BRONARCHIEF KANSSPELEN

Brief over monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2025

6819000

Documentdatum: 20 oktober 2025 · 33 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: Ministerie van Justitie en Veiligheid.
OCA-voorblad toegevoegd op 17 oktober 2026. Het oorspronkelijke bestand is afzonderlijk bewaard.

Ministerie van Justitie en Veiligheid

> Retouradres Postbus 20301 2500 EH Den Haag

Aan de Voorzitter van de Eerste Kamer
der Staten-Generaal
Postbus 20017
2500 EA DEN HAAG

Directoraat-Generaal
Straffen en Beschermen
Directie Sanctie- en
Slachtofferbeleid
Afdeling Integriteit en
Kansspelen

Ministerie JenV
Turfmarkt 147
2511 DP Den Haag
Postbus 20301
2500 EH Den Haag
www.rijksoverheid.nl/jenv

Onze referentie
6819000

Bijlage(n)
1

Datum 20 oktober 2025
Betreft Monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2025

Op verzoek van uw Kamer ontvangt u hierbij de 'Monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2025' zodat deze betrokken kan worden bij de behandeling van de brief van voormalig staatssecretaris voor Rechtsbescherming over de aanbieding van de Monitoringsrapportage online kansspelen voorjaar 2025 (33.996, AB).

De Staatssecretaris van Justitie en Veiligheid,

mr. A.C.L. Rutte

Kansspelautoriteit

Monitoringsrapportage online kansspelen

Najaar 2025

Inhoudsopgave

Inleiding & samenvatting belangrijkste resultaten 3

1 Vergunningen 6

2 Omvang van de markt 7

2.1 Brutospelresultaat 7
2.2 Spelersaccounts en spelers 8

3 Kanalisatie 13

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

4 Speelgedrag 16

4.1 Gemiddeld verlies van spelers 16
4.2 Verdeling van verliezen 18
4.3 Verdeling aantal speeldagen 19
4.4 Leeftijdsverdeling 20

5 Problematisch gokken en preventie 22

5.1 Verslavingscijfers 22
5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen 23
5.3 Loket Kansspel 26

6 Reclame 28

6.1 Online reclame 28
6.2 Berichten op Facebook, Instagram en X 29
6.3 Bezoeken door niet-spelers 30

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 negende 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 2025. Cijfers over de omvang van de markt in termen van geld en spelersaccounts heeft de Kansspelautoriteit (Ksa) opgevraagd bij vergunninghouders voor online kansspelen. Kanalisatiecijfers in termen van spelers 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 2025 was het brutospelresultaat (BSR) in totaal 600 miljoen euro. In de laatste 6 maanden van 2024 was het BSR 697 miljoen euro. Ten opzichte van een half jaar eerder is het BSR dus 14 procent gedaald. Deze daling komt door de nieuwe regels die spelers op de online gokmarkt beter moeten beschermen. Het gaat om de Beleidsregel verantwoord spelen 2024 en de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag. De regels zijn op 1 oktober 2024 inwerkinggetreden.

Volgens commerciële dataleverancier H2 Gambling Capital groeit de vergunde online kansspelmarkt in de EU in 2025 in totaal met 10 procent ten opzichte van 2024. Waarschijnlijk daalt het BSR in Nederland in 2025 ten opzichte van 2024 door de invoering van de nettostoringsgrens in oktober 2024.

Casinospelen tegen het huis (zoals tafelspelen en speelautomaten) vormen het grootste segment: in de afgelopen 6 maanden waren die spellen goed voor 76 procent van het BSR.

Aantal spelers/spelersaccounts

Het aantal accounts waarmee gespeeld wordt, groeide van gemiddeld 1,18 miljoen per maand in het laatste half jaar van 2024 naar gemiddeld 1,29 miljoen per maand in de eerste 6 maanden van 2025. Gemiddeld is 7,1 procent van de accounts nieuw. De toestroom van nieuwe accounts verklaart de stijging in het totaal aantal gebruikte spelersaccounts grotendeels, maar niet volledig: de stijging van het aantal accounts is groter dan het aantal nieuwe accounts.

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 onderzoeksbureau GfK. GfK volgt het webverkeer van consumenten op apparaten als telefoon, tablet en computer.

Naar schatting waren in 2025 in de eerste 6 maanden 839 duizend spelers actief bij legale aanbieders. Dat betekent dat 5,7 procent van de volwassen bevolking legaal online gokte in die maanden. Een half jaar eerder werd dat percentage geschat op 5,4 procent.

Spelers spelen niet elke maand: per maand speelden gemiddeld 531 duizend spelers. In de laatste 6 maanden van 2024 waren er maandelijks gemiddeld 446 duizend spelers. Deze stijging lijkt tijdelijk en komt door enkele spelers in het GfK-panel met een grotere invloed op de schatting voor het totale aantal spelers. Vermoedelijk steeg het werkelijke aantal spelers niet zo sterk.

Gemiddeld bezochten spelers per maand 2,9 kansspelwebsites waar zij speler zijn. Dit gemiddelde is gestegen ten opzichte van een half jaar eerder. Toen bezochten spelers gemiddeld 2,8 websites per maand. Van de spelers die kansspelwebsites bezochten in een maand, bezocht 57 procent één website. 20 procent van de spelers bezocht vier of meer websites.

Naar schatting verloren spelers gemiddeld over de laatste 6 maanden 715 euro. Omgerekend is dat 119 euro per maand. Een half jaar eerder was dit 146 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. Een speler verliest gemiddeld minder na de invoering van de nettostortingsgrens. 0,8 procent van de accounts verliest maandelijks meer dan 1.000 euro.

Jongvolwassenen

Jongvolwassenen (18 tot en met 23 jaar) krijgen speciale aandacht in deze monitoringsrapportage omdat zij volgens de wet extra beschermd moeten worden. De groep jongvolwassenen gaf in de eerste 6 maanden van 2025 66 miljoen euro uit aan online kansspelen. Dat is 11 procent van het totale online BSR. In het tweede semester van 2024 was dit aandeel ook al 11 procent.

Relatief veel accounts zijn van jongvolwassenen. Hoewel jongvolwassenen slechts 9,3 procent van de bevolking uitmaken, is 23 procent van alle gebruikte accounts in de afgelopen 6 maanden van jongvolwassenen. Een half jaar daarvoor was dat 22 procent.

Jongvolwassenen verliezen minder geld per account dan oudere spelers: gemiddeld 37 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

Reclames voor online kansspelen op radio, televisie, in kranten, tijdschriften en in de buitenruimte zijn verboden. Ook programmasponsoring is verboden. Sportsponsoring was nog toegestaan tot 1 juli 2025.

Online reclame is nog mogelijk onder een drietal cumulatieve voorwaarden. Aanbieders maakten het afgelopen half jaar steeds minder reclame op internet.

Kanalisatie

Voor de Ksa is het belangrijk dat zoveel mogelijk spelers bij een legale aanbieders spelen. Uit onderzoek met data van GfK blijkt dat maandelijks gemiddeld 94 procent van de spelers alleen legale websites bezocht in het eerste half jaar van 2025. Wegens de eerder vermelde stijging van het aantal spelers volgens GfK-data ligt de spelerskanalisatie vermoedelijk lager dan 94 procent.

De kanalisatie in termen van BSR kan worden geschat met een methode op basis van zoekvolume. Sinds oktober 2024 is de kanalisatie licht gedaald. In de eerste helft van 2025 was de kanalisatie gemiddeld 49 procent. In het laatste kwartaal van 2024 was dit 51 procent. De illegale markt is in de eerste helft van 2025 verder gegroeid. De omvang van de illegale markt wordt in de eerste 6 maanden van 2025 geschat op 617 miljoen euro en is daarmee iets groter dan de legale markt (600 miljoen euro).

