ONLINE CASINO AMSTERDAM

BRONARCHIEF KANSSPELEN

Monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2024

Documentdatum: najaar 2024 · 26 oorspronkelijke paginas

Deze publicatie is opgenomen bij het hieronder gekoppelde dossier op OnlineCasino.Amsterdam.

Origineel document volgt ongewijzigd

OCA-leeskopie met een navigatievoorblad. Vanaf de volgende pagina staat de oorspronkelijke publicatie. Dit voorblad is door OnlineCasino.Amsterdam toegevoegd en maakt geen deel uit van het oorspronkelijke document.

Lees het bijbehorende dossier

Dossiers en persinformatie

www.onlinecasino.amsterdam

Bron oorspronkelijke publicatie: Kansspelautoriteit.
OCA-voorblad toegevoegd op 17 oktober 2026. Het oorspronkelijke bestand is afzonderlijk bewaard.

Kansspelautoriteit

Monitoringsrapportage online kansspelen

Najaar 2024

Inhoudsopgave

Inleiding & samenvatting belangrijkste resultaten 3

1 Vergunningen 6

2 Omvang van de markt 8

2.1 Brutospelresultaat 8
2.2 Spelersaccounts en spelers 9

3 Kanalisatie 13

3.1 In termen van spelers 13
3.2 In termen van BSR 14

4 Speelgedrag 15

4.1 Gemiddeld verlies van spelers 15
4.2 Hoe lang blijft een speler actief? 16

5 Problematisch gokken en preventie 17

5.1 Verslavingscijfers 17
5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen 18
5.3 Loket Kansspel 20

6 Reclame 22

6.1 Reclame op televisie 22
6.2 Online reclame 23
6.3 Berichten op Facebook, Instagram en X 24
6.4 Bezoeken door niet-spelers 25

Inleiding & samenvatting belangrijkste resultaten

Op 1 oktober 2021 opende de Nederlandse markt voor online kansspelen. Deze monitoringsrapportage schetst de huidige stand van zaken op de online kansspelmarkt. De monitoringsrapportage verschijnt halfjaarlijks; dit is de zevende editie.

In de monitoringsrapportage worden steeds de meest recente beschikbare cijfers gebruikt. In de meeste gevallen is dat de stand van zaken per 30 juni 2024. Cijfers over de omvang van de markt in termen van geld en spelersaccounts heeft de Kansspelautoriteit (Ksa) opgevraagd bij vergunninghouders voor online kansspelen. Kanalisatiecijfers en inzichten over speelgedrag en reclame zijn gebaseerd op ingekochte data. In deze rapportage komen achtereenvolgens de volgende onderwerpen aan bod:

- vergunningen voor online kansspelen;
- de omvang van de legale online markt;
- de mate van kanalisatie, ofwel de verhouding tussen legaal en illegaal aanbod;
- speelgedrag;
- problematisch gokken en preventie;
- reclame.

Hieronder volgt een korte samenvatting van de belangrijkste resultaten. Voor een toelichting en nadere informatie per onderwerp wordt steeds verwezen naar de monitoringsrapportage als geheel.

Omvang van de markt

In het eerste half jaar van 2024 was het brutospelresultaat (BSR) in totaal 752 miljoen euro. In de laatste zes maanden van 2023 was het BSR 696 miljoen euro. Ten opzichte van een half jaar eerder is het BSR dus 8 procent gestegen. Die groei komt onder andere door een stijging van het BSR van sportweddenschappen, vermoedelijk door het EK voetbal in juni 2024. De groei is vergelijkbaar met de halfjaarlijse groei een jaar geleden.

Casinospelen tegen het huis (zoals tafelspelen en speelautomaten) vormen het grootste segment: in de afgelopen zes maanden waren die spellen goed voor 72 procent van het BSR.

Aantal spelers/spelersaccounts

Het aantal accounts waarmee gespeeld wordt, groeide van gemiddeld 1,00 miljoen per maand in het laatste half jaar van 2023 naar gemiddeld 1,07 miljoen per maand in de eerste zes maanden van 2024.

Een speler kan een account hebben bij meerdere aanbieders. Daarom vertelt het aantal spelersaccounts niet hoeveel Nederlanders deelnemen aan kansspelen. Om een inschatting te kunnen maken van het aantal spelers heeft de Ksa een dataset aangeschaft van GfK. GfK volgt het webverkeer van consumenten op apparaten als telefoon, tablet en computer.

Naar schatting waren in 2024 in de eerste zes maanden 795 duizend spelers actief bij legale aanbieders. Dat betekent dat 5,4 procent van de volwassen bevolking legaal online gokte in die maanden. Een half jaar eerder werd het aantal spelers geschat op 726 duizend (5,0 procent van de volwassen bevolking), dus ook het aantal spelers is gestegen. Spelers spelen niet elke maand. Per maand speelden gemiddeld 455 duizend spelers. In de laatste zes maanden van 2023 waren er maandelijks gemiddeld 452 duizend spelers.

Gemiddeld bezochten spelers 2,8 kansspelwebsites per maand. Dit gemiddelde is vrijwel gelijk gebleven ten opzichte van het najaar 2023. Toen bezochten spelers gemiddeld 2,9 websites per maand. Van de spelers die kansspelwebsites bezochten in een maand, bezocht ruim de helft één website. 20 procent van de spelers bezocht vier of meer websites.

Naar schatting verloren spelers gemiddeld over de laatste zes maanden 946 euro. Omgerekend is dat 158 euro per maand. In de monitoringsrapportage online kansspelen voorjaar 2024 was dit 160 euro per maand. In deze berekening is er rekening mee gehouden dat spelers met meerdere accounts kunnen spelen en dat zij niet in alle maanden spelen.

Jongvolwassenen

Jongvolwassenen (18 tot en met 23 jaar) krijgen speciale aandacht in deze monitoringsrapportage omdat zij volgens de wet extra beschermd moeten worden. Jongvolwassenen gokten meer in het eerste semester van 2024 ten opzichte van de laatste zes maanden van 2023: ze hadden meer accounts en gaven meer geld uit.

De groep jongvolwassenen zorgde in de eerste zes maanden van 2024 voor een BSR van 81 miljoen euro. Dat is 10,8 procent van het totale BSR. In het laatste semester van 2023 was dit aandeel 9,6 procent.

Relatief veel accounts zijn van jongvolwassenen. Hoewel jongvolwassenen slechts 9,4 procent van de bevolking uitmaken, is 23 procent van alle gebruikte accounts in de afgelopen zes maanden van jongvolwassenen. Een half jaar daarvoor was dat 22 procent.

Jongvolwassenen verliezen wel minder geld per account dan oudere spelers: gemiddeld 55 euro per maand. Het inkomen van jongvolwassenen is gemiddeld genomen ook ruim de helft minder dan van de rest van de bevolking volgens cijfers van het Centraal Bureau voor de Statistiek.

Vergeleken met de totale spelerspopulatie spelen jongvolwassenen relatief meer sportweddenschappen.

Reclame

Per 1 juli 2023 is het verbod op ongerichte reclame in werking getreden. Reclames mogen geen minderjarigen, jongvolwassenen en andere kwetsbare groepen meer bereiken. Dat betekent dat reclames op radio, televisie, in kranten, tijdschriften en in de buitenruimte verboden zijn. Ook sponsoring valt onder dit verbod, maar voor lopende sponsorovereenkomsten geldt een overgangstermijn. De cijfers laten zien dat buitenreclame en spotjes op tv en radio inderdaad niet meer voorkomen na 1 augustus 2023. Aanbieders plaatsten ook nauwelijks berichten meer op X. Het aantal programmasponsoringen is wel sterk gestegen. Dit was vanwege de overgangstermijn nog mogelijk tot en met juni 2024. Ondanks de reclamebeperkingen is de online kansspelmarkt niet gekrompen.

Kanalisatie

Eén van de doelstellingen van de opening van de online kansspelmarkt was dat minimaal 80 procent van de spelers bij een legale aanbieder speelt binnen drie jaar na opening van de markt. Deze doelstelling is behaald. In termen van aantallen spelers is de kanalisatiegraad 95 procent.

