ONLINE CASINO AMSTERDAM

BRONARCHIEF KANSSPELEN

Monitoringsrapportage online kansspelen voorjaar 2024

Documentdatum: voorjaar 2024 · 28 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

Voorjaar 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 10

3 Kanalisatie 14

3.1 In termen van spelers 14
3.2 In termen van webverkeer 15
3.3 In termen van BSR 16

4 Speelgedrag 17

4.1 Gemiddeld verlies van spelers 17
4.2 Hoe lang blijft een speler actief? 18

5 Verslaving en verslavingspreventie 19

5.1 Verslavingscijfers 19
5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen 19
5.3 Loket Kansspel 21

6 Reclame 23

6.1 Reclame op televisie 23
6.2 Buitenreclame 24
6.3 Online reclame 25
6.4 Berichten op Facebook en X 26
6.5 Bezoeken door niet-spelers 27

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 zesde editie.

In de monitoringsrapportage worden steeds de meest recente beschikbare cijfers gebruikt. In de meeste gevallen is dat de stand van zaken per 31 december 2023. 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 kanalisatie van illegaal naar legaal aanbod;
- speelgedrag;
- verslavingspreventie;
- 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 2023 was het brutospelresultaat (BSR) in totaal 1,39 miljard euro. In 2022 was het BSR 1,08 miljard euro. Dit is een stijging van 28 procent. De omvang van de markt groeide in 2022 nog sterk, maar die groei vlakte in 2023 af. In het laatste half jaar van 2023 steeg het BSR ten opzichte van de eerste helft van het jaar met 1 procent tot 696 miljoen euro. Internationaal gezien groeit de online kansspelmarkt sterker dan in Nederland.

Casinospelen tegen het huis (zoals tafelspelen en speelautomaten) vormen het grootste segment: in de afgelopen twaalf maanden waren zij goed voor 77 procent van het BSR.

Aantal spelers/ spelersaccounts

Het aantal accounts waarmee feitelijk gespeeld wordt, groeide en is in het laatste jaar gestegen van 970 duizend in december 2022 naar 1,1 miljoen accounts in december 2023. Elke maand wordt met ongeveer een derde van de bestaande accounts gespeeld.

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 de laatste zes maanden van 2023 726 duizend spelers actief bij legale aanbieders. Dat betekent dat 5 procent van de volwassen bevolking online gokte in die maanden. In de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2023 werd het aantal spelers geschat op 676 duizend. Spelers spelen niet elke maand. Per maand speelden gemiddeld 448 duizend spelers.

Gemiddeld bezochten spelers 2,9 kansspelwebsites per maand. Dit is een lichte stijging ten opzichte van de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2023, toen bezochten spelers gemiddeld 2,6 websites per maand. Van de spelers die kansspelwebsites bezochten in een maand, bezocht ruim de helft één website. 19 procent van de spelers bezocht vier of meer websites.

Naar schatting verloren spelers gemiddeld over de laatste zes maanden 958 euro. Omgerekend is dat 160 euro per maand. In de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2023 was dit 170 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 door de wet extra beschermd worden. De groep jongvolwassenen zorgde in 2023 voor een BSR van 135 miljoen euro. Dat is 9,8 procent van het totale BSR in de laatste twaalf maanden. Dat aandeel is in 2023 redelijk stabiel gebleven.

Relatief veel accounts zijn van jongvolwassenen. Hoewel jongvolwassenen slechts 9,5 procent van de bevolking uitmaken, is 22 procent van alle in december 2023 gebruikte accounts van jongvolwassenen.

Jongvolwassenen verliezen wel minder geld per account dan oudere spelers: gemiddeld 52 euro per maand . Het inkomen van jongvolwassenen is gemiddeld genomen ook ruim de helft minder dan van de rest van de bevolking.

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 spotjes op tv en buitenreclame inderdaad niet meer voorkomen na 1 augustus

2023. Aanbieders plaatsten ook nauwelijks berichten meer op X (voorheen: Twitter). Het aantal programmasponsoringen is wel sterk gestegen.

Het aantal bezoeken aan kansspelwebsites door mensen die geen speler zijn is wel sterk afgenomen vanaf juli. Mensen die al speler zijn bij een website komen niet minder vaak op een website. Dat betekent dat het reclameverbod met name invloed heeft op mensen die geen account bij een website hebben. De markt lijkt niet duidelijk te zijn gekrompen door het verbod op ongerichte reclame.

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 lijkt nu ruimschoots behaald. Zowel in termen van aantallen spelers als webverkeer en BSR is de kanalisatiegraad ongeveer 90 procent. Zoals onderzocht in de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2023 wordt de hoge kanalisatie grotendeels veroorzaakt door nieuwe spelers.

Cruks (Gokstop)

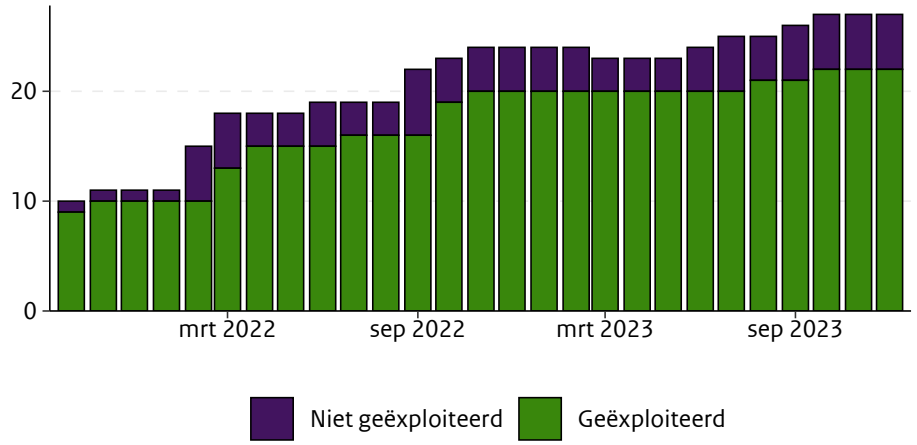
Een belangrijke beheersmaatregel die tegelijkertijd met de opening van de online kansspelmarkt werd geïntroduceerd is het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks). Aanbieders van legale kansspelen dienen bij binnenkomst te controleren of spelers geregistreerd staan in Cruks. Het aantal inschrijvingen in Cruks steeg gestaag tot 63.543 in januari 2024.

Zowel het aantal informatieve gesprekken als het aantal hulpgesprekken met Loket Kansspel is gestegen in de tweede helft van 2023.

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 31 december 2023 27 waren, waarbij moet worden aangetekend dat een bedrijf meer dan één vergunning kan hebben. In december 2023 werden 22 van de verleende vergunningen geëxploiteerd. Bij vijf afgegeven vergunningen is de aanbieder nog niet gestart met de exploitatie. De Ksa heeft één vergunning op verzoek van de aanbieder ingetrokken in maart 2023.

