliënten met kansspelverslaving ontvangen. Bij acht van de dertien instellingen is een interview afgenomen met een behandelaar.

De interviews zijn grotendeels telefonisch en in een enkel geval via Skype afgenomen.

### 2.2.3 Analyse van de resultaten van de inventarisatie

De kwalitatieve data uit de interviews met behandelaars is geanalyseerd en vergeleken met behulp van interviewrasters, waarin de antwoorden van respondenten zijn gerangschikt aan de hand van hoofdvragen. Deze methode werd gedurende de dataverzamelingsfase al gehanteerd. Hierdoor konden ervaringen en meningen die naar voren kwamen in de eerdere interviews met behandelaars tijdens latere interviews voorgelegd worden aan respondenten.

De resultaten van de panelstudie zal in de volgende paragrafen aan de hand van de onderzoeksvragen worden besproken. Voorafgaand zal eerst een beschouwing volgen van schattingen die in het verleden zijn gedaan omtrent het aantal deelnemers aan online kansspelen in Nederland.

#### *Aantal online spelers in Nederland*

In dit hoofdstuk zal eerst worden geprobeerd om tot een schatting te komen van het aantal deelnemers aan online kansspelen in Nederland. We hebben daartoe diverse bronnen tot onze beschikking:

1. Een panelstudie van TNS-NIPO (juni 2014), Nederlandse internetpopulatie 14+ jaar;
2. Bevolkingsonderzoeken uit 2005 (CVO) en uit 2011 (Intraval), Nederlandse bevolking 16+ jaar;
3. Panelstudies van Motivaction (2002 – 2008), Nederlandse internetpopulatie 18-55 jaar.

Uit de panelstudie die TNS-NIPO Panel in juni 2014 uitvoerde kwam naar voren dat 1,7 procent van de respondenten het afgelopen jaar had deelgenomen aan *short odds* kansspelen die via het internet gespeeld worden. Uitgaande van 14,2 miljoen inwoners van veertien jaar en ouder,<sup>8</sup> gaat het dan naar schatting om rond de 242.000 online *short odds* spelers in Nederland. De betrouwbaarheidsmarges zijn relatief gering omdat het een grote steekproef betreft (81.400 personen). Het zou dan naar schatting gaan om tussen de 229.000 en 254.000 online *short odds* spelers in Nederland.

De schatting van het aantal online spelers op basis van bevolkingsonderzoek uit 2011 kwam iets hoger uit: daar betrof het 1,9 procent van de respondenten die recent aan online kansspelen had deelgenomen.<sup>9</sup> Gegeneraliseerd naar de bevolking<sup>10</sup> zou de schatting uit 2011 neerkomen op ruim 258.000 online spelers (tussen 211.000 en 304.000). De schattingen zijn niet geheel vergelijkbaar, omdat bij het bevolkingsonderzoek in 2011 respondenten is gevraagd naar deelname aan online kansspelen in het algemeen terwijl bij het internetpanel van TNS-NIPO uit 2014 is gevraagd naar deelname aan online *short odds* kansspelen. Bovendien is in 2014 de Nederlandse internetpopulatie van veertien jaar en ouder bevraagd aan de hand van een bestaand panel, terwijl in 2011 een huishoudensteekproef uit de Nederlandse bevolking van zestien jaar en ouder is getrokken, en respondenten hier zowel telefonisch als online zijn bevraagd. Een andere mogelijkheid is dat de verschillen tussen beide metingen berusten op statistische variatie, methodische verschillen en steekproeffluctuaties.

In 2005 lag het percentage dat aan online kansspelen deelnam overigens nog op 0,9 procent, naar schatting 117.000 online spelers (tussen de 85.000 en 150.000).<sup>11</sup> Omdat de marges van de schatting uit 2005 en 2011 elkaar niet overlappen en beide onderzoeken in methodologisch opzicht goed vergelijkbaar zijn, zou geconcludeerd kunnen worden dat het aantal online spelers in de periode 2005-2011 is toegenomen.

In het verleden zijn – in opdracht van het College van Toezicht op de Kansspelen – door het onderzoeksbureau *Motivaction* met enige regelmaat studies uitgevoerd naar de deelname aan online kansspelen. Online spelers zijn in deze studies respondenten die aan ‘betaalde interactieve internetkansspelen’ hebben deelgenomen.

---

<sup>8</sup> In juni 2014 telde Nederland in totaal 16.853.832 inwoners waarvan 14.220.254 van 14 jaar en ouder (bron: CBS Statline ‘Bevolking per maand; leeftijd, geslacht, herkomst, generatie’ <<http://statline.cbs.nl/>> (20 maart 2015)).

<sup>9</sup> Bieleman, B., Biesma, S., Kruize, A., & Zimmerman, C. (2011), *Gokken in kaart: Tweede meting aard en omvang kansspelen in Nederland*, Den Haag: WODC, p. 24.

<sup>10</sup> Nederland telt op 1 januari 2011 13.554.267 inwoners van 16 jaar en ouder (bron: CBS Statline ‘Bevolking per maand; leeftijd, geslacht, herkomst, generatie’ <<http://statline.cbs.nl/>> (20 maart 2015)).

<sup>11</sup> Bruin, de, D. E., Meijerman, C. J. M., Leenders, F. R. L., & Braam, R. V. (2006), *Verslingerd aan meer dan een spel: Een onderzoek naar de aard en omvang van kansspelproblematiek in Nederland*, Den Haag: WODC, p. 22.

Deze schattingen van het aantal online spelers komen hoger uit dan de hiervoor genoemde onderzoeken. In de periode 2000-2008 worden deelnamecijfers gevonden die tussen de 3,5 en 5,7 procent liggen. Een belangrijk verschil met de voorgaande studies is dat *Motivaction* de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar heeft bevroegd, terwijl in het bevolkingsonderzoek uit 2005 en 2011 het steekproefkader uit de Nederlandse bevolking van zestien jaar en ouder bestond. In de panelstudie uit 2014 betrof dit de internetpopulatie van veertien jaar en ouder.

**Tabel 4 Motivaction studies naar de prevalentie van deelname aan betaalde interactieve kansspelen**

Jaar	Percentage online spelers (Internetpopulatie 18-55 jaar)	Aantal spelers
2002 <sup>12</sup>	3,1%	220.000
2003 <sup>13</sup>	3,8%	266.000
2004 <sup>14</sup>	5,3%	487.000
2005 <sup>15</sup>	3,5%	277.000
2007 <sup>16</sup>	4,5%	397.000
2008 <sup>17</sup>	5,7%	485.000

Uit de studies van *Motivaction* bleek in 2003 dat het percentage online spelers 3,8 procent bedroeg. In het jaar 2004 was dit 5,3 procent, terwijl dit in 2005 daalde naar 3,5 procent. Hierna loopt het aandeel online spelers weer gestaag op van 4,5 procent in 2007 tot 5,7 procent in 2008. Het aandeel online spelers varieert nogal en laat geen duidelijke stijgende of dalende trend zien. Met name de meting uit 2004 wijkt echter af. Als we deze buiten beschouwing laten is het aantal deelnemers aan online kansspelen in de periode 2002-2008 gestegen, van 220.000 spelers in 2002, tot 485.000 in 2008. Hier dient men echter de nodige voorzichtigheid te betrachten omdat het ook om steekproeffluctuaties en statistische variatie kan gaan. Een stijging van het aantal deelnemers is overigens wel in lijn met een wereldwijde trend waarin in duidelijke toename zichtbaar is van de bestedingen aan online kansspelen.<sup>18</sup>

### 3.1 KENMERKEN VAN KANSSPELVERSLAVING ONDER DEELNEMERS AAN ONLINE KANSSPELEN

Om te kunnen beantwoorden in welke mate kenmerken van kansspelverslaving aanwezig zijn bij deelnemers aan *short odds* online kansspelen is eerst bepaald wat in dit onderzoek wordt verstaan onder “kenmerken van kansspelverslaving”.

#### *Kenmerken van kansspelverslaving*

De SOGS kwalificeert drie typen spelers: spelers die geen problemen hebben met kansspelen (recreatieve spelers), spelers die *mogelijk* pathologische gokkers zijn (risicospelers) en spelers die *waarschijnlijk* pathologische gokkers (probleemspelers) zijn. Op het moment dat een deelnemer aan online kansspelen een SOGS-score van 5+ heeft, kwalificeert deze als probleemspeler, maar dit betekent niet per definitie dat deze persoon ook kansspelverslaafd is. Uit onderzoek volgt wel, dat naarmate een speler hoger scoort op de SOGS, de kans dat deze speler kansspelverslaafd is toeneemt (zie Figuur 1).

<sup>12</sup> Lampert, M., B. Van der Leij, M. Van der Horn (2003), *Internetkansspelen 2003: Monitor betaalde interactieve internetkansspelen – in opdracht van het College van Toezicht op de Kansspelen*, Amsterdam: Motivaction, p. 2.

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Lampert, M., B. Van der Leij, R. Gras (2005), *Kansspelen via nieuwe media 2005: Monitor betaalde interactieve internetkansspelen en telefonische kansspelletjes – in opdracht van het College van Toezicht op de Kansspelen*, Amsterdam: Motivaction, p. 2.

<sup>15</sup> Ibid.

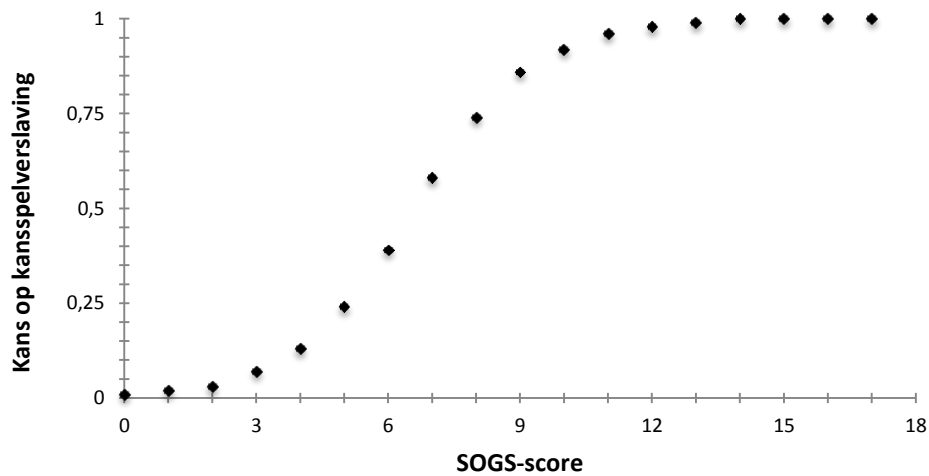
<sup>16</sup> -- ‘Gokken op internet aan banden gelegd’ <<http://vorige.nrc.nl/article1880833.ece>> (23 april 2015).

<sup>17</sup> -- ‘Altijd een casino aan huis’ <<http://www.bndestem.nl/algemeen/binnenland/altijd-een-casino-aan-huis-1.530840>> (23 april 2015).

<sup>18</sup> Gainsbury, S., *Internet Gambling; Current Research, Findings and Implications*, New York: 2012, p. 7-8.



Figuur 1 Relatie SOGS-score en kans op kansspelverslaving<sup>19</sup>

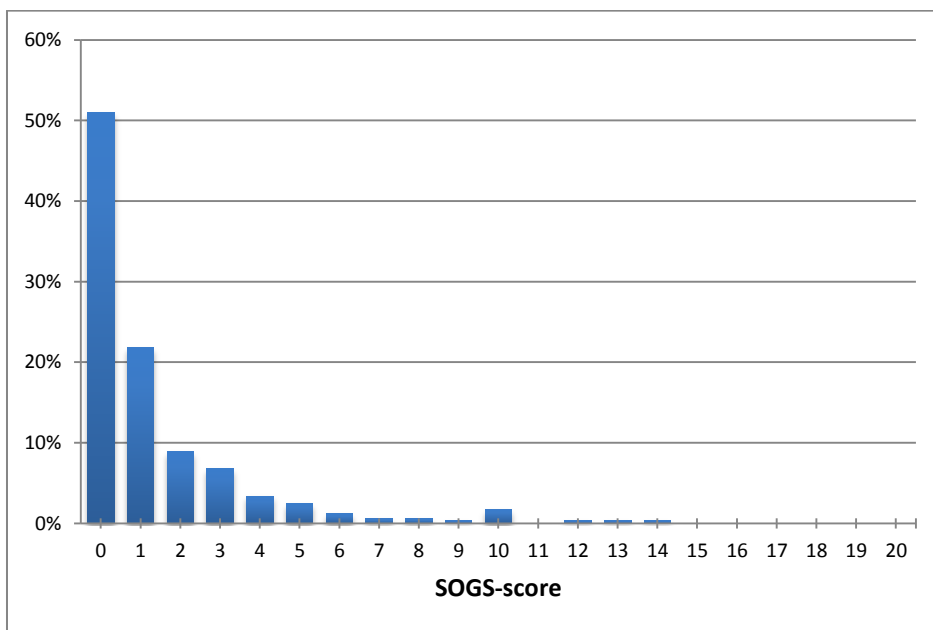


Omdat bij een SOGS-score van 5+ een speler wordt geacht waarschijnlijk pathologisch gokgedrag te vertonen, wordt dit afkappunt ook in dit onderzoek als een indicatie voor het vertonen van kenmerken van kansspelverslaving beschouwd.

### 3.1.1 Probleemspelers op basis van SOGS5+

In onderstaande figuur is de verdeling van de SOGS score van de online spelers te zien. Wat opvalt is dat online spelers maximaal 14 punten scoren.

Figuur 2 Verdeling SOGS Score



Van de online spelers is op basis van de SOGS-score 8,1 procent als probleemspeler gecategoriseerd. Dit cijfer heeft, mede in verband met de relatief kleine steekproef, een vrij ruime betrouwbaarheidsmarge van plus of

<sup>19</sup> Koeter, M.W.J. en W. Van den Brink (1996), *Een gokje wagen of gewaagd gokken II*, Amsterdam: The Amsterdam Institute for Addiction Research, p. 20-21.

min 2,3 procent. Hierdoor ligt het geschatte percentage probleemspelers onder deelnemers aan online kansspelen tussen de 5,8 en 10,4 procent. Het vaststellen van de prevalentie van probleemspel in bevolkingsonderzoek is echter een heikele kwestie. In de volgende paragrafen zal op een aantal manieren getracht worden tot een zo valide mogelijke schatting van het aantal probleemspelers te komen.

### 3.1.2 Probleemspelers op basis van SOGS5+ en PGSI8+

Om tot een meer betrouwbare schatting van het aantal probleemspelers te komen kunnen de uitkomsten van de SOGS gecombineerd worden met de uitkomsten van de PGSI. Hierdoor wordt de tekortkoming van de SOGS, dat deze mogelijk tot een overschatting van het aantal probleemspelers leidt, gemitigeerd (zie paragraaf 2.1.6). Een online speler wordt daarom pas als probleemspeler gekwalificeerd wanneer deze zowel op de SOGS als op de PGSI als probleemspeler wordt geclassificeerd. Dat blijkt voor 5,2 procent van de online spelers te gelden. Het nadeel van deze dubbelclassificatie is dat dit mogelijk tot een onderschatting van het aantal probleemspelers leidt.

### 3.1.3 Correctie op basis van specificiteit en sensitiviteit

Een tweede methode om tot een meer valide schatting van het aantal probleemspelers te komen is het uitvoeren van een correctie op basis van de specificiteit en sensitiviteit, zoals besproken in paragraaf 2.1.6 zijn de waarden van de specificiteit en sensitiviteit van de SOGS in dit onderzoek niet bekend. Op basis van gegevens uit de literatuur<sup>20</sup> wordt er in dit onderzoek vanuit gegaan dat de sensitiviteit van de SOGS hoog is. Deze is daarom op 99 procent gesteld. De specificiteit van de SOGS wordt lager ingeschat. Omdat de specificiteit van veel grotere invloed is op de werkelijke prevalentie dan de sensitiviteit, hebben we de werkelijke prevalentie voor drie afzonderlijke waardes van de specificiteit berekend: 97 procent, 98 procent en 99 procent (zie tabel 5).

Als bij de berekening wordt uitgegaan van een sensitiviteit van 99 procent en een specificiteit van 97 procent dan komt de werkelijke prevalentie (P), bij een gevonden prevalentie (T) van 8,1 procent, lager uit, op 5,3 procent probleemspelers. Uitgaande van een sensitiviteit van 99 procent en een specificiteit van 98 procent komt de werkelijke prevalentie (P) uit op 6,3 procent. Tot slot volgt bij een specificiteit van 99 procent een werkelijke prevalentie van 7,2 procent.

**Tabel 5 Werkelijke prevalentie bij sensitiviteit 99% en wisselende specificiteit**

Sensitiviteit	Specificiteit	Gevonden prevalentie (T)	Werkelijk prevalentie (P)
99%	97%	8,1%	5,3%
99%	98%	8,1%	6,3%
99%	99%	8,1%	7,2%

Ook als de sensitiviteit lager is – bijvoorbeeld wanneer deze op 90 procent gesteld wordt – leidt het gebruik van de SOGS als screeningsinstrument nog steeds tot een overschatting (zie tabel 6).