Cruks (Gokstop)

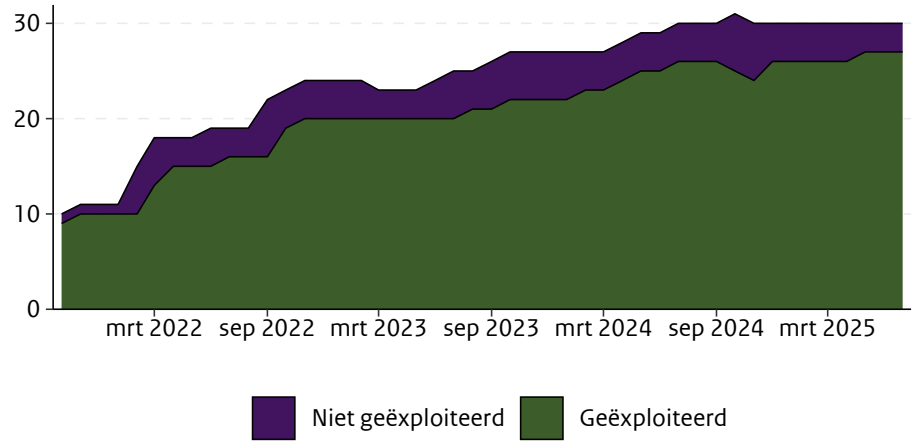
Een belangrijke beheersmaatregel die tegelijkertijd met de opening van de online kansspelmarkt werd geïntroduceerd is het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks). Aanbieders van legale kansspelen mogen alleen spelers die niet in Cruks staan toelaten. Het aantal inschrijvingen in Cruks steeg gestaag met gemiddeld 504 per week tot 101.913 in augustus 2025.

Er zijn veel Cruks-inschrijvingen die worden beëindigd of die vanzelf aflopen. Zo waren er in juni 2025 6,9 duizend uitschrijvingen, tegenover 9,3 duizend nieuwe inschrijvingen. De meeste uitschrijvingen komen doordat consumenten zelf hun inschrijving opzeggen. Ongeveer de helft van de mensen in Cruks (49 procent) is nog geen half jaar ingeschreven. De meeste inschrijvingen zijn dus recent.

1 Vergunningen

Op 31 juli 2025 waren er 30 vergunningen voor online kansspelen. In juli 2025 werden 27 van de verleende vergunningen geëxploiteerd. Bij 3 afgegeven vergunningen is de aanbieder nog niet gestart met de exploitatie. In het laatste half jaar van 2024 hebben 2 kansspelaanbieders hun aanbod gestaakt.

Figuur 1.1: Aantal vergunningen voor online kansspelen



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 casinospelen tegen het huis zijn blackjack, roulette of speelautomatenspellen. Voorbeelden van casinospelen tegen andere spelers zijn poker en bingo.

Tabel 1.1: Aantal vergunninghouders per segment per 31 juli 2025

Casinospelen tegen het huis	Casinospelen tegen andere spelers	Sportwedden-schappen	Paardenwedden-schappen
26	7	20	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.

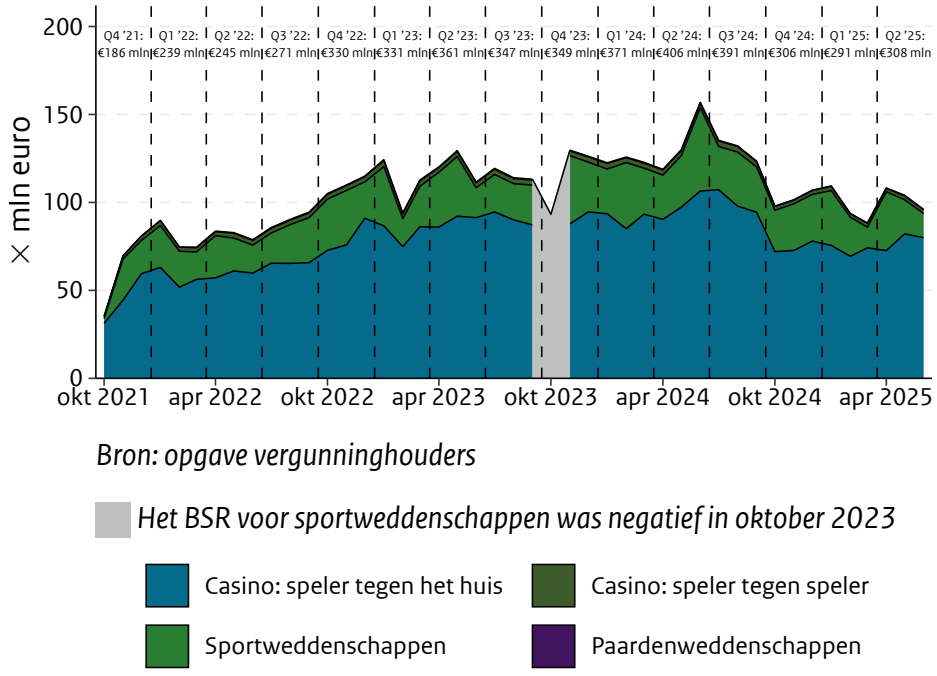
2 Omvang van de markt

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. Onder het BSR verstaat de Ksa de som van de inzetten minus uitgekeerde prijzen. Ook telt de Ksa inzetten en prijzen uit bonusgeld mee bij de berekening van het BSR. 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 2025 was het BSR in totaal 600 miljoen euro. Dat is een daling van 14 procent ten opzichte van het tweede half jaar van 2024 (697 miljoen euro). Deze daling komt door de nieuwe regels die spelers op de online gokmarkt beter moeten beschermen en op 1 oktober 2024 in werking zijn getreden. Het gaat om de Beleidsregel verantwoord spelen 2024 en de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag. De Ksa heeft een document gepubliceerd over de effecten van de nieuwe regels op de online gokmarkt. Een tweede document volgde in juli 2025.

Figuur 2.1: BSR vergunninghouders kansspelen op afstand



Bron: opgave vergunninghouders

Volgens commerciële dataleverancier H2 Gambling Capital groeit de vergunde online kansspelmarkt in de EU in 2025 naar verwachting met 10 procent ten opzichte van 2024.

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 2025 was die categorie goed voor 76 procent van het totale BSR. Dit percentage is redelijk stabiel over de tijd. De figuur laat ook zien dat het BSR van sportweddenschappen het meest varieert over de maanden. De categorie paardenweddenschappen is met een aandeel van 0,2 procent zeer klein. De categorie casinospelen waarbij spelers tegen elkaar spelen (poker en bingo) is stabiel met een aandeel van 2,1 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 gaf in de afgelopen 6 maanden 66 miljoen euro uit aan online kansspelen. Dat is 11 procent van het totale online BSR. In het tweede semester van 2024 was dat ook al 11 procent. Opvallend is dat jongvolwassenen relatief meer op sportwedstrijden gokken dan oudere leeftijdsgroepen. Van het BSR van jongvolwassenen wordt 29 procent verdiend met sportweddenschappen, terwijl dat bij de overige spelers 21 procent is.

2.1.3 Concentratie

Het marktaandeel van de 3 grootste aanbieders op basis van het totale BSR is ongeveer gelijk gebleven en lag in juni 2025 tussen de 45 en 55 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.

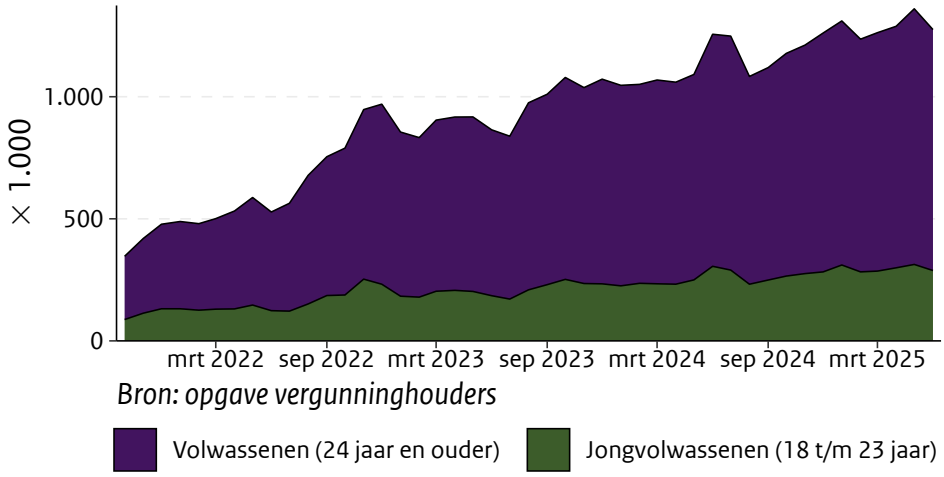
2.2.1 Aantal spelersaccounts

Figuur 2.2 toont het aantal gebruikte spelersaccounts per maand bij aanbieders met een vergunning. In de laatste 6 maanden is het aantal accounts waarmee gespeeld wordt, gestegen. Het afgelopen half jaar speelden consumenten gemiddeld met 1,29 miljoen accounts per maand. Een half jaar eerder waren dat gemiddeld 1,18 miljoen accounts. De stijging komt vermoedelijk deels doordat sommige spelers wegens de invoering van de nettostortingsgrens in oktober 2024 meer accounts zijn gaan gebruiken.

