

## **Internetkansspelen 2003**

### **Monitor betaalde interactieve internetkansspelen**

**- in opdracht van het College van toezicht op de kansspelen -**

Amsterdam, december 2003

Projectnummer: G586

Drs. Martijn Lampert

Drs. Bram van der Lelij

Drs. Maaïke van der Horn

## Inhoudsopgave

---

1	Conclusies	2
2	Inleiding	5
2.1	Achtergrond	5
2.2	Doel- en probleemstelling	5
2.3	Definities	6
2.4	Methode van onderzoek	7
2.5	Rapportage	10
3	Resultaten: deelname kansspelen 2003	11
3.1	Deelname aan kansspelen en loterijen algemeen	11
3.2	Deelname aan interactieve internetkansspelen (betaald / gratis)	13
3.3	Omvang van deelname betaalde interactieve internetkansspelen	14
3.4	Vergelijking met 2002	15
4	Beschrijving van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen	16
4.1	Sociodemografische kenmerken	16
4.2	Internetverbinding	19
5	Kenmerken van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen	21
5.1	Betaalwijze en bestedingen	26
5.2	Problematisch interactief kansspelgedrag	28
5.3	Niet-deelnemers	30
	Bijlage I: English summary	31
	Bijlage II: Begeleidingscommissie	32
	Bijlage III: Onderzoeksverantwoording	33
	Bijlage IV: Vragenlijst	34

## 1 Conclusies

---

In opdracht van het College van toezicht op de kansspelen heeft Motivaction International B.V., bureau voor onderzoek en strategieontwikkeling, via internet een herhalingsonderzoek uitgevoerd naar de aard en de omvang van interactieve internetkansspelen in 2003. De belangrijkste bevindingen worden hieronder vermeld; voor een meer gedetailleerde beschrijving van het onderzoek en de resultaten verwijzen wij naar hoofdstuk 2 en verder.

### **Betaalde interactieve internetkansspelen lijken steeds populairder te worden...**

In 2003 heeft 3,8% van de Nederlandse internetpopulatie het afgelopen jaar meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen, ongeveer 266.000 personen<sup>1</sup>. Vorig jaar, in 2002, bedroeg dit percentage 3,1% en in het jaar 2001 ongeveer 1%<sup>2</sup>. Er lijkt een stijgende lijn waarneembaar van het fenomeen betaalde e-gaming, die inmiddels af lijkt te vlakken. Het nog steeds geldende verbod op dit type kansspelen heeft misschien wel een dempende invloed op de groei van dit type kansspelen, maar heeft de groei niet kunnen voorkomen.

### **... met name onder jonge mannen met een laag inkomen**

Onder sommige bevolkingsgroepen maakt betaalde egaming een sterkere opmars door. Internet en andere elektronische gadgets worden doorgaans het eerst opgepikt door (jonge) mannen, zo ook egaming. Betaalde interactieve internetkansspelen slaan beter aan onder jonge mannen. De trend is dat dit fenomeen zich verder verspreidt onder deze jonge mannen, met name die met een laag inkomen. Het zou zelfs mogelijk kunnen zijn dat het verbod op betaalde e-gaming voor deze specifieke vaak risicozoekende groep juist een aantrekkende werking heeft.

### **Betaalde e-gaming op of via het werk**

Opvallend is dat bijna eenderde van de betalende egamers speelt via een bedrijfscomputernetwerk. Het mag worden aangenomen dat een deel van deze betalende e-gamers dit soort spelletjes op het werk speelt, al dan niet onder werktijd.

Deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen spelen eerder wekelijks of maandelijks dan dagelijks. Als men speelt is dat doorgaans niet langer dan een half uur.

### **Jaarlijkse bestedingen waarschijnlijk substantieel**

Ook al speelt men niet dagelijks en slechts kort, toch zegt men gemiddeld nog € 42 per maand uit te geven. Blijkbaar is het bij deze vorm van kansspelen zeer makkelijk om snel een substantieel bedrag te besteden. Op jaarbasis schat men de bestedingen overigens lager in (€ 186).

---

<sup>1</sup> Dit absolute aantal is een ruwe schatting, zie ook paragraaf 3.3

<sup>2</sup> Uitkomsten van de meting in 2001 zijn niet helemaal vergelijkbaar met die van de huidige meting (Kansspelen via internet, Nipo Amsterdam, november 2001).

Omgerekend naar totale bestedingen aan betaalde interactieve internetkansspelen betekent dit dat er jaarlijks tussen de € 50 miljoen en € 134 miljoen uitgegeven wordt door Nederlandse spelers<sup>3</sup>.

### **Dit type kansspelen blijft niet lang boeien**

Het lijkt erop dat betaalde interactieve internetkansspelen meestal slechts tijdelijk worden gespeeld omdat de 'lol' er na verloop van tijd vanaf is. Het verloop bij dit soort kansspelen is groot en het aantal langdurige spelers is beperkt.

### **Problematisch kansspelgedrag is zeldzaam**

Mogelijk stopt men na verloop van tijd met spelen uit zelfbescherming. Eenderde deel van de deelnemersgroep kan worden aangemerkt als potentiële probleemspeler. Personen die laag opgeleid zijn met een lager inkomen zijn relatief vaker potentieel probleemspeler. Daadwerkelijk problematisch kansspelgedrag bij betaalde e-gaming komt nagenoeg niet voor.

Bij toekomstig onderzoek en preventie dient rekening gehouden te worden met de verschillen tussen online en offline kansspelen alsmede met de achtergronden van de deelnemers.

### **Verwachtingen voor de toekomst**

Sinds 2001 lijkt deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen te stijgen. De vraag is in hoeverre deze groei zich zal voortzetten. Hierna wordt een aantal factoren genoemd dat een rol zou kunnen spelen bij de ontwikkeling van dit tot nu toe verboden fenomeen.

- De opkomst van snelle internetverbindingen zoals kabel en ADSL kan een bijdrage leveren aan verdere groei van de populariteit van betaalde interactieve internetkansspelen.
- Verspreiding van dit type kansspelen wordt nu voor een groot deel belemmerd door het lage vertrouwen in internetkansspelen. Alhoewel Nederlanders steeds meer vertrouwd raken met betalen via internet en e-commerce, verwachten wij dat de groei van betaalde e-gaming belemmerd blijft door het wantrouwen in onbekende aanbieders van internetkansspelen. Maar als op een bepaalde wijze de naam van een bekende organisatie gekoppeld wordt aan dit type kansspelen, zal het wantrouwen waarschijnlijk verminderen.
- De ontwikkelingscyclus van betaalde interactieve internetkansspelen volgt een bepaald patroon. De *innovators* - de betalende egamers van de vorige meting in 2002 - kwamen voor in alle bevolkingsgroepen. Het fenomeen lijkt nu met name in opkomst te zijn onder een specifieke groep: de groep jonge mannen met een laag inkomen. Waarschijnlijk zal de ontwikkeling zich vooral in deze groep van *early adapters* voortzetten. Mogelijk, wanneer 'internetangst' en het wantrouwen in internet is verminderd zal betaalde interactieve internetkansspelen ook andere bevolkingsgroepen meer aanspreken. Vrouwen en ouderen zullen dan tot de *late majority* behoren.

