

**Communicatie over de  
risico's van kansspelen en  
beschikbare hulpmiddelen  
voor jongeren**  
Kwalitatief onderzoek

Definitief rapport  
**Versie 1.1**



# Het verhaal achter Ferro Explore

---



**Wij zijn kwalitatieve onderzoekers**



**Wij begrijpen mensen**



**Wij helpen u luisteren**



**Vanuit open exploratie**



**Vanuit hart en hoofd**



**Wij begrijpen maatschappelijke trends**



**Zo geven we inzicht**



**Wat u verder brengt**

# Over dit rapport

---

## Auteur(s) van Ferro Explore



## Op verzoek van

Op verzoek van het ministerie van Justitie en Veiligheid

## Datum

5-10-2023

## Projectnummer

6470

## Onderzoeksbureau

Ferro Explore B.V.  
Johan van Hasseltweg 2 B1  
1022 WV Amsterdam  
The Netherlands  
0031 20 624 30 44  
[info@ferro-explore.nl](mailto:info@ferro-explore.nl)  
[www.ferro-explore.nl](http://www.ferro-explore.nl)

## Auteursrecht

(c) Auteursrecht voorbehouden. Niets uit dit rapport mag worden verveelvoudigd en/of openbaargemaakt door middel van druk, fotokopie, digitale verwerking of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van onderstaand ministerie. Dit onderzoek is uitgevoerd door Ferro Explore in opdracht van het ministerie van Justitie en Veiligheid.

# Inhoudsopgave

---

<b>Conclusies</b>	<b>5</b>
<b>Kennis en perceptie gokken</b>	<b>11</b>
Bekendheid en frequentie gokken	11
Drijfveren gokken	11
<b>De reis (online) gokken en de rol van risico's</b>	<b>13</b>
De eerste keer (online) gokken	13
Voorafgaand aan de volgende keren (online) gokken	14
Tijdens het (online) gokken	14
Na het (online) gokken	15
<b>Risicovol of problematisch gokgedrag</b>	<b>17</b>
<b>Communicatie</b>	<b>21</b>
<b>Onderzoeksverantwoording</b>	<b>23</b>
Achtergrond	23
Probleemstelling en onderzoeksvragen	24
Methode	25
Algemeen	25
<b>Bijlage: gespreksleidraad</b>	<b>27</b>

# Conclusies

---

Op 1 en 3 augustus 2023 is kwalitatief onderzoek uitgevoerd in de vorm van 16 individuele interviews van ieder 45 minuten met jongeren tussen de 18 en 24 jaar. De respondenten aan dit onderzoek zijn geselecteerd op bekendheid met (online) gokken en/of ervaring met (online) gokken. Alle respondenten bleken wel eens gegokt te hebben, of met enige regelmaat te gokken. Zij gokken bijvoorbeeld op sportwedstrijden, spelen roulette, spelen op gokkasten, black jack, bingo, etc. Aanbieders als TOTO, Unibet, Betcity, Casino777, het casino, Staatsloterij en aanbieders van krasloten worden vaak genoemd. Er was een spreiding naar de frequentie waarin de deelnemers meedoen aan kansspelen. De meeste respondenten speelden soms of met enkele regelmaat. Zij kochten bijvoorbeeld eens per jaar een Staatslot, speelden TOTO tijdens belangrijke voetbalwedstrijden die gezamenlijk met een vriendengroep worden gekeken (bijvoorbeeld Champions League knock out fase wedstrijden) of gingen maandelijks-tweemaandelijks als 'uitje' naar het casino. Er deden ook enkele deelnemers mee aan het onderzoek die veelvuldig meededen aan kansspelen, van wie één deelnemer dagelijks. Allen zijn bekend met gokken of gokken wel eens: offline of online. Aan de hand van de gedragsbepalers van (online) gokgedrag, wel/niet gokken, signalen herkennen en informatie zoeken over risicovol of problematisch gokgedrag en het handelen bij problematisch gokgedrag, geven wij de conclusies weer van dit onderzoek. De gedragsbepalers van het zoeken van informatie over de risico's zijn hetzelfde als bij het zoeken naar informatie over de signalen van risicovol/problematisch gokgedrag. Daarom zijn deze samengevat. In de resultaten van dit onderzoek zien we weinig verschillen in de steekproef die samenhangen met frequentie van het meedoen aan kansspelen of opleidingsniveau. We sluiten af met enkele concluderende aanbevelingen.

## **Gokgedrag algemeen**

### **Emoties en houding**

(Online) gokken wordt vooral positief geassocieerd met plezier, vermaak, spanning, samen iets beleven en de (kleine) kans op rijkdom: goederen, vakanties maar ook onafhankelijkheid en vrijheid. Men heeft ook meer negatieve associaties van eenzaamheid, tegengaan van verveling, groepsdruk en een kater achteraf wanneer men meer heeft verspeeld dan van te voren bedacht.

Deze emoties en houding maken dat men meestal gokt met als doel een leuk 'uitje' te hebben: als variant op een avond op het terras of uit eten. Men bepaalt meestal vooraf het bedrag dat men gaat 'vergokken' en rekent niet op winst (maar hoopt er wel op).

## **Kennis**

Voorafgaand aan de eerste keer gokken helpt de sociale omgeving (ouders, vrienden) bij het besef dat er risico's aan gokken kleven. Vooral de risico's dat je je ingelegde geld kwijtraakt en dat je meer inzet dat je van plan was, zijn onderwerpen die de sociale omgeving (soms) aanstipt. Doordat men deze basiskennis heeft, stelt men in de meeste gevallen vooraf ook het bedrag vast dat men gaat vergokken en weet men dat je kans loopt dit kwijt te raken. Toch komt het voor dat men, ondanks deze kennis, wel eens meer inzet dan van te voren gepland.

## **Sociale omgeving**

Veelal komt men in aanraking met gokken door de sociale omgeving: men wordt door een vriendengroep of familielid meegenomen naar het casino of speelt samen via een online goksite. Doordat men in aanraking komt met gokken via de eigen sociale omgeving voelt het gokken vertrouwd: je gokt veelal met mensen die je kent en die het ook doen.

De sociale omgeving is van invloed op het gokgedrag, vooral wanneer men samen gokt. Dit geldt voor zowel online als offline gokken. Wanneer men samen gokt, stelt men veelal vooraf samen een kader (bijvoorbeeld we geven ieder 20 euro uit) en de sociale omgeving helpt dan ook om je er aan te houden.

Maar de sociale omgeving zet je soms ook aan tot meer gokken: soms wordt men verleid om meer in te zetten dan ze eigenlijk van plan waren, soms onder invloed van alcohol of 'om de pret niet te bederven'.

Na het gokken verwerkt men het gokgedrag veelal alleen: als het niet leuk/fun meer was spreekt men met zichzelf af het de volgende keer anders te doen.

## **Fysieke (online of offline) omgeving**

Gedrag kan moeilijker of makkelijker worden door obstakels (verkeersdrempels) of hulpmiddelen (keuzehulp) in de omgeving. Ook kan de omgeving een bepaalde gedragsnorm communiceren.

Gokken wordt (door de deelnemersgroep) zowel online als offline gedaan. Offline gokken zij in een casino, speelhal of thuis (krasloten/loterijen). Online gokken wordt zowel thuis als bij vrienden gedaan, zowel in groepsverband als alleen.

De fysieke omgeving bemoeilijkt het enerzijds om je te kiezen om wel/niet te gokken en je te houden aan de kaders die je zelf hebt gesteld. Anderzijds kan de fysieke omgeving ook helpen:

- Bemoeilijkt: de omgeving waar je je in bevindt kan soms zorgen dat je meer inzet dan je hebt gepland: het samen naar voetbal kijken met je vrienden terwijl je op uitslagen gokt, een omgeving waar alcohol wordt gedronken, waar een feeststemming heerst bemoeilijkt het bewaken van de eigen grenzen. Dit geldt voor de omgeving van het casino hetzelfde: je wordt verleid meer in te zetten. Ook de online omgeving kan dit effect hebben: je speelt met online geld, dat voelt minder 'echt' en abstracter en daardoor ben je eerder geneigd meer uit te geven.
- Helpt: de fysieke omgeving kan ook helpen om kaders te stellen. Bij online kansspelen moet je zelf je kaders ingeven (limieten), in het casino wordt er op je gelet.