**Tabel 6 Werkelijke prevalentie bij sensitiviteit 90% en wisselende specificiteit**

Sensitiviteit	Specificiteit	Gevonden prevalentie (T)	Werkelijk prevalentie (P)
90%	97%	8,1%	5,9%
90%	98%	8,1%	6,9%
90%	99%	8,1%	8,0%

<sup>20</sup> Williams, R.J. & R.A. Volberg, 'The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research', *International Gambling Studies* volume 14, editie 1, januari 2014, p. 15-28 en Stinchfield, R., 'Reliability, validity, and classification accuracy of a measure of DSM-IV diagnostic criteria for pathological gambling', *The American Journal of Psychiatry* volume 160, editie 1, januari 2003, pp. 180-182.

### 3.1.4 Standaardisatie

Een derde methode om tot een meer valide schatting te komen van de prevalentie van probleemspel is een correctie op basis van een standaardisatieprocedure, welke door Williams e.a. is ontwikkeld.<sup>21</sup> De correctie vindt plaats op basis van diverse kenmerken van een bevolkingsonderzoek: het gebruikte screeningsinstrument, het timeframe waarbinnen dit is afgenomen, de manier waarop de vragenlijst is afgenomen (telefonisch, *face-to-face*, zelf laten invullen), hoe het onderzoek is gepresenteerd (als een onderzoek naar kansspelen of als een algemeen bevolkingsonderzoek), de respons, en het al dan niet toepassen van wegingsfactoren om voor hoog-risicogroepen te corrigeren.

Voor elk bevolkingsonderzoek kunnen op basis van deze kenmerken correcties worden uitgevoerd op het gevonden prevalentiecijfer. Indien deze standaardisatieprocedure wordt toegepast op de resultaten van onderhavig onderzoek komt de prevalentie van kansspelproblematiek uit op 9,6 procent probleemspelers.

### 3.1.5 Schatting van het aantal online probleemspelers

Het blijft een lastige onderneming om tot een betrouwbare en valide schatting te komen van het aantal probleemspelers onder online deelnemers aan kansspelen. De schattingen zijn omgeven met relatief grote marges. Bovendien komen er bij bevolkingsonderzoek en het gebruik van screeningsinstrumenten een aantal methodologische kwesties kijken, die niet altijd even makkelijk het hoofd kunnen worden geboden. Op basis van bepaalde kenmerken van het onderzoek en het gebruikte screeningsinstrument zijn evenwel een aantal correcties uitgevoerd die mogelijk tot een meer valide schatting van het aantal probleemspelers leiden.

Tabel 7 Geschatte prevalentie van het aantal online probleemspelers

	Percentage probleemspelers (Betrouwbaarheidsinterval)	Geschatte aantal online probleemspelers in Nederland *
SOGS classificatie : bovengrens	8,1% (tussen 5,7% en 10,5%)	Tussen 14.000 en 25.000
SOGS & PGSI classificatie: ondergrens	5,2% (tussen 3,3 en 7,1%)	Tussen 8.000 en 17.000
Werkelijke prevalentie op basis van sensitiviteit 99% en specificiteit 97%	5,3% (tussen 3,4 en 7,2%)	Tussen 8.000 en 17.000
Gestandaardiseerd op basis van Williams e.a.	9,6% (tussen 7,0 en 12,2%)	Tussen 17.000 en 30.000

\* Bij de berekening is uitgegaan van 242.000 online spelers in Nederland (schatting 2014, TNS NIPO screening).

Elk van de hierboven genoemde schattingen hebben voor- en nadelen. Het voordeel van het gebruik van de SOGS is de vergelijkbaarheid met ander onderzoek, het nadeel is dat het gebruik ervan tot een overschatting kan leiden. Het voordeel van de dubbelclassificatie op grond van de SOGS en de PGSI is dat dit het probleem oplost van de overschatting door de SOGS, het nadeel is dat dit mogelijk tot een onderschatting leidt. Het voordeel van de correctie op basis van de specificiteit en sensitiviteit is dat dit de beste correctiemethode is als de waarden van de specificiteit en sensitiviteit bekend waren geweest. Het nadeel is dat de juiste waarden niet voorhanden zijn en de prevalentieschatting erg gevoelig is voor de assumptie van de specificiteit. Tot slot heeft ook de standaardisatieprocedure van Williams e.a. voor- en nadelen: het voordeel is dat het de vergelijkbaarheid met ander onderzoek vergroot maar het nadeel is dat niet bekend is wat dit betekent in termen van een onder- dan wel overschatting van de prevalentie van probleemspelers. De standaardisatie is gemaakt om studies onderling beter te kunnen vergelijken en niet om tot een valide schatting te komen.

<sup>21</sup> Williams, R.J. & R.A. Volberg & R.M.G. Stevens, 'The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends' (rapport voor de *Ontario Problem Gambling Research Centre* en het *Ontario Ministry of Health and Long Term Care*) 2012.

Op grond van bovenstaande overwegingen is besloten om de dubbelclassificatie van probleemspelers door de SOGS en de PGSI als een ondergrens te beschouwen, en de SOGS classificatie als een bovengrens. Het werkelijke aantal problematische spelers dat online speelt zal dan tussen de 5,2 en 8,1 procent liggen. We dienen hierbij op te merken dat dit puntschattingen betreft die elk afzonderlijk ook met een betrouwbaarheidsmarge zijn omgeven. De ondergrens van 5,2% heeft een marge van plus of min 1,9% en de bovengrens van 8,1% heeft een marge van 2,3%. Als wordt uitgegaan van de meeste recente schatting van het aantal online spelers van short odds kansspelen van 242.000 online spelers (zie paragraaf 3.1) zou de ondergrens neerkomen op 13.000, de bovengrens op 20.000 online probleemspelers in Nederland.

### 3.2 RECREATIEVE, RISICO- EN PROBLEEMSPELERS ONDER DEELNEMERS AAN ONLINE KANSSPELEN

Zoals aangegeven in paragraaf 2.1.5 wordt voor de kwalificatie van een online speler als recreatieve, risico- of probleemspeler in dit onderzoek gekeken naar de gecombineerde score op de SOGS en de PGSI. In tabel 8 is de verdeling van online spelers op basis van de scores op de SOGS en PGSI te zien.

Tabel 8 Online spelers gecategoriseerd naar SOGS- en PGSI-score (gewogen)

Online spelers (n=495)		PGSI-score		
		PGSI 0-2	PGSI 3-7	PGSI 8+
SOGS-score	SOGS 0-2	358	46	0
	SOGS 3-4	9	30	12
	SOGS 5+	0	14	26

Op basis van de score van online spelers op de beide *screeners* kan onderscheid gemaakt worden tussen recreatieve, risico- en probleemspelers. De verdeling van recreatieve, risico- en probleemspelers onder online spelers is weergegeven in tabel 9.

Tabel 9 Recreatieve, risico- en probleemspelers onder online spelers (gewogen)

Verdeling van online spelers (n=495)	Recreatieve spelers		Risicospelers		Probleemspelers	
	%	n	%	n	%	n
	83,4% (± 3,1%)	413	11,3% (± 2,8%)	56	5,2% (± 1,9%)	26

### 3.3 VERDELING VAN DEELNEMERS OVER TYPEN ONLINE KANSSPELEN

In de vragenlijst is de deelname van de online spelers aan de diverse kansspelen uitgebreid bevraagd. Hierbij zijn de volgende kansspelen onderscheiden: kansspelautomaten, poker, casinospelen (anders dan poker), het wedden op sportwedstrijden, bingo, krasloten en het wedden op paarden- of hondenraces. Tot slot konden respondenten aangeven of ze aan andere dan genoemde kansspelen deelnemen. Voor elk kansspel is vervolgens gevraagd of ze dit online of *land based* hebben gespeeld en hoe vaak, hoe lang en hoeveel geld men per maand spendeert. Opgemerkt moet worden dat veel spelers (42 procent) niet slechts aan één maar aan

meerdere online kansspelen deelnemen. De meerderheid van de online spelers (67 procent) speelt daarnaast ook *land based*.

**Tabel 10 Deel van de online spelers dat aan bepaald type kansspel deelneemt (gewogen, n=495)**

Type spel	Online	Land based	Totaal
Wedden op sportwedstrijden	49%	19%	57%
Poker	40%	23%	46%
Kansspelautomaten	24%	31%	42%
Casinospelen	20%	20%	35%
Bingo	14%	12%	23%
Wedden op paarden- of hondenraces	5%	5%	7%
Krasloten	3%	41%	42%
Andere kansspelen	15%	9%	21%

Uit tabel 10 valt op te maken dat het online afsluiten van sportweddenschappen en online poker het meest populair zijn onder de online spelers: respectievelijk 49 en 40 procent neemt hieraan deel. De andere kansspelen worden door een kleiner deel online gespeeld: kansspelautomaten (24 procent), casinospelen (20 procent) en bingo (14 procent). Online wedden op paarden- of hondenraces en online deelname aan krasloten wordt minder vaak gedaan, respectievelijk 5 en 3 procent van de online spelers. Tot slot konden deelnemers nog aangeven of ze aan andere dan genoemde kansspelen hadden deelgenomen en of ze dit online of *land based* deden. Van de deelnemers gaf 15 procent aan andere kansspelen online te spelen. Het betreft hier voornamelijk online deelname aan loterijen of de lotto (13 procent). Andere online kansspelen die genoemd werden zijn: andere soorten weddenschappen dan op sportwedstrijden (1 procent), online klaverjassen om geld (1 procent) en het wedden op binaire opties<sup>22</sup> (<1 procent).

### 3.4 VERDELING RECREATIEVE, RISICO- EN PROBLEEMSPELERS OVER TYPEN KANSSPELEN

In de volgende paragraaf wordt de verdeling van recreatieve, risico- en probleemspelers over de verschillende typen online kansspelen besproken. Daarbij is aandacht besteed aan de vraag welk deel van de risico- en probleemspelers per online kansspel daadwerkelijk het meeste geld en de meeste tijd besteedt aan het kansspel in kwestie. De relatie tussen probleemspel en de deelname aan een online kansspel is nader genuanceerd door deze bestedingen af te zetten tegen de bestedingen aan *land based* kansspelen.

#### *Nuancering risico- en probleemspel*

Veel online spelers (42 procent) nemen niet aan één maar aan meerdere online kansspelen deel. Een meerderheid van de online spelers (67 procent) speelt daarnaast ook *land based*. Het is om deze reden lastig om problematisch speelgedrag toe te schrijven aan deelname aan één bepaald type online kansspel. Indien de verdeling recreatieve, risicospeler en probleemspeler gerelateerd wordt aan de deelname aan een bepaald type online kansspelen kunnen vertekeningen ontstaan.

#### *Verdeling van recreatieve, risico- en probleemspelers over online kansspelen*

Om vast te stellen dat het problematisch speelgedrag betrekking heeft op het specifieke kansspel en niet op een ander kansspel dat de betrokkene speelt is bepaald of deelnemers aan dit kansspel ook het meeste geld uitgeven en hier de meeste tijd aan besteden.

<sup>22</sup> Binaire opties is een vorm van financiële optie. Binaire opties betalen een vast bedrag uit als je een goede voorspelling doet over een stijging of daling van bijvoorbeeld de AEX, een aandeel of een wisselkoers. Als je voorspelling niet uitkomt, verlies je de hele inleg. Binaire opties worden ook met hele korte looptijden aangeboden waardoor dit het karakter van een kansspel krijgt en onafhankelijk is van enige visie op de markt.

Het problematisch speelgedrag wordt geattribueerd aan het specifieke online kansspel als de probleemspeeler aan dit kansspel het meeste geld uit geeft of als de probleemspeeler aan dit kansspel de meeste tijd besteedt.

Het gegeven 'meeste geld uitgegeven' is als volgt geoperationaliseerd:

- De speler heeft evenveel<sup>23</sup> of meer geld inzet<sup>24</sup> op dit kansspel dan op andere online kansspelen;
- en heeft tenminste twee derde van het geld op dit kansspel inzet ten opzichte van land based kansspelen.

Het gegeven 'meeste tijd besteedt' is geoperationaliseerd als:

- De speler heeft evenveel of meer tijd aan dit kansspel besteedt dan aan andere online kansspelen;
- en heeft tenminste twee derde van de speeltijd besteedt aan dit kansspel ten opzichte van land based kansspelen.

### *Toelichting bij tabellen*

In de volgende paragrafen worden acht tabellen gepresenteerd:

#### Probleemspelers

- Meeste geld ingezet / probleemspelers SOGS & PGSI (ondergrens)
- Meeste geld ingezet / probleemspelers SOGS (bovengrens)
- Meeste tijd besteedt/ probleemspelers SOGS & PGSI (ondergrens)
- Meeste tijd besteedt / probleemspelers SOGS (bovengrens)

#### Risicospelers

- Meeste geld ingezet / risicospelers SOGS & PGSI (ondergrens)
- Meeste geld ingezet / risicospelers SOGS (bovengrens)
- Meeste tijd besteedt / risicospelers SOGS & PGSI (ondergrens)
- Meeste tijd besteedt / risicospelers SOGS (bovengrens)

Het uitgangspunt in de analyses is de dubbelclassificatie van risico- en probleemspelers volgens de SOGS en de PGSI. De percentages risico- en probleemspelers die op deze wijze zijn berekend geven een ondergrens aan. Om ook een bovengrens aan te geven zijn in afzonderlijke tabellen ook steeds de cijfers gegeven van de classificatie op basis van de SOGS alleen.

De percentages risico- en probleemspelers zijn steeds berekend ten opzichte van het aantal spelers van dit online kansspel. Daarmee wordt een indruk gegeven van de verslavingspotentie van het betreffende kansspel en wordt de onderzoeksvraag het best beantwoord. In Bijlage 7 zijn ook de percentages risico- en probleemspelers weergegeven ten opzichte van het totaal aantal spelers – waar in het eerste geval een indruk wordt verkregen van de 'verslavingspotentie' van een bepaald type online kansspel wordt in het tweede geval een indruk verkregen van het 'maatschappelijke probleem' van deze online kansspelen: er zijn bijvoorbeeld kansspelen met een lage verslavingspotentie waar wel veel mensen aan deelnemen en derhalve tot meer 'kansspelverslaafden' kunnen leiden dan hoog risicospelen waar maar weinig mensen aan meedoen.

---

<sup>23</sup> Wanneer online spelers aangeven in het afgelopen jaar bij twee of meer online kansspelen precies evenveel geld te hebben ingezet dan worden deze bij al deze kansspelen meegenomen. Bij online spelers die evenveel tijd hebben besteed aan meerdere online kansspelen is hetzelfde gedaan als bij inzetten. Hierbij is een marge van een halfuur gehanteerd.

<sup>24</sup> Er wordt in de tabellen gekeken naar de inzetten en niet naar de uitgaven (prijzengeld minus inzetten) van spelers, omdat gewonnen prijzengeld afhankelijk is van toeval.

### *Opbouw van de tabellen*

De tabellen zijn als volgt opgebouwd. In de eerste kolom is het gewogen percentage (en gewogen aantal) online spelers weergegeven dat aan een bepaald online kansspel deelneemt. Deze kolom komt terug in alle acht tabellen. Uit de tabellen valt bijvoorbeeld af te lezen dat 23,5 procent van het totale aantal online spelers (n=495) het afgelopen jaar via het internet op kansspelautomaten heeft gespeeld, dat 40 procent online poker heeft gespeeld, dat 20 procent heeft deelgenomen aan online casinospelen, et cetera.

In de tweede kolom is het gewogen percentage online spelers weergegeven dat aan het betreffende kansspel de meeste tijd of geld besteedt. Uit tabel 11 valt bijvoorbeeld af te lezen dat 68,1 procent van de online spelers op kansspelautomaten (n=116) hier tevens het meeste geld op inzet, van de online pokerspelers (n=199) zet 68,8 procent hier het meeste geld op in, et cetera.

In de derde kolom is het gewogen percentage van de spelers genoemd die aan het betreffende online kansspel deelnemen dat als probleemspeeler is geclassificeerd. Uit tabel 11 valt bijvoorbeeld af te lezen dat 9,5 procent van de online kansspelautomatenspelers (n=116) als probleemspeeler is geclassificeerd, dat 7,0 procent van de online pokerspelers als probleemspeeler is geclassificeerd, et cetera.

In de vierde kolom is het gewogen percentage van de spelers genoemd die aan een bepaald online kansspel deelneemt en aan dit online kansspel ook de meeste tijd of geld besteedt, dat als probleemspeeler is geclassificeerd. Uit tabel 11 valt af te lezen dat dit bij online kansspelautomaten voor 6,0 procent van de spelers (n=116) geldt, en dat dit bij online poker voor 5,0 procent van de spelers geldt, et cetera.

Tot slot is in de vijfde kolom het gewogen percentage van de spelers genoemd die aan een bepaald online kansspel deelneemt en aan dit kansspel de meeste tijd of geld besteedt en ook twee derde of meer besteedt ten opzichte van de totale bestedingen aan *land based* kansspelen, dat als probleemspeeler is geclassificeerd. We zien bijvoorbeeld dat dit voor 2,6 procent van de deelnemers aan online kansspelautomaten (n=116) geldt.