Jongvolwassenen speelden in de laatste 6 maanden van 2024 gemiddeld met 297 duizend accounts per maand. Dat is 23 procent van alle gebruikte accounts. Een half jaar eerder lag dit percentage ook op 22 procent. Jongvolwassenen maken volgens opgave van het Centraal Bureau voor de Statistiek 9,3 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

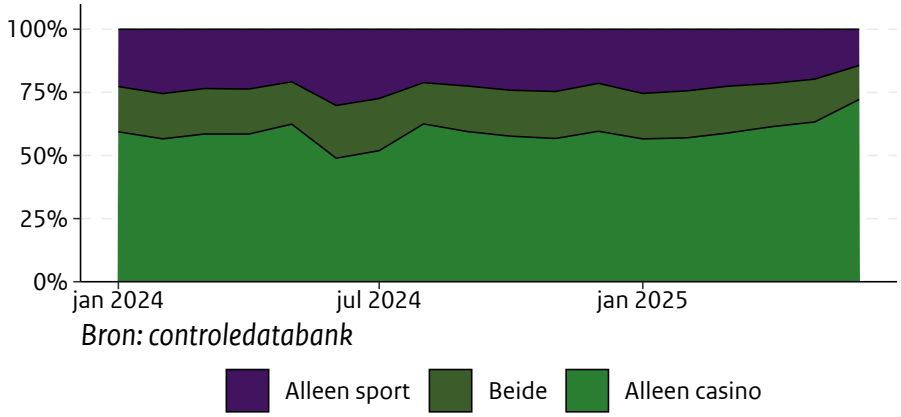


Data uit de Controledatabank

In dit document wordt gebruik gemaakt van data uit de Controledatabank (CDB). De CDB is een datakluis waarin vergunde online aanbieders verplicht gepseudonimiseerde gokdata opslaan. Voor deze rapportage is gebruik gemaakt van data van 27 aanbieders voor de periode januari 2024 tot en met juni 2025.

Figuur 2.3 toont met welk deel van de accounts casinospelen of sportweddenschappen of allebei worden gespeeld in een maand. Met ongeveer de helft van de accounts worden alleen casinospelen gespeeld. Gemiddeld werd in de eerste helft van 2025 17 procent van de accounts voor beide segmenten gebruikt. 45 procent van de accounts die worden gebruikt voor sportweddenschappen wordt ook voor casinospelen gebruikt. Andersom wordt slechts 22 procent van de accounts die worden gebruikt voor casinospelen ook voor sportweddenschappen gebruikt. Spelers van sportweddenschappen spelen dus vaker casinospellen dan andersom.

Figuur 2.3: Aandeel accounts waarmee casinospelen en sportweddenschappen worden gespeeld

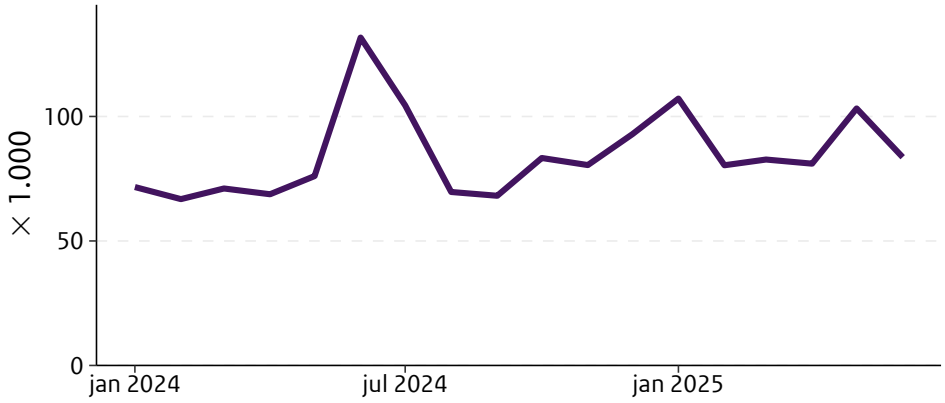


Bron: controledatabank

Nieuwe accounts

Figuur 2.4 toont het aantal nieuwe accounts per maand. In de afgelopen 6 maanden zijn er 538 duizend nieuwe accounts aangemaakt. Dit was 499 duizend in de laatste 6 maanden van 2024. Gemiddeld was 7,1 procent van de accounts nieuw in de eerste helft van 2025. Dit is iets lager dan in de tweede helft van 2024 (7,3 procent).

Figuur 2.4: Aantal nieuwe accounts



Bron: controledatabank

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

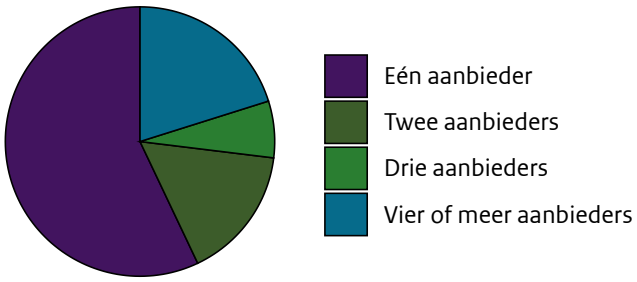
De Ksa heeft data ingekocht van het Cross-Media Link Panel van onderzoeksbureau GfK. Aan het panel nemen ongeveer 6.000 Nederlanders deel. De data zijn verzameld door middel van software die geïnstalleerd wordt op de computers en/of mobiele apparaten van deelnemers. De software registreert automatisch elk websitebezoek en appgebruik. Zo wordt er gemeten of dezelfde persoon meerdere kansspelwebsites bezoekt. Het 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 wanneer zij URL's bezoeken 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 figuren 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 de eerste helft van 2025 839 duizend spelers actief waren bij legale aanbieders (5,7 procent van de volwassen bevolking). Dit zijn mensen die in die periode ten minste één keer een kansspelwebsite bezochten of kansspelapp gebruikten waar zij een account voor hebben. In de laatste 6 maanden van 2024 speelde 5,4 procent van de volwassen bevolking bij legale aanbieders. Niet elke speler speelt elke maand, dus het aantal spelers per maand ligt lager. Gedurende de laatste 6 maanden speelden naar schatting gemiddeld 531 duizend spelers per maand. Een half jaar eerder waren dat er 446 duizend. Deze stijging lijkt tijdelijk en komt door enkele spelers in het GfK-panel met een grotere invloed op de schatting voor het totale aantal spelers. Vermoedelijk steeg het werkelijke aantal spelers niet zo sterk.

Op basis van de GfK-data kan de Ksa bepalen hoeveel accounts spelers hadden. Gemiddeld bezochten spelers gedurende de periode januari 2025 t/m juni 2025 2,9 legale aanbieders waar zij speler zijn. Een half jaar eerder was dit aantal 2,8 aanbieders.

Zoals in figuur 2.5 te zien is, bezocht 20 procent van de spelers vier of meer aanbieders. 57 procent van de spelers bezocht slechts één aanbieder. In het tweede semester van 2024 bezocht 62 procent van de spelers één aanbieder.

Figuur 2.5: Aantal spelers uitgesplitst naar het aantal bezochte kansspelwebsites



Bron: GfK, bewerking Ksa

3 Kanalisatie

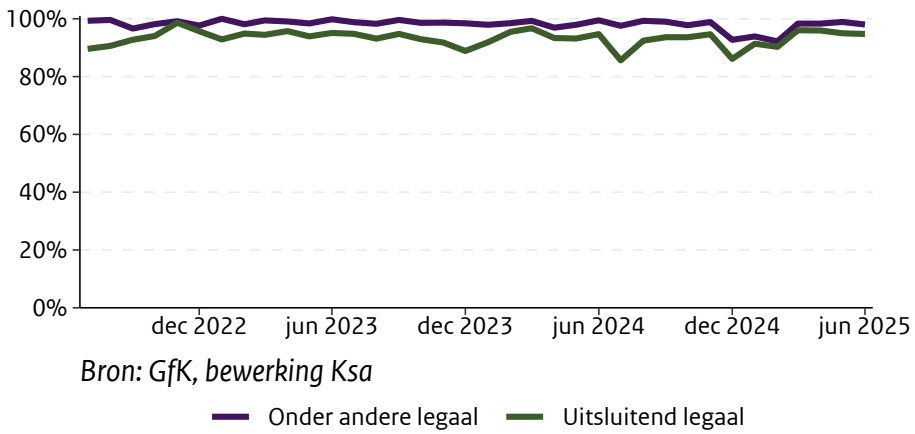
De overheid wil mensen die online gokken beschermen tegen verslaving en andere gokproblemen. Ook wil de overheid criminaliteit, zoals witwassen bij illegaal gokken, voorkomen. Daarom hebben online kansspelaanbieders een vergunning nodig en ziet de Ksa erop toe dat ze voldoen aan de vergunningsvoorwaarden.