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	Sportweddenschappen	Paardenweddenschappen
25	7	17	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 sportwed-

denschappen. 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

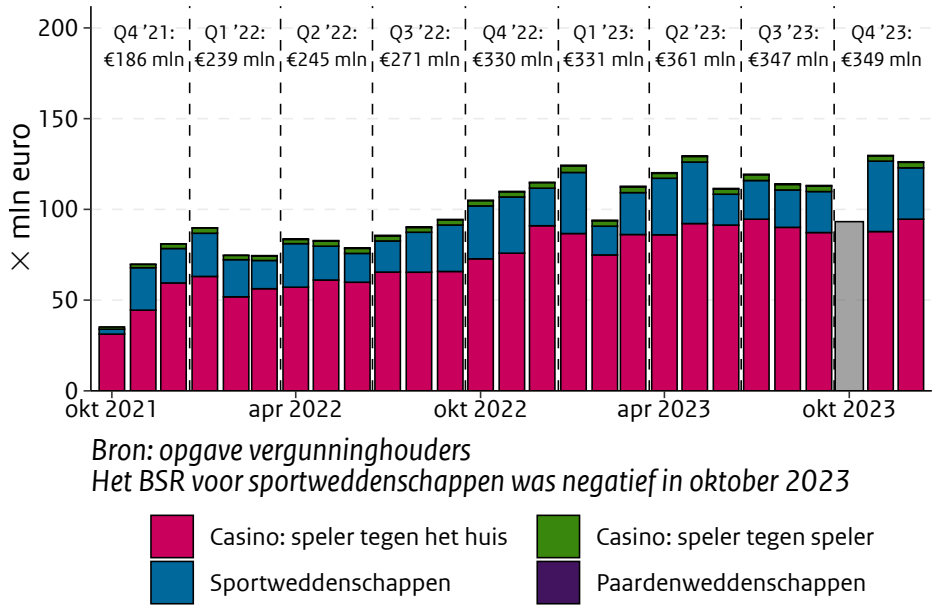
2.1 Brutospelresultaat

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. Voor casinospelen tegen andere spelers wordt het BSR op een andere manier berekend. Hier is de aanbieder zelf geen deelnemer, maar enkel organisator. Het BSR is de optelsom van de commissies die de aanbieder ontvangt van spelers. 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 2023 was het BSR in totaal 1,39 miljard euro. Dat is een stijging van 28 procent ten opzichte van 2022 (1,08 miljard euro). De omvang van de markt groeide in 2022 nog sterk, maar die groei vlakte in 2023 af. Het BSR in het laatste half jaar van 2023 was 1 procent hoger dan het BSR in de eerste zes maanden. Internationaal gezien groeit de online kansspelmarkt sterker dan in Nederland volgens data van de commerciële dataleverancier H2 Gambling Capital: naar schatting is de omvang van de legale online kansspelmarkt in de EU in 2024 12 procent hoger dan in 2023. H2 schat dat de gemiddelde jaarlijkse groei in Nederland de komende vijf jaar 8 procent is. Beperkende maatregelen en omstandigheden kunnen de groei afremmen.

Oktober 2023 was een bijzondere maand. De meeste (grote) aanbieders van sportweddenschappen rapporteren verliezen voor die maand. Het BSR voor sportweddenschappen was in oktober 2023 -1,1 miljoen euro. Navraag bij een aantal aanbieders leert dat dit komt doordat veel uitslagen van de populairste (voetbal)wedstrijden in het voordeel van de spelers uitpakten. Daardoor wonnen spelers gemiddeld genomen meer geld dan ze inzetten. Het BSR voor casinospelen in dezelfde maand was met 91 miljoen niet lager dan in eerdere maanden.

Figuur 2.1: BSR vergunninghouders kansspelen op afstand



Bron: opgave vergunninghouders
Het BSR voor sportweddenschappen was negatief in oktober 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 2023 was die categorie goed voor 77 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 0,4 procent zeer klein. De categorie casinospelen waarbij spelers tegen elkaar spelen (poker en bingo) is stabiel met een aandeel van 2,6 procent in 2023.

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 twaalf maanden voor een BSR van 135 miljoen euro. Dat is 9,8 procent van het totale BSR in de laatste twaalf maanden. Dat aandeel blijft over de maanden van 2023 redelijk stabiel. Opvallend is dat jongvolwassenen relatief meer op sportwedstrijden gokken dan oudere leeftijdsgroepen. 26 procent van het BSR van jongvolwassenen wordt verdiend met sportweddenschappen, terwijl dat bij de overige spelers 20 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 in 2023 en bedroeg 0,12 in december 2023; dit is een concurrerende 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 december 2023 hadden de drie grootste aanbieders net als in juli 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. Daarom maakt de Ksa in deze rapportage onderscheid tussen:

- het totaal aantal spelersaccounts (inclusief ongebruikte spelersaccounts);
- het aantal spelersaccounts waarmee gespeeld wordt;
- het totaal aantal spelers.

De rapportage geeft telkens aan welke periode de cijfers beslaan.

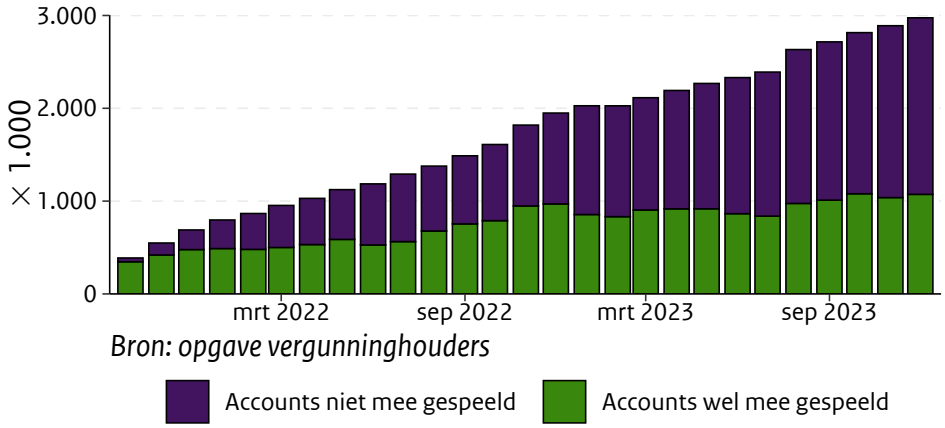
2.2.1 Aantal spelersaccounts

Figuur 2.2 toont het aantal spelersaccounts per maand bij aanbieders met een vergunning. Percentueel wordt met steeds minder van de bestaande accounts daadwerkelijk gespeeld. In december 2023 werd met 36 procent van de accounts gespeeld; in december 2022 was dit nog 50 procent. In de laatste zes maanden is het aantal accounts waarmee feitelijk gespeeld wordt wel gestegen. In december 2023 speelden consumenten met in totaal 1,1 miljoen accounts. In december 2022 en juni 2023 waren dat respectievelijk 970 duizend en 865 duizend accounts.

De trendmatige stijging van het totale aantal accounts (inclusief accounts waar niet mee gespeeld wordt) die te zien was in de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2023 zet zich door. In december 2022 waren er 1,9 miljoen accounts. Een jaar later, in december 2023, is dit aantal gegroeid naar 3 miljoen accounts. Dat is een groei van 53 procent in één jaar.

