

Perspectief van Nederlanders op kansspelen: meting 2025

Rapport Ipsos I&O

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



www.ipsos-publiek.nl

Colofon

Uitgave

Ipsos I&O

Zuiderval 70
7543 EZ Enschede

Piet Heinkade 55
1019 GM Amsterdam

Amstelveenseweg 760
1081 JK Amsterdam

Ericssonstraat 2
5121 ML Rijen

Rapportnummer

2025/199

Datum

november 2025

Opdrachtgever

Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC)

Begeleidingscommissie

Dr. Lotte van Dillen (Hoogleraar, Universiteit Leiden) – Voorzitter

Dr. Gert-Jan Meerkerk (verslavingsdeskundige, onderzoekspartner Kansspelautoriteit)

Drs. Olivier Hendriks (projectbegeleider WODC)

Mr. Bregje Volkers, MSc (beleidsmedewerker ministerie van Justitie en Veiligheid, Afdeling Integriteit en Kansspelen)

Auteurs

Dewi Hollander, Msc (onderzoeker, Ipsos I&O)

Charlotte van Miltenburg, Msc (senior onderzoeker, Ipsos I&O)

Drs. Jaap Bouwmeester (senior onderzoeksadviseur, Ipsos I&O)

Copyright

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

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

Inhoudsopgave

Samenvatting	5
Deel 1: Gedrag en keuzes van spelers	6
Deel 2: Perspectief op kansspelen	8
1 Inleiding	11
1.1 Aanleiding	11
1.2 Beleidscontext	11
1.3 Doelstelling en onderzoeksvragen	12
1.4 Methode	13
1.5 Leeswijzer	17
2 Keuzes bij het gokken: frequentie, tijdstip, gezelschap en middelengebruik	21
2.1 Inleiding	21
2.2 Frequentie van spelen	21
2.3 Moment van de week en tijdstip	23
2.4 Gezelschap	26
2.5 Middelengebruik	27
3 Redenen voor spelen	29
3.1 Inleiding	29
3.2 Redenen voor spelen van kansspelen in het algemeen	29
3.3 Reden voor spelen op speelautomaten en wedden op sportwedstrijden	30
4 Online kansspelen	32
4.1 Inleiding	32
4.2 Keuze voor een online kansspelaanbieder	32
4.3 Spelen met en zonder (eigen) account	34
4.4 Verschil tussen legale en illegale websites	36
4.5 Direct marketing	37
5 Problemen door gokken	40
5.1 Inleiding	40
5.2 Problemen door eigen gokgedrag	40
5.3 Negatieve gevolgen van eigen gokgedrag	42
5.4 Negatieve gevolgen door gokgedrag van naaste	44
5.5 Stigma op problemen ontstaan door gokken	46
6 Houding ten aanzien van gokken en winstkans	51

6.1	Inleiding	51
6.2	Acceptatie van gokken in Nederland	51
6.3	Perceptie van winstkans	56
7	Perceptie van de risico's van gokken	59
7.1	Inleiding	59
7.2	Perceptie van gokken in vergelijking met andere gedragingen	59
7.3	Perceptie van risico's gokken en andere gedragingen	61
7.4	Perceptie van mogelijke negatieve gevolgen	67
8	Hulp en zorg	71
8.1	Inleiding	71
8.2	Bekendheid organisaties	71
8.3	Informatie over risico's kansspelen	73
9	Regelgeving	78
9.1	Inleiding	78
9.2	Voorgenomen wijzigingen in regelgeving	78
9.3	Perspectief van jongeren op het beleid	80
A	Responsoverzicht	82
A.1	Overzicht experts fase 1	82
A.2	Respons enquête	82
B	Beschrijving van de doelgroep	83
C	Extra figuren en tabellen	86
C.1	Figuren en tabellen bij hoofdstuk 3	86
C.2	Figuren en tabellen bij hoofdstuk 4	87
C.3	Figuren en tabellen bij hoofdstuk 5	87
C.4	Figuren en tabellen bij hoofdstuk 7	88
C.5	Figuren en tabellen bij hoofdstuk 8	89
D	Longlist onderwerpen	91

Samenvatting

Achtergrond van het onderzoek

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

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

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

Doel- en vraagstelling

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

Op basis van de hoofdvraag zijn de volgende deelvragen opgesteld:

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

Methode

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

Het doel van de tweede fase was het vervatten van de gekozen onderwerpen in een vragenlijst en het voorleggen ervan aan spelers en niet-spelers door middel van een online enquête. Er zijn in totaal 8.000 Nederlanders van 16 jaar en ouder benaderd uit het I&O Research Panel. De dataverzameling liep van 3 tot en met 17 september 2025. Uiteindelijk namen 3.366 Nederlanders deel aan het onderzoek, een respons van 38 procent. Op de data is een weging toegepast op de kenmerken geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en migratieachtergrond, zodat de uitkomsten op die kenmerken representatief zijn voor de Nederlandse bevolking van 16 jaar en ouder. Verschillen tussen groepen zijn getoetst op significantie ($p < .05$). Wanneer in de tekst wordt gesproken van een verschil tussen groepen is dit statistisch significant. Tot slot moet worden benoemd dat de uitkomsten van dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage.

Zelfrapportage kent een aantal beperkingen, zoals mogelijke vertekening door geheugeneffecten, sociaalwenselijke beantwoording en zelfoverschatting of -onderschatting.

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

- **Nederlanders:** alle Nederlanders van 16 jaar en ouder.
- **Spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.
 - **Online spelers:** spelers die online één of meerdere kansspelen speelden en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.
 - **Niet-online spelers:** spelers die uitsluitend op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.
- **Niet-spelers:** Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij. Nederlanders die in het afgelopen jaar alléén deelnamen aan een loterij worden in dit onderzoek dus niet beschouwd als ‘spelers’ van kansspelen.

Belangrijkste onderwerpen

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

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

Deel 1: Gedrag en keuzes van spelers

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

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

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

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

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

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

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

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

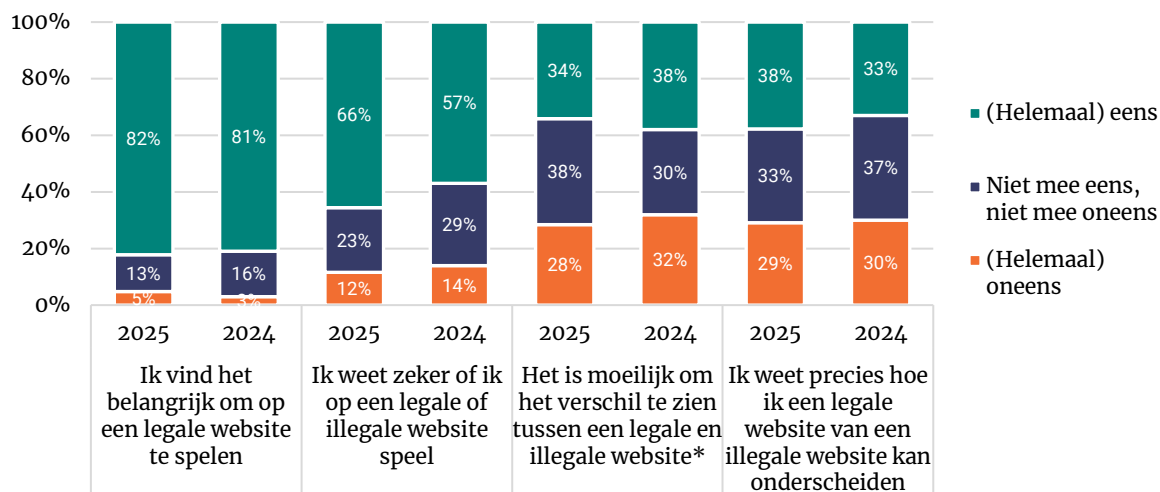
Meerderheid vindt legaal online spelen belangrijk, maar let er in de praktijk niet op

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

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

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

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.



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

Deel 2: Perspectief op kansspelen

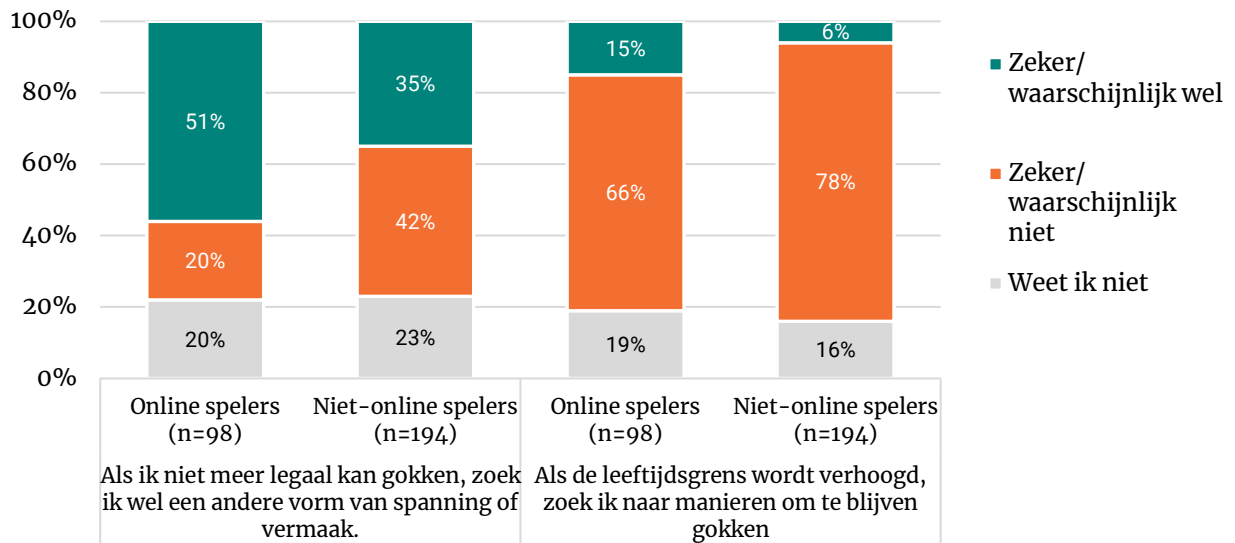
Draagvlak voor bescherming van jongvolwassenen tegen de risico's van gokken

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

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

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

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

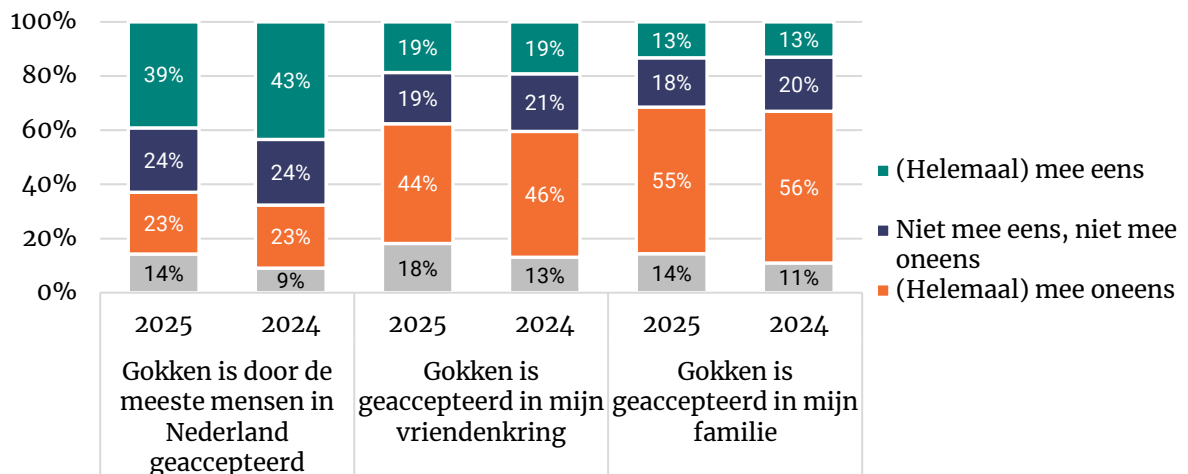


Maatschappelijke acceptatie van gokken hoger dan in eigen familie- of vriendenkring

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

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

Basis: alle Nederlanders, n=3.366



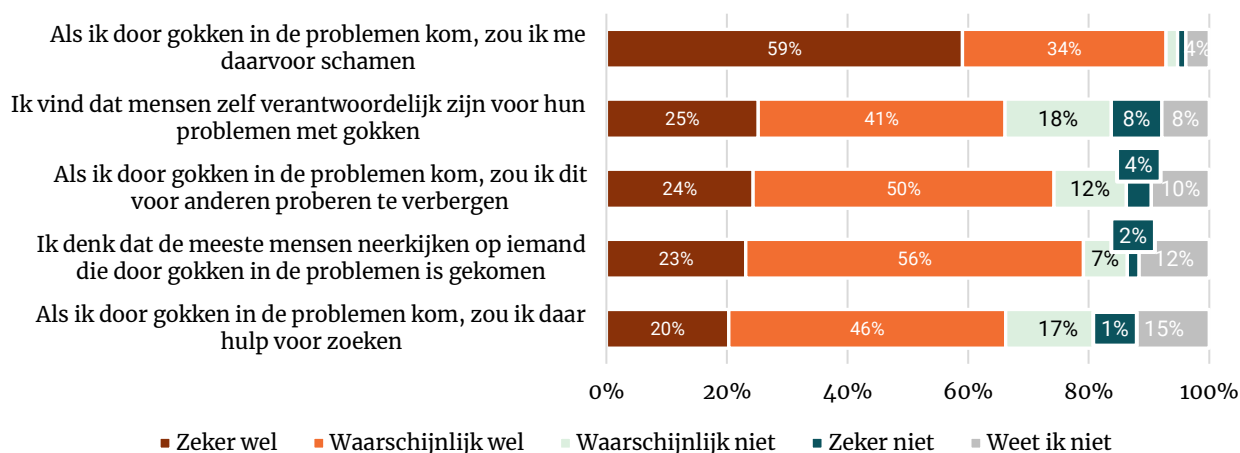
Spelers van kansspelen schatten de maatschappelijke acceptatie van kansspelen hoger in dan niet-spelers. De helft (48%) van de spelers gelooft dat gokken door de meeste mensen in Nederland geaccepteerd is. Men schat de acceptatie in de eigen vriendenkring lager in: 40 procent van de online en 34 procent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

Mensen denken negatief over het in de problemen raken door gokken

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

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

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.



Meerderheid verwacht dat deelname aan kansspelen leidt tot problemen

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

Hulporganisaties relatief onbekend

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

1 Inleiding

1.1 Aanleiding

Nederlanders die meedoen aan kansspelen moeten dit veilig en eerlijk kunnen doen. Daarom reguleert de overheid de kansspelmarkt. De kansspelmarkt en de wijze waarop deze door de overheid wordt gereguleerd, zijn in beweging. Daarom is het belangrijk voor het ministerie van Justitie en Veiligheid om goed zicht te houden op het perspectief van inwoners van Nederland op kansspelen. Waarom gaan mensen gokken? Waar letten zij op bij het uitkiezen van een aanbieder? Hoe kijken inwoners van Nederland naar de risico's van gokken? In hoeverre leidt gokken tot schade en kent men de plekken om hulp te zoeken? Om deze reden laat het ministerie van Justitie en Veiligheid (hierna: JenV) periodiek onderzoek uitvoeren naar de uitwerking van het kansspelbeleid en specifieke (actuele) thema's en ontwikkelingen in het kansspeldomein. In 2024 voerde Ipsos I&O een eerste meting uit van het onderzoek 'Perspectieven op kansspelen' waarin diverse thema's die voor het ministerie van JenV en enkele geraadpleegde externe deskundigen actueel en relevant zijn centraal stonden. Het onderzoek bevatte onder andere informatie over de keuzes die spelers maken tijdens het gokken, de motieven voor spelen, welke gevolgen men ondervindt van het spelen en de houding van zowel spelers als niet-spelers tegenover het spelen van kansspelen, de winstkans en mogelijke risico's. Voorliggend rapport betreft een tweede meting van het onderzoek 'Perspectief op kansspelen'.

1.2 Beleidscontext

Een deel van de Nederlanders doet wel eens mee aan een kansspel. Het spelen van kansspelen brengt bepaalde risico's met zich mee. Afhankelijk van (onder andere) het type spel en de speler kan dit onder andere leiden tot verslaving, financiële problemen en psychische problemen. Ook is het mogelijk dat consumenten opgelicht worden of dat geld wordt witgewassen. Daarom is het niet toegestaan om zomaar gokspelen aan te bieden aan Nederlandse consumenten. Daar is een vergunning van de Kansspelautoriteit voor nodig. Deze wordt alleen verstrekt wanneer een aanbieder voldoet aan voorwaarden op het vlak van het voorkomen van gokverslaving, het beschermen van consumenten (bijvoorbeeld door het borgen van eerlijk spel en het houden aan reclameregels) en het tegengaan van witwassen en andere vormen van criminaliteit. Na verstrekking van een vergunning is de aanbieder onderworpen aan toezicht.

Recent blijkt uit diverse onderzoeken dat zich een aantal zorgwekkende ontwikkelingen voordoen. Zo neemt het aantal en aandeel mensen dat kansspelen speelt toe, en is er ook een toename zichtbaar in het aantal mensen dat als hoogrisico-gokker kan worden aangemerkt.¹ Uit de evaluatie van de Wet Kansspelen op afstand blijkt dat deze wet tot op heden (nog) niet heeft bijgedragen aan een voldoende verantwoord en controleerbaar kansspelaanbod dat aansluit bij de beleidsdoelstellingen.² Ook wordt steeds duidelijker dat deelname aan kansspelen niet alleen kan leiden tot verslaving, maar een veel breder arsenaal aan problematiek.

De staatssecretaris voor Rechtsbescherming informeerde de Tweede Kamer in februari 2025 over zijn visie op het gehele kansspelbeleid, en de Wet Kansspelen op afstand. De visie bevat drie nieuwe beleidsdoelstellingen:

- Bescherming van burgers tegen kansspelgerelateerde schade;
- Tegengaan van kansspelgerelateerde criminaliteit;

¹ *Deelname aan kansspelen: meting 2025. Van Miltenburg & Hollander, 2025.*

² *Drie jaar online gokken, Evaluatie van de Wet kansspelen op afstand. Dialogic, 2024.*

- Verhindern van deelname aan illegaal spel en bestrijding van illegaal aanbod.

Uit deze nieuwe visie volgt een restrictiever kansspelbeleid dan het huidige beleid. Het ministerie laat daarom momenteel diverse onderzoeken uitvoeren om het beleid te moderniseren.³

1.3 Doelstelling en onderzoeksvragen

Doelstelling

Het onderzoek bestond uit twee fasen. Het doel van de eerste fase was om in kaart te brengen over welke onderwerpen het perspectief van spelers en niet-spelers gewenst is. Met behulp van experts en beleidsmedewerkers van JenV is bepaald over welke relevante en actuele onderwerpen spelers en niet-spelers bevroegd moesten worden. Er is voortgeborduurd op de inventarisatie die in de vorige meting al heeft plaatsgevonden. Het doel van de tweede fase was het vervatten van de gewenste onderwerpen in een vragenlijst, het voorleggen ervan aan spelers en niet-spelers en daarmee het vervullen van de informatiebehoefte zoals geformuleerd in fase 1.

Onderzoeksvragen

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

Dit leidt tot de volgende onderzoeksvragen:

- 1 Wat is vanuit beleidsmatig opzicht de informatiebehoefte met betrekking tot de kansspelen?
- 2 In hoeverre is er in vergelijking met 2024 hierin een verandering te constateren?
- 3 Welke perspectieven van spelers en niet spelers bestaan er op deze beleidsrelevante thema's?
- 4 Welke ontwikkelingen in het perspectief op kansspelen hebben zich in het afgelopen jaar voorgedaan?

Afbakening

De doelgroep van het onderzoek bestond uit Nederlanders van 16 jaar en ouder. Hiertoe behoren deelnemers aan kansspelen, maar ook Nederlanders die geen kansspelen spelen. Voor de definitie van kansspelen is aangesloten bij de definitie zoals gehanteerd in het onderzoek naar deelname aan kansspelen⁴: *“Met kansspelen bedoelen wij spelen waarbij deelnemers geld inzetten en kans maken om geld of andere prijzen te winnen.*

Het gaat om loterijen, krasloten, bingo, speelautomaten, poker, casinospelen, wedden op paardenraces en op sportwedstrijden en andere kansspelen. Verder gaat het om zowel offline als online kansspelen en worden zowel legale als illegale spelen meegenomen.”

In dit onderzoek wordt onderscheid gemaakt tussen verschillende groepen. In paragraaf 1.4 ('Beschrijving van de doelgroep') wordt beschreven wie met welke term precies worden bedoeld.

³ Bijvoorbeeld: [Hoe zou beleid rondom gokautomaten vernieuwd kunnen worden? | Nieuwsbericht | WODC - Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum](#)

⁴ Deelname aan kansspelen: meting 2025. Van Miltenburg & Hollander, 2025.

1.4 Methode

1.4.1 Fase 1: Inventarisatie

Het doel van de eerste fase was het maken van een inventarisatie. Welke onderwerpen (en dus items in de vragenlijst) waarover in 2024 is gerapporteerd, moeten worden gehandhaafd of geactualiseerd om aan te sluiten bij de huidige informatiebehoefte? Welke vragen kunnen om die reden worden verwijderd uit de vragenlijst? En welke vragen moeten worden toegevoegd om aan te sluiten bij de actuele informatiebehoefte, onder meer gelet op de nieuwe visie op kansspelen en vooruitlopend op daaruit volgende wijzigingen van wet- en regelgeving?

De inventarisatiefase bestond uit deskresearch, het kritisch herzien van de vragenlijst uit 2024, een schriftelijke inventarisatie bij relevante organisaties en personen, het opstellen van een notitie met bevindingen en een workshop met beleidsmedewerkers van het ministerie van JenV.

Het uitvoeren van de deskresearch was bedoeld om de belangrijkste aspecten uit de beleidstheorie te begrijpen, meer inzicht te krijgen in recente en voorgenomen beleidswijzigingen en om zicht te krijgen op relevante onderzoeken die in het afgelopen jaar zijn uitgevoerd.

Om tot een vragenlijst te komen die aansluit bij de huidige informatiebehoefte zijn verschillende acties ondernomen. Allereerst is de vragenlijst van de meting uit 2024 geanalyseerd. Daarbij is gekeken of de vraagstelling nog overeenkomt met de huidige praktijk. Ook is de vragenlijst beoordeeld op een aantal technische aspecten: waren er bijvoorbeeld vragen die achteraf gezien te moeilijk waren? Of antwoordcategorieën die kunnen worden uitgebreid of aangepast? Ten tweede is van beleidsmedewerkers van de afdeling Integriteit en Kansspelen van het ministerie van JenV een notitie ontvangen met de (nieuwe) thema's die door hen van belang werden geacht. Daarnaast is aan meerdere experts gevraagd of zij de longlist met onderwerpen die voor het onderzoek uit 2024 is samengesteld (zie Bijlage C) kritisch zouden willen bekijken en daar een drietal vragen over willen beantwoorden:

- Kijkend naar de 'longlist' met onderwerpen die vorig jaar uit de inventarisatiefase naar voren kwamen, welke zijn volgens u nog steeds relevant?
 - Kunt u dat toelichten? Waarom is dit nog steeds relevant?
- Kijkend naar de 'longlist' met onderwerpen die vorig jaar uit de inventarisatiefase naar voren kwamen, welke zijn volgens u niet meer relevant?
 - Kunt u dat toelichten? Waarom is dit niet meer relevant?
- Missen er onderwerpen op deze 'longlist' waarvan het wel van belang is om meer te weten te komen over het perspectief van spelers van kansspelen, en/of de gehele Nederlandse bevolking?

In totaal zijn 19 personen aangeschreven van 10 verschillende organisaties. Van 7 organisaties is een reactie ontvangen. Een overzicht is terug te vinden in Bijlage A1.

Om tot slot een prioritering aan te brengen in de input die vanuit meerdere bronnen werd verzameld, is een workshop georganiseerd met beleidsmedewerkers van de afdeling Integriteit & Kansspelen van het ministerie van JenV die actief betrokken zijn bij het kansspelbeleid. Tijdens die sessie konden beleidsmedewerkers aangeven welke kennisbehoeften er leven. De uiteindelijke samenstelling van de vragenlijst is door de onderzoekers gedaan, in samenspraak met de begeleidingscommissie.

1.4.2 Fase 2: Enquête

Vragenlijst

Tijdens de workshop met JenV is een aantal onderwerpen geprioriteerd. Deze vormden de basis voor de vragenlijst. Het gaat om:

- Speelgedrag bij het gokken in het algemeen (moment, gezelschap, middelengebruik), en onder jongeren specifiek;
- Motieven voor deelname aan kansspelen in het algemeen, en een tweetal hoogrisico-spellen, namelijk speelautomaten en wedden op sportwedstrijden in het bijzonder;
- Online kansspelen: het gebruik van (eigen) account(s) en spelen op (il)legale websites in het algemeen en onder jongeren in het bijzonder;
- De mate waarin spelers van online kansspelen te maken krijgen met ‘direct marketing’;
- Attitude ten aanzien van kansspelen: acceptatie van gokken, ideeën over win- en winstkansen – zowel van spelers als niet-spelers;
- (Risico op) problemen door gokken en ervaren gevolgen onder spelers van kansspelen;
- Bekendheid met het zorgaanbod;
- Perspectief op voorgenomen beleidswijzigingen.

Steekproef

Als steekproefkader is gebruikgemaakt van het I&O Research Panel.⁵ Hieruit is een steekproef getrokken van 8.000 Nederlanders van 16 jaar en ouder die representatief is voor alle Nederlanders van 16 jaar en ouder.⁶ Om ook over jongeren iets te kunnen zeggen is *oversamplet* op Nederlanders in de leeftijd van 16 tot en met 23. Aanvullend is een groep van 747 ouders aangeschreven met één of meer thuiswonende kinderen in de leeftijd van 16 of 17 jaar – met de vraag of diens zoon of dochter de vragenlijst zou willen invullen.

Deze panelleden ontvingen op 3 september 2025 een uitnodiging voor deelname aan het onderzoek. In de uitnodiging werd benadrukt dat iedereen mee kon doen aan het onderzoek, ook als je nooit een kansspel speelt. Op 16 september 2025 is aan zowel reguliere panelleden als ouders een herinnering gestuurd. Uiteindelijk namen 3.366 Nederlanders deel aan het onderzoek, een respons van 38 procent van de uitgenodigde panelleden.

Controle van de data

De data zijn gecontroleerd op volledigheid en er is gekeken naar ongewenst invulgedrag (bijvoorbeeld overal kiezen voor het eerste antwoord of geen open vragen invullen). Ook is de invulduur geanalyseerd, waarbij is gelet op ongewoon snel invullen (<3 minuten) in relatie tot de antwoorden op de vragenlijst. Deze controle heeft geleid tot het uitsluiten van 8 (0,2%) respondenten.

Een aantal respondenten koos bij de vraag of hij/zij kansspelen speelde géén andere kansspelen dan ‘anders, namelijk...’ en in het open invulveld een loterij. Omdat mensen die alleen meedoen aan een loterij in dit onderzoek niet worden geclassificeerd als speler van kansspelen, zijn zij gehercodeerd als niet-speler.

⁵ Het I&O Research Panel (gecertificeerd volgens ISO 20252:2019) is een onderzoekspanel van personen die instemming gaven om regelmatig een uitnodiging te ontvangen voor online onderzoek. Het panel telt momenteel ruim 40.000 actieve leden van 16 jaar en ouder. Het is niet mogelijk om jezelf aan te melden voor het panel, maar

⁶ Representatief op de kenmerken geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en herkomst. Voor het onderzoek ‘Deelname aan kansspelen: meting 2025 (Van Miltenburg & Hollander, 2025) is ook gebruik gemaakt van het I&O Research Panel.

Weging

Op de data is een weging toegepast om ervoor te zorgen dat de uitkomsten representatief zijn voor alle Nederlanders van 16 jaar en ouder, als het gaat om geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en migratieachtergrond. Hiervoor is gebruikgemaakt van een randtotalenweging.⁷ Dit leverde in eerste instantie een wegefficiëntie op van 52 procent, met een relatief hoge maximale weegfactor (boven de 6). Dit heeft te maken heeft met de *oversampling* op jongeren (16-17 jaar) om over de spelers binnen deze groep afzonderlijk uitspraken te kunnen doen. Om een weging toe te passen die acceptabel is, maar ook recht blijft doen aan de oorspronkelijke doelen is in overleg met de begeleidingscommissie besloten om de IQR-regel strakker af te stellen (mediaan +5*IQR i.p.v. mediaan + 6 *IQR) en de gewichten af te kappen op 3,8. Deze aanpassingen leidden tot een weeg efficiëntie van 58% met een maximale weegfactor 4,06 en een minimale weegfactor van 0,08. Wel is iets ingeleverd op representativiteit (zie daarvoor het uitgebreide responsoverzicht in Tabel A.2 in de bijlagen). Als bron van de referentiecijfers gold de Gouden Standaard.⁸

Tabel 1.1 - Respons in ongewogen en gewogen aantallen, uitgesplitst naar demografische achtergrondkenmerken.

	Ongewogen	Gewogen
Leeftijd		
16-17 jaar	362	91
18-34 jaar	1.047	890
35-49 jaar	534	710
50-64 jaar	631	838
65+	792	838
Geslacht		
Man	1.584	1.652
Vrouw	1.781	1.696
Anders	10	10
Wil ik niet zeggen	8	8
Opleiding		
Laag	321	658
Middelbaar	873	1.298
Hoog	2.172	1.409
Regio		
West (UT, NH, ZH)	1.457	1.514
Noord (GR, FR, DR)	343	336
Oost (OV, GD, FL)	767	708
Zuid (ZL, NB, LB)	797	805
Onbekend	2	2
Migratieachtergrond		
Geen migratieachtergrond	3.021	2.570
Niet-Westerse migratieachtergrond	115	389

⁷ Er is niet gekozen voor een weging op celniveau, omdat dit te veel cellen met te extreme weegfactoren zou opleveren en bijgevolg een (te) lage wegefficiëntie. Daarbij hebben we de selectie beperkt tot vijf weegvariabelen, omdat deze factoren het meest bepalend zijn voor het gokgedrag. Voor de combinatie van deze kenmerken is het niet mogelijk om een weging op celniveau uit te voeren.

⁸ De Gouden Standaard is een ijkingsinstrument voor nationale steekproeven, ontwikkeld door de MOA in samenwerking met het CBS. Het bevat tabellen met populatiecijfers die de demografische en sociale status van Nederland weergeven.

Westerse migratieachtergrond	203	379
Onbekend	28	28
Totaal	3.366	3.366

Analyse

Op de data zijn significantietoetsen met een Bonferroni-correctie uitgevoerd ($p < .05$) om de eventuele verschillen tussen groepen te bepalen. Als percentages niet optellen tot 100 procent, komt dat door afrondingsverschillen.