Voor de Ksa is het belangrijk dat zoveel mogelijk spelers bij een legale aanbieder spelen. De verhouding tussen het legale en het illegale online aanbod wordt ook wel de kanalisatiegraad genoemd. Er zijn verschillende manieren om kanalisatie te meten: in termen van spelers en in termen van geld.

3.1 In termen van spelers

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

Figuur 3.1: Kanalisatie



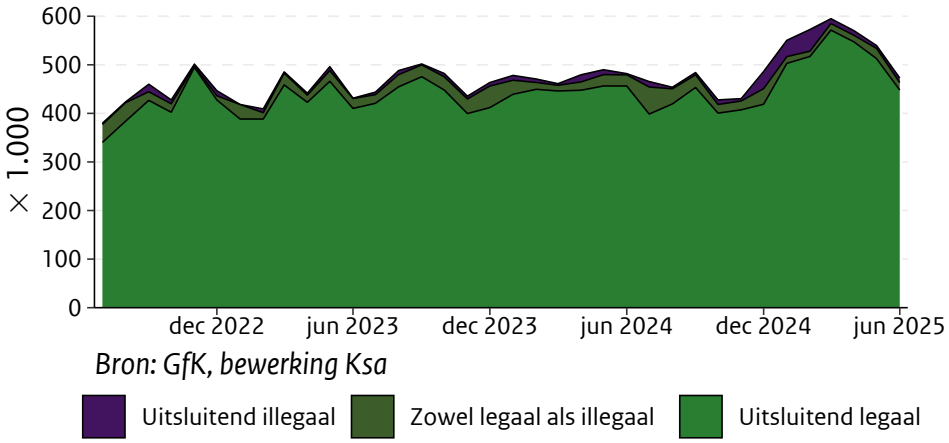
Bron: GfK, bewerking Ksa

Uit onderzoek met data van GfK blijkt dat maandelijks gemiddeld 94 procent van de spelers alleen legale websites bezocht in het eerste half jaar van 2025. Wegens de eerder vermelde stijging van het aantal spelers volgens GfK-data ligt de spelerskanalisatie vermoedelijk lager dan 94 procent. Het percentage spelers dat legale - maar mogelijk ook illegale - websites bezocht, ligt hoger: gemiddeld 97 procent. De meerderheid van de spelers die een illegale aanbieder bezoeken, speelt ook bij aanbieders met een vergunning.

Figuur 3.2 laat het gemiddelde aantal spelers per maand zien volgens berekeningen met het GfK-panel. De stijging in het eerste kwartaal van 2025 lijkt tijdelijk en komt door enkele spelers in het panel met een relatief hoog gewicht. Vermoedelijk steeg het werkelijke aantal spelers niet zo sterk in die periode.

In het eerste semester van 2025 speelden maandelijks gemiddeld 517 duizend spelers alleen bij legale aanbieders, 15 duizend bij zowel legale als illegale aanbieders en 19 duizend alleen bij illegale aanbieders. Dit betekent dat maandelijks gemiddeld 550 duizend mensen online speelden in de periode januari t/m juni 2025.

Figuur 3.2: Verdeling spelers over legale en illegale websites

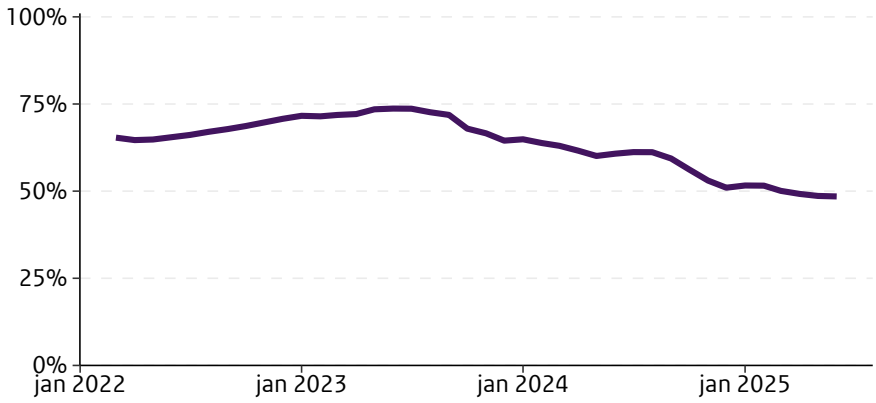


Bron: GfK, bewerking Ksa

3.2 In termen van BSR

In figuur 3.3 staat de kanalisatie in termen van BSR, uitgerekend met de methode op basis van zoekvolume. Sinds oktober 2024 is de kanalisatie licht gedaald. In de eerste helft van 2025 was de kanalisatie gemiddeld 49 procent. In het laatste kwartaal van 2024 was dit 51 procent.

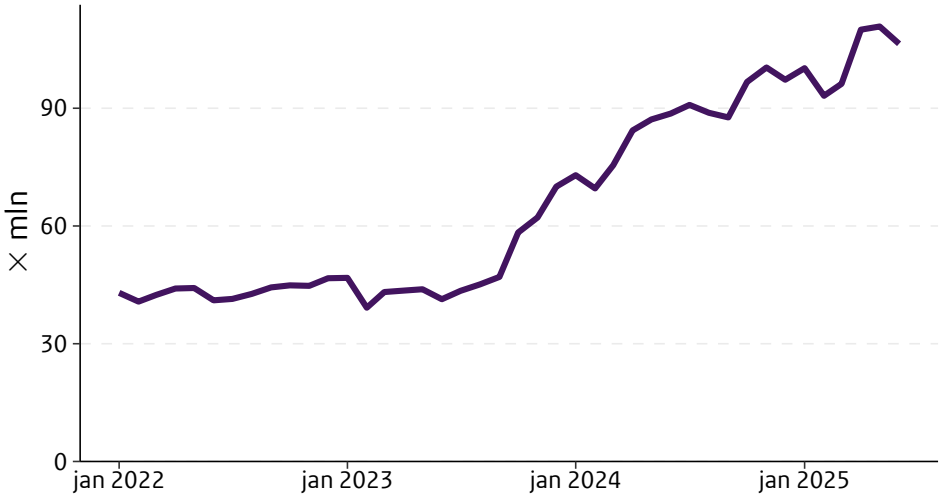
Figuur 3.3: Kanalisatie in termen van BSR, driemaandelijks gemiddelde



Bron: zoekvolume uit de Zoekwoordplanner van Google Ads

Figuur 3.4 laat zien dat de illegale markt in de eerste helft van 2025 verder is gegroeid. De omvang van de illegale markt wordt in de eerste 6 maanden van 2025 geschat op 617 miljoen euro en is daarmee iets groter dan de legale markt (600 miljoen euro).

Figuur 3.4: Omvang van de illegale markt, in euro's



Bron: Zoekvolume uit de Zoekwoordplanner van Google Ads

4 Speelgedrag

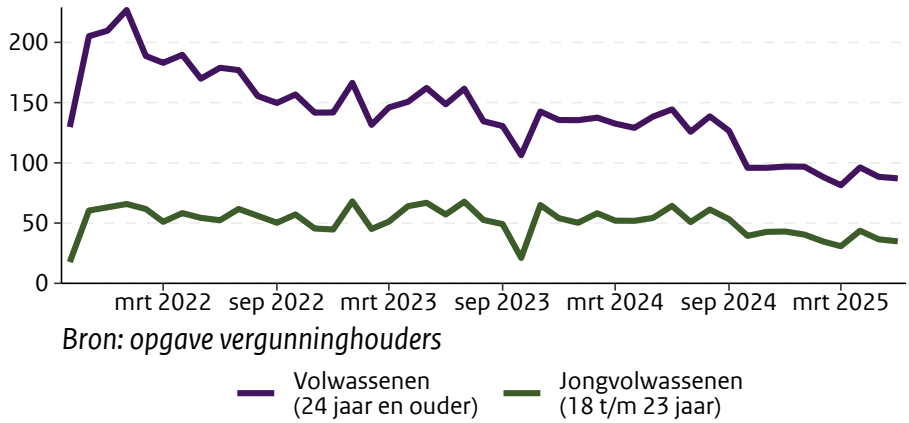
4.1 Gemiddeld verlies van spelers

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 gemiddelde verlies daalt in 2025 licht verder.