Zoals onderzocht in de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2023 wordt de hoge kanalisatie grotendeels veroorzaakt door nieuwe spelers.

Cruks (Gokstop)

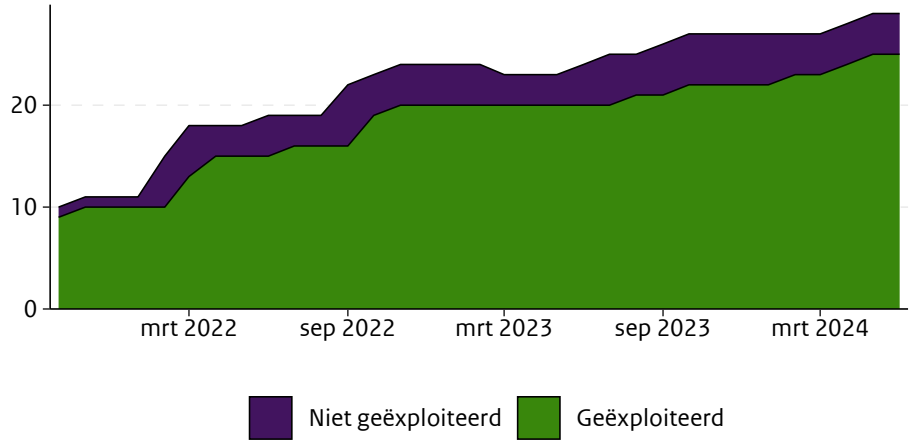
Een belangrijke beheersmaatregel die tegelijkertijd met de opening van de online kansspelmarkt werd geïntroduceerd is het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks). Aanbieders van legale kansspelen mogen alleen spelers die niet in Cruks staan toelaten. Het aantal inschrijvingen in Cruks steeg gestaag met gemiddeld 528 per week tot 75.334 in juni 2024.

Zowel het aantal informatieve gesprekken als het aantal hulpgesprekken met Loket Kansspel is gedaald in de eerste helft van 2024.

1 Vergunningen

Bij de opening van de online kansspelmarkt op 1 oktober 2021 kregen tien aanbieders een vergunning om via internet kansspelen aan te bieden. Figuur 1.1 laat zien dat dit er op 30 juni 2024 29 waren, waarbij moet worden aangetekend dat een bedrijf meer dan één vergunning kan hebben. In juni 2024 werden 25 van de verleende vergunningen geëxploiteerd. Bij vier afgegeven vergunningen is de aanbieder nog niet gestart met de exploitatie.

Figuur 1.1: Aantal vergunningen voor online kansspelen



Er geldt geen beperking voor het aantal online kansspelvergunningen, dus het aantal vergunninghouders kan in de toekomst veranderen. Partijen die een vergunning aanvragen om online kansspelen aan te bieden moeten voldoen aan strenge eisen. De ervaring tot nu toe leert dat ongeveer één op de drie aanvragers ook daadwerkelijk een vergunning krijgt.

Niet alle vergunninghouders zijn bevoegd om alle soorten online kansspelen aan te bieden. Tabel 1.1 laat het actuele aantal vergunninghouders zien per segment op de online kansspelmarkt. Voorbeelden van casinospellen tegen het huis zijn blackjack, roulette of speelautomatenspellen. Voorbeelden van casinospellen tegen andere spelers zijn poker en bingo.

Tabel 1.1: Aantal vergunninghouders per segment

Casinospellen tegen het huis	Casinospellen tegen andere spelers	Sportwedden-schappen	Paardenwedden-schappen
25	7	21	9

Met enige regelmaat komt het voor dat een vergunninghouder een wijzigingsverzoek indient om zijn vergunning uit te breiden met meer segmenten. Bij een dergelijke uitbreiding gaat het vaak om de mogelijkheid tot het aanbieden van sportweddenschappen. Op de website van de Ksa staat een Kansspelwijzer,

waar de actuele lijst van vergunninghouders en hun toegestane aanbod te vinden is.

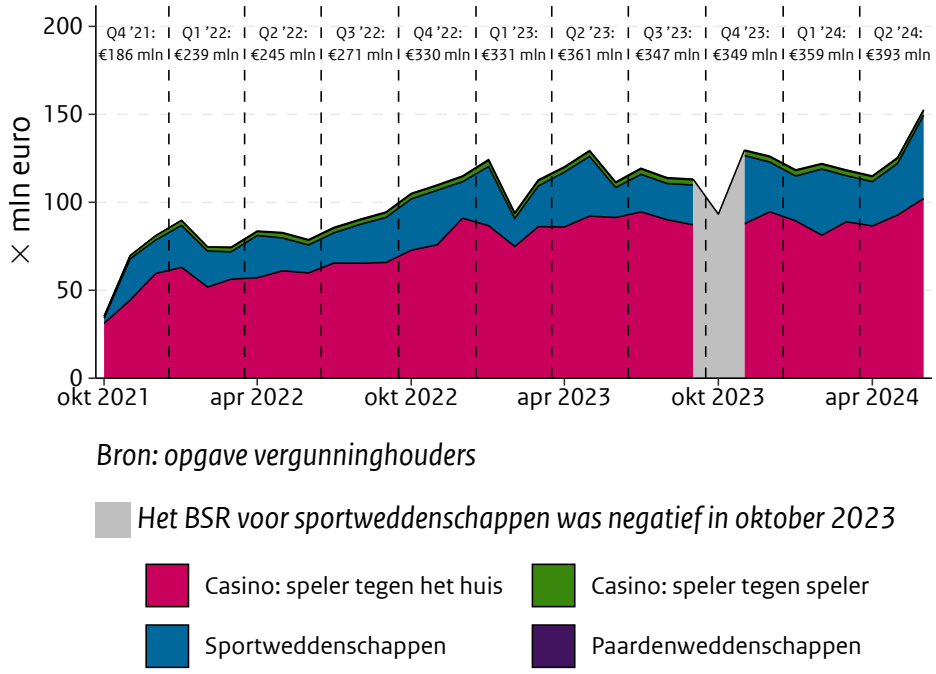
2 Omvang van de markt

2.1 Brutospelresultaat

In de meeste sectoren wordt de financiële omvang van een markt gemeten aan de hand van omzetcijfers. In de kansspelsector wordt het grootste deel van de omzet echter uitgekeerd als prijzen. Daarom wordt vaak naar het brutospelresultaat (BSR) gekeken. De Ksa verstaat onder het BSR de som van de inzetten minus uitgekeerde prijzen. Bij de berekening van het BSR telt de Ksa ook inzetten en prijzen uit bonusgeld mee. De Ksa heeft cijfers over het BSR en spelersaccounts opgevraagd bij vergunninghouders voor online kansspelen.

Figuur 2.1 toont het BSR per maand. In het eerste half jaar van 2024 was het BSR in totaal 752 miljoen euro. Dat is een stijging van 8 procent ten opzichte van het laatste half jaar van 2023 (696 miljoen euro). In juni 2024 lag het BSR duidelijk hoger dan in de voorgaande maanden, vooral wat betreft sportweddenschappen. Dit komt vermoedelijk door het EK voetbal.

Figuur 2.1: BSR vergunninghouders kansspelen op afstand



Bron: opgave vergunninghouders

Het BSR voor sportweddenschappen was negatief in oktober 2023

Er zijn geen cijfers over de groei van de markt in de EU per half jaar. Commerciële dataleverandies H2 Gambling Capital publiceert uitsluitend jaarcijfers, dus dat sluit niet goed aan bij de halfjaarlijkse cijfers in deze monitoringsrapportage. Volgens H2 groeide de markt in 2023 in de EU in totaal met 16 procent ten opzichte van 2022. Tussen juli 2023 en juni 2024 groeide het Nederlandse BSR met 12 procent ten opzichte van de twaalf maanden ervoor. Dat is een iets kleinere groei dan de

groei van de online markt in de EU in 2023.