Reikwijdte van de uitkomsten

De uitkomsten zijn gebaseerd op een enquête onder 3.366 Nederlanders van 16 jaar en ouder. Met deze aantallen en door het toepassen van een weging zijn de uitkomsten als representatief te beschouwen voor alle volwassen Nederlanders, wat betreft geslacht, leeftijd, opleidingsniveau, regio en migratieachtergrond. Wel is het belangrijk om op te merken dat de uitkomsten van dit onderzoek zijn gebaseerd op zelfrapportage. Dat betekent onder meer dat de beantwoording van de vragen mede bepaald wordt door de mate waarin de respondenten zich zaken nog (goed) herinneren. Verder speelt met name in relatie tot het eigen gedrag sociaalwenselijke beantwoording mogelijk een rol. Daarnaast is uit de beantwoording niet duidelijk op te maken of de respondenten een realistisch beeld van het eigen gedrag geven of dat er bijvoorbeeld sprake is van zelfoverschatting of – onderschatting.⁹

Beschrijving van de doelgroep

Het doel van het voorliggende onderzoek is *niet* om inzicht te bieden in het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan verschillende soorten kansspelen. Daarvoor wordt verwezen naar het onderzoek ‘Deelname aan kansspelen: meting 2025’ (Van Miltenburg & Hollander, 2025). In dat onderzoek wordt een nauwkeurig beeld geschetst van het aandeel en aantal deelnemers aan kansspelen in de Nederlandse bevolking. Toch is het voor dit onderzoek van belang om te weten of en aan welke spelen mensen deelnemen, om te kunnen onderzoeken of er verschillen bestaan tussen niet-spelers en spelers, en verschillende typen spelers. In het huidige onderzoek is daarom gevraagd naar deelname aan verschillende kansspelen. In bijlage B is een beschrijving van de doelgroep gegeven.

Op basis van de antwoorden van respondenten over hun deelname aan kansspelen is een indeling gemaakt naar drie groepen, die in het vervolg van dit rapport centraal staan: (1) niet-spelers, (2) online spelers en (3) niet-online spelers. In de tabel hieronder staan deze groepen beschreven, met daarbij het aandeel in de totale populatie van alle Nederlanders. Mensen die alleen aan een loterij deelnamen worden geclassificeerd als niet-spelers. De reden daarvoor is dat uit onderzoek blijkt dat een relatief grote groep alleen aan loterijen meedoet. De aard van het speelgedrag en de motieven voor spelen zijn bovendien anders zijn ten opzichte van spelers van andere kansspelen.¹⁰ Mensen die zowel online als op een fysieke locatie speelden behoren tot de groep ‘online spelers’. Uit het hierboven aangehaalde onderzoek uit 2025 (Van Miltenburg & Hollander, 2025) bleek immers dat online spelers veelal ook kansspelen op een fysieke locatie spelen. Degenen die op een fysieke locatie spelen, doen dat daarentegen veelal niet ook online. Ook in deze meting is dat het geval, zo is te zien in Tabel 1.2. Daarom is hier gekozen voor deze categorie-indeling.

⁹ Het zogeheten Dunning-Krugereffect (waarbij vooral minder competente personen hun eigen vaardigheden te hoog inschatten) is een voorbeeld van het uiteenlopen van zelfperceptie en de werkelijkheid (zie ook Kruger & Dunning, 1999; Mazar & Fleming, 2021).

¹⁰ Deelname aan kansspelen: meting 2025. Van Miltenburg & Hollander 2025. En: *Perspectief op kansspelen*. Hollander, Van Miltenburg & Bouwmeester, 2024.

Tabel 1.2 - Spelers die online spelen en/of op een fysieke locatie

	Op een fysieke locatie gespeeld < 12 maanden	Niet op een fysieke locatie gespeeld < 12 maanden	Totaal
Online gespeeld < 12 maanden	163	156	319
Niet online gespeeld < 12 maanden	634	0	634
Totaal	797	156	

Tabel 1.3 - Onderscheid spelers en niet-spelers, met omschrijving en percentages.

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

	Omschrijving	%
Spelers	Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden één of meer kansspelen hebben gespeeld, met uitzondering van degenen die uitsluitend meededen aan een loterij.	30%
• Online spelers	Spelers die online kansspelen speelden, en daarnaast eventueel ook op een fysieke locatie.	11%
• Niet-online spelers	Spelers die <u>uitsluitend</u> op een fysieke locatie één of meerdere kansspelen speelden.	19%
Niet-spelers	Nederlanders die in de afgelopen 12 maanden géén kansspelen hebben gespeeld óf alleen meededen aan een loterij.	71%
Alle Nederlanders	Alle Nederlanders van 16 jaar en ouder. Waar relevant wordt deze groep ook aangeduid met 'spelers en niet-spelers'.	100%

1.5 Leeswijzer

Dit rapport bestaat uit twee delen. In deel 1 staat het *gedrag* van spelers van kansspelen centraal. Het gaat dus over de groep die aangeeft in het afgelopen jaar wel eens een kansspel te hebben gespeeld. Dit deel bestaat uit hoofdstuk 2 tot en met 5. In hoofdstuk 2 wordt besproken welke keuzes spelers maken tijdens het spelen: op welke momenten van de dag doen ze dat, spelen ze in gezelschap en is er sprake van middelengebruik? Hoofdstuk 3 gaat over redenen die spelers hebben om deel te nemen aan kansspelen in het algemeen en twee hoogrisico-spellen (speelautomaten en wedden op sportwedstrijden) in het bijzonder. In hoofdstuk 4 staan verschillende aspecten van online kansspelen centraal. Bijvoorbeeld waar spelers op letten als zij een online kansspelaanbieder kiezen, de verschillen tussen legale en illegale aanbieders en de mate waarin ze worden geconfronteerd met 'direct marketing'. Hoofdstuk 5 gaat over de mate waarin spelers problemen door het eigen en door andermans gokgedrag ervaren

Het tweede deel beschrijft het *perspectief* op kansspelen. Daarbij wordt het perspectief van alle Nederlanders (zowel spelers als niet-spelers) meegenomen. Dit tweede deel omslaat de hoofdstukken 6 tot en met 9. Hoofdstuk 6 beschrijft de houding die Nederlanders hebben ten aanzien van kansspelen en hun perceptie over de winstkans. Vervolgens gaat hoofdstuk 7 in op hoe Nederlanders naar gokken kijken, en hoe zij het risico op problemen ontstaan door het spelen van kansspelen inschatten.

In hoofdstuk 8 komt de bekendheid met verschillende organisaties voor hulp en ondersteuning bij gokproblemen aan bod. In hoofdstuk 9 volgt een beschrijving van een aantal voorgenomen beleidswijzigingen en het perspectief van spelers en niet-spelers daarop.

- In het rapport worden alleen statistisch significante verschillen benoemd. Dus als er wordt gesproken van bijvoorbeeld hoger, groter of meer, of lager, kleiner of minder, is er sprake van een statistisch significant verschil tussen groepen. In tabellen zijn percentages die significant hoger zijn dan (sommige) andere percentages in de tabel, paars gemarkeerd. In Tabel 2.2 is bijvoorbeeld te zien dat het aandeel vmbo, mbo1 en het aandeel mbo 2-4, havo, vwo opgeleide spelers significant vaker één of en paar keer per week speelt dan de groep hbo, wo-opgeleiden.
- In de figuren en tabellen staan de gewogen percentages weergegeven. Bij elk figuur en bij elke tabel staat het ongewogen aantal respondenten waarop het percentage is gebaseerd. Als bij een figuur staat: Basis: alle Nederlanders (n=3.366) en in de figuur is af te lezen: “mee eens: 30%” betekent het dat 3.366 respondenten de vraag hebben beantwoord. Vertaald naar de Nederlandse bevolking betekent het dat 30 procent van de Nederlanders van 16 jaar en ouder het eens is met de stelling.
- Als percentages niet optellen tot 100 procent, komt dat door afrondingsverschillen. Met ‘n=’ bij een figuur of tabel is aangegeven hoeveel respondenten de betreffende vraag hebben beantwoord.
- Geslacht van respondenten is uitgevraagd in vier categorieën: man, vrouw, X en wil ik niet zeggen. Vanwege het lage aantal respondenten dat X of ‘wil ik niet zeggen’ koos (zie bijlage A), zijn deze categorieën niet in de tabellen weergegeven.
- Omwille van de leesbaarheid van de figuren en tabellen het opleidingsniveau van respondenten weergegeven in de verkorte categorieën ‘**Vmbo, mbo1**’ ‘**Havo, vwo, mbo2-4**’ en ‘**hbo, wo**’. De categorieën zijn gemaakt op basis van de hoogst gevolgde opleiding, en bevatten de volgende opleidingen:
 - **Vmbo, mbo1**: geen onderwijs / basisonderwijs / cursus inburgering / cursus Nederlandse taal, LBO / VBO / VMBO (kader- of beroepsgerichte leerweg) / MBO 1, MAVO / HAVO of VWO (eerste drie jaar) / ULO / MULO / VMBO (TL of GL) / VSO.
 - **Mbo2-4, havo, vwo**: MBO 2, 3, 4 (basis beroeps-, vak-, middenkader- of specialistenopleiding) of MBO oude structuur (vóór 1998), HAVO of VWO (overgegaan naar de 4e klas) / HBS / MMS / HBO propedeuse of WO Propedeuse.
 - **Hbo, wo**: HBO (behalve HBO-master) / WO-kandidaats -of WO-bachelor, WO-doctoraal of WO-master of HBO-master / postdoctoraal onderwijs.

Tot slot: eerder voerde Ipsos I&O diverse andere onderzoeken uit voor het WODC. In juni 2025 verscheen het rapport ‘Deelname aan kansspelen in Nederland – meting 2025’. Dat betrof een prevalentiestudie waarin het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan verschillende soorten kansspelen werd gemeten en afgezet tegen de meting uit 2024.¹¹ In november 2023 verscheen het rapport van een onderzoek naar speellimieten bij online kansspelen. Daarin werd ingegaan op de ervaringen en behoeften van online spelers met speellimieten.¹² Momenteel werkt Ipsos I&O aan de herhaalmeting van dit rapport. De verschillende onderzoeken kennen raakvlakken met het voorliggende rapport. Wanneer relevant wordt naar de vorige onderzoeken verwezen en worden overeenkomsten en verschillen in bevindingen benoemd.

¹¹ Deelname aan kansspelen: meting 2024 (Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander en Bouwmeester, 2024).

¹² Speellimieten bij online kansspelen. Een onderzoek naar ervaringen en behoeften van spelers. Van Miltenburg, Hollander, Klein Kranenburg & Bouwmeester, 2023.

Voor 'Perspectief op kansspelen' vond in 2024 ook een meting plaats. De focus bij het opstellen van de vragenlijst voor deze meting lag niet zozeer op het maken van een vergelijking met de uitkomsten van 2024, maar vooral het ophalen van informatie over thema's die door het ministerie van JenV en deskundigen op dit moment relevant en actueel worden geacht. Dat maakt dat een vergelijking tussen deze meting en de meting in 2024 soms wel, maar vaak ook niet mogelijk is. Waar een vergelijking met de vorige meting wél kan worden gemaakt wordt deze beschreven in de tekst.

Gedrag van spelers

2 Keuzes bij het gokken: frequentie, tijdstip, gezelschap en middelengebruik

2.1 Inleiding

Leeswijzer

In dit hoofdstuk wordt het speelgedrag van Nederlanders besproken en de keuzes die spelers maken. Paragraaf 2.2 gaat over de frequentie waarmee spelers deelnemen aan kansspelen aan bod. Paragraaf 2.3 bespreekt op welke dagen van de week en op welke momenten van dag ze dat doen en in paragraaf 2.4 gaat het over het gezelschap waarin men speelt. Tot slot wordt in paragraaf 2.5 besproken in hoeverre er sprake is van middelengebruik (alcohol en drugs) tijdens het spelen.

In dit hoofdstuk gaat het over de groep die kansspelen speelde op een fysieke locatie, en zij die dat online deden. Deze indeling wijkt iets af van de in hoofdstuk 1 beschreven verdeling naar online spelers en niet-online spelers. De reden daarvoor is dat het in dit hoofdstuk expliciet gaat om het speelgedrag op een fysieke locatie en het speelgedrag online.

Onder **de groep die online kansspelen speelt** worden daarom in dit hoofdstuk daarom alle spelers die dit in de afgelopen 12 maanden deden verstaan. En onder **de groep die op een fysieke locatie spelen** alle spelers die dit in de afgelopen 12 maanden deden. Dat betekent dus dat een speler zowel tot de eerste als de tweede groep kan behoren.

Belangrijkste bevindingen

- Gokken op een fysieke locatie is voor de overgrote meerderheid van de spelers een incidentele activiteit: 86 procent speelde één of een paar keer in het afgelopen jaar. Online gokken gebeurt in hogere frequentie: de helft (52%) deed dat één of een paar keer in het afgelopen jaar, de andere helft speelde vaker dan dat.
- Het spelen van kansspelen vindt met name in het weekend plaats, maar deels ook doordeweeks. Dit geldt voor zowel online spelers als niet-online spelers. Wat betreft het moment van de dag zijn de middag- en vooral avonduren het meest populair. Online spelers gokken in vergelijking met de niet-online spelers in sterkere mate in de avonduren.
- Kansspelen op een fysieke locatie gebeurt vaker in gezelschap van vrienden/familie of andere bekenden (33%) dan solitair (20%). Bij online gokken is dat precies andersom: dat gebeurt vaker zonder gezelschap van anderen (42% speelt zonder en 22% met anderen).
- De meeste spelers van kansspelen gebruiken geen alcohol of drugs tijdens het spelen van kansspelen. Er zijn geen verschillen in middelengebruik tussen spelers die op een fysieke locatie kansspelen spelen en zij die dat online doen.

2.2 Frequentie van spelen

Gokken op een fysieke locatie is voor de overgrote meerderheid van de spelers een incidentele activiteit. De meeste Nederlanders (86%) die in het afgelopen jaar een kansspel op een fysieke locatie speelden, deden dat één of een paar keer in de afgelopen 12 maanden (Figuur 2.1).

Bij online kansspelen ligt de deelnamefrequentie hoger. Net als in 2024 zegt een op vijf één keer per week of vaker te spelen. Het aandeel dat zegt een paar keer per maand te spelen, is nu lager dan in de meting uit

2024 (2025: 10%, in 2024: 19%) maar de groep die aangeeft één keer per maand te spelen, is juist gegroeid (van 12% naar 17%).

Tabel 2.1 - Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak speelde u kansspelen op een fysieke locatie? En: Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak speelde u online kansspelen?

Basis: Nederlanders die op een fysieke locatie kansspelen speelden in het afgelopen jaar, n=797, en Nederlanders die online kansspelen speelden in het afgelopen jaar, n=319.

	Fysieke locatie		Online	
	2025 (n=797)	2024 (n=635)	2025 (n=319)	2024 (n=226)
Elke dag of bijna elke dag	0%	0%	3%	4%
Een paar keer per week	1%	1%	8%	9%
Eén keer per week	2%	2%	9%	7%
Een paar keer per maand	6%	7%	10%	19%
Eén keer per maand	5%	7%	17%	12%
Een paar keer in de afgelopen 12 maanden	38%	39%	32%	25%
Eén keer in de afgelopen 12 maanden	48%	43%	21%	18%

*Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Voorbeeld: het percentage dat in 2024 aangaf één keer per maand te spelen (19%), is significant lager dan het percentage dat dit in 2025 deed (10%).

Het deelnamepatroon bij kansspelen op een fysieke locatie is gelijk over alle leeftijdsgroepen (Tabel 2.2). Bij online kansspelen is wekelijks of vaker spelen ook in evenredige mate aanwezig over alle leeftijdsgroepen (Tabel 2.3). Online spelers tussen 25 en 49 jaar zijn het vaakst te kenmerken als ‘incidentele spelers’, met een groep van 61 procent die een of enkele keren in het afgelopen jaar deelnam aan een online kansspel. Dat is een groter aandeel dan in andere leeftijdsgroepen.

Verder is de groep die één of een paar keer per week fysiek speelt groter onder vmbo, mbo1- en mbo2-4, havo en vwo-opgeleide spelers dan onder hbo, wo-spelers (respectievelijk 6% en 4% tegenover 1%). Bij online kansspelen geven juist de groepen die mbo2-4, havo, vwo, hbo of wo zijn opgeleid vaker aan een keer per week of vaker te spelen.

Tabel 2.2 - Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak speelde u kansspelen op een fysieke locatie? Uitgesplitst naar leeftijd en opleiding.

Leeftijd	(Bijna) elke dag	Eén of een paar	Eén of een paar	Eén of een paar
		keer per week	keer per maand	keer in de afgelopen 12 maanden
16-17 jaar (n= 104)	0%	1%	9%	89%
18-20 jaar (n= 117)	0%	2%	7%	91%
21-23 jaar (n=115)	0%	3%	14%	83%
24-34 jaar (n=157)	0%	6%	7%	87%
35-49 jaar (n= 143)	0%	3%	12%	85%
50-64 jaar (n=104)	0%	2%	14%	85%
65+ (n=57)	0%	5%	13%	82%

Opleiding				
Vmbo, mbo1 (n=56)	0%	6%	14%	80%
Mbo 2-4, havo, vwo (n=253)	0%	4%	11%	85%
Hbo, wo (n=488)	0%	1%	10%	89%

*Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Tabel 2.3 - Terugkijkend op de afgelopen 12 maanden, hoe vaak speelde u online kansspelen? Uitgesplitst naar leeftijd en opleiding.

	(Bijna) elke dag	Eén of een paar keer per week	Eén of een paar keer per maand	Eén of een paar keer in de afgelopen 12 maanden
Leeftijd				
16-24 jaar (n= 139)*	2%	17%	36%	45%
25-49 jaar (n= 121)	3%	18%	19%	61%
50+ (n=59)	6%	18%	29%	47%
Opleiding				
Vmbo, mbo1 (n=28)**	3%	4%	31%	61%
Mbo 2-4, havo, vwo (n=97)	5%	21%	25%	48%
Hbo, wo (n=194)	1%	19%	27%	53%

*Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

* Het (ongewogen) aantal spelers van online kansspelen is te laag om hier uit te splitsen naar de uitgebreide categorieën.

** Het aantal waarnemingen is beperkt. De resultaten zijn indicatief.

In het vervolg van dit rapport wordt soms de vergelijking getrokken tussen spelers die *incidenteel*, en spelers die *regelmatig* een kansspel spelen. Wanneer het gaat over incidentele spelers, wordt daarmee bedoeld: spelers die in de afgelopen 12 maanden één keer of een paar keer een kansspel hebben gespeeld. Onder spelers die regelmatig wordt de rest van de spelers verstaan: zij die in de afgelopen 12 maanden één keer per maand of vaker een kansspel speelden.

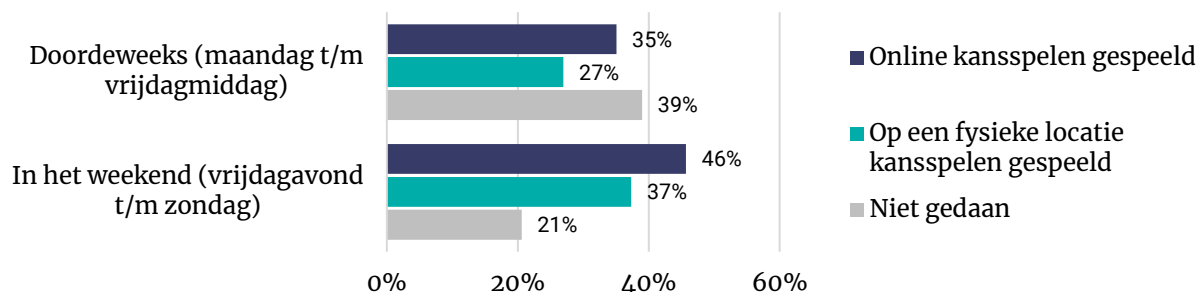
2.3 Moment van de week en tijdstip

Aan de groep die één keer per maand of vaker op een fysieke locatie en/of online kansspelen speelt, is gevraagd in hoeverre zij dat doen op bepaalde momenten van de week en dag.

Bijna de helft speelde wel eens online kansspelen in het weekend (46%), een derde (ook) doordeweeks (35%). 37 procent speelde in het afgelopen jaar wel eens op een fysieke locatie in het weekend, een kwart deed dat (ook) doordeweeks (27%).

Figuur 2.1 - En heeft u in de afgelopen 12 maanden online en/of op een fysieke locatie kansspelen gespeeld tijdens onderstaande momenten in de week? Meerdere antwoorden mogelijk.*

Basis: Nederlanders die één keer per maand of vaker kansspelen speelden op een fysieke locatie en/of online, n=213.

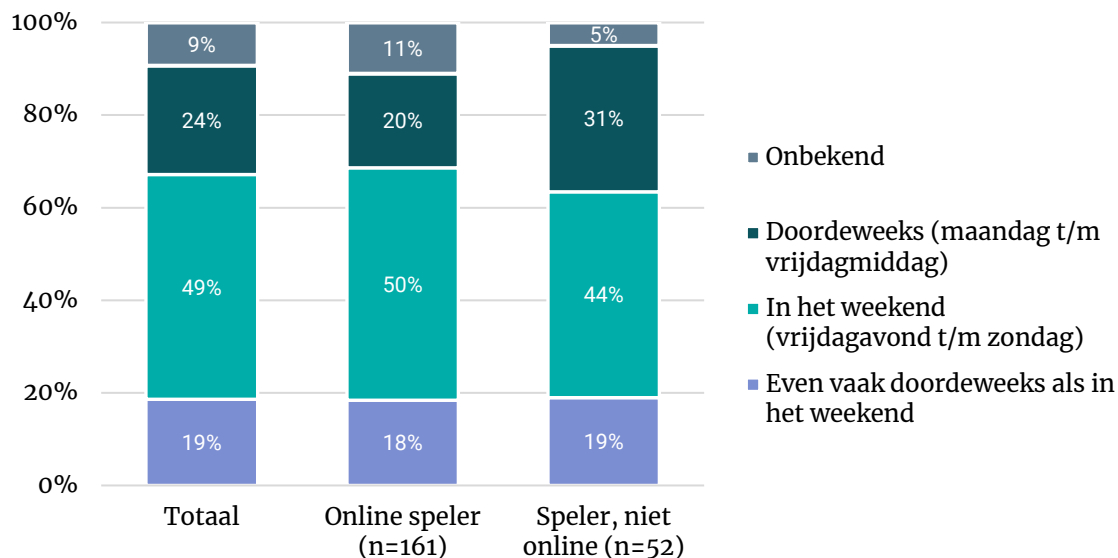


* Weergegeven is het aandeel spelers dat zegt doordeweeks of in het weekend te hebben gespeeld. Dus: 35% zegt doordeweeks online kansspelen te hebben gespeeld, 27% op een fysieke locatie en 39% zegt in de afgelopen 12 maanden niet doordeweeks te hebben gespeeld.

Voor zowel online spelers als niet-online spelers geldt dat de groep die vooral in het weekend speelt het grootst is (online spelers: 50%, niet-online spelers 44%). Van de frequente niet-online spelers geldt voor een derde (31%) dat zij juist vooral doordeweeks spelen. Onder de online spelers is die groep kleiner (20%).

Figuur 2.2 - Op welk moment van de week speelde u het vaakst?

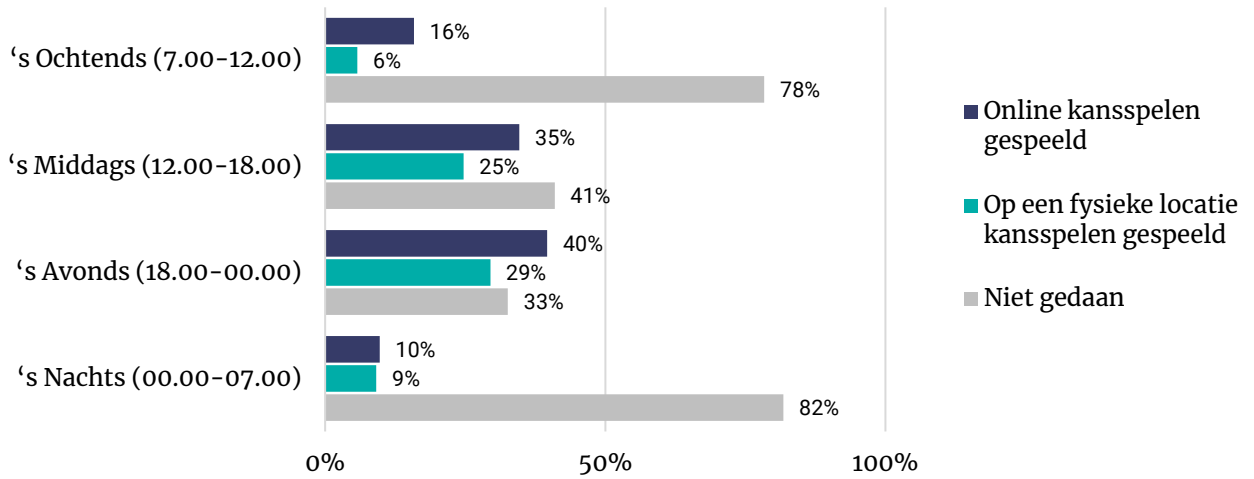
Basis: Nederlanders die één keer per maand of vaker kansspelen speelden op een fysieke locatie en/of online, n=213.



Voor zowel fysieke als online kansspelen geldt dat de grootste groep dit 's middags of 's avonds doet. Een derde (35%) speelt online kansspelen tussen 12 en 18 uur, een iets grotere groep (40%) doet dat tussen 18 uur en middernacht. Ook op een fysieke locatie wordt met name 's middags (25%) en 's avonds (29%) gespeeld. Ruim driekwart zegt in de afgelopen twaalf maanden noch op een fysieke locatie, noch online tussen middernacht en 7 uur (82%) of tussen 7 en 12 uur 's ochtends (78%) te hebben gespeeld.

Figuur 2.3 - Eerder gaf u aan dat u met enige regelmaat online en/of op een fysieke locatie kansspelen speelde. Heeft u dat in de afgelopen 12 maanden op de onderstaande momenten van de dag gedaan? Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: Nederlanders die één keer per maand of vaker kansspelen speelden op een fysieke locatie en/of online, n=213.

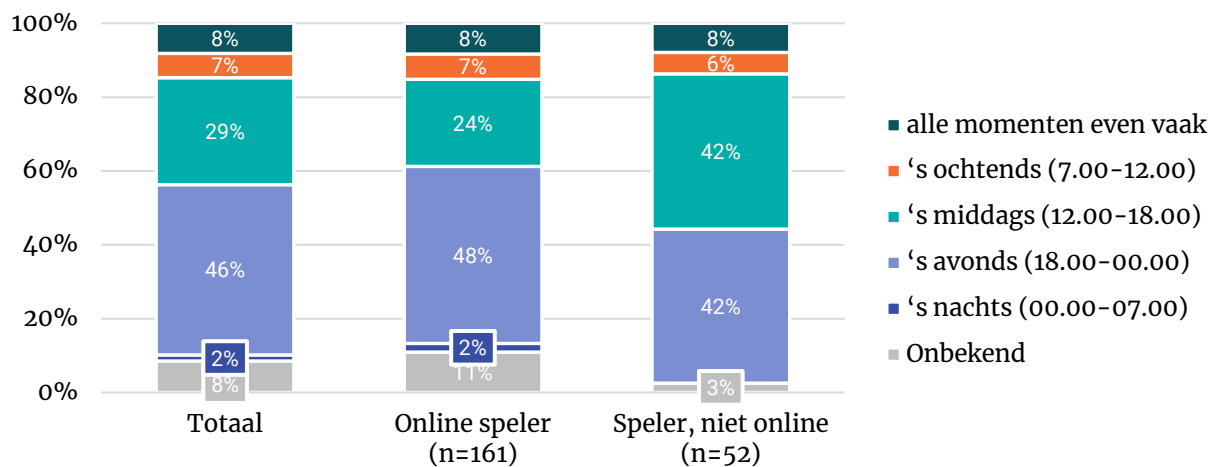


* Weergegeven is het aandeel spelers dat zegt op bepaalde momenten te hebben gespeeld. Dus: 16% zegt 's ochtends online kansspelen te hebben gespeeld, 6% op een fysieke locatie en 78% zegt in de afgelopen 12 maanden niet 's ochtends te hebben gespeeld.

De meeste mensen die met enige regelmaat kansspelen spelen, doen dat 's avonds (46%) of 's middags (29%). Wanneer online spelers worden vergeleken met niet-online spelers, verkiest die eerste groep de avond boven de middag (48% en 24%) waar niet-online spelers geen voorkeur hebben (zowel 's middags als 's avonds 42%).

Figuur 2.4 - Op welk moment van de dag speelde u het vaakst?

Basis: Nederlanders die één keer per maand of vaker kansspelen speelden op een fysieke locatie en/of online, n=213.



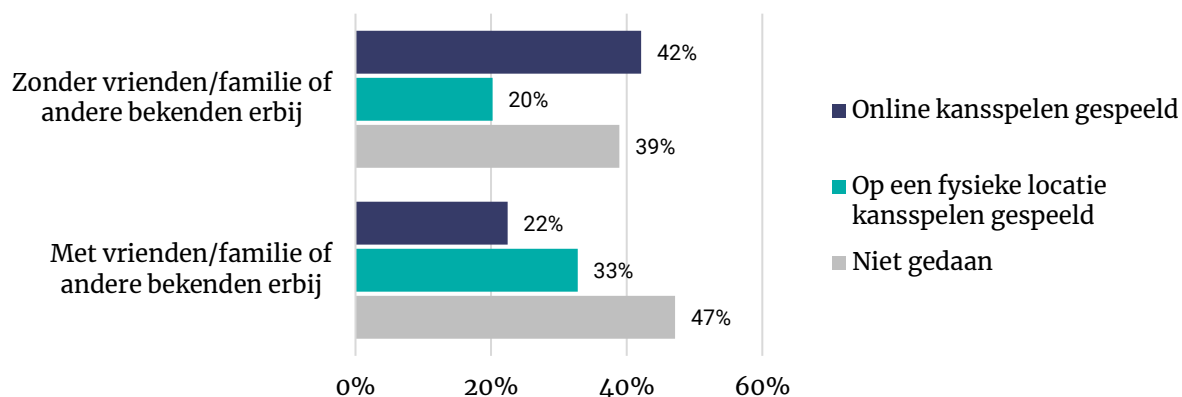
2.4 Gezelschap

Frequente spelers speelden online kansspelen met name zonder vrienden/familie of andere bekenden erbij (42%). Een op vijf (22%) speelde online ook wel eens met vrienden/familie of andere bekenden erbij.