## **Zelfbeeld**

Het meest voorkomende zelfbeeld is dat men gokt voor het plezier, voor het vermaak en dat men op een bewuste manier met gokken omgaat. Dit maakt dat men regelmatig of soms gokt: men ziet voor zichzelf geen grote risico's of gevaren.

## **De bewuste overweging maken om wel of niet te gokken**

### **Emoties**

Een echte inschatting 'is dit iets voor mij?' maakt men niet heel bewust. Men heeft het gevoel dat je gokken goed in de hand kunt houden door kaders met jezelf en je omgeving af te spreken. Wel legt men soms meer in dan men van te voren had bedacht: dit gokgedrag is impulsief. Dit geeft achteraf soms een onprettig gevoel: je bent over je eigen grenzen heen gegaan.

### **Zelfbeeld**

Het beeld dat men van zichzelf heeft is vooral dat men (online) gokken in de hand heeft en zelf in staat is om grenzen te stellen. Wanneer je toch over je grenzen heen bent gegaan weet je dit van jezelf en spreek je met jezelf af dit niet meer te doen. Dit maakt dat men per keer niet heel bewust de keuze maakt om wel/niet te gokken: je weet dat je risico beperkt is en dat je dat bedrag wel kunt missen.

Men ziet soms dat anderen het niet helemaal in de hand hebben en steeds over hun vooraf gestelde grenzen gaan, maar dit past niet in hun eigen zelfbeeld.

De angst voor risicovol of problematisch gokgedrag bij zichzelf wordt niet genoemd: de deelnemers aan het onderzoek hebben (op één na) het gevoel dit risico niet te lopen.

Risicovol of problematisch gokgedrag hoort volgens de deelnemers dan ook bij gokverslaafden of mensen die in grote financiële problemen zitten en dit past niet in hun zelfbeeld.

### **Sociale omgeving**

De sociale omgeving heeft enige invloed op het maken van een bewuste afweging of gokken wel of niet 'iets voor jou is'. Enerzijds geeft de sociale omgeving voorafgaand aan de eerste keer gokken soms informatie over de risico's (je inleg kwijt raken en meer inzetten dan gepland) en heeft daarmee een vorm van invloed op jouw eigen keuze.

Anderzijds kun je – als je samen gaat gokken- meer mee gaan in het groepsproces: je gaat met zijn allen naar het casino, of als vrienden bijvoorbeeld beslissen om mee te doen met de TOTO tijdens een voetbalwedstrijd, doet men over het algemeen 'gewoon' mee.

### **Kunnen**

Men heeft het gevoel in staat te zijn om te beslissen om wel of niet te gokken.

## **Het zoeken van informatie over risicovol of problematisch gokgedrag, de signalen ervan en het herkennen van deze signalen**

### **Emoties**

Men herkent geen signalen van risicovol of problematisch gokgedrag bij zichzelf. Wel kent men emoties van spijt en 'een niet vrolijk gevoel'. Deze komen na afloop wanneer men meer heeft ingelegd dan gewenst. Men weet echter zelf niet wat te doen met deze gevoelens en men gaat 'gewoon weer door'. Informatie of hulp zoeken is voor de deelnemers 'veel te zwaar': je hebt het nog in de hand en hebt geen financiële problemen.

Men associeert problematisch of risicovol gedrag vooral met het hebben van grote financiële problemen. Wanneer je in je levensbehoeften kunt voorzien, kan het meedoen aan kansspelen niet leuk meer zijn (je gaat over je eigen grenzen van inleg), maar men ervaart dit zelf niet als problematisch of risicovol. Men zoekt dus ook niet spontaan naar deze informatie.

### **Kennis**

Er is beperkte kennis van signalen van risicovol en problematisch gokgedrag: men kent spontaan vooral de uitersten van het spectrum: óf je speelt zonder risico's omdat je weet dat je je inleg kwijt kunt raken en je moet oppassen dat je niet meer inlegt dan je van tevoren van plan was. Óf je vertoont zeer problematisch gokgedrag, bent gokverslaafd en hebt grote financiële problemen. Echte kennis van het tussenveld heeft men niet en weet men ook niet (spontaan) te herkennen. Men weet niet wat de scheidslijnen zijn voor normaal en risicovol/problematisch gedrag. Het is een glijdende schaal, en vanaf welk moment is het verstandig om alert te zijn? Het moment dat men informatie of hulp moet gaan zoeken is daarmee onbekend.

Wel herkent men onbewust de signalen van risicovol of problematisch gokken sterker naarmate men vordert in de (online) gok-reis die men aflegt (van de eerste keer gokken tot meerdere keren hebben gegokt). Men ziet en voelt tijdens het gokken de verleiding in levende lijven om meer in te leggen dan je vooraf van plan was en geeft er ook soms aan toe, men kent soms de rush van het winnen, men ervaart dat het 'samen-gevoel' soms in het gedrang komt omdat iemand meer inlegt dan de ander, men ervaart dat de fun er van af kan gaan. Men adresseert deze signalen echter niet als problematisch of risicovol maar eerder als onprettig en ongewenst: je komt er namelijk niet door in grote (financiële) problemen.

Met andere woorden: men heeft onbewust wel kennis van signalen van problematisch gokgedrag, maar herkent/adresseert ze niet als zodanig.

### **Sociale omgeving**

Men beseft dat de sociale omgeving belangrijk is bij problematisch of risicovol gokgedrag. Soms probeert men anderen te stoppen met risicovol gokken. Maar je weet als sociale omgeving eigenlijk niet goed wat je kunt of moet doen en wanneer het gedrag echt risicovol of problematisch is.

Er wordt niet met anderen gepraat over situaties die risicovol waren. Het is je eigen verantwoordelijkheid en daarbij ben je niet in de (financiële) problemen: dus waar moet je het over hebben? Men redeneert: je moet je gewoon de volgende keer aan de afspraak houden. Heel soms worden vrienden ter orde geroepen op het moment zelf (terwijl zij gokken).

Omdat er niet gepraat wordt over situaties die risicovol waren, en het als eigen verantwoordelijkheid voelt wat je met je geld doet (zolang je niet in de echte financiële problemen raakt), gaat men ook niet op zoek naar meer informatie over signalen van risicovol gedrag.

## **Het handelen bij risicovol of problematisch gokgedrag: zoeken van hulp/informatie zoeken**

### **Kennis**



Er is een beperkte kennis over hulpmiddelen en communicatie over risicovol of problematisch gokgedrag. Behalve online hulpmiddelen die helpen bij het stellen van limieten, hulpmiddelen bij grote problemen (psycholoog, huisarts) en 'dat er op je gelet wordt in het casino' kent men geen andere hulpmiddelen.

Communicatie over dit onderwerp kent men ook niet echt (sommige deelnemers noemen de slogan: speel bewust, speel 18 plus). Men mist deze communicatie of hulpmiddelen ook niet spontaan.

### **Zelfbeeld**

Over het algemeen is men overtuigd het juiste te doen en ervaart dus geen behoefte aan hulp, en vertoont geen informatie-zoekgedrag. Men gaat ook niet op zoek naar informatie over hoe je bijvoorbeeld bekenden of vrienden kunt aanspreken op vermeend risicovol gedrag: men ervaart geen probleem dus gaat geen informatie zoeken. Bovendien denkt men er niet aan en verwacht ook niet dat deze hulp/info beschikbaar is.

### **Kunnen**

De online hulpmiddelen die men al kent (limieten instellen qua bedrag, frequentie en tijd) gebruikt men. Deze helpen echter niet om écht problematisch gokgedrag (ook van anderen) tegen te gaan: je stelt een heel hoog limiet in of verandert steeds van goksites.

Wanneer een ander risicovol of problematisch gedrag vertoont, heeft men het gevoel te weinig kennis, vaardigheden en (informatie) middelen te hebben om hulp te kunnen bieden. Dit gevoel van het ontbreken van 'kunnen' is niet actief aanwezig, maar eerder op doorvraag.

### **Houding**

Op doorvraag heeft men een positieve houding ten aanzien van hulpmiddelen en communicatie over de risico's van gokken. Wanneer men er over nadenkt, vindt men dat het een onderwerp van gesprek zou moeten zijn. Men zou antwoorden willen hebben op vragen als: Hoe herken je risicovol of problematisch gedrag? Op welke signalen kun je letten? Wanneer moet je in actie komen? Welke hulpmiddelen zijn er? Wie kun je er bij betrekken? Hoe ga je het gesprek aan? Wat als iemand zegt dat hij er toch geen financieel risico mee loopt en dus geen risicovol gedrag vertoont? Hoe om te gaan met 'het is toch je eigen verantwoordelijkheid'?