Het maandelijkse verlies per gebruikt spelersaccount voor spelers van alle leeftijden was in de eerste 6 maanden van 2025 gemiddeld 78 euro. In het laatste kwartaal van 2024 lag dit gemiddelde nog 8 procent hoger (84 euro). Voor jongvolwassenen was het gemiddelde maandelijkse verlies per gebruikt account 37 euro gedurende de laatste 6 maanden. In het laatste kwartaal van 2024 was dit 42 euro, dus 13 procent hoger.

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: Verlies per gebruikt account, in euro's



Het gemiddelde verlies per gebruikt account is niet gelijk aan het bedrag dat spelers gemiddeld per maand 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 2025 gemiddeld 715 euro in totaal. Omgerekend is dit 119 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 119 euro per maand heeft

verloren. 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 2024, verloor een speler gemiddeld nog 146 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.

4.1.1 Segmenten

Tabel 4.1 toont het gemiddelde en het mediane verlies per account per maand voor accounts waarmee casinospelen, sportweddenschappen of beide typen kansspelen worden gespeeld. Het gemiddelde verlies is hoger dan het mediane verlies. Dat komt doordat het gemiddelde sterker beïnvloed wordt door zeer grote verliezen.

Het gemiddelde en mediane verlies is stabiel over de maanden heen. Het verlies voor accounts waarmee alleen sportweddenschappen worden gespeeld, is lager dan het verlies voor accounts waarmee (ook) casinospelen worden gespeeld.

Tabel 4.1: Maandelijks verlies per account voor sport en casino

	Gemiddeld maandelijks verlies	Mediaan maandelijks verlies
Alleen sport	€59	€20
Beide	€86	€65
Alleen casino	€89	€50

Gemiddelde of mediaan

De mediaan is het midden van een gegevensverzameling: de helft van de punten ligt eronder en de helft ligt erboven.
Als de gegevensverzameling om verlies van spelers/accounts gaat, dan geeft de mediaan aan dat de helft van de spelers/accounts minder dan de mediaan verliest en de helft meer.
In het geval van verliezen van spelers/accounts ligt de mediaan vaak lager dan het gemiddelde. Het gemiddelde wordt namelijk omhoog getrokken door een relatief kleine groep spelers die veel geld verliezen. Die groep voegt echter slechts een klein aantal punten toe aan de gegevensverzameling: de mediaan stijgt daardoor nauwelijks. De mediaan zegt in dit geval wat over een groter gedeelte van de spelers/accounts.

4.2 Verdeling van verliezen

Figuur 4.2 toont de verdeling van verliezen per spelersaccount per maand. De figuur geeft voor elk bedrag aan hoeveel procent van de spelers dat bedrag heeft verloren. De meerderheid (55 procent) wint of verliest minder dan 100 euro per maand.

0,8 procent verliest meer dan 1.000 euro. Het is onbekend hoeveel spelers dit exact zijn, maar het gaat om enkele duizenden.

Figuur 4.2: Verdeling verliezen per spelersaccount per maand

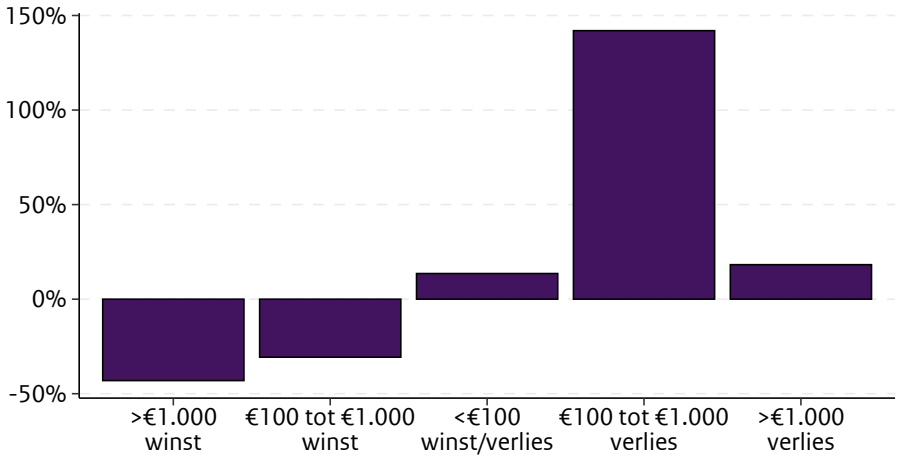


Bron: controledatabank

Een andere manier om naar de verdeling van verliezen te kijken, is het totale BSR per verliescategorie. Figuur 4.3 toont welk deel van het BSR afkomstig is van spelersaccounts met verschillende verliezen. De figuur laat zien dat aanbieders vooral verdienen aan spelers die tussen de 100 en 1.000 euro verliezen.

18 procent van het BSR was het afgelopen half jaar afkomstig van accounts die meer dan 1000 euro verloren. Dit was 73 procent voor de invoering van de nettostortingsgrens in oktober 2024.

Figuur 4.3: Deel van BSR dat afkomstig is van accounts met verschillende verliezen

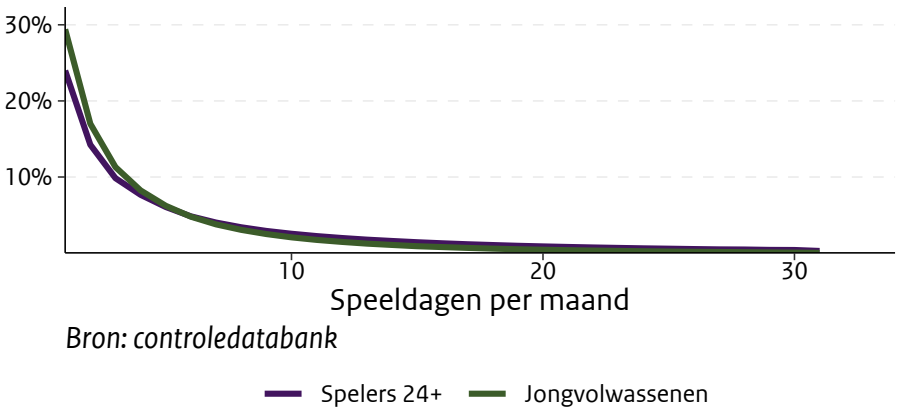


Bron: controledatabank

4.3 Verdeling aantal speeldagen

Figuur 4.4 toont de verdeling van het aantal speeldagen per spelersaccount per maand voor jongvolwassenen en voor oudere spelers. De meeste spelersaccounts worden één of enkele dagen per maand gebruikt. Met 50 procent van de accounts wordt gemiddeld ten minste één keer per week gespeeld. 0,6 procent van de accounts wordt elke dag gebruikt. Jongvolwassenen spelen per account gemiddeld op minder dagen dan oudere spelers: het gemiddelde is 4,7 dagen per maand voor jongvolwassenen en 6,4 dagen voor oudere spelers. Dit was een half jaar eerder 5 dagen per maand voor jongvolwassenen en 6,7 dagen voor oudere spelers.

Figuur 4.4: Verdeling aantal speeldagen per spelersaccount per maand



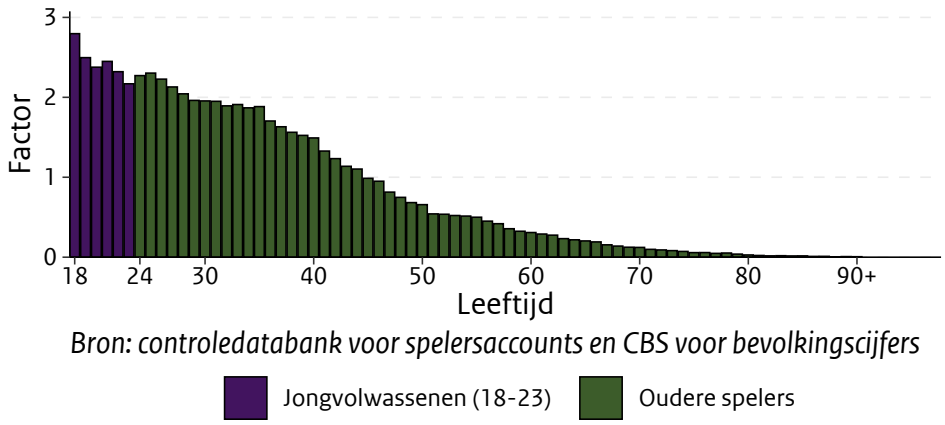
Bron: controledatabank

4.4 Leeftijdsverdeling

De balken in figuur 4.5 tonen per leeftijd de verhouding tussen het aantal spelersaccounts en de bevolking. Een verhouding van 1 voor 45-jarigen betekent dat het percentage accounts van 45-jarigen even groot is als het percentage 45-jarigen in de volwassen bevolking.