Bij kansspelen op een fysieke locatie ligt die verhouding andersom: een derde (33%) speelde daar met vrienden/familie of andere bekenden, een op vijf (20%) deed dat (ook) zonder hen.

Figuur 2.5 - Kwamen de volgende situaties in de afgelopen 12 maanden voor? Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=213.

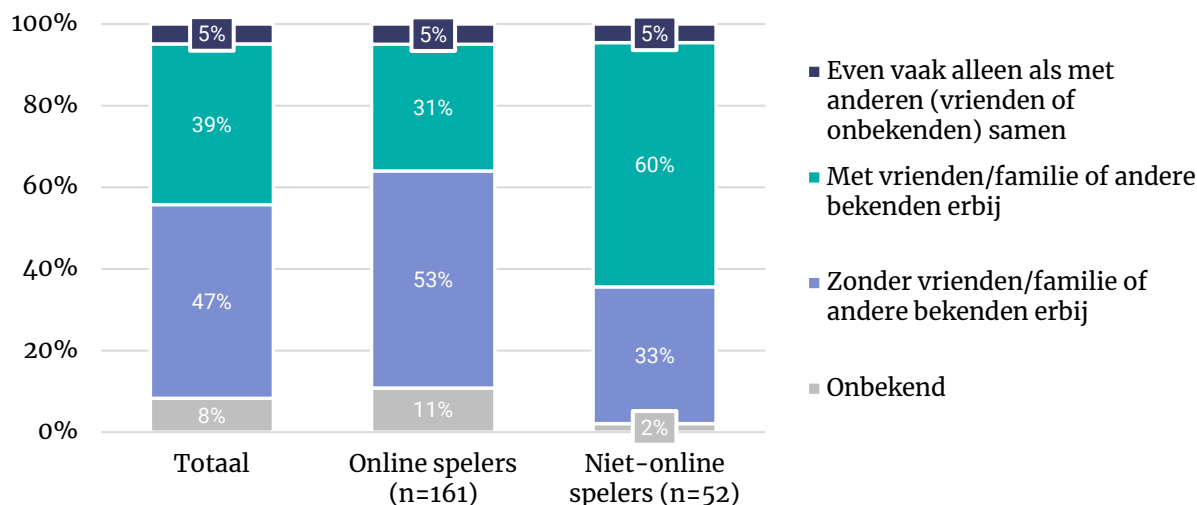


* Weergegeven is het aandeel spelers dat zegt met/zonder gezelschap te hebben gespeeld. Dus: 42% zegt 's zonder anderen online kansspelen te hebben gespeeld, 20% op een fysieke locatie en 39% zegt in de afgelopen 12 maanden niet zonder anderen te hebben gespeeld.

Onder online spelers kwam het vooral voor dat zij zonder vrienden/familie of andere bekenden erbij speelden (53%). Niet-online spelers speelden juist overwegend met vrienden/familie of andere bekenden erbij (60%).

Figuur 2.6 - Wat kwam het vaakst voor? Dat u zonder of met vrienden of andere bekenden erbij speelde?

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar online en/of op een fysieke locatie één keer per maand of vaker een kansspel speelden, n=213.

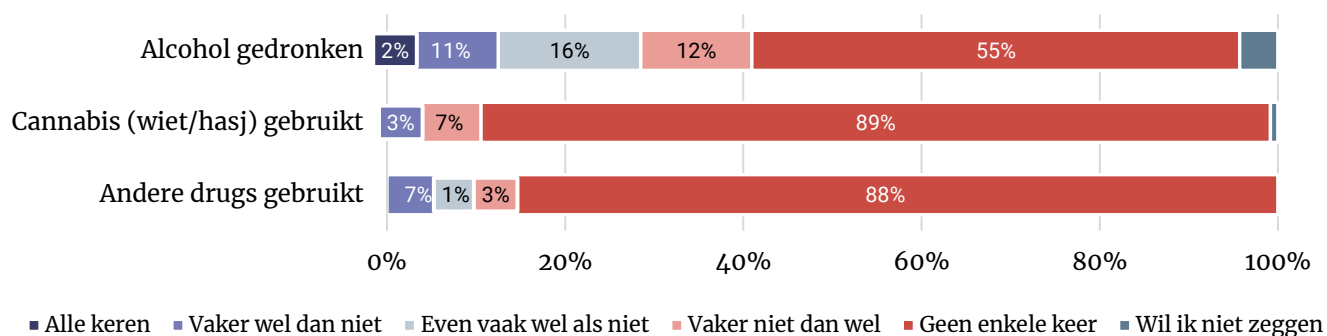


2.5 Middelengebruik

Een meerderheid (55%) van de mensen die kansspelen op een fysieke locatie speelden, geeft aan nooit alcohol te drinken tijdens het spelen. Een op acht deed dit wel geregeld: alle keren (2%) of vaker wel dan niet (11%). Tevens geeft een meerderheid aan nooit cannabis of andere drugs te gebruiken tijdens het spelen (89% en 88%). Een groep van drie procent geeft aan vaker wel dan niet cannabis te gebruiken tijdens het spelen, en zeven procent geeft aan vaker wel dan niet andere drugs te gebruiken.

Figuur 2.7 - Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden alcohol gedronken, cannabis - of andere drugs gebruikt tijdens het spelen van kansspelen op een fysieke locatie?

Basis: spelers van kansspelen die in het afgelopen jaar één keer per maand of vaker een kansspel speelden op een fysieke locatie, n=90.



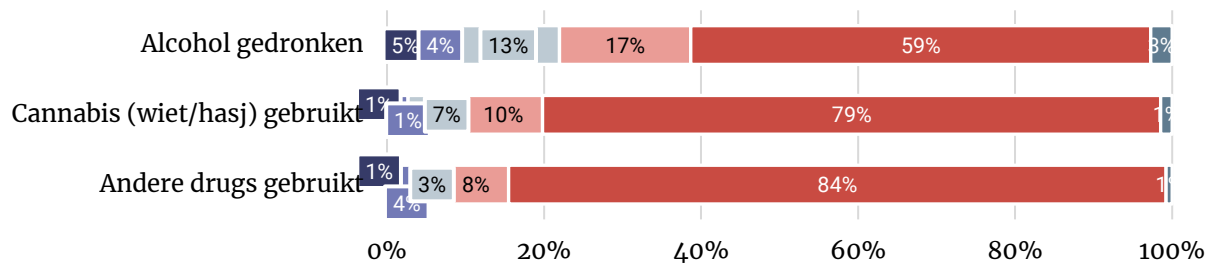
Ook onder spelers van online kansspelen is het aandeel dat daarbij nooit alcohol dronk het grootst (59%). Een op tien deed dit wel frequent: vijf procent zegt altijd alcohol te nuttigen tijdens het spelen en vier procent

zegt dat dit vaker wel dan niet gebeurt. Een op vijf van de spelers van online kansspelen gebruikte wel eens cannabis tijdens het spelen (21%). Voor 16 procent geldt dat zij wel eens andere drugs gebruikten.

Er zijn geen verschillen in middelengebruik tussen spelers die op een fysieke locatie en zij die dat online doen.

Figuur 2.8 - Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden alcohol gedronken, cannabis - of andere drugs gebruikt tijdens het spelen van online kansspelen?

Basis: spelers van kansspelen die in het afgelopen jaar één keer per maand of vaker een online kansspel speelden, n=154.



■ Alle keren ■ Vaker wel dan niet ■ Even vaak wel als niet ■ Vaker niet dan wel ■ Geen enkele keer ■ Wil ik niet zeggen

3 Redenen voor spelen

3.1 Inleiding

Leeswijzer

In dit hoofdstuk wordt besproken wat de redenen van spelers zijn om aan kansspelen mee te doen. In paragraaf 3.2 komt aan de orde welke argumenten mensen hebben om mee te spelen aan kansspelen in het algemeen (niet zijnde een loterij). Paragraaf 3.3 gaat in op de motieven om twee specifieke kansspelen (speelautomaten en wedden op sportwedstrijden) te spelen.

Belangrijkste bevindingen

- De belangrijkste redenen om een kansspel te spelen, zijn het winnen van geld of prijzen (38%) en de gezelligheid (36%). Online spelers noemen relatief vaak spanning, of juist ontspanning als reden (30% en 16%), terwijl bij niet-online spelers traditie en gezelligheid (20% en 39%) vaker een argument zijn om te spelen.
- Speelautomaten en het wedden op sportwedstrijden staan bekend als 'hoogrisico-spellen'. De motieven voor deelname blijken iets afwijkend zijn dan die voor andere spelen. Spelers van speelautomaten worden meer gedreven door ontspanning en gemak. Degenen die op sportwedstrijden wedden, noemen argumenten die te maken hebben met sociale en competitieve elementen.

3.2 Redenen voor spelen van kansspelen in het algemeen

De redenen van mensen om mee te doen aan kansspelen lopen zeer uiteen, zoals figuur 3.1 inzichtelijk maakt. Over het algemeen is voor de meeste spelers van kansspelen het winnen van geld of prijzen (38%) en voor de gezelligheid (37%) de belangrijkste reden om mee te doen. Verder zegt 31 procent te spelen omdat ze dat leuk vinden. Een kwart speelt voor de opwinding of spanning (23%). Argumenten die kunnen worden gezien als indicator voor risicovol spelen worden minder vaak genoemd, zoals 'omdat ik er helemaal in op kan gaan' (2%), om geld dat ik eerder heb verloren weer terug te winnen (1%) en 'om niet aan mijn problemen te hoeven denken' (1%).

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

Tabel 3.1 - Wat is/zijn voor u in het algemeen reden(en) om mee te doen aan kansspelen? Meerdere antwoorden mogelijk.*

Basis: alle spelers van kansspelen, n= 953.

	Totaal (n=953)	Online speler (n=319)	Niet online speler (n=634)
Om geld of prijzen te winnen	38%	41%	37%
Voor de gezelligheid	37%	31%	40%
Omdat ik het leuk vind om te doen	31%	35%	29%
Voor de opwindning/spanning	23%	30%	18%
Omdat het een traditie of vaste gewoonte is	16%	9%	20%
Uit nieuwsgierigheid	12%	14%	12%
Om te ontspannen	11%	16%	8%
Omdat er een grote kans is om geld of prijzen te winnen	7%	9%	6%
Omdat mijn vrienden het ook doen	6%	6%	5%
Omdat ik het even snel tussendoor kan doen	4%	6%	3%
Om me niet te vervelen	4%	5%	4%
Omdat het makkelijk is	4%	7%	3%
Om van anderen te kunnen winnen	3%	5%	1%
Omdat ik er goed in ben	2%	4%	1%
Omdat ik er helemaal in op kan gaan	2%	4%	1%
Om geld dat ik eerder verloren heb weer terug te winnen	1%	4%	0%
Om niet aan mijn problemen te hoeven denken	1%	0%	2%
Om niet alleen te hoeven zijn	1%	0%	1%
Om alleen te kunnen zijn	1%	1%	1%
Om me minder gestrest of somber te voelen	1%	1%	0%
Om me zelfverzekerd te voelen	0%	1%	0%
Om een andere reden	11%	8%	13%
Er is geen specifieke reden	6%	6%	7%
Wil ik liever niet zeggen	2%	4%	1%

* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

3.3 Reden voor spelen op speelautomaten en wedden op sportwedstrijden

Aan de spelers van twee kansspelen die worden beschouwd als potentiële ‘hoogrisico-spellen’ (speelautomaten en sportweddenschappen) is tevens gevraagd wat hun redenen zijn om dat specifieke spel te spelen. In Tabel 3.3 zijn de resultaten afgezet tegen de algemene redenen voor mensen om mee te doen aan kansspelen.

Hoewel voor alle spelersgroepen de basismotivaties om te spelen grotendeels hetzelfde zijn, namelijk: het winnen van geld, het plezier van het spel en de gezelligheid, zijn er ook onderliggende verschillen.

Spelers op speelautomaten worden gedreven door motieven als ontspanning (20% vs. 11% algemeen) en het gemak van het spel (13% vs. 4% algemeen). Binnen deze groep komen tevens indicatoren voor risicovol speelgedrag vaker voor, zoals het proberen terug te winnen van verloren geld (4% tegenover 1% algemeen).

De motivaties van degenen die wedden op sportwedstrijden laten een focus op sociale en competitieve elementen zien: de invloed van vrienden (21% vs. 6% algemeen), het intensiveren van de sportbeleving (14%) en de overtuiging goed te zijn in het spel (7% vs. 2% algemeen). Ondanks de hogere score op 'invloed van vrienden' scoort de motivatie 'voor de gezelligheid' (27%) juist lager dan voor het spelen in het algemeen (37%). Mogelijk draait de sociale dynamiek bij sportweddenschappen minder om sfeervol samenzijn en meer om gedeelde interesse en competitie.

Tabel 3.2 – Redenen om mee te doen aan kansspelen in het algemeen, voor het spelen op speelautomaten en voor het wedden op voetbal- of andere sportwedstrijden.*

Basis: alle spelers van kansspelen, n= 953.

	Redenen voor spelen kansspelen algemeen (n=953)	Redenen voor spelen op speelautomaten (n=211)	Redenen voor wedden op voetbal- of andere sportwedstrijden (n=188)
Om geld of prijzen te winnen	38%	29%	30%
Voor de gezelligheid	37%	37%	27%
Omdat ik het leuk vind om te doen	31%	27%	31%
Voor de opwindning/spanning	23%	20%	18%
Omdat het een traditie of vaste gewoonte is	16%	2%	9%
Uit nieuwsgierigheid	12%	15%	12%
Om te ontspannen	11%	20%	9%
Omdat er een grote kans is om geld of prijzen te winnen	7%	7%	9%
Omdat mijn vrienden het ook doen	6%	12%	21%
Omdat het makkelijk is	4%	13%	9%
Omdat ik er goed in ben	2%	2%	7%
Omdat ik er helemaal in op kan gaan	2%	3%	5%
Om geld dat ik eerder verloren heb weer terug te winnen	1%	4%	3%
Om alleen te kunnen zijn	1%	2%	0%
Het maakt de wedstrijd waar ik op heb ingezet spannender	-	-	14%
Er is geen specifieke reden	6%	11%	2%
Om een andere reden	11%	4%	4%
Wil ik liever niet zeggen	2%	0%	2%

* In de tabel worden – voor de leesbaarheid – alleen de redenen getoond die door meer dan 5 procent van de spelers een reden zijn om te spelen, en de redenen waar significante verschillen bestaan tussen de spelers in het algemeen en de redenen om op speelautomaten te spelen en te wedden op voetbal- of andere sportwedstrijden. De volledige tabel is terug te vinden in Bijlage C.1.

** Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. De verschillen tussen redenen voor spelen op speelautomaten en wedden op voetbal- of andere sportwedstrijden zijn niet afzonderlijk bekeken.

4 Online kansspelen

4.1 Inleiding

Leeswijzer

In dit hoofdstuk staan verschillende aspecten van online kansspelen centraal. In paragraaf 4.2 komt aan bod waar spelers op letten als zij een online kansspelaanbieder kiezen, en in paragraaf 4.3 de mate waarin zij spelen met en/of zonder een eigen account. Paragraaf 4.4 gaat over het onderscheid tussen legale en illegale websites. In hoeverre weten online spelers dat onderscheid te maken? Tot slot wordt in paragraaf 4.5 besproken in hoeverre spelers van online kansspelen te maken krijgen met ‘direct marketing’: aanbieders die via verschillende kanalen direct contact opnemen met hun klanten, bijvoorbeeld om hun te stimuleren om weer te gaan spelen.

Er wordt in dit hoofdstuk regelmatig onderscheid gemaakt tussen ‘**regelmatige** online spelers’ en ‘**incidentele** online spelers’. Onder die eerste groep vallen spelers die in het afgelopen jaar één keer per maand of vaker online een kansspel speelden. Met incidentele spelers worden degenen bedoeld die in het afgelopen jaar één keer, of een paar keer speelden.

Belangrijkste bevindingen

- Online spelers letten op uiteenlopende aspecten bij hun keuze voor een kansspelwebsite. Dit betreft praktische overwegingen zoals spelaanbod, aan te leveren persoonsgegevens en vormgeving, maar ook of de website betrouwbaar is. Hoewel de betrouwbaarheid en legaliteit van de aanbieder relatief vaak genoemd worden als punten waar men op let (respectievelijk 40% en 41%), vraagt de meerderheid zich dus niet af of de kansspelaanbieder betrouwbaar en/of legaal is.
- Een ruime meerderheid van de online spelers geeft (net als in 2024) aan het belangrijk te vinden om op een legale website te spelen (en dat ook mee te nemen in de keuze voor een aanbieder). Het blijkt echter niet voor iedereen even eenvoudig om een illegale website te onderscheiden van een legale website. Een op drie geeft aan daar moeite mee te hebben. Wel is een verbetering zichtbaar ten opzichte van 2024: toen had 38 procent hier nog moeite mee. Ook is het aandeel dat zeker weet of ze op een legale of illegale website speelt toegenomen (van 57 naar 65%), en zegt een groter aandeel te weten hoe ze de twee van elkaar kan onderscheiden (van 33% naar 37%).
- De meeste spelers gebruiken een eigen account om online kansspelen mee te spelen. Onder jongere spelers is dit aandeel lager¹³. Zij zijn vaker afhankelijk van andermans account (18% gebruikt account van iemand anders; onder alle spelers is dat 7%), en zich ook minder bewust of ze legaal of illegaal spelen (21%; onder alle spelers is dat 12%).

4.2 Keuze voor een online kansspelaanbieder

Voor spelers van online kansspelen zijn de waargenomen betrouwbaarheid en de (vermeende) legale status van websites hoofdfactoren voor de keuze van een aanbieder. Vier op tien spelers geven aan primair te letten op de betrouwbaarheid van de website (40%) en of het een legale aanbieder betreft (41%). Op afstand volgen meer praktische en sociale overwegingen, zoals goede reviews (14%), de beschikbaarheid van een specifiek spel (13%), en de hoeveelheid te verstrekken persoonsgegevens (12%).

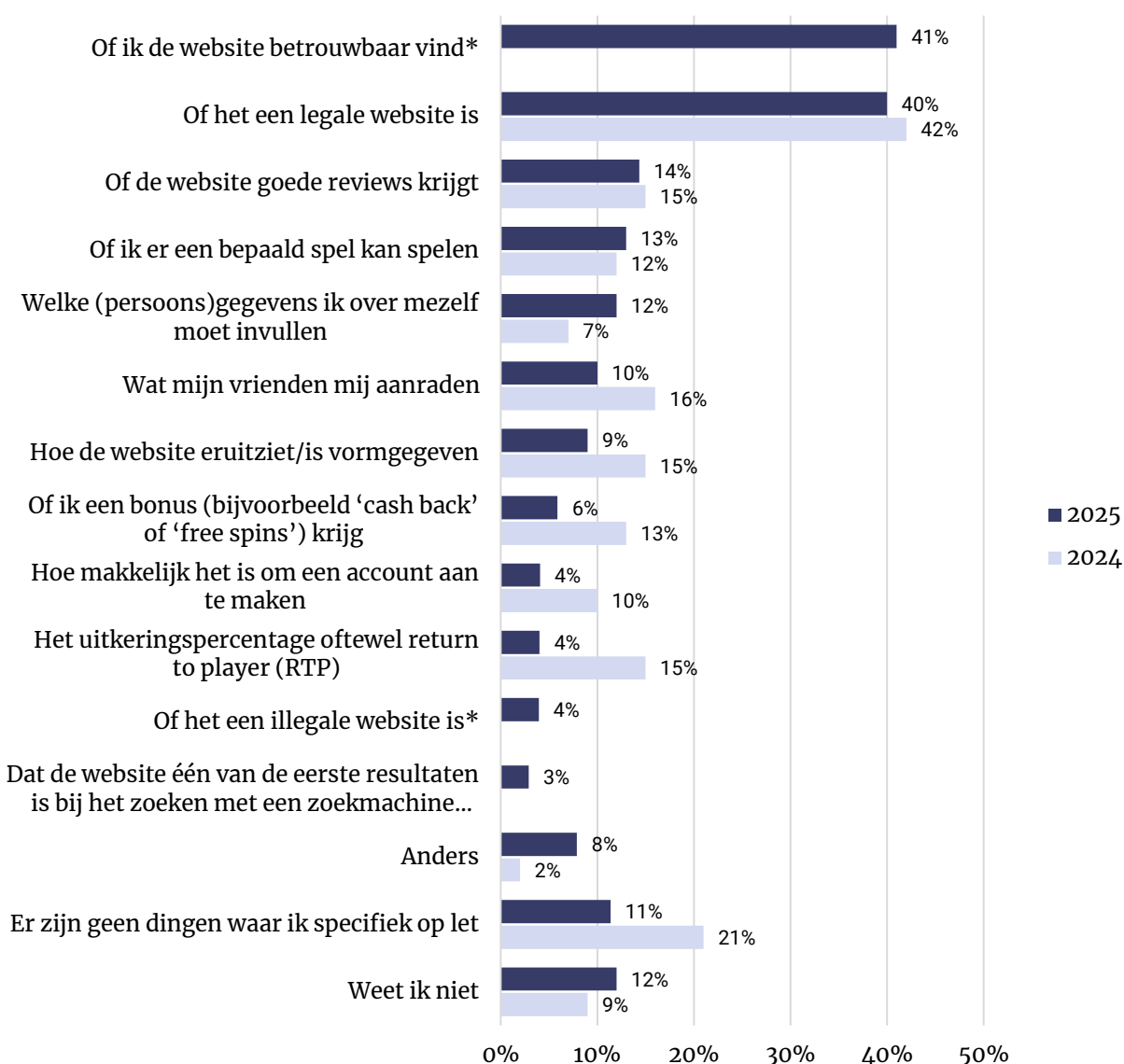
¹³ Het aanmaken van een account voor online kansspelen is pas toegestaan vanaf 18 jaar. In de huidige meting zitten ook spelers van 16 en 17 jaar.

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

Voor een aantal factoren geldt dat het aandeel spelers dat er op let bij het kiezen voor een aanbieder kleiner is geworden. In 2024 lette bijvoorbeeld 15 procent op het uitkeringspercentage, in deze meting zegt 4 procent dat te doen. Daarbij moet de kanttekening worden geplaatst dat er in deze meting een aantal antwoord categorieën zijn toegevoegd. Dat heeft mogelijk invloed op de beantwoording van de vraag.

Figuur 4.1 - Waar let u op bij het kiezen voor een online kansspelaanbieder? Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: online spelers van kansspelen, 2025, n =319; 2024, n=226.



* Deze antwoordopties zijn nieuw toegevoegd in de meting van 2025.

De keuzecriteria verschillen tussen online spelers die regelmatig spelen (één keer per maand of vaker) en degenen die dit incidenteel doen. De tweede groep hecht meer waarde aan het verstrekken van persoonsgegevens (15% tegenover 8%). Ook het advies van vrienden weegt zwaarder (14% tegenover 5%).

Tabel 4.1 - Waar let u op bij het kiezen voor een online kansspelaanbieder? Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.

	Regelmatige online speler (n=154)	Incidentele online speler (n=165)
Of het een legale website is	41%	39%
Of ik de website betrouwbaar vind	40%	42%
Of de website goede reviews krijgt	13%	15%
Of ik er een bepaald spel kan spelen	14%	11%
Hoe de website eruitziet/is vormgegeven	7%	11%
Welke (persoons)gegevens ik over mezelf moet invullen	8%	15%
Of ik een bonus (bijvoorbeeld 'cash back' of 'free spins') krijg	7%	5%
Hoe makkelijk het is om een account aan te maken	6%	3%
Of het een illegale website is	6%	3%
Het uitkeringspercentage oftewel return to player (RTP)	5%	3%
Wat mijn vrienden mij aanraden	5%	14%
Dat de website één van de eerste resultaten is bij het zoeken met een zoekmachine (zoals Google)	2%	5%
Iets anders	9%	7%
Er zijn geen dingen waar ik specifiek op let	13%	10%
Weet ik niet	13%	12%

* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

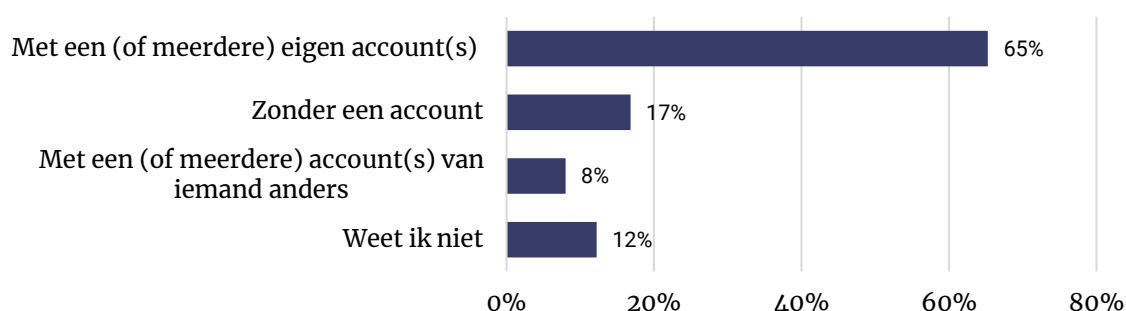
4.3 Spelen met en zonder (eigen) account

Om een kansspel te kunnen spelen op een legale website moet men een account aanmaken. Ook bij illegale websites is dit vaak het geval. Voor het aanmaken van een account op een legale site is het vereist dat diegene 18 jaar of ouder is. Tegelijkertijd blijkt uit zowel dit onderzoek als andere recente publicaties dat ook jongeren onder de 18 wel eens deelnemen aan een (online) kansspel. Dat roept de vraag op hoe zij dat kunnen doen. Spelen ze uitsluitend op illegale websites, of gebruiken ze andermans account?

Van alle online spelers speelt twee derde met één of meerdere eigen account(s) (65%). Ongeveer een op zes (17%) speelt (ook) zonder een account en 8 procent gebruikt het account van iemand anders. Verder geeft 12 procent aan niet te weten of ze met of zonder een (eigen) account spelen.

Figuur 4.2 - Speelt u online kansspelen met of zonder een (eigen) account? Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.



Jongere online spelers (16 tot en met 24 jaar) spelen minder vaak met een eigen account (55%) in vergelijking met spelers tussen de 25 en 49 jaar (80%). Dat is goed verklaarbaar vanuit het feit dat 16- en 17-jarigen geen eigen account aan kunnen maken bij een legale aanbieder. Zij spelen relatief vaak met het account van iemand anders (20%), en geven vaker dan andere groepen aan niet te weten of ze met of zonder een (eigen) account spelen (18%). Van de groep 25 tot 34-jarigen geeft een op vijf aan zonder account te spelen (21%). Verder wordt duidelijk dat maar weinig spelers de verschillende mogelijkheden combineren (dus bijvoorbeeld én met een eigen account spelen én met het account van iemand anders).

Tabel 4.2 - Speelt u online kansspelen met of zonder een (eigen) account? Meerdere antwoorden mogelijk. Uitgesplitst naar leeftijd. * **

	Met eigen account	Met account van iemand anders	Zonder account	Dat weet ik echt niet
16-24 jaar (n=139)	55%	20%	10%	18%
25-34 jaar (n=55)	80%	2%	21%	7%
35-49 jaar (n=66)	76%	3%	16%	5%
50+ (n=59)	58%	3%	23%	16%

* De leeftijdscategorieën zijn hier beperkt tot vier categorieën omdat het ongewogen aantal spelers per groep anders te klein wordt. In de bijlagen is een tabel met meer leeftijdscategorieën te vinden.

** * Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

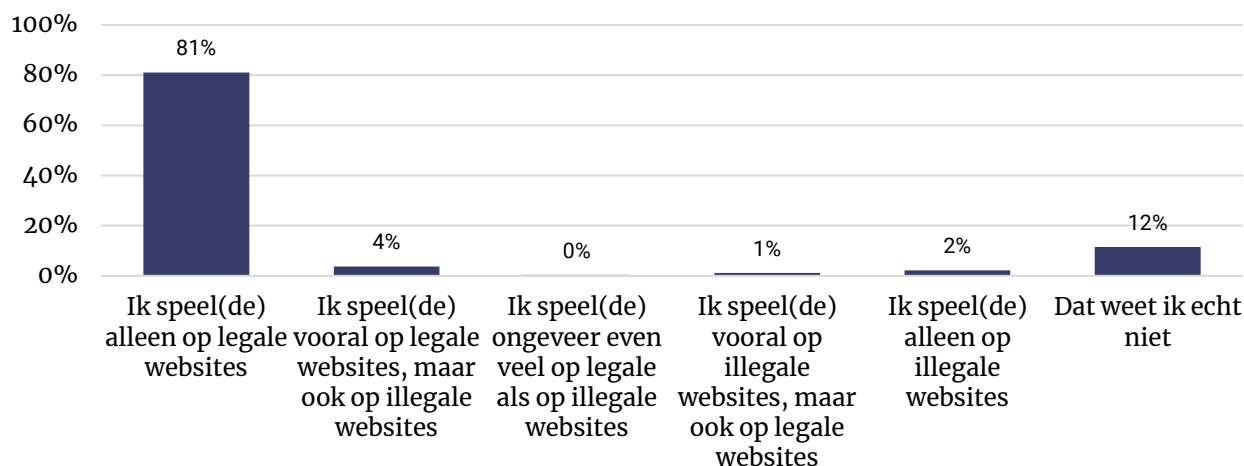
De groep die aangaf (wel eens) met het account van iemand anders te spelen, is beperkt (n=28; waarvan 23 tussen de 16 en 24 jaar). Zij gebruiken vooral het account van een vriend of vriendin, en in mindere mate van familie of partner. In Bijlage B.2 is een tabel opgenomen waarin in ongewogen aantallen is weergegeven wiens account zij hiervoor gebruikten.

4.4 Verschil tussen legale en illegale websites

Van de online spelers in dit onderzoek zegt 81 procent alleen op legale websites te spelen. Een groep van 4 procent speelt vooral of uitsluitend op illegale websites. Een op acht zegt het niet te weten (12%).

Figuur 4.3 - Speel(de) u online kansspelen op legale of illegale websites?

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.



Er is sprake van minder bewustzijn voor het al dan niet legaal spelen onder de jongere groep spelers. Een op vijf van hen geeft aan 'echt niet' te weten of zij op een legale of illegale website speelt (19%). Onder andere leeftijdscategorieën geldt dat voor 3 tot 14 procent.

Tabel 4.3 - Speel(de) u online kansspelen op legale of illegale websites?

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.

	Alleen legaal	Vooral legaal, maar ook illegaal	Ongeveer even veel op beiden	Vooral illegaal, maar ook legaal	Alleen illegaal	Dat weet ik echt niet
16-24 jaar (n=139)	71%	4%	1%	4%	1%	19%
25-34 jaar (n=55)	88%	9%	0%	0%	0%	3%
35-49 jaar (n=66)	86%	3%	0%	0%	4%	6%
50+ (n=59)	83%	1%	0%	0%	3%	14%

* De leeftijdscategorieën zijn beperkt tot vier categorieën omdat het ongewogen aantal spelers per groep anders te klein wordt.