### **Weerstand**

Er bestaat geen weerstand voor communicatie over risicovol en problematisch gokgedrag of hulpmiddelen hiervoor. Waar echter wel weerstand voor bestaat is voor het bemoeien met andermans zaken. Gokken en hoe je daarmee omgaat is je eigen verantwoordelijkheid vindt men: hoe je je geld besteedt, is je eigen zaak. Ook voor het 'verbieden of in een kwaad daglicht stellen van gokken' bestaat weerstand.

## **Communicatie**

Er ontbreekt een basis of kader over wat wel/niet problematisch/risicovol gokgedrag is en wat je kunt doen wanneer je het bij jezelf of een ander herkent. Op doorvraag staat men dan ook open voor informatie over de risico's van gokken, de signalen van risicovol gokgedrag en wat je kunt doen bij het herkennen van risicovol gokgedrag.

De enige communicatie die men nu kent is dat je op goksites indirect op de risico's gewezen (door limieten en speeltijd in te vullen), maar op het moment dat je op zo'n site bent heb je al besloten te gaan spelen en ben je niet heel ontvankelijk voor een boodschap over de risico's. Men denkt dat het goed zou zijn wanneer er (ver) voor je gaat gokken informatie of kaderstelling is en aan het neerzetten van een norm dat gokken leuk moet zijn/blijven.. Ook na het gokken, is een moment dat men reflecteert en informatie of hulpmiddelen zouden kunnen helpen.

## Concluderende aanbevelingen

Bovenstaande conclusies leiden tot de volgende aanbevelingen:

- Geef het thema 'risico's van gokken' bestaansrecht.
- Ga hierbij uit van een positieve insteek waarbij 'eigen beschikking' over hoe jij je tijd en geld besteedt, voorop staat.
- Stel een duidelijk kader voor wat problematisch of risicovol gokgedrag is, en wat de indicatoren hiervan zijn.
- Houd er rekening mee dat jongeren op bepaalde momenten meer ontvankelijk zijn voor een boodschap over risico's van kansspelen, de signalen, en een mogelijk handelingsperspectief dan op andere momenten. In 'the heat of the moment' is men minder ontvankelijk dan voorafgaand aan of na afloop van gokken.
- Risicovol of problematisch gokgedrag, de signalen ervan en welke stappen je zou kunnen ondernemen zou een gespreksonderwerp moeten zijn in gesprekken met ouders of met de sociale omgeving. Dit zou gefaciliteerd moeten worden.
- Daarnaast zou communicatie over de risico's en over de signalen van risicovol of problematisch gokgedrag voorafgaand aan (de eerste keer) gokken via influencers op social media (zoals Youtube) of aandacht op school (middelen en kanalen die door een jongere doelgroep worden gezien) kunnen gaan.
- Bij communicatie na afloop van het gokken (wanneer je over grenzen bent gegaan en je er geen goed gevoel aan hebt overgehouden of wanneer je dit ziet bij een vriend(in) of bekende) denkt men aan een laagdrempelige manier van informatie geven, bijvoorbeeld een online chat.
- De afzender van communicatie over risicovol of problematisch gokgedrag, de signalen ervan en welke stappen je zou kunnen ondernemen luistert nauw:
  - Het zou een neutrale instantie moeten zijn die zelf geen belang heeft bij wel/niet gokken. Zij mogen geen oordeel uitstralen over gokken en jou alleen informeren (niet veroordelen).
  - De overheid voelt als logische afzender van communicatie over dit onderwerp, maar men heeft weinig vertrouwen in de overheid (ten tijde van het onderzoek) en daarnaast 'verdienen' zij aan gokken en hebben dus een belang.
  - De aanbieders van kansspelen moeten verantwoordelijkheid nemen, maar zij als afzender voelt ook raar want je weet dat ze aan je willen verdienen.

# Kennis en perceptie gokken

---

Alle deelnemers zijn bekend met gokken: zowel online als offline. De drijfveren om te spelen zijn voornamelijk 'fun: lol hebben' en 'spanning: de kans om geld te winnen'.

## Bekendheid en frequentie gokken

De respondenten aan dit onderzoek zijn geselecteerd op bekendheid met (online) gokken en/of ervaring met (online) gokken. Alle respondenten bleken wel eens gegokt te hebben, of met enige regelmaat te gokken. Zij gokken bijvoorbeeld op sportwedstrijden, spelen roulette, spelen op gokkasten, black jack, bingo, etc. Aanbieders als TOTO, Unibet, Betcity, Casino777, het casino, Staatsloterij en aanbieders van krasloten worden vaak genoemd.

De invloed van de sociale omgeving op het in aanraking komen met kansspelen is groot. Veelal is men bekend geraakt met (online) kansspelen door familie of vrienden. Soms ook door online advertenties. Sommige deelnemers waren door een kennis, familielid of vriend geïntroduceerd in het casino, andere deelnemers hadden vriendengroepen die tijdens het kijken van voetbalwedstrijden TOTO speelden en anderen waren op feestdagen (kerst, oud & nieuw, Sinterklaas) in aanraking gekomen met krasloten of staatsloten.

Er was een spreiding naar de frequentie waarin de deelnemers meedoen aan kansspelen. De meeste respondenten speelden soms of met enkele regelmaat. Zij kochten bijvoorbeeld eens per jaar een Staatslot, speelden TOTO tijdens belangrijke voetbalwedstrijden die gezamenlijk met een vriendengroep worden gekeken (bijvoorbeeld Champions League knock out fase wedstrijden) of gingen maandelijks-tweemaandelijks als 'uitje' naar het casino. Er deden ook enkele deelnemers mee aan het onderzoek die veelvuldig meededen aan kansspelen, van wie één deelnemer dagelijks.

In de resultaten van dit onderzoek zien we weinig verschillen in de steekproef die samenhangen met frequentie van het meedoen aan kansspelen of opleidingsniveau.

## Drijfveren gokken

Uit de gesprekken blijken er meerdere drijfveren te zijn om te gokken.

### Fun

Gokken wordt voornamelijk gezien als 'fun' en vermaak. De meeste deelnemers vergelijken online gokken, naar het casino gaan of TOTO spelen met een andere gezellige activiteit zoals op een terras zitten, naar een pretpark gaan of bijvoorbeeld de bioscoop bezoeken. Deze vergelijking wordt vaak gemaakt in relatie tot de kosten (een avond op het terras kost me ook 20 euro) en op basis van het 'vermaak-element'.

## Spanning

Gokken wordt geassocieerd met spanning. De kans om iets te kunnen winnen maakt dat men een meestal prettige spanning ervaart. Dit maakt een avondje uit of het kijken naar een voetbalwedstrijd spannender dan een gewone avond uit en dat vindt men leuk en een extra dimensie toevoegen.

## Samen/verbonden

Door samen te gokken voelt men een gevoel van verbondenheid. Sommige respondenten gooiden individuele inzetten op één hoop en speelden daar mee. Anderen maakten er juist een 'competitie' van: wie zou het meeste kunnen winnen? Dit versterkte voor hen het groepsgevoel en gaf verbondenheid.

## Groepsdruk

Hiermee samenhangend voelden sommigen bij gokken ook groepsdruk: druk om mee te doen of druk om meer in te zetten. De meeste respondenten gokken met een groep waarin zij zich veilig voelen, en waarin men gemakkelijk de eigen grenzen kan aangeven ("We proberen met de groep tot een bedrag te komen waarbij iedereen zich prettig voelt. Dat is nooit meer dan 20 euro"). Anderen werden soms wel verleid door de groep of de persoon waarmee ze samen spelen om meer in te zetten dan ze eigenlijk van plan waren, soms onder invloed van alcohol of 'om de pret niet te bederven". Opvallend is dat vrijwel alle respondenten in dit geval (indien zij hiermee over hun eigen grenzen zijn gegaan) er succesvol voor waken nogmaals meer in te zetten. Zij voelen zich hierdoor gesterkt door hun gevoel na het gokken (en verliezen) met te veel inzet. Het gokken is daardoor simpelweg niet leuk meer voor hen. Uitzondering hierop vormt een (probleem)speler die dagelijks gokt.