2.1.1 Segmenten

Uit figuur 2.1 blijkt dat het grootste segment op de online kansspelmarkt de categorie 'casinospelen tegen het huis' is. In het eerste half jaar van 2024 was die categorie goed voor 72 procent van de totale markt. De figuur laat ook zien dat het BSR van sportweddenschappen het meest varieert over de maanden. De categorie paardenweddenschappen is met een aandeel van 0,3 procent zeer klein. De categorie casinospelen waarbij spelers tegen elkaar spelen (poker en bingo) is stabiel met een aandeel van 2,3 procent het afgelopen half jaar.

2.1.2 BSR jongvolwassenen

De wet schenkt speciale aandacht aan jongvolwassenen (18 tot en met 23 jaar): als kwetsbare groep verdienen zij extra bescherming. De groep jongvolwassenen zorgde in de afgelopen zes maanden voor een BSR van 81 miljoen euro. Dat is 10,8 procent van het totale BSR. In het laatste semester van 2023 was dat 9,6 procent. Opvallend is dat jongvolwassenen relatief meer op sportwedstrijden gokken dan oudere leeftijdsgroepen. 36 procent van het BSR van jongvolwassenen wordt verdiend met sportweddenschappen, terwijl dat bij de overige spelers 24 procent is.

2.1.3 Concentratie

Een manier om de marktconcentratie uit te drukken is de Herfindahl-index. Deze maat geeft de concentratie weer in een getal tussen de 0 en 1. Bij een indexcijfer van 1 is sprake van een monopolie; hoe dichter bij 0, des te minder geconcentreerd de markt is. De Herfindahl-index in de markt van online kansspelen was stabiel het eerste half jaar van 2024 en bedroeg 0,13 in juni 2024; dit is een niet-geconcentreerde markt. Hiermee is de markt van online kansspelen aanzienlijk minder geconcentreerd dan bijvoorbeeld de zeer geconcentreerde loterijmarkt (Herfindahl-index van 0,29). Op basis van het totale BSR in juni 2024 hadden de drie grootste aanbieders net als in juli en december 2023 een marktaandeel tussen de vijftig en zestig procent.

2.2 Spelersaccounts en spelers

Een tweede manier om de omvang van de kansspelmarkt in kaart te brengen, is aan de hand van het aantal spelersaccounts en het aantal spelers. Het aantal spelersaccounts is niet hetzelfde als het aantal spelers, want spelers kunnen meerdere spelersaccounts hebben. De rapportage geeft telkens aan welke periode de cijfers beslaan.

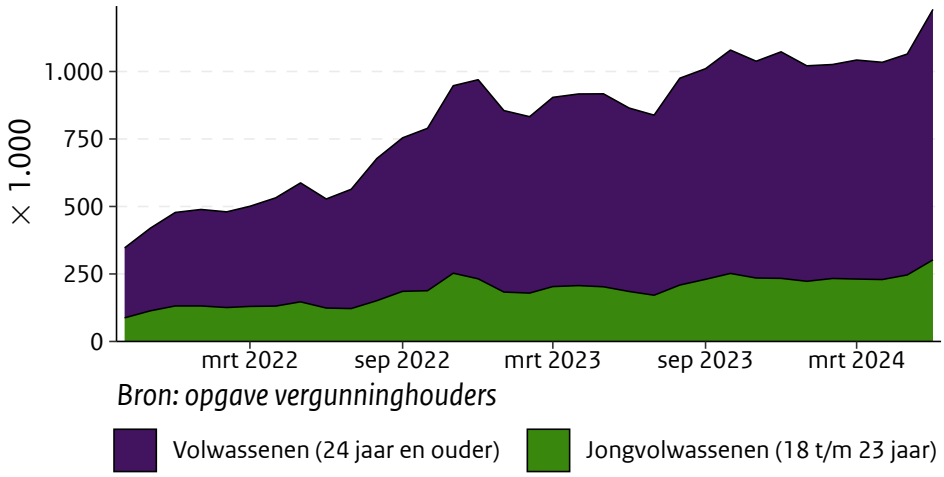
2.2.1 Aantal spelersaccounts

Figuur 2.2 toont het aantal spelersaccounts per maand bij aanbieders met een vergunning. In de laatste zes maanden is het aantal accounts waarmee gespeeld

wordt gestegen. Het afgelopen half jaar speelden consumenten gemiddeld met 1,07 miljoen accounts per maand. Een half jaar eerder waren dat gemiddeld 1,00 miljoen accounts.

Jongvolwassenen speelden in de eerste zes maanden van 2024 gemiddeld met 244 duizend accounts per maand. Dat is 23 procent van alle gebruikte accounts. Een half jaar eerder lag dit percentage op 22 procent. Jongvolwassenen maken volgens opgave van het Centraal Bureau voor de Statistiek 9,4 procent uit van de totale volwassen bevolking. Relatief veel accounts zijn dus van jongvolwassenen. Zij verliezen per account wel ruim de helft minder, zoals in paragraaf 4.1 zal worden beschreven.

Figuur 2.2: Aantal gebruikte spelersaccounts



Procentueel gezien wordt met steeds minder van de bestaande accounts daadwerkelijk gespeeld. In de eerste zes maanden van 2024 werd met 33 procent van de accounts gespeeld; een half jaar eerder was dit nog 37 procent.

2.2.2 Aantal spelers

Een speler kan een account hebben bij meerdere aanbieders. Het aantal spelersaccounts is dus hoger dan het aantal spelers. Op basis van de opgave van vergunninghouders weet de Ksa niet exact hoeveel spelers van online kansspelen er in Nederland zijn. Om zicht te krijgen op het aantal spelers heeft de Ksa een dataset gekocht van onderzoeksbureau GfK (zie onderstaand kader).

Het panel van GfK

De Ksa heeft data ingekocht van het Cross-Media Link Panel van onderzoeksbureau GfK. Aan het panel nemen ongeveer 6.000 Nederlanders deel. De data zijn verzameld door middel van software die geïnstalleerd wordt op de computers en/of mobiele apparaten van deelnemers. De software registreert automatisch elk websitebezoek en appgebruik. Zo wordt er gemeten of dezelfde persoon meerdere kansspelwebsites bezoekt. Voordeel van deze methode is dat het gedrag van deelnemers automatisch wordt gemeten. De uitkomsten zijn daardoor niet afhankelijk van de mate waarin deelnemers zich gebeurtenissen uit het verleden correct herinneren, zoals bij enquêtes het geval is.
De Ksa gebruikt het panel om schattingen te geven van de gehele Nederlandse samenleving. Zo schat de Ksa op basis van de spelers in het panel hoeveel spelers er in Nederland zijn. De resultaten zijn gewogen om ze representatief te maken voor de Nederlandse bevolking.
De Ksa definieert panelleden als spelers als zij URL's bezoeken die alleen spelers bezoeken, zoals 'fairplaycasino.nl/profiel'. Het panel bevat ruim 300 mensen die volgens deze definitie een speler zijn bij een online aanbieder. Alle plaatjes met gegevens van GfK volgen uit deze definitie en de door GfK meegeleverde weegfactoren.

Op basis van dit onderzoek schat de Ksa dat er in het eerste half jaar van 2024 795 duizend spelers actief waren bij legale aanbieders (5,4 procent van de volwassen bevolking). Dit zijn mensen die in die periode ten minste één keer een kansspelwebsite bezochten waar zij een account voor hebben. In de laatste zes maanden van 2023 speelde 5,0 procent van de volwassen bevolking bij legale aanbieders. Gedurende de laatste zes maanden speelden naar schatting gemiddeld 455 duizend spelers per maand. Een half jaar eerder waren dat er 452 duizend.

Op basis van de GfK-data kan de Ksa bepalen hoeveel accounts spelers hadden. Gemiddeld bezochten spelers gedurende de periode januari 2024 t/m juni 2024 2,8 websites van legale aanbieders waar zij speler zijn. In de vorige monitoringsrapportage was dit aantal 2,9 websites.

Zoals in figuur 2.3 te zien is, bezocht 20 procent van de spelers vier of meer aanbieders. 64 procent van de spelers bezocht slechts één aanbieder. Dit aandeel is gestegen: in het laatste semester van 2023 bezocht 57 procent van de spelers één aanbieder.