---

<sup>3</sup> Dit is een ruwe schatting, zie ook paragraaf 5.1

- Alhoewel het verloop groot blijkt en het merendeel van de spelers na verloop van tijd weer zal afhaken, bestaat er een risico voor de groep potentiële probleemspeelers. Personen die gevoelig zijn voor problematisch interactief kansspelgedrag zullen mogelijk 'blijven hangen'.
- Tot slot is de vraag wat het effect is van een ontmoedigingsbeleid of een blijvend verbod van dit type kansspelen op de groei van betaalde e-gaming. De groep van jonge mannen met een lage opleiding voor wie betaalde e-gaming nu aantrekkelijk is, is tevens die groep die zich het minst van een verbod aan zal trekken. Mogelijk wordt deze risicozoekende groep door dit verbod zelfs gestimuleerd om mee te doen.

## 2 Inleiding

---

In opdracht van het College van toezicht op de kansspelen heeft Motivaction International B.V., bureau voor onderzoek en strategieontwikkeling, via internet een herhalingsonderzoek uitgevoerd naar de aard en de omvang van interactieve internetkansspelen in Nederland.

### 2.1 Achtergrond

Betaalde interactieve internetkansspelen - e-gaming - zijn nog verboden in Nederland. De wet op de kansspelen verbiedt Nederlandse vergunninghouders en andere organisaties om dit type kansspelen op de Nederlandse markt aan te bieden. Het aanbod van illegale goksites op internet neemt toe, waardoor uitgebreide mogelijkheden van niet-gereguleerd gokken via internet zijn ontstaan. Via internet loten bestellen of aan Lotto meedoen - e-commerce - is wel toegestaan.

Het kabinet heeft eerder de mogelijkheid aangegeven om een gelimiteerd aanbod van internetkansspelen toe te staan. Het zou dan gaan om een proef met een à twee vergunninghouders, om op een gecontroleerde manier ervaring op te doen en een legaal alternatief te bieden voor illegaal gokken via internet.

Om de besluitvorming op het gebied van internetkansspelen te faciliteren geeft het College van toezicht op de kansspelen (hierna te noemen: het College) sinds 2001 jaarlijks opdracht tot een onderzoek naar deelname aan internetkansspelen. Met deze herhalingsmetingen beoogt het College dit gebied in kaart te brengen en trends en ontwikkelingen te signaleren, om zo input te bieden voor beleidsbeslissingen met betrekking tot internetkansspelen.

Voor de meting van 2003 is de meting van 2002 grotendeels gerepliceerd. De focus van het onderzoek is het meten van de aard en omvang van kansspelgedrag via internet. Nieuw is de onderzoeksvraag naar de omvang van problematische kansspelgedrag via internet. Dit jaar is een nulmeting uitgevoerd met betrekking tot dit fenomeen.

### 2.2 Doel en probleemstelling

Het doel van het onderzoek is als volgt:

**Inzicht bieden in de ontwikkelingen in de aard en de omvang van interactieve internetkansspelen in Nederland.**

Deze doelstelling is vertaald in de volgende meerledige probleemstelling:

- In welke mate doet de Nederlandse internetpopulatie mee aan interactieve internetkansspelen?
- Welke ontwikkelingen in interactief internetkansspelgedrag en geldstromen zijn waar te nemen?

En, voor het eerst dit jaar:

- In welke mate vindt interactief problematisch kansspelgedrag plaats?

## 23 Definities

In navolging van de vorige meting zijn de volgende definities gehanteerd om de materie te beschrijven (gebaseerd op het rapport 'Interactief-spelen.com' uitgebracht in opdracht van het College van toezicht op de kansspelen en het Nederlands Kansspel Platform):

*“Interactieve spelen zijn die spelen waaraan de speler op elk moment en op elke plaats zonder tussenkomst van een derde partij, anders dan om niet, kan deelnemen, die met behulp van informatietechnologie en telecommunicatiemiddelen worden aangeboden buiten de traditionele aanbodsstructuur om en die de speler op aangeven van de aanbieder in de gelegenheid stellen zelf alle deelnamehandelingen te verrichten en waarbij hij prijzen kan winnen.”*

Deze definitie is als basis gebruikt voor de operationalisering van dit onderzoek. Om de begrippen voor de respondent inzichtelijk te maken is zoveel mogelijk uitgegaan van de perceptie van de respondent. Bij de interpretatie van de gegevens dient daarom rekening te worden gehouden met de omschrijving van de begrippen zoals die in de vragenlijst is gehanteerd.

### **Kansspeler**

Een persoon die naar eigen zeggen in de afgelopen 12 maanden<sup>4</sup> in Nederland heeft deelgenomen aan één of meer loterijen en/of kansspelen.

### **Kansspeler op internet**

Een persoon die naar eigen zeggen de afgelopen 12 maanden in Nederland via internet heeft deelgenomen aan één of meer loterijen en/of kansspelen.

### **Interactieve kansspeler op internet of e-gamer**

Een persoon die naar eigen zeggen die de afgelopen 12 maanden in Nederland heeft deelgenomen aan een interactief kansspel dat alleen op internet kan worden gespeeld.

---

<sup>4</sup> Een verschil met vorig jaar is dat nu is uitgegaan van de periode van 12 maanden in plaats van 6 maanden.

### **E-commerce**

Het gebruik van internet als verkoopkanaal om loten te kopen voor deelname aan een kansspel dat niet via internet wordt gespeeld.

### **Betalende interactieve kansspeler via internet**

Een persoon die de afgelopen 12 maanden in Nederland heeft betaald om te kunnen deelnemen aan een interactief kansspel dat alleen op internet kan worden gespeeld.

De betalende interactieve kansspeler via internet kan verder onderverdeeld worden naar gradaties van kansspelgedrag: recreatieve spelers, potentiële probleemspelers en probleemspelers. De precieze definitie van deze categoriën spelers wordt in paragraaf 5.2 verder toegelicht.

## **2.4 Methode van onderzoek**

Dit jaar is dezelfde methode van onderzoek gehanteerd als vorig jaar, door middel van internetonderzoek<sup>5</sup>. Net zoals vorig jaar is het onderzoek uitgevoerd onder respondenten van het internetpanel van Motivaction, die een uitnodigingsmail hebben ontvangen om mee te doen aan dit onderzoek door een online vragenlijst in te vullen. Het veldwerk is in oktober 2003 uitgevoerd en heeft 3 weken gelopen.

### **Vragenlijst en selectie respondenten**

De vragenlijst komt op veel punten overeen met de vragenlijst die vorig jaar gebruikt is. Naast vragen over betaalde deelname aan interactieve internetkansspelen zijn er vragen gesteld over problematisch kansspelgedrag (zie bijlage IV).

Alvorens deze vragen aan de respondenten voorgelegd zijn, worden hen enkele selectievragen gesteld. De selectie van e-gamers is als volgt in zijn werk gegaan:

*Selectie kansspelers:* Allereerst is gevraagd of men de afgelopen 12 maanden deelgenomen heeft aan één of meer loterijen en/of kansspelen. Iedereen die daarop "ja" of "weet niet" antwoordt, blijft in het onderzoek gehandhaafd als kansspeler. Respondenten die de vraag met "nee" beantwoorden worden verder geen vragen gesteld.