Er is (vooralsnog) geen duidelijke afname van het aantal nieuwe spelersaccounts zichtbaar na de ingang van het reclameverbod. Gemiddeld kwamen er in het laatste half jaar van 2023 per maand 123 duizend nieuwe accounts bij.

Figuur 2.2: Aantal spelersaccounts

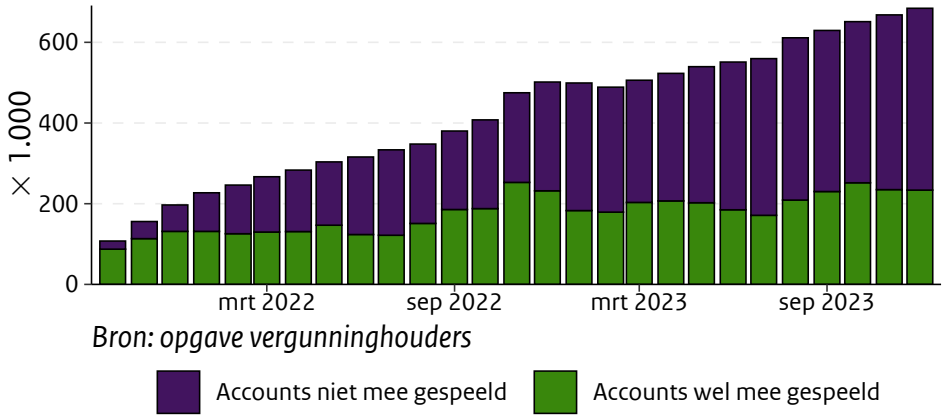


Bron: opgave vergunninghouders

2.2.2 Aantal spelersaccounts jongvolwassenen

Figuur 2.3 laat zien dat jongvolwassenen in december 2023 in totaal 684 duizend accounts hadden. Zij speelden in die maand met 234 duizend accounts. Dat is 22 procent van alle in december 2023 gebruikte accounts. Een half jaar eerder, in juni 2023 was dit percentage nagenoeg gelijk. Jongvolwassenen maken volgens opgave van het Centraal Bureau voor de Statistiek 9,5 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 2.3: Aantal spelersaccounts van jongvolwassenen (18 t/m 23 jaar)



2.2.3 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 GfK (zie onderstaand kader).

Het panel van GfK

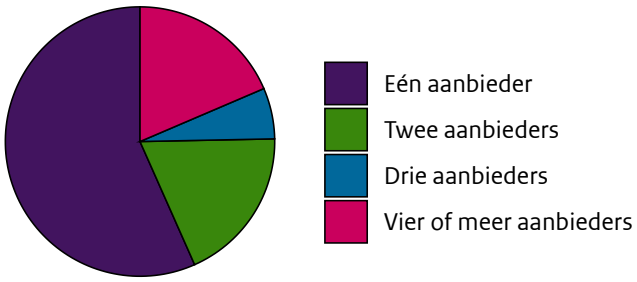
De Ksa heeft data ingekocht van het Cross-Media Link Panel van onderzoeksbureau GfK. Aan het panel nemen ongeveer 6.000 Nederlanders deel. De data zijn verzameld door middel van software die geïnstalleerd wordt op de computers en/of mobiele apparaten van deelnemers. De software registreert automatisch 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 samenleving.
De Ksa definieert een panellid als speler als hij URL's bezoekt die alleen spelers bezoeken, zoals 'fairplaycasino.nl/profiel'. Het panel bevat ongeveer 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 laatste half jaar van 2023 726 duizend spelers actief waren bij legale aanbieders. Dit zijn mensen die in die periode ten minste één keer een kansspelwebsite waar zij een account hebben bezochten. Dat betekent dat 5 procent van de volwassen bevolking online gokte in die maanden. Gedurende de laatste zes maanden speelden naar schatting gemiddeld 448 duizend spelers per maand. Een half jaar eerder waren dat er 430 duizend.

Op basis van de GfK-data kan de Ksa bepalen hoeveel accounts spelers hadden. Gemiddeld bezochten spelers gedurende de periode juli 2023 t/m december 2023 2,9 websites van legale aanbieders waar zij speler zijn. In de vorige monitoringsrapportage was dit aantal 2,6 websites. Figuur 2.2 liet zien dat het aantal gebruikte spelersaccounts groeide. Deze groei kwam voornamelijk doordat bestaande spelers meer accounts gingen gebruiken en niet doordat het aantal spelers groeide.

Zoals in figuur 2.4 te zien is, bezocht 57 procent van de spelers slechts één aanbieder. 19 procent van de spelers bezocht vier of meer aanbieders. Deze cijfers zijn vergelijkbaar met de cijfers uit de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2023.

Figuur 2.4: Aantal spelers uitgesplitst naar het aantal bezochte kansspelwebsites



Bron: GfK, bewerking Ksa

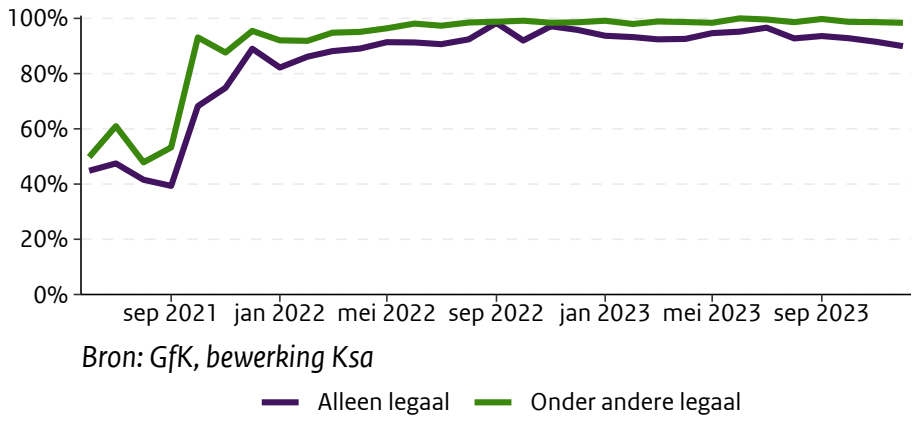
3 Kanalisatie

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. Deze verschuiving van illegaal naar legaal online aanbod wordt ook wel kanalisatie genoemd. De kanalisatiedoelstelling na drie jaar is dus 80 procent. De Ksa wil niet alleen weten of dit percentage wordt gehaald, maar ook in hoeverre de aanwas van nieuwe spelers bij legale aanbieders daaraan bijdraagt. Focussen op spelers is één manier om de kanalisatie in kaart te brengen. Andere manieren zijn het vergelijken van webverkeer en 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