Figuur 2.3: Aantal spelers uitgesplitst naar het aantal bezochte kansspelwebsites



Bron: GfK, bewerking Ksa

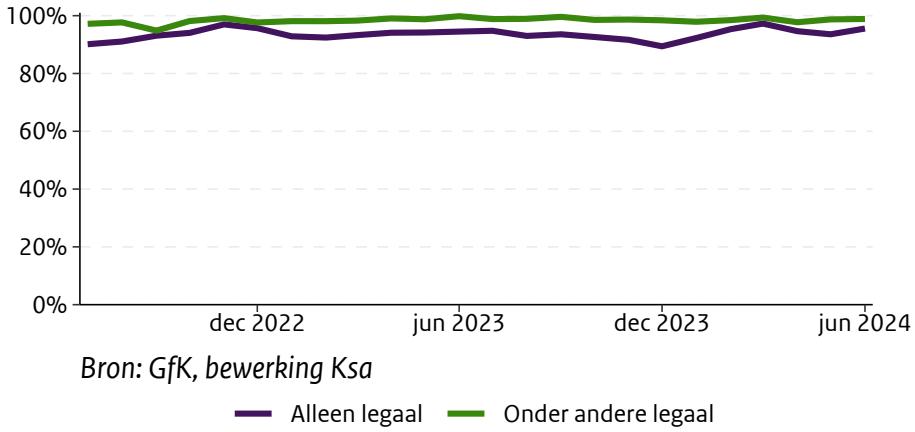
3 Kanalisatie

Bij de legalisering van online kansspelen heeft het kabinet de doelstelling uitgesproken dat drie jaar na de opening van de online kansspelmarkt acht van de tien spelers gebruikmaken van het aanbod van een legale aanbieder. De verhouding tussen het legale en het illegale online aanbod wordt ook wel de kanalisatie genoemd. De kanalisatiedoelstelling na drie jaar is dus 80 procent. Focussen op spelers is één manier om de kanalisatie in kaart te brengen. Een andere manier is het vergelijken van het BSR van illegale en legale kansspelwebsites.

3.1 In termen van spelers

Kanalisatie in termen van spelers wordt inzichtelijk gemaakt in het eerder genoemde onderzoek op basis van gegevens van GfK. In figuur 3.1 staat welk percentage van de spelers bij (onder andere) legale aanbieders speelt.

Figuur 3.1: Kanalisatie



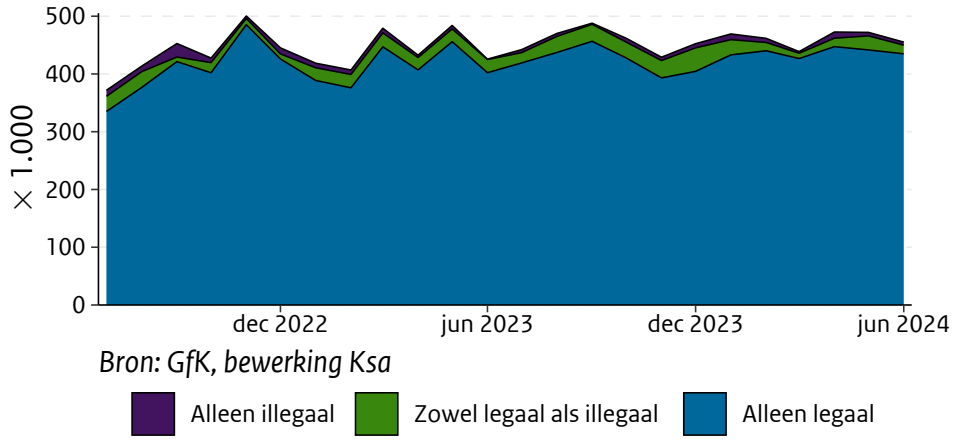
Bron: GfK, bewerking Ksa

In de afgelopen zes maanden is de kanalisatiegraad gestegen. Uit onderzoek met data van GfK blijkt dat het aandeel spelers dat alleen legale websites bezocht, maandelijks gemiddeld 95 procent was in het eerste half jaar van 2024. Daarmee is de kanalisatiedoelstelling van 80 procent ruimschoots behaald. Het percentage spelers dat legale - maar mogelijk ook illegale - websites bezocht ligt nog hoger: gemiddeld 99 procent. De meerderheid van de spelers die een illegale aanbieder bezoeken, speelt ook bij aanbieders met een vergunning. Zoals onderzocht in de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2023 wordt de hoge kanalisatie grotendeels veroorzaakt door nieuwe spelers.

Figuur 3.2 schetst een beeld van de absolute verschuivingen op de online markt. In het eerste semester van 2024 speelden maandelijks gemiddeld 437 duizend spelers alleen bij legale aanbieders, 7 duizend alleen bij illegale aanbieders, en 17 duizend

bij zowel legale als illegale aanbieders. Dit betekent dat maandelijks gemiddeld 462 duizend mensen online speelden in de periode januari t/m juni 2024.

Figuur 3.2: Verdeling spelers over legale en illegale websites

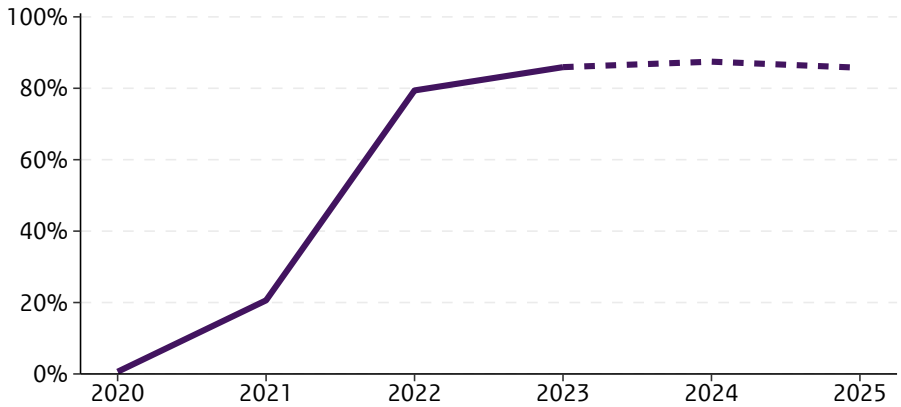


Bron: GfK, bewerking Ksa

3.2 In termen van BSR

Een tweede manier om kanalisatie te meten is kijken naar de geldstromen. H2 schat dat 87 procent van het totale BSR in 2024 terechtkomt bij legale aanbieders. Volgens H2 blijft dit percentage ongeveer gelijk tot 2025. Bij de prognoses gaat H2 ervan uit dat de kansspelbelasting gelijk blijft. H2 neemt bij het berekenen van de omvang van de illegale markt alleen aanbieders mee die ergens op de wereld een vergunning hebben. Aanbieders die helemaal geen vergunning hebben worden niet meegerekend. De kanalisatie in termen van BSR is waarschijnlijk dus lager dan H2 schat.