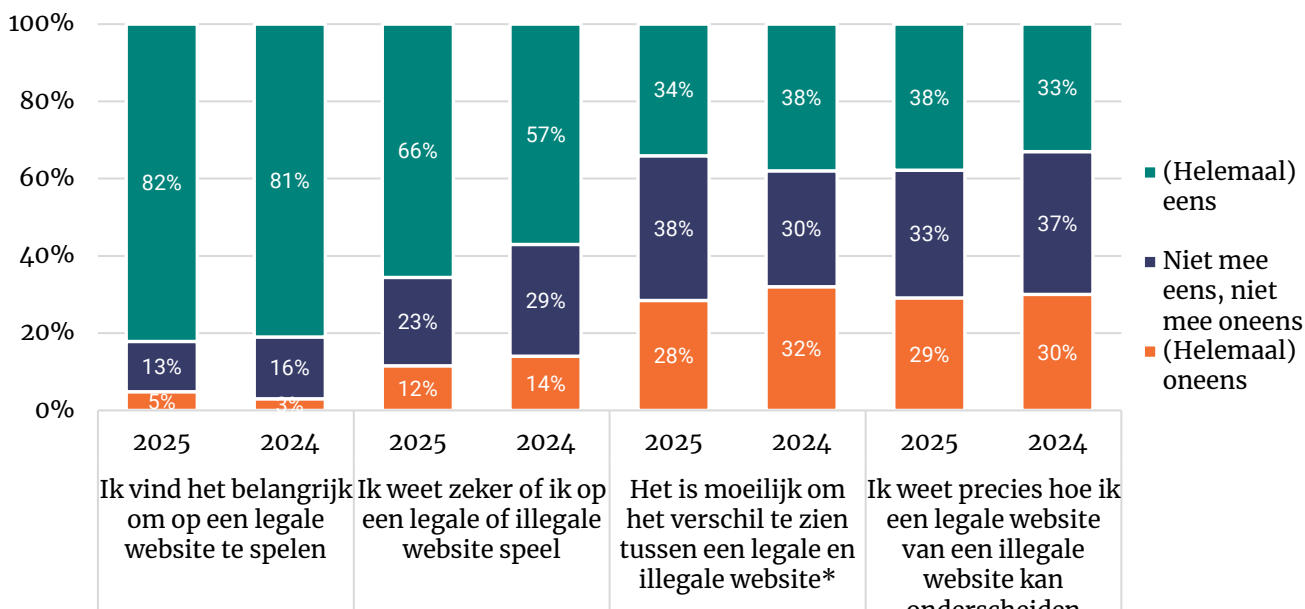
** Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Het grootste deel van de online spelers (82%) geeft net als in 2024 (81%) aan het belangrijk te vinden om op een legale website te spelen. Desondanks bestaat er een kloof tussen deze wens en de daadwerkelijke kennis om legale van illegale aanbieders te onderscheiden. Terwijl twee derde (66%) van de spelers aangeeft zeker te weten op wat voor type site zij spelen, zegt een derde (34%) het moeilijk te vinden dit onderscheid te maken. Dit is wel verbeterd ten opzichte van 2024 toen 57 procent zeker wist op welk type site ze spelen en 38 procent het onderscheid moeilijk vond om te maken. Slechts 38% stelt precies te weten hoe een legale website te herkennen is. Ook daar is winst geboekt ten opzichte van de vorige meting (33%).

Het verschil met de groep van 66 procent die zegt zeker te weten op een legale website te spelen, duidt wel op een mogelijke overschatting van de eigen kennis bij een deel van de spelers.

Figuur 4.4 - In hoeverre bent u het eens met de volgende stellingen?

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.

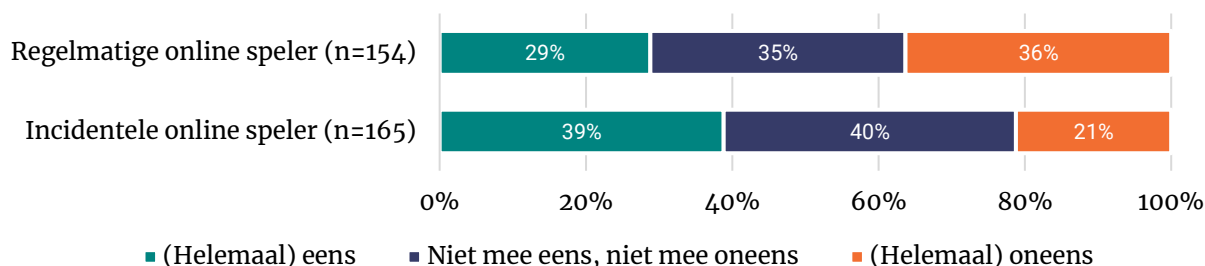


*In 2024 luidde deze stelling: ‘Het is moeilijk om onderscheid te maken tussen een legale en illegale website.’

Spelers die met enige regelmaat een online kansspel spelen vinden het makkelijker dan degenen die dat incidenteel doen om het verschil te zien tussen een legale en illegale website. Een derde (36%) van de regelmatige spelers is het oneens met de stelling ‘Het is moeilijk om het verschil te zien tussen een legale en illegale website’ tegenover een op vijf (21%) van de incidentele online spelers.

Figuur 4.5 – In hoeverre bent u het eens met de volgende stelling? ‘Het is moeilijk om het verschil te zien tussen een legale en illegale website’.

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.



4.5 Direct marketing

Spelers kunnen te maken krijgen met ‘direct marketing’ van aanbieders van online kansspelen. Een aanbieder neemt dan persoonlijk contact op met spelers om hen aan te moedigen om (weer) te gaan spelen. Denk bijvoorbeeld aan een SMS- of WhatsAppbericht met een speciale bonus, een e-mail met de tekst 'we

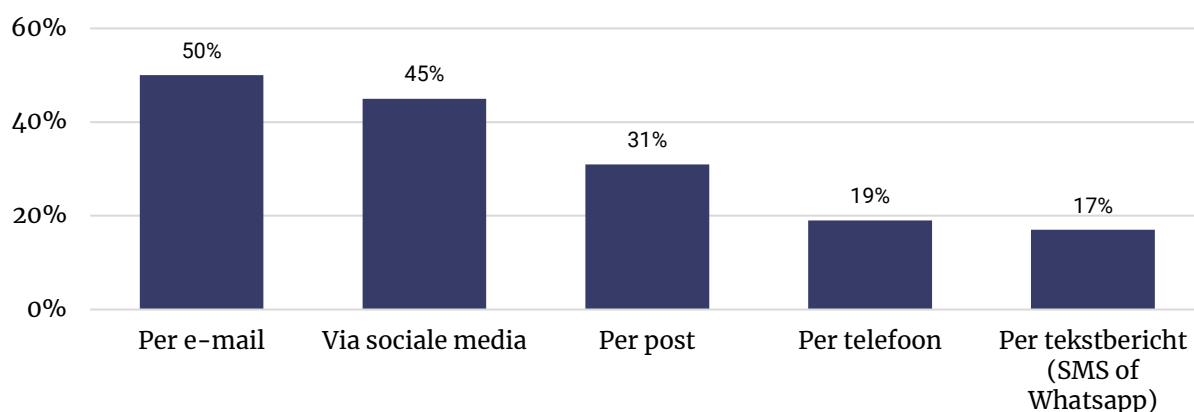
missen je' of een telefoontje omdat iemand een tijd niet actief is geweest. Algemene nieuwsbrieven vallen niet onder direct marketing.

Aan spelers is gevraagd of en hoe vaak zij te maken kregen met deze vorm van communicatie en via welke kanalen. Bij de duiding van deze cijfers is het belangrijk om te benoemen dat het gaat om de totale groep spelers, dus ook spelers die al dagelijks spelen.

De helft (50%) van de online spelers geeft aan dit soort berichten via e-mail ontvangen te hebben, en bijna de helft (45%) via sociale media. Ook geeft bijna een derde (31%) van de spelers aan 'per post' benaderd te zijn.¹⁴ In Tabel 4.4 is af te lezen dat een meerderheid van de contacten een incidenteel karakter heeft (enkele keren per jaar, niet meer dan maandelijks). Toch is er ook een groep die aangeeft met een hoge intensiteit benaderd te worden: 3 procent zegt bijvoorbeeld dagelijks een telefoontje te krijgen. Verder lijkt sociale media hiervoor frequenter te worden ingezet dan e-mail. Het is goed denkbaar dat men reclames of advertenties voor online kansspelen op sociale media ook ziet als direct marketing – ondanks dat deze niet persoonsgebonden hoeven te zijn.

Figuur 4.6 - Hoe vaak bent u in de afgelopen 12 maanden persoonlijk benaderd door aanbieders van online kansspelen via de volgende kanalen? % minimaal één keer in afgelopen 12 maanden.

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.



Tabel 4.4 - Hoe vaak bent u in de afgelopen 12 maanden persoonlijk benaderd door aanbieders van online kansspelen via de volgende kanalen.

Basis: online spelers van kansspelen, n=319.

	Geen een keer	Een paar keer per jaar	(Ongeveer) elke maand	(Ongeveer) elke week	Bijna elke dag	Elke dag
Per e-mail	50%	25%	13%	8%	2%	2%
Via sociale media	55%	18%	13%	6%	7%	1%
Per post	69%	21%	7%	1%	2%	0%
Per telefoon	81%	12%	3%	1%	1%	3%
Per tekstbericht (SMS of Whatsapp)	83%	8%	3%	3%	0%	3%

¹⁴ Dit percentage is opvallend hoog. Het is goed denkbaar dat deze groep brieven afkomstig van loterij-aanbieders verwarren met persoonlijke benadering per post van online kansspelaanbieders.

Spelers die regelmatig een online kansspel spelen, krijgen naar eigen zeggen vaker te maken met *direct marketing* per mail dan degenen die incidenteel aan een online kansspel meedoen. De groep regelmatige spelers die niet benaderd werd in de afgelopen 12 maanden is kleiner dan de groep incidentele spelers waar het gaat om marketingberichten per e-mail (43% tegenover 57%). Opvallend is dat incidentele online spelers vaker zeggen (bijna) dagelijks een tekstbericht te ontvangen (6% tegenover 1%)

Tabel 4.5 - Hoe vaak bent u in de afgelopen 12 maanden persoonlijk benaderd door aanbieders van online kansspelen via de volgende kanalen. Uitgesplitst naar frequentie van online kansspelen.

		Regelmatige online speler (n=154)	Incidentele online speler (n=163)
Per e-mail	Geen een keer	43%	57%
	Een paar keer/een keer per maand	42%	35%
	Ongeveer elke week	12%	4%
	(Bijna) elke dag	3%	5%
Per telefoon	Geen een keer	78%	83%
	Een paar keer/een keer per maand	17%	13%
	Ongeveer elke week	1%	0%
	(Bijna) elke dag	4%	4%
Per tekstbericht	Geen een keer	79%	87%
	Een paar keer/een keer per maand	14%	8%
	Ongeveer elke week	6%	0%
	(Bijna) elke dag	1%	6%
Per post	Geen een keer	73%	67%
	Een paar keer/een keer per maand	26%	30%
	Ongeveer elke week	1%	1%
	(Bijna) elke dag	1%	2%
Via sociale media	Geen een keer	55%	55%
	Een paar keer/een keer per maand	31%	31%
	Ongeveer elke week	9%	4%
	(Bijna) elke dag	6%	10%

* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

5 Problemen door gokken

5.1 Inleiding

Leeswijzer

Dit hoofdstuk bespreekt in hoeverre spelers en niet-spelers van kansspelen problemen ervaren door het eigen of andermans gokgedrag. Paragraaf 5.2 bespreekt de groep spelers van kansspelen en de mate waarin zij als gevolg van hun eigen gokgedrag problemen kregen of daar risico op liepen. In paragraaf 5.3 wordt dit verder gespecificeerd: in hoeverre ervaren spelers negatieve gevolgen op financieel vlak, mentale of fysieke gezondheid of op relatiegebied? Paragraaf 5.4 bespreekt de mate waarin men negatieve gevolgen ervaart door andermans gokgedrag. Tot slot komt in paragraaf 5.5 aan bod in hoeverre men het idee heeft dat er een taboe rust op problemen ontstaan door gokken.

Belangrijkste bevindingen

- De meeste mensen (96%) die in het afgelopen jaar een kansspel speelden, kwamen hier niet door in de problemen. Voor 4 procent geldt dat zij wel problemen kregen of daar risico op liepen. Dat is vergelijkbaar met het aandeel dat hier in de vorige meting mee te maken kreeg (5%). Het percentage met (risico op) problemen is hoger onder jongeren en online spelers.
- Een deel van de spelers heeft te maken met negatieve consequenties door het spelen. Het kan gaan om gevolgen op werk en/of studie (2-3%), of op financieel en sociaal gebied. Zo zegt een op twintig spelers dat ze wel eens spaargeld gebruiken om te gokken (5%), minder slapen (4%) of liegen tegen partner, vrienden of familie (5%). Voor alle voorgelegde negatieve consequenties geldt dat online spelers ze vaker rapporteren dan niet-online spelers.
- De meeste Nederlanders (93%) zouden zich in meerdere of mindere mate schamen, als ze door gokken in de problemen zouden komen. Eveneens een ruime meerderheid (79%) denkt dat er wordt neergekeken op mensen met gok-gerelateerde problemen. Driekwart (74%) zou het verbergen wanneer zij zelf door gokken in de problemen zouden raken. Wel verwacht twee derde (66%) hulp te zoeken als ze in de problemen zouden komen.
- Online spelers ervaren in veel mindere mate dan niet-spelers en niet-online spelers schaamte en stigmatisering bij gokkers die in de problemen komen. Spelers ervaren geen hogere drempel om hulp te zoeken bij problemen dan niet-spelers.

5.2 Problemen door eigen gokgedrag

De meeste Nederlanders die in het afgelopen jaar een kansspel speelden, kwamen hierdoor naar eigen zeggen niet in de problemen (96%). 1 procent kreeg wel problemen door het spelen van kansspelen, 3 procent zegt daar risico op te hebben gelopen. Die cijfers zijn vergelijkbaar met de vorige meting (respectievelijk 95%, 2% en 3%).

Het percentage hbo, wo-opgeleiden dat risico op problemen liep is iets lager dan het aandeel mbo 2-4, havo en vwo-opgeleiden (respectievelijk 4% en 1%).

Verder blijkt dat de (risico's op) problemen vooral ontstonden onder online spelers: bijna een op tien (9%) kreeg problemen op liep daar risico op, waar dat onder niet-online spelers voor 0 procent geldt.

Ook het aantal kansspelen dat iemand speelt hangt samen met de mate waarin iemand in de problemen komt: van de groep die vier spellen of meer speelt, kwam 18 procent in de problemen of liep daar risico op. Onder degenen die zich tot één spel beperken is dat 1 procent.

Tabel 5.1 - Heeft u in het afgelopen jaar wel eens problemen gekregen door gokken? Of heeft u het gevoel gehad dat u daar risico op liep?

Basis: spelers van kansspelen, n=953.

	Problemen gekregen door gokken (%)	Risico op problemen door gokken (%)	Nee (%)
Totaal 2025	1%	3%	96%
Totaal 2024	2%	3%	95%
Leeftijd			
16-17 jaar (n=125)	1%	2%	97%
18-20 jaar (n=134)	1%	3%	96%
21-23 jaar (n=131)	4%	5%	91%
24-34 jaar (n=189)	0%	4%	96%
35-49 jaar (n=179)	0%	1%	99%
50-64 jaar (n=120)	0%	3%	97%
65+ (n=76)	1%	2%	97%
Geslacht			
Man (n=467)	1%	3%	96%
Vrouw (n=481)	1%	3%	97%
Opleiding			
Vmbo, mbo-1 (n=72)	0%	4%	96%
Mbo2-4, havo, vwo (n=292)	0%	4%	95%
Hbo, wo (n=590)	2%	1%	98%
Aantal kansspelen			
1 spel (n=542)	0%	1%	99%
2 tot 3 spellen (n=321)	0%	3%	97%
4 spellen of meer (n=91)	6%	12%	83%
Type speler			
Online speler (n=319)	2%	7%	91%
Niet-online speler (n=634)	0%	0%	100%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Aan de groep die aangaf dat ze in de problemen kwam of daar risico op liep, is gevraagd welke acties zij toen ondernam. Omdat de groep die actie had ondernomen beperkt in omvang is (n=31), zijn de uitkomsten hier niet weergegeven in een tabel of een figuur. De ongewogen aantallen zijn te vinden in bijlage C.5. Vooral het voor een bepaalde tijd niet spelen, er helemaal mee stoppen of stoppen met bepaalde spellen zijn veel genoemde opties. Ook maakten sommigen afspraken met zichzelf, bijvoorbeeld over hoe vaak en hoelang ze gokken. Opties zoals hulp zoeken via huisarts of instanties als Loket Kansspel of de geestelijke gezondheidszorg worden minder vaak genoemd.

Van deze groep zegt verder iets meer dan de helft (n=16) dat het duidelijk was waar ze terecht konden met de (beginnende) problemen. Voor een iets kleinere groep respondenten was dat niet het geval (n=10). Verder zegt de helft zich ook te schamen voor deze problemen (n=12), een vergelijkbaar grote groep deed dat niet (n=11). Ook deze ongewogen aantallen zijn terug te vinden in bijlage B.5.

5.3 Negatieve gevolgen van eigen gokgedrag

In de vorige paragraaf ging het over de mate waarin spelers in de problemen kwamen door hun eigen gokgedrag. Aan de groep die in het afgelopen jaar een kansspel speelden, is ook gevraagd of zij als gevolg daarvan wel eens negatieve gevolgen ervaarden op financieel vlak, mentale of fysieke gezondheid of op relatiegebied.

Het merendeel van de spelers (91%) had geen last van negatieve financiële consequenties als gevolg van het eigen gokgedrag. Tussen de 4 en 6 procent geeft wel aan dat het eigen gokken er in de afgelopen 12 maanden toe leidde dat hij of zij zonder toestemming geld of spullen van anderen nam (3%), eigen spullen verkocht om gokken mee te betalen of schulden af te lossen (3%), geld leende (4%), minder uitgaf aan dagelijkse dingen (6%) of spaargeld gebruikte (5%).

Ook op het gebied van mentale en lichamelijke klachten ervaarden de meeste spelers (94%) geen negatieve impact door het gokken. Voor vier procent geldt dat zij vaak of af en toe minder sliep, drie procent had wel eens depressieve gevoelens, een vergelijkbare groep had suïcidale gedachten. Verder zegt 3 procent dat ze wel eens slecht presteerde op werk of studie, en ging 2 procent soms niet naar werk of studie toe.

Tot slot werden een aantal negatieve sociale consequenties voorgelegd. Twee tot 5 procent van de spelers geeft aan één van die situaties wel eens meegemaakt te hebben. Zo zegt 3 procent zich als gevolg van het eigen gokgedrag wel eens alleen of buitengesloten te hebben gevoeld van andere mensen en 3 procent voelde zich wel eens buitengesloten van een groep. Een groep van 4 procent had vaak of af en toe ruzie of problemen met partner, familie, vrienden of anderen als gevolg van het gokken, 5 procent loog wel eens tegen partner, familie, vrienden en anderen over hoeveel ze gokken.

Tabel 5.2 - Hoe vaak in de afgelopen 12 maanden zorgde uw eigen gokken ervoor dat u...

Basis: spelers van kansspelen, n=953

	% vaak	% af en toe	% nooit
Financieel			
... minder uitgaf aan dagelijkse dingen zoals eten, rekeningen en kleding?	1%	5%	94%
... uw spaargeld gebruikte?	1%	4%	95%
... geld leende, bijvoorbeeld van partner, familie of vrienden, of met creditcards en leningen?	1%	3%	96%
... eigen spullen verkocht om gokken mee te betalen of schulden af te lossen?	1%	3%	97%
... zonder toestemming geld of spullen van anderen nam?	1%	2%	97%
Prestaties op werk en/of studie			
... slecht presteerde op uw werk of studie?	1%	2%	97%
... niet naar uw werk of studie ging?	0%	2%	98%
Fysieke en mentale problemen			
... vaker depressieve gevoelens had?	0%	3%	97%
... minder sliep?	0%	4%	96%

...suïcidale gedachten had?	1%	2%	98%
Sociale gevolgen			
... zich buitengesloten voelde van een groep (bijv. uw religieuze of culturele gemeenschap, buurt, sportclub of vrijwilligerswerk)?	1%	2%	97%
... ruzie of problemen had met partner, familie, vrienden of anderen?	0%	4%	96%
... zich alleen of buitengesloten voelde van andere mensen?	1%	2%	97%
... loog tegen partner, familie, vrienden of anderen over hoeveel u gokt?	2%	3%	95%

Wanneer deze gevolgen worden uitgesplitst naar online en niet-online spelers is te zien dat online spelers al deze gevolgen vaker ondervinden dan niet-online spelers. Zij gebruiken bijvoorbeeld vaker spaargeld (10%) of geleend geld om mee te spelen (10%). Onder niet-online spelers geldt dit voor respectievelijk 3% en 1% van de spelers. Ook presteerden ze vaker slechter op werk en/of studie en liepen vaker tegen fysieke, mentale en sociale problemen aan (Tabel 7.3).

Tabel 5.3 - Hoe vaak in de afgelopen 12 maanden zorgde uw eigen gokken ervoor dat u... % Vaak + af en toe

Basis: spelers van kansspelen, n=953.

	Online speler (n=319)	Niet-online speler (n=634)
Financieel		
... minder uitgif aan dagelijkse dingen zoals eten, rekeningen en kleding?	10%	3%
... uw spaargeld gebruikte?	10%	3%
... geld leende, bijvoorbeeld van partner, familie of vrienden, of met creditcards en leningen?	10%	1%
... eigen spullen verkocht om gokken mee te betalen of schulden af te lossen?	6%	2%
... zonder toestemming geld of spullen van anderen nam?	7%	1%
Prestaties op werk en/of studie		
... slecht presteerde op uw werk of studie?	8%	0%
... niet naar uw werk of studie ging?	5%	0%
Fysieke en mentale problemen		
... vaker depressieve gevoelens had?	7%	1%
... minder sliep?	10%	1%
...suïcidale gedachten had?	6%	0%
Sociale gevolgen		
... zich buitengesloten voelde van een groep (bijv. uw religieuze of culturele gemeenschap, buurt, sportclub of vrijwilligerswerk)?	8%	0%
... ruzie of problemen had met partner, familie, vrienden of anderen?	8%	1%
... zich alleen of buitengesloten voelde van andere mensen?	6%	1%
... loog tegen partner, familie, vrienden of anderen over hoeveel u gokt?	10%	3%

* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Tot slot zijn ook nog enkele 'grotere' gevolgen aan spelers voorgelegd. De meesten van hen (97%) kregen hier in de afgelopen 12 maanden niet mee te maken. Twee procent zegt iets te zijn verloren dat veel geld waard is, een even grote groep raakte een relatie kwijt met iemand die dichtbij stond als gevolg van het gokken. Eén

procent geeft aan een misdrijf te hebben gepleegd om gokken te kunnen betalen of om gokschulden af te lossen

Figuur 5.4 - In de afgelopen 12 maanden...

Basis: spelers van kansspelen, n=953.

	% ja	% nee
... bent u iets verloren dat veel geld waard is, zoals uw huis, bedrijf, auto, of bent u failliet gegaan door uw eigen gokken?	2%	98%
... is uw relatie met iemand die dicht bij u staat, zoals een partner, familielid of vriend, stukgelopen door uw eigen gokken?	2%	98%
... heeft u een misdrijf gepleegd om uw gokken te kunnen betalen of om schulden af te lossen?	1%	99%
... heeft u geweld of misbruik meegemaakt vanwege uw eigen gokken?	0%	100%

Ook bij deze gevolgen zijn verschillen zichtbaar tussen online en niet-online spelers. Online spelers verloren vaker iets dat veel waard is (4% tegenover 0%) en raakten ook vaker een relatie met een dierbare kwijt (4% tegenover 1%).

Tabel 5.5 - In de afgelopen 12 maanden... % ja

Basis: spelers van kansspelen, n=953.

	Online speler (n=319)	Niet-online speler (n=634)
Geweld of misbruik meegemaakt vanwege eigen gokken	1%	0%
Een misdrijf gepleegd om gokken te kunnen betalen of om schulden af te lossen	3%	0%
Iets verloren dat veel geld waard is, zoals uw huis, bedrijf, auto of failliet gegaan door eigen gokken	4%	0%
Een relatie stukgelopen met iemand die dichtbij staat, zoals een partner, familielid of vriend, door eigen gokken	4%	1%

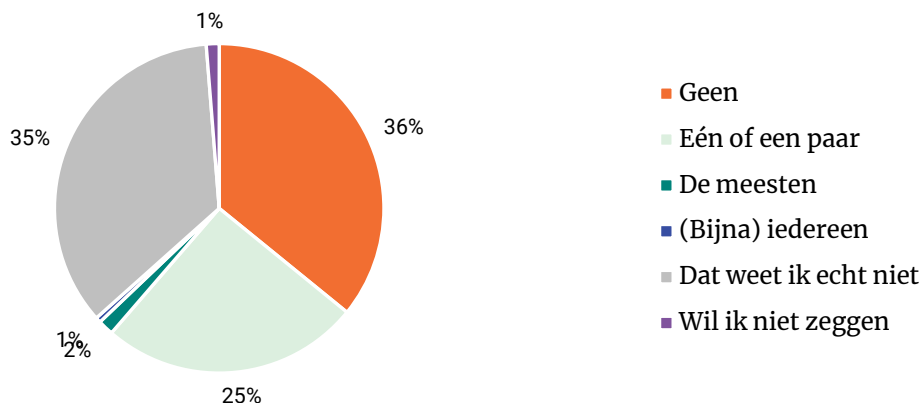
* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

5.4 Negatieve gevolgen door gokgedrag van naaste

Ruim een kwart van de Nederlanders (28%) heeft één of meerdere mensen in zijn of haar directe omgeving die in de laatste 12 maanden wel eens heeft gegokt. Een derde (35%) zegt dit echt niet te weten en volgens een vergelijkbare groep (36%) is er niemand in de eigen omgeving die dit doet.

Figuur 5.1 - Is er iemand of zijn er mensen in uw directe omgeving die in de laatste 12 maanden hebben gegokt? Hiermee bedoelen we bijvoorbeeld een partner, familielid of goede vriend. Het gaat niet om het meespelen met loterijen.

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.



Er zijn verschillen naar leeftijd, geslacht, opleiding en type speler, zo is te zien in Tabel 7.9. Zo hebben Nederlanders jonger dan 50 jaar vaker iemand in de directe omgeving die een kansspel speelt (28-30%, onder 50-plussers is dat 38-47%). Ook mannen hebben vaker iemand in de omgeving die wel eens gokt (31% tegenover 25% van de vrouwen). De groep vmbo en mbo1-opgeleiden zeggen vaker dan mbo2-4, havo, vwo en hbo en wo-opgeleiden niet te weten of mensen in hun directe omgeving wel eens een kansspel spelen. Tot slot is zichtbaar dat het percentage online spelers en niet-online spelers dat iemand kent die recent een kansspel speelden hoger is dan onder niet-spelers. Ook blijkt een groter aandeel van die laatste groep dit niet te weten.

Tabel 5.6 - Is er iemand of zijn er mensen in uw directe omgeving die in de laatste 12 maanden hebben gegokt? Hiermee bedoelen we bijvoorbeeld een partner, familielid of goede vriend. Het gaat niet om het meespelen met loterijen. Uitgesplitst naar leeftijd, geslacht, opleiding en type speler.*

	Geen	Eén of een paar	De meesten	(Bijna) iedereen	Dat weet ik echt niet
Leeftijd					
16-17 jaar (n=362) (A)	30%	31% (G)	1%	0%	32%
18-20 jaar (n=285) (B)	29%	40% (E,F,G)	3% (G)	2%	22%
21-23 jaar (n=283) (C)	27%	38% (F,G)	9%	1%	23%
24-34 jaar (n=479) (D)	29%	42% (E,F,G)	2%	1%	26%
35-49 jaar (n=534) (E)	30%	29% (F,G)	1%	0%	39%
50-64 jaar (n=631) (F)	37% (E)	21% (G)	1%	1%	39%
65+ (n=792) (G)	48%	11%	0%	0%	40%
Geslacht					
Man (n=1.580)	32%	28%	2%	1%	37%
Vrouw (n=1.772)	40%	23%	2%	0%	34%
Opleiding					
Vmbo, mbo-1 (n=321)	38%	17%	1%	1%	41%
Mbo 2-4, havo, vwo (n=873)	33%	27%	2%	1%	36%
Hbo, Wo (n=2.172)	37%	28%	1%	0%	33%

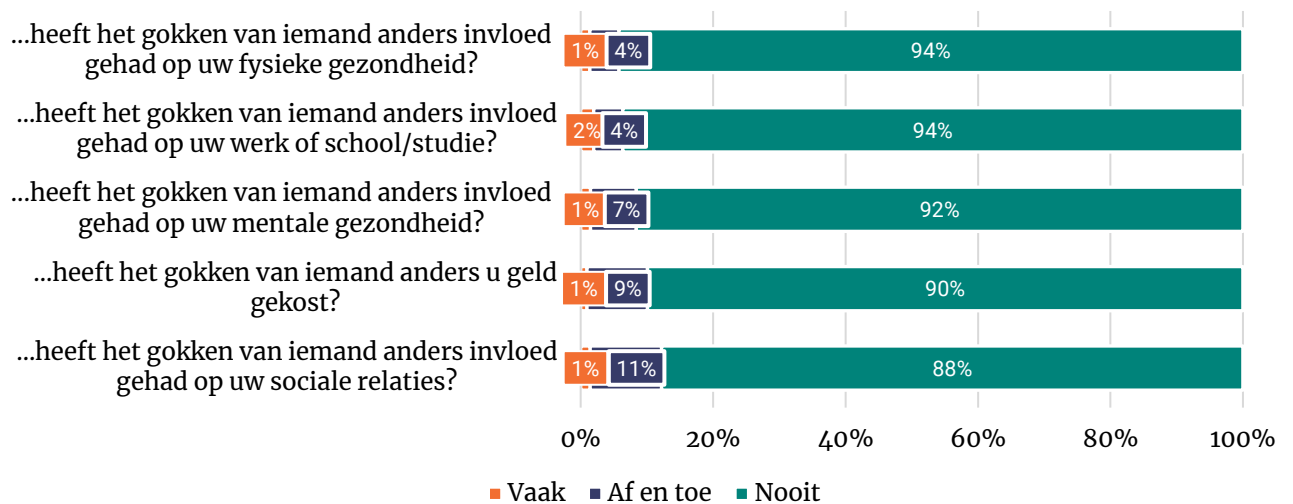
Type speler					
Niet-speler (n=2.413)	42%	18%	1%	0%	38%
Online speler (n=319)	17%	45%	7%	3%	25%
Niet-online speler (n=634)	22%	41%	2%	1%	32%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Soms zijn er echter meer verschillen dan met kleuren overzichtelijk kan worden aangeduid. Daarom is daarnaast gebruik gemaakt van letters. Elke leeftijdscategorie heeft een letter, zie de eerste kolom. Naast het percentage is tussen haakjes de categorie te vinden ten opzichte waarvan het genoemde percentage significant afwijkt. Dus bijvoorbeeld: 37% van de 50-64 jarigen zegt dat niemand in hun directe omgeving in de laatste 12 maanden heeft gegokt. Dat percentage is significant hoger dan het aandeel 35-49 jarigen (30%, E).