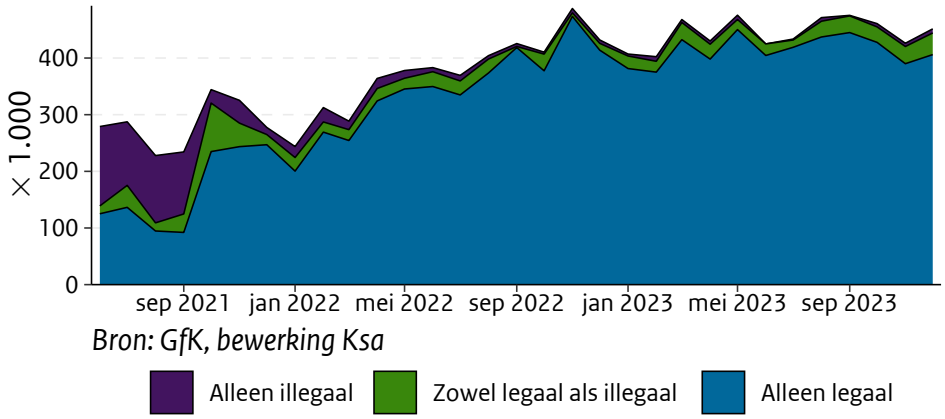
Bron: GfK, bewerking Ksa

In de afgelopen twaalf maanden is de kanalisatiegraad stabiel gebleven. Uit onderzoek met data van GfK blijkt dat het aandeel spelers dat legale - maar mogelijk ook illegale - websites bezocht, 98 procent was in december 2023. Daarmee is de kanalisatiedoelstelling van 80 procent ruimschoots behaald. Ook het percentage spelers dat alleen legale websites bezocht is hoger dan de doelstelling: 90 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 tweede semester van 2023 speelden maandelijks gemiddeld 421 duizend spe-

lers alleen bij legale aanbieders, 5 duizend alleen bij illegale aanbieders, en 28 duizend bij zowel legale als illegale aanbieders. Dit betekent dat maandelijks gemiddeld 453 duizend mensen speelden in de periode juli t/m december 2023. Direct na de opening van de online markt in oktober 2021 was er een sterke stijging van het aantal spelers per maand. In het afgelopen jaar is die groei afgevlakt.

Figuur 3.2: Verdeling spelers over legale en illegale websites



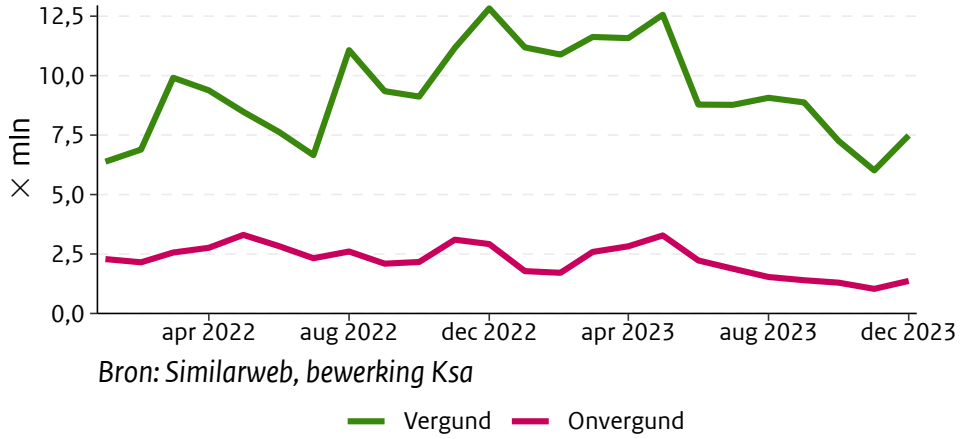
3.2 In termen van webverkeer

Een andere manier om kanalisatie te meten is in termen van webverkeer: de tijd die spelers doorbrengen op gokwebsites. Deze manier is vooral relevant voor casinospelen, omdat deelnemen aan casinospelen over het algemeen meer tijd kost dan het afsluiten van online sportweddenschappen. Omdat casinospelen het grootste segment vormen binnen online kansspelen, is het meten van kanalisatie in termen van webverkeer relevant voor de Nederlandse markt.

De Ksa maakt kanalisatie in termen van webverkeer inzichtelijk door het aantal uren dat mensen op legale gokwebsites doorbrengen te vergelijken met de tijd dat ze illegale websites bezoeken. De gegevens maken geen onderscheid tussen mensen die daadwerkelijk op de gokwebsites spelen en degenen die alleen maar de website bezoeken. Immers: een deel van de bezoekers oriënteert zich bijvoorbeeld op de quoteringen van een voetbalwedstrijd of de aangeboden bonussen. Het webverkeer geeft dus slechts een indicatie van de tijd die consumenten daadwerkelijk besteden aan het spelen van kansspelen.

De Ksa analyseert webverkeer met gegevens van Similarweb. Deze gegevens zijn slechts schattingen van het daadwerkelijke webverkeer. De analyse is gebaseerd op een lijst van legale aanbieders, aangevuld met de grootste honderd illegale aanbieders in termen van webverkeer per maand. De Ksa ontdekt regelmatig nieuwe illegale websites. De schatting van het webverkeer naar illegale websites (de roze lijn in figuur 3.3) kan daarom in elke nieuwe publicatie hoger uitvallen dan in eerdere publicaties.

Figuur 3.3: Aantal uren op kansspelwebsites. Vergunninghouders voor online kansspelen en maandelijkse top 100 illegale websites.



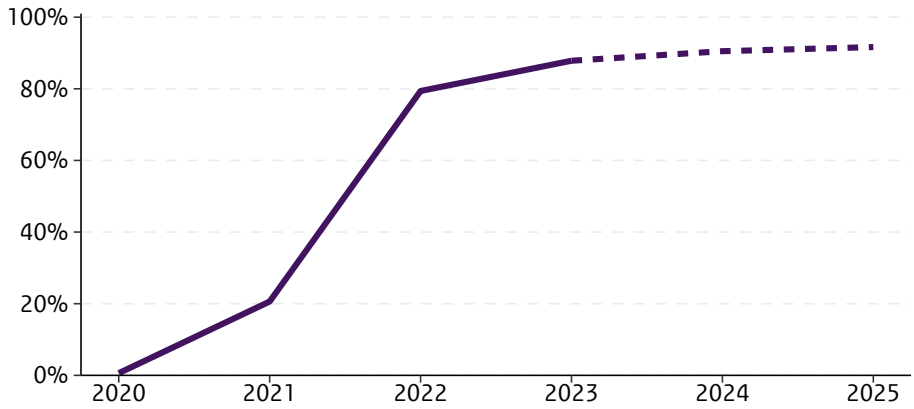
Bron: Similarweb, bewerking Ksa

Zoals figuur 3.3 laat zien, schommelt het aantal uren dat spelers doorbrachten op kansspelwebsites sterk. Dit komt mogelijk door seizoensgebonden trends, zoals de zomerstop van het voetbal en de (school)vakanties. Tijdens de laatste zes maanden daalde zowel het aantal uren op legale websites als het aantal uren op illegale websites. Gemiddeld werd in de laatste zes maanden 85 procent van de uren doorgebracht op legale websites. De overige uren werden doorgebracht op de honderd grootste illegale kansspelwebsites. Kleine illegale websites zijn niet meegenomen in deze berekening en in figuur 3.3.

3.3 In termen van BSR

Een derde manier om kanalisatie te meten is kijken naar de geldstromen. H2 schat dat 88 procent van het totale BSR in 2023 terechtkomt bij legale aanbieders. Volgens de voorspellingen van H2 stijgt dit percentage in 2024 naar 90 procent.