---

<sup>5</sup> Het internetpanel maakt gebruik van een bestand van mensen die zich bereid hebben verklaard mee te willen doen aan onderzoek via internet (e-mail, web) of gsm. Het bestand is voor een groot deel (60%) aselekt via de telefoon geworven en weerspiegelt zo goed mogelijk de Nederlandse populatie.

*Selectie interactieve internetkansspelers (e-gamers):* Vervolgens is de kansspelers een korte uitleg gegeven van de verschillende mogelijkheden van interactieve internetkansspelen en over het onderscheid tussen egaming en e-commerce. Hen is gevraagd of zij de laatste 12 maanden aan een van beide vormen meegedaan hebben; degenen die meedoen aan egaming gaan door naar de volgende vraag (ook degenen die "weet niet" antwoorden).

*Selectie betalende interactieve internetkansspelers (betaalde e-gaming):* De overblijvende groep kansspelers is (na een uitleg) gevraagd of zij wel eens op enige wijze betaald hebben voor e-games.

Alleen die groep die de afgelopen 12 maanden wel eens betaald heeft voor interactieve internetkansspelen, of dit niet zeker weet, wordt een laatste controlevraag gesteld. Deze controlevraag "Dus u heeft de afgelopen 12 maanden wel eens meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen. Klopt dit?" kan alleen met "ja" of "nee" beantwoord worden, en alleen diegenen die ook hier "ja" op antwoorden kunnen gedefinieerd worden als betalende interactieve internetkansspelers (betaalde e-gaming).

#### **Responsverantwoording en steekproef**

Om voldoende respons te genereren is een zeer grote bruto steekproef via internet uitgenodigd om mee te doen aan dit onderzoek. In principe komt iedereen van 18 tot 55 jaar in aanmerking om mee te doen. (De leeftijdsgrens van 55 jaar is in navolging van de vorige meting.) De vergelijkbaarheid met het onderzoek van vorig jaar is verhoogd door tevens de respondenten van vorig jaar weer uit te nodigen om mee te doen. Zo kunnen vergelijkende analyses gemaakt worden onder een en dezelfde groep, over twee jaren. De steekproef bestaat zodoende zowel uit respondenten die vorig jaar ook meededen als uit respondenten die nog niet eerder aan dit onderzoek hebben meegedaan.

Er zijn precies 22.000 respondenten uitgenodigd om mee te doen aan dit onderzoek. In totaal hebben 8.593 respondenten gereageerd en meegedaan, een respons van 39%. De verdeling van de totale gewogen steekproef wordt toegelicht in figuur 1.

Van de totale steekproef van  $n=8.593$  respondenten, hebben 3.948 respondenten ook al in 2002 meegedaan.

Dit jaar zijn alleen personen van 18 jaar tot 55 jaar ondervraagd, terwijl in 2002 ook personen vanaf 15 tot 18 jaar zijn ondervraagd. In de analyses waarin de twee metingen worden vergeleken, wordt voor dit verschil gecorrigeerd. Hierdoor zullen de resultaten van 2002 (van 18 – 55 jaar) die in dit rapport vermeld staan, enigszins afwijken van de originele resultaten (van 15 – 55 jaar).

## Weging

Er is een weging uitgevoerd op de steekproef van n=8.593 respondenten om deze steekproef zo representatief mogelijk te maken voor de Nederlandse internetpopulatie. Om de vergelijkbaarheid te garanderen zijn bij deze meting dezelfde wegingstechnieken gebruikt als vorig jaar. Hiertoe is een zogenaamde RIM-weging uitgevoerd, waarbij wordt gecorrigeerd voor zelfselectie van samples (zie bijlage III). Consequentie van het wegen is dat gewogen aantallen anders zijn dan daadwerkelijk gevonden ongewogen aantallen. In dit rapport worden alleen de gewogen resultaten vermeld (bij elke figuur is voor de volledigheid wel aangegeven hoe groot de steekproef ongewogen is).

**Figuur 1 Steekproefverdeling**

uitgenodigd: bruto respons:  
22.000 8.593 (39,1%)

kansspelen	ja	weet niet	nee		
8.593	73,3% (6.299)	0,3% (25)	26,4% (2.269)		
e-gaming of e-commerce	e-gaming	beide, e-gaming / e-commerce	weet niet	alleen kopen, e-commerce	geen van beide
6.324	8,9% (563)	1,9% (119)	1,0% (66)	11,6% (731)	76,6% (4.845)
e-gaming	betaald of gratis	alleen betaald	beide	weet niet	alleen gratis
748		13% (94)	31% (231)	4% (31)	52% (391)
		controle: betaald e-gaming		ja	nee
		356		91% (324)	9% (32)
na controle: betaald interactief kansspel via internet (18-55 jaar)					n=324 (3,8%)

Basis: gewogen steekproef. Steekproef n<sub>ongewogen</sub> = 8.593 (zie bijlage III)

Bij een steekproefomvang van n=8.593 en een gevonden percentage van 50% geldt bij een betrouwbaarheid van 95% een maximale onnauwkeurigheidsmarge van 1,1%. Bij een gevonden percentage van 3,8% (betalende e-gamers), geldt een onnauwkeurigheidsmarge van 0,4%. Dit betekent dat het in de totale steekproef gevonden percentage van 3,8% in de populatie tussen de 3,4% en 4,2% ligt. Voor de netto steekproef van betalende e-gamers, n=324 groot, is bij 50% de maximale onnauwkeurigheidsmarge 5,4%.

## 2.5 Rapportage

De resultaten worden in de hiernavolgende hoofdstukken behandeld. Hoofdstuk 3 gaat in op de deelname in cijfers aan kanspelen in het algemeen en e-gaming in het bijzonder. Hoofdstuk 4 beschrijft de groep deelnemers aan betaalde interactieve internetkanspelen aan de hand van sociodemografica, waarna in hoofdstuk 5 de kenmerken van deelnamegedrag aan bod komen.

In het rapport worden in principe gewogen aantallen vermeld, daar deze een representatief beeld geven van de situatie rond e-gaming. Wel wordt bij elke figuur ook de grootte van de ongewogen steekproef vermeld.

Waar significant en relevant zijn verschillen tussen groepen in de populatie vermeld. Wij gaan hier uit van statistische significantie met een alpha van  $\alpha = 0,05$  (95%-betrouwbaarheidsniveau). In figuren en tabellen wordt dit aangegeven door middel van een asterisk (\*).

Percentages worden vermeld met een decimaal als de steekproef groter is dan  $n=1.000$ . Het kan voorkomen dat percentages niet optellen tot 100%, dit wordt veroorzaakt door afrondingsverschillen.

Om vergelijkingen te maken met vorig jaar worden ook cijfers uit 2002 vermeld. Deze cijfers zijn anders dan die vermeld in het rapport van 2002, omdat nu is uitgegaan van een steekproef van 18 – 55 jaar (in plaats van vanaf 15 jaar).