Figuur 3.3: Kanalisatie in termen van BSR



Bron: H2 Gambling Capital, 25 juli 2024

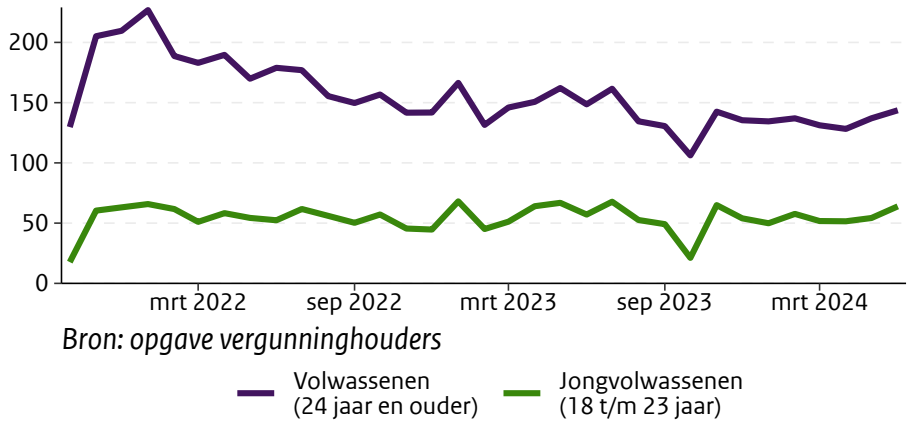
4 Speelgedrag

4.1 Gemiddeld verlies van spelers

Het BSR per spelersaccount is het bedrag dat een speler gemiddeld verliest bij één aanbieder. Figuur 4.1 toont het gemiddelde maandelijkse verlies per gebruikt spelersaccount voor jongvolwassenen en voor volwassenen van 24 jaar of ouder. Het maandelijkse verlies per gebruikt spelersaccount voor spelers van alle leeftijden was in de laatste zes maanden gemiddeld 117 euro. Dit verlies is redelijk stabiel: in het laatste semester van 2023 was het gemiddelde maandelijkse verlies per spelersaccount ook 117 euro.

Voor jongvolwassenen was het gemiddelde maandelijkse verlies per gebruikt account 55 euro gedurende de laatste zes maanden. Een half jaar eerder was dit 52 euro. Hoewel relatief veel accounts van jongvolwassenen zijn, is hun verlies per account veel lager dan het gemiddelde verlies. Het is niet bekend of jongvolwassenen per persoon evenveel accounts gebruiken als oudere spelers (zie onderstaand kader). Onder de aanname dat dit het geval is, verliezen jongvolwassen spelers maandelijks ruim de helft minder dan oudere spelers. Jongvolwassenen hebben ook minder te besteden: het inkomen van een volwassene is gemiddeld meer dan twee keer zo hoog als het inkomen van een jongvolwassene.

Figuur 4.1: BSR per gebruikt account, in euro



Het gemiddelde verlies per gebruikt account is niet gelijk aan het bedrag dat spelers maandelijks gemiddeld verliezen. Spelers kunnen namelijk met meerdere accounts tegelijk spelen in een maand. Daarnaast spelen spelers in sommige maanden wel en in andere niet. Spelers verloren gedurende het eerste half jaar van 2024 gemiddeld 946 euro in totaal. Omgerekend is dit 158 euro per maand. In deze berekening zijn alle maanden meegenomen, dus ook maanden waarin spelers niet speelden. Dit betekent niet dat elke speler in het afgelopen half jaar 158 euro per maand verloren heeft. Het bedrag is een gemiddelde, dus er zijn spelers die minder uitgaven en

spelers die meer uitgaven. Een half jaar eerder, van juli t/m december 2023, verloor een speler gemiddeld ook 158 euro per maand.

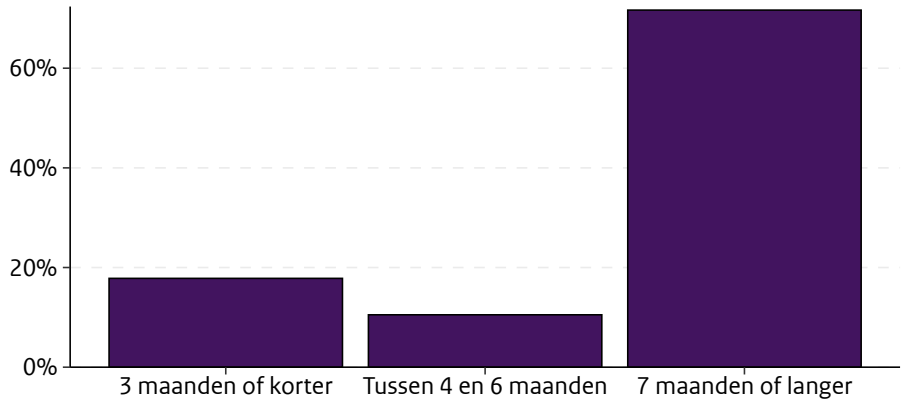
Berekening van het verlies per speler

Het halfjaarlijkse verlies per speler is gebaseerd op het bij de vergunninghouders opgevraagde BSR en het aantal spelers volgens cijfers van GfK. In het GfK-panel zitten voor dit doeleinde te weinig jongvolwassenen om uitspraken te doen over die groep. Daardoor is het niet mogelijk om het halfjaarlijkse verlies voor jongvolwassen spelers te berekenen.

4.2 Hoe lang blijft een speler actief?

Niet iedere speler speelt iedere maand: in hoofdstuk 2 werd al benoemd dat er over het eerste half jaar van 2024 795 duizend spelers waren, terwijl dat er per maand 455 duizend waren. Figuur 4.2 laat zien hoeveel maanden spelers blijven spelen. De ruime meerderheid van de spelers, 72 procent, speelt 7 maanden of langer.

Figuur 4.2: Aantal maanden tussen eerste en laatste speelmaand



Bron: GfK, bewerking Ksa

5 Problematisch gokken en preventie

Eén van de drie publieke doelen van de Ksa is het tegengaan van kansspelverslaving. Online kansspelen zijn door de snelheid van het spel en de toegankelijkheid van het aanbod risicovol. Daarom dienen vergunninghouders van online kansspelen uitgebreidere preventiemaatregelen te nemen dan vergunninghouders van landgebonden kansspelen. Onderdeel van deze preventiemaatregelen is het monitoren van risicovol speelgedrag.

5.1 Verslavingscijfers

Er bestaan geen harde cijfers over het totale aantal mensen met een kansspelverslaving in Nederland. Er zijn wel cijfers over het aantal mensen in behandeling voor kansspelverslaving en een bevolkingsenquête waarin het aantal risico- en probleemspelers wordt geschat.

5.1.1 Aantal mensen in behandeling

Cijfers over het aantal mensen in behandeling bij gespecialiseerde verslavingszorginstellingen voor gokproblemen worden verzameld door het Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS). De nieuwste cijfers gaan over 2023. In dat jaar werden 2.456 mensen behandeld met gokken als primaire verslavingsproblematiek. Dat is 28 procent meer dan in 2022 (1.920 mensen). Dit is de eerste keer sinds 2018 dat het aantal mensen in behandeling stijgt. De groei wordt enigszins vertekend doordat meer verslavingsintellingen in 2023 cijfers hebben aangeleverd, zie het onderstaande kader.

Het percentage personen dat voor het eerst in behandeling komt (46 procent), is licht gestegen ten opzichte van 2021 (43 procent). 88 procent is man, 17 procent is jonger dan 25 jaar en de gemiddelde leeftijd is 35 jaar. Meestal is niet bekend waar de personen in behandeling gokten. Bij de personen voor wie dit wel bekend is, is vooral een stijging bij het online gokken te zien.

LADIS

Meer instellingen hebben in 2023 hun cijfers aangeleverd in vergelijking met 2022. Dit is deels oorzaak van de stijging van het aantal behandelde personen. Als alleen instellingen worden meegenomen die over de hele periode 2018-2023 cijfers hebben aangeleverd, is het aantal behandelde personen voor gokken in 2023 ongeveer 16 procent hoger dan in 2022.
LADIS plaatst verder de kanttekening dat mensen met een gokverslaving ook buiten verslavingsinstellingen behandeld worden.

5.1.2 Bevolkingsenquête

Niet alle mensen met een gokprobleem zoeken en krijgen hulp. Met representatieve enquêtes onder de gehele bevolking kan geschat worden hoeveel probleemspelers er in Nederland zijn. Onderzoeksbureau Ipsos heeft in het voorjaar van 2024 zo'n enquete uitgevoerd onder 7.180 Nederlanders (Deelname aan kansspelen in Nederland: meting 2024). Zij schatten dat 69 procent van de online spelers niet-problematisch gokt. 14 procent behoort tot de groep laag-risico-gokkers, 9 procent tot de gematigd-risico-gokkers en 9 procent tot de groep hoog-risico-gokkers. Onder jongvolwassenen is het aandeel spelers met een hoog risico hoger, namelijk 18 procent. Ook mensen met een laag opleidingsniveau hebben vaker een hoog risico (18 procent). Het risico is niet groter voor mannen dan voor vrouwen, maar omdat meer mannen online gokken, is het aantal mannen dat risico loopt ook groter. Zie onderstaand kader voor meer informatie over hoe de risicoscores van spelers wordt bepaald.