Figuur 3.4: Kanalisatie in termen van BSR



Bron: H2 Gambling Capital, 2 februari 2024

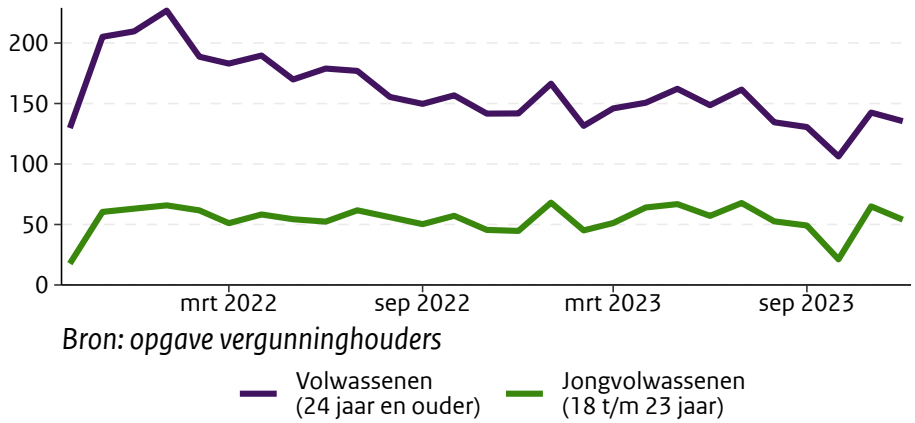
4 Speelgedrag

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. In het eerste half jaar van 2023 was dit nog 131 euro. Dit betekent niet dat het verlies per speler ook is gedaald, omdat spelers meer accounts zijn gaan gebruiken.

Voor jongvolwassenen was het gemiddelde maandelijkse verlies per gebruikt account 52 euro gedurende de laatste zes maanden. In de eerste helft van 2023 was dit 59 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 laatste half jaar van 2023 gemiddeld 958 euro in totaal. Omgerekend is dit 160 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 160 euro per maand verloren heeft. Het bedrag is een gemiddelde, dus er zijn spelers die minder uitgaven en spe-

lers die meer uitgaven. Een half jaar eerder, van januari t/m juni 2023, verloor een speler gemiddeld 166 euro per maand.

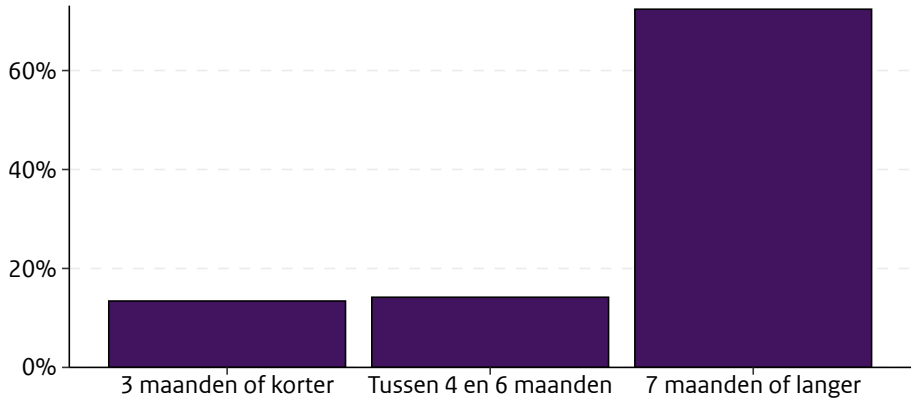
Berekening van het verlies per speler

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 laatste half jaar van 2023 726 duizend spelers waren, terwijl dat er per maand 448 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 Verslaving en verslavingspreventie

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

Een totaalbeeld over het aantal mensen in behandeling voor kansspelverslaving bestaat niet. Harde cijfers over het aantal mensen in behandeling bij gespecialiseerde verslavingszorginstellingen voor gokproblemen worden verzameld door het Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS). In 2022 werden 1.920 mensen behandeld met gokken als primaire verslavingsproblematiek. Dit is 7 procent lager dan in 2021 en 12 procent lager dan in 2015. Het aantal personen dat voor het eerst in behandeling komt is, is vrijwel gelijk gebleven ten opzichte van 2021. 43 procent van de behandelde mensen werd voor het eerst behandeld, 87 procent is man, 17 procent is jonger dan 25 jaar en de gemiddelde leeftijd is 35 jaar.

LADIS

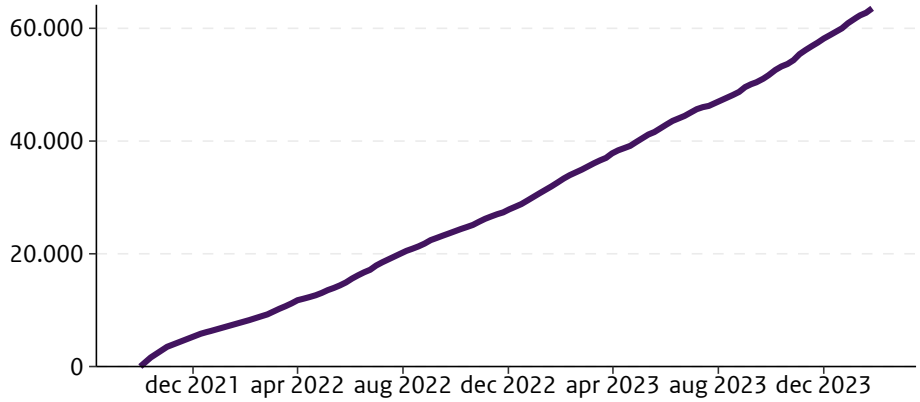
Op basis van deze cijfers is nog niet te zeggen wat het effect van de opening van de online kansspelmarkt is op de geregistreerde verslavingszorg. Experts op het gebied van verslavingspreventie zeggen dat het een aantal jaar duurt voordat spelers om hulp vragen voor hun verslaving. LADIS plaatst de kanttekening dat niet alle verslavingsinstellingen data hebben aangeleverd en dat gokverslaafden ook buiten verslavingsinstellingen behandeld worden.

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 526 per week. Op 26 januari 2024 was het aantal inschrijvingen 63.543.

Figuur 5.1: Aantal inschrijvingen in Cruks



Bron: gegevens Ksa

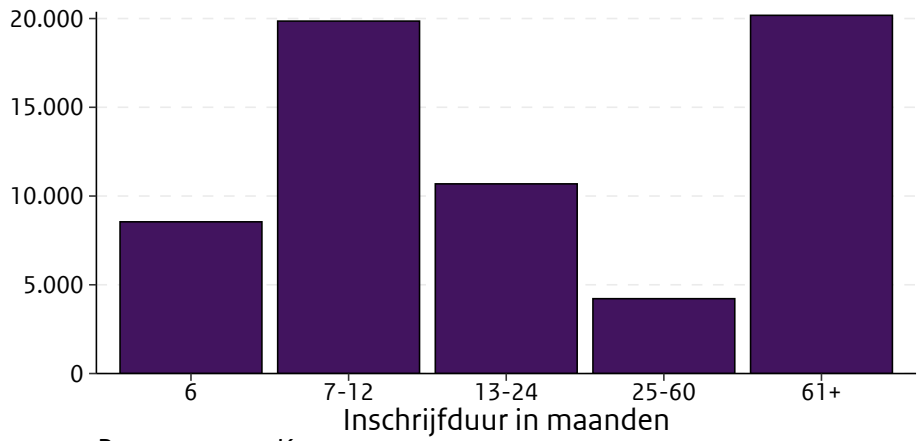
Onvrijwillige inschrijving in Cruks

Behalve vrijwillig is het ook mogelijk om onvrijwillig in Cruks te worden geregistreerd. Hiervoor is het nodig dat een belanghebbende, bijvoorbeeld een partner, familielid, bewindvoerder of kansspelaanbieder, bij de Ksa een verzoek indient tot registratie. Na een zorgvuldige procedure bepaalt de Ksa of het verzoek wordt ingewilligd. Een onvrijwillige inschrijving geldt altijd voor zes maanden.