Aan degenen die iemand in hun directe omgeving kennen die in de afgelopen 12 maanden heeft gegokt, is gevraagd in hoeverre zij daar zelf problemen van hebben ondervonden. Voor het merendeel (88-94%) leidde het gokken van de naaste niet tot eigen problemen. Een groep van 12 procent zegt dat dit wel invloed heeft gehad op de sociale relaties, 10 procent zegt dat het hem of haar geld heeft gekost. Voor 8 procent had het gokgedrag van de ander invloed op de mentale gezondheid, 6 procent zegt dat het eigen werk of de eigen studie eronder leed. Tot slot geldt voor 5 procent dat het gokken van de ander van invloed was op de eigen fysieke gezondheid (Figuur 7.2).

Figuur 5.2 - Als u aan het gokken van de mensen in uw eigen omgeving denkt, hoe vaak in de afgelopen 12 maanden...

Basis: Nederlanders die iemand in de directe omgeving hebben die in de laatste 12 maanden heeft gegokt, n=974.



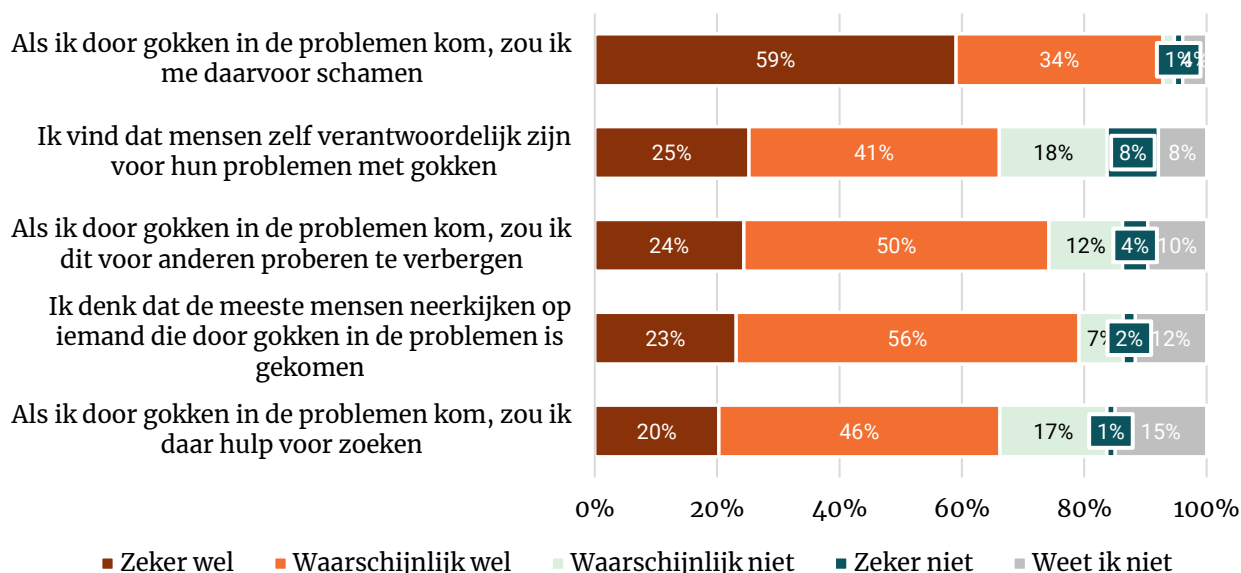
5.5 Stigma op problemen ontstaan door gokken

Aan zowel spelers als niet spelers van kansspelen is een aantal stellingen voorgelegd om na te gaan in hoeverre er een taboe rust op het in de problemen komen door het spelen van kansspelen. Een meerderheid (93%) is het eens met de stelling dat ze zich zouden schamen als ze door gokken in de problemen zouden komen: 3 procent is het daarmee oneens. Een iets kleinere groep (79%) denkt ook dat de meeste mensen neerkijken op iemand die door gokken in de problemen is gekomen en driekwart (74%) zou het voor andere mensen proberen te verbergen als hij of zij door gokken in de problemen zou raken. Tot slot vindt twee derde

(66%) dat mensen zelf verantwoordelijk zijn voor hun problemen met gokken, een vergelijkbare groep (66%) zegt dat ze hulp zou zoeken als ze door gokken in de problemen zou komen.

Figuur 5.3 - Kunt u aangeven in hoeverre de volgende stellingen wel of niet bij u passen?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.



Er zijn verschillen naar leeftijd en type speler voor wat betreft hoe zij naar deze stellingen kijken. Over het algemeen geldt dat onder ouderen (65+) het stigma hoger is dan onder jongere Nederlanders. Zo zou 95 procent van de 65-plussers zich bijvoorbeeld schamen voor het eigen gedrag en vindt driekwart van hen (75%) gokproblemen iemands eigen verantwoordelijkheid. Tegelijkertijd zouden ouderen eerder dan jongeren hulp zoeken bij eventuele problemen met kansspelen (71% van de 65-plussers, tegenover 50-58% van de 16-23-jarigen)kansspelen.

Onder online spelers is het aandeel dat zich zou schamen voor eventuele problemen lager dan onder niet-spelers en niet-online spelers (78% tegenover respectievelijk 95% en 92%). Zij zouden die problemen dan ook minder snel proberen te verbergen (56%, tegenover 78% en 69%) en denken minder vaak dan niet-spelers dat anderen neerkijken op dergelijke problemen (72% tegenover 81%). Online spelers lijken kortom minder last te hebben van mogelijke stigmatisering dan anderen. Verder blijkt dat spelers geen hogere drempel voelen om hulp te zoeken bij problemen dan niet-spelers. Onder alle drie de groepen zegt een meerderheid (64-66%) dit zeker of waarschijnlijk te zullen doen.

Tabel 5.7 - Kunt u aangeven in hoeverre de volgende stellingen wel of niet bij u passen? (1/3)

Basis: alle Nederlanders, n=3.366

	Als ik door gokken in de problemen kom, zou ik me daarvoor schamen		Ik vind dat mensen zelf verantwoordelijk zijn voor hun problemen met gokken	
	Zeker/ waarschijnlijk wel (%)	Zeker/ waarschijnlijk niet (%)	Zeker/ waarschijnlijk wel (%)	Zeker/ waarschijnlijk niet (%)
	Leeftijd			
16-17 jaar (n=362) (A)	86%	4%	64%	25%
18-20 jaar (n=285) (B)	89%	5%	61%	24%
21-23 jaar (n=283) (C)	91%	4%	60%	33%
24-34 jaar (n=479) (D)	93%	3%	62%	31%
35-49 jaar (n=534) (E)	93%	4%	59%	32%
50-64 jaar (n=631) (F)	93%	3%	69% (E)	25%
65+ (n=792) (G)	95%	2%	75% (B,C,D,E)	19%
Type speler				
Niet-speler (n=2.413)	95%	2%	66%	27%
Online speler (n=319)	80%	11%	70%	23%
Niet-online speler (n=634)	92%	4%	66%	25%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Soms zijn er echter meer verschillen dan met kleuren overzichtelijk kan worden aangeduid. Daarom is daarnaast gebruik gemaakt van letters. Elke leeftijdscategorie heeft een letter, zie de eerste kolom. Naast het percentage is tussen haakjes de categorie te vinden ten opzichte waarvan het genoemde percentage significant afwijkt. Dus bijvoorbeeld: 75% van de 65-plussers vindt dat mensen die zelf verantwoordelijk zijn voor hun problemen met gokken. Dat is significant hoger dan het aandeel 18-20 jarigen (61%, B), het aandeel 21-23 jarigen (60%, C), het aandeel 24-34 jarigen (62%, D) en het aandeel 35-49 jarigen (59%, E) dat dit vindt.

Tabel 5.8 - Kunt u aangeven in hoeverre de volgende stellingen wel of niet bij u passen? (2/3)

Basis: alle Nederlanders, n=3.366

	Als ik door gokken in de problemen kom, zou ik dit voor anderen proberen te verbergen		Als ik door gokken in de problemen kom, zou ik daar hulp voor zoeken	
	Zeker/ waarschijnlijk wel (%)	Zeker/ waarschijnlijk niet (%)	Zeker/ waarschijnlijk wel (%)	Zeker/ waarschijnlijk niet (%)
	Leeftijd			
16-17 jaar (n=362) (A)	76%	9%	58%	25%
18-20 jaar (n=285) (B)	71%	18%	53%	33% (D,E,F,G)
21-23 jaar (n=283) (C)	77%	14%	58%	25% (F,G)
24-34 jaar (n=479) (D)	71%	21%	70% (B,C)	17%
35-49 jaar (n=534) (E)	74%	16%	65% (B)	20% (G)
50-64 jaar (n=631) (F)	72%	18%	69% (B,C)	16%
65+ (n=792) (G)	78%	13%	71% (B,C)	14%

Type speler				
Niet-speler (n=2.413)	78%	14%	66%	18%
Online speler (n=319)	57%	30%	67%	21%
Niet-online speler (n=634)	69%	18%	65%	19%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Soms zijn er echter meer verschillen dan met kleuren overzichtelijk kan worden aangeduid. Dan zijn letters gebruikt. Zie toelichting onder tabel 7.9.

Tabel 5.9 - Kunt u aangeven in hoeverre de volgende stellingen wel of niet bij u passen? (3/3)

Basis: alle Nederlanders, n=3.366

Ik denk dat de meeste mensen neerkijken op iemand die door gokken in de problemen is gekomen		
	Zeker/ waarschijnlijk wel (%)	Zeker/ waarschijnlijk niet (%)
Leeftijd		
16-17 jaar (n=362)	76%	11%
18-20 jaar (n=285)	79%	9%
21-23 jaar (n=283)	82%	8%
24-34 jaar (n=479)	82%	10%
35-49 jaar (n=534)	80%	11%
50-64 jaar (n=631)	78%	9%
65+ (n=792)	79%	7%
Type speler		
Niet-speler (n=2.413)	81%	8%
Online speler (n=319)	74%	15%
Niet-online speler (n=634)	76%	9%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Perspectieven op kansspelen

6 Houding ten aanzien van gokken en winstkans

6.1 Inleiding

Leeswijzer

In dit hoofdstuk wordt beschreven wat de houding van Nederlanders is tegenover kansspelen. Paragraaf 6.2 gaat over in hoeverre (af en toe) gokken volgens Nederlanders is geaccepteerd in zowel hun eigen kring als maatschappij-breed. In paragraaf 6.3 komt aan bod hoe spelers van de eerdergenoemde twee hoogerisicospellen hun winkansen inschatten: in hoeverre verwachten spelers dat het spelen hen op de lange termijn iets oplevert?

In dit hoofdstuk gaat het over verschillende groepen. In het kader hieronder is toegelicht hoe deze groepen zijn samengesteld.

Belangrijkste bevindingen

- Iets minder dan de helft (39%) van de Nederlanders meent dat gokken als maatschappelijk fenomeen wordt geaccepteerd. Men beoordeelt de acceptatie in de eigen familie- of vriendenkring (respectievelijk 13% en 18%) doorgaans als lager. Hoewel de perceptie van acceptatie onder vrienden en familie in 2025 onveranderd is gebleven ten opzichte van 2024, is een lichte daling zichtbaar in de algemene maatschappelijke acceptatie (van 43% naar 39%).
- Spelers van kansspelen schatten de maatschappelijke acceptatie van kansspelen hoger in dan niet-spelers. Datzelfde geldt voor de acceptatie ervan binnen hun directe omgeving.
- Aan degenen die in het afgelopen jaar online wedden op sportwedstrijden of speelden op speelautomaten is gevraagd hoe zij hun winstkans inschatten. Een meerderheid verwacht op lange termijn een negatieve balans (respectievelijk 69% en 54%), maar voor beide spellen geldt toch ook dat er een groep is die verwacht winst te maken (respectievelijk 10% en 20%).

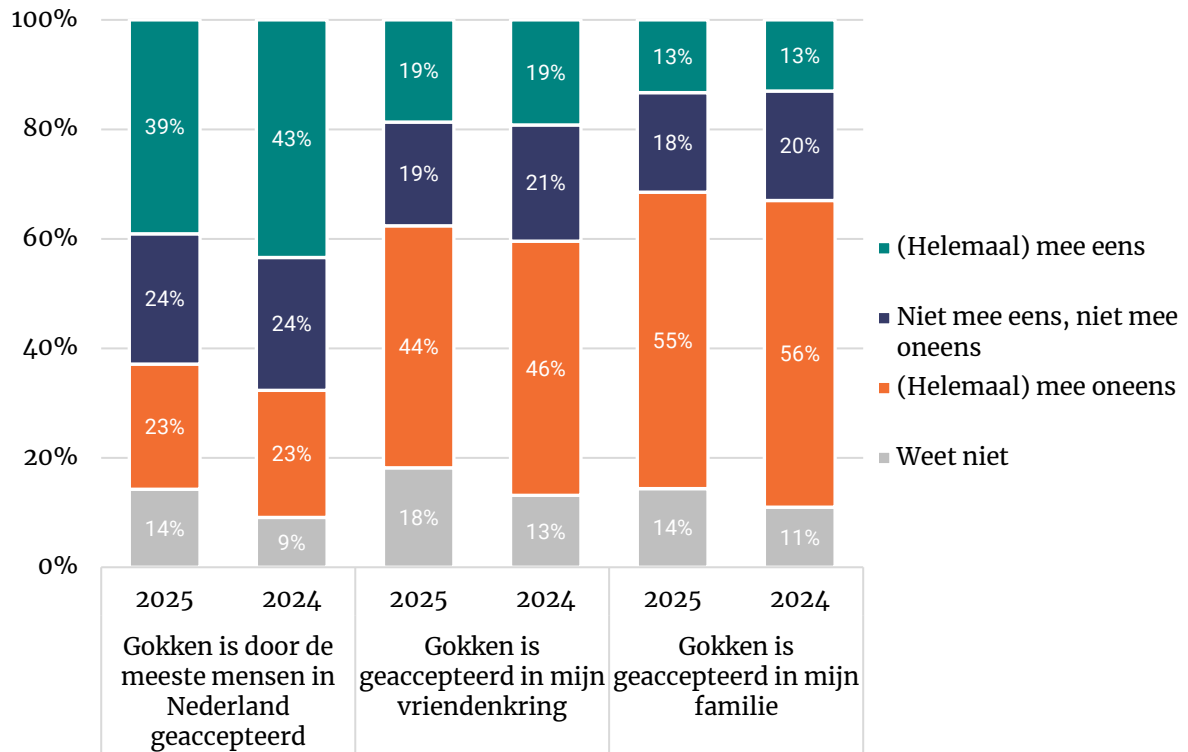
6.2 Acceptatie van gokken in Nederland

De maatschappelijke acceptatie van gokken in Nederland vertoont een duidelijke sociale gelaagdheid: terwijl 39% van de Nederlanders gelooft dat gokken in de samenleving geaccepteerd is, daalt deze perceptie aanzienlijk binnen de eigen sociale kring, naar 19% voor de vriendenkring en 13% voor de familie. Dit suggereert dat gokken weliswaar wordt gezien als een maatschappelijk fenomeen, maar in de privésfeer een gevoeliger onderwerp blijkt.

Hoewel de perceptie van acceptatie binnen de directe privé-omgeving (vrienden en familie) in 2025 onveranderd is gebleven ten opzichte van 2024, is er een lichte daling zichtbaar in de algemene maatschappelijke acceptatie (van 43% naar 39%).

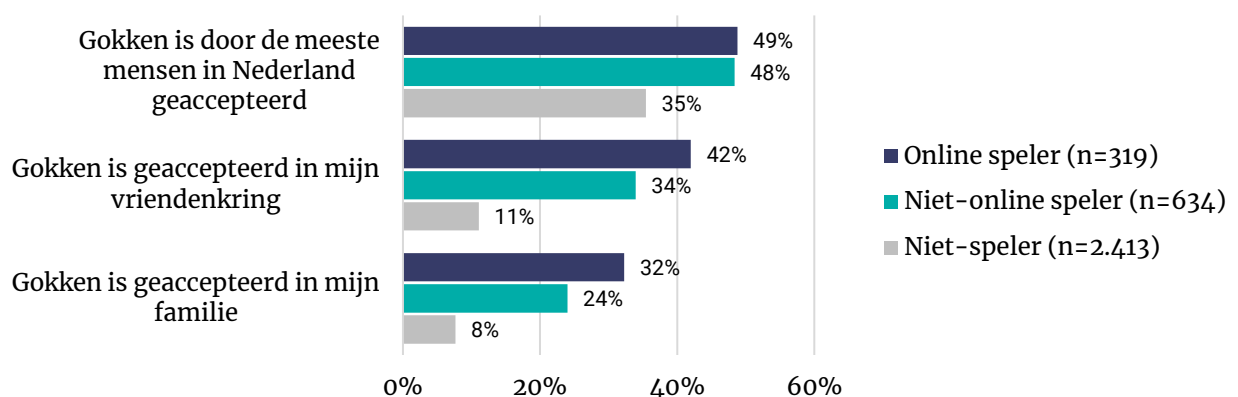
Figuur 6.1 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen?

Basis: alle Nederlanders, n=3366.



Er bestaat een verschil in de belevingswereld van online spelers, niet-online spelers en niet-spelers. Zowel online als niet-online spelers veronderstellen een hogere mate van acceptatie van gokken door hun omgeving. De helft (respectievelijk 49% en 48%) van hen gelooft dat gokken door de meeste mensen in Nederland geaccepteerd is, en 42 procent van de online, en 34 procent van de niet-online spelers denkt dit over de eigen vriendenkring. Van de niet-spelers denkt een derde (35%) dat gokken door de meeste mensen in Nederland geaccepteerd is, en 11 procent verwacht dit in de eigen vriendenkring.

Figuur 6.2 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? Uitgesplitst naar type speler.



Er bestaan ook verschillen tussen mensen met verschillende demografische kenmerken. Mannen rapporteren consistent een hogere mate van acceptatie dan vrouwen. Daarbij moet wel de kanttekening worden geplaatst dat mannen ook beter vertegenwoordigd zijn in de groep spelers dan vrouwen. Dat geldt ook voor mbo2-4, havo, vwo- en hbo, wo-opgeleiden ten opzichte van vmbo, mbo1-opgeleiden. Leeftijd speelt eveneens een rol. Zo zijn 65-plussers het over het algemeen minder vaak eens met de stellingen: een kwart zegt bijvoorbeeld dat gokken door de meeste mensen in Nederland is geaccepteerd, waar dit onder vrijwel alle andere leeftijdscategorieën boven de 40 procent ligt.

Tabel 6.1 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? Weergegeven is het percentage (%) (helemaal) mee eens per stelling.

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

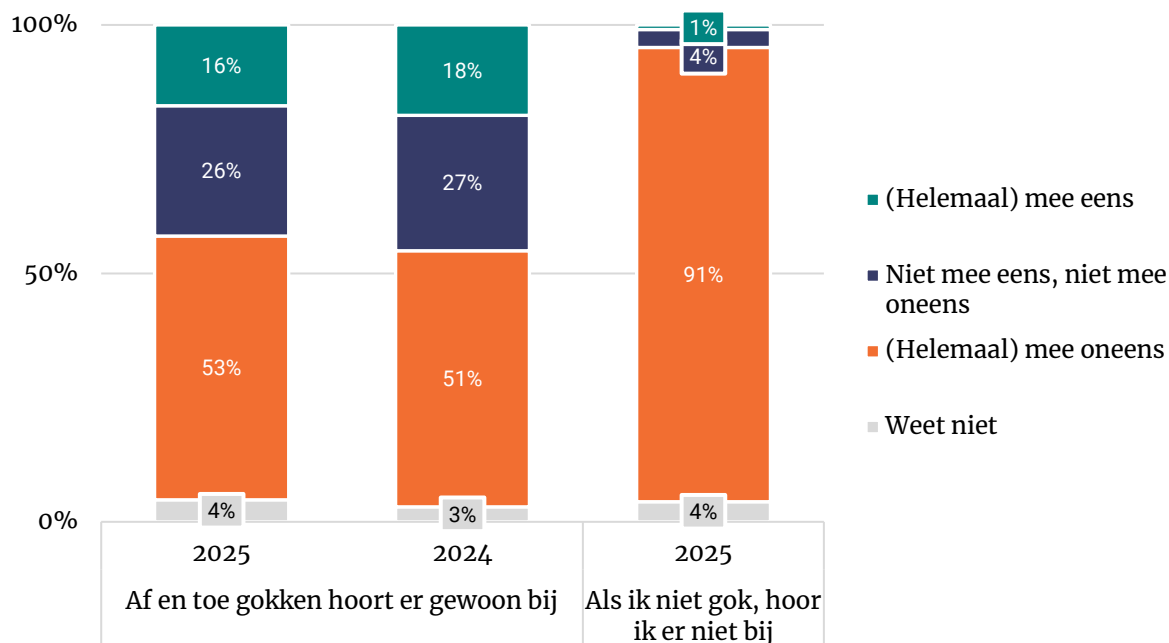
	‘Gokken is door de meeste mensen in Nederland geaccepteerd’	‘Gokken is geaccepteerd in mijn familie’	‘Gokken is geaccepteerd in mijn vriendenkring’
Leeftijd			
16-17 jaar (n=362) (A)	31%	8%	19% (G)
18-20 jaar (n=285) (B)	43%	12%	26% (G)
21-23 jaar (n=283) (C)	48%	17%	25% (G)
24-34 jaar (n=479) (D)	48%	20%	29% (E, F, G)
35-49 jaar (n=534) (E)	42%	14%	20% (G)
50-64 jaar (n=631) (F)	43%	15%	18% (G)
65+ (n=792) (G)	27%	8%	9%
Geslacht			
Man (n=1.580)	44%	17%	24%
Vrouw (n=1.772)	35%	10%	13%
Opleiding			
Vmbo, Mbo-1 (n=321)	33%	11%	12%
Mbo2-4, havo, vwo (n=873)	42%	16%	23%
Hbo, wo (n=2.172)	40%	12%	18%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Soms zijn er echter meer verschillen dan met kleuren overzichtelijk kan worden aangeduid. Daarom is daarnaast gebruik gemaakt van letters. Elke leeftijdscategorie heeft een letter, zie de eerste kolom. Naast het percentage is tussen haakjes de categorie te vinden ten opzichte waarvan het genoemde percentage significant afwijkt. Dus bijvoorbeeld: 29% van de 24-34 jarigen is het eens met de stelling ‘Gokken is geaccepteerd in mijn vriendenkring’. Dat percentage is significant hoger dan het aandeel 35-49 jarigen (20%, E), het aandeel 50-64 jarigen (18%, F) en het aandeel 65-plussers dat dit vindt (9%, G).

Gokken wordt door de meerderheid van de Nederlanders niet gezien als een genormaliseerde activiteit: 16% vindt dat 'af en toe gokken er gewoon bij hoort'. Dat is gelijk aan de meting van 2024 (18%). Directe sociale druk om deel te nemen aan gokken is nagenoeg afwezig: 1% van de Nederlanders heeft het gevoel er niet bij te horen als ze niet gokken.

Figuur 6.3 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366



Bij de laatstgenoemde stelling zijn geen significante verschillen zichtbaar tussen groepen. Bij de stelling ‘af en toe gokken hoort er gewoon bij’ is dat wel het geval, bijvoorbeeld tussen spelers en niet-spelers: waar 11% van de niet-spelers het eens is met de stelling ‘af en toe gokken hoort er gewoon bij’, geldt dit voor 26% van de niet-online spelers en 32% van de online spelers. De mate waarin men vindt dat gokken er bij hoort, hangt kortom samen met eigen deelname en de deelnamevorm (online of niet-online).

Ook andere demografische verschillen zijn duidelijk zichtbaar. Qua leeftijd valt op dat personen tussen de 50 en 64 jaar (20%) de stelling vaker onderschrijven dan jongvolwassenen tussen 18 en 23 (10%) en 65-plussers (14%). Mannen (21%) vinden vaker dan vrouwen (12%) dat gokken erbij hoort. Tot slot zijn ook mbo2-4, havo, vwo-opgeleiden het vaker met deze stelling eens dan de andere opleidingsniveaus.

Tabel 6.2 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? ‘Af en toe gokken hoort er gewoon bij.’ Uitgesplitst naar leeftijd, geslacht, opleiding en type speler. *

Basis: alle Nederlanders, n=3.366

	% (helemaal) mee eens
Leeftijd	
16-17 jaar (n=362)	16%
18-20 jaar (n=285)	10%
21-23 jaar (n=283)	10%
24-34 jaar (n=479)	20%
35-49 jaar (n=534)	18%
50-64 jaar (n=631)	20%
65+ (n=792)	14%
Geslacht	
Man (n=1.580)	21%
Vrouw (n=1.772)	12%

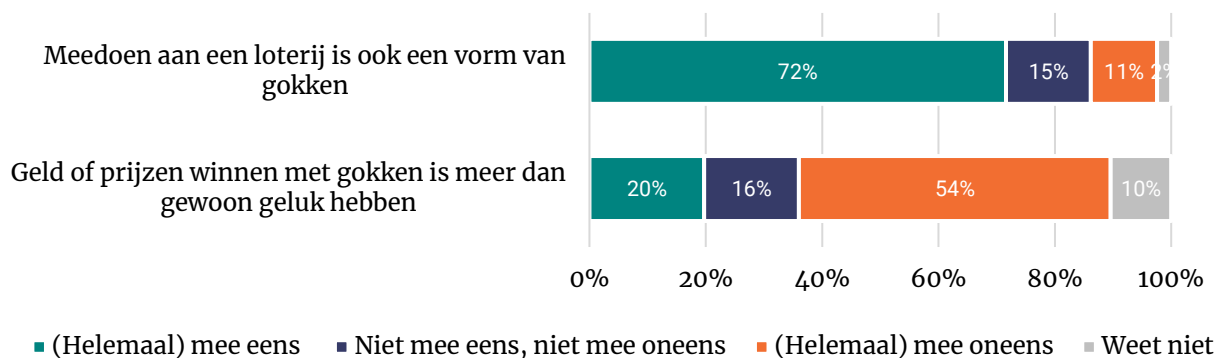
Opleiding	
Vmbo, Mbo-1 (n=321)	12%
Mbo2-4, havo, vwo (n=873)	21%
Hbo, wo (n=2.172)	14%
Type speler	
Niet-speler (n=2.413)	11%
Online speler (n=319)	32%
Niet-online speler (n=634)	26%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

De publieke perceptie van kansspelen wordt verder gekenmerkt door een brede definitie. Een ruime meerderheid (72%) van de Nederlanders beschouwt deelname aan een loterij als een vorm van gokken. Verder lijkt het merendeel van de Nederlanders een nuchtere kijk op de winstkans te hebben. Een op de vijf Nederlanders (20%) gelooft dat winnen met gokken 'meer is dan gewoon geluk hebben', een meerderheid (54%) is het daar niet mee eens.

Figuur 6.4 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366



Deze opvatting is niet gelijk over alle groepen. Met name 65-plussers (60%) en vmbo, mbo1-opgeleiden (63%) zijn relatief minder geneigd om loterijen als gokken te zien. Opvallend is verder dat niet-spelers loterijen minder snel onder gokken scharen in vergelijking met zowel online als niet-online spelers.

Tabel 6.3 - Bent u het eens of oneens met deze uitspraken over het gokken in het algemeen? Uitgesplitst naar leeftijd, geslacht, opleiding en type speler. Weergegeven is het percentage (%) (helemaal) mee eens per stelling.*

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

	‘Geld of prijzen winnen met gokken is meer dan gewoon geluk hebben’	‘Meedoen aan een loterij is ook een vorm van gokken’
Leeftijd		
16-17 jaar (n=362) (A)	24%	71%
18-20 jaar (n=285) (B)	16%	76% (G)
21-23 jaar (n=283) (C)	21%	79% (G)
24-34 jaar (n=479) (D)	20%	84% (F,G)
35-49 jaar (n=534) (E)	17%	76% (G)
50-64 jaar (n=631) (F)	22%	71% (G)
65+ (n=792) (G)	21%	60%
Geslacht		
Man (n=1.580)	20%	75%
Vrouw (n=1.772)	19%	68%
Opleiding		
Vmbo, mbo1 (n=321)	25%	63%
Mbo 2-4, havo, vwo (n=873)	20%	71%
Hbo, wo (n=2.172)	16%	77%
Type speler		
Niet-speler (n=2.413)	19%	69%
Online speler (n=319)	21%	79%
Niet-online speler (n=634)	21%	76%

* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Soms zijn er echter meer verschillen dan met kleuren overzichtelijk kan worden aangeduid. Daarom is daarnaast gebruik gemaakt van letters. Elke leeftijdscategorie heeft een letter, zie de eerste kolom. Naast het percentage is tussen haakjes de categorie te vinden ten opzichte waarvan het genoemde percentage significant afwijkt. Dus bijvoorbeeld: 84% van de 24-34 jarigen is het eens met de stelling ‘Meedoen aan een loterij is ook een vorm van gokken’. Dat percentage is significant hoger dan het aandeel 50-64 jarigen (71%, F) en het aandeel 65-plussers dat dit vindt (60%, G).