Figuur 4.5 laat zien dat de verhouding hoger ligt voor jongere spelers: de groep jongvolwassenen is oververtegenwoordigd. Zo is het aandeel accounts van 18-jarigen in alle accounts 2,8 keer zo hoog als het aandeel van 18-jarigen in de volwassen bevolking. De helft van de spelersaccounts is van mensen jonger dan 31 jaar. De mediane leeftijd van de volwassen bevolking is hoger (50 jaar).

Figuur 4.5: Leeftijdsverdeling van gebruikte spelersaccounts in juni 2025



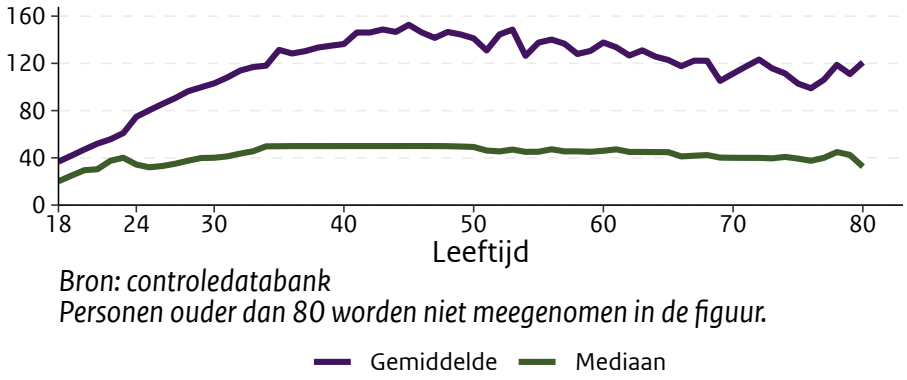
Bron: controledatabank voor spelersaccounts en CBS voor bevolkingscijfers

Spelers die nieuwe accounts aanmaken (31 jaar) zijn gemiddeld jonger dan spelers met bestaande accounts (34 jaar). Beide gemiddelde leeftijden zijn stabiel over de tijd.

4.4.1 BSR per account per leeftijd

Figuur 4.6 toont het gemiddelde en het mediane verlies per spelersaccount voor spelers met verschillende leeftijden. Tot het vijfenveertigste levensjaar loopt het gemiddelde verlies gemiddeld snel op, daarna daalt het weer. Het mediane verlies is lager dan het gemiddelde verlies en verschilt ook minder tussen jongere en oudere spelers. Dat betekent dat een groot deel van de spelers per account niet veel meer geld verliest als zij ouder zijn, maar dat het verschil in het gemiddelde verlies wordt veroorzaakt door een (klein) deel van de spelersaccounts.

Figuur 4.6: Verlies per spelersaccount per leeftijd, in euro's



Bron: controledatabank
Personen ouder dan 80 worden niet meegenomen in de figuur.

5 Problematisch gokken en preventie

Eén van de 3 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 2024. In dat jaar werden 2.708 mensen behandeld met gokken als primaire verslavingsproblematiek. Dat is ruim 10 procent meer dan in 2023 (2.456 mensen).

LADIS plaatst 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 gokkers er in Nederland zijn met een gematigd of hoog risico op kansspelverslaving. Onderzoeksbureau Ipsos heeft in het voorjaar van 2025 zo'n enquête uitgevoerd onder 7.608 Nederlanders (Deelname aan kansspelen in Nederland: meting 2025). Het is een herhaling van een onderzoek een jaar eerder. Het aantal hoog-risico-gokkers is gelijk gebleven maar het aantal gokkers met een laag of gematigd risico is gestegen. Ipsos schat dat 65 procent van de online spelers niet-problematisch gokt (was 69 procent in 2024). 15 procent behoort tot de groep laag-risico-gokkers (was 14 procent), 11 procent tot de gematigd-risico-gokkers (was 9 procent) en 9 procent tot de groep hoog-risico-gokkers (was 9 procent). Onder jongvolwassenen is het aandeel spelers met een hoog risico ook 9 procent.

Mensen met niet-Europese migratieachtergrond hebben vaker een hoog risico (14 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 risicoscore 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).

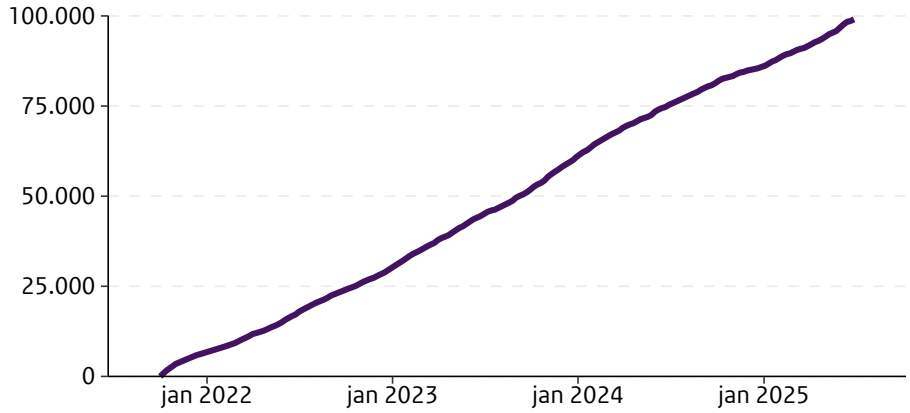
5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen

Vanaf oktober 2021 kunnen spelers zichzelf registreren in het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks). Daarmee sluiten zij zich voor ten minste 6 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.

5.2.1 Inschrijvingen

In figuur 5.1 is te zien dat het aantal inschrijvingen in Cruks gestaag oploopt met gemiddeld 504 per week. Op 18 augustus 2025 was het aantal inschrijvingen 101.913. Dit is het totaal aantal inschrijvingen op dat moment, niet het aantal nieuwe inschrijvingen.

Figuur 5.1: Aantal inschrijvingen in Cruks

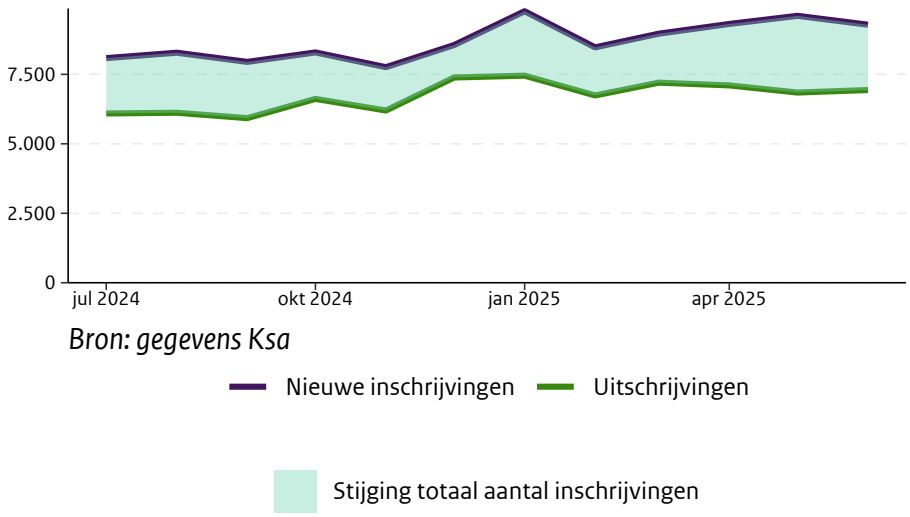


Bron: gegevens Ksa

5.2.2 Uitschrijvingen

Er zijn veel Cruks-inschrijvingen die worden beëindigd of die vanzelf aflopen. Dit laat figuur 5.2 zien. Zo waren er in juni 2025 6,9 duizend uitschrijvingen, tegenover 9,3 duizend nieuwe inschrijvingen.