#### 3.4.1 Probleemspeelers

Om het aandeel probleemspeelers bij een bepaald type kansspel te nuanceren is in de volgende paragrafen uiteengezet of zij op het betreffende kansspel ook het meeste geld inzetten en of zij hier de meeste tijd aan besteden ten opzichte van andere online en land based kansspelen.

##### *Meeste geld*

Uit de tweede kolom van tabel 11 valt op te maken dat de spelers die online op kansspelautomaten spelen, online pokeren of online aan sportwedenschappen deelnemen hier doorgaans ook het meeste geld inzetten. Van de deelnemers aan online sportwedenschappen besteedt 70 procent hier het meeste geld aan. Voor kansspelautomaten en poker liggen deze percentages op 68 procent en 69 procent. Voor de andere kansspelen ligt dit lager: de helft van de online spelers die aan online casinospelen deelneemt besteedt hier het meeste geld aan. Voor het online wedden op paarden- of hondenraces ligt dit op 52 procent, voor bingo op 39 procent en voor krasloten op 13 procent.

Tabel 11 Probleemspelers volgens SOGS en PGSI, meeste geld ingezet

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat		Aandeel van het totaal aantal spelers van het betreffend kansspel dat							
	- deelneemt aan dit online kansspel		- op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI)		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet; en - de inzet op dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale inzet op <i>land based</i> kansspelen	
			%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	68,1%	79	9,5%	11	6,0%	7	2,6%	3
Poker	40,2%	199	68,8%	137	7,0%	14	5,0%	10	0,5%	1
Casino	19,7%	98	49,0%	48	10,2%	10	3,1%	3	1,0%	1
Krasloten	3,3%	16	12,5%	2	25,0%	4	6,3%	1	6,3%	1
Bingo	14,4%	71	39,4%	28	12,7%	9	2,8%	2	0,0%	0
Paarden- of hondenraces	5,0%	25	52,0%	13	8,0%	2	0,0%	0	0,0%	0
Sportwedenschappen	49,3%	244	69,7%	170	3,7%	9	2,0%	5	1,2%	3

Wanneer gekeken wordt naar de deelnemers aan een online kansspel die als probleemspeler classificeren, dan valt op dat bij de meeste kansspelen een klein deel van deze probleemspelers op het betreffende kansspel meer geld inzet dan op andere online kansspelen (kolom 4 van tabel 11). Alleen voor deelnemers aan online kansspelautomaten en online poker geldt dat een meerderheid van de probleemspelers ook het meeste geld inzet op dit kansspel: respectievelijk 6 en 5 procent van het totale aantal deelnemers. Ook bij krasloten is het percentage probleemspelers dat op online krasloten het meeste geld inzet hoog. Omdat het hier echter gaat om slechts 16 online spelers kan dit deze uitkomst mogelijk vertekenen.

Een verdere nuancering van probleemspel onder deelnemers aan een bepaald online kansspel kan gemaakt worden door de inzet van de probleemspelers die het meeste geld inzetten op een bepaald online kansspel af te zetten tegen hun totale bestedingen aan *land based* kansspelen (kolom 5 van tabel 11). Van de deelnemers aan online kansspelautomaten classificeert 3 procent als probleemspeler die op dit spel het meeste geld inzet, en aan online kansspelautomaten relatief veel geld besteedt ten opzicht van zijn bestedingen aan *land based* kansspelen. Ook onder deelnemers aan online sportwedenschappen komt dit voor (1 procent). Hetzelfde geldt voor online casinospelen (1 procent). Het percentage onder deelnemers aan online krasloten is hoog (6 procent). Echter, zoals eerder genoemd is dit gebaseerd op slechts 16 online spelers en daardoor mogelijk vertekend. In tabel 12 worden dezelfde analyses gepresenteerd als in tabel 11, maar dan voor de SOGS probleemspelers. In de derde kolom is te zien dat het aandeel probleemspelers onder de deelnemers aan een online kansspel op basis van de SOGS gemiddeld hoger ligt dan dat op basis van de gecombineerde uitkomsten van de SOGS en de PGSI. Dit leidt ertoe dat ook in de rest van tabel 12 de percentages hoger uitvallen dan in tabel 11. Er is over het algemeen echter eenzelfde trend waarneembaar wanneer de uitkomsten in kolom 4 en 5 met die in kolom 3 worden vergeleken: het aandeel probleemspelers waarvan het problematisch spelgedrag toegeschreven kan worden aan het betreffende online kansspel is relatief klein.



Tabel 12 Probleemspelers volgens SOGS, meeste geld ingezet

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat		Aandeel van het totaal aantal spelers van het betreffend kansspel dat							
	- deelneemt aan dit online kansspel		- op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS)		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet; en - de inzet op dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale inzet op <i>land based</i> kansspelen	
Kansspelautomaten	23,5%	116	68,1%	79	13,8%	16	8,6%	10	4,3%	5
Poker	40,2%	199	68,8%	137	11,6%	23	7,0%	14	2,0%	4
Casino	19,7%	98	49,0%	48	15,3%	15	6,1%	6	3,1%	3
Krasloten	3,3%	16	12,5%	2	25,0%	4	6,3%	1	6,3%	1
Bingo	14,4%	71	39,4%	28	16,9%	12	2,8%	2	1,4%	1
Paarden- of hondenraces	5,0%	25	52,0%	13	16,0%	4	4,0%	1	0,0%	0
Sportwedenschappen	49,3%	244	69,7%	170	7,0%	17	4,1%	10	1,6%	4

### Meeste tijd

Als gekeken wordt naar de tijd die deelnemers aan een online kansspel besteden (tweede kolom van tabel 13) valt op dat 86 procent van de online pokerspelers aan dit spel ook de meeste tijd besteedt. Online kansspelautomaten en sportwedenschappen volgen met respectievelijk 67 en 63 procent. Voor online casinospelen, bingo en het wedden op paarden- of hondenraces ligt het percentage deelnemers dat de meeste tijd aan het betreffende spel besteedt rond de 40 procent. Van de deelnemers aan online krasloten besteedt 13 procent de meeste tijd aan dit online kansspel.

Wanneer gekeken wordt naar de deelnemers aan een online kansspel die als probleemspeler classificeren, dan valt op dat bij de meeste kansspelen een klein deel van deze probleemspelers aan het betreffende kansspel meer tijd besteedt dan aan andere online kansspelen (kolom 4 van tabel 13). Dit is – net als bij de eerder geanalyseerde inzet – anders voor deelnemers aan online kansspelautomaten en bij online poker. Een meerderheid van de probleemspelers onder de deelnemers aan deze kansspelen besteedt hieraan ook de meeste tijd. Vooral bij online poker is dit aandeel groot (6 procent van het totale aantal deelnemers). Bij online kansspelautomaten gaat het om 5 procent. Ook bij krasloten is het percentage probleemspelers dat aan online krasloten de meeste tijd besteedt hoog, maar is opnieuw gebaseerd op slechts één online speler, wat de uitkomst mogelijk vertekent.

De tweede nuancering van probleemspel onder deelnemers aan een bepaald online kansspel door het afzetten van de besteedde tijd tegen de in totaal besteedde tijd aan *land based* kansspelen (kolom 5 van tabel 13) levert soortgelijke resultaten op als de analyses op basis van inzet. De grote anomalie bij deze analyse is echter online poker: van de deelnemers aan online poker classificeert 5,5 procent als probleemspeler die aan dit spel de meeste tijd besteedt, en bovendien aan online poker relatief veel tijd besteedt ten opzicht van de totale besteedde tijd aan *land based* kansspelen.

Tabel 13 Probleemspelers volgens SOGS en PGSI, meeste tijd besteed

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat		Aandeel van het totaal aantal spelers van het betreffend kansspel dat								
	- deelneemt aan dit online kansspel		- deelneemt aan dit online kansspel; en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI)		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt; en - de tijd besteed aan dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale tijd besteed aan <i>land based</i> kansspelen		
			%	n	%	n	%	n	%	n	%
Kansspelautomaten	23,5%	116	67,2%	78	9,5%	11	5,2%	6	1,7%	2	
Poker	40,2%	199	86,4%	172	7,0%	14	6,0%	12	5,5%	11	
Casino	19,7%	98	38,8%	38	10,2%	10	3,1%	3	1,0%	1	
Krasloten	3,3%	16	12,5%	2	25,0%	4	6,3%	1	6,3%	1	
Bingo	14,4%	71	42,3%	30	12,7%	9	1,4%	1	1,4%	1	
Paarden- of hondenraces	5,0%	25	44,0%	11	8,0%	2	0,0%	0	0,0%	0	
Sportwedenschappen	49,3%	244	63,1%	154	3,7%	9	1,6%	4	1,6%	4	

In tabel 14 zijn dezelfde analyses uiteengezet als in tabel 13 voor de SOGS probleemspelers. In de derde kolom is te zien dat het aandeel probleemspelers onder de deelnemers aan een online kansspel op basis van de SOGS over het algemeen hoger ligt dan dat op basis van de gecombineerde uitkomsten van de SOGS en de PGSI. Ook hier vallen daardoor de percentages in de rest van tabel 14 hoger uit dan in tabel 13. Ook bij gebruik van de classificatie volgens de SOGS is het aandeel probleemspelers waarvan het problematisch spelgedrag overtuigend toegeschreven kan worden aan het betreffende online kansspel relatief klein. Online poker levert echter, net zoals in tabel 13, een afwijkend beeld op.

Tabel 14 Probleemspelers volgens SOGS, meeste tijd besteed

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat		Aandeel van het totaal aantal spelers van het betreffend kansspel dat								
	- deelneemt aan dit online kansspel		- deelneemt aan dit online kansspel; en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS)		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt; en - de tijd besteed aan dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale tijd besteed aan <i>land based</i> kansspelen		
			%	n	%	n	%	n	%	n	%
Kansspelautomaten	23,5%	116	67,2%	78	13,8%	16	6,9%	8	3,4%	4	
Poker	40,2%	199	86,4%	172	11,6%	23	10,6%	21	9,5%	19	
Casino	19,7%	98	38,8%	38	15,3%	15	6,1%	6	3,1%	3	
Krasloten	3,3%	16	12,5%	2	25,0%	4	6,3%	1	6,3%	1	
Bingo	14,4%	71	42,3%	30	16,9%	12	2,8%	2	1,4%	1	
Paarden- of hondenraces	5,0%	25	44,0%	11	16,0%	4	0,0%	0	0,0%	0	
Sportwedenschappen	49,3%	244	63,1%	154	7,0%	17	2,0%	5	1,6%	4	

## Resumé

Op basis van bovenstaande tabellen kan gesteld worden dat het aandeel probleemspelers waarvan het problematisch spelgedrag toegeschreven kan worden aan het betreffende online kansspel over het algemeen relatief klein is (zie tabel 15). De enige uitzondering hierop wordt gevormd door online poker.

Onder de deelnemers aan online kansspelautomaten zagen we dat 9,5 procent als probleemspeler is geclassificeerd maar dat dit bij ongeveer een kwart daadwerkelijk aan dit kansspel kan worden toegeschreven: 27 procent (3 van de 11 probleemspelers) geeft er het meeste geld aan uit, 18 procent (2 van de 11 probleemspelers) spendeert er de meeste tijd aan.

Bij online casinospelen zien we eveneens dat een beperkt deel van de probleemspelers, 10 procent (1 van de 10), aan dit kansspel het meeste geld of tijd spendeert en het probleemgedrag klaarblijkelijk aan de deelname aan andere kansspelen dient te worden toegeschreven. Dit geldt ook voor de krasloten, bingo en het paardenwedden. Er is maar een enkeling die aan deze online kansspelen het meeste geld of de meeste tijd spendeert.

Bij sportweddenschappen zien we een enigszins afwijkend beeld. Hoewel het percentage probleemspelers onder de deelnemers aan sportweddenschappen relatief laag ligt (op 3,7 procent) kan een relatief groot deel van het problematisch speelgedrag hieraan worden geattribueerd. Van de probleemspelers die aan online sportweddenschappen meedoen besteedt een derde (3 van de 9) er het meeste geld aan en 44 procent (4 van de 9) de meeste tijd aan.

Poker laat een ander beeld zien. Van de pokerspelers die als probleemspeler zijn geclassificeerd besteedt het merendeel hier niet het meeste geld aan maar wel de meeste tijd. Van de probleemspelers die online poken geeft 7 procent (1 van de 14 probleemspelers) aan dat zij hier het meeste geld aan uitgeven, terwijl een ruime meerderheid (79 procent, 11 van de 14 probleemspelers) hier de meeste tijd aan besteedt. Een mogelijke verklaring kan zijn dat online poker ten opzichte van andere online kansspelen met lagere inzetten voor langere duur gespeeld kan worden.

**Tabel 15 Nuancering aandeel probleemspelers SOGS en PGSI op basis van besteedde geld en tijd**

Online deelname	Probleemspelers onder deelnemers online kansspel		Probleemspelers, hoogste inzet t.o.v. online en <i>land based</i>		Probleemspelers, meeste tijd besteedt t.o.v. online en <i>land based</i>	
	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten (n=116)	9,5%	11	2,6%	3	1,7%	2
Poker (n=199)	7,1%	14	0,5%	1	5,5%	11
Casinospelen (n=98)	10,2%	10	1,0%	1	1,0%	1
Krasloten (n=16)	23,5%	4	6,3%	1	6,3%	1
Bingo (n=71)	12,7%	9	0,0%	0	1,4%	1
Paarden- of hondenraces (n=25)	8,3%	2	0,0%	0	0,0%	0
Sportweddenschappen (n=244)	3,7%	9	1,2%	3	1,6%	4

### 3.4.2 Risicospelers

In deze paragraaf worden dezelfde analyses als in voorgaande paragraaf uiteengezet, maar nu voor het aandeel risicospelers per online kansspel. De uitkomsten in de tweede kolom van tabellen 16, 17, 18, en 19 zijn reeds besproken en zullen in deze paragraaf niet opnieuw worden toegelicht.

### Meeste geld

In de vierde kolom van tabel 16 is af te lezen welk aandeel van de deelnemers aan een online kansspel als risicospeler classificeert en bovendien meer geld inzet op het betreffende kansspel dan op andere online kansspelen. Voor online kansspelautomaten (15 procent van het totale aantal deelnemers), online poker (9 procent van het totale aantal deelnemers), online casinospelen (11 procent van het totale aantal deelnemers) en online sportwedenschappen (6 procent van het totale aantal deelnemers) geldt dit voor een meerderheid van de risicospelers. Voor de overige online kansspelen geven de meeste risicospelers meer geld uit aan een ander online kansspel.

In de vijfde kolom van tabel 16 is het aandeel risicospelers per online kansspel genuanceerd door de inzet van risicospelers, die het meeste geld inzetten op een bepaald online kansspel, af te zetten tegen hun totale bestedingen aan *land based* kansspelen. Vergeleken met de voorgaande paragraaf valt op dat de percentages hoger uitvallen dan bij de analyses omtrent probleemspelers. Dit is vooral het geval bij online kansspelautomaten (10 procent van het totaal aantal deelnemers aan dit kansspel), online poker (5 procent van het totaal aantal deelnemers aan dit kansspel) en online casinospelen (6 procent van het totaal aantal deelnemers aan dit kansspel).

**Tabel 16 Risicospelers volgens SOGS en PGSI, meeste geld ingezet**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat		Aandeel van het totaal aantal spelers van het betreffend kansspel dat							
	- deelneemt aan dit online kansspel		- op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI)		- kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet; en - de inzet op dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale inzet op <i>land based</i> kansspelen	
Kansspelautomaten	23,5%	116	68,1%	79	19,0%	22	14,7%	17	9,5%	11
Poker	40,2%	199	68,8%	137	15,6%	31	8,5%	17	5,0%	10
Casino	19,7%	98	49,0%	48	20,4%	20	11,2%	11	6,1%	6
Krasloten	3,3%	16	12,5%	2	12,5%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo	14,4%	71	39,4%	28	12,7%	9	4,2%	3	1,4%	1
Paarden- of hondenraces	5,0%	25	52,0%	13	12,0%	3	4,0%	1	0,0%	0
Sportwedenschappen	49,3%	244	69,7%	170	8,2%	20	5,7%	14	3,3%	8

In tabel 17 zijn dezelfde analyses uiteengezet als in tabel 16, maar dan voor de SOGS risicospelers. Het aandeel risicospelers op basis van de SOGS is ietwat kleiner dan dat op basis van de gecombineerde uitkomsten van de SOGS en de PGSI. In de rest van tabel 17 komen de percentages over het algemeen redelijk overeen met die in tabel 16.