## Individualisme/alleen

Naast het gevoel van samen/verbonden associëren sommige respondenten gokken ook met individualisme of alleen zijn. Soms gokken ze (naast met een groepje) aanvullend ook alleen bij sportwedstrijden. Zij vertellen aan anderen soms niet dat ze alleen online gokken of dat zij tijdens een voetbalwedstrijd kijken ook TOTO spelen. Zij houden dit liever voor zichzelf omdat ze niet met eventuele winst of verlies te koop willen lopen of omdat ze hiermee de groepsnorm (bijvoorbeeld we doen allemaal twee tientjes) niet willen schaden. In je eentje gokken heeft een negatievere connotatie dan samen gokken: het wordt veel minder verbonden aan plezier hebben maar kan meer ingegeven zijn vanuit een negatieve motivatie zoals verveling doorbreken. Hier schaamt men zich soms ook enigszins voor. De norm lijkt te zijn dat gokken vooral leuk moet zijn.

## Hang naar rijkdom

Rijkdom is een associatie die een deel van de deelnemers heeft bij gokken. Men denkt aan het kunnen kopen van dure merkkleding, etentjes of vakanties. Een ander deel is zich zeer bewust dat je uiteindelijk altijd verliest. Anders zouden aanbieders er niks aan verdienen. Ook al beseft iedereen dat de kans klein is, toch ervaart men een kans op rijkdom en financiële onafhankelijkheid.

## Geen ander doel met geld

De meeste respondenten associëren gokken ook met 'het spelen met geld dat je toch kwijt kunt'. Zij hebben geen concreet ander doel met dit geld en hopen door te gokken dat ze er een groter bedrag van kunnen maken, maar er vooral ook plezier aan te beleven. Spelen met geld dat je kunt missen wordt gezien als niet risicovol, maar juist als verantwoord.

# De reis (online) gokken en de rol van risico's

---

In dit hoofdstuk beschrijven we de reis rond (online) gokken zoals de jongeren deze doormaken. We omschrijven daarbij welke rol de bekendheid met de risico's van gokken en hulpmiddelen en de mogelijke ervaring van risico's in deze reis een rol spelen.

## De eerste keer (online) gokken

De eerste keer 'gokken' wordt als spannend ervaren: het is iets nieuws, het hoort in de 'volwassen wereld' en je maakt ineens kans op veel geld. Dit gaat gepaard met een leuk en spannend gevoel. Sommige deelnemers aan het onderzoek vertellen dat zij al voor hun 18<sup>e</sup> verjaardag de eerste keer hebben gegokt. Op online goksites kon dat voorheen heel gemakkelijk of men gebruikt nu het account van iemand anders. Het kansspel dat men voor de eerste keer speelde varieerde van TOTO, spellen op Unibet of Betcity en dergelijke, het casino (online en offline) tot Krasloten of de Staatsloterij.

### Risicobesef voorafgaand aan de eerste keer (online) gokken

- Alle deelnemers aan het onderzoek beseffen zich voorafgaand aan de eerste keer gokken dat er een risico kleeft aan gokken.
- Het eerste risico dat men voornamelijk ervaart is je inzet kwijtraken. Dit is een risico dat men echter van te voren incalculeert: je weet dat de kans heel groot is dat je je inzet verliest. Men beseft dat de aanbieder van het kansspel altijd wint (maar denkt uiteraard toch: misschien ben ik die ene die heel veel geld wint). Dit wordt echter gezien als een beperkt financieel risico: men zegt alleen te spelen met geld dat je kunt missen: dat je niet nodig hebt voor vaste lasten en boodschappen en waar je 'niet wakker van ligt'.
- Een ander risico dat men van te voren ervaart is dat men meer uitgeeft dan dat men eigenlijk van plan was. Vrijwel alle respondenten spreken met zichzelf of met de groep af welk bedrag zij gaan inzetten om dit risico te beperken. Ook worden zij er door de website op gewezen wanneer zij online gokken: er wordt gevraagd om een maximum bedrag in te voeren. Vrijwel alle deelnemers ervaren deze kaders als prettig: het geeft je vooraf een gevoel dat je in controle bent.

- Zij weten over deze risico's omdat zij dat in de opvoeding hebben meegekregen, hun ouders wijzen hen er op dat moment op, hun sociale omgeving heeft het over hoe je het leuk houdt, zij hebben het van vrienden/bekenden gehoord, op school over gehoord of 'weten het gewoon'. Geen van de respondenten kan een bepaald moment, gesprek of website/uiting aanwijzen waardoor men over de risico's weet. Men geeft aan informatie over risico's ook niet actief te gaan opzoeken: dit komt niet in hen op en ze zouden ook niet weten waar ze dan terecht zouden moeten.
- Andere risico's dan bovengenoemde financiële risico's ervaart of kent men op dit moment niet. Men weet dat 'gokverslaving' bestaat, maar dat is op dit moment van de eerste keer gokken een ver van je bed show. Enkele respondenten hebben een gokverslaving van dichtbij meegemaakt (een oma, een tante, een vriend) en willen hier verre van blijven. Zij denken in deze fase ook niet aan mogelijke andere risico's op persoonlijk of sociaal vlak: gokken is op dit moment van de reis voornamelijk fun, spanning en vermaak.
- Over signalen van problematisch of risicovol gokgedrag denkt men op dit moment nog niet na.
- Een echte inschatting 'is dit iets voor mij?' maakt men niet heel bewust. Op dit moment heeft men het gevoel dat je gokken goed in de hand kunt houden door kaders met jezelf en je omgeving af te spreken (en de meeste respondenten die mee hebben gedaan aan dit onderzoek kunnen het ook goed in de hand houden).

## Voorafgaand aan de volgende keren (online) gokken

Vrijwel alle respondenten geven aan na een eerste keer (online) gokken nog een keer te hebben gespeeld. Soms omdat het een 'activiteit of uitje' is van een vriendengroep dat met enige regelmaat terugkeert of omdat men het zo leuk vindt het nog eens te willen doen of men wil proberen iets te winnen.

### Risicobesef voorafgaand aan volgende keren (online) gokken

- Het risicobesef op je inleg kwijtraken blijft ook voorafgaand aan de volgende keren gokken.
- Men wordt zich na een eerste keer gokken echter wel meer bewust van het risico dat je meer inlegt dan je van plan was en dit risico wordt ook als groter ervaren. Men heeft ervaren dat wanneer je je inleg kwijt bent de verleiding aanwezig is om toch iets meer in te leggen om toch iets te winnen. Of men heeft 'de rush' en het goede gevoel van winnen ervaren en wil dit meer meemaken.
- Geen van de respondenten gaat zich actief informeren over risicovol of problematisch gokgedrag.

## Tijdens het (online) gokken

Tijdens het deelnemen aan online gokken voelt men vooral de spanning en de lol van het spelen. Vaak gebeurt het in gezelschap van anderen.

### **Risicobesef tijdens het (online) gokken**

- Het besef dat er risico's aan (online) gokken zijn verbonden ervaart men sterker tijdens het spelen dan ervoor. Tijdens het gokken merkt men of bij zichzelf of bij anderen:
  - Dat het op sommige momenten moeilijk is om je aan de afspraak te houden die je met jezelf of anderen hebt gemaakt over je inleg. Dat de verleiding groot is om nog iets extra's te gokken en men hier soms ook voor is gezwicht.
  - Dat de 'fun' er van af kan gaan. Men ziet tijdens het spelen dat de intentie van 'fun hebben' kan omslaan in 'geld terugwinnen' of 'geld winnen'. Op dat moment gaat het alleen om geld en niet meer om het vermaak-aspect. In deze steekproef herkende men dit vooral bij anderen en niet zozeer bij zichzelf, een uitzondering daargelaten.
  - Dat de rush van winnen zo'n goed gevoel geeft, dat je er meer van wilt.
  - Dat het samen/ verbonden gevoel soms wordt genegeerd en men zelf, alleen meer gaat inzetten (bij online gokken): je negeert de groepsafpraak voor een bepaalde inzet of gaat het 'stiekem' doen.
- Soms heeft men vrienden met klem moeten vragen te stoppen met gokken, omdat men het gevoel had dat de risico's te groot werden. Het gaat dan vooral om de financiële risico's: men had het gevoel dat vrienden meer geld verspeelden dan dat ze eigenlijk zouden willen.
- Op het moment van het spelen geeft men aan dat het moeilijk is om informatie/tips/adviezen (online of van vrienden/anderen) tot je te nemen: op dat moment wil je spelen en wil je niet horen over de risico's en hulpmiddelen.
- Tijdens het spelen is men zich meer bewust van signalen van risicovol of problematisch gokgedrag dan voor het spelen. Men ziet het bij anderen gebeuren of ervaart het zelf dat stoppen moeilijk is. Men ervaart deze signalen echter niet direct als problematisch of risicovol maar eerder als onprettig of ongewenst.