Tot en met december 2023 zijn er 76 aanvragen voor onvrijwillige inschrijvingen goedgekeurd. Aanbieders hebben 150 verzoeken gedaan om mensen in te schrijven, waarvan er 44 zijn goedgekeurd. De overige 32 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. Er zijn 138 bezwaar- of beroepszaken geweest van mensen die zich vrijwillig inschreven maar die hun inschrijving ongedaan willen maken.

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. Na het herontwerp van de website van Cruks kiezen meer mensen voor een inschrijfduur van langer dan 6 maanden. In juli 2023 stond 66 procent voor langer dan zes maanden ingeschreven en in december 2023 was dat 87 procent.

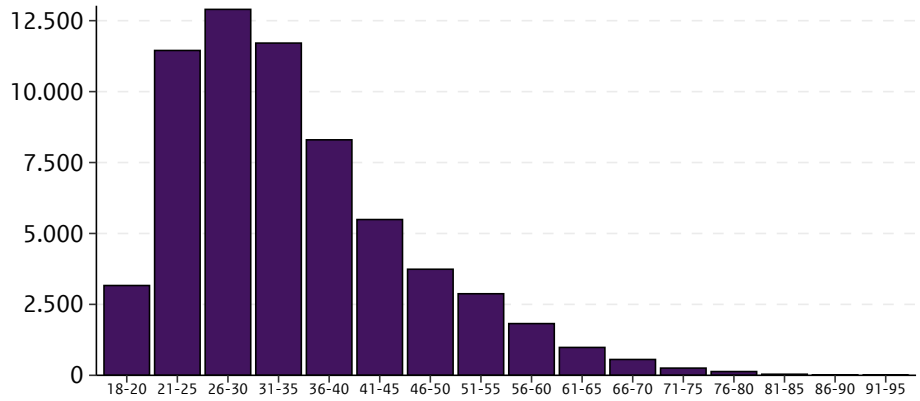
Figuur 5.2: Inschrijfduur Cruks (in maanden)



Bron: gegevens Ksa

De meeste personen die zijn opgenomen in Cruks zijn tussen de 21 en 40 jaar oud, zie figuur 5.3. Het lijkt op basis van de figuur alsof er beduidend minder personen van 18 tot 20 jaar in Cruks register 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

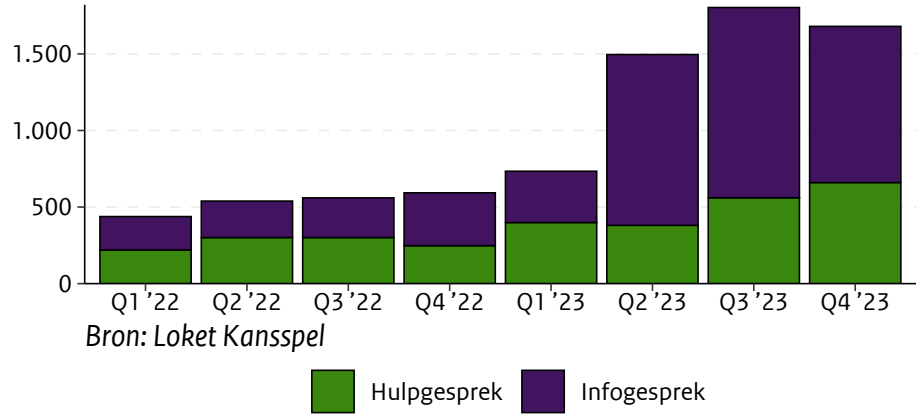


Bron: gegevens Ksa

5.3 Loket Kansspel

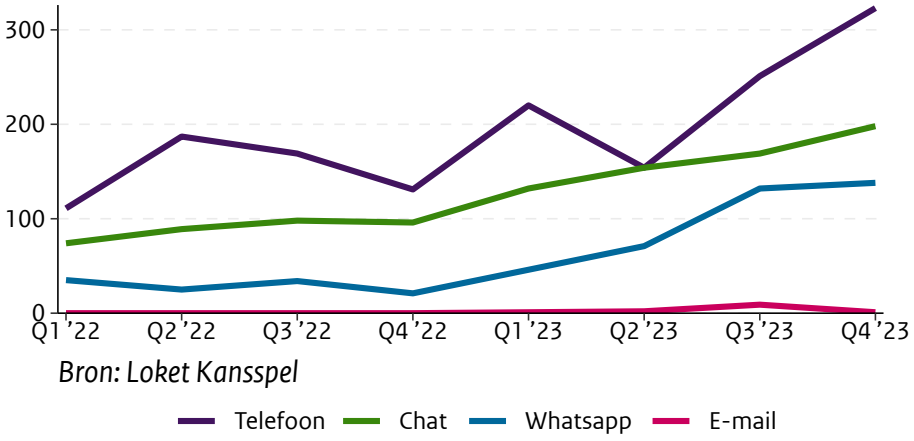
Loket Kansspel is sinds 1 oktober 2021 geopend en is een van de bestedingsdoelen van het Verslavingspreventiefonds. Het loket is het centrale steunpunt bij gokproblemen. Het biedt zelfhulp en begeleiding en verwijst door naar professionele hulp. Loket Kansspel is er voor mensen die problemen hebben met 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 informatiegesprekken is vanaf Q2 2023 sterk gestegen, mogelijk als gevolg van de lancering van een nieuwe versie van de website van Cruks. Op die nieuwe website staat een duidelijkere vermelding naar Loket Kansspel. Ook is het aantal hulpgesprekken in de laatste twee kwartalen van 2023 gestegen.

Figuur 5.4: Aantal contactmomenten Loket Kansspel



Zoals figuur 5.5 laat zien, vinden de meeste hulpgesprekken telefonisch en via de chat plaats en in toenemende mate via Whatsapp.

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 mogen geen nieuwe sponsorovereenkomsten meer worden aangegaan. Het verbod op evenementen- en programmasponsoring gaat in per 1 juli 2024, het verbod voor de overige sponsorcontracten per 1 juli 2025. Online reclame is nog toegestaan onder de strikte voorwaarde dat ten minste 95 procent van het bereik personen van 24 jaar of ouder omvat.

Dit hoofdstuk is gericht op tv-reclame, buitenreclame, online advertenties en berichten op sociale media. De focus van de analyses ligt op reclame door vergunninghouders.