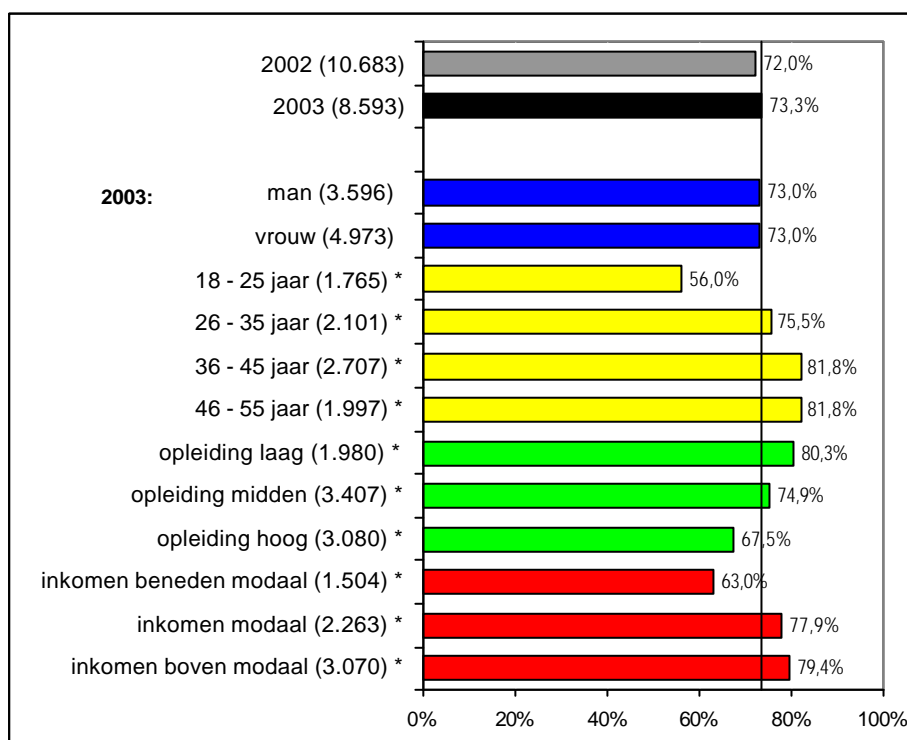
### 3 Resultaten: deelname kansspelen 2003

In dit hoofdstuk wordt deelname aan kansspelen in het algemeen en betaalde interactieve internetkansspelen in het bijzonder nader geanalyseerd.

#### 3.1 Deelname aan kansspelen en loterijen algemeen

Een van de eerste vragen aan de respondenten gaat over deelname aan kansspelen en loterijen in het algemeen. Hier wordt geen onderscheid gemaakt tussen verschillende typen kansspelen<sup>6</sup>. Het merendeel van de Nederlandse internetbevolking, 73%, geeft aan dat zij de afgelopen 12 maanden wel eens mee hebben gedaan aan kansspelen en/of loterijen. Onderstaande figuur laat zien hoe groot dit percentage is in verschillende groepen in de bevolking. (Met een asterisk is aangegeven in welke subgroepen dit percentage significant verschilt van het percentage van 73% in de totale internetpopulatie. Bij de subgroepen is tevens de ongewogen grootte van de subgroep vermeld.)

**Figuur 2 Deelname aan kansspelen/loterijen (laatste 12 maanden)**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef n<sub>ongewogen</sub> = 8.593 (zie bijlage III)

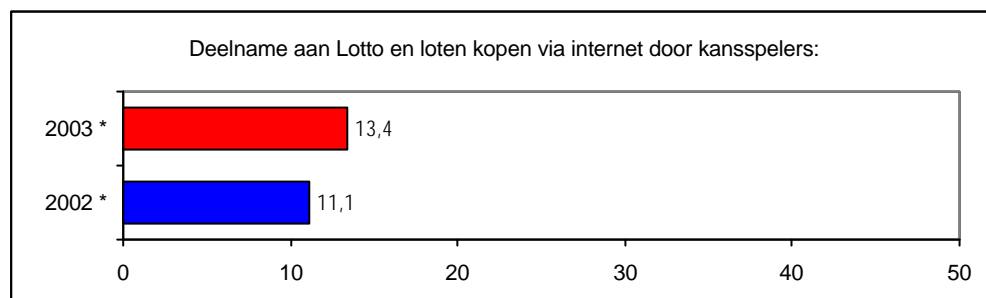
<sup>6</sup> Kansspelen kunnen worden ingedeeld in riskante en niet-riskante kansspelen. Riskante kansspelen: met korte tijd tussen inzet en het zichtbaar worden van winst of verlies; niet-riskant: met langere tijd tussen inzet en resultaat.

Deelname aan kansspelen komt in het bijzonder voor onder personen met een relatief lage opleiding en een (boven)modaal inkomen. Jongvolwassenen doen relatief minder mee.

#### Deelname e-commerce

Deelname aan reguliere kansspelen - zoals het meedoen aan Lotto of het kopen van loten - kan via internet gebeuren (e-commerce), zonder dat men daadwerkelijk interactief speelt via internet. Een deel van de kansspelers, 13,4%, schaft op deze wijze loten aan. Dit is een significante stijging ten opzichte van vorig jaar (figuur 3).

**Figuur 3 Deelname e-commerce**



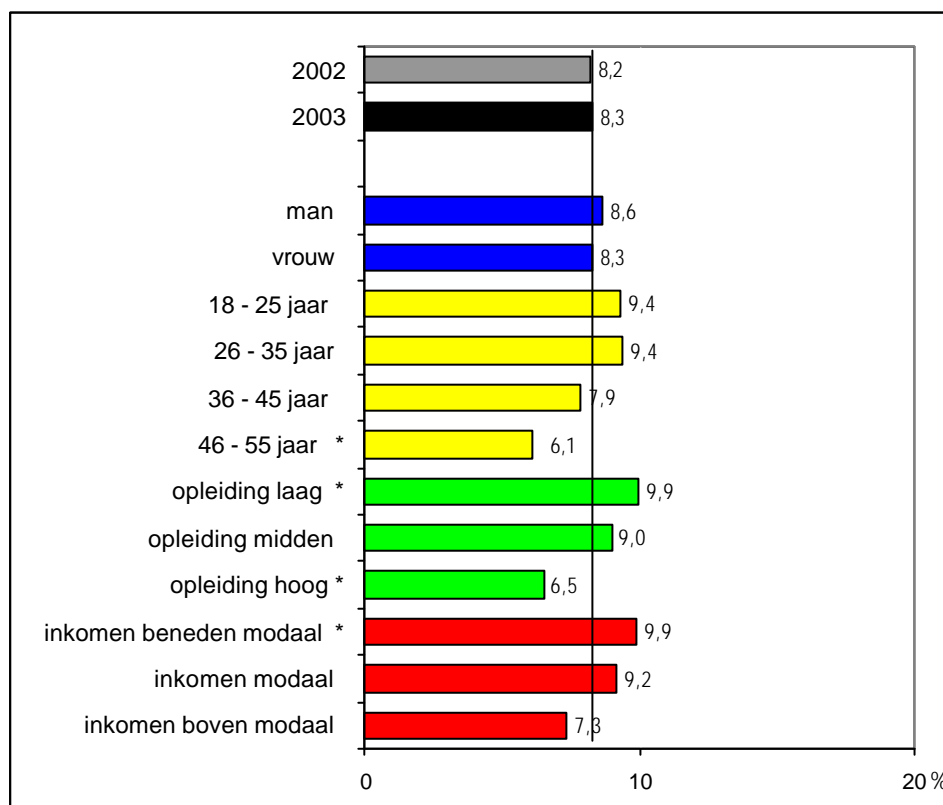
Basis: gewogen steekproef kansspelers. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 6.299$  (zie bijlage III)

### 3.2 Deelname aan interactieve internetkansspelen (betaald / gratis)

Na vaststelling van deelname aan kansspelen in het algemeen, is nagegaan wie de afgelopen 12 maanden deelgenomen hebben aan interactieve internetkansspelen, gratis en/of betaald. Respondenten is duidelijk het verschil tussen e-commerce en e-gaming uitgelegd, om misverstanden te voorkomen.