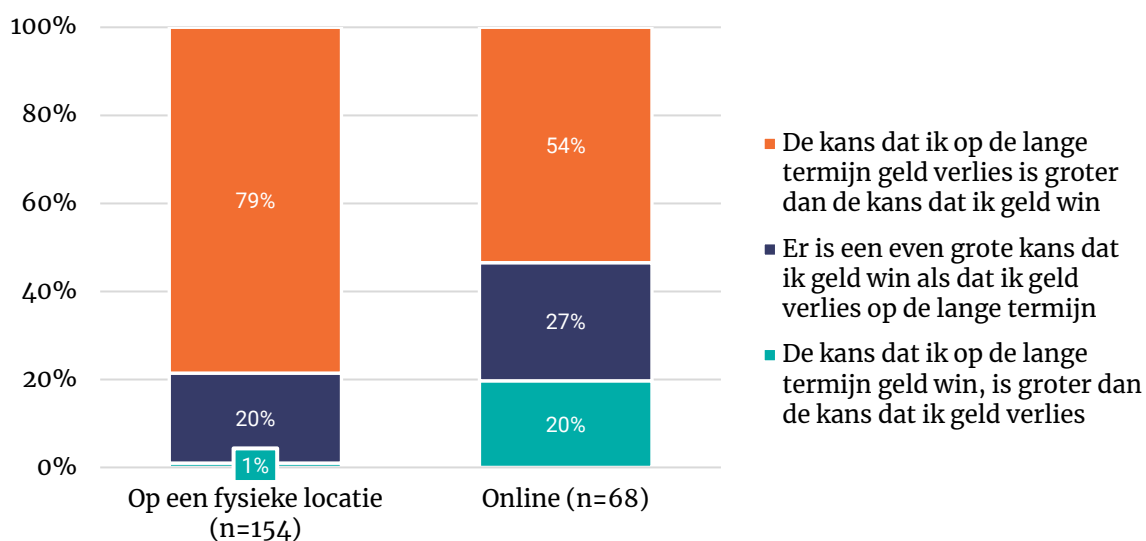
6.3 Perceptie van winstkans

Aan spelers van de twee potentiële hoogrisico-spellen (wedden op sportwedstrijden en het spelen op speelautomaten) zijn specifieke vragen voorgelegd, ditmaal over de winstverwachtingen van spelers op de lange termijn.

De perceptie van de eigen winstkans op de lange termijn verschilt tussen de fysieke en online speelomgeving. Dit verschil is met name zichtbaar bij spelers van speelautomaten (Figuur 6.5). Van de spelers die op speelautomaten op een fysieke locatie spelen, is ruim driekwart (79%) van mening dat de kans op verlies groter is dan de kans op winst. Online spelers zijn significant optimistischer; 54% verwacht te verliezen en 20% verwacht winstgevend te zijn, een percentage dat een stuk hoger ligt dan onder fysieke spelers (1%).

Figuur 6.5 - U heeft aangegeven dat u op speelautomaten speelt. Welke kans is volgens u groter: dat u op de lange termijn geld winst met het spelen van dit kansspel of dat u geld verliest?

Basis: Nederlanders die spelen op speelautomaten fysiek en/of online, n=211.

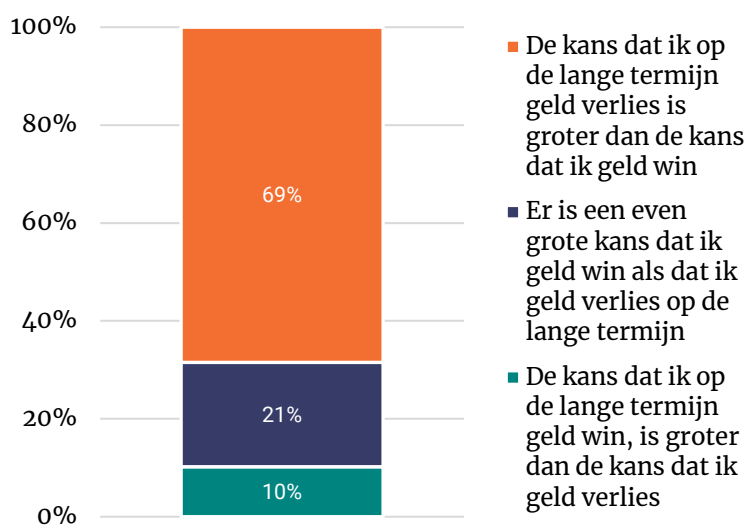


De groep die op speelautomaten speelt en denkt daar geld mee te winnen, heeft hiervoor verschillende argumenten. Omdat het absolute aantal spelers (in dit onderzoek) dat aangeeft dat zij verwachten op lange termijn meer geld te winnen dan te verliezen met het wedden op sportwedstrijden beperkt is, zijn de redenen voor deze verwachtingen in Bijlage B.2 weergegeven in ongewogen aantallen.

Het absolute aantal sportweddens op een fysieke locatie is in dit onderzoek eveneens beperkt en fysieke sportweddens worden daarom niet weergegeven in onderstaande figuur. Zeven op tien (69%) van de groep die online wedt op sportwedstrijden denkt op de lange termijn geld te verliezen, een op tien (10%) verwacht juist geld te winnen.

Figuur 6.6 - U heeft aangegeven dat u op sportwedstrijden wedt. Welke kans is volgens u groter: dat u op de lange termijn geld winst met het spelen van dit kansspel of dat u geld verliest?

Basis: Nederlanders die online wedden op sportwedstrijden, n=155.



Ook het aantal optimistische sportweddens is te beperkt om de argumenten die zij aandragen om op lange termijn meer geld te winnen dan te verliezen hier weer te geven (n=26). In Bijlage B.3 is een tabel opgenomen met de ongewogen aantallen.

7 Perceptie van de risico's van gokken

7.1 Inleiding

Leeswijzer

Dit hoofdstuk gaat in op hoe spelers en niet-spelers naar kansspelen kijken, en naar de risico's die het spelen van kansspelen met zich meebrengt in vergelijking met andere gedragingen. In paragraaf 6.2 wordt besproken hoe spelers en niet-spelers gokken zien: is het een ontspannende activiteit of een slechte gewoonte? In paragraaf 6.3 wordt besproken hoe men de risico's van gokken inschat ten opzichte van een aantal andere gedragingen zoals alcohol en drugs. Tot slot wordt in paragraaf 6.4 ingegaan op het type problemen waarvan men verwacht dat spelers van kansspelen te maken kunnen krijgen.

Belangrijkste bevindingen

- Ongeveer twee derde (69%) van de Nederlanders ziet gokken als een slechte gewoonte, vergelijkbaar met roken of alcohol drinken. Dit geldt minder voor online spelers: 42 procent van hen ziet dit als een slechte gewoonte. Zij zien gokken veel vaker als een vorm van ontspanning dan niet-spelers (35% tegenover 11%).
- Gokken wordt door Nederlanders als meer risicovol ingeschat dan wietgebruik, gamen en alcohol drinken, maar minder riskant dan tabak en cocaïnegebruik. Spelers zelf lijken zich goed bewust van deze risico's: er zijn verschillen in de mate waarin spelers en niet-spelers de risico's van gokken inschatten, maar daarbij is het soms ook zo dat spelers zelf gokken als de meer problematische gedraging zien.
- Het beeld over de risico's van specifiek online gokken wijkt niet veel af van het beeld over gokken in het algemeen. Nederlanders schatten het risico op problemen door online gokken groter in dan voor wietgebruik, alcohol drinken, gamen en het gebruiken van sociale media, en kleiner dan tabak- en cocaïnegebruik.
- Het merendeel van de Nederlanders denkt dat het spelen van kansspelen kan leiden tot problemen op verschillende gebieden. Niet-spelers zijn hier somberder over dan spelers. Onder online spelers is het aandeel dat zich niet kan voorstellen dat gokgedrag negatieve effecten met zich meebrengt het grootst.

7.2 Perceptie van gokken in vergelijking met andere gedragingen

Het merendeel van de Nederlanders beschrijft gokken (desgevraagd) als een 'slechte gewoonte' (69% eens), minder grote groepen zien gokken als 'ontspanning' (16% eens) of als 'financiële strategie' (6% eens).

Figuur 7.1 - Kunt u aangeven of u het eens of oneens bent met de volgende stellingen?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.



De perceptie van online gokkers wijkt echter af van niet-spelers en niet-online spelers . Zo ziet 75% van de niet-spelers gokken als een slechte gewoonte, tegenover slechts 42% van de online spelers. Omgekeerd zien online spelers, en ook niet-online spelers gokken veel vaker als een vorm van ontspanning (35% en 29%) dan niet-spelers (11%).

Kijkend naar demografische kenmerken blijkt dat de associatie met ontspanning sterker is onder 21-23-jarigen (22%) en 35-64-jarigen (19-20%) in vergelijking met 65-plussers (10%). Datzelfde geldt voor mensen met een mbo2-4, havo, vwo (19%) ten opzichte van vmbo, mbo1 opgeleiden (13%). Vmbo, mbo1 opgeleiden zien gokken ook vaker als een financiële strategie (12%) dan andere opleidingsniveaus (4-6%).

**Tabel 7.1 - Kunt u aangeven of u het eens of oneens bent met de volgende stellingen?
'Ik zie gokken als...'% (helemaal) mee eens**

Basis: alle Nederlanders, n = 3.366.

	... een slechte gewoonte, vergelijkbaar met roken of alcohol drinken	... een vorm van ontspanning, vergelijkbaar met het bezoeken van de kermis of attractiepark	... een financiële strategie, vergelijkbaar met handelen in aandelen of crypto
Leeftijd			
16-17 jaar (n=362)	68%	17%	9%
18-20 jaar (n=285)	73%	15%	6%
21-23 jaar (n=283)	68%	22%	7%
24-34 jaar (n=479)	71%	16%	6%
35-49 jaar (n=534)	65%	20%	5%
50-64 jaar (n=631)	69%	19%	6%
65+ (n=792)	71%	10%	8%
Geslacht			
Man (n=1.580)	67%	21%	6%
Vrouw (n=1.772)	71%	12%	7%
Opleiding			
Vmbo, mbo1 (n=321)	68%	13%	12%
Mbo2-4, havo, vwo (n=873)	66%	19%	6%
Hbo, wo (n=2.172)	72%	16%	4%
Type speler			
Niet-speler (n=2.413)	75%	11%	6%
Online speler (n=319)	42%	35%	5%
Niet-online speler (n=634)	61%	29%	7%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

7.3 Perceptie van risico's gokken en andere gedragingen

7.3.1 Risico's gokken in het algemeen

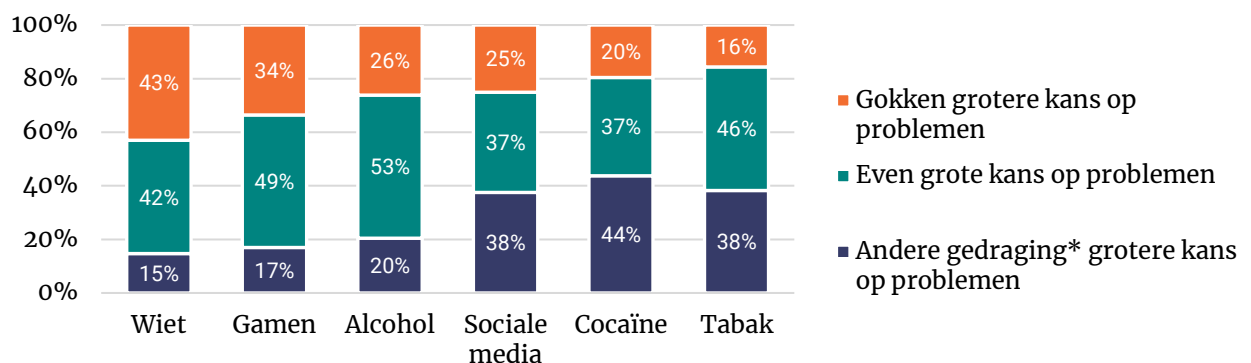
Met behulp van paarsgewijze vergelijking¹⁵ is onderzocht hoe Nederlanders denken over het risico op problemen door gokken (niet gespecificeerd op een fysieke locatie of online), ten opzichte van een aantal andere gedragingen (alcohol drinken, tabak roken, wiet roken, cocaïne gebruiken, gamen en sociale media gebruiken). Daarbij kreeg de respondent steeds twee gedragingen te zien (gokken en een andere gedraging), waarbij hem of haar is gevraagd bij welk van de twee gedragingen hij of zij denkt dat *de kans om erdoor in de problemen te komen* groter is.

De paarsgewijze vergelijking van risicopercepties laat een soort 'mentale risicoladder' zien die Nederlanders hanteren. Gokken wordt hierbij gepositioneerd als een 'middelzwaar risico': de kans om erdoor in de problemen te komen wordt groter ingeschat dan bij activiteiten als alcohol drinken, wiet gebruiken en gamen. Tegelijkertijd wordt gokken als minder risicovol beschouwd dan gedragingen die geassocieerd worden met ernstige gezondheidsschade (tabak roken) en/of illegaliteit (cocaïne gebruiken). Deze uitkomsten komen overeen met voorgaande meting in 2024. Daarbij moet de kanttekening worden geplaatst dat toen werd gevraagd om de gedraging te kiezen waarbij men denkt dat er een grotere kans op *verslaving* is; in plaats van een grotere kans om erdoor in de problemen te komen. Een zuivere vergelijking is daardoor niet mogelijk.

Voor iedere vergelijking is er ook een relatief grote groep (tussen de 40 en 50%) die denkt dat de kans om in de problemen te komen door gokken even groot is als de gedraging waarmee het wordt vergeleken: wiet gebruiken, gamen, alcohol drinken en tabak roken. De uitzondering daarop is het gebruik van sociale media en cocaïne.

Figuur 7.2 - U ziet hieronder steeds twee gedragingen. Kies steeds de gedraging waarbij u denkt dat de kans om erdoor in de problemen te komen het grootst is.

Basis: alle Nederlanders, split-wise aangeboden, nmin=1642¹⁶.



*Daarmee wordt de gedraging die onderaan de kolom staat aangeduid.

¹⁵ In een paarsgewijze vergelijking krijgt de respondent steeds twee stimuli voorgelegd met de vraag daar een keuze tussen te maken. In dit geval kregen respondenten twee gedragingen aangeboden – waarvan één altijd (online) gokken betrof - met de vraag welke van de twee een grotere kans op verslaving heeft. Op basis hiervan kan worden onderzocht of een significante meerderheid de gedragingen als meer (of minder) verslavend beschouwd dan (online) gokken.

¹⁶ Deze vraag werd 'split-wise' aangeboden. Dat wil zeggen dat respondenten willekeurig drie verschillende gedragingen te zien krijgen om af te zetten tegen gokken. De n verschilt daarom per gedraging, maar is minimaal 1.642.

Er zijn verschillen tussen niet-spelers, online-spelers en niet-online spelers voor hoe zij het risico op problemen door gokken inschatten ten opzichte van de andere gedragingen. Online spelers schatten de kans om door gokken in de problemen te komen in de vergelijking met sociale media en tabak groter in dan niet-spelers van kansspelen en niet-online spelers. Niet-spelers denken dat gokken risicovoller is dan gamen, alcohol drinken en het gebruik van cocaïne in vergelijking met spelers van kansspelen (Tabel 7.2).

Tabel 7.2 - U ziet hieronder steeds twee gedragingen. Kies steeds de gedraging waarbij u denkt dat de kans om erdoor in de problemen te komen het grootst is. Uitgesplitst naar wel/geen kansspelen gespeeld in de afgelopen 12 maanden.

Basis: alle Nederlanders, split-wise aangeboden, nmin=1642¹⁷

Gedraging [X]		Gedraging [X] grotere kans op problemen	Even grote kans op problemen	Gokken grotere kans op problemen
Wiet	Niet-speler	13%	42%	45%
	Online-speler	22%	40%	38%
	Niet-online speler	16%	43%	40%
Gamen	Niet-speler	14%	52%	34%
	Online-speler	25%	39%	37%
	Niet online-speler	24%	46%	30%
Sociale media	Niet-speler	37%	37%	26%
	Online-speler	35%	33%	32%
	Niet online-speler	42%	42%	17%
Alcohol	Niet-speler	20%	54%	27%
	Online-speler	19%	57%	24%
	Niet online-speler	23%	51%	26%
Cocaïne	Niet-speler	44%	38%	17%
	Online-speler	41%	35%	25%
	Niet online-speler	43%	32%	25%
Tabak	Niet-speler	37%	48%	15%
	Online-speler	32%	45%	23%
	Niet online-speler	47%	40%	13%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

7.3.2 Risico's van online gokken

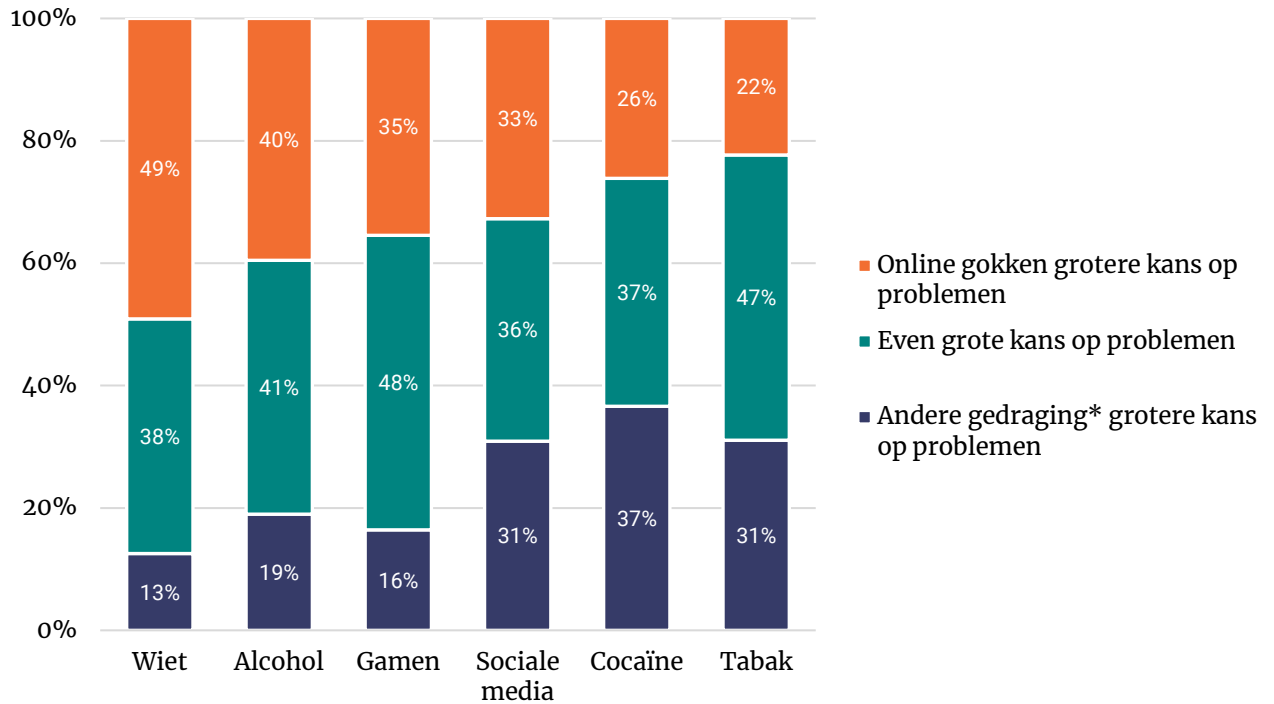
Ook voor online gokken is gebruikgemaakt van een paarsgewijze vergelijking om de risicoperceptie in kaart te brengen. De vraag aan de respondent was wederom aan te geven bij welke gedraging hij verwacht dat de kans om in de problemen te komen het grootst is.

Het beeld over de risico's van online gokken wijkt niet veel af van het beeld over gokken in het algemeen. Nederlanders schatten het risico op problemen door online gokken groter in dan voor wiet gebruiken, alcohol drinken, gamen en het gebruiken van sociale media. Voor het gebruiken van cocaïne en het roken van tabak geldt dat men dit overwegend als risicovoller beschouwt dan online gokken.

¹⁷ Deze vraag werd 'split-wise' aangeboden. Dat wil zeggen dat respondenten willekeurig drie verschillende gedragingen te zien krijgen om af te zetten tegen gokken. De n verschilt daarom per gedraging, maar is minimaal 1.642.

Figuur 7.3 - U ziet hieronder weer twee gedragingen. Kies opnieuw de gedraging waarbij u denkt dat de kans om erdoor in de problemen te komen het grootst is.

Basis: alle Nederlanders, split-wise aangeboden, nmin=1.646¹⁸.



*Daarmee wordt de gedraging die onderaan de kolom staat aangeduid.

Ook in de vergelijking tussen online gokken en andere gedragingen zijn verschillen zichtbaar tussen niet-spelers, online spelers en niet online-spelers. Niet online- en online spelers schatten over het algemeen het risico op problemen van andere gedragingen hoger in dan van online gokken dan. Tussen niet-spelers en niet-online spelers zijn deze verschillen minder groot. Zo ziet 18 procent van de online spelers een groter risico op problemen als gevolg van wietgebruik dan van online gokken. Onder niet-online spelers denkt 39 procent dat sociale media tot meer problemen leidt dan online gokken, waar dat voor een kwart (24%) van de online spelers en 30 procent van de niet-spelers geldt.

¹⁸ Deze vraag werd 'split-wise' aangeboden. Dat wil zeggen dat respondenten willekeurig drie verschillende gedragingen te zien krijgen om af te zetten tegen gokken. De n verschilt daarom per gedraging, maar is minimaal 1.646.

Tabel 7.3 - U ziet hieronder weer twee gedragingen. Kies opnieuw de gedraging waarbij u denkt dat de kans om erdoor in de problemen te komen het grootst is. Uitgesplitst naar wel/geen kansspelen gespeeld in de afgelopen 12 maanden.

Basis: alle Nederlanders, split-wise aangeboden, nmin=1.646¹⁹.

Gedraging [X]		Gedraging [X] grotere kans op problemen	Even grote kans op problemen	Online gokken grotere kans op problemen
Wiet	Niet-speler	11%	39%	50%
	Online-speler	18%	40%	42%
	Niet online-speler	15%	37%	48%
Gamen	Niet-speler	15%	49%	36%
	Online-speler	21%	50%	29%
	Niet online-speler	19%	45%	36%
Sociale media	Niet-speler	30%	36%	34%
	Online-speler	24%	45%	31%
	Niet online-speler	39%	34%	27%
Alcohol	Niet-speler	17%	44%	39%
	Online-speler	23%	32%	46%
	Niet online-speler	25%	36%	39%
Cocaïne	Niet-speler	36%	39%	25%
	Online-speler	38%	34%	28%
	Niet online-speler	40%	33%	28%
Tabak	Niet-speler	30%	48%	22%
	Online-speler	35%	46%	19%
	Niet online-speler	35%	39%	26%

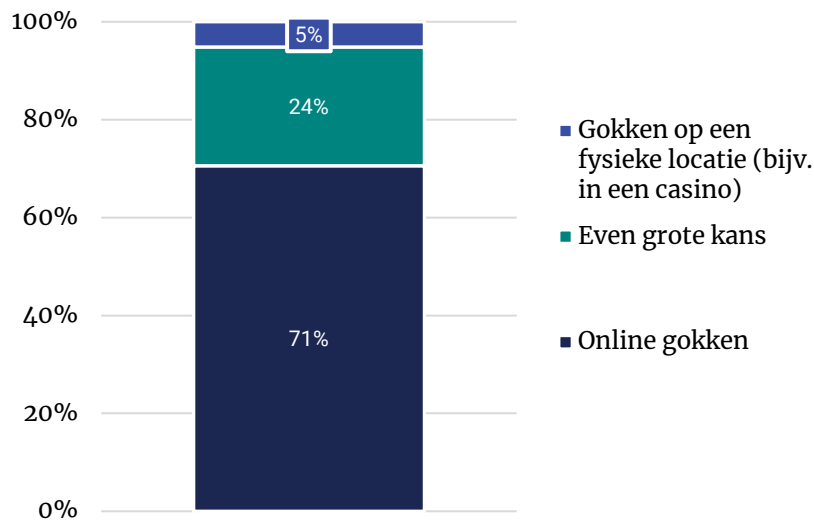
* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Het merendeel van de Nederlanders (71%) ziet een grotere kans op problemen als gevolg van online gokken, dan gokken op een fysieke locatie. Een kwart (24%) denkt dat de kans vergelijkbaar is en 5 procent denkt juist dat gokken op een fysieke locatie tot meer problemen kan leiden (Figuur 6.4).

¹⁹ Deze vraag werd 'split-wise' aangeboden. Dat wil zeggen dat respondenten willekeurig drie verschillende gedragingen te zien krijgen om af te zetten tegen gokken. De n verschilt daarom per gedraging, maar is minimaal 1.646.

Figuur 7.4 - En bij welk van deze twee gedragingen denkt u dat de kans op problemen het grootst is?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.



Er zijn verschillen naar achtergrondkenmerken. Zo schatten jongeren tussen de 18 en 23 jaar het risico op problemen door gokken op een fysieke locatie hoger in dan de meeste andere leeftijdscategorieën. Waar van hen 10 tot 11 procent denkt dat gokken op een fysieke locatie de grootste kans op problemen geeft, geldt dat Nederlanders van 35 jaar of ouder voor 3 tot 5 procent.

Verder schatten hbo- en wo-opgeleiden de kans op problemen van online gokken hoger in dan de andere groepen. Ruim driekwart van de hbo- en wo-opgeleiden ziet hierin de grootste kans op problemen (79%) waar dat voor 61 procent van de vmbo en mbo1-, en 69 procent van de mbo2-4, havo, vwo- opgeleiden geldt. Zij denken vaker dat de kans op problemen even groot is bij online gokken als bij gokken op een fysieke locatie (respectievelijk 34% van de vmbo, mbo1-opgeleiden en 26% van de mbo2-4, havo, vwo-opgeleiden, tegenover 17 procent van de hbo, wo-opgeleiden).

Verder valt op dat online spelers de kans op problemen door online gokken lager inschatten dan niet-spelers en niet-online spelers. Vaker denken ze dat de problemen groter zijn bij gokken op een fysieke locatie, of dat deze kans even groot is (Tabel 6.4).

Tabel 7.4 - En bij welk van deze twee gedragingen denkt u dat de kans op problemen het grootst is? Uitgesplitst naar achtergrondkenmerken.*

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

	Online gokken (%)	Gokken op een fysieke locatie (%)	Even grote kans (%)
Leeftijd			
16-17 jaar (n=362) (A)	70%	5%	25%
18-20 jaar (n=285) (B)	77%	10%	13%
21-23 jaar (n=283) (C)	72%	11%	17%
24-34 jaar (n=479) (D)	76%	6%	18%
35-49 jaar (n=534) (E)	72%	5%	23% (B)
50-64 jaar (n=631) (F)	71%	3%	26% (B)
65+ (n=792) (G)	66%	3%	31% (B, C, D, E)
Geslacht			
Man (n=1.580)	70%	5%	25%
Vrouw (n=1.772)	72%	6%	23%
Opleiding			
Vmbo, mbo1 (n=321)	61%	5%	34%
Mbo2-4, havo, vwo (n=873)	69%	6%	26%
Hbo, wo (n=2.172)	79%	5%	17%
Type speler			
Niet-speler (n=2.413)	73%	4%	23%
Online speler (n=319)	61%	10%	29%
Niet-online speler (n=634)	71%	6%	23%

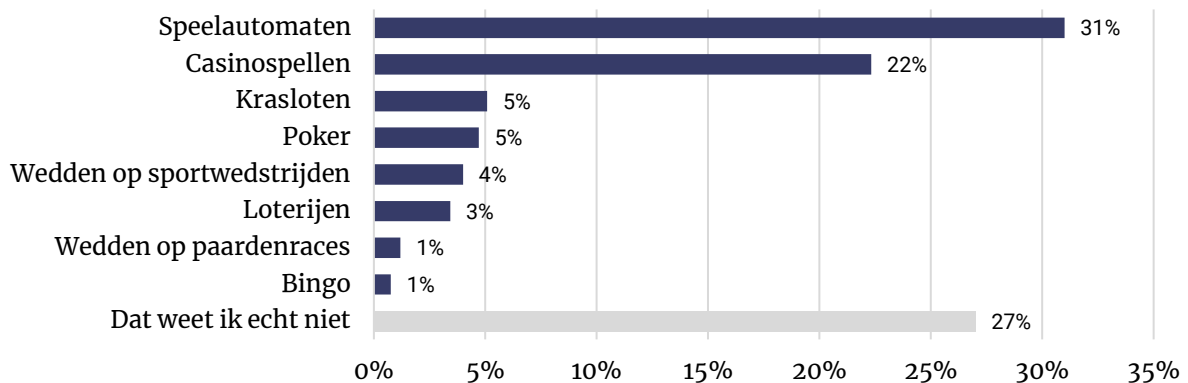
* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Soms zijn er echter meer verschillen dan met kleuren overzichtelijk kan worden aangeduid. Daarom is daarnaast gebruik gemaakt van letters. Elke leeftijdscategorie heeft een letter, zie de eerste kolom. Naast het percentage is tussen haakjes de categorie te vinden ten opzichte waarvan het genoemde percentage significant afwijkt. Dus bijvoorbeeld: 31% van de 65-plussers denkt dat de kans op problemen bij online gokken even groot is als bij gokken op een fysieke locatie. Dat percentage is significant hoger dan het aandeel 18-20 jarigen (13%, B), 21-23 jarigen (17%, C), 24-34 jarigen (18%, D) en 35-49 jarigen (23%, E).

7.3.3 Risico's van typen kansspelen

Respondenten kregen verschillende soorten kansspelen voorgelegd met de vraag bij welk kansspel volgens hen de kans op verslaving het grootst is. Nederlanders zien de meeste risico's bij speelautomaten (30%) en casinospellen (22%). Ruim een kwart geeft aan dit niet te weten (28%).

Figuur 7.5 - U ziet hieronder een aantal kansspelen. Bij welk kansspel denkt u dat de kans op problemen het grootst is?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

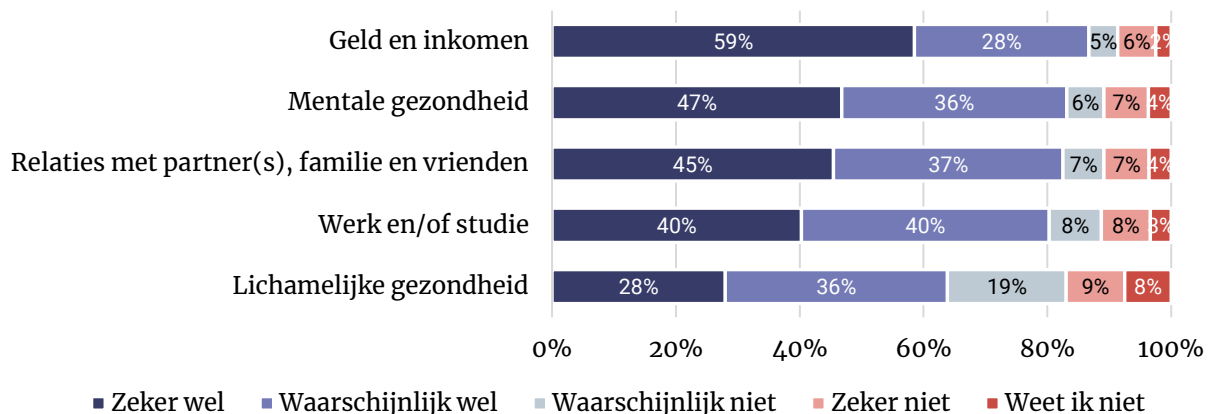


7.4 Perceptie van mogelijke negatieve gevolgen

Het merendeel van de Nederlanders denkt dat het spelen van kansspelen leidt tot problemen met geld en inkomen (87%), mentale gezondheid (83%), relaties met partner(s), familie en vrienden (82%), werk en/of studie (80%) en lichamelijke gezondheid (64%). Op het gebied van lichamelijke gezondheid is het aandeel dat geen problemen verwacht relatief gezien het grootst (28%).