PGSI-score

Ipsos gebruikt in zijn onderzoek de Problem Gambling Severity Index (PGSI) als indicatie van risicovol gokgedrag. Deelnemers moeten negen vragen beantwoorden over hun gokgedrag en de invloed daarvan op hun leven. Een voorbeeld van een vraag is: 'Heb je in de afgelopen maanden meer ingezet dan je je eigenlijk kon veroorloven?' Bij iedere vraag worden de antwoorden gescoord van 0 (nooit) tot 3 (altijd). De negen scores worden vervolgens opgeteld waarna de deelnemer wordt ingedeeld in één van de volgende categorieën:

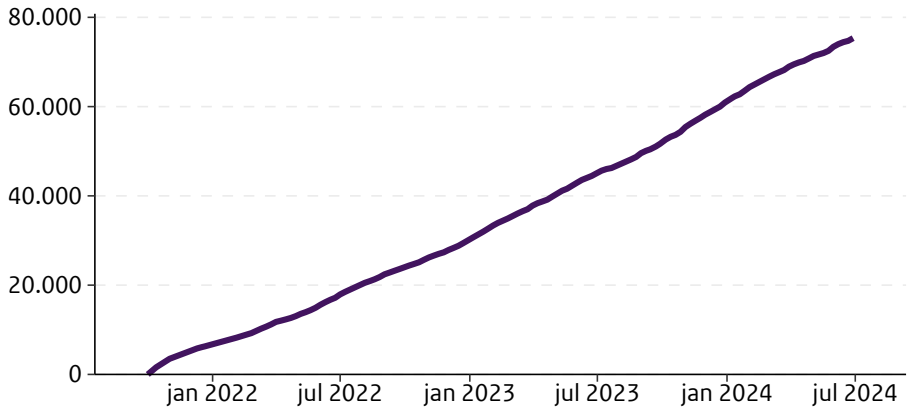
- niet-problematische gokker (score 0);
- laag-risico-gokker (score 1 of 2);
- gematigd-risico-gokker (score 3 tot en met 7);
- hoog-risico-gokker (score 8 of hoger).

5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen

Vanaf 4 oktober 2021 kunnen spelers zichzelf registreren in het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks). Daarmee sluiten zij zich voor ten minste zes maanden uit van deelname aan risicovolle kansspelen bij alle in Nederland legale aanbieders, zowel online als landgebonden. Aanbieders van risicovolle kansspelen met een vergunning zijn verplicht Cruks te raadplegen voordat zij een speler toegang geven tot hun spelaanbod.

In figuur 5.1 is te zien dat het aantal inschrijvingen in Cruks gestaag oploopt met gemiddeld 528 per week. Op 28 juni 2024 was het aantal inschrijvingen 75.334. Er zijn 170 bezwaar- of beroepszaken geweest van mensen die zich vrijwillig inschreven maar die hun inschrijving ongedaan willen maken.

Figuur 5.1: Aantal inschrijvingen in Cruks



Bron: gegevens Ksa

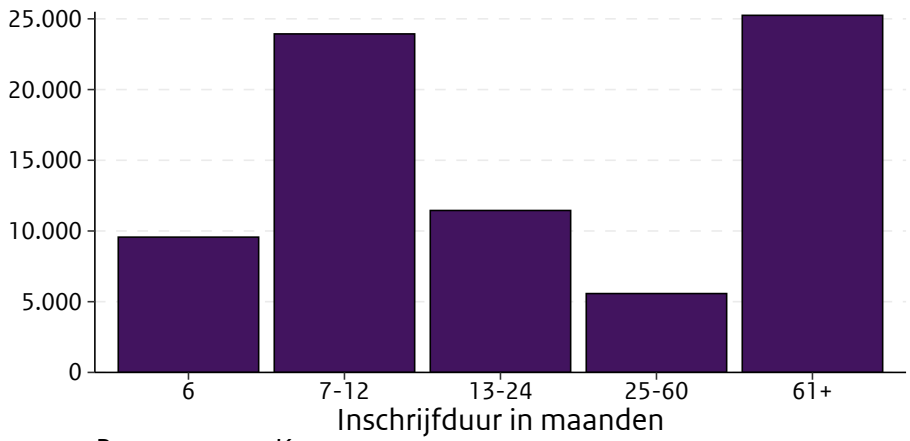
Onvrijwillige inschrijving in Cruks

Behalve vrijwillig is het ook mogelijk om onvrijwillig in Cruks te worden geregistreerd. Hiervoor is het nodig dat een belanghebbende, bijvoorbeeld een partner, familielid of bewindvoerder, bij de Ksa een verzoek indient tot registratie. Ook kan een kansspelaanbieder een melding maken als het speelgedrag daar aanleiding toe geeft. Na een zorgvuldige procedure bepaalt de Ksa of iemand onvrijwillig in Cruks wordt geregistreerd. Een onvrijwillige inschrijving geldt altijd voor zes maanden.

Tot en met juni 2024 zijn er 117 aanvragen voor onvrijwillige inschrijvingen goedgekeurd. Aanbieders hebben 206 meldingen gedaan om mensen in te schrijven, waarvan er 77 tot een onvrijwillige registratie hebben geleid. De overige 40 onvrijwillige uitsluitingen zijn dus verzocht door andere belanghebbenden. Bij een deel van de overige verzoeken tot onvrijwillige inschrijving heeft de speler zich alsnog vrijwillig ingeschreven. Een speler wordt bij een dergelijk verzoek namelijk geïnformeerd dat hij/zij zich vrijwillig kan inschrijven en dat dat sneller gaat.

De minimale duur van de registratie in Cruks is zes maanden, maar bij de inschrijving kan ook voor een langere opname in het register gekozen worden. Onderstaande figuur toont de aantallen Cruks-inschrijvingen per duur van de inschrijving. De meerderheid van registraties is voor minder dan twee jaar, of voor vijf jaar of meer. In juni 2024 stond 87 procent voor langer dan zes maanden ingeschreven.

Figuur 5.2: Inschrijfduur Cruks (in maanden)

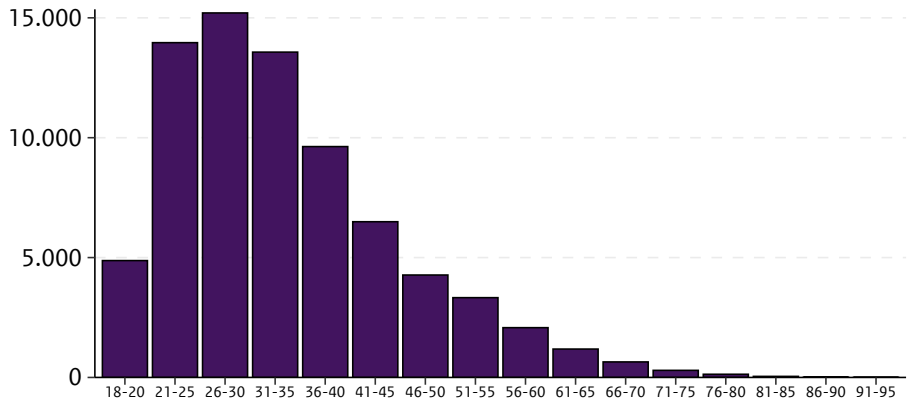


Bron: gegevens Ksa

De meeste personen die zijn opgenomen in Cruks zijn tussen de 21 en 40 jaar oud, zie figuur 5.3. Het aandeel ingeschreven personen van 18 tot 20 jaar is gestegen. In december 2023 was 5 procent tussen de 18 en 20 jaar, en in juni 2024 was dat 6,4 procent.

Het lijkt op basis van de figuur alsof er beduidend minder personen van 18 tot 20 jaar in Cruks staan ingeschreven. In absolute termen klopt dit ook, maar het is belangrijk om daarbij op te merken dat er slechts drie leeftijden in die categorie vallen, terwijl dat er bij de andere categorieën vijf zijn.