Figuur 4 geeft aan dat 8,3% van de internetpopulatie deelneemt aan gratis en/of betaalde e-games. Dit is niet anders dan vorig jaar. Deze spelletjes zijn significant minder populair onder ouderen (46+) en hoog opgeleiden. (Zie figuur 2 voor de precieze grootte van de subgroepen.)

**Figuur 4 Deelname aan interactieve internetkansspelen (gratis en/of betaald)**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 8.593$  (zie bijlage III)

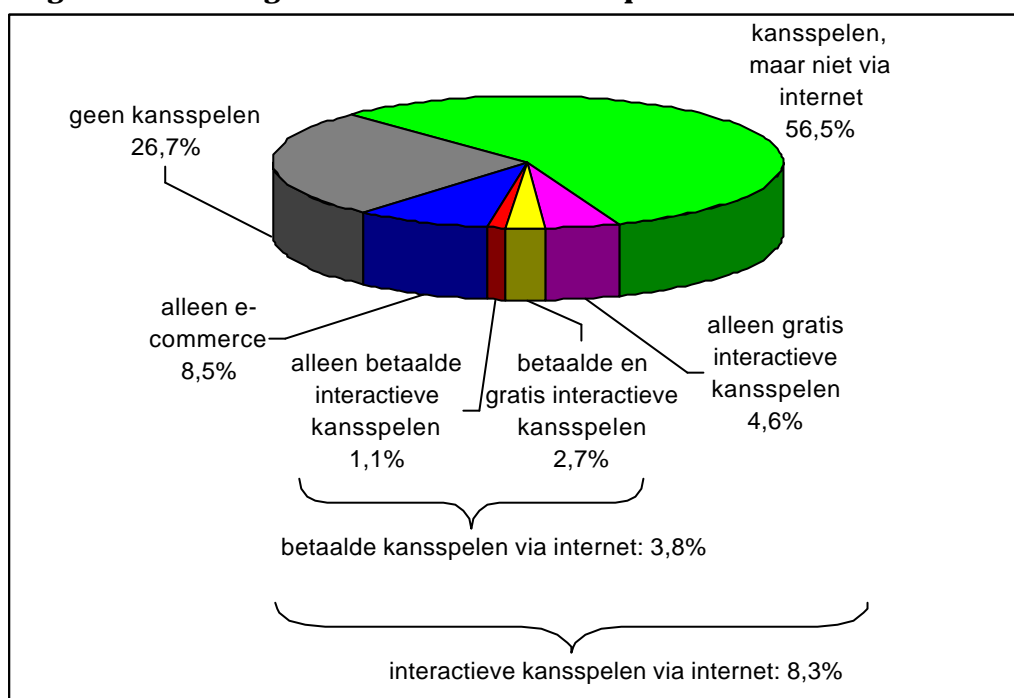
De percentages over de jaren 2002 en 2003 van het aantal e-gamers (betaald en/of gratis) verschillen niet significant. Echter, een analyse van de deelnemers die zowel in 2002 als 2003 hebben meegedaan aan dit onderzoek ( $n_{\text{ongewogen}} = 3.948$ ) brengt aan het licht dat van de e-gamers uit 2002 een groot deel is afgevallen. Slechts 22% van de e-gamers (betaald en/of gratis) uit 2002 die nu weer aan het onderzoek meedoen ( $n_{\text{ongewogen}} = 483$ ) doet nog steeds dit soort spelletjes. Er is dus een 'harde kern' van 22% groot. Dat betekent dat het verloop vrij groot is: dit soort spelletjes blijft kennelijk niet veel mensen voor langere tijd boeien.

### 3.3 Omvang van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen

In de vragenlijst wordt gevraagd naar deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen. Er is toegelicht wat men onder betaalde interactieve internetkansspelen verstaat (en ook onder gratis interactieve internetkansspelen). Vervolgens zijn de deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen nogmaals gescreend door middel van een extra controlevraag.

In 2003 doet 3,8% van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar mee aan betaalde interactieve internetkansspelen (n=324)<sup>7</sup>. Figuur 5 laat zien hoe dit percentage zich verhoudt tot andere vormen van kansspelen.

**Figuur 5 Verdeling van deelname aan kansspelen**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef n<sub>ongewogen</sub> = 8.595 (zie bijlage III)

#### Aantal betalende interactieve internetkansspelers in Nederland (2003)

Het aandeel van 3,8% betalende e-gamers van de Nederlandse internetpopulatie kan vertaald worden naar absolute aantallen spelers in Nederland. Let wel, voorzichtigheid is geboden bij de interpretatie van deze aantallen, daar de invloed van toevalstreffers en uitschieters groot kan zijn. Deze cijfers zijn dan ook slechts een indicatie van het aantal betalende e-gamers. De groep betalende e-gamers in de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar is ongeveer 266.000 personen groot<sup>8</sup>. Rekening houdend met het betrouwbaarheidsinterval

<sup>7</sup> Betrouwbaarheidsinterval 3,8% bij n=8.593: ondergrens 3,4 - bovengrens 4,2%

<sup>8</sup> Definitie Nederlandse internetpopulatie van 18 - 55 jaar: gebruikt internet thuis, op werk of elders (gebaseerd op Mentality-meting van september 2002)

van 3,4% - 4,2% wordt de bandbreedte van dit getal ongeveer 28.000 personen, wat betekent dat de schatting van het aantal van 266.000 personen naar boven of naar beneden met ongeveer 28.000 personen af kan wijken.

Sociodemografische kenmerken van de groep betalende egamers worden in het volgende hoofdstuk uitgebreid behandeld.

### 3.4 Vergelijking met 2002

In 2002 doet 3,1% van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar mee aan betaalde interactieve internetkansspelen (zie tabel 1). Dit jaar is deelname significant gestegen naar 3,8%. Deze tendens wordt onderstreept door nadere analyse van de respondentengroep die aan de onderzoeken in *beide* jaren heeft meegedaan. In deze groep is deelname significant gestegen van 2,6% in 2002 naar 4,3% in 2003.

Deze cijfers dienen echter met voorzichtigheid te worden geïnterpreteerd. De stijging zou voor een deel verklaard worden door de iets andere manier van vraagstellen, waarbij dit jaar gevraagd is naar deelname de afgelopen 12 maanden in plaats van de afgelopen 6 maanden, zoals in 2002. Deze ruimere vraagstelling neemt waarschijnlijk een deel van de stijging voor zijn rekening.