Figuur 7.6 - Hieronder staan verschillende gebieden waarop problemen kunnen ontstaan. In hoeverre denkt u dat het spelen van kansspelen kan leiden tot problemen met...?

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.



Over het algemeen schatten niet-spelers de kans op problemen groter in dan spelers. Ook tussen online spelers en niet-online spelers zijn verschillen zichtbaar: die eerste groep schat de kans op problemen lager in dan de tweede. Zo zegt bijvoorbeeld 77 procent van de niet-online spelers te verwachten dat het spelen van kansspelen kan leiden tot problemen met geld en inkomen, waar dit voor 61 procent van de online spelers geldt. Verder schatten ook degenen die meer verschillende soorten kansspelen doen de kans op financiële problemen minder hoog in (56-67%) dan degenen die zich tot één spel beperken (77%). Ook op de gebieden werk en/of studie, mentale en lichamelijke gezondheid en sociale relaties zijn deze verschillen zichtbaar.

Daarnaast zijn er verschillen naar leeftijd zichtbaar. Jongvolwassenen in de leeftijd van 18 tot 20 jaar schatten de negatieve gevolgen van kansspelen op de meeste gebieden lager in dan de oudere leeftijdsgroepen. Dit patroon is het sterkst zichtbaar bij de risico's voor werk en/of studie (69% van de 18-20-jarigen verwacht negatieve effecten, tegenover 82-84% van de 35-plussers), lichamelijke gezondheid (43% tegenover 68-72%) en sociale relaties (70% tegenover 84-85%). Bij het inschatten van de gevolgen voor de lichamelijke gezondheid is een positieve correlatie zichtbaar met leeftijd: hoe ouder, hoe sterker men een link legt tussen gokken en fysieke problemen.

Tabel 7.5 - Hieronder staan verschillende gebieden waarop problemen kunnen ontstaan. In hoeverre denkt u dat het spelen van kansspelen kan leiden tot problemen met...? (1/3)

Basis: alle Nederlanders, n=3.366

	Geld en inkomen		Werk en/of studie	
	Zeker/ waarschijnlijk wel (%)	Zeker/ waarschijnlijk niet (%)	Zeker/ waarschijnlijk wel (%)	Zeker/ waarschijnlijk niet (%)
Leeftijd				
16-17 jaar (n=362) (A)	87%	8%	78%	17%
18-20 jaar (n=285) (B)	82%	14%	69%	27% (E,F,G)
21-23 jaar (n=283) (C)	81%	16%	74%	20%
24-34 jaar (n=398) (D)	89%	11%	78%	20% (G)
35-49 jaar (n=534) (E)	87%	12%	82% (B)	16%
50-64 jaar (n=631) (F)	88%	10%	84% (B,C)	14%
65+ (n=792) (G)	88%	9%	82% (B)	13%
Type speler				
Niet-speler (n=2.413)	93%	5%	87%	10%
Online speler (n=319)	61%	34%	51%	43%
Niet-online speler (n=634)	77%	19%	71%	26%
Aantal spellen				
1 spel (n=613)	77%	17%	69%	25%
2 tot 3 spellen (n=324)	67%	30%	58%	41%
4 spellen of meer (n=91)	56%	42%	49%	49%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar. Soms zijn er echter meer verschillen dan met kleuren overzichtelijk kan worden aangeduid. Daarom is daarnaast gebruik gemaakt van letters. Elke leeftijdscategorie heeft een letter, zie de eerste kolom. Naast het percentage is tussen haakjes de categorie te vinden ten opzichte waarvan het genoemde percentage significant afwijkt. Dus bijvoorbeeld: 27% van de 18-20-jarigen is denkt dat het spelen van kansspelen zeker of waarschijnlijk niet zal leiden tot problemen met werk en/of studie. Dat percentage is significant hoger dan het aandeel 35,49-jarigen (16%, E), 50-64 jarigen (14%, F) en het aandeel 65-plussers dat dit vindt (13%, G).

Tabel 7.6 - Hieronder staan verschillende gebieden waarop problemen kunnen ontstaan. In hoeverre denkt u dat het spelen van kansspelen kan leiden tot problemen met...? (2/3)

Basis: alle Nederlanders, n=3.366

	Mentale gezondheid		Lichamelijke gezondheid	
	Zeker/ waarschijnlijk	Zeker/ waarschijnlijk	Zeker/ waarschijnlijk	Zeker/ waarschijnlijk
	wel (%)	niet (%)	wel (%)	niet (%)
Leeftijd				
16-17 jaar (n=362)	82%	13%	51%	41%
18-20 jaar (n=285)	78%	19%	43%	46%
21-23 jaar (n=283)	80%	16%	48%	39%
24-34 jaar (n=398)	85%	14%	60%	36%
35-49 jaar (n=534)	83%	15%	68%	28%
50-64 jaar (n=631)	86%	11%	72%	22%
65+ (n=792)	83%	11%	68%	23%
Aantal spellen				
1 spel (n=613)	71%	23%	50%	40%
2 tot 3 spellen (n=324)	62%	35%	39%	57%
4 spellen of meer (n=91)	51%	47%	39%	56%
Type speler				
Niet-speler (n=2.413)	90%	8%	72%	21%
Online speler (n=319)	57%	37%	39%	53%
Niet-online speler (n=634)	71%	25%	48%	44%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Tabel 7.7 - Hieronder staan verschillende gebieden waarop problemen kunnen ontstaan. In hoeverre denkt u dat het spelen van kansspelen kan leiden tot problemen met...? (3/3)

Basis: alle Nederlanders, n=3.366

	Relatie met partner(s), familie en/of vrienden	
	Zeker/ waarschijnlijk	Zeker/ waarschijnlijk
	wel (%)	niet (%)
Leeftijd		
16-17 jaar (n=362)	76%	18%
18-20 jaar (n=285)	70%	23%
21-23 jaar (n=283)	81%	17%
24-34 jaar (n=398)	84%	15%
35-49 jaar (n=534)	84%	15%
50-64 jaar (n=631)	85%	11%
65+ (n=792)	84%	11%
Aantal spellen		
1 spel (n=613)	70%	23%
2 tot 3 spellen (n=324)	61%	38%
4 spellen of meer (n=91)	55%	40%

Type speler		
Niet-speler (n=2.413)	90%	8%
Online speler (n=319)	54%	37%
Niet-online speler (n=634)	72%	25%

**Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar..*

8 Hulp en zorg

8.1 Inleiding

Leeswijzer

In dit hoofdstuk komt aan bod hoe Nederlanders tegen het huidige zorgaanbod aankijken. Paragraaf 8.2 gaat over de mate waarin Nederlanders bekend zijn met enkele organisaties waar mensen terecht kunnen voor problemen met gokken. Paragraaf 8.3 beschrijft wie volgens Nederlanders verantwoordelijk is voor de berichtgeving rondom de gevaren van gokken.

Belangrijkste bevindingen

- De meeste spelers van kansspelen zijn niet bekend met de organisaties die hulp bieden bij gokproblemen. Zo zijn bijvoorbeeld het Loket Kansspel, CRUKS en Stichting AGOG bij de meerderheid (respectievelijk 79%, 91% en 94%) onbekend; slechts een kleine groep (2-4%) weet precies wat deze organisaties doen of had er wel eens contact mee. De bekendheid van Stichting 113 is wat groter dan die van de andere organisaties.
- De bekendheid van het Loket Kansspel, CRUKS en Stichting AGOG is onveranderd gebleven ten opzichte van 2024. Ook toen waren de organisaties voor de meerderheid onbekend (respectievelijk 79%, 90% en 93%).
- Onder de groep spelers die wel eens door gokken in de problemen is gekomen, of daarop risico heeft gelopen, is de bekendheid met deze instanties hoger. Precieze aantallen zijn niet te geven omdat de groep spelers met problemen te klein is om daarover betrouwbare uitspraken te doen.
- Iets meer dan de helft van de spelers (54%) spreekt met zijn of haar omgeving over de kansspelen die hij/zij speelt. De rest doet dat niet.
- Bijna de helft van de Nederlanders (43%) vindt dat mensen helemaal zelf verantwoordelijk zijn om zich te informeren over de risico's die verbonden zijn aan het spelen van kansspelen. Onder spelers ligt dit percentage iets hoger (online spelers: 55%, niet-online spelers 48%).

8.2 Bekendheid organisaties

Aan spelers van kansspelen is gevraagd in hoeverre zij bekend zijn met enkele organisaties die hulp bieden bij gokproblemen. Een meerderheid van de spelers van kansspelen kennen het Loket Kansspel, CRUKS, Stichting AGOG, Geldfit en Stichting 113 niet. Er zijn wat betreft de eerste drie organisaties bovendien geen veranderingen waarneembaar ten opzichte van 2024. De naamsbekendheid van Stichting 113 is wat groter dan die van de andere organisaties.

Tabel 8.1 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties?

Basis: spelers van kansspelen, n=953.

	Ik heb er wel eens							
	gebruik van gemaakt of contact mee gehad		Ik weet precies wat deze organisatie doet		Ik ken de organisatie van naam		Nog nooit van gehoord	
	2025	2024	2025	2024	2025	2024	2025	2024
Loket Kansspel²⁰	1%	1%	2%	2%	19%	17%	79%	79%
CRUKS²¹	0%	1%	4%	2%	5%	6%	91%	90%
Stichting AGOG	1%	1%	2%	1%	4%	5%	94%	93%
Geldfit	0%	-	3%	-	12%	-	85%	-
Stichting 113	1%	-	21%	-	21%	-	57%	-

Wanneer specifiek wordt gekeken naar de groep spelers die eerder aangaf door gokken in de problemen te zijn gekomen, of daar risico op te hebben gelopen, is te zien dat de bekendheid met de verschillende instanties hoger is. Van de 31 spelers zijn 14 bekend met Loket Kansspel, 15 met Cruks en 10 met Stichting AGOG. Daar moet de kanttekening bij worden geplaatst dat dit een beperkt aantal spelers betreft. De uitkomsten zijn daarom weergegeven in ongewogen aantallen in Bijlage B.6.

Ook onder de niet-spelers van kansspelen is Loket Kansspel relatief onbekend. Met name online spelers zijn bekend met Loket Kansspel (zie Tabel 7.3). Een kwart van de online spelers kent deze organisatie van naam (25%). Ook op andere achtergrondkenmerken zijn er verschillen. Ook CRUKS en Stichting AGOG zijn het meest bekend onder online spelers. Een op de tien online spelers weet precies wat CRUKS doet (9%).

Tabel 8.2 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties? Loket Kansspel/CRUKS/Stichting AGOG, uitgesplitst naar type speler.

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

	Ik heb er wel eens gebruik van			
	gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
Loket Kansspel				
Niet-speler (n=2.413)	0%	1%	12%	87%
Online speler (n=319)	0%	3%	25%	71%
Niet-online speler (n=634)	1%	1%	15%	83%
CRUKS				
Niet-speler (n=2.413)	0%	1%	1%	98%
Online speler (n=319)	1%	9%	8%	83%
Niet-online speler (n=634)	0%	1%	3%	95%

²⁰ Sinds september 2025 is Loket Kansspel bekend onder de naam Open Over Gokken. Het veldwerk van voorliggend onderzoek liep vlak vóór deze naamswijziging, vandaar dat naar de bekendheid van Loket Kansspel is gevraagd, en niet Open Over Gokken.

²¹ Cruks is het register waarin men zich kan laten registreren voor een gokstop. In de enquête is alleen gevraagd naar de bekendheid van Cruks – niet de ‘Gokstop’. Het is denkbaar dat de bekendheid hierdoor wordt onderschat.

Stichting AGOG				
Niet-speler (n=2.413)	0%	0%	2%	98%
Online speler (n=319)	1%	3%	7%	88%
Niet-online speler (n=634)	0%	1%	2%	97%
Geldfit				
Niet-speler (n=2.413)	0%	1%	9%	90%
Online speler (n=319)	1%	5%	14%	80%
Niet-online speler (n=634)	0%	2%	11%	87%
Stichting 113				
Niet-speler (n=2.413)	1%	15%	23%	61%
Online speler (n=319)	1%	24%	20%	55%
Niet-online speler (n=634)	1%	20%	21%	58%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

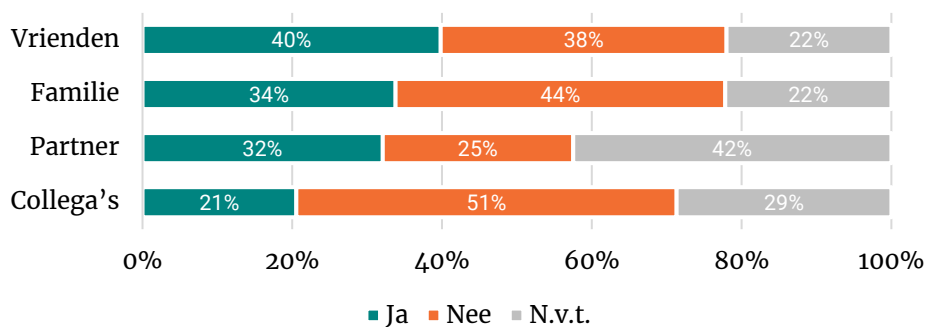
8.3 Informatie over risico's kansspelen

Iets meer dan de helft spreekt wel eens met vrienden, familie, partner of collega's over de kansspelen die hij of zij speelt (54%). De rest doet dat niet (of koos voor niet van toepassing).

Spelers van kansspelen praten het vaakst met hun vrienden over de kansspelen die zij spelen (39%). Daarbij geeft een op de drie spelers van kansspelen aan hier wel eens met familie (33%) of partner (31%) over te praten. Met collega's wordt het minst gesproken over de kansspelen die iemand speelt (20%).

Tabel 8.3 – Praat u wel eens met mensen in uw omgeving over de kansspelen die u speelt?

Basis: spelers van kansspelen, n=953.



Online spelers praten vaker met partner, vrienden en collega's over de kansspelen die ze spelen dan niet-online spelers.

Tabel 8.4 - Praat u wel eens met mensen in uw omgeving over de kansspelen die u speelt? % ja

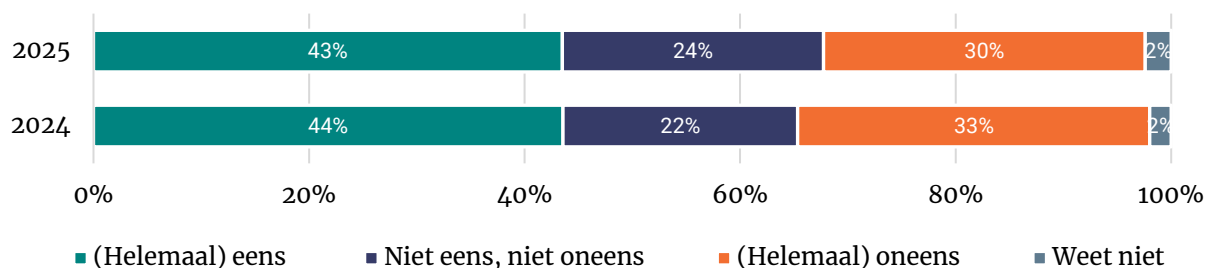
	Online speler (n=319)	Niet-online speler (n=634)
Vrienden	46%	36%
Partner	36%	30%
Familie	35%	33%
Collega's	25%	18%

* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Bijna de helft van de Nederlanders (43%) vindt dat mensen helemaal zelf verantwoordelijk zijn om zich te informeren over de risico's van kansspelen. Bijna een derde (30%) vindt niet dat mensen hier zelf verantwoordelijk voor zijn. Een kwart (24%) vindt dat de verantwoordelijkheid voor het informeren over deze risico's deels bij de mensen zelf ligt, maar ook deels niet. Deze percentages zijn vergelijkbaar met de vorige meting.

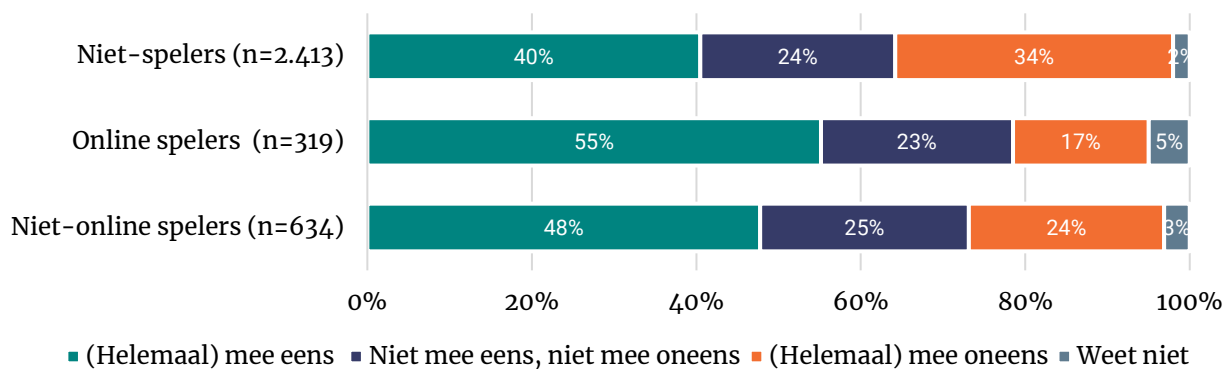
Figuur 8.1 - In hoeverre bent u het eens met de stelling? Mensen zijn helemaal zelf verantwoordelijk om zich te informeren over de risico's van kansspelen.

Basis: alle Nederlanders, 2025, n=3.366; 2024, n=3.667



Spelers van kansspelen zijn vaker dan niet-spelers en niet-online spelers van mening dat mensen zelf verantwoordelijk zijn om zich te informeren over de risico's die verbonden zijn aan het spelen van kansspelen. Met name online spelers vinden dit (55%).

Figuur 8.2 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? Mensen zijn helemaal zelf verantwoordelijk om zich te informeren over de risico's van kansspelen.



Er zijn verschillen zichtbaar tussen spelers die regelmatig (maandelijks of vaker) online meedoen aan een kansspel en degenen die dit incidenteel doen (jaarlijks of vaker). Regelmatige online spelers vinden vaker dat spelers zelf verantwoordelijk zijn om zich te informeren over de risico's van kansspelen dan minder frequente spelers (62% tegenover 49%).

Tabel 8.5 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? Mensen zijn helemaal zelf verantwoordelijk om zich te informeren over de risico's van kansspelen. Uitgesplitst naar frequentie van online en op een fysieke locatie spelen.

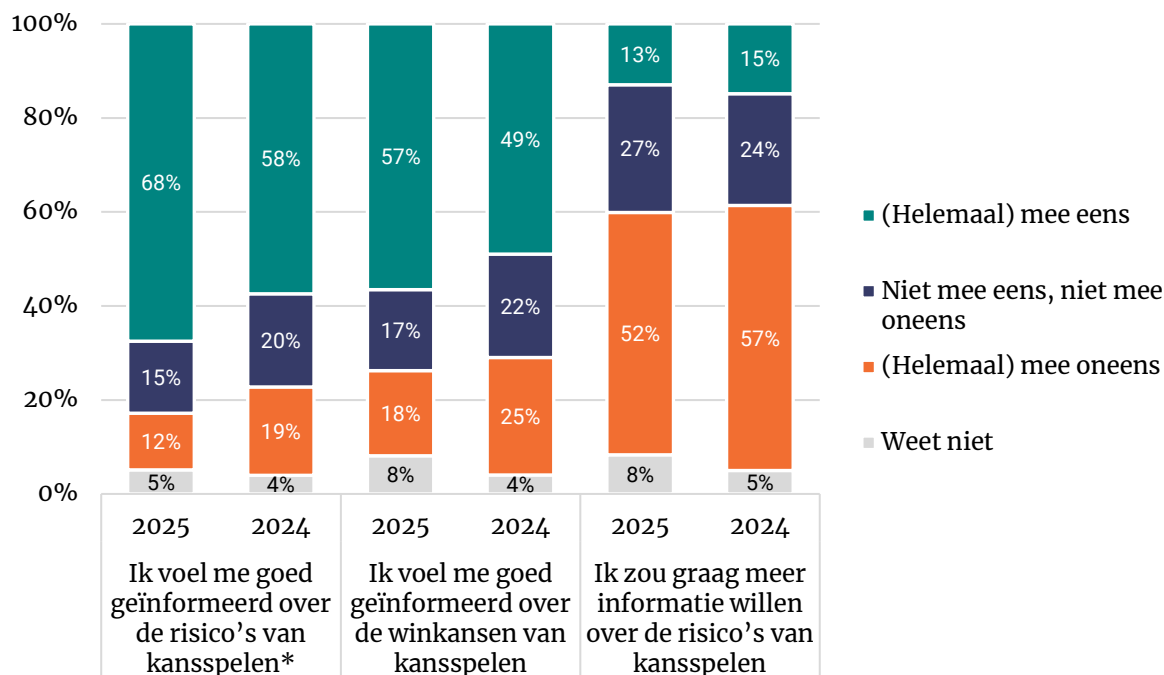
	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
Frequentie van online spelen				
Eén keer per maand of vaker (n=154)	62%	23%	10%	2%
Eén of een paar keer per jaar (n=165)	49%	23%	22%	6%
Frequentie van fysiek spelen				
Eén keer per maand of vaker (n=89)	54%	25%	19%	2%
Eén of een paar keer per jaar (n=708)	48%	26%	23%	3%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

De meeste spelers (68%) voelen zich goed geïnformeerd over de risico's van kansspelen. Zij voelen zich iets minder vaak goed geïnformeerd over de winkansen, hoewel nog steeds meer dan de helft (57%) hier tevreden over is. Bovendien is er sprake van een verbetering ten opzichte van 2024: toen voelde respectievelijk 58 en 49 procent zich goed geïnformeerd over de risico's en winkansen. Slechts 13 procent van de spelers van kansspelen wil graag meer informatie over de risico's, terwijl de helft (52%) dat niet nodig vindt. In 2024 gold dit voor respectievelijk 15 en 57 procent.

Figuur 8.3 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen?

Basis: spelers van kansspelen, n=953.



* In 2024 luidde de stelling iets anders, namelijk: ‘Ik voel me goed geïnformeerd over de verslavingsrisico’s van kansspelen.’

Er zijn geen verschillen tussen online en niet-online spelers voor wat betreft de beantwoording van deze stellingen. Naar aantal gespeelde kansspelen zijn beperkt verschillen aanwezig. Uit gegevens blijkt dat mensen die aan vier of meer kansspelen deelnemen, zich minder vaak goed geïnformeerd voelen over de risico's van kansspelen, in vergelijking met degenen die aan minder spellen deelnemen.

Tabel 8.6 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? Uitgesplitst aantal gespeelde kansspelen.

Basis: spelers van kansspelen, n=953.

	Ik voel me goed					
	Ik voel me goed geïnformeerd over de risico's van kansspelen		geïnformeerd over de winkansen van kansspelen		Ik zou graag meer informatie willen over de risico's van kansspelen	
	(Helemaal) eens	(Helemaal) oneens	(Helemaal) eens	(Helemaal) oneens	(Helemaal) eens	(Helemaal) oneens
Aantal kansspelen						
1 spel (n=541)	68%	10%	56%	19%	12%	52%
2-3 spellen (n=321)	69%	13%	61%	17%	15%	49%
4 spellen of meer (n=91)	63%	22%	51%	15%	10%	57%

* Groepen in dezelfde kolom met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

Er zijn ook enkele verschillen in de beantwoording van deze stellingen naar achtergrondkenmerken. In bijlage B.4 staat de beantwoording van deze stellingen verder uitgesplitst naar leeftijd, geslacht en opleidingsniveau.

De groep die aangeeft graag meer informatie te willen over de risico's van kansspelen is gevraagd wat voor soort informatie zij graag zouden willen. Zij noemen onder andere meer informatie over verslavingsrisico en winkansen. Hieronder een aantal citaten ter illustratie.

“Anders dan dat je je integ kwijt raakt zie ik nergens risico's staan. Dat het verslavend en daarmee ontwrichtend kan werken is onderbelicht.”

“Ik denk dat mensen vaker/sneller gewaarschuwd moeten worden.”

“Ik merk dat ik dat eigenlijk helemaal niet zou willen omdat het je op de risico's van gokken wijst en dat haalt de lol van het gokken af. Daarom denk ik dat het juist goed is om van te voren een bericht te krijgen van het casino/de gokgelegenheid wat bijv. de winkans is. Of tijdens het gokken dat iemand naar me toe zou komen of het nog goed gaat met de winst/financiën. Want het gaat natuurlijk om dat gevoel van winnen en dat is verslavend.”

“Op het moment dat je gaat spelen, van een onafhankelijke organisatie (dus niet degene die het spel aanbiedt). informatie over winkansen, risico's”

Wat is de echte kans op verslaving en waar zou je in zo'n geval hulp kunnen krijgen. Graag anoniem via het internet.”

9 Regelgeving

9.1 Inleiding

Leeswijzer

Het kansspelbeleid is aan verandering onderhevig. De staatssecretaris voor Rechtsbescherming heeft in februari 2025 een aantal maatregelen aangekondigd om beter bescherming te kunnen bieden tegen gokschade. Om in beeld te krijgen hoe Nederlanders over de voorgenomen wijzigingen denken, zijn hierover een aantal vragen gesteld aan zowel spelers als niet-spelers van (online) kansspelen. In paragraaf 9.2 worden de meer algemene voorgenomen wijzigingen besproken. In 9.3 komt aan bod hoe de groep jongeren om zou gaan met een (voorgenomen) verhoging van de minimumleeftijd voor het spelen van kansspelen.

Belangrijkste bevindingen

- Er is veel draagvlak in de samenleving voor bescherming van jongvolwassenen tegen de risico's van gokken. Zo is een ruime meerderheid (85%) voor verhoging van de leeftijdsgrens voor deelname aan kansspelen naar 21 jaar. Ook onder jongeren onder de 21 jaar is een meerderheid (78%) hiervoor.
- Er is ook brede steun voor strengere regels voor hoogrisico-kansspelen. Dit geldt voor verschillende leeftijdsgroepen en bijvoorbeeld ook voor online spelers.
- De vrees bestaat dat een verhoging van de leeftijdsgrens zou kunnen leiden tot een verschuiving van jonge spelers naar de illegale markt. De meeste jonge spelers (onder de 21 jaar) (73%) zeggen echter dit (zeker) niet te zullen doen. Een op de tien jonge spelers (10%) zeggen dat zij mogelijk wel op zoek zullen gaan naar manieren om te blijven gokken als de leeftijdsgrens wordt verhoogd. Een grotere groep (39%) zegt op zoek te zullen gaan naar een andere vorm van spanning of vermaak als legaal gokken niet meer mogelijk is.

9.2 Voorgenomen wijzigingen in regelgeving

Een ruime meerderheid van de Nederlanders (85%) steunt het idee om de leeftijdsgrens voor deelname aan kansspelen te verhogen naar 21 jaar. Deze steun is identiek voor zowel online kansspelen als voor kansspelen op fysieke locaties. Er is ook veel steun voor een risico-gestuurde aanpak. Bijna negen op de tien Nederlanders (88%) vinden het een (heel) goed idee als er strengere regels komen voor kansspelen met een hoger risico op problemen.

Tabel 9.1 - Wat zou u ervan vinden als...

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.



De steun voor de maatregelen is het grootst onder groepen die er niet direct door geraakt worden. Niet-spelers (88% voor) en mensen ouder dan 21 jaar (87% voor) zijn bijvoorbeeld de meest uitgesproken voorstanders van strengere regels voor online kansspelen. De terughoudende groepen daarin zijn degenen die direct de gevolgen van de maatregelen zouden ondervinden. De steun onder online spelers voor het verhogen van een leeftijdsgrens voor online kansspelen is significant lager dan bij niet-spelers en niet-online spelers. Hetzelfde effect is zichtbaar bij de groep van 21 jaar en jonger, waarin significant minder steun is voor een hogere leeftijdsgrens dan bij 21-plussers. Online spelers zijn tevens in mindere mate voorstander van strengere regels bij risicospelen. Een belangrijke nuance is dat ondanks de verschillen, alsnog binnen alle groepen ruime meerderheden voorstander zijn van de verschillende voorgestelde maatregelen (Tabel 9.2).

Tabel 9.2 - Wat zou u ervan vinden als... Stellingen uitgesplitst naar type speler en leeftijd.

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

		Type speler			Leeftijd	
		Niet-speler (n=2.413)	Niet-online speler (n=634)	Online spelers (n=319)	< 21 jaar (n=647)	21 jaar of ouder (n=2.719)
De leeftijdsgrens voor online kansspelen naar 21 jaar gaat?	Een (heel) goed idee	88%	84%	69%	76%	87%
	Geen goed idee, geen slecht idee	5%	7%	13%	11%	6%
	(Helemaal) geen goed idee	2%	5%	9%	5%	3%
	Weet ik niet	5%	4%	8%	8%	5%
De leeftijdsgrens voor kansspelen op fysieke locaties naar 21 jaar gaat?	Een (heel) goed idee	88%	84%	69%	72%	87%
	Geen goed idee, geen slecht idee	5%	8%	12%	12%	6%
	(Helemaal) geen goed idee	3%	5%	12%	9%	3%
	Weet ik niet	4%	3%	7%	7%	4%
Er strengere regels komen voor kansspelen met een hoger risico op problemen?	Een (heel) goed idee	91%	87%	73%	83%	89%
	Geen goed idee, geen slecht idee	4%	7%	14%	7%	5%
	(Helemaal) geen goed idee	1%	3%	9%	2%	2%
	Weet ik niet	4%	4%	5%	8%	4%

* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

De argumenten vóór het verhogen van de leeftijdsgrens naar 21 jaar (zowel voor online als fysiek) worden in de open antwoorden gedragen door een overtuiging dat jongvolwassenen een kwetsbare groep vormen die bescherming nodig hebben. De argumentatie is consistent en centreert zich rond 'de onvoltooide hersenontwikkeling'. Respondenten stellen dat jongeren de langetermijnevolgen van hun keuzes niet kunnen overzien. Deze kwetsbaarheid wordt gekoppeld aan een verhoogde gevoeligheid voor verslaving en een precare financiële situatie. Velen benadrukken dat jongeren nog moeten leren omgaan met geld en dat de risico's op schulden te groot zijn: "18-jarigen zijn nog net volwassen en moeten eerst leren met geld om te gaan in hun volwassen leven. Op 21 zou dit al beter moeten gaan." Enkele respondenten pleiten voor een nog hogere leeftijdsgrens.

Bij de voorstanders van strengere regels voor spelen met een hoogrisicoprofiel is de overtuiging dat er sprake is van een 'oneerlijke strijd', waarbij de individuele speler het aflegt tegen spellen die bewust verslavend zijn ontworpen. Daarnaast worden er argumenten opgevoerd in het collectieve belang: dat de

maatschappelijke kosten van verslaving, zoals voor zorg en schuldsanering, uiteindelijk collectief worden gedragen.