Tabel 17 Risicospelers volgens SOGS, meeste geld ingezet

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat		Aandeel van het totaal aantal spelers van het betreffend kansspel dat							
	- deelneemt aan dit online kansspel		- op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als risicospeler (SOGS)		- kwalificeert als risicospeler (SOGS); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als risicospeler (SOGS); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet; en - de inzet op dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale inzet op <i>land based</i> kansspelen	
			%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	68,1%	79	19,0%	22	15,5%	18	9,5%	11
Poker	40,2%	199	68,8%	137	13,1%	26	7,0%	14	3,5%	7
Casino	19,7%	98	49,0%	48	18,4%	18	8,2%	8	4,1%	4
Krasloten	3,3%	16	12,5%	2	12,5%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo	14,4%	71	39,4%	28	9,9%	7	2,8%	2	0,0%	0
Paarden- of hondenraces	5,0%	25	52,0%	13	12,0%	3	0,0%	0	0,0%	0
Sportwedenschappen	49,3%	244	69,7%	170	7,8%	19	6,1%	15	4,9%	12

### Meeste tijd

De vierde kolom van tabel 18 noemt het aandeel van de deelnemers aan een online kansspel dat classificeert als risicospeler en aan het betreffende kansspel bovendien de meeste tijd besteedt ten opzichte van andere online kansspelen. Bij online kansspelautomaten, online poker en online casinospelen gaat dit om de meerderheid van de risicospelers, respectievelijk 12 procent, 11 procent en 11 procent van het totaal aantal spelers van het betreffende kansspel. Voor online bingo en online sportwedenschappen ligt dit lager, respectievelijk op 6 en 4 procent van het totaal aantal spelers van het betreffende kansspel. Geen van de risicospelers die deelnemen aan online krasloten en het online wedden op paarden- of hondenraces besteedt hier de meeste tijd aan.

Het aandeel risicospelers per spel dat aan het betreffende spel het meeste tijd besteedt en bovendien relatief veel tijd besteedt ten opzichte van de besteedde tijd aan *land based* kansspelen (kolom 5 van tabel 18) is in vergelijking met dezelfde analyse omtrent probleemspelers relatief hoog. Dit geldt voornamelijk voor online kansspelautomaten (10 procent van het totaal aantal spelers van het betreffende kansspel) en online poker (9 procent van het totaal aantal spelers van het betreffende kansspel). Voor online casinospelen is het aandeel iets kleiner, namelijk 6 procent van het totaal aantal spelers van online casinospelen.

Tabel 18 Risicospelers volgens SOGS en PGSI, meeste tijd besteed

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat		Aandeel van het totaal aantal spelers van het betreffend kansspel dat							
	- deelneemt aan dit online kansspel		- deelneemt aan dit online kansspel; en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI)		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt; en - de tijd besteed aan dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale tijd besteed aan <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	67,2%	78	19,0%	22	12,1%	14	9,5%	11
Poker	40,2%	199	86,4%	172	15,6%	31	10,6%	21	9,0%	18
Casino	19,7%	98	38,8%	38	20,4%	20	11,2%	11	6,1%	6
Krasloten	3,3%	16	12,5%	2	12,5%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo	14,4%	71	42,3%	30	12,7%	9	5,6%	4	2,8%	2
Paarden- of hondenraces	5,0%	25	44,0%	11	12,0%	3	0,0%	0	0,0%	0
Sportwedenschappen	49,3%	244	63,1%	154	8,2%	20	3,7%	9	2,9%	7

In tabel 19 zijn dezelfde analyses uiteengezet als in tabel 18 voor de SOGS risicospelers. Hier geldt dat de percentages niet noemenswaardig afwijken van die analyses voor de risicospelers op basis van de gecombineerde uitkomsten van de SOGS en PGSI. Uitgezonderd zijn online poker, waar de uitkomsten in kolom 4 en 5 van tabel 19 lager liggen dan die in dezelfde kolommen van tabel 18, en online sportwedenschappen, waar de uitkomsten dezelfde kolommen juist hoger zijn dan in tabel 18.

Tabel 19 Risicospelers volgens SOGS, meeste tijd besteed

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat		Aandeel van het totaal aantal spelers van het betreffend kansspel dat							
	- deelneemt aan dit online kansspel		- deelneemt aan dit online kansspel; en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS)		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt; en - de tijd besteed aan dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale tijd besteed aan <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	67,2%	78	19,0%	22	12,1%	14	8,6%	10
Poker	40,2%	199	86,4%	172	13,1%	26	8,5%	17	6,0%	12
Casino	19,7%	98	38,8%	38	18,4%	18	10,2%	10	5,1%	5
Krasloten	3,3%	16	12,5%	2	12,5%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo	14,4%	71	42,3%	30	9,9%	7	4,2%	3	1,4%	1
Paarden- of hondenraces	5,0%	25	44,0%	11	12,0%	3	0,0%	0	0,0%	0
Sportwedenschappen	49,3%	244	63,1%	154	7,8%	19	4,9%	12	4,5%	11

### Resumé

Op basis van de tabellen omtrent risicospelers kan gesteld worden dat het aandeel risicospelers waarvan het risicovolle spelgedrag toegeschreven kan worden aan het betreffende online kansspel lager ligt dan het totaal aantal risicospelers per online kansspel. Het verschil tussen deze twee is echter minder groot dan bij de probleemspeleers het geval was (zie tabel 15 en 20).

Bij de deelname aan online kansspelautomaten zien we dat een relatief groot deel van de risicospelers (50 procent, namelijk 11 van de 22 risicospelers) hier het meeste geld en tijd aan besteedt. Ook bij sportweddenschappen zien we dat een relatief groot deel van het risicovolle speelgedrag kan worden toegeschreven aan dit kansspel. Voor 40 procent van de risicospelers geldt dat ze hier het meeste geld uitgeven en voor 35 procent dat ze hier de meeste tijd in steken. Voor casinospelen ligt dit op 30 procent (6 van de 20 risicospelers), Bij de andere kansspelen (bingo, paardenwedden en krasloten) ligt dit aanzienlijk lager. Net als bij de probleemspelers in de vorige paragraaf zien we bij poker een enigszins afwijkend beeld. Van de pokerspelers die als risicospeler zijn geïdentificeerd besteedt het merendeel hier niet het meeste geld aan maar wel de meeste tijd. Van de risicospelers die online pokeren geeft 32 procent (10 van de 31 risicospelers) aan dat zij hier het meeste geld aan uitgeven, terwijl 58 procent, (18 van de 31 risicospelers) hier de meeste tijd aan besteedt. Dit komt overeen met bevindingen uit de voorgaande paragraaf omtrent probleemspelers al zijn de verschillen tussen meeste geld en meeste tijd hier minder groot.

**Tabel 20 Nuancering aandeel risicospelers SOGS en PGSI op basis van besteedde geld en tijd**

Online deelname	Risicospelers onder deelnemers online kansspel		Risicospelers, hoogste inzet t.o.v. online en <i>land based</i>		Risicospelers, meeste tijd besteedt t.o.v. online en <i>land based</i>	
	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten (n=116)	19,0%	22	9,5%	11	9,5%	11
Poker (n=199)	15,6%	31	5,0%	10	9,0%	18
Casinospelen (n=98)	20,4%	20	6,1%	6	6,1%	6
Krasloten (n=16)	12,5%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo (n=71)	12,7%	9	1,4%	1	2,8%	2
Paarden- of hondenraces (n=25)	12,0%	3	0,0%	0	0,0%	0
Sportweddenschappen (n=244)	8,2%	20	3,3%	8	2,9%	7

## 4 ONLINE SPELERS IN DE VERSLAVINGSZORG

Voor de beantwoording van de vraag welk aandeel van kansspelverslaving in de ervaring van hulpverleners is te relateren aan deelname aan online kansspelen is allereerst gekeken naar het Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS). Jaarlijks brengt SIVZ hier een rapportage over uit, waarin per thema een overzicht wordt gegeven van de cijfers uit de verslavingszorg. Daarnaast zijn behandelaars van acht grote verslavingsinstellingen in Nederland geïnterviewd over hun ervaringen met het behandelen van cliënten met kansspelproblematiek.

### 4.1.1 Jaarrapportage 2013 Stichting Informatievoorziening Zorg

In de laatste jaarrapportage van SIVZ, *Kerncijfers 2013*, is een overzicht gegeven van het aantal hulpvragers voor kansspelproblematiek in 2013 (zie Figuur 3).

Figuur 3 Overzicht gokken hulpvragers 2013<sup>25</sup>

Demografie		
Aantal hulpzoekers		2.234
Man : Vrouw		86 : 14
Gemiddelde leeftijd		37,8
Aandeel 25-		15%
Aandeel 55+		11%
Aandeel autochtoon		62%
Aantal per 100.000 inwoners		13
Problematiek		
Aandeel in verslavingszorg		3.4%
Als nevenproblematiek		1.039
Enkelvoudig : Meervoudig		79 : 21
Eerste inschrijving ooit		33%
Gemiddeld aantal contacten/cliënt		16

Volgens de rapportage is het aantal hulpzoekers voor gokken voor het derde achtereenvolgende jaar gedaald. Van de geregistreerde hulpvragers is het voor 33 procent de eerste keer dat zij hulp zoeken voor kansspelproblematiek. Dit is nagenoeg gelijk aan voorgaande jaren: in 2012 lag dit op 34 procent<sup>26</sup>, in 2011 op 31 procent<sup>27</sup> en in 2010 op 34 procent.<sup>28</sup>

In *Kerncijfers 2013* is voor het eerst een overzicht gegeven van aan welk soort kansspel hulpzoekers deelnemen en de plaats waar het gokken plaatsvond (zie Figuur 4). Hierin komt een aandeel van het aantal hulpzoekers dat voornamelijk deelneemt aan kansspelen via het internet van ongeveer 30 procent naar voren. Om en nabij de 70 procent van de hulpzoekers speelt voornamelijk *land based*.

Een belangrijke beperking bij deze cijfers is echter dat van de meerderheid van het totaal aantal hulpzoekers het onbekend is met welk type kansspel men voornamelijk problemen heeft. Het overzicht is gebaseerd op gegevens omtrent 607 probleemspelers: slechts 27 procent van het totaal aantal hulpzoekers in 2013. Navraag

<sup>25</sup> SIVZ, Kerncijfers Verslavingszorg 2013 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS), p. 78.

<sup>26</sup> SIVZ, Kerncijfers Verslavingszorg 2012 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS), p. 78.

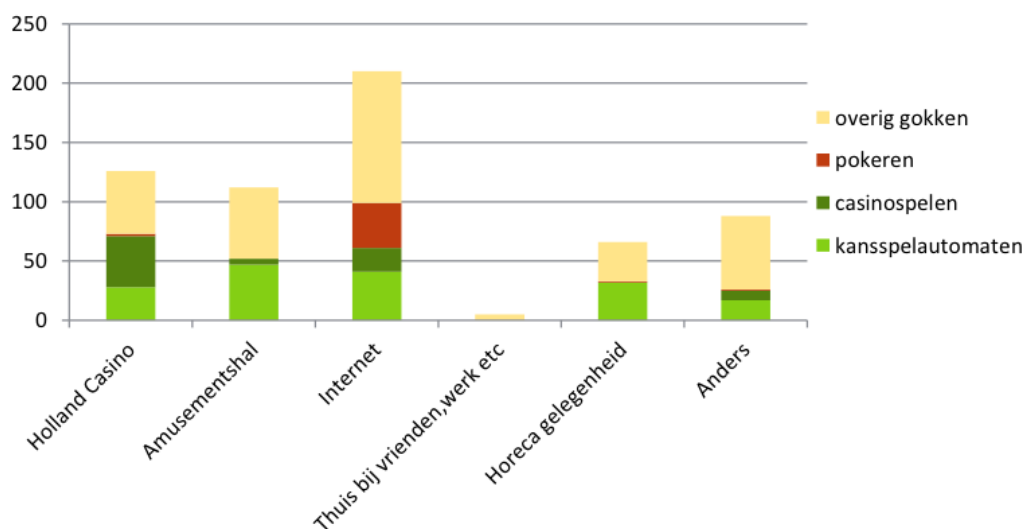
<sup>27</sup> SIVZ, Kerncijfers Verslavingszorg 2011 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS), p. 83.

<sup>28</sup> SIVZ, Kerncijfers Verslavingszorg 2010 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS), p. 58.



bij SIVZ doet blijken dat verslavingsinstellingen deze gegevens niet consistent registreren. Dit kan verschillen per instelling, per behandelteam en zelfs per behandelaar.

Figuur 4 Soort gokken naar plaats gokken 2013 (n=607)<sup>29</sup>



#### 4.1.2 Interviews met behandelaren

Behandelaren van acht grote verslavingszorginstellingen hebben meegewerkt aan een interview. Benadrukt moet worden dat deze behandelaren op persoonlijke titel spreken over hun ervaringen, en dat deze ervaringen niet per definitie overeenkomen met de mening die de instellingen zelf of andere behandelaren binnen de instellingen zijn toegedaan.

##### *Aandeel van kansspelverslaving dat gerelateerd kan worden aan deelname aan online kansspelen*

Respondenten gaven aan dat het moeilijk is om precies aan te geven welk deel van hun cliënten deelneemt aan online kansspelen. Schattingen lopen uiteen van 20 tot 58 procent, zoals weergegeven in tabel 21.

Tabel 21 Geschatte percentage cliënten dat deelneemt aan online kansspelen

Behandelaar werkzaam in gebied	Geschat percentage cliënten dat deelneemt aan online kansspelen
Regio Rotterdam	35-40%
Noord- en Zuid-Holland	40%
Gelderland, Overijssel en Flevoland	50%
Regio Amsterdam	20%
Gelderland, Overijssel en Flevoland	58%
Friesland, Groningen en Drenthe	50%
Utrecht en Flevoland	30-40%
Limburg	50%

Een volgende vraag is of dit geschatte aandeel online spelers uitsluitend aan online kansspelen deelneemt of dit combineert met *land based* kansspelen. De meningen zijn hier verdeeld. Er zijn behandelaren die aangeven dat cliënten die online spelen dit doorgaans combineren met *land based* kansspelen, maar ook behandelaren die aangeven dat deze groep cliënten uitsluitend online speelt.

<sup>29</sup> SIVZ, Kerncijfers Verslavingszorg 2013 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS), pagina 79.

Opvallend is dat behandelaars werkzaam bij verslavingsinstellingen in de omstreken van de Randstad een lager percentage online spelers schatten dan behandelaars uit andere regio's. "Het aantal cliënten dat online speelt is weinig. Ik heb het idee dat het allemaal nog moet komen. De plek waar de meeste van mijn cliënten komen is toch – heel ouderwets – de gokhal." Een andere respondent geeft aan: "Er is nog steeds een overgroot deel van mijn cliënten dat speelt in Holland Casino en zeker in de gokhallen. [...] Ik kan me ook voorstellen dat dit te maken heeft met het aanbod van casino's of gokhallen. Wij zitten in een regio met een grote dichtheid aan gokhallen en casino's. Misschien is dat op andere plekken wat minder."

#### *Spel waarmee de kansspelproblematiek ontstaat*

De meeste behandelaars registreren niet met welk spel de problemen van cliënten zijn ontstaan. "Er wordt wel uitgevraagd in de intake waarmee de cliënt begonnen is te spelen, maar dit wordt niet geregistreerd: de aandacht in de behandeling ligt meer bij het hier en nu." De behandelaars die dit wel actief registreren stellen dat hulpzoekers voor kansspelverslaving meestal eerst *land based* deelnemen aan kansspelen: bijvoorbeeld op speelautomaten of in het casino.

#### *Demografische kenmerken*

De geïnterviewde behandelaars zien voornamelijk mannen die aankloppen voor hulp bij kansspelproblematiek. Vrouwen in behandeling zijn in de minderheid. "Het is standaard dat [onze behandelpopulatie voor kansspelverslaving] uit 80 procent mannen en 20 procent vrouwen bestaat. Dat verandert bijna niet. Het aandeel vrouwen dat gokt is wel groter dan die 20 procent, maar op de een of andere manier komen die minder snel in behandeling terecht." Een interessant gegeven hierin is wel dat een aantal behandelaars aangeeft dat als vrouwen zich aanmelden voor behandeling, dit vaak gaat om wat oudere vrouwen. "Verrassend genoeg melden veel vrouwen op leeftijd zich aan voor behandeling. Ik denk dat eenzaamheid een grote rol speelt in het verslavingsgedrag."

De respondenten geven over het algemeen aan dat de leeftijd van de hulpzoekers wisselend is. Ook zien zij niet direct een toename van het aantal jongeren in behandeling. Wel zijn het juist de jongere cliënten die het vaakst problemen hebben met online kansspelen. Deze jongere cliënten zijn vrijwel zonder uitzondering man.

#### *De directe aanleiding om hulp te zoeken*

Alle respondenten geven aan dat spelers bij hen aankloppen op het moment dat het water hen zozegd aan de lippen staat. Mensen hebben hoge schulden en rekeningen blijven liggen. Vaak leidt dit tot 'ontdekking' door de naaste familie. Enkele behandelaars geven aan dat het merendeel van de cliënten onder druk van de omgeving hulp zoekt. "Als het de huisarts niet is, dan is het wel een familielid die zegt: 'Goh, je moet hier wat mee gaan doen'. De jongeren worden eigenlijk altijd gestuurd door familie. Financiële instellingen verplichten cliënten ook wel eens hulp te zoeken bij ons".