**Tabel 1 Deelname door de tijd**

<b>Steekproef</b>	<b>2002</b>	<b>2003</b>
Totale netto steekproef (internetpopulatie)	3,1%*	3,8%*
Respondenten die in beide jaren meedoen (n <sub>ongewogen</sub> =3.948)	2,6%*	4,3%*

Basis: gewogen steekproef. Steekproef 2003 n<sub>ongewogen</sub>=8.595 (zie bijlage III)

Eerder bleek dat 22% van de deelnemers aan gratis en/of betaalde e-games van 2002 ook in 2003 nog steeds meedoet aan gratis en/of betaalde e-games (paragraaf 3.2). In het geval van *betaalde* e-games blijkt dat 26% van de deelnemers aan betaalde e-games van 2002 die nu weer aan het onderzoek meedoen (n<sub>ongewogen</sub>=106) in 2003 nog steeds speelt. Bij gratis e-games ligt dit percentage op 14. Het verloop lijkt dus vrij groot te zijn.

## 4 Beschrijving van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen

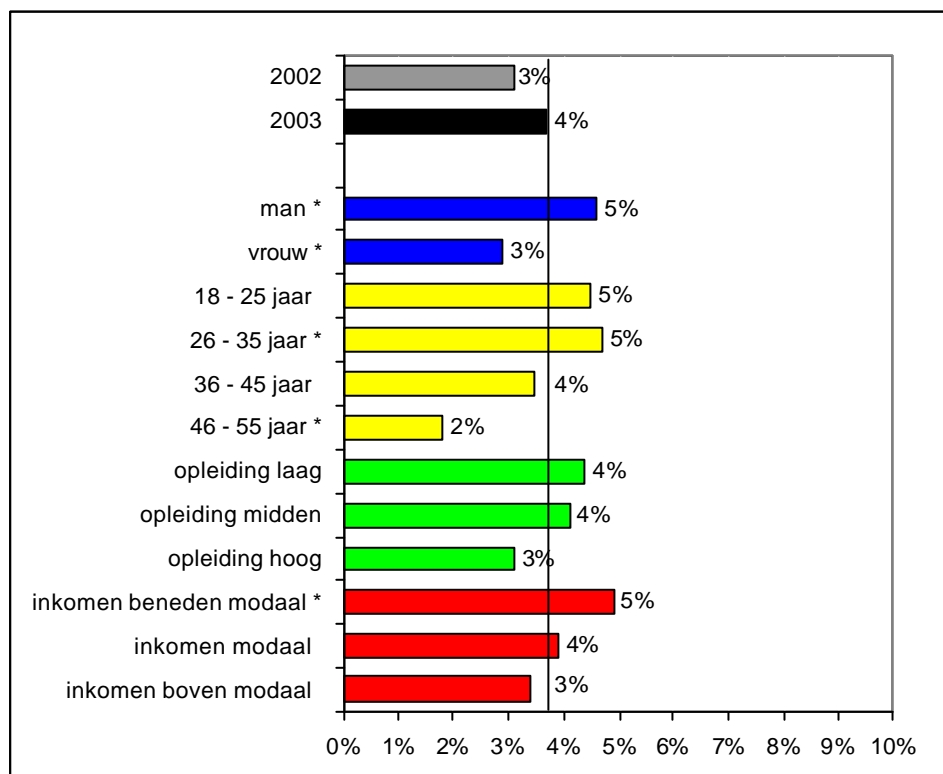
In dit hoofdstuk wordt de groep deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen beschreven. Sociodemografische kenmerken van deze groep en veranderingen ten opzichte van vorig jaar staan hierbij centraal.

### 4.1 Sociodemografische kenmerken

#### Betaalde interactieve internetkansspelen naar bevolkingsgroep

Figuur 6 laat zien in welke bevolkingsgroepen zich meer of juist minder deelnemers aan betaalde interactieve kansspel via internet bevinden. Dit zijn significant vaker: mannen, jonger dan 35 jaar en met een benedenmodaal inkomen. (Zie figuur 2 voor de precieze grootte van de subgroepen.)

**Figuur 6 Deelname aan betaalde interactieve kansspelen onder groepen in populatie**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 8.593$  (zie bijlage III)

Het profiel van betalende egamers komt nagenoeg overeen met de bevolkingsgroepen waar riskante kansspelen (zie voetnoot 6, pagina 11) vaak gespeeld worden. Deze jongeren met een benedenmodaal inkomen nemen daarentegen juist minder vaak deel aan niet-riskante kansspelen.

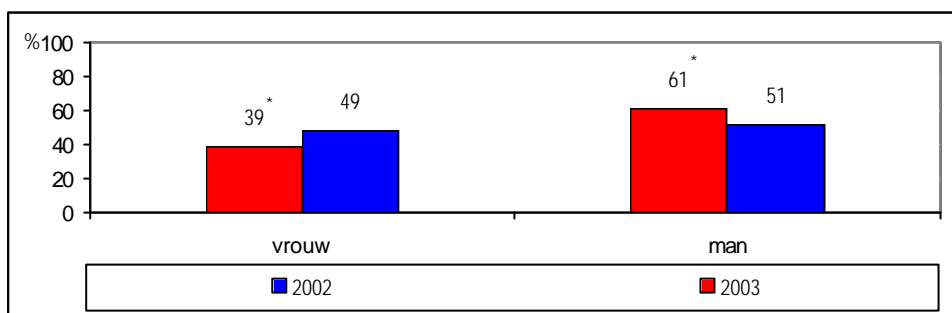
### Sociodemografische kenmerken van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen

De sociodemografische kenmerken van de deelnemersgroep van betalende e-gamers worden hierna beschreven. Telkens wordt daarbij gekeken naar eventuele verschillen met de vorige meting in 2002.

#### Geslacht

De verdeling van geslacht is veranderd sinds 2002 (figuur 7): er zijn nu veel meer mannen dan vrouwen die deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen.

**Figuur 7 Geslacht**



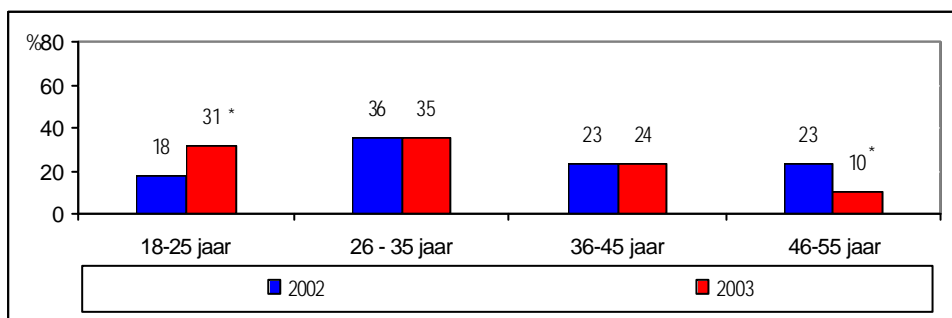
Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

#### Leeftijd

Wat leeftijd betreft is er weinig veranderd. In 2003 is de gemiddelde leeftijd 35 jaar (van een populatie van 18 tot 55 jaar), niet wezenlijk anders dan in 2002.