## **Na het (online) gokken**

Na het (online) gokken is voor een deel van de respondenten tijd voor reflectie. Vragen die men zichzelf stelt zijn: Was het me de uitgave waard? Was het nog leuk? Heb ik er een goed gevoel over?

### **Risicobesef na het (online) gokken**

- Na het (online) gokken hebben sommige respondenten een positief tot neutraal gevoel: zij ( en hun vrienden) hebben zich gehouden aan de vooraf bepaalde grens en ze hebben een leuke tijd of avond gehad. Deze groep respondenten denkt verder ook niet na over eventuele risico's en hulpmiddelen.
- Andere respondenten hebben een positief gevoel: ze hebben geld gewonnen en hebben deze winst behouden. Ze kunnen iets leuks doen van de winst (een etentje bijvoorbeeld) en daar blijft het bij. Ook deze groep denkt niet aan de verdere risico's.

- Ook zijn er respondenten die een negatief gevoel omschrijven: zij of hun vrienden hebben ( te veel) verloren, hebben zich niet gehouden aan de vooraf afgesproken inleg, hebben hun opgedane winst weer vergokt of de lol was er van af: het ging alleen nog om geld (terug) winnen en niet meer om het plezier. Deze groep adresseert deze gevoelens echter niet direct als risico op problematisch of risicovol gokgedrag of verslaving. Men redeneert veelal: niemand is in de serieuze financiële problemen gekomen (kan bijvoorbeeld de huur niet meer betalen), dus een echt risico is er niet.
- De enige actie die deze laatste groep (met een negatief gevoel) onderneemt is met zichzelf af te spreken zich de volgende keer aan het vooraf gestelde limiet te houden. Hulpmiddelen spelen hierbij geen rol.



# Risicovol of problematisch gokgedrag

---

Risicovol of problematisch gokgedrag blijkt moeilijk te herkennen: men weet spontaan niet goed op welke indicatoren men moet letten en hoe je 'problematisch of risicovol gokgedrag' moet definiëren. Het onderscheid wordt meer zwart-wit gemaakt: óf je speelt zonder in de (financiële) problemen te komen óf je komt wel in de problemen en bent gokverslaafd.

## **Problematisch of risicovol gokgedrag moeilijk te herkennen**

Wanneer het onderwerp 'problematisch of risicovol gokgedrag' wordt besproken geeft men aan dit moeilijk te vinden om te herkennen. Men komt in eerste instantie veelal niet verder dan de omschrijving 'Wanneer iemand zijn rekeningen niet meer kan betalen of niet meer in zijn dagelijkse basisbehoeften kan voorzien omdat hij/zij dit geld heeft vergokt'. Sommige respondenten hebben iemand in de omgeving die gokverslaafd is (geweest) en men kon dat vooral herkennen aan het niet meer hebben van geld, het lenen van geld om te gokken en daardoor in de problemen komen.

Ook geeft men aan dat het moeilijk is om bij anderen te herkennen of gedrag problematisch of risicovol is omdat men niet kan zien wat diegene op zijn/haar kamer of huis doet en je veelal ook niet weet of iemand zijn vaste uitgaven nog kan betalen.

De gevoelens die in het voorafgaande hoofdstuk werden omschreven (niet houden aan de vooraf afgesproken inleg, opgedane winst weer vergokken of de lol gaat er van af: het gaat alleen nog om geld (terug) winnen en niet meer om het plezier) worden in eerste instantie niet zozeer ervaren als indicatoren van problematisch of risicovol gokgedrag maar eerder als ongewenst of niet plezierig.

De deelnemers aan het gesprek kijken in eerste instantie dus vooral zwart-wit naar problematisch of risicovol gokgedrag: je bent gokverslaafd en hebt grote financiële problemen óf je gokt met geld dat je kunt missen en loopt daarom geen risico's.

## **Aan welke indicatoren denkt men op doorvraag?**

In de gesprekken is doorgevraagd op welke indicatoren van risicovol of problematisch gokgedrag men kent. Wanneer men er langer over nadenkt noemt men naast de financiële indicatoren van 'geen rekeningen meer kunnen betalen' zoals hierboven omschreven de volgende indicatoren:

- Vaak (veel) meer gokken dan je oorspronkelijk van plan was: je eigen grenzen steeds oprekken en verleggen;
- Wanneer je er geen plezier er meer in hebt, maar alleen om financieel gewin speelt;
- Denken dat je rijk van gokken gaat worden, dat je het als bron van inkomsten kan gaan zien;

- De hele dag er mee bezig zijn: steeds denken aan wanneer je weer kunt gaan gokken of op ieder 'vrij moment' proberen om te kunnen gokken.
- Afspraken afzeggen om te gaan gokken.
- Beloftes niet nakomen, omdat je het geld hebt vergokt (een cadeautje voor een verjaardag beloven, en dit vervolgens niet kunnen geven).
- Aan anderen niet vertellen dat je gokt.
- Na het gokken er een onplezierig gevoel aan over hebben ('een kater na het gokken').

Sommige respondenten zeggen wel iemand te kennen op wie de bovenstaande indicatoren van toepassing zijn. Ook hebben enkele respondenten zelf één of meerdere indicatoren wel eens ervaren. Hun gevoel is dan vaak wel dat dat gokgedrag (van zichzelf of van een bekende) 'niet helemaal ok' is (door één of meerdere indicatoren) maar zij zeggen niets te ondernemen omdat:

- Zij niet zeker weten of deze indicatoren ook echt de indicatoren zijn van problematisch of risicovol gokgedrag.
- Zolang die persoon of zichzelf alle rekeningen nog kan betalen, vinden zij het niet problematisch of risicovol. Want welk risico loop je dan feitelijk, redeneren zij.
- Zij iemand niet van iets willen beschuldigen dat misschien niet waar is.
- Zij vinden dat het iemands eigen verantwoordelijkheid is. Uiteindelijk doet de persoon 'niemand iets kwaad'.
- Zij niet weten wat ze dan zouden moeten doen: ze kennen geen handelingsperspectief. Bijvoorbeeld: hoe praat je erover zonder iemand aan te vallen? Of: waar kan je terecht als je er zelf over wilt praten? Men begint zelf niet spontaan over hulpmiddelen en kennen deze spontaan ook niet. Bij doorvraag kent men wel enkele hulpmiddelen.

## **Gewenst gedrag**

De meeste deelnemers vinden van zichzelf dat zij het gewenste gedrag vertonen: ze houden zich meestal aan voorgestelde limieten, blijven plezier houden in het spel, en spelen niet om er rijk van te worden: verlies van je inzet wordt ingecalculeerd.

## **Bekendheid met hulpmiddelen en stap naar hulp**

### **Bekendheid met hulpmiddelen**

Wanneer deelnemers worden gevraagd naar hulpmiddelen denkt men spontaan aan hulp voor zwaar gokverslaafden, wanneer je depressief bent, de GGZ etc. Op doorvraag blijkt men wel degelijk hulpmiddelen te kennen. Men noemt hulpmiddelen die online worden geboden: een maximum bedrag instellen dat je pas na een aantal dagen kunt verhogen, tijdslimiet. Ook weet men dat je in het casino aangesproken kan worden als je er te veel komt. Deze hulpmiddelen worden als prettig ervaren en helpend. Ze zijn echter niet 'sluitend' aldus de deelnemers: als je wilt kun je er makkelijk omheen door bijvoorbeeld een heel hoog limiet in te stellen of meerdere online sites te gebruiken.

### **Stap naar hulp**

De stap naar hulp heeft geen van de respondenten gemaakt. Het enige dat sommige omstanders zeggen te hebben ondernomen is af en toe zeggen dat het tijd is om te stoppen tegen de persoon op wie één of meerdere indicatoren van toepassing zijn. Maar uiteindelijk voelt men het als de verantwoordelijkheid van de persoon zelf om door te gaan met gokken of te stoppen.