#### *Behandelmethodiek*

Sommige behandelaars geven aan dat cliënten met kansspelverslaving bij hen voornamelijk individueel worden behandeld. Anderen hebben juist de voorkeur om cliënten met kansspelverslaving te behandelen in groepsverband. "Gokkers spelen over het algemeen in het geheim en delen dit niet met andere mensen. Als ze het er al over hebben dan spreken ze van 'een leuk spelletje'. Binnen de groep wordt het gedrag als een probleem bespreekbaar gemaakt: het houdt hen een spiegel voor." Ook kosten efficiëntie wordt genoemd als reden voor de keuze voor groepsbehandeling. In een aantal gevallen wordt er echter alsnog uitweken naar individuele therapie. Dit kan te maken hebben met de voorkeur van de cliënt of gerelateerd zijn aan de locatie waar de groepsbehandeling wordt aangeboden, maar ook het aantal aanmeldingen voor kansspelverslaving speelt hierin mee. "Wij hebben te weinig cliënten met kansspelverslaving in behandeling om een groep te vullen. Hierdoor zijn wij vaak genoodzaakt om uit te wijken naar individuele behandeling."

Naast *face-to-face* contact hebben sommige van de verslavingsinstellingen een online hulpaanbod. Bij de meeste instellingen is dit online programma er vooral op gericht om aanvullend op de behandeling gebruikt te

worden. Een van de instellingen heeft een opzichzelfstaande behandeling via internet. Cliënten worden hierbij via de website begeleid door een hulpverlener, waarbij de focus op cognitieve therapie ligt. Alle behandelaars die werkzaam zijn bij een instellingen die een online hulpaanbod heeft, melden dat sinds er geen subsidie meer verkregen kan worden voor anonieme behandeling het aantal aanmeldingen is gedaald.

#### *Behandelbaarheid van problematiek met online kansspelen*

Het gros van de geïnterviewde behandelaars geeft aan dat er geen verschil is in de behandeling van verslaving aan online kansspelen en verslaving aan *land based* kansspelen. Online kansspelverslaving wordt echter door alle behandelaars wel gezien als hardnekkiger. Gokhallen en Holland Casino bieden spelers de mogelijkheid tot het instellen van een toegangsverbod, en kansspelverlaafden kunnen er voor kiezen om bepaalde plekken te vermijden. Internet is echter altijd en overal beschikbaar en volledig geïntegreerd in het dagelijks leven. Zelfbeschermende maatregelen, zoals een filter op de browser of het volledig verbannen van het gebruik van internet, zijn hierdoor moeilijk te controleren en te handhaven.

#### *Trends*

Uit de eerder genoemde cijfers van SIVZ blijkt dat het aantal hulpvragers voor gokken sinds 2010 daalt. Een aantal behandelaars geeft aan dat zij inderdaad ervaren dat de hulpvraag van mensen met kansspelproblematiek afneemt. De respondenten onderschrijven deze conclusie niet allemaal: een klein aantal behandelaars ziet juist een toename van het aantal cliënten met kansspelverslaving.

Met betrekking tot het aantal cliënten dat online deelneemt aan kansspelen signaleren een aantal behandelaars een toename. Een van de respondenten stelt: "Sinds een jaar of vijf zie ik een toename van het aantal mensen dat online speelt – iets meer onder jongeren, maar ook wel onder ouderen. Ik vind dat zelf wel schrikbarend. Dat mensen niet meer de deur uit hoeven om te gokken vind ik een zorgwekkende ontwikkeling."

#### *De legalisering van kansspelen op afstand*

De meningen van behandelaars over de voorgenomen legalisering van kansspelen op afstand zijn verdeeld.

Sommige behandelaars geven aan zich zorgen te maken over de gevolgen van de legalisering. Een van de respondenten geeft aan: "Ik vind het geen goede ontwikkeling, ik zou niet weten wat het voordeel is van het legaliseren van online kansspelen. Dagelijks zit je achter de computer, je checkt je mail, je zoekt wat op, en de verleiding om even een spelletje te doen is heel groot. Er is nu al een wildgroei van gokwebsites. Door de legalisering ben ik bang dat dit zich nog verder gaat uitbreiden. Naar mijn idee gaan beschermingsmaatregelen niet helpen." Een andere respondent maakt zich zorgen over een mogelijke toename van het aantal probleemspelers en of deze hun weg zullen vinden naar de verslavingszorg: "Je weet niet precies hoeveel mensen online gokken. Vooralsnog krijg je in behandeling maar een heel klein gedeelte van de online probleemspelers binnen. Zodra het aanbieden van online kansspelen legaal wordt, ben ik bang dat online kansspelen daarmee toegankelijker worden en de groep spelers groter wordt, maar dat de instroom in de zorg niet veel zal toenemen."

Andere behandelaars stellen dat ze zich niet direct zorgen maken. "Ik ben niet tegen de legalisering. Wel moeten er bepaalde maatregelen getroffen worden: er zou gewerkt moeten worden met spelersprofielen, er zou een advies aan overmatige gokkers gegeven moeten worden en spelers zouden zich moeten kunnen uitsluiten van deelname. Het verslavende van gokken is niet zozeer het winnen, maar de snelheid van het spel. Daarom zou er daarnaast aangestuurd moeten worden op technische eisen omtrent het instellen van een langere tijd tussen inzet en uitkomst van het kansspel." Een andere respondent geeft aan: "Het is moeilijk om in te schatten hoe de legalisering uit gaat pakken. Legale aanbieders van online kansspelen zullen echter aan bepaalde eisen moeten voldoen. Nu al zijn er een aantal hele goede controlemaatregelen die drempels opwerpen voor probleemspel: Holland Casino en Jacks Casino houden zich bijvoorbeeld goed aan de gestelde eisen omtrent toegangsverboden. Datzelfde verwacht ik ook van legale kansspelwebsites."

Een van de respondenten geeft aan de legalisering een goede zaak te vinden. “Door beschermende maatregelen voor de consument zullen mensen minder snel in financiële nood komen, waarmee relationele en sociaal-maatschappelijke problematiek beperkt zal worden.” Wel stelt de respondent: “Ik denk echter niet dat het kansspelverslaving tegen zal gaan: logischerwijs zal een grotere groep mensen de weg vinden naar online kansspelen, en maatregelen zoals het instellen van persoonlijke limieten zullen niet voorkomen dat het verslavingsgen in mensen wordt aangesproken.”

Een andere respondent denkt dat de legalisering niets uit gaat maken, omdat de feitelijke situatie niet zoveel zal veranderen. “Ik kom overal wel websites tegen die keurig in het Nederlands aangeboden worden. Als ik online wil gokken, dan kan dat nu ook al. Het is dan weliswaar illegaal op dit moment, maar dat hoeft mij er niet van de weerhouden om desondanks op internet te gaan gokken. Wanneer dit nu gelegaliseerd wordt, dan ben ik niet bang dat hiermee een beeld wordt geschept dat gokken ‘oké’ is, of dat er ineens meer aanbieders zouden komen en dat mensen die nu niet gokken ineens denken: ‘O, dan ga ik dat ook eens proberen.’”

Dit onderzoek kent een aantal belangrijke beperkingen. Het onderzoek heeft een korte doorlooptijd en de steekproef van deelnemers aan online kansspelen is relatief klein (n=509). Ook het aantal interviews met behandelaars uit de verslavingszorg is beperkt: hierbij zijn daarnaast geen interviews afgenomen met behandelaars uit de anonieme hulpverlening zoals de *Anonieme Gokkers en Omgeving Gokkers* (AGOG). Daarom moet bij het trekken van conclusies voorzichtigheid worden betracht.

### *Kenmerken van kansspelverslaving bij deelnemers aan short odds online kansspelen*

Uit de panelstudie volgt dat op basis van de SOGS – het gebruikte meetinstrument om vast te stellen of iemand problematisch speelgedrag vertoont – 8,1 procent (met een betrouwbaarheidsinterval van plus en min 2,3%) van de online spelers kwalificeert als probleemspeler. Hierbij dienen we allereerst op te merken dat een probleemspeler niet noodzakelijk een kansspelverslaving hoeft te hebben en op de tweede plaats dat het problematisch speelgedrag niet altijd is toe te schrijven aan online deelname: een substantieel aantal besteedt meer geld en tijd aan land based kansspelen. Van de SOGS is voorts bekend dat deze over goede psychometrische eigenschappen beschikt maar ook tot een overschatting van de prevalentie van probleemspelers kan leiden. Om tot een meer valide schatting van het aantal probleemspelers te komen is een correctie uitgevoerd. Hiertoe is de dubbelclassificatie van problematisch speelgedrag met een tweede screener (de PGSI) als uitgangspunt genomen. In dat geval wordt 5,2 procent (met een betrouwbaarheidsinterval van plus en min 1,9%) van de online spelers als een probleemspeler gekwalificeerd. De dubbelclassificatie door de SOGS en de PGSI kan als een ondergrens van de prevalentie van probleemspelers worden beschouwd, de classificatie op basis van de SOGS alleen als een bovengrens. Als wordt uitgegaan van de meeste recente schatting van 242.000 online spelers van short odds kansspelen in Nederland, ligt het geschatte aantal online probleemspelers tussen de 13.000 en de 20.000.

### *Verdeling van deelnemers aan online kansspelen in recreatieve, risico- en probleemspelers*

Op basis van de gecombineerde uitkomsten van de SOGS en de PGSI kwalificeert 5,2 procent (+ en - 1,9%) van de deelnemers aan online kansspelen als probleemspeler. Een iets grotere groep van 11,3 procent (+ en - 2,8%) classificeert als risicospeler. De recreatieve spelers vormen het grootste deel van 83,4 procent (+ en - 3,1%).

### *Verdeling van deelnemers over verschillende typen short odds online kansspelen*

Veel online spelers nemen niet slechts deel aan één, maar aan meerdere online kansspelen. De meerderheid van de online spelers neemt daarnaast ook deel aan *land based* kansspelen. De meeste gespeelde online kansspelen zijn sportweddenschappen (49 procent) en poker (40 procent). Ook kansspelautomaten (24 procent), casinospelen (20 procent) en bingo (14 procent) worden door een deel van de online spelers via het internet gespeeld. Het online wedden op paarden- of hondenraces (5 procent) of online krassen (3 procent) komt aanzienlijk minder vaak voor.

### *Verdeling van recreatieve, risico- en probleemspelers over verschillende typen online kansspelen*

Online spelers nemen zoals gezegd vaak niet slechts aan één, maar aan meerdere kansspelen deel, zowel online als *land based*. In de analyses is bezien of het problematisch speelgedrag daadwerkelijk kan worden toegeschreven aan het betreffende online kansspel of dat men meer geld en tijd besteedt aan andere land based kansspelen. Het aandeel risico- en probleemspelers waarvan het problematisch spelgedrag daadwerkelijk toegeschreven kan worden aan het betreffende online kansspel blijkt relatief klein te zijn. Het merendeel van de risico- en probleemspelers besteedt meer tijd en geld aan andere kansspelen.

Dit in ogenschouw nemende volgt voor online casinospelen een genuanceerd aandeel risicospelers van 6 procent en een aandeel probleemspelers van 1 procent. Voor deelnemers aan online kansspelautomaten is het genuanceerde aandeel risicospelers 10 procent, terwijl het aandeel probleemspelers op 2 tot 3 procent uit komt. Onder deelnemers aan online bingo zou op basis van deze redenering een aandeel van 1 tot 3 procent risicospelers en een aandeel van 0 tot 1 procent probleemspelers bestaan. Voor online sportweddenschappen volgt een genuanceerd aandeel risicospelers van 3 procent en een aandeel probleemspelers van 1 tot 2 procent. Het online krassen en het online wedden op paarden- of hondenraces komen dermate weinig voor dat er geen betrouwbare uitspraken gedaan kunnen worden over de genuanceerde verdeling van spelers. Bij online poker loopt het genuanceerde aandeel nogal uiteen: 5 tot 9 procent risicospelers en 1 tot 6 procent probleemspelers; veel online spelers die problematisch speelgedrag vertonen geven aan ten opzichte van de andere kansspelen niet het meeste geld maar wel de meeste tijd aan online poker te besteden. Een mogelijke verklaring hiervoor kan zijn dat online poker ten opzichte van andere online kansspelen met lagere inzetten voor langere duur gespeeld kan worden.

#### *Ervaringen van hulpverleners met cliënten met kansspelproblematiek*

Uit de Jaarrapportage 2013 van SIVZ volgt dat van de hulpzoekers waarbij de plaats van het gokken is geregistreerd ongeveer 30 procent voornamelijk deelneemt aan kansspelen via het internet. De schattingen van de geïnterviewde behandelaars variëren: het aantal online spelers in behandeling ligt tussen de 20 en 58 procent. Een aantal behandelaars signaleert een toename van het aantal cliënten dat online deelneemt aan kansspelen.

Probleemspel kan in de mening van de behandelaars echter niet per definitie gerelateerd worden aan deelname aan online kansspelen: er zijn behandelaars die aangeven dat cliënten die online spelen dit doorgaans combineren met *land based* kansspelen, maar ook behandelaars die aangeven dat deze groep cliënten wel uitsluitend online speelt. De behandelaars die bijhouden met welk kansspel het probleemspel is begonnen geven aan dat cliënten meestal eerst *land based* deelnemen aan kansspelen.

### BOEKEN EN ARTIKELEN

Adviescommissie Kansspelen via Internet, *Legalisatie van Kansspelen via Internet* 2010.

Cox, B.J., W. Murray en V. Michaud, 'Comparisons between the South Oaks Gambling Screen and a DSM-IV-based Interview in a community survey of problem gambling', *The Canadian Journal of Psychiatry* volume 49, editie 4, april 2004.

Gainsbury, S., *Internet Gambling: Current Research, Findings and Implications*, New York: 2012.

Lesieur, H.R. en S.B. Blume, 'The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers', *The American Journal of Psychiatry* volume 144, editie 9, september 1987.

Stinchfield, R., 'Reliability, validity, and classification accuracy of a measure of DSM-IV diagnostic criteria for pathological gambling', *The American Journal of Psychiatry* volume 160, editie 1, januari 2003.

Williams, R.J. & R.A. Volberg, 'The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research', *International Gambling Studies* volume 14, editie 1, januari 2014.

Williams, R.J., R.A. Volberg & R.M.G. Stevens, 'The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends' (rapport voor de *Ontario Problem Gambling Research Centre* en het *Ontario Ministry of Health and Long Term Care*) 2012.

Wynne, H.J., *Introducing the Canadian Problem Gambling Index*, Canada: 2003.

### BEVOLKINGSONDERZOEKEN

Bieleman, B., Biesma, S., Kruize, A., & Zimmerman, C. (2011), *Gokken in kaart: Tweede meting aard en omvang kansspelen in Nederland*, Den Haag: WODC.

de Bruin, D., M. Fris, H. Verbraeck & R. Braam (2008), *Kansspelen in andere aarde. Een onderzoek naar kansspelproblematiek onder allochtone Nederlanders*, Utrecht.

Bruin, de, D. E., Meijerman, C. J. M., Leenders, F. R. L., & Braam, R. V. (2006), *Verslingerd aan meer dan een spel: Een onderzoek naar de aard en omvang van kansspelproblematiek in Nederland*, Den Haag: WODC.

Koeter, M.W.J. en W. Van den Brink (1996), *Een gokje wagen of gewaagd gokken II*, Amsterdam: The Amsterdam Institute for Addiction Research.

Lampert, M., B. Van der Leij, M. Van der Horn (2003), *Internetkansspelen 2003: Monitor betaalde interactieve internetkansspelen – in opdracht van het College van Toezicht op de Kansspelen*, Amsterdam: Motivaction.

Lampert, M., B. Van der Leij, R. Gras (2005), *Kansspelen via nieuwe media 2005: Monitor betaalde interactieve internetkansspelen en telefonische kansspelletjes – in opdracht van het College van Toezicht op de Kansspelen*, Amsterdam: Motivaction.

## WEBSITES

Ministerie van Veiligheid en Justitie 'Beleidsvisie Kansspelen 19 maart 2011' <<http://www.rijksoverheid.nl/documenten-en-publicaties/kamerstukken/2011/03/19/5686253-beleidsvisie-kansspelen.html>> (23 april 2015).

CBS Statline 'Bevolking per maand; leeftijd, geslacht, herkomst, generatie' <<http://statline.cbs.nl/>> (20 maart 2015).

Memorie van toelichting horende bij het wetsvoorstel Kansspelen op afstand.  
([http://www.internetconsultatie.nl/kansspelen\\_op\\_afstand](http://www.internetconsultatie.nl/kansspelen_op_afstand))

SIVZ 'Kerncijfers Verslavingszorg 2013 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS)' <[http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers\\_Verslavingszorg\\_2013%20\(2\).pdf](http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers_Verslavingszorg_2013%20(2).pdf)> (23 april 2015).

SIVZ 'Kerncijfers Verslavingszorg 2012 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS)' <<http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers%20Verslavingszorg%202012.pdf>> (23 april 2015).

SIVZ 'Kerncijfers Verslavingszorg 2011 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS)' <<http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers%20Verslavingszorg%202011.pdf>> (23 april 2015).

SIVZ 'Kerncijfers Verslavingszorg 2010 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS)' <<http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers%20Verslavingszorg%202010.pdf>> (23 april 2015).

-- 'Gokken op internet aan banden gelegd' <<http://vorige.nrc.nl/article1880833.ece>> (23 april 2015).