Figuur 5.3: Leeftijd van mensen die zijn ingeschreven in Cruks



Bron: gegevens Ksa

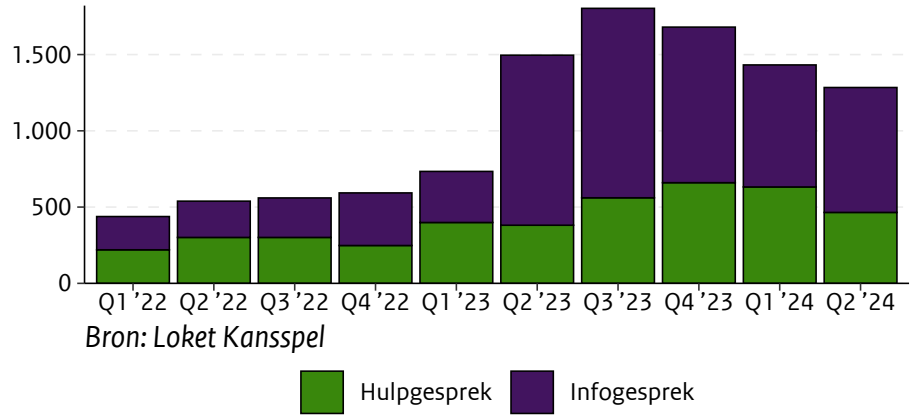
5.3 Loket Kansspel

Het Loket Kansspel is het centrale steunpunt bij gokproblemen. Het biedt zelfhulp en begeleiding en verwijst door naar professionele hulp. Loket Kansspel is er voor mensen die problemen hebben met gokken, en voor hun naasten. Het loket is 24/7 telefonisch bereikbaar en iedere dag tussen 8 uur en 24 uur via chat en WhatsApp.

Het aantal hulpgesprekken en het aantal informatiegesprekken dalen beide in

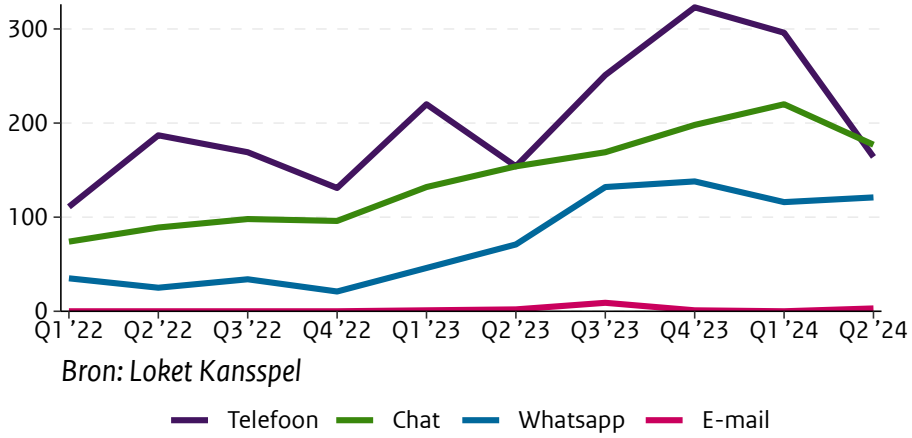
de afgelopen twee kwartalen. In het tweede kwartaal van 2024 waren er 465 hulpgesprekken en 819 infogesprekken.

Figuur 5.4: Aantal contactmomenten Loket Kansspel



De daling in het aantal hulpgesprekken is vooral toe te schrijven aan het lagere aantal telefoongesprekken. Dit is te zien in figuur 5.5.

Figuur 5.5: Aantal hulpgesprekken, per type medium



6 Reclame

Sinds de openstelling van de online kansspelmarkt op 1 oktober 2021 mochten vergunninghouders reclame maken voor hun aanbod. De zichtbaarheid van online kansspelen in de media nam sterk toe, wat leidde tot de nodige ophef onder het Nederlands publiek en in de politiek. Als gevolg hiervan is per 1 juli 2023 het verbod op ongerichte reclame voor online kansspelen in werking getreden. Vanaf deze datum mogen wervings- en reclameactiviteiten geen minderjarigen, jongvolwassenen en andere kwetsbare groepen bereiken. Om die reden zijn reclames op radio, televisie, in kranten en tijdschriften en in de buitenruimte verboden. Ook sponsoring valt onder dit verbod, maar voor lopende sponsorovereenkomsten geldt een overgangstermijn. Per 1 juli 2023 mochten geen nieuwe sponsorovereenkomsten meer worden aangegaan. Het verbod op evenementen- en programmasponsoring ging in per 1 juli 2024, het verbod voor de overige sponsorcontracten gaat in per 1 juli 2025. Online reclame is nog toegestaan onder de voorwaarde dat ten minste 95 procent van het bereik personen van 24 jaar of ouder omvat.

Dit hoofdstuk is gericht op tv-reclame, online advertenties en berichten op sociale media.

In deze rapportage wordt zowel aandacht besteed aan de zogenoemde *paid media* (reclame die ingekocht wordt door de aanbieder) als aan de reclame op de *owned media* (de eigen kanalen van de aanbieder, zoals sociale media-accounts). *Earned media* bestaan uit free publicity en user-generated content: alle vormen van aandacht van derden zonder dat hiervoor betaald is, zoals vermeldingen in nieuwsberichten en gesprekken op sociale media. Earned media zijn niet nauwkeurig te meten en worden daarom buiten beschouwing gelaten.

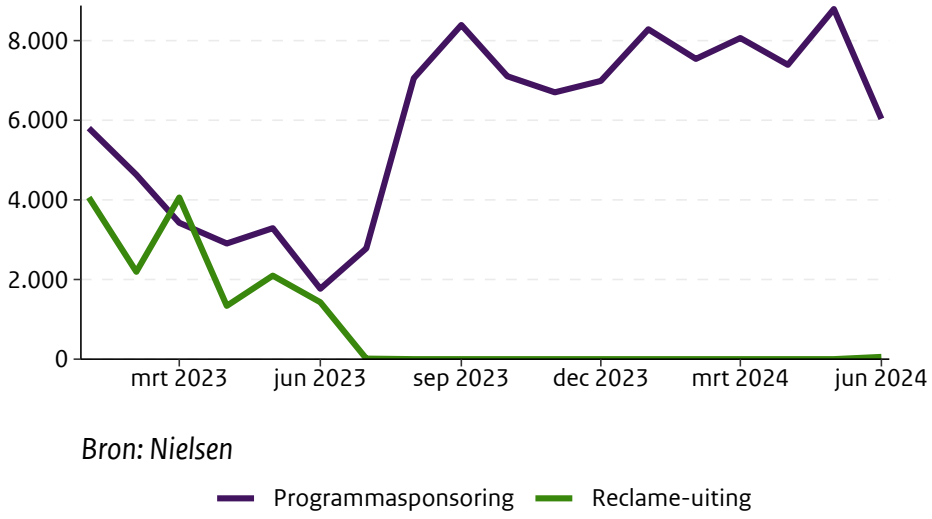
6.1 Reclame op televisie

Sinds juli 2023 zijn spotjes tijdens reclameblokken (*tv-commercials*) verboden. Het vermelden van programmasponsoring was nog toegestaan tot 1 juli 2024. In figuur 6.1 staat het totaal aantal reclame-uitingen voor online kansspelen uitgesplitst naar tv-commercials en programmasponsoring.

Met ingang van het verbod op ongerichte reclame is het aantal reclamespotjes tot nul gedaald en zijn enkel nog uitingen in de vorm van programmasponsoring zichtbaar op televisie. De online kansspelaanbieders lijken het wegvallen van tv-commercials te compenseren door meer in te zetten op programmasponsoring. Een belangrijke opmerking hierbij is dat vermeldingen van programmasponsoring mogelijk minder wervend zijn dan tv-commercials. Dat komt omdat een

sponsoruiting neutraal moet zijn en in het algemeen minder lang duurt dan een tv-commercial.