Ook geen van de respondenten heeft voor zichzelf iets ondernomen wanneer men bij zichzelf voelt 'dat het niet helemaal ok was' doordat men bijvoorbeeld meer heeft verspeeld dan men van plan was. Behalve dat men met zichzelf afspreekt de volgende keer zich aan het afgesproken inzetbedrag te houden. Men heeft het gevoel zelf nog in controle te zijn en zou ook niet weten welke actie te moeten ondernemen. Sommige deelnemers konden zich voorstellen dat de stap naar hulp heel groot is omdat je meteen gezien zal worden als zwaar probleemgeval. Ook vraagt dit dat je zélf meteen een groot probleem ziet: dit past niet bij de 'glijdende schaal'. Enkele deelnemers deden de suggestie om met iemand te kunnen chatten (anoniem en chatten is minder dichtbij en zwaar dan echt spreken).

Eén respondent gaf aan een aantal jaar geleden in grote problemen te zijn gekomen door een gokverslaving. Na enkele jaren te zijn gestopt, gaf deze respondent aan sinds enkele maanden weer dagelijks te spelen. Hij gaf aan zelf bewust te zijn dat zijn gokgedrag problematisch was. Hij kwam er niet meer door in financiële problemen (door bepaalde regelingen) maar ervaarde het zelf wel als problematisch omdat hij iedere dag speelde en er niet mee kon stoppen, het aan niemand vertelde, en er een naar gevoel over had. Acties die hij zelf nam om het minder risicovol te maken mislukten: limieten die hij instelde op websites pareerde hij door op een andere website verder te spelen. Andere acties kon hij zelf niet bedenken behalve naar de huisarts te gaan. Deze drempel vond hij echter veel te groot, waardoor hij deze stap niet ondernam. Ook zou hij nog met zijn partner of anderen er over kunnen praten, maar ook deze drempel vond hij te groot.

### **Samenvattend: risicovol of problematisch gokgedrag, bekendheid met hulpmiddelen en stap naar hulp**

- Men weet niet wat de scheidslijnen zijn voor normaal en risicovol/problematisch gedrag. Het is een glijdende schaal, en vanaf welk moment is het verstandig om alert te zijn?
- Het moment dat men informatie of hulp moet gaan zoeken is daarmee onbekend.
- Het meer risicovolle gokgedrag is impulsief. Van te voren spreekt men veelal een inleg af of heeft dit in het hoofd. 'In the heat of the moment' bepaalt men meer in te leggen.
- Emoties van spijt en 'een niet vrolijk gevoel' komen na afloop wanneer men meer heeft ingelegd dan gewenst. Men weet echter zelf niet wat te doen met deze gevoelens en men gaat 'gewoon weer door'. Informatie of hulp zoeken is voor de deelnemers 'veel te zwaar': je hebt het nog in de hand en hebt geen financiële problemen.
- Er wordt niet met anderen gepraat over situaties die risicovol waren. Het is je eigen verantwoordelijkheid en daarbij ben je niet in de (financiële) problemen: dus waar moet je het over hebben? Men redeneert: je moet je gewoon de volgende keer aan de afspraak houden. Heel soms worden vrienden ter orde geroepen op het moment zelf (terwijl zij gokken).

- De deelnemers kunnen geen moment aanwijzen dat ze heel bewust nadachten over de risico's. Behalve de risico's van je inleg verliezen en meer inzetten dan je zou willen, denkt men spontaan bij risicovol gokgedrag meer aan 'gokverslaving': een ver van je bed show voor de deelnemers.
- Over het algemeen is men overtuigd het juiste te doen en ervaart dus geen behoefte aan hulp, en vertoont geen informatie-zoekgedrag. Men gaat ook niet op zoek naar informatie over hoe je bijvoorbeeld bekenden of vrienden kunt aanspreken op vermeend risicovol gedrag: men ervaart geen probleem dus gaat geen informatie zoeken. Bovendien denkt men er niet aan en verwacht ook niet dat deze hulp/info beschikbaar is.

# Communicatie

---

Men kent vrijwel geen communicatie over risico's en hulpmiddelen rond (online) gokken, behalve op online goksites. Deelnemers zijn positief over het idee dat er meer over de risico's en risicovol gokgedrag wordt gecommuniceerd.

## Houding ten aanzien van communicatie

Wanneer tijdens de gesprekken wordt gevraagd of men behoefte heeft aan communicatie over risicovol of problematisch gokken, geeft men aan open te staan voor deze informatie (een latente behoefte). Op dit moment heeft men het gevoel dat er heel weinig over wordt gecommuniceerd en men eigenlijk niet goed weet wanneer gedrag risicovol of problematisch is en wat je in dat geval zou kunnen doen. Op de goksites zegt men wel indirect op de risico's te worden gewezen (door limieten en speeltijd in te vullen), maar op het moment dat je op zo'n site bent heb je al besloten te gaan spelen en ben je niet heel ontvankelijk voor een boodschap over de risico's.

Door over het onderwerp te praten (tijdens het interview) groeit het besef dat je eigenlijk je eigen kaders stelt en dat je niet weet wanneer het niet meer normaal is (of problematisch/risicovol). Ook groeit het besef bij de deelnemers dat ze niet goed weten wat te doen als het wel uit de hand loopt of als je van iemand anders ziet dat hij te ver gaat: je doet wat je denkt dat goed is op intuïtie. Bijvoorbeeld de persoon overhalen te stoppen.

## Welke vormen van communicatie en op welk moment?

Uit de gesprekken blijkt dat er een basis of kader ontbreekt over wat wel/niet problematisch/risicovol gokgedrag is. Men heeft niet paraat waar je op kunt letten om te herkennen of gedrag problematisch/risicovol is behalve dan 'in grote financiële problemen komen'. Men denkt dat het goed zou zijn wanneer er (ver) voor je gaat gokken informatie of kaderstelling is (zoals geen alcohol voor je 18<sup>e</sup>) en aan het neerzetten van een norm dat gokken leuk moet zijn/blijven. Deze kaderstelling of norm moet niet plaatsvinden op het moment dat je al hebt besloten te gaan gokken, dan zegt men minder ontvankelijk te zijn voor deze boodschap: op de site of plek van het gokken zelf zit je te veel in de vibe van spanning. (Uiteraard waardeert men het wel positief dat je op het moment van aanmelden op goksite wel wordt gewezen op limieten etc.).

Ook na het gokken, wanneer je er geen goed gevoel aan hebt overgehouden, is een moment dat men reflecteert en informatie of hulpmiddelen zouden kunnen helpen: Wat kun je doen? Welke hulpmiddelen kun je gebruiken zodat gokken leuk blijft, de fun blijft en je er met een positief gevoel op terug kunt kijken?

Men denk aan informatie vooraf op school, filmpjes op YouTube, bijdragen van influencers op YouTube of TikTok, informatie op social media of tv-commercials.

Wanneer men denkt aan informatie of hulpmiddelen achteraf, noemt men een laagdrempelige hulplijn voor als het te ver is gegaan (bij jezelf of bij anderen) en wanneer je er een negatief gevoel aan hebt overgehouden. Men denkt dan niet meteen aan een

echt persoon (huisarts, psycholoog: de drempel om deze te raadplegen is zeer hoog) maar eerder een anonieme online chatfunctie waar je terecht kunt voor raad en daad.

Een positieve insteek en toon is cruciaal. Deelnemers zeggen niet betutteld te willen worden (het is hun eigen verantwoordelijkheid). Ook moet gokken niet in een negatief daglicht gesteld worden: het is een bron van 'fun' en spanning.

### **Mogelijke afzender van de boodschap bij jongvolwassenen?**

De overheid wordt door een deel van de deelnemers niet gezien als een geschikte afzender. Zij weten bijvoorbeeld dat Holland Casino en de Staatsloterij van de overheid zijn en vinden het raar als ze daarom een boodschap over risico's zouden brengen. Maar ook is er op het moment van het onderzoek weinig vertrouwen in de overheid en vindt men het daarom geen geschikte afzender. Andere deelnemers noemen juist wel de overheid: zij zijn gewend dat de overheid met dit soort boodschappen komt.