-- 'Altijd een casino aan huis' <<http://www.bndestem.nl/algemeen/binnenland/altijd-een-casino-aan-huis-1.530840>> (23 april 2015).



## BIJLAGE 1: SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN (SOGS)

De SOGS bestaat uit de volgende items.

SOGS Items	Antwoordcategorieën	Score	Cumulatief
1. Wanneer u bij het gokken geld heeft verloren, bent u dan <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens teruggegaan om het verloren geld terug te winnen?	<input type="checkbox"/> Nooit <input type="checkbox"/> Soms (minder dan de helft) <input type="checkbox"/> Meestal (meer dan de helft) <input type="checkbox"/> Altijd	0 0 1 1	1
2. Heeft u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens gezegd dat u geld gewonnen had, terwijl u in werkelijkheid geld had verloren?	<input type="checkbox"/> Nooit <input type="checkbox"/> Soms (minder dan de helft) <input type="checkbox"/> Meestal (meer dan de helft) <input type="checkbox"/> Altijd	0 1 1 1	2
3. Heeft u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens vaker gegokt dan u zich had voorgenomen?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	3
4. Waren er <u>de afgelopen twaalf maanden</u> mensen die opmerkingen hadden over uw gokken? (Ook al vindt u misschien dat ze geen gelijk hadden)	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	4
5. Heeft u zich <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens schuldig gevoeld over de manier waarop u gokt of over wat er gebeurt wanneer u gokt?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	5
6. Heeft u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens gedacht om te stoppen met gokken en tegelijkertijd het gevoel gehad dat u dat niet zou kunnen?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	6
7. Heeft u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens deelnamebewijzen voor loterijen, geld voor gokken of andere tekenen dat u gokt, verborgen gehouden voor uw partner, kinderen of andere belangrijke mensen in uw leven?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	7
8. Heeft u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens ruzie gehad met mensen waar u mee samenleeft over de manier waarop u met uw geld omgaat?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 0	7
9. Als u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> ruzie heeft gehad over geld, ging het dan wel eens over het feit dat u gokt?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	8
10. Heeft u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens geld van iemand geleend en niet terugbetaald omdat u gokt?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	9
11. Bent u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> wel eens van uw werk of opleiding weggebleven omdat u in die tijd gokte?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	10
12. Heeft u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> problemen gehad met gokken?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	11
13. Heeft u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> geld geleend om te gokken of om speelschulden terug te betalen?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 0	11
14. Als u <u>de afgelopen twaalf maanden</u> geld heeft geleend om te gokken of om speelschulden terug te betalen, van wie heeft u dit geleend of waar komt dat geld vandaan?			
a. van het huishoudgeld?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	12
b. van partner?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	13

c. van familieleden?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	14
d. bank, giro, andere kredietverstrekkers?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	15
e. van credit cards?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	16
f. van afpersers of duistere leenbureaus?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	17
g. speculatie met aandelen of opties?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	18
h. verkoop van (gezins)eigendommen?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	19
i. rood staan bij bank of giro?	<input type="checkbox"/> Nee <input type="checkbox"/> Ja	0 1	20

- Vraag 1 \_\_\_\_\_ Meestal of altijd  
Vraag 2 \_\_\_\_\_ Soms, meestal, altijd  
Vraag 3 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 4 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 5 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 6 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 7 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 8 \_\_\_\_\_ X Telt niet mee  
Vraag 9 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 10 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 11 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 12 \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 13 \_\_\_\_\_ X Telt niet mee  
Vraag 14 a \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 14 b \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 14 c \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 14 d \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 14 e \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 14 f \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 14 g \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 14 h \_\_\_\_\_ Ja  
Vraag 14 i \_\_\_\_\_ Ja

TOTAAL PUNTEN:  
(Maximum score = 20)

INTERPRETEREN VAN DE SCORE:  
0 niet problematisch gokker  
1-4 enkele problemen met gokken  
5 of meer waarschijnlijk pathologisch gokker

In studies wordt de indeling ook wel als volgt gemaakt:  
0-2 recreatieve speler  
3-4 risicospeler  
5 of meer probleemspeler

## Interne consistentie

Uit de literatuur blijkt dat de SOGS over goede psychometrische eigenschappen beschikt. De betrouwbaarheid van de SOGS is goed. De Cronbachs alpha van de SOGS (een maat voor de interne consistentie van de schaal) is doorgaans hoog. In een studie van Williams e.a. (2014) werd voor de SOGS een Cronbach's alpha gevonden van 0.83, in andere studies zijn ook wel hogere waardes gevonden oplopend tot 0,97 (Lesieur & Blume, 1987). In onderhavige studie is een Cronbach's Alpha gevonden van 0,84. (N.B. Cronbach's Alpha van de PGSI = 0,84).

## Validiteit van de SOGS

Bij het gebruik van een *screeener* (zoals de SOGS) kunnen twee typen fouten optreden: respondenten met een SOGS 5+ kunnen ten onrechte als kansspelverslaafd worden bestempeld (fout type 2) en respondenten met een SOGS0 t/m SOGS4 kunnen ten onrechte als niet-kansspelverslaafd worden gezien (fout type 1).

Tabel 1 Correctheid van de SOGS

	Niet kansspelverslaafd	Kansspelverslaafd
SOGS 0-4	Correcte voorspelling	Fout type 1
SOGS 5+	Fout type 2	Correcte voorspelling

## Classificatie accuraatheid (sensitiviteit en specificiteit)

De SOGS blijkt een geschikt instrument te zijn om tot de classificatie van problematisch speelgedrag te komen. Uit de literatuur blijkt dat de sensitiviteit van de SOGS doorgaans hoog is, er zijn met andere woorden relatief weinig fout-negatieven, mensen die negatief uit de toets komen maar wel probleemspeler zijn (Fout Type 1). De specificiteit van de SOGS is doorgaans minder hoog, er zijn relatief veel fout positieven; mensen die positief uit de toets komen maar in werkelijkheid geen probleemspeler zijn (Fout Type 2). De consequentie hiervan is dat een schatting van het aantal probleemspelers op basis van de SOGS en bij lage prevalenties tot een overschatting leidt.

## Concurrent validiteit: *vergelijking SOGS (LJP) met de PGSI (LJP)*

In de interviews is behalve de SOGS ook de PGSI afgenomen. Op grond van een vergelijking van de uitkomsten van beide instrumenten is de concurrent validiteit van de SOGS vastgesteld.

Tabel 2 Lesieur SOGS5+ (LJP) afgezet tegen PGSI 8+(LJP)

	PGSI 0-7	PGSI 8+	Totaal
SOGS 0-4	443	12	455
SOGS 5+	14	26	40
Totaal	457	38	495

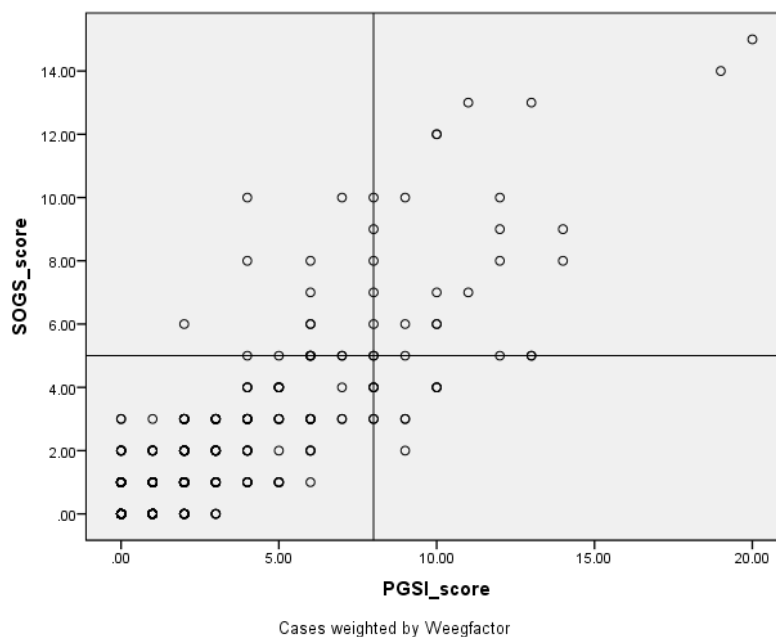
Uit tabel 2 blijkt dat 68% (26 van de 38) van de respondenten met een PGSI8+ ook door de SOGS als zodanig worden herkend. De sensitiviteit van de SOGS ten opzichte van de PGSI is relatief laag. De specificiteit ligt

aanzienlijk hoger: 97% van de respondenten met een PGSI score 0-7 (443 van de 457) heeft op de SOGS een score onder de vijf. In totaal is bij 95% van de respondenten (469 van de 495) sprake van een 'hit' (SOGS5+ dan ook PGSI8+; SOGS0-4 dan ook PGSI0-7) en bij 5% derhalve van een 'misser'.

Op basis van deze vergelijking tussen de PGSI en de SOGS kan niet worden geconcludeerd dat de SOGS tot een overschatting van het aantal probleemspelers leidt. Bij een gevonden prevalentie van 8,1% probleemspelers en bij specificiteit van 97% en sensitiviteit van 68% zal de werkelijke prevalentie op 7,8% liggen.

De correlatie tussen de SOGS (LJP) en PGSI (LJP) is evenwel hoog: 0.86. Ter verduidelijking hiervan is in figuur 1 de SOGS-score afgezet tegen de PGSI-score.

**Figuur 1 Scatterplot SOGS-score (LJP) versus PGSI-score (LJP)**



Bron: CVO – TNS NIPO Panel

In figuur 1 is te zien dat de meeste respondenten met een PGSI8+ score ook een SOGS5+ score hebben. Er is echter een aanzienlijk deel van de respondenten met een SOGS5+ score die een PGSI-score heeft die onder de acht ligt (de linker bovenhoek van de figuur). Andersom komt ook voor, dat respondenten een PGSI8+ score hebben maar een lage SOGS- score (0 – 4) .

### **2.2.3 De SOGS in verhouding tot de DSM-V criteria**

Omwillen van de vergelijkbaarheid met andere onderzoeken is in dit onderzoek de SOGS gehanteerd. Sinds de ontwikkeling van de SOGS zijn een aantal nieuwe versies van de DSM verschenen. De SOGS is oorspronkelijk gebaseerd op de DSM-III, maar correspondeert ook met de DSM-III-R<sup>30</sup>. Ook met de criteria van de DSM-IV vertoont de SOGS veel overeenkomsten.<sup>31</sup> De meest recente versie is de DSM-V, welke uitkwam in 2013. Hierdoor kan de vraag gesteld worden hoe de SOGS zich verhoudt tot de DSM-V kwalificatie van

<sup>30</sup> Lesieur, H.R. en S.B. Blume, 'The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers' *The American Journal of Psychiatry*, volume 144, editie 9, september 1987, p. 1184.

<sup>31</sup> Cox, B.J., W. Murray en V. Michaud, 'Comparisons between the South Oaks Gambling Screen and a DSM-IV-based Interview in a community survey of problem gambling', *The Canadian Journal of Psychiatry* volume 49, editie 4, april 2004, p. 258.

kansspelverslaving. Om deze vraag te beantwoorden is gekeken naar hoe de DSM-V zich verhoudt tot eerdere versies van de DSM.

#### *DSM-III-R versus DSM-IV*

Een van de belangrijkste verschillen tussen de DSM-III-R en de DSM-IV is de introductie van het criterium omtrent het begaan van illegale feiten om het gokken te financieren. Daarnaast werd "gokken om te ontsnappen aan problemen of gevoelens van hulpeloosheid, schuld, angst of depressiviteit" toegevoegd als criterium.

#### *DSM-IV versus DSM-V*

De DSM-V wijkt in een aantal opzichten af van de DSM-IV. Onder meer in de gebruikte terminologie: waar in eerdere versies van de DSM gesproken werd over 'pathologisch gokken' is dat nu 'gokverslaving' geworden. Daarnaast zijn er een aantal wijzigingen in de criteria doorgevoerd. De belangrijkste wijziging is het vervallen van het criterium omtrent het inzetten van 'illegale activiteiten' ter financiering van het gokgedrag. Hierdoor worden er in de DSM-V negen criteria gebruikt ten opzichte van tien criteria in de DSM-IV. Om onder DSM-IV gediagnosticeerd te worden als pathologisch gokker moest men aan vijf van de tien criteria voldoen. Om onder de DSM-V als kansspelverslaafd gediagnosticeerd te worden moet aan vier uit negen criteria voldaan worden.

#### *Het gebruik van de SOGS in onderhavig onderzoek*

In dit onderzoek is ervoor gekozen de SOGS te blijven gebruiken. Dit ten eerste omdat het gebruik van de SOGS de vergelijkbaarheid met andere onderzoeken vergroot. Daarnaast zijn de criteria voor onaangepast gokgedrag inhoudelijk niet ingrijpend veranderd in de DSM-V ten opzichte van eerdere versies van de DSM waar de SOGS op gebaseerd is. Nader onderzoek zal moeten uitwijzen of de SOGS inderdaad een valide screeningsinstrument is om in lijn met de DSM-V criteria vast te stellen of iemand kansspelverslaafd is.

## BIJLAGE 2: PROBLEM GAMBLING SEVERITY INDEX (PGSI)

De *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) is onderdeel van de Canadian Problem Gambling Index (CPGI) en is bedoeld om de ernst van gokproblemen vast te stellen.

De PGSI bestaat uit de 9 vragen:

Terug denkend aan de afgelopen 12 maanden...

1. Hoe vaak hebt u meer ingezet dan u zich eigenlijk kon veroorloven te verliezen?
2. Hoe vaak hebt u met meer geld moeten gokken om het zelfde gevoel van opwinding te krijgen?
3. Hoe vaak bent u een andere dag terug gegaan om geld dat u verloren had proberen terug te winnen?
4. Hoe vaak hebt u geld geleend of iets verkocht om geld om te gokken te krijgen?
5. Hoe vaak hebt u het gevoel dat u een probleem met gokken zou kunnen hebben?
6. Hoe vaak hebben mensen uw wedden bekritiseerd of u verteld dat u een gokprobleem had, ongeacht of het volgens u waar was?
7. Hoe vaak hebt u zich schuldig gevoeld over de wijze waarop u gokt of wat er gebeurt wanneer u gokt?
8. Hoe vaak heeft gokken gezondheidsproblemen voor u veroorzaakt, inclusief stress of angst?
9. Hoe vaak heeft uw gokken financiële problemen voor u of uw huishouden veroorzaakt?

Elk item heeft de volgende antwoordcategorieën:

- Nooit 0 punten
- Soms 1 punt
- Meestal 2 punten
- Bijna altijd 3 punten

De scores op de PGSI liggen derhalve tussen 0 en 27 punten. Er worden op basis van de PGSI vier categorieën spelers onderscheiden, gebaseerd op de volgende afkappunten:

- 0 = niet-problematisch gokker
- 1 tot 2 = laag risico gokker
- 3 t/m 7 = gematigd risico gokker
- 8 of hoger = problematisch gokker

**Steekproef en respons**

Als steekproefbron is gebruik gemaakt van TNS NIPObase, het online panel van TNS NIPO. Dit panel telt 125.439 personen (in 61.176 huishoudens) die bereid zijn om regelmatig deel te nemen aan onderzoek<sup>32</sup>. Dit panel is representatief en gecertificeerd volgens de relevante ISO normen.

De doelgroep voor het onderzoek bestaat uit Nederlanders die de afgelopen 12 maanden wel eens online kansspelen hebben gespeeld. De steekproef is gebaseerd op een screening van alle leden van TNS NIPObase die in juni 2014 is uitgevoerd. In sommige huishoudens hadden in juni meerdere personen aangegeven online kansspelen te hebben bezocht. Deze zijn allen uitgenodigd voor het onderzoek, via een individuele link.

	<i>Bezoekers van online kansspelen</i>
Uitnodigingen verstuurd	1.012
Afgebroken interview	27
Buiten doelgroep	197
Geslaagde reacties	537
Responspercentage	73%

**Veldwerk**

Het veldwerk duurde van 18 t/m 24 februari. De vragenlijst is uitgevoerd door middel van Computer Assisted Web Interviewing (CAWI) en duurde gemiddeld 10 minuten om in te vullen. Er zijn reminders verstuurd.