Figuur 5.2: Aantal uitschrijvingen en nieuwe inschrijvingen van Cruks

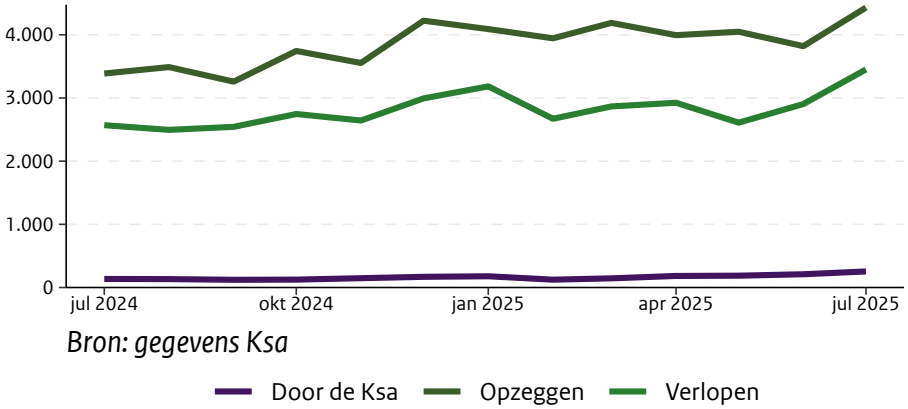


Bron: gegevens Ksa

Figuur 5.3 toont dat de meeste uitschrijvingen komen doordat consumenten zelf hun inschrijving opzeggen voordat die vanzelf verloopt (gemiddeld 4,0 duizend per maand). Sommigen schrijven zich uit om zich direct erna weer in te schrijven. Zo staan ze weer voor 6 maanden ingeschreven in Cruks zonder de mogelijkheid zich uit te schrijven.

Gemiddeld 2,9 duizend inschrijvingen per maand verlopen wel vanzelf. In een klein deel van de gevallen schrijft de Ksa iemand zelf uit, bijvoorbeeld omdat diegene een uitschrijfformulier heeft ingevuld.

Figuur 5.3: Aantal uitschrijvingen uit Cruks

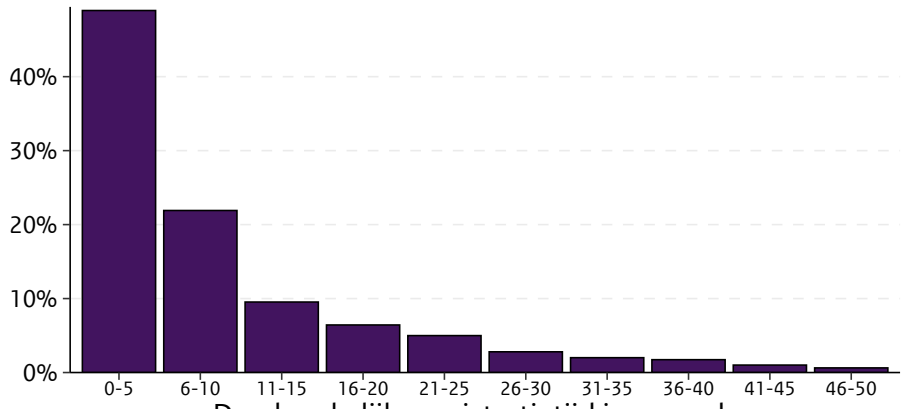


Bron: gegevens Ksa

5.2.3 Registratietijd

Onderstaande figuur toont de daadwerkelijke registratietijd dat mensen in Cruks staan. Een inschrijving voor twee jaar die pas drie maanden actief is, valt in figuur 5.4 onder de categorie '0-5 maanden'. Ongeveer de helft van de mensen in Cruks (0 procent) is nog geen half jaar ingeschreven. De meeste inschrijvingen zijn dus recent.

Figuur 5.4: Verdeling daadwerkelijke registratietijd Cruks

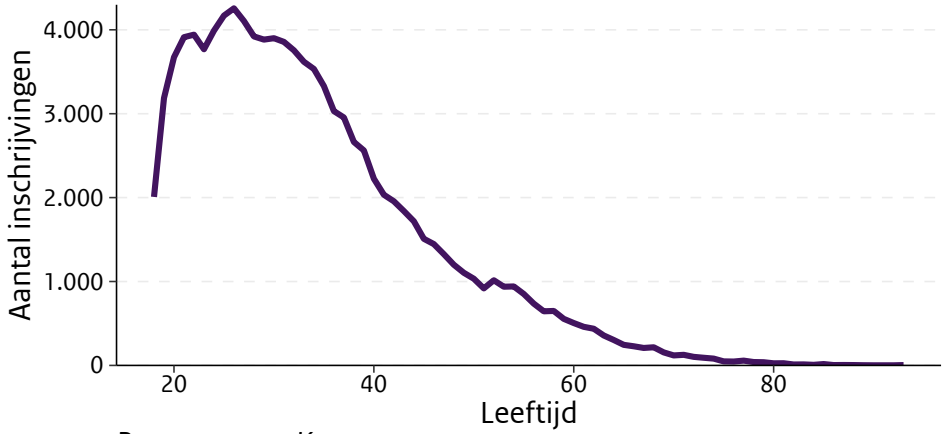


Bron: gegevens Ksa

5.2.4 Leeftijd

Figuur 5.5 laat de leeftijdsverdeling van Cruks-inschrijvingen zien. De helft van de mensen in Cruks is jonger dan 32, de helft is ouder. Dit is in lijn met de spelersaccounts. 19 procent van de mensen in Cruks is jongvolwassen (18 t/m 23 jaar). Dit is lager dan het percentage door jongvolwassenen gebruikte spelersaccounts (23 procent), maar hoger dan het aandeel van jongvolwassenen in de totale volwassen bevolking (9,3 procent).

Figuur 5.5: Leeftijdsverdeling van Cruks-inschrijvingen



Bron: gegevens Ksa

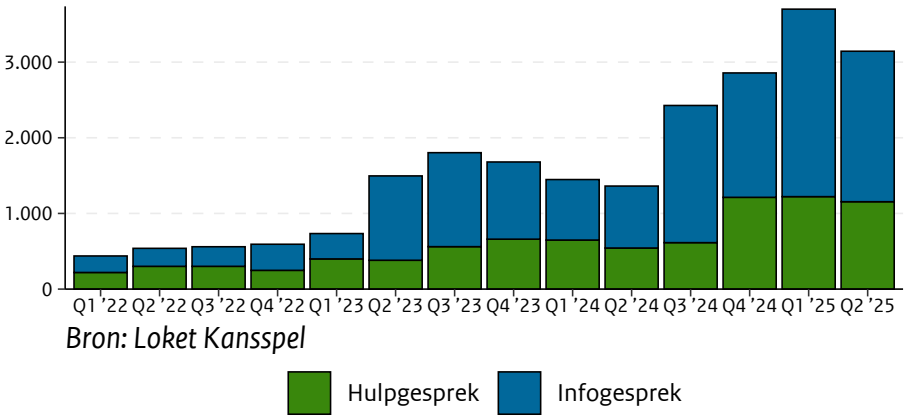
5.3 Loket Kansspel

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. Loket Kansspel heet sinds 18 september Open over Gokken.

In het derde kwartaal van 2024 introduceerde Loket Kansspel een chatbot waar bezoekers terechtkunnen met vragen over bijvoorbeeld een gokstop, een inschrijving in Cruks. Sinds het vierde kwartaal kunnen consumenten terecht bij Loket Kansspel voor hun vragen over Cruks, in plaats van bij de Ksa.

Het aantal hulpgesprekken is in het laatste kwartaal flink gestegen. In het tweede kwartaal van 2025 waren er 1.155 hulpgesprekken. Dat zijn er 5 procent minder dan een half jaar eerder (1.213 hulpgesprekken).