Ook wordt de sociale omgeving genoemd als mogelijke afzender van deze boodschap/kaderstelling/norm. Men bedoelt hiermee dat risicovol of problematisch gokgedrag een gespreksonderwerp zou moeten zijn in gesprekken met je ouders of met je sociale omgeving.

De aanbieders van kansspelen worden ook als mogelijke afzender genoemd. Ook hier zijn weer voor- en tegenstanders. Enerzijds vindt men het goed: zij moeten verantwoordelijkheid nemen en zij zijn de omgeving waar je je begeeft. Anderzijds voelt het raar want je weet dat ze aan je willen verdienen.

# Onderzoeksverantwoording

---

Sinds 1 oktober 2021 is het mogelijk om legaal deel te nemen aan online kansspelen. Dit komt door de inwerkingtreding van de Wet Kansspelen op Afstand (KOA) op 1 april 2021. Met de wetwijziging zijn ook de regels voor verslavingspreventie voor andere risicovolle kansspelen aangescherpt (speelautomatenhallen en speelcasino's). Het doel van deze wetwijziging is drieledig: het beschermen van de consument, het tegengaan van kansspeler verslaving en het tegengaan van fraude en overige criminaliteit zoals witwassen. Het ministerie wil zich speciaal op jongeren van 18 tot en met 24 richten met communicatie.

## Achtergrond

### Beleidsdoelstellingen

Het beleidsdoel verslavingspreventie op de lange termijn is:

- voorkomen en tegen te gaan van kansspel verslaving.

Subdoelstelling:

- Het voorkomen van kansspeler verslaving en het beschermen van kwetsbare groepen..

Korte termijn beleidsdoelen bewustwordingsactiviteiten:

- Jongvolwassenen zijn zich bewust van de risico's van kansspelen en de beschikbare hulpmiddelen.
- Mensen met schuldenproblematiek zijn zich bewust van de risico's van kansspelen en de beschikbare hulpmiddelen. (Geen onderdeel van deze briefing).

### Communicatiedoelstellingen

De communicatiedoelstellingen voor jongvolwassenen zijn:

Bewustwording creëren:

- Jongvolwassenen zijn zich bewust van de risico's van deelname aan kansspelen
- Jongvolwassenen nemen een afgewogen besluit om wel/niet deel te nemen.
- Jongvolwassenen weten de beschikbare hulpmiddelen te vinden

Activeren:

- De jongvolwassenen zetten de stap naar de beschikbare informatie en hulp.

## Probleemstelling en onderzoeksvragen

Doel van het onderzoek is te komen tot inzichten in gedragsbepalers bij de doelgroep jongvolwassenen en houding ten aanzien van gokken. Deze kennis is nodig om een communicatiestrategie op te baseren.

Dit leidt tot navolgende probleemstelling en daaruit voortvloeiende onderzoeksvragen:

### **Hoe staan jongvolwassenen die wel eens (online) gokken of die dat mogelijk van plan zijn tegenover het onderwerp? Welke factoren bepalen hun gedrag?**

Wat is de kennis, wat zijn de percepties en wat is de motivatie?

- Wat is de drijfveer/motivatie/trigger om wel/niet deel te nemen (of dit te overwegen/interessant te vinden)?
- Wat is de invloed van de sociale omgeving op (de interesse in) deelname aan kansspelen?

Hoe kijkt men aan en wat weet men van problematisch speelgedrag?

- Hoe kijkt de doelgroep aan tegen het gevaar van problematisch speelgedrag voor henzelf en hun peers?
- Wat weten de jongvolwassenen van en hoe kijken ze aan tegen de stap naar hulp bij problematisch speelgedrag?
- Hebben ze hier informatie over gezocht? Weten ze waar ze dat zouden moeten zoeken?
- Welke factoren zien ze zelf als drempels of drivers om hulp/informatie te zoeken en bij wie zouden ze dat doen?

Welke gedragsbepalers zijn dominant?

- Welke gedragsbepalers hebben invloed op het gokgedrag?
- Welke gedragsbepalers hebben invloed op het wel of niet zoeken van informatie of hulp?

Wat ziet de doelgroep zelf als gewenste communicatie?

- Welke vormen van communicatie ziet de doelgroep zelf als effectief in het overbrengen van de boodschap bij jongvolwassenen?
- Wie zou de afzender moeten zijn van de boodschap bij jongvolwassenen?
- Hoe zouden jongvolwassenen een campagne met als afzender de Rijksoverheid ontvangen? Positieve/negatieve associatie,



## Methode

Op 1 en 3 augustus 2023 is kwalitatief onderzoek uitgevoerd in de vorm van 16 individuele interviews van ieder 45 minuten. De helft van de gesprekken is uitgevoerd op een fysieke locatie: studio Zoost in Amsterdam. De andere helft is uitgevoerd middels online interviews. De opdrachtgever en belanghebbenden hebben het veldwerk live gevolgd.

### Selectie respondenten

De respondenten zijn geselecteerd door een selectiebureau, uit bestanden die zij hiervoor hebben aangelegd aan de hand van een briefing die in samenspraak met de opdrachtgever tot stand is gekomen.

Alle deelnemers :

- zijn tussen de 18 en de 24 jaar.
- kennen het bestaan van sites waarop je online kunt gokken.
- eventueel (niet noodzakelijk) ze kennen het bestaan van offline casino's, krasloten en gokautomaten.
- zijn geïnteresseerd om (online) te gokken en kunnen zich voorstellen dat ze dat in de toekomst ooit doen, of hebben dat al gedaan.

Opleiding:

- n=4 (bezig met of afgerond) een opleiding van mbo 3 of lager of vmbo kader of -beroeps
- n=8 (bezig met of afgerond) een opleiding van mbo 4, havo
- n=4 (bezig met of afgerond) vwo, hbo of universiteit

Sekse:

- 12 mannen en maximaal 4 vrouwen (voornamelijk mannen gokken).

Gedrag:

- Maximaal n= 4 die wel interesse hebben in (online) gokken maar het nog niet hebben gedaan.
- Maximaal n=4 die wel in een casino komt en/of krasloten koopt en/of met automaten gokt, maar niet online.
- N= 8 of meer die weleens online hebben gegokt, in een brede spreiding van een enkele keer (heeft het afgelopen half jaar 1 keer gegokt) tot regelmatig (heeft het afgelopen half jaar 3 keer gegokt) en zelfs vaak (heeft het afgelopen half jaar 6 keer of meer gegokt).

## Algemeen

Het rapport is tot stand gekomen op basis van een uitgebreide analyse van de bevindingen. Daarbij zijn zowel verbale als non-verbale signalen (zoals lichaamstaal, intonatie die enthousiasme of juist weerstand verradt) meegenomen. De uitkomsten geven een indicatie van hoe jongvolwassenen die wel eens (online) gokken of die dat mogelijk van plan zijn, staan tegenover het onderwerp gokken. Welke factoren bepalen hun gedrag en welke aspecten spelen daarin een rol. Daarmee biedt het houvast voor de besluitvorming. Mening en gedachten mogen bij kwalitatief onderzoek niet direct getalsmatig worden geëxtrapoleerd (in de zin dat je kan stellen dat als 3 van de 30

respondenten iets vinden, die mening 'dus' bij 10% voorkomt). Om die reden vermelden wij in onze rapportage geen getallen.

Een beperking van kwalitatief onderzoek die wij hier noemen is de beperkte generaliseerbaarheid: er worden kleine steekproeven gebruikt om gedetailleerde data te verzamelen over specifieke contexten. Hoewel de analyse grondig is, is het moeilijk om generaliseerbare conclusies te trekken, omdat de data mogelijk een niet-representatief of vertekend beeld geeft van de gehele populatie. Ook bestaat er een kans op sociaal wenselijke antwoorden.

Wij hebben het rapport opgedeeld in drie basishoofdstukken: conclusies en aanbevelingen resultaten en achtergrond van het onderzoek.

Ferro Explore is lid van de MOA (Marktonderzoekassociatie) en Esomar, als ook van de Research Keurmerkgroep, en respecteert de bijbehorende richtlijnen voor kwalitatief marktonderzoek, zoals weergegeven in de ICC/ESOMAR gedragscode. Ook is Ferro Explore gecertificeerd volgens de internationale norm NEN-ISO 20252 (dit betreft de norm die de Research Keurmerkgroep vereist en die speciaal is ontwikkeld voor de marktonderzoekbranche).