Het meest gehoorde bezwaar tegen alle drie de voorgestelde maatregelen is dat het inconsequent is met de wettelijke volwassenheidsgrens van 18 jaar; men stelt dat als iemand mag stemmen en drinken, hij ook de verantwoordelijkheid voor gokken moet kunnen dragen. Een verhoging wordt door deze respondenten gezien als betutteling. Daarnaast zetten tegenstanders vraagtekens bij de effectiviteit. Ze vrezen dat een verbod of meer regulering jongvolwassenen naar de illegale gokmarkt zal drijven.

9.3 Perspectief van jongeren op het beleid

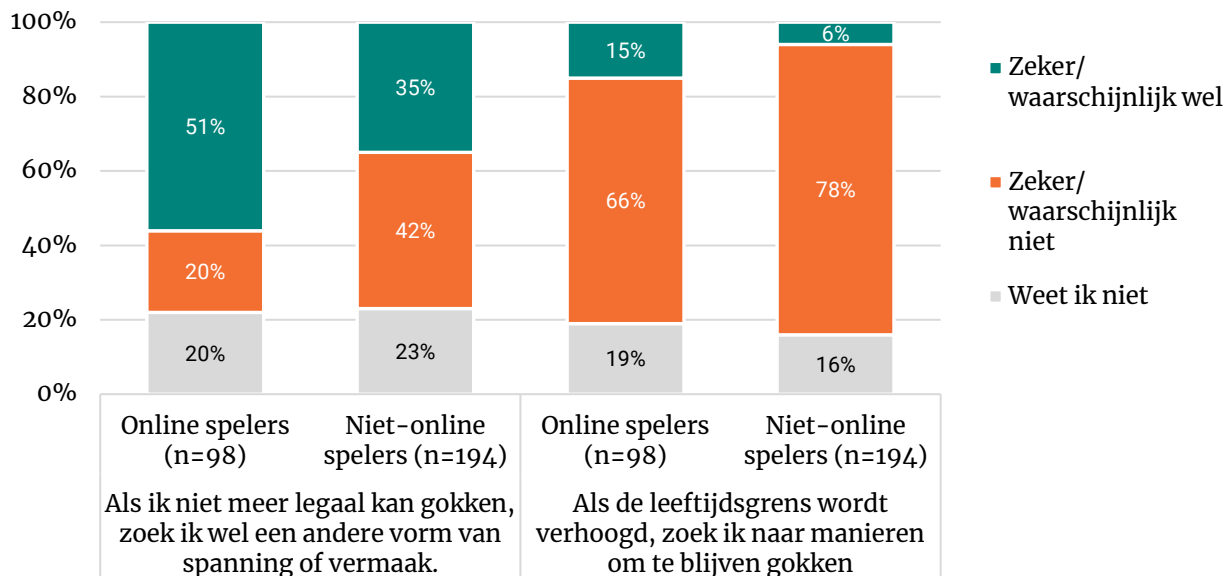
Aan jongeren van 21 jaar of jonger, de groep die erdoor geraakt zou worden als de leeftijdsgrens wordt verhoogd, is gevraagd wat zij denken te doen in deze situatie.

Een mogelijke verschuiving naar de illegale markt blijkt niet uit de antwoorden van jongeren. Twee derde van de online spelers (66%), en driekwart van de niet-online spelers (78%) geven aan zeker of waarschijnlijk niet op zoek te zullen gaan naar manieren om te blijven gokken als de leeftijdsgrens wordt verhoogd. Een minderheid van respectievelijk 15 en 6 procent stelt dit wel te zullen proberen.

Verder geeft de helft van de online spelers en een derde van de niet-online spelers aan ‘simpelweg’ op zoek te zullen gaan naar een andere vorm van spanning of vermaak als legaal gokken niet meer mogelijk is. Onder niet-online spelers geeft een grotere groep (42%) aan niet op zoek te gaan naar een alternatief. Een mogelijke verklaring is dat de activiteit voor hen mogelijk niet belangrijk genoeg was om te vervangen.

Tabel 9.3 - Kunt u aangeven in hoeverre u het eens of oneens bent met de volgende stellingen?

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



Bijlagen

A Responsoverzicht

A.1 Overzicht experts fase 1

Organisatie/Rol
Ministerie van Justitie en Veiligheid
Kansspelautoriteit
Loket Kansspel
Trimbos-instituut
Verslavingskunde Nederland
Onderzoekers Amsterdam UMC
Onderzoekers Dialogic

A.2 Respons enquête

Tabel 9.4 - Overzicht respons naar leeftijd, geslacht, opleiding en migratieachtergrond.

Kenmerk	% NL bevolking	Respons aantal	% ongewogen	% gewogen
Geslacht*				
Man	49%	1.584	47%	49%
Vrouw	51%	1.781	53%	50%
Leeftijd				
16-17	3%	362	11%	3%
18-20		285	9%	9%
21-23	27%	293	8%	7%
24-34		479	14%	11%
35-49	22%	534	16%	21%
50-64	25%	631	19%	25%
65+	24%	792	24%	25%
Regio*				
West	45%	1.457	43%	45%
Noord	10%	343	10%	10%
Oost	21%	767	23%	21%
Zuid	24%	797	24%	24%
Opleiding				
Laag opgeleid	19%	321	10%	20%
Middelbaar opgeleid	40%	873	26%	39%
Hoogopgeleid	41%	2.172	65%	42%
Migratieachtergrond*				
Geen migratieachtergrond	75%	3.021	90%	76%
Niet-westerse migratieachtergrond	14%	115	3%	12%
Westerse migratieachtergrond	12%	203	6%	11%

* Van 1 respondent is geslacht onbekend, van 2 respondent is de regio onbekend en van 27 respondenten is de migratieachtergrond onbekend.

B Beschrijving van de doelgroep

Zoals in hoofdstuk 1 besproken is het doel van het voorliggende onderzoek *niet* om inzicht te bieden in het aandeel en aantal Nederlanders dat deelneemt aan verschillende soorten kansspelen. Daarvoor wordt verwezen naar het onderzoek 'Deelname aan kansspelen: meting 2025' (Van Miltenburg & Hollander, 2025). Toch is het voor dit onderzoek van belang om te weten of en aan welke spelen mensen deelnemen, om te kunnen onderzoeken of er verschillen bestaan tussen niet-spelers en spelers, en verschillende typen spelers. In deze bijlage volgt een beschrijving van de groep spelers van kansspelen die in dit onderzoek zijn bevraagd.

Bijna twee op drie (64%) geven aan deel te hebben genomen aan één of meerdere kansspelen (op een fysieke locatie of online), wanneer het meespelen met een loterij wordt meegerekend. Als de loterijen buiten beschouwing worden gelaten, gaat het om 29 procent van de Nederlanders die in het afgelopen jaar een kansspel speelde. Deze percentages liggen lager dan in het onderzoek van Van Miltenburg & Hollander (2025). Dat valt te verklaren door de minder gedetailleerde manier van uitvragen in dit onderzoek ten opzichte van het prevalentieonderzoek. Hier ligt bijvoorbeeld de nadruk op de vraagstelling op deelname aan kansspelen in het afgelopen jaar, waar in het prevalentieonderzoek de respondent wordt gevraagd om ook langer terug te denken. Aangezien het primaire doel van dit onderzoek niet het vaststellen van een exacte prevalentie is, maar het kunnen onderscheiden van verschillende spelersgroepen voor verdere analyse, is de minder gedetailleerde vraagstelling voor dit doel afdoende en heeft als voordeel dat het de respondenten minder belast.

Tabel 9.5 - Deelname aan kansspelen²²

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

	% huidig onderzoek	% onderzoek maart 2025 ²³
Deelname aan één of meerdere kansspelen (op een fysieke locatie of online)	64%	69%
Deelname aan één of meerdere kansspelen, die niet enkel het meespelen met een loterij betreft (op een fysieke locatie of online)	29%	37%

Meer dan de helft van de respondenten uit het onderhavige onderzoek (59%) nam (onder andere) deel aan loterijen. Daarnaast kocht 18 procent een kraslot, of kraste online. Verder speelde 9 procent bingo en 8 procent speelde op speelautomaten. Zes procent deed casino- en tafelspellen en een even grote groep wedde op sportwedstrijden. Een minder grote groep speelde poker (3%), of wedde op paarden- of andere dierenraces (1%).

Tabel 9.6 - Heeft u in de afgelopen 12 maanden deze kansspelen om echt geld of andere prijzen gespeeld?*

Basis: alle Nederlanders, n=3.366.

²² De gegeven percentages moeten worden gezien als een puntschatting met een 95%-betrouwbaarheidsinterval.

²³ Deelname aan kansspelen in Nederland: meting 2025. Van Miltenburg & Hollander, Ipsos I&O i.o.v. het WODC, 2025.

	% totaal	% online	% fysieke locatie
Loterijen	59%	-	-
Krasloten ²⁴	18%	3%	15%
Bingo	8%	2%	7%
Speelautomaten	7%	3%	5%
Wedden op voetbal- of andere sportwedstrijden	5%	4%	1%
Casinospellen en tafelspellen	6%	2%	4%
Poker	3%	1%	2%
Wedden op paardenraces of andere races met dieren	1%	1%	0,4%
Andere vorm van gokken	5%	3%	2%

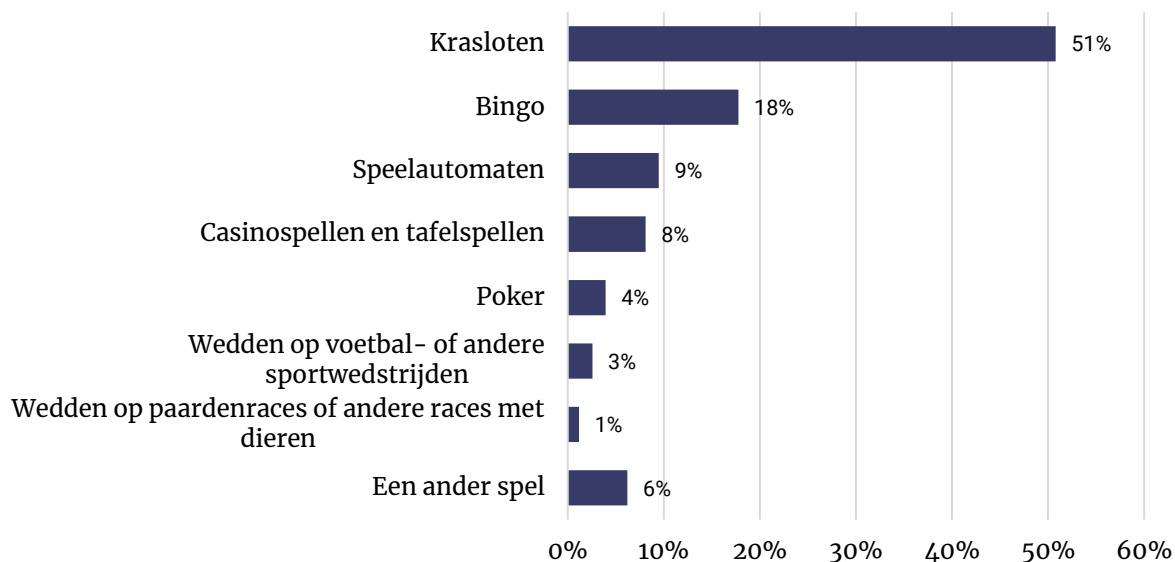
* Het kan zo zijn dat iemand zowel online als op een fysieke locatie een bepaald spel heeft gespeeld. In dat geval kan het percentage totaal lager uitvallen dan het percentage online en op een fysieke locatie bij elkaar opgeteld.

Kansspelen op fysieke locatie

De helft (51%) van degenen die op een fysieke locatie een kansspel speelden, geven krasloten op als het vaakst gespeelde spel. Het spelen van bingo wordt door 18 procent verkozen. In minder mate geldt dit voor speelautomaten (9%), casino- en tafelspellen (8%), poker (4%), wedden op voetbal- of andere sportwedstrijden (3%) of wedden op paardenraces of andere races met dieren (1%). Verder geeft 6 procent aan vooral of alleen een ander spel te spelen. Zij noemen onder andere kaartspellen.

Figuur 9.1 - Welk kansspel op een fysieke locatie speelde u in de afgelopen 12 maanden het vaakst?

Basis: Nederlanders die kansspelen speelden op een fysieke locatie in het afgelopen jaar, n=797. Degenen die meerdere spellen op een fysieke locatie speelden kregen deze vraag. Van degenen die aangaven één spel op een fysieke locatie te spelen is dat spel geselecteerd als meest gespeelde spel.



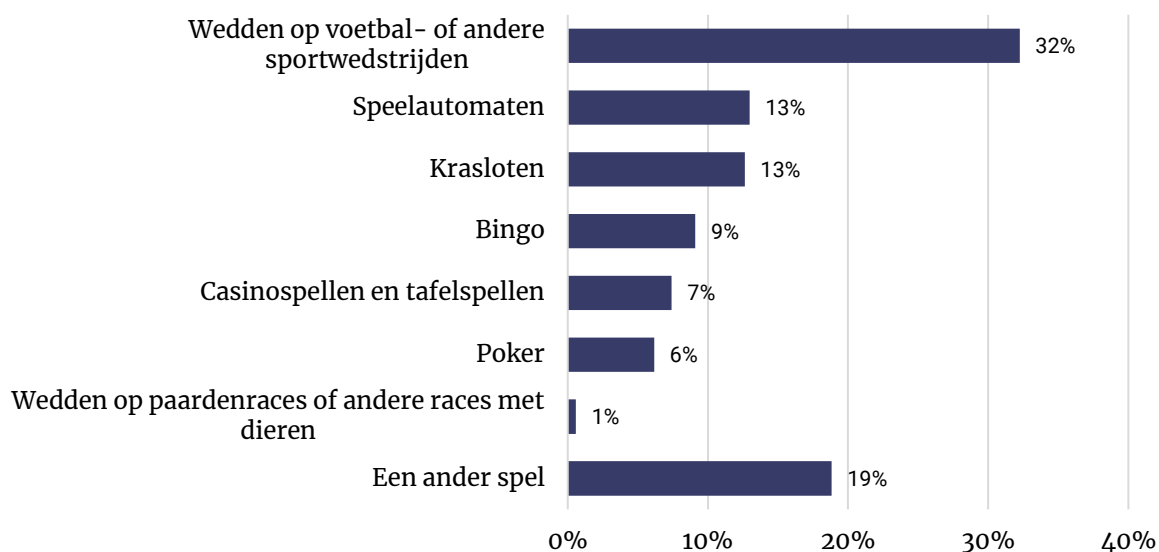
²⁴ Krasloten worden in dit onderzoek nadrukkelijk onderscheiden van een loterij omdat een kraslot kan worden gezien als een 'instant' loterij. Waar er bij het meespelen aan een loterij tijd zit tussen het spelen en moment van winst of verlies is dat bij krasloten immers niet het geval.

Online kansspelen

Voor bijna een derde van de online spelers (32%) is het wedden op sportwedstrijden het vaakst gespeelde spel, voor 13 procent zijn het speelautomaten en voor een even grote groep online krasloten. In mindere mate deed men andere online kansspelen het vaakst: bingo (9%), casino- of tafelspellen (7%), poker (6%) of wedden zij op paardenraces of andere races met dieren (1%). Een op vijf (19%) zegt een ander spel het vaakst te spelen. Zij noemen vooral loterijen.²⁵

Figuur 9.2 - Welk online kansspel speelde u in de afgelopen 12 maanden het vaakst?

Basis: online spelers van kansspelen, n=319. Degenen die meerdere online spellen speelden, kregen deze vraag. Van degenen die aangaven één online spel te spelen is dat spel geselecteerd als meest gespeelde spel.



²⁵ Het is denkbaar dat spelers de vraagstelling niet goed hebben gelezen en daardoor hier toch een loterij invulden. Om te voorkomen dat de groep spelers hierdoor 'vervuild' wordt, zijn degenen die bij een ander spel een loterij invulden en verder géén andere kansspelen speelden in de afgelopen 12 maanden gedefinieerd als niet-speler. Zie hierover ook paragraaf 1.4, onder 'Controle van de data'.

C Extra figuren en tabellen

C.1 Figuren en tabellen bij hoofdstuk 3

Tabel 9.7 - U heeft aangegeven dat u in het afgelopen jaar wedde op voetbal- of andere sportwedstrijden. Om welke reden(en) speelt u dit spel?/ U heeft aangegeven dat u in het afgelopen jaar op speelautomaten speelde. Om welke reden(en) speelt u dit spel?/ Wat is/zijn voor u in het algemeen reden(en) om mee te doen aan kansspelen? We bedoelen hier niet uw redenen om mee te doen aan een loterij. Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: alle spelers van kansspelen, n= 953.

	Redenen voor spelen kansspelen algemeen (n=953)	Redenen voor spelen op speelautomaten (n=211)	Redenen voor wedden op voetbal- of andere sportwedstrijden (n=188)
Om geld of prijzen te winnen	38%	29%	30%
Voor de gezelligheid	37%	37%	27%
Omdat ik het leuk vind om te doen	31%	27%	31%
Voor de opwindning/spanning	23%	20%	18%
Omdat het een traditie of vaste gewoonte is	16%	2%	9%
Uit nieuwsgierigheid	12%	15%	12%
Om te ontspannen	11%	20%	9%
Omdat er een grote kans is om geld of prijzen te winnen	7%	7%	9%
Omdat mijn vrienden het ook doen	6%	12%	21%
Omdat ik het even snel tussendoor kan doen	4%	4%	5%
Om me niet te vervelen	4%	4%	3%
Omdat het makkelijk is	4%	13%	9%
Om van anderen te kunnen winnen	3%	0%	2%
Omdat ik er goed in ben	2%	2%	7%
Omdat ik er helemaal in op kan gaan	2%	3%	5%
Om geld dat ik eerder verloren heb weer terug te winnen	1%	4%	3%
Om niet aan mijn problemen te hoeven denken	1%	0%	0%
Om niet alleen te hoeven zijn	1%	0%	0%
Om alleen te kunnen zijn	1%	2%	0%
Om me minder gestrest of somber te voelen	1%	2%	0%
Om me zelfverzekerd te voelen	0%	0%	1%
Het maakt de wedstrijd waar ik op heb ingezet spannender	.	.	14%
Er is geen specifieke reden	6%	11%	2%
Om een andere reden	11%	4%	4%
Wil ik liever niet zeggen	2%	0%	2%

* Groepen in dezelfde rij met een verschillende kleur, verschillen statistisch significant van elkaar.

C.2 Figuren en tabellen bij hoofdstuk 4

Tabel 9.8 - Speelt u online kansspelen met of zonder een (eigen) account? Meerdere antwoorden mogelijk. Uitgesplitst naar leeftijd.

	Met eigen account	Met account van iemand anders	Zonder account	Dat weet ik echt niet
16-17 jaar (n=38)*	17	6	9	7
18-20 jaar (n=49)*	30	7	8	6
21-23 jaar (n=42)*	29	8	3	3
24-34 jaar (n=65)	51	3	8	5
35-49 jaar (n=66)	53	2	9	2
50+ (n=59)	33	2	13	11

Tabel 9.9 - U gaf aan met het account van iemand anders te spelen. Met wiens account speelt u? Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: online spelers van kansspelen die met het account van iemand anders spelen, n=28.

	n
Een vriend/vriendin	15
Een familielid (bijvoorbeeld een ouder/verzorger, broer of zus)	5
Mijn partner	5
Een collega	0
Het account van iemand anders	0
Wil ik niet zeggen	3

C.3 Figuren en tabellen bij hoofdstuk 5

Tabel 9.10 - Wat maakt dat u verwacht op lange termijn meer geld te winnen dan te verliezen met het spelen op speelautomaten? Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: Nederlanders die spelen op speelautomaten fysiek en/of online en verwachten dat de kans dat ze op lange termijn geld winnen groter is dan dat ze geld verliezen, n=12.

	n
Omdat het een makkelijk spel is	4
Omdat ik vaak geluk heb	2
Omdat ik goed ben in dit spel	2
Omdat ik meer kennis van dit spel heb dan de gemiddelde speler	2
Omdat ik in het verleden ook gewonnen heb	2
Omdat ik hoor of weet dat anderen ook meer winnen dan verliezen	0
Om een andere reden	3
Weet ik niet	0

Tabel 9.11 - Wat maakt dat u verwacht op lange termijn meer geld te winnen dan te verliezen met het wedden op sportwedstrijden? Meerdere antwoorden mogelijk.

Nederlanders die wedden op sportwedstrijden fysiek en/of online en verwachten dat de kans dat ze op lange termijn geld winnen groter is dan dat ze geld verliezen, n=26.

	n = 26
Omdat het een makkelijk spel is	3
Omdat ik vaak geluk heb	3
Omdat ik goed ben in dit spel	9
Omdat ik meer kennis van dit spel heb dan de gemiddelde speler	9
Omdat ik in het verleden ook gewonnen heb	12
Omdat ik hoor of weet dat anderen ook meer winnen dan verliezen	2
Om een andere reden	3
Weet ik niet	1

C.4 Figuren en tabellen bij hoofdstuk 7

Tabel 9.12 - Wat heb je gedaan toen je merkte dat je problemen kreeg door gokken of het gevoel had dat je daar risico op liep? Meerdere antwoorden mogelijk.

Basis: spelers van kansspelen die het afgelopen jaar in de problemen kwamen door gokken of daar risico op liepen, 2025: n=31*, 2024: n=32*.

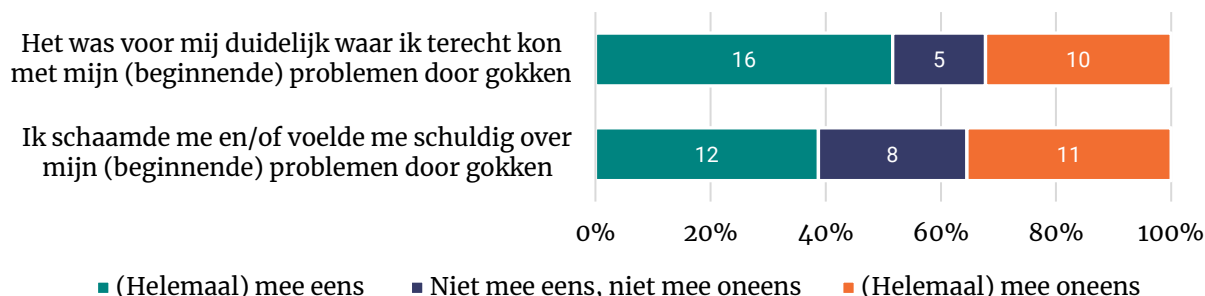
	2025	2024
Ik heb er met anderen over gepraat	3	3
Ik heb een zelftest gedaan om mijn risico op gokverslaving/problemen met gokken te bepalen	2	1
Ik heb met mezelf afspraken gemaakt, bijvoorbeeld over hoe vaak en hoelang ik gok, hoeveel geld ik maximaal inleg.	6	8
Ik heb met anderen afspraken gemaakt, bijvoorbeeld over hoe vaak en hoelang ik gok, hoeveel geld ik maximaal inleg	4	3
Ik ben bepaalde kansspelen minder of niet meer gaan spelen	6	4
Ik heb een bepaalde tijd geen kansspelen meer gespeeld**	8	-
Ik ben helemaal gestopt met het spelen van kansspelen. Dus sindsdien heb ik geen kansspelen meer gespeeld.*	6	-
Ik ben tijdelijk gestopt met gokken	5	7
Ik heb me aangemeld voor een gokstop bij het CRUKS	3	5
Ik heb informatie of hulp gezocht via de huisarts	1	2
Ik heb informatie of hulp gezocht via Loket Kansspel (i)	1	0
Ik heb informatie of hulp gezocht via geestelijke gezondheids- of verslavingszorg	0	1
Iets anders	1	3
Ik heb niets gedaan	5	6
Totaal	31	32

* Het aantal waarnemingen is beperkt. De resultaten zijn indicatief, en weergegeven in ongewogen aantallen.

** Deze antwoordcategorie is nieuw toegevoegd in de meting van 2025.

Figuur 9.3 - U gaf aan problemen te hebben gekregen door gokken, of daar risico op te hebben gelopen. Kunt u aangeven in hoeverre u het eens of oneens bent met de volgende stellingen?

Basis: spelers van kansspelen die het afgelopen jaar in de problemen kwamen door gokken of daar risico op liepen, n=31*.



C.5 Figuren en tabellen bij hoofdstuk 8

Tabel 9.13 - Bent u bekend met - of heeft u wel eens gehoord van de onderstaande organisaties?

Basis: spelers die (risico op) problemen hebben gehad, n=31*.

	Ik heb er wel eens			
	gebruik van gemaakt of contact mee gehad	Ik weet precies wat deze organisatie doet	Ik ken de organisatie van naam	Nog nooit van gehoord
Loket Kansspel	0	5	9	17
CRUKS	1	6	8	16
Stichting AGOG	2	4	4	21
Geldfit	2	3	4	22
Stichting 113	1	9	10	11

Tabel 9.14 – In hoeverre bent u het eens met de stellingen? ‘Ik voel me goed geïnformeerd over de winkansen van kansspelen.’

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar kansspelen (niet zijnde alléén een loterij) speelden op een fysieke locatie en/of online, n=953.

Leeftijd	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
	16-17 jaar (n=125)	40%	20%	25%
18-20 jaar (n=134)	45%	19%	23%	13%
21-23 jaar (n=131)	45%	20%	29%	6%
24-34 jaar (n=189)	54%	21%	19%	6%
35-49 jaar (n=179)	53%	17%	22%	7%

50-64 jaar (n=120)	74%	11%	10%	6%
65+ (n=75)	75%	17%	3%	6%

Tabel 9.15 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? 'Ik voel me goed geïnformeerd over de risico's van kansspelen.'

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar kansspelen (niet zijnde alléén een loterij) speelden op een fysieke locatie en/of online, n=953.

	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
Leeftijd				
16-17 jaar (n=125)	65%	11%	15%	9%
18-20 jaar (n=134)	60%	21%	11%	7%
21-23 jaar (n=131)	58%	10%	28%	5%
24-34 jaar (n=189)	66%	15%	17%	34%
35-49 jaar (n=179)	62%	19%	13%	6%
50-64 jaar (n=120)	80%	13%	3%	4%
65+ (n=75)	84%	12%	2%	2%

Tabel 9.16 - In hoeverre bent u het eens met de stellingen? 'Ik zou graag meer informatie willen over de risico's van kansspelen'.

Basis: Nederlanders die in het afgelopen jaar kansspelen (niet zijnde alléén een loterij) speelden op een fysieke locatie en/of online, n=953.

	% (Helemaal) eens	% Niet eens, niet oneens	% (Helemaal) oneens	% Weet ik niet
Leeftijd				
16-17 jaar (n=125)	8%	32%	48%	12%
18-20 jaar (n=134)	18%	29%	45%	8%
21-23 jaar (n=131)	17%	27%	46%	11%
24-34 jaar (n=189)	17%	32%	48%	4%
35-49 jaar (n=179)	11%	28%	51%	10%
50-64 jaar (n=120)	10%	21%	61%	8%
65+ (n=75)	8%	25%	61%	6%

D Longlist onderwerpen

Longlist vragenlijst ‘perspectief op kansspelen’

Dit is een lijst van alle mogelijke onderwerpen die in de 2024 gevoerde gesprekken naar voren zijn gekomen. Alleen onderwerpen waarvan is vastgesteld dat het niet door middel van vragenlijstonderzoek kan worden gemeten, zijn weggelaten.

Speelgedrag/prevalentie

- 1 Wanneer wordt er deelgenomen aan kansspelen? Op welk tijdstip?
- 2 In wat voor omgeving speelt men (alleen, gezamenlijk, waar?)
- 3 Kunnen spelers het onderscheid maken tussen legaal en illegaal aanbod?
- 4 Welke andere middelen gebruiken gokkers tijdens het gokken?

Motieven om te gokken

- 5 Wat zijn motieven om te gokken?
- 6 Waarom kiest men voor een bepaald spel?
- 7 Wat zijn voor mensen redenen om te starten met gokken en om te blijven gokken? (in welke mate is het een copingsmechanisme voor bijv. stress?)

Risicoperceptie

- 8 Welke ideeën hebben deelnemers over de winkans wanneer ze gaan spelen?
- 9 Zijn spelers zich bewust van de risico's van gokken?
- 10 Wat zien Nederlanders als risicovol gokgedrag?
- 11 Wat is de perceptie over de kans tot het ontwikkelen van gokverslaving? Hoe verhoudt dit zich tot andere middelen (bijv. alcohol, cannabis) en gedragingen (bijv. seksverlaafd)?
- 12 Wat is de perceptie van de ernst van een gokverslaving? Hoe verhoudt dit zich tot andere middelen en gedragingen?
- 13 Wat is de eigen inschatting van spelers over hoe risicovol hun speelgedrag is?

Zorg en preventie

- 14 Wat is de relatie tussen de perceptie t.a.v. kansspelen en het zoeken naar hulp bij een kansspelverslaving?
- 15 Wat voor informatiebehoefte hebben mensen die gokken of overwegen te gokken? Wat zouden ze willen vinden aan informatie? En waar en wanneer?
- 16 Welke voorkeur hebben spelers voor benadering door kansspelaanbieders (in het kader van de zorgplicht)?

Wet- en regelgeving

- 17 In welke mate vinden kansspelers het acceptabel om hun gegevens centraal te delen zodat aanbieders hun zorgplicht (beter) kunnen vervullen?
- 18 Hoe staan spelers tegenover strengere wet- en regelgeving ten aanzien van het uitvoeren van de zorgplicht?
- 19 In welke mate worden spelers geconfronteerd met de zorgplicht? (compliance)? Wat vinden spelers daarvan?
- 20 Wanneer stappen spelers over naar het illegale aanbod?
- 21 Wat vinden Nederlanders in het algemeen van de legalisering?

Reclame

- 22 In welke mate krijgen jongeren toch kansspelreclame te zien?
- 23 Hoe komt reclame aan bij spelers?

Schade door deelname aan kansspelen

- 24 Welke schade wordt nog meer geleden door gokken? (Harms-perspectief)
- 25 Welke 'kleinere' schade wordt geleden? Bijvoorbeeld: heb je wel eens geld geleend? Heb je wel eens iets verkocht? Heb je wel eens meer geld uitgegeven dan je wilde?

Contactgegevens

Ipsos I&O

Zuiderval 70
7543 EZ Enschede
053 - 200 52 00

Piet Heinkade 55
1019 GM Amsterdam
020 – 308 48 00

Amstelveenseweg 760
1081 JK Amsterdam
020 - 607 07 07

Ericssonstraat 2
5121 ML Rijen
020-607 07 07