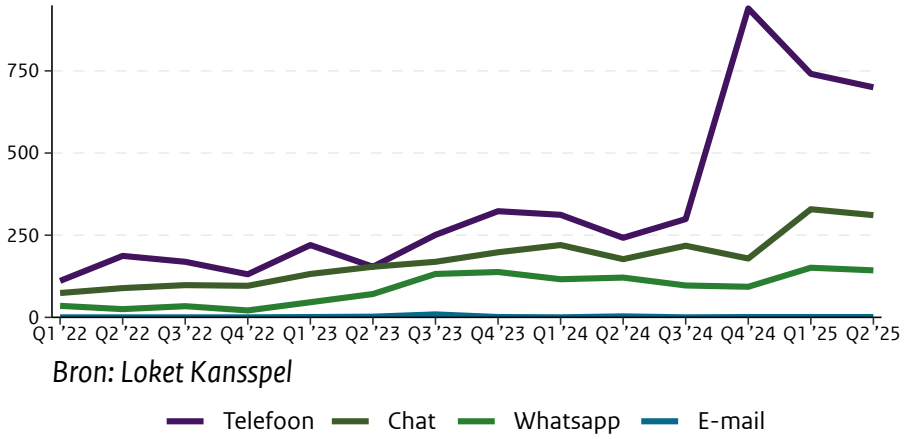
Figuur 5.6: Aantal contactmomenten Loket Kansspel



Bron: Loket Kansspel

De hulpgesprekken over Cruks worden vaak telefonisch gevoerd. Daardoor is het aantal telefonische hulpgesprekken gemiddeld sterk gestegen sinds het laatste kwartaal van 2024, zie figuur 5.7.

Figuur 5.7: Aantal hulpgesprekken, per type medium



Bron: Loket Kansspel

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. Na een overgangstermijn voor sponsoring zijn het verbod op evenementen- en programmasponsoring per 1 juli 2024 en het verbod voor de overige sponsorcontracten per 1 juli 2025 in werking getreden. 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 online advertenties en berichten op sociale media.

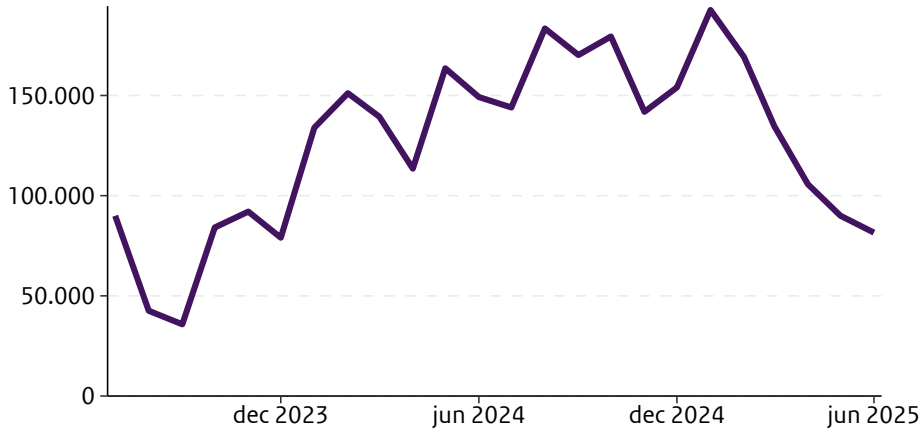
In deze rapportage wordt zowel aandacht besteed aan de zogenoemde *paid media* (reclame die ingekocht wordt door de aanbieder) als aan de reclame op de *owned media* (de eigen kanalen van de aanbieder, zoals socialemedia-accounts). *Earned media* bestaan uit free publicity en user-generated content: 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 Online reclame

Reclame op internet door vergunde 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 6.1 is het aantal reclames op internetpagina's door kansspelaanbieders weergegeven. Het aantal reclames op internet is sterk gedaald. In de tweede helft van 2024 waren er maandelijks gemiddeld 162 duizend reclames. In de eerste 6 maanden van 2025 waren dat er 129. Dat is een daling van 20 procent.

Figuur 6.1: Aantal internetreclames



Bron: Nielsen, sectorindeling Ksa

Dataverzameling door Nielsen

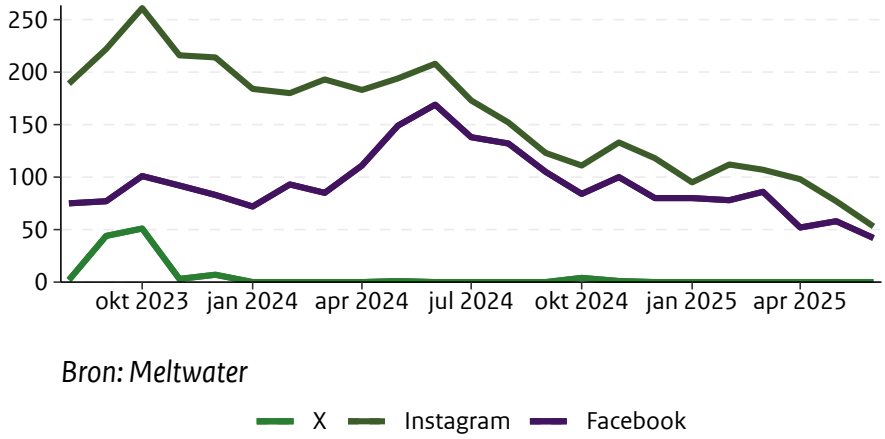
Nielsen verzamelt gegevens over advertenties. Het bedrijft verzamelt informatie over online reclames met een panel. Panelleden gebruiken hun apparaten zoals gebruikelijk en een programma legt automatisch tegengekomen advertenties vast. Nielsen maakt met die data vervolgens een schatting van het totaal aantal online reclames in Nederland.

6.2 Berichten op Facebook, Instagram en X

In figuur 6.2 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, maar aanbieders posten daar het laatste half jaar steeds minder op. De lijn voor het aantal posts op Facebook heeft dezelfde vorm als die voor Instagram. Dat komt waarschijnlijk door de mogelijkheid om automatisch de op Instagram geplaatste berichten op Facebook te delen, en vice versa.

Op X wordt (vrijwel) niets geplaatst. De reden daarvoor 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 6.2: Berichten op Facebook, Instagram en X van vergunninghouders voor online kansspelen



Bron: Meltwater

Dataverzameling door Meltwater

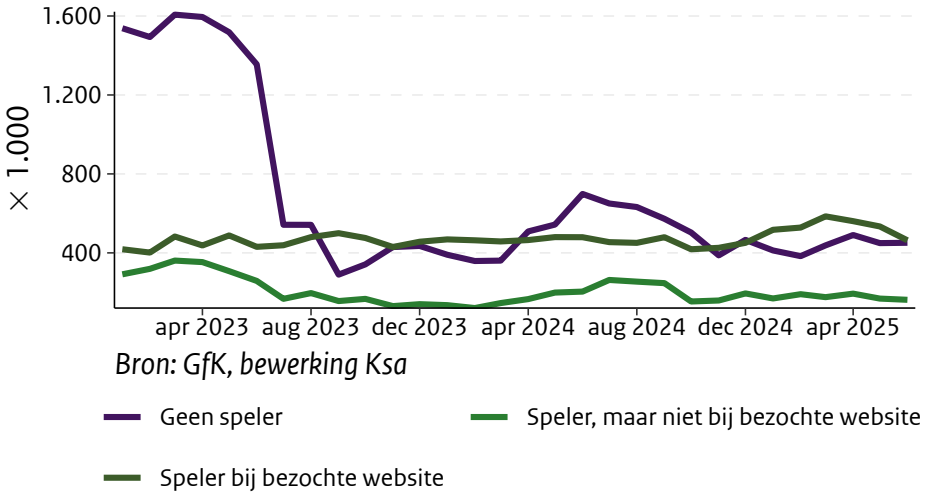
Meltwater is een bedrijf dat berichten op sociale media, blogs en nieuwswebsites monitort. De data over het aantal berichten op Instagram en Facebook kunnen in werkelijkheid hoger liggen dan getoond in figuur 6.2. Dat komt doordat de koppeling met Instagram en Facebook in het Meltwater-account een deel van de tijd incompleet was.

6.3 Bezoeken door niet-spelers

Figuur 6.3 toont het aantal bezoekers aan vergunde kansspelwebsites. De aantallen zijn berekend met de gegevens van GfK, zie het kader 'Het panel van GfK' in hoofdstuk 2. Vanaf juli 2023 is een duidelijke afname in het aantal bezoekers te zien als gevolg van het reclameverbod.

In het eerste half jaar van 2025 bezochten 1,8 miljoen mensen die geen speler zijn een legale kansspelwebsite. 6 maanden eerder waren dat er nog 2,3 miljoen.

Figuur 6.3: Aantal bezoekers van vergunde kansspelwebsites



Bron: GfK, bewerking Ksa

Geen speler

Speler, maar niet bij bezochte website

Speler bij bezochte website

Afzendgegevens

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