Figuur 6.1: Aantal reclame-uitingen op tv



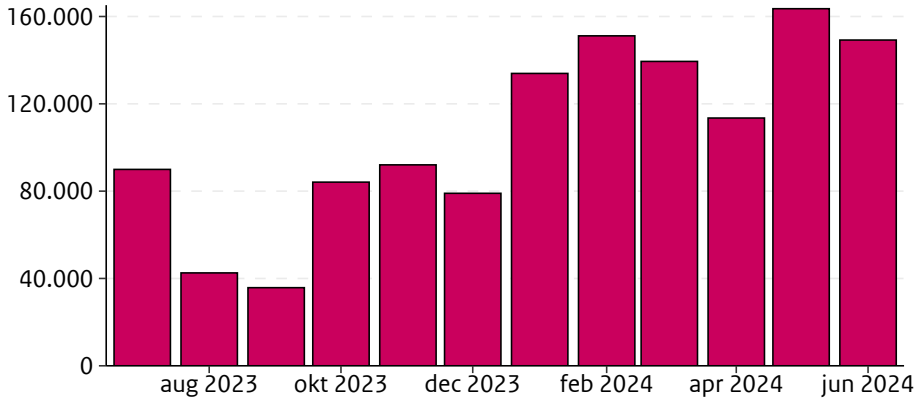
Bron: Nielsen

6.2 Online reclame

Reclame op internet door aanbieders van online kansspelen mag met ingang van 1 juli 2023 voor maximaal 5 procent jongvolwassenen bereiken. Online advertenties mogen dus niet zomaar meer worden getoond, maar dienen meer gericht te worden ingezet op basis van de leeftijd van de ontvanger.

In figuur 6.2 is het aantal reclames op internetpagina's door kansspelaanbieders weergegeven. Het aantal reclames op internet is gestegen. In de twee helft van 2023 waren er maandelijks gemiddeld 70.580 reclames; in de eerste zes maanden van 2024 waren dat er gemiddeld 141.798.

Figuur 6.2: Aantal internetreclames



Bron: Nielsen, sectorindeling Ksa

Dataverzameling door Nielsen

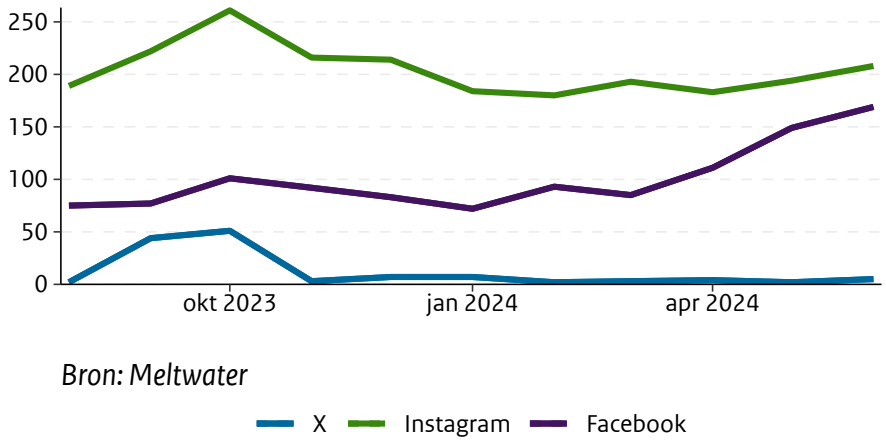
Nielsen verzamelt gegevens over advertenties. Het bedrijft verzamelt informatie over online reclames met een panel. Panelleden gebruiken hun apparaten zoals gebruikelijk en een programma legt automatisch tegengekomen advertenties vast. Nielsen maakt met die data vervolgens een schatting van het totaal aantal online reclames in Nederland.
In de monitoringsrapportage online kansspelen voorjaar 2024 stond ook een figuur met het aantal reclames op sociale media. Deze gegevens zijn voor deze versie niet beschikbaar.

6.3 Berichten op Facebook, Instagram en X

In figuur 6.3 is een indicatie van het totaal aantal posts van de online kansspel-aanbieders via de eigen accounts op de socialemedia-platformen Facebook, Instagram en X weergegeven. De cijfers kloppen niet precies: in sommige maanden zijn niet alle posts verzameld (zie onderstaand kader). Instagram is het populairste medium. Aanbieders posten de laatste maanden steeds vaker op Facebook.

Op X wordt (vrijwel) niets geplaatst. De oorzaak daarvan is dat aanbieders op X geen minimumleeftijd kunnen instellen om te bepalen wie hun inhoud kunnen zien. Dit is wel vereist sinds het verbod op ongerichte reclame. Bij Instagram en Facebook is het wel mogelijk om een minimumleeftijd in te stellen. De cijfers zijn bepaald op basis van gegevens van Meltwater, zie het onderstaande kader.

Figuur 6.3: Berichten op Facebook, Instagram en X van vergunninghouders voor online kansspelen



Bron: Meltwater

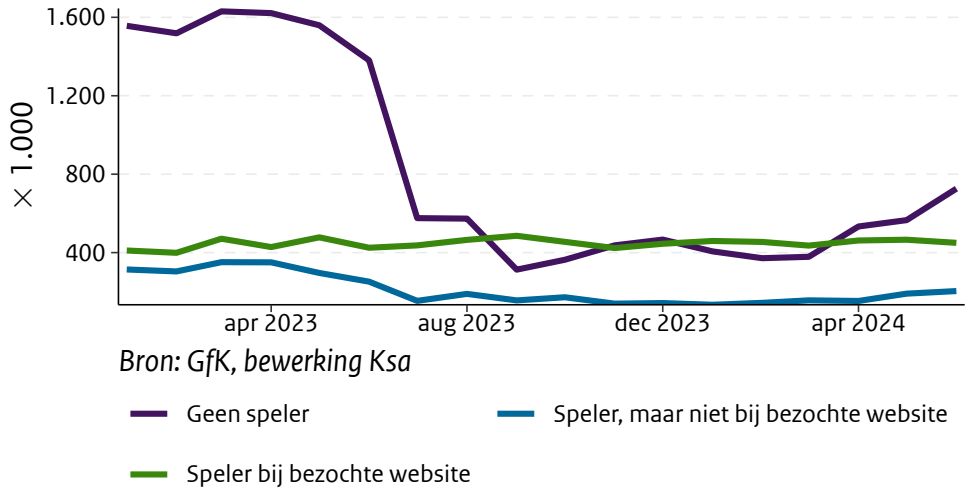
Dataverzameling door Meltwater

Meltwater is een bedrijf dat berichten op sociale media, blogs en nieuwswebsites monitort. De data over het aantal berichten op Instagram en Facebook kunnen in werkelijkheid hoger liggen dan getoond in figuur 6.3. Dat komt doordat de koppeling met Instagram en Facebook in het Meltwater-account een deel van de tijd incompleet was.

6.4 Bezoeken door niet-spelers

Figuur 6.4 toont het aantal bezoekers aan vergunde kansspelwebsites. De aantallen zijn berekend met de gegevens van GfK, zie het blok 'Het panel van GfK'. Vanaf juli 2023 is een duidelijke afname in het aantal bezoekers te zien als gevolg van het reclameverbod. De afname is alleen zichtbaar voor mensen die geen speler zijn bij de website die zij bezoeken. Mensen die al wel speler zijn bij een website komen net zo vaak als voor het verbod op ongerichte reclame op die website. Dat betekent dat het reclameverbod met name invloed heeft op mensen die geen account bij een website hebben. Sinds april 2024 bezoeken weer meer niet-spelers kansspelwebsites. In het eerste half jaar van 2024 bezochten 2,1 miljoen mensen die geen speler zijn een legale kansspelwebsite.

Figuur 6.4: Aantal bezoekers van vergunde kansspelwebsites



Bron: GfK, bewerking Ksa

Afzendgegevens

Kansspelautoriteit
Anna van Buerenplein 45A
2595 DA Den Haag
Postbus 298
2501 CG Den Haag
www.kansspelautoriteit.nl