Betaalde e-gaming spreekt vooral de groep jongeren onder de 35 aan. Wel laat figuur 8 zien, waarin leeftijd verder wordt geanalyseerd, dat dit jaar meer jongeren onder de 25 jaar en minder ouderen (46-55 jaar) meedoen.

**Figuur 8 Leeftijdsverdeling**

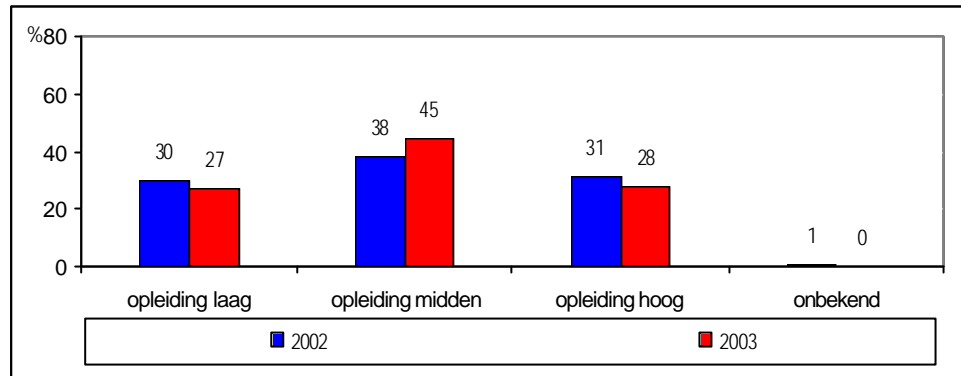


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

### Opleiding

Deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen zijn meestal gemiddeld opgeleid. Dit is niet veranderd ten opzichte van vorig jaar (figuur 9).

**Figuur 9 Opleidingsverdeling**

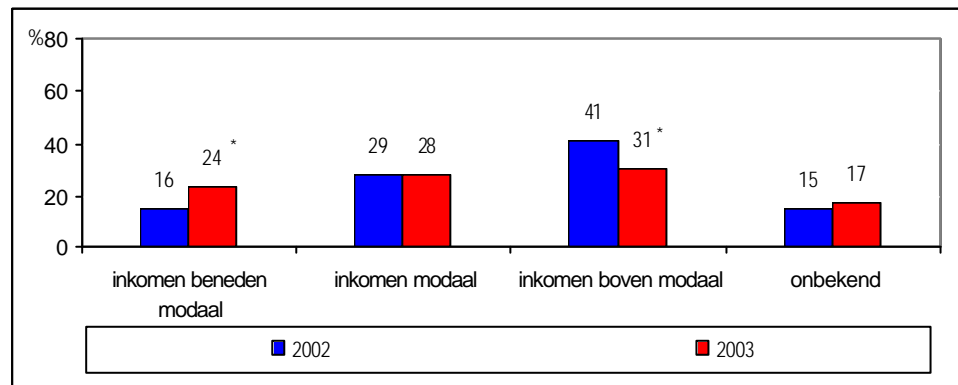


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

### Inkomen

In vergelijking met vorig jaar spelen dit jaar meer personen met een benedenmodaal inkomen mee aan betaalde e-games. De groei van betaalde e-gaming heeft met name aan de onderkant van de inkomenschaal plaatsgevonden.

**Figuur 10 Inkomensverdeling**



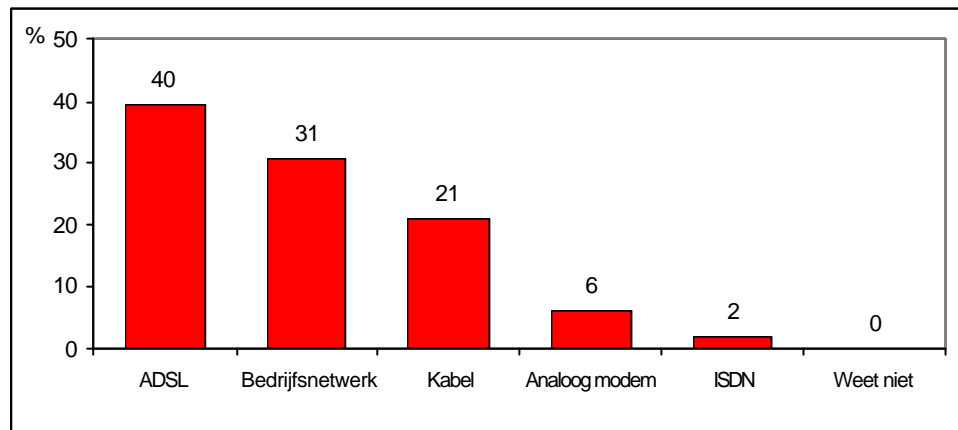
Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

## 4.2 Internetverbinding

Het merendeel van de betalende e-gamers gebruikt een snelle verbinding zoals ADSL (40%), kabel (21%) of via een bedrijfsnetwerk, waarvan mag worden aangenomen dat dit doorgaans een snelle verbinding is (31%). Blijkbaar doet een deel van deze groep op het werk, al dan niet onder werktijd, mee aan betaalde e-games. Hoe groot de groep is die onder werktijd meedoet aan e-games kan niet met zekerheid gezegd worden. Berichten uit andere onderzoeken over het gebruik van de pc op het werk voor privé-doeleinden wijzen erop dat de grootte van de groep die onder werktijd hieraan meedoet niet onderschat moet worden.<sup>9</sup>

Langzamere verbindingen zoals analoog modem of ISDN worden niet vaak gebruikt om mee te doen aan betaalde interactieve internetkansspelen.

**Figuur 11 Soort verbinding**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

<sup>9</sup> Zie bijvoorbeeld [www.Webwereld.nl](http://www.Webwereld.nl): "Bedrijven vinden vaak porno op kantoor-pc's", E. Feldmann, 24 oktober 2003

Er is een samenhang tussen soort internetverbinding en het meedoen aan betaalde interactieve internetkansspelen. Onderstaande tabel laat zien dat deelname aan betaalde egaming significant lager is onder personen met een langzame verbinding. Maar, of het hebben van een snelle verbinding ook *leidt* tot egaming (een causaal verband) is niet gezegd.

**Tabel 2 Betaalde e-gaming naar soort verbinding**

<b>Soort verbinding</b>	<b>Betaalde e-gaming</b>
Langzaam (analoog modem, ISDN) (n <sub>ongewogen</sub> = 1.201)	2,4%*
Snel (kabel, ADSL, bedrijfsnetwerk) (n <sub>ongewogen</sub> = 7.394)	4,0%*

Basis: gewogen steekproef. Steekproef n<sub>ongewogen</sub> = 8.593 (zie bijlage III)

Het is moeilijk te zeggen of het type verbinding ook effect heeft op frequentie en intensiteit van deelname aan betaalde egaming, daar het aantal betalende e-gamers dat nog met een langzame verbinding speelt te klein is om uitspraken over te doen.