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 conversaties op sociale media. Earned media zijn niet nauwkeurig te meten en worden dus buiten beschouwing gelaten.

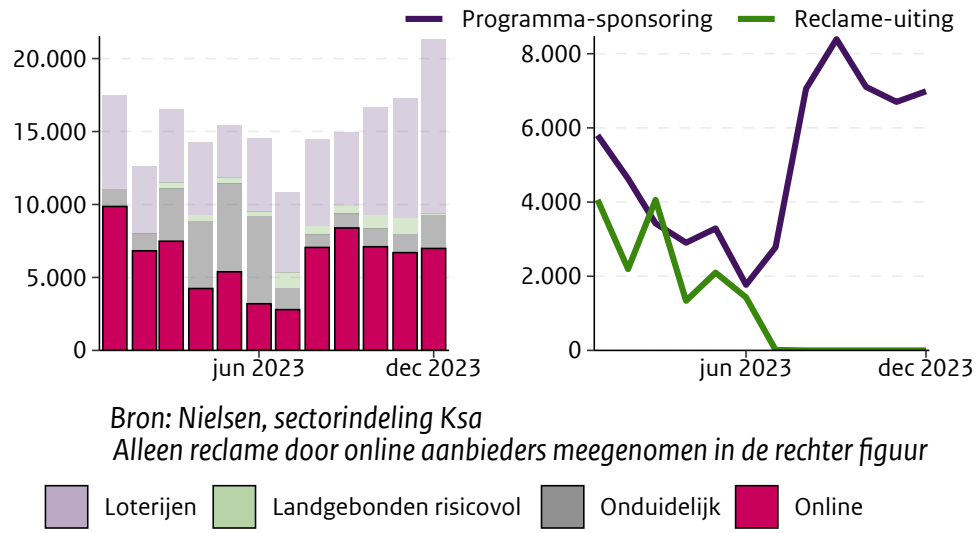
6.1 Reclame op televisie

Figuur 6.1 toont aan de linkerkant het totale aantal reclame-uitingen op televisie door vergunninghouders. Deze grafiek maakt onderscheid tussen reclame voor online kansspelen, loterijen, landgebonden risicovolle kansspelen en een categorie reclame waarvan onduidelijk is of het om landgebonden of online aanbod gaat. Het aantal reclame-uitingen omvat zowel het aantal spotjes tijdens reclameblokken (*tv-commercials*) als het aantal vermeldingen van programmasponsoring op televisie. Adverteren in de vorm van tv-commercials is verboden voor online kansspelaanbieders vanaf 1 juli 2023, maar programmasponsoring is nog toegestaan tot 1 juli 2024. In de grafiek rechts is het totaal aantal reclame-uitingen voor online kansspelen daarom 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. Het totale aantal reclames op tv lag het laatste half jaar van 2023 alsnog hoger dan in het tweede kwartaal. 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 minder wervend zijn dan tv-commercial. 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

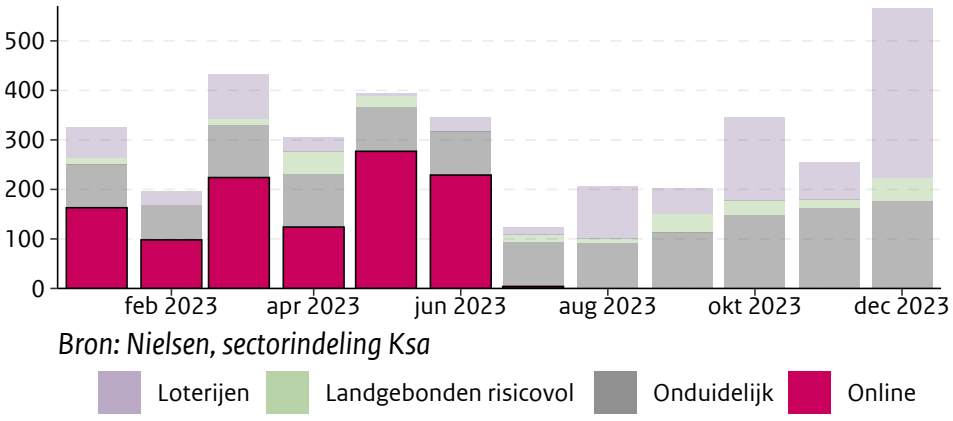


Bron: Nielsen, sectorindeling Ksa
Alleen reclame door online aanbieders meegenomen in de rechter figuur

6.2 Buitenreclame

Figuur 6.2 toont het aantal reclames in de buitenruimte door kansspelaanbieders. In de twee maanden in aanloop naar het verbod op ongerichte reclame lag het aantal reclames in de buitenruimte nog relatief hoog. Sinds augustus 2023 heeft Nielsen geen enkele buitenreclame van een online aanbieder meer geregistreerd.

Figuur 6.2: Aantal buitenreclames



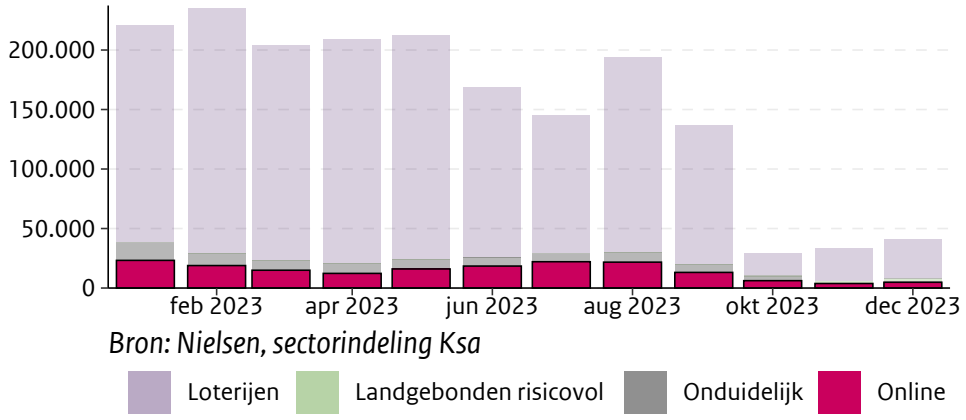
Bron: Nielsen, sectorindeling Ksa

6.3 Online reclame

Reclame op internet door aanbieders van online kansspelen mag met ingang van 1 juli 2023 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.

Figuur 6.3 toont het aantal betaalde advertenties door kansspelaanbieders op de socialemediakanalen Facebook, Instagram, TikTok en X (voorheen: Twitter). Online kansspelaanbieders adverteren niet grootschalig op social media in vergelijking met de loterijen. Vanaf september 2023 lijkt het aantal reclames te dalen. Datzelfde geldt echter ook voor de andere kansspelaanbieders. Het verbod op ongerichte reclame lijkt dus niet de oorzaak van de daling in kansspelreclames door online aanbieders.