# Bijlage: gespreksleidraad

---

## Introductie

'2

De moderator laat de deelnemer zich voorstellen met voornaam, leeftijd en huishoudsamenstelling, dagelijkse bezigheden zoals werk en hobby's  
Doel: op gemak stellen, elkaar een beetje leren kennen

## Context

'8

Doel is om inzicht te krijgen in het zelfbeeld en de leefstijl door te achterhalen welke kernwaarden (uit de 23Plus1 set) de respondent belangrijk vindt. De basis leggen van waaruit reacties van de respondent kunnen worden begrepen en waarop kan worden teruggegrepen tijdens het gesprek.

- (intuïtieve) keuze van 4-6 kernwaarden die de respondent. Bespreking van de kaartjes: toelichting van de respondent

Vervolgens vragen we naar hun houding en gedrag t.o.v. kansspelen:

- Bekendheid met gokken en kansspelen, de vormen/soorten die men kent.
- Houding ten aanzien hiervan en inschatting van de risico's
- Kennis van aanbieder
- Soorten kansspelen die men juist wel of juist niet doet
- Gedrag dat men kent van vrienden en wat men zelf doet

## Huidig gedrag bij kansspelen

'20

Interviewer legt uit dat we meer willen leren over wat mensen vinden en denken als het gaat om kansspelen en gokken en de risico's hiervan. Met als doel hier de mensen beter op voor te kunnen bereiden. De respondent wordt uitgenodigd om zijn/haar eigen verhaal en ervaringen met kansspelen in detail te vertellen.

Moderator en deelnemer maken samen dit verhaal compleet door een tijdlijn te maken te starten met het huidige gedrag van nu tot de eerste keer spelen of erover horen:

- Beschrijving gedrag, gevoelens die je daar bij hebt
- Wat waren bepalende ervaringen en welke gevoelens hoorden daarbij.
- (Indien niet spontaan: risico's van kansspelen als onderwerp (verslaving, te veel geld, te veel tijd, etc.). Zijn er ook momenten dat je denkt, mmm, dit is toch ook gevaarlijk bij je zelf of bij anderen?
- Ben je je bewust van de risico's van kansspelen?
- Heb je van tevoren bewust overwogen om wel of niet deel te nemen aan kansspelen (met inachtneming van de risico's)?
- Heb je wel eens informatie opgezocht over de signalen van risicovol/problematisch speelgedrag?
- Heb je de signalen van risicovol/problematisch speelgedrag wel eens bij jezelf of een ander herkend?

- Heb je wel eens hulp gezocht bij risicovol/problematisch speelgedrag? Wat weet je van beschikbare hulpmiddelen?
- Terug naar belangrijke momenten in de lijn van 'kansspelen'
- Welke rol hebben personen of bedrijven gehad bij bewustwording/signalering/informereren over risico's
- Wat heeft men gehoord en gelezen.
- Hoe spreek je erover met anderen (vrienden, familie, etc.)?

Waar relevant (per moment/situatie) vragen we door op de gedragsbepalers (huidige gedrag):

1. **(weerstand)** hoe ging je ermee om?
2. **(zelfbeeld)** Past het bij jou, bij wie je bent en wat je belangrijk vindt, om zo te reageren? Check: kernwaarden 23plus1
3. **(automatisme/onbewust)** Was het doordacht? Of impulsief? Reageer je vaker zo? Heb je eraan gedacht om hulp te vragen, of dat iemand met je mee kijkt?
4. **(emoties)** Wat voelde je, welke emoties speelden een rol?
5. **(sociale omgeving)** Durf je aan jouw familie/vrienden te vertellen over situaties die risicovol waren? Zo niet, waarom niet? Hebben zij begrip voor jouw situatie? Wat zeiden ze? Is dit hen ook wel eens overkomen en reageerden zij toen ook zo?
6. **(fysieke omgeving)** Waar was je op dat moment? Bijv tijdens werk of onderweg ergens naartoe? Hoe laat was het? Was je alleen of was er iemand in de buurt? Waar was je mee bezig?
7. **(kunnen / in staat zijn)** Was er een moment dat jij twijfelde. Bewust werd van of nadacht over risico's? Waarom wel/niet? Waar twijfelde je aan? Vond je makkelijk/moeilijk? (gedrag / de situatie)? Was er voldoende tijd om te reageren?
8. **(kennis/misvattingen)** Wat was het voordeel om zo te reageren? Wat is het nadeel? Herkende je de situatie als (mogelijke) verslaving? Zo ja, waar herkende je dat aan? En wist je wat je (het beste) kon doen in die situatie? zo ja, hoe wist je dat?
9. **(houding)** Wat vond je ervan dat je zo reageerde? Had je twijfels voor je de acties uitvoerde? Of was je ervan overtuigd dat je het juiste deed?

## Gewenst gedrag bij kansspelen

'10

We lopen stap voor stap de tijdlijn door en vragen hoe het verhaal anders ('turning points') had kunnen lopen? Bekijken van specifieke momenten

- Een weloverwogen besluit kunnen nemen op die momenten om wel of niet deel te nemen aan kansspelen
- Bewustzijn van risico's
  - voorafgaand aan dat moment.
  - op dat moment zelf
  - of later.
- Wat nodig is om:
  - bewust te zijn van het bestaan van risicovol/problematisch speelgedrag
  - een bewuste overweging te kunnen maken om wel of niet deel te nemen aan kansspelen (met inachtneming van de risico's)
  - jezelf te informeren over de signalen van risicovol/problematisch speelgedrag
  - signalen te herkennen van risicovol/problematisch speelgedrag
  - hulp zoeken bij risicovol/problematisch speelgedrag

- dergelijke risico's te verkleinen
- De rol van anderen (vrienden, overheid, ouders, bedrijven die kansspelen aanbieden)
- De rol van informatie en het type informatie dat men nodig zou hebben om risico's in te schatten.

Waar relevant (per moment/situatie) vragen we door op het gewenste gedrag (weloverwogen besluit nemen, geen risicovol gedrag vertonen). We gebruiken hier ook de negen gedragsbepalers, deze worden niet consequent doorgevraagd, maar op basis van antwoorden kijken we welke factoren belangrijk zouden kunnen zijn en vragen daar op door:

1. **(weerstand)** Wat hield je tegen?
2. **(zelfbeeld)** Past het gewenste gedrag bij jou, bij wie je bent en wat je belangrijk vindt, om zo te reageren? Check: kernwaarden 23plus!
3. **(automatisme/onbewust)** Is het doordacht? Reageer je vaker zo? Heb je hulp nodig om zo te reageren, of dat iemand met je mee kijkt?
4. **(emoties)** Welke emoties hielden je tegen om het gewenste gedrag te vertonen? Welke emoties verwacht je te ervaren als je gewenst gedrag doet?
5. **(sociale omgeving)** Hoe zouden ze reageren als je zo (gewenst gedrag) zou reageren? Wat zouden ze zeggen?
6. **(fysieke omgeving)** Hoe zou de fysieke omgeving, waar je bent, hoe laat het is, wie zou in de buurt kunnen zijn, kunnen helpen bij het gewenste gedrag?
7. **(kunnen / in staat zijn)** Wat heb je nodig om zo te kunnen reageren? (gedrag / de situatie) Hoe maak je voldoende tijd ervoor? Vind je het makkelijk/moeilijk om zo te reageren? Heb je het gevoel dat je in het vervolg meer controle zou hebben/meer tijd zou nemen nu je er ervaring mee hebt?
8. **(kennis/misvattingen)** Wat is het voordeel om zo te reageren? Wat is het nadeel? Waar herken je in het vervolg de situatie als? En hoe weet je wat je (het beste) kan doen in deze situatie?
9. **(houding)** Wat zou je ervan vinden als je zo had gereageerd? Vind je dat je dan het juiste doet of heb je nog twijfels.

## Idee van een campagne

'5

De interviewer vertelt hierbij dat het ook kan gaan om gerichte activiteiten, zoals via social media

- Nut dat men ziet van campagnes om mensen op de risico's van kansspelen te wijzen.
- Mate waarin men campagnes of boodschappen hiervan kent.'
- Wat zou de boodschap moeten zijn
- Ideale afzender van een campagne hierover.
- Wat zijn goede momenten en middelen om jou te bereiken.

## Afsluiting

- Mogelijkheid voor vragen/suggesties
- Dank