**Dataverwerking**

De data zijn herwogen naar geslacht, leeftijd, sociale klasse, regio en gezinsgrootte. Weegfactoren groter dan 4 zijn op waarde 4 gesteld. De ideaalcijfers zijn als volgt bepaald:

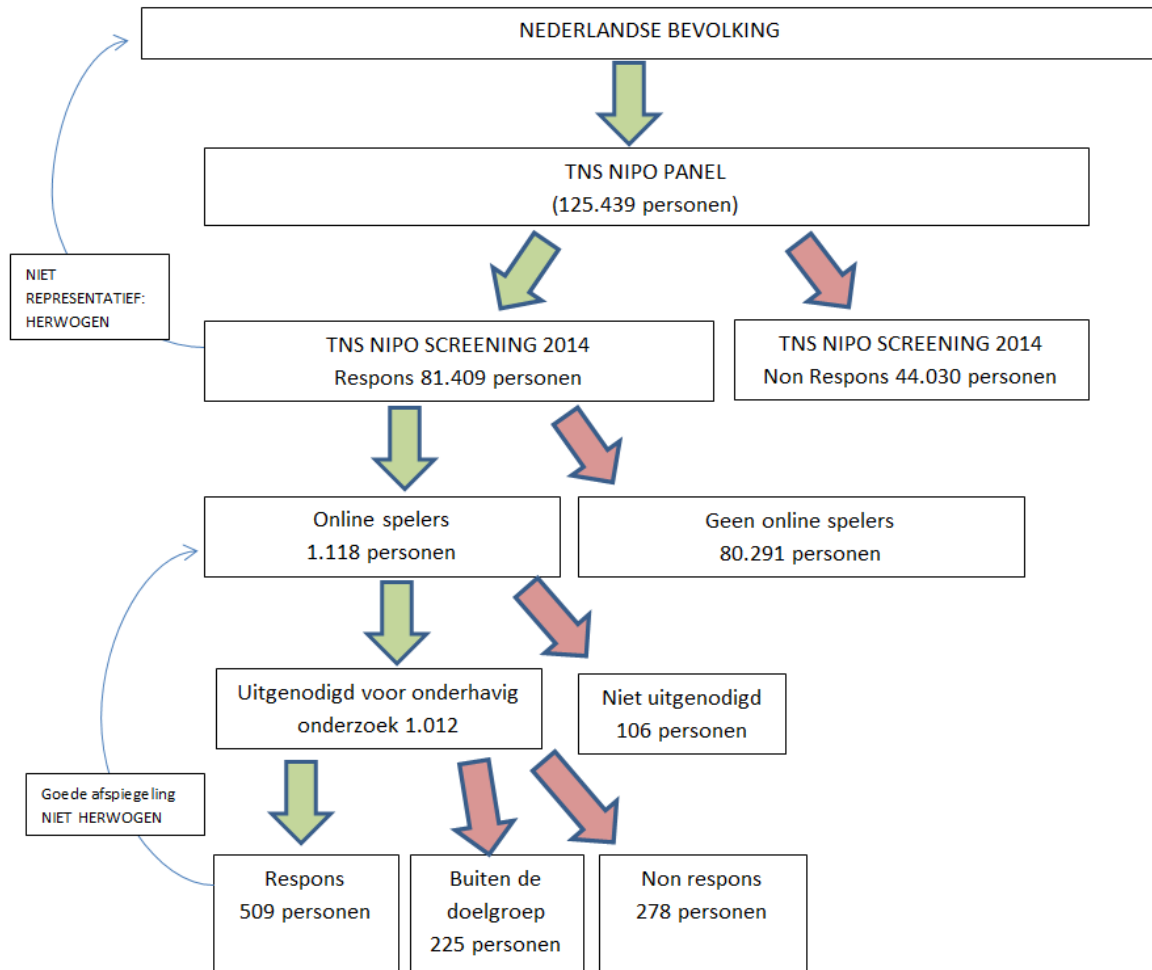
1. Het gehele panel is herwogen naar ideaalcijfers voor de Nederlandse bevolking van 18 jaar en ouder (basis: CBS)
2. Uit het panel zijn de leden geselecteerd die binnen de doelgroep vallen volgens de screening van juni 2014.
3. De kenmerken van de respondenten binnen deze selectie vormen de ideaalcijfers voor het onderzoek.

De resultaten zijn daarmee representatief voor de doelgroep ‘Nederlanders die wel eens online kansspelen hebben gespeeld in de afgelopen 12 maanden’. De steekproefefficiëntie<sup>33</sup> is 0,71.

<sup>32</sup> Stand per 1 januari 2015

<sup>33</sup> Steekproefefficiëntie = (totaal ondervraagden) / som (gewichten)<sup>2</sup>. De maximale efficiëntie is 1.

## BIJLAGE 4: STROOMDIAGRAM





## BIJLAGE 5: SOCIAAL DEMOGRAFISCHE KENMERKEN VAN ONLINE SPELERS

In onderstaande tabel is te zien hoe de kenmerken van de 1.118 online spelers (uit de screening van juni 2014) zich verhouden tot de totale steekproef van 81.409 panelleden die destijds zijn bevroegd. Uit de tabel blijkt dat meer mannen dan vrouwen aan online kansspelen deelnemen, 79% van de online spelers is een man. Online spelers zijn vaker tussen de 20 en 44 jaar oud, onder ouderen komt online deelname aan kansspelen minder vaak voor. Qua gezinsgrootte valt op dat online spelers vaker alleenstaand zijn en ook iets vaker uit grotere huishoudens komen. Onder huishoudens die uit 2 personen bestaan komt deelname aan online kansspelen het minste voor. Deelname aan online kansspelen komt verder in alle sociale klassen voor maar we zien relatief veel online spelers uit de op één na hoogste sociale klasse en relatief weinig online spelers uit de hoogste sociale klasse. Tot slot blijkt online deelname aan kansspelen vaker in de drie grote steden voor te komen: in de andere regio's wordt verhoudingsgewijs minder aan online kansspelen deelgenomen.

Seks.	Groep					
	Totaal		Weddenschappen (h.v. op sportwedstrijden), casinospelen of poker		Rest	
	abs	%	abs	%	abs	%
Man	40126	49	1101	79+	39025	49
Vrouw	41283	51	286	21-	40997	51+
Herwogen aantal	81409	100	1388	100	80022	100
Totaal ondervraagden	81409		1118		80291	

#### Leeftijd

13 t/m 17 jaar	2279	3	8	1-	2270	3+
18 t/m 19 jaar	4688	6	92	7	4596	6
20 t/m 24 jaar	6120	8	190	14+	5930	7-
25 t/m 29 jaar	5918	7	188	14+	5730	7-
30 t/m 34 jaar	5902	7	173	12+	5729	7-
35 t/m 39 jaar	6268	8	159	11+	6109	8-
40 t/m 44 jaar	7537	9	160	12+	7377	9
45 t/m 49 jaar	7586	9	139	10	7448	9
50 t/m 54 jaar	7115	9	113	8	7002	9
55 t/m 59 jaar	6465	8	67	5-	6397	8+
60 t/m 64 jaar	6262	8	43	3-	6219	8+
65 t/m 69 jaar	5106	6	35	3-	5071	6+
70 jaar of ouder	10164	12	21	2-	10143	13+
Herwogen aantal	81409	100	1388	100	80022	100
Totaal ondervraagden	81409		1118		80291	

#### Gezinsgrootte

1 persoon	16104	20	364	26+	15740	20-
2 personen	28444	35	346	25-	28098	35+
3 personen	13129	16	253	18	12877	16
4 personen	15634	19	246	18	15387	19
5 personen	5855	7	124	9+	5731	7-
6 of meer personen	2243	3	54	4+	2188	3-
Herwogen aantal	81409	100	1388	100	80022	100
Totaal ondervraagden	81409		1118		80291	

#### Sociale klasse (opleiding en beroep)

A (Hoog)	16294	20	234	17-	16061	20+
B1	26404	32	523	38+	25881	32-
B2	12970	16	232	17	12738	16
C	22722	28	359	26	22363	28
D (Laag)	3019	4	40	3	2979	4
Herwogen aantal	81409	100	1388	100	80022	100
Totaal ondervraagden	81409		1118		80291	

#### Nielsen-indeling CBS (Gouden standaard)

Drie grote gemeenten (Amsterdam, Rotterdam, Den Haag)	9384	12	194	14+	9190	11-
West (Utrecht, Noord-Holland, Zuid-Holland excl. drie grote gemeenten en randgemeenten)	23838	29	394	28	23444	29
Noord (Groningen, Friesland, Drenthe)	8375	10	165	12	8209	10
Oost (Overijssel, Gelderland, Flevoland)	16912	21	271	20	16641	21
Zuid (Zeeland, Noord-Brabant, Limburg)	19532	24	301	22	19231	24
Randgemeenten (Amstelveen, Diemen, Landsmeer, Ouder-Amstel, Ridderkerk, Barendrecht, Albrandswaard, Krimpen ad IJssel, Capelle ad IJssel, Schiedam, Westland, Rijswijk, Leidschendam-Voorburg, Wassenaar)	3345	4	60	4	3285	4
Herwogen aantal	81385	100	1385	100	80000	100
Totaal ondervraagden	81385		1116		80269	

+/- = Verschilt significant positief of negatief op 95% niveau

I G8407S | © TNS NIPO | 9-7-2014 | 1

Herwogen op ... geslacht, leeftijd, hoogst gevolgd opleiding, nielsen-indeling CBS, gezinsgrootte en politieke 2010.

## BIJLAGE 5A: VERHOUDINGEN STEEKPROEF 1.118 EN NETTO STEEKPROEF 509

In onderstaande tabel zijn de kenmerken van de 1.118 online spelers uit de screening van 2014 afgezet tegen de 509 online spelers die in het kader van onderhavig onderzoek zijn bevestigd. De demografische kenmerken van de respondenten uit de steekproef uit 2015 verschilt niet of nauwelijks van de oorspronkelijke steekproef van 1.118. Om deze reden is er vanaf gezien om hier een weging uit te voeren.

Tabel 22 Vergelijking online spelers uit de screening 2014 en huidig onderzoek op basis van sociaal demografische kenmerken.

	Online spelers - screening TNS - NIPO juni 2014	Online spelers - huidig onderzoek feb 2015
	Totaal aantal online spelers: n= 1.118 Herwogen aantal online spelers: n=1.388	Totaal aantal online spelers: n=509 Herwogen aantal online spelers: n=495
<i>Sekse</i>		
Man	79%	79%
Vrouw	21%	21%
<i>Leeftijd</i>		
18-19	7%	5%
20-24	14%	15%
25-29	14%	14%
30-34	12%	12%
35-39	11%	12%
40-44	12%	12%
45-49	10%	10%
50-54	8%	8%
55-59	5%	5%
60-64	3%	3%
65-69	3%	3%
70 en ouder	2%	2%
<i>Gezinsgrootte</i>		
1 persoon	26%	26%
2 personen	25%	25%
3 personen	18%	19%
4 personen	18%	18%
5 personen	9%	9%
6 of meer personen	4%	4%
<i>Sociale Klasse</i>		
A (Hoog)	17%	16%
B1	38%	39%
B2	17%	18%
C	26%	24%
D (Laag)	3%	3%
<i>Regio</i>		
Drie grote gemeenten (Amsterdam, Rotterdam, Den Haag)	14%	13%
West (Utrecht, Noord-Holland, Zuid-Holland excl. drie grote gemeenten en randgemeenten)	28%	29%
Noord (Groningen, Friesland, Drenthe)	12%	12%
Oost (Overijssel, Gelderland, Flevoland)	20%	20%
Zuid (Zeeland, Noord-Brabant, Limburg)	22%	22%
Randgemeenten (Amstelveen, Diemen, Landsmeer, Ouder-Amstel, Ridderkerk, Barendrecht, Albrandwaard, Krimpen a\`d IJssel, Capelle a\`d IJssel, Schiedam, Westland, Rijswijk, Leidschendam, Voorburg, Wassenaar)	4%	4%

## BIJLAGE 6: STANDAARDISATIE WILLIAMS

Standaardisatie naar de *Problem and Pathological Gambling Measure (PPGM)-rate of Problem Gambling* kan op twee manieren plaatsvinden: op basis van de SOGS3+ en op basis van de SOGS5+. In beide gevallen wordt een *PPGM-rate* bepaald van het aantal probleemspelers (Williams e.a. 2012).

	<b>Gevonden prevalentie</b>	Screeners => PPGM-rate	LTP => LJP	Adminstration mode	Gambling survey	<b>PPGM Rate of Problem Gambling</b>	<b>Mean</b>
<b>TNS Panel 2015</b>							
2015 SOGS3+	<b>18,60</b>	x 0,72	x 1	x 1	x 0,76	<b>= 10,18</b>	<b>9,68</b>
2015 SOGS5+	<b>8,10</b>	x 1,49	x 1	x 1	x 0,76	<b>= 9,17</b>	
<b>TNS Panel 2015</b>							
2015 PGSI3+	<b>25,90</b>	x 0,58	x 1	x 1	x 0,76	<b>= 11,42</b>	<b>12,06</b>
2015 PGSI8+	<b>7,70</b>	x 2,17	x 1	x 1	x 0,76	<b>= 12,70</b>	
<b>Bevolkingsonderzoek 2005</b>							
2005 SOGS3+	<b>0,89</b>	x 0,72	x 1	x 1,44	x 0,53	<b>= 0,49</b>	<b>0,42</b>
2005 SOGS5+	<b>0,31</b>	x 1,49	x 1	x 1,44	x 0,53	<b>= 0,35</b>	
<b>Bevolkingsonderzoek 2011</b>							
2011 SOGS3+	<b>0,83</b>	x 0,72	x 1	x 1,44	x 0,53	<b>= 0,46</b>	<b>0,31</b>
2011 SOGS5+	<b>0,15</b>	x 1,49	x 1	x 1,44	x 0,53	<b>= 0,17</b>	

## BIJLAGE 7: NUANCERING RISICO- EN PROBLEEMSPEL GERELATEERD AAN HET TOTAAL AANTAL ONLINE SPELERS (N=495)

Onderstaande tabellen zijn identiek aan de tabellen die in de tekst zijn geplaatst, behalve dat percentages berekend zijn ten opzichte van alle respondenten (n=495) en niet zoals in de tekst ten opzichte van de spelers die aan een betreffend kansspel meedoen.

**Tabel 1: Probleemspelers volgens SOGS en PGSI, meeste geld ingezet (n=495, gewogen)**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat									
	- deelneemt aan dit online kansspel		- op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI)		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet; en - de inzet op dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale inzet op <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	15,9%	79	2,2%	11	1,4%	7	0,6%	3
Poker	40,2%	199	27,7%	137	2,8%	14	2,0%	10	0,2%	1
Casino	19,7%	98	9,6%	48	2,0%	10	0,6%	3	0,2%	1
Krasloten	3,3%	16	0,4%	2	0,8%	4	0,2%	1	0,2%	1
Bingo	14,4%	71	5,7%	28	1,8%	9	0,4%	2	0,0%	0
Paardenweddenschappen	5,0%	25	2,6%	13	0,4%	2	0,0%	0	0,0%	0
Sportweddenschappen	49,3%	244	34,4%	170	1,8%	9	1,0%	5	0,6%	3

**Tabel 2: Probleemspelers volgens SOGS en PGSI, meeste tijd besteedt (n=495, gewogen)**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat									
	- deelneemt aan dit online kansspel		- deelneemt aan dit online kansspel; en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI)		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGS en PGSI); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt; en - de tijd besteedt aan dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale tijd besteedt aan <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	15,7%	78	2,2%	11	1,2%	6	0,4%	2
Poker	40,2%	199	34,7%	172	2,8%	14	2,4%	12	2,2%	11
Casino	19,7%	98	7,6%	38	2,0%	10	0,6%	3	0,2%	1
Krasloten	3,3%	16	0,4%	2	0,8%	4	0,2%	1	0,2%	1
Bingo	14,4%	71	6,1%	30	1,8%	9	0,2%	1	0,2%	1
Paardenweddenschappen	5,0%	25	2,3%	11	0,4%	2	0,0%	0	0,0%	0
Sportweddenschappen	49,3%	244	31,1%	154	1,8%	9	0,8%	4	0,8%	4

**Tabel 3: Risicospelers volgens SOGS en PGSI, meeste geld ingezet (n=495, gewogen)**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat									
	- deelneemt aan dit online kansspel		- op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI)		- kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet; en - de inzet op dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale inzet op <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	15,9%	79	4,5%	22	3,4%	17	2,2%	11
Poker	40,2%	199	27,7%	137	6,3%	31	3,4%	17	2,0%	10
Casino	19,7%	98	9,6%	48	4,0%	20	2,2%	11	1,2%	6
Krasloten	3,3%	16	0,4%	2	0,4%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo	14,4%	71	5,7%	28	1,8%	9	0,6%	3	0,2%	1
Paardenweddenschappen	5,0%	25	2,6%	13	0,6%	3	0,2%	1	0,0%	0
Sportweddenschappen	49,3%	244	34,4%	170	4,0%	20	2,8%	14	1,6%	8

**Tabel 4: Risicospelers volgens SOGS en PGSI, meeste tijd besteedt (n=495, gewogen)**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat									
	- deelneemt aan dit online kansspel		- deelneemt aan dit online kansspel; en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI)		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGS en PGSI); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt; en - de tijd besteed aan dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale tijd besteed aan <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	15,7%	78	4,5%	22	2,8%	14	2,2 %	11
Poker	40,2%	199	34,7%	172	6,3%	31	4,8%	21	3,6%	18
Casino	19,7%	98	7,6%	38	4,0%	20	2,2%	11	1,2%	6
Krasloten	3,3%	16	0,4%	2	0,4%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo	14,4%	71	6,1%	30	1,8%	9	0,8%	4	0,4%	2
Paardenweddenschappen	5,0%	25	2,3%	11	0,6%	3	0,0%	0	0,0%	0
Sportweddenschappen	49,3%	244	31,1%	154	4,0%	20	1,8%	9	1,4%	7