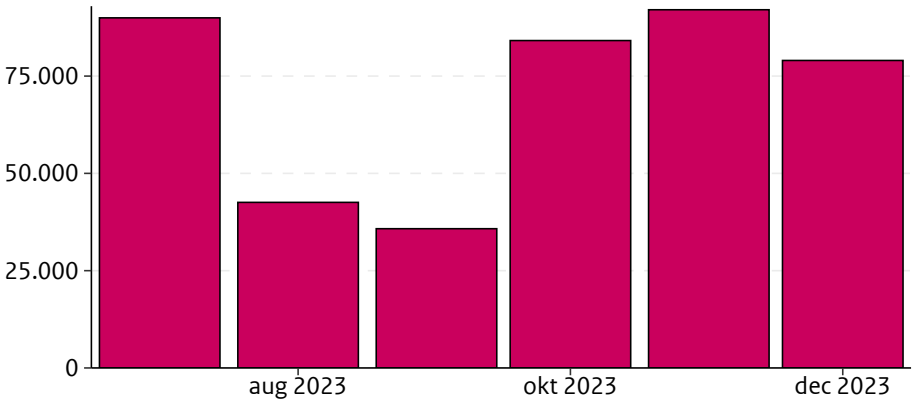
Figuur 6.3: Aantal reclames op Facebook, Instagram, TikTok en X



Bron: Nielsen, sectorindeling Ksa

In figuur 6.4 is het aantal reclames op internetpagina's door kansspelaanbieders weergegeven. De gegevens over reclames op internetpagina's zijn niet te vergelijken met de gegevens van vóór juli 2023 door de manier van dataverzameling door Nielsen (zie onderstaand kader). Het aantal reclames op internet schommelt sterk.

Figuur 6.4: Aantal internetreclames (vooral ongericht)



Bron: Nielsen, sectorindeling Ksa

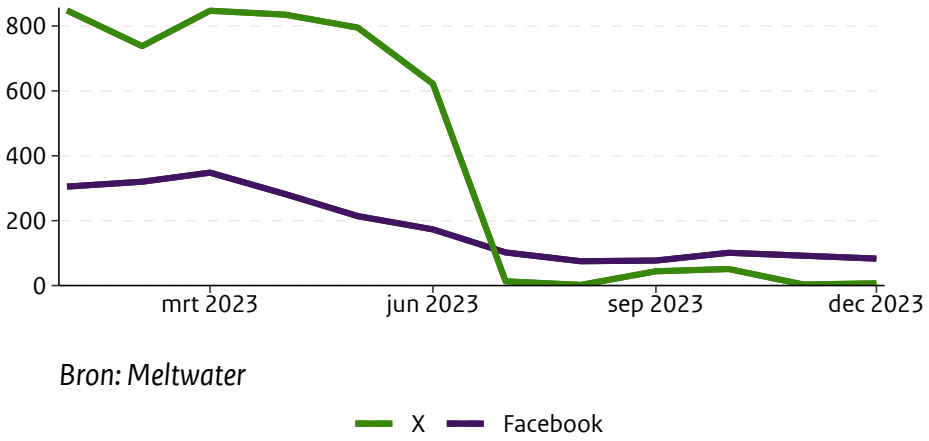
Dataverzameling door Nielsen

Nielsen verzamelt op twee manieren gegevens over online reclames: met crawlers en met een panel.
Crawlers van Nielsen bezoeken doorlopend websites en registreren iedere reclame die ze tegenkomen. Sinds het verbod op ongerichte reclames stellen de meeste aanbieders een leeftijdsbeperking in bij het uitzetten van hun reclame. Crawlers ontvangen dergelijke reclames niet, omdat er in de crawlers geen leeftijdsgegevens zijn ingesteld. Vanaf juli 2023 registreren de crawlers van Nielsen daarom aanzienlijk minder advertenties.
Het registreren van advertenties bij het panel werkt anders. Panelleden gebruiken hun apparaten zoals gebruikelijk en een programma legt automatisch tegengekomen advertenties vast. De dataverzameling met een panel is niet beïnvloed door het verbod op ongerichte reclame.
Alleen de gegevens die zijn verzameld met het panel laten een compleet beeld zien. De advertentiegegevens vanuit de crawlers en die vanuit het panel worden echter samengevoegd. Het is daarom niet mogelijk om slechts gegevens te zien die zijn verzameld met het panel.

6.4 Berichten op Facebook en X

In figuur 6.5 is een indicatie van het totaal aantal posts van de online kansspelaanbieders via de eigen accounts op de socialemedia-platformen Facebook en X weergegeven. De cijfers kloppen niet precies: in sommige maanden zijn niet alle posts verzameld (zie onderstaand kader). Vanaf maart 2023 daalde het aantal door vergunninghouders geposte berichten op beide kanalen. Na het ingaan van het verbod op ongerichte reclame plaatsten aanbieders vrijwel geen berichten meer op X. De oorzaak daarvan is dat aanbieders op X geen minimumleeftijd kunnen instellen om te bepalen wie hun inhoud op X kunnen zien. Dit is wel vereist sinds het verbod. Bij Facebook is het wel mogelijk om een minimumleeftijd in te stellen.

Figuur 6.5: Berichten op Facebook en X van vergunninghouders voor online kansspelen



Bron: Meltwater

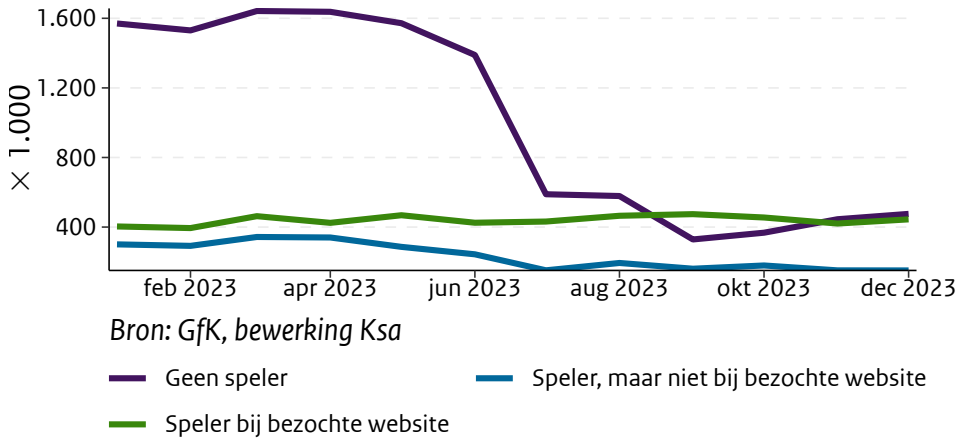
Dataverzameling door Meltwater

De data over het aantal berichten op Facebook kunnen in werkelijkheid hoger liggen dan getoond in figuur 6.5. Dat komt doordat de koppeling met Facebook in het Meltwater-account een deel van de tijd incompleet was.

6.5 Bezoeken door niet-spelers

Figuur 6.6 toont het aantal bezoekers aan vergunde kansspelwebsites in 2023. De aantallen zijn berekend met de gegevens van GfK. In het laatste half jaar van 2023 bezochten 2 miljoen mensen die geen speler zijn een legale kansspelwebsite. Vanaf juli 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 op die website. Dat betekent dat het reclameverbod met name invloed heeft op mensen die geen account bij een website hebben.

Figuur 6.6: Aantal bezoekers van vergunde kansspelwebsites



Afzendgegevens

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