**SOGS TABELLEN**

**Tabel 5: Probleemspelers volgens SOGS, meeste geld ingezet (n=495, gewogen)**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat									
	- deelneemt aan dit online kansspel		- op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als probleemspeler (SOGs)		- kwalificeert als probleemspeler (SOGs); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als probleemspeler (SOGs); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet; en - de inzet op dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale inzet op <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	15,9%	79	3,2%	16	2,0%	10	1,0%	5
Poker	40,2%	199	27,7%	137	4,6%	23	2,8%	14	0,8%	4
Casino	19,7%	98	9,6%	48	3,0%	15	1,2%	6	0,6%	3
Krasloten	3,3%	16	0,4%	2	0,8%	4	0,2%	1	0,2%	1
Bingo	14,4%	71	5,7%	28	2,4%	12	0,4%	2	0,2%	1
Paardenweddenschappen	5,0%	25	2,6%	13	0,8%	4	0,2%	1	0,0%	0
Sportweddenschappen	49,3%	244	34,4%	170	3,4%	17	2,0%	10	0,8%	4

**Tabel 6: Probleemspelers volgens SOGS, meeste tijd besteedt (n=495, gewogen)**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat									
	- deelneemt aan dit online kansspel		- deelneemt aan dit online kansspel; en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGs)		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGs); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als probleemspeler (SOGs); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt; en - de tijd besteed aan dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale tijd besteed aan <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	15,7%	78	3,2%	16	1,6%	8	0,8%	4
Poker	40,2%	199	34,7%	172	4,6%	23	4,3%	21	3,8%	19
Casino	19,7%	98	7,6%	38	3,0%	15	1,2%	6	0,6%	3
Krasloten	3,3%	16	0,4%	2	0,8%	4	0,2%	1	0,2%	1
Bingo	14,4%	71	6,1%	30	2,4%	12	0,4%	2	0,2%	1
Paardenweddenschappen	5,0%	25	2,3%	11	0,8%	4	0,0%	0	0,0%	0
Sportweddenschappen	49,3%	244	31,1%	154	3,4%	17	1,0%	5	0,8%	4

**Tabel 7: Risicospelers volgens SOGS, meeste geld ingezet (n=495, gewogen)**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat									
	- deelneemt aan dit online kansspel		- op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als risicospeler (SOGs)		- kwalificeert als risicospeler (SOGs); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet		- kwalificeert als risicospeler (SOGs); en - op dit online kansspel het meeste geld inzet; en - de inzet op dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale inzet op <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	15,9%	79	4,4%	22	3,6%	18	2,2%	11
Poker	40,2%	199	27,7%	137	5,3%	26	2,8%	14	1,4%	7
Casino	19,7%	98	9,6%	48	3,6%	18	1,6%	8	0,8%	4
Krasloten	3,3%	16	0,4%	2	0,4%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo	14,4%	71	5,7%	28	1,4%	7	0,4%	2	0,0%	0
Paardenweddenschappen	5,0%	25	2,6%	13	0,6%	3	0,0%	0	0,0%	0
Sportweddenschappen	49,3%	244	34,4%	170	3,9%	19	3,0%	15	2,4%	12

**Tabel 8: Risicospelers volgens SOGS, meeste tijd besteedt (n=495, gewogen)**

Online kansspel	Aandeel spelers van het totaal (n=495) dat									
	- deelneemt aan dit online kansspel		- deelneemt aan dit online kansspel; en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGs)		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGs); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt		- deelneemt aan dit online kansspel; en - kwalificeert als risicospeler (SOGs); en - aan dit online kansspel de meeste tijd besteedt; en - de tijd besteedt aan dit online kansspel is tenminste twee derde van de totale tijd besteedt aan <i>land based</i> kansspelen	
	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n
Kansspelautomaten	23,5%	116	15,7%	78	4,4%	22	2,8%	14	2,0%	10
Poker	40,2%	199	34,7%	172	5,3%	26	3,4%	17	2,4%	12
Casino	19,7%	98	7,6%	38	3,6%	18	2,0%	10	1,0%	5
Krasloten	3,3%	16	0,4%	2	0,4%	2	0,0%	0	0,0%	0
Bingo	14,4%	71	6,1%	30	1,4%	7	0,6%	3	0,2%	1
Paardenweddenschappen	5,0%	25	2,3%	11	0,6%	3	0,0%	0	0,0%	0
Sportweddenschappen	49,3%	244	31,1%	154	3,9%	19	2,4%	12	2,2%	11



## BIJLAGE 8: DEELNAME, FREQUENTIE, SPEELDUUR EN BESTEDINGEN PER LOCATIE

### KANSSPELAUTOMATEN

Kansspelautomaten	Aandeel deelnemers	n=	Gemiddeld aantal dagen per maand	Gemiddelde speelduur per dag (uu:mm)	Gemiddelde speelduur per maand (uu:mm)	Gem. inzet per maand (euro's)	Gem. prijzengeld per maand (euro's)
Amusementscentra	14%	74	2,7	2:22	8:57	127	170
Horeca	13%	68	2,0	0:57	2:11	42	37
Holland Casino	20%	106	1,6	2:43	4:32	275	347
Online	22%	115	4,2	2:02	9:21	76	62
<b>Totaal KSA</b>	<b>43%</b>	<b>223</b>	<b>4,5</b>	<b>3:22</b>	<b>10:49</b>	<b>236</b>	<b>288</b>

Kansspelautomaten	% dat zegt verlies te maken	% dat zegt quitte te spelen	% dat zegt winst te maken
Amusementscentra	64%	11%	26%
Horeca	52%	16%	32%
Holland Casino	66%	9%	25%
Online	59%	20%	21%
<b>Totaal</b>	<b>67%</b>	<b>10%</b>	<b>23%</b>

Kansspelautomaten	% verlies	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum	% winst	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum
Amusementscentra	64%	67	52	25	400	26%	358	148	50	4.500
Horeca	52%	28	24	15	150	32%	24	22	12	100
Holland Casino	66%	132	91	25	1.000	25%	761	65	47	15.000
Internet	59%	52	35	20	600	21%	48	41	20	250
<b>Totaal</b>	<b>67%</b>	<b>112</b>	<b>72</b>	<b>30</b>	<b>1.000</b>	<b>23%</b>	<b>570</b>	<b>86</b>	<b>30</b>	<b>19.500</b>

## POKER

POKER	Aandeel deelnemers	n=	Gemiddeld aantal dagen per maand	Gemiddelde speelduur per dag (uu:mm)	Gemiddelde speelduur per maand (uu:mm)	Gem. inzet per maand (euro's)	Gem. prijzengeld per maand (euro's)
Pokertoernooi HC	5%	26	4,3	3:53	29:30	267	794
Poker Cash Games HC	5%	28	2,0	2:23	4:06	164	117
Poker thuis / horeca	19%	100	2,2	3:12	7:04	62	64
Poker toernooi online	31%	162	4,6	2:41	14:30	51	73
Poker Cash Games online	19%	99	3,8	1:55	7:43	34	34
<b>Totaal POKER</b>	<b>45%</b>	<b>233</b>	<b>6,5</b>	<b>4:47</b>	<b>20:13</b>	<b>127</b>	<b>196</b>

POKER	% dat zegt verlies te maken	% dat zegt quitte te spelen	% dat zegt winst te maken
Pokertoernooi HC	51%	15%	34%
Poker Cash Games HC	28%	36%	36%
Poker thuis / horeca	37%	24%	39%
Poker toernooi online	41%	30%	29%
Poker Cash Games online	39%	32%	29%
<b>Totaal</b>	<b>45%</b>	<b>23%</b>	<b>32%</b>

POKER	% verlies	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum	% winst	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum
Pokertoernooi HC	51%	98	75	50	600	34%	1.695	1.216	89	12.000
Poker Cash Games HC	28%	261	207	24	1.500	36%	75	72	50	200
Poker thuis / horeca	37%	43	31	20	500	39%	44	33	20	500
Poker toernooi online	41%	31	22	10	400	29%	118	57	20	3.750
Poker Cash Games online	39%	29	18	10	500	29%	39	33	20	500
<b>Totaal</b>	<b>45%</b>	<b>55</b>	<b>39</b>	<b>20</b>	<b>900</b>	<b>32%</b>	<b>293</b>	<b>87</b>	<b>25</b>	<b>10.500</b>

## CASINOSPELEN

Casinospelen (excl. poker)	Aandeel deelnemers	n=	Gemiddeld aantal dagen per maand	Gemiddelde speelduur per dag (uu:mm)	Gemiddelde speelduur per maand (uu:mm)	Gem. inzet per maand (euro's)	Gem. prijzengeld per maand (euro's)
Casino Holland Casino	20%	105	1,4	1:54	3:28	136	115
Casino Online	19%	97	2,8	1:32	4:18	77	68
<b>Totaal Casino</b>	<b>35%</b>	<b>184</b>	<b>2,4</b>	<b>1:57</b>	<b>4:24</b>	<b>122</b>	<b>105</b>

Casinospelen (excl. poker)	% dat zegt verlies te maken	% dat zegt quitte te spelen	% dat zegt winst te maken
Casino Holland Casino	54%	24%	22%
Casino Online	56%	16%	28%
<b>Totaal Casino</b>	<b>56%</b>	<b>17%</b>	<b>27%</b>

Casinospelen (excl. poker)	% verlies	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum	% winst	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum
Casino Holland Casino	54%	73	49	28	600	22%	80	70	50	405
Casino Online	56%	37	27	18	500	28%	43	40	25	130
<b>Totaal Casino</b>	<b>56%</b>	<b>61</b>	<b>42</b>	<b>20</b>	<b>600</b>	<b>27%</b>	<b>63</b>	<b>56</b>	<b>50</b>	<b>405</b>

## KRASLOTEN

Krasloten	Aandeel deelnemers	n=	Gemiddeld aantal dagen per maand	Gemiddelde speelduur per dag (uu:mm)	Gemiddelde speelduur per maand (uu:mm)	Gem. inzet per maand (euro's)	Gem. prijzengeld per maand (euro's)
Krasloten <i>land based</i>	39%	201	1,6	0:14	0:29	18	15
Krasloten e-commerce	3%	17	2,1	1:08	4:17	44	38
Krasloten online	3%	16	1,5	0:48	1:47	28	129
<b>Totaal Krasloten</b>	<b>43%</b>	<b>224</b>	<b>1,8</b>	<b>0:22</b>	<b>0:56</b>	<b>22</b>	<b>27</b>

Krasloten	% dat zegt verlies te maken	% dat zegt quitte te spelen	% dat zegt winst te maken
Krasloten <i>land based</i>	64%	24%	12%
Krasloten e-commerce	67%	13%	20%
Krasloten online	35%	32%	34%
<b>Totaal Krasloten</b>	<b>64%</b>	<b>22%</b>	<b>14%</b>

Krasloten	% verlies	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum	% winst	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum
Krasloten <i>land based</i>	64%	7	5	5	100	12%	15	12	5	90
Krasloten e-commerce	67%	21	17	10	111	20%	37	35	30	100
Krasloten online	35%	13	12	7	50	34%	316	278	46	1.300
<b>Totaal Krasloten</b>	<b>64%</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>178</b>	<b>14%</b>	<b>77</b>	<b>23</b>	<b>10</b>	<b>1.300</b>

## BINGO

Bingo	Aandeel deelnemers	n=	Gemiddeld aantal dagen per maand	Gemiddelde speelduur per dag (uu:mm)	Gemiddelde speelduur per maand (uu:mm)	Gem. inzet per maand (euro's)	Gem. prijzengeld per maand (euro's)
Kleinschalige bingo	9%	48	1,7	2:21	4:37	49	69
Commerciële bingo	3%	18	1,7	2:30	4:31	46	83
Bingo online	14%	71	6,7	2:05	34:15	20	24
<b>Totaal Bingo</b>	<b>23%</b>	<b>118</b>	<b>5,2</b>	<b>2:41</b>	<b>23:59</b>	<b>40</b>	<b>57</b>

Bingo	% dat zegt verlies te maken	% dat zegt quitte te spelen	% dat zegt winst te maken
Kleinschalige bingo	49%	25%	26%
Commerciële bingo	50%	11%	40%
Bingo online	43%	31%	26%
<b>Totaal Bingo</b>	<b>45%</b>	<b>28%</b>	<b>27%</b>

Bingo	% verlies	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum	% winst	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum
Kleinschalige bingo	49%	12	11	10	45	26%	101	91	26	380
Commerciële bingo	50%	34	35	50	50	40%	138	135	100	300
Bingo online	43%	13	12	10	50	26%	37	20	10	400
<b>Totaal Bingo</b>	<b>45%</b>	<b>19</b>	<b>17</b>	<b>11</b>	<b>100</b>	<b>27%</b>	<b>96</b>	<b>70</b>	<b>20</b>	<b>680</b>

## WEDDEN OP PAARDEN- OF HONDENRACES

Wedden op paarden- of hondenraces	Aandeel deelnemers	n=	Gemiddeld aantal dagen per maand	Gemiddelde speelduur per dag (uu:mm)	Gemiddelde speelduur per maand (uu:mm)	Gem. inzet per maand (euro's)	Gem. prijzengeld per maand (euro's)
Op paardenrenbaan	5%	25	2,1	2:51	6:07	82	58
Vestiging Runnerz	2%	9	4,2	1:48	6:47	58	96
Online Runnerz	3%	18	2,8	2:04	5:51	67	83
Online andere website	2%	12	1,2	1:05	1:35	50	48
<b>Totaal Wedden op paarden- of hondenraces</b>	<b>8%</b>	<b>43</b>	<b>3,6</b>	<b>3:13</b>	<b>7:54</b>	<b>102</b>	<b>101</b>

Wedden op paarden- of hondenraces	% dat zegt verlies te maken	% dat zegt quitte te spelen	% dat zegt winst te maken
Op paardenrenbaan	41%	16%	43%
Vestiging Runnerz	24%	23%	53%
Online Runnerz	15%	47%	40%
Online andere website	40%	18%	42%
<b>Totaal Wedden op paarden- of hondenraces</b>	<b>35%</b>	<b>24%</b>	<b>41%</b>

Wedden op paarden- of hondenraces	% verlies	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum	% winst	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum
Op paardenrenbaan	41%	92	93	100	150	43%	32	29	26	115
Vestiging Runnerz	24%	38	-	34	50	53%	89	78	49	350
Online Runnerz	15%	27	-	16	50	40%	52	49	47	150
Online andere website	40%	57	52	9	200	42%	50	47	38	125
<b>Totaal wedden op paarden- of hondenraces</b>	<b>35%</b>	<b>87</b>	<b>85</b>	<b>55</b>	<b>200</b>	<b>41%</b>	<b>73</b>	<b>58</b>	<b>50</b>	<b>440</b>

## SPORTWEDDENSCHAPPEN

Sportwedden	Aandeel deelnemers	n=	Gemiddeld aantal dagen per maand	Gemiddelde speelduur per dag (uu:mm)	Gemiddelde speelduur per maand (uu:mm)	Gem. inzet per maand (euro's)	Gem. prijzengeld per maand (euro's)
Toto	13%	68	3,7	0:46	3:58	35	41
Online Toto.nl	15%	79	3,1	0:34	1:38	16	13
Online Fixed Odds Betting	10%	50	4,3	0:29	2:56	40	45
Online Exchange Betting	4%	19	5,4	0:55	5:06	95	85
Online Live Sports Betting	26%	134	4,0	0:53	5:57	32	41
Online Pool Betting	3%	13	5,5	1:13	6:41	306	168
Pool Betting <i>Land based</i>	7%	36	1,9	0:48	1:38	10	14
<b>Totaal Sportwedden</b>	<b>56%</b>	<b>291</b>	<b>5,5</b>	<b>1:06</b>	<b>5:47</b>	<b>31</b>	<b>31</b>

Sportwedden	% dat zegt te maken	% dat zegt verlies	% dat zegt quitte te spelen	% dat zegt winst te maken
Toto	53%		20%	27%
Online Toto.nl	64%		17%	19%
Online Fixed Odds Betting	41%		31%	28%
Online Exchange Betting	59%		5%	37%
Online Live Sports Betting	44%		25%	31%
Online Pool Betting	71%		12%	17%
Pool Betting <i>Land based</i>	55%		26%	20%
<b>Totaal Sportwedden</b>	<b>29%</b>		<b>57%</b>	<b>14%</b>

Sportwedden	% verlies	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum	% winst	Gemiddeld	Gemiddeld 5% trimmed	Mediaan	Maximum
Toto	53%	19	11	10	200	27%	61	58	41	200
Online Toto.nl	64%	12	8	5	175	19%	24	16	5	200
Online Fixed Odds Betting	41%	27	13	8	300	28%	58	45	30	350
Online Exchange Betting	59%	69	60	20	300	37%	85	69	48	450
Online Live Sports Betting	44%	16	13	7	100	31%	52	41	20	350
Online Pool Betting	71%	209	93	10	2.500	17%	65	-	48	200
Pool Betting <i>Land based</i>	55%	8	6	5	45	20%	40	38	25	100
<b>Totaal Sportwedden</b>	<b>29%</b>	<b>37</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>2.600</b>	<b>14%</b>	<b>76</b>	<b>47</b>	<b>20</b>	<b>1.050</b>