## 5 Kenmerken van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen

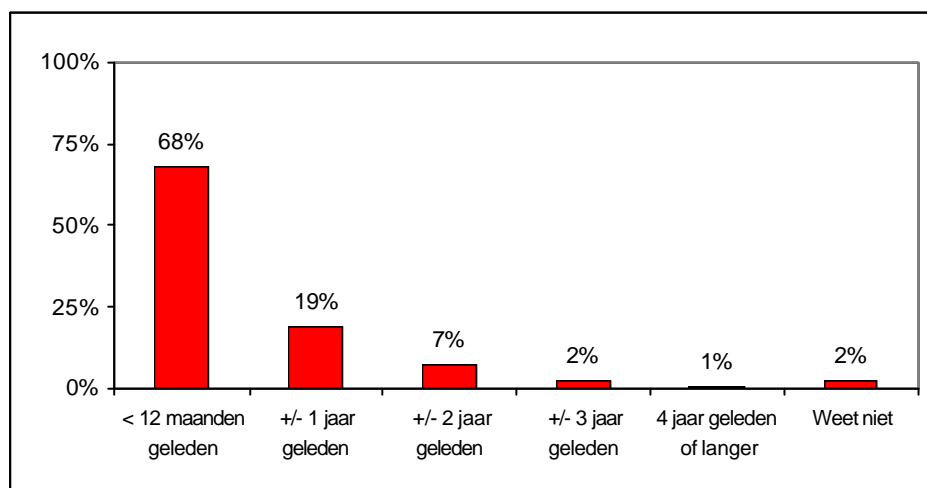
---

In dit hoofdstuk wordt deelnamegedrag aan betaalde interactieve internetkansspelen beschreven. Waar mogelijk worden vergelijkingen gemaakt met de vorige meting. Eventuele verschillen tussen subgroepen worden vermeld.

### Eerste keer

Voor velen zijn betaalde interactieve internetkansspelen een relatief nieuw fenomeen. Een groot deel van de deelnemers (68%) heeft in de afgelopen 12 maanden pas kennisgemaakt met betaalde e-gaming en het aantal langdurige spelers is klein. Dit bevestigt het beeld van e-gaming als een fenomeen dat personen niet lang boeit. (Er zijn geen verschillen tussen groepen in de populatie, zoals leeftijdsgroepen, opleidingsgroepen, etc.)

**Figuur 12 Eerste deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen**



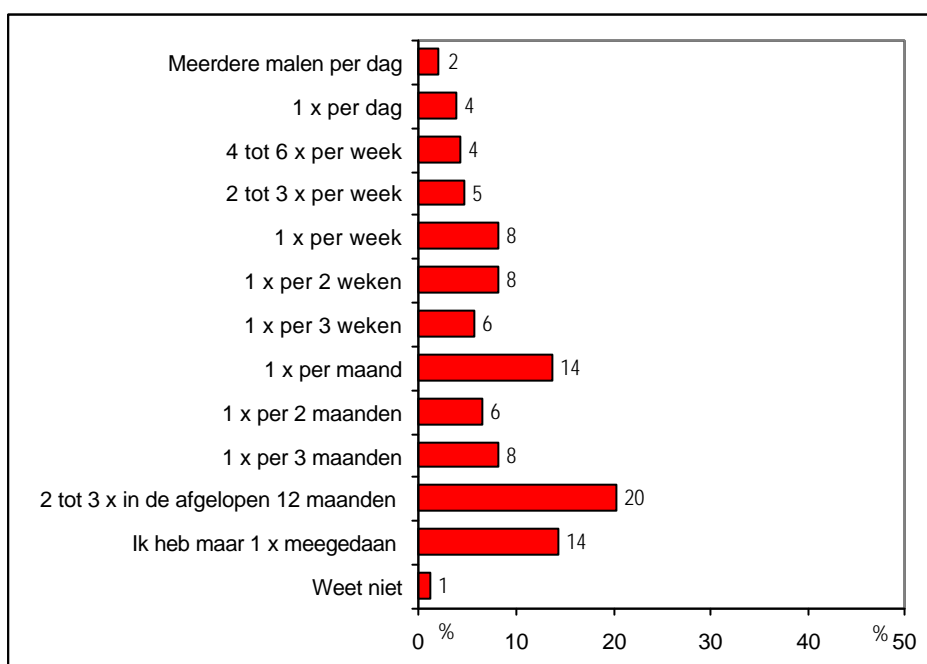
Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

### Deelnamefrequentie en speelduur

Onderstaande figuren laten zien hoe de deelnamefrequentie verdeeld is. In 2003 doen de meeste spelers één keer per maand, of minder, mee aan betaalde interactieve internetkansspelen.

Er lijkt een negatief verband te zijn tussen frequentie en leeftijd: hoe jonger men is, hoe vaker men speelt. Hetzelfde lijkt te gelden voor opleidingsniveau: hoe lager, hoe vaker men speelt. Echter, beide verbanden zijn niet significant. Dit dient volgend jaar weer onder de loep genomen te worden om hier meer zekerheid over te verschaffen.

**Figuur 13 Deelnamefrequentie**



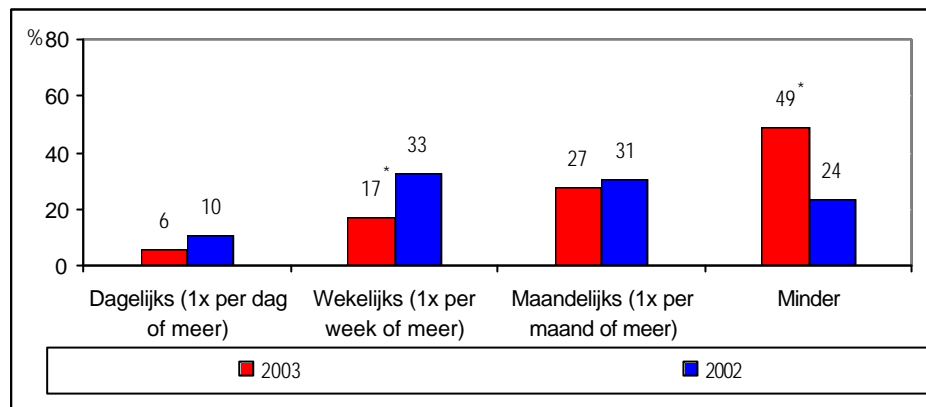
Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=294$  (zie bijlage III)

Een deel van de betalende e-gamers (14%) zegt slechts één maal te hebben deelgenomen aan betaalde interactieve internetkansspelen. Deze groep ( $n_{\text{ongewogen}}=41$ ), die het bij één keer heeft gelaten, geeft hiervoor de volgende redenen:

- Winkans te laag
- Internetkansspelen onbetrouwbaar
- Inzet te hoog
- Te verslavend
- Niet leuk
- Niet spannend genoeg
- Betalen via internet onbetrouwbaar

Uit een vergelijking van beide metingen (figuur 14) blijkt dat deelnamefrequentie is gedaald: waar vorig jaar een kwart van de deelnemers (24%) sporadisch deelnam (minder dan één keer per maand) is dat nu gestegen tot bijna de helft (49%).

**Figuur 14 Vergelijking deelnamefrequentie 2002 en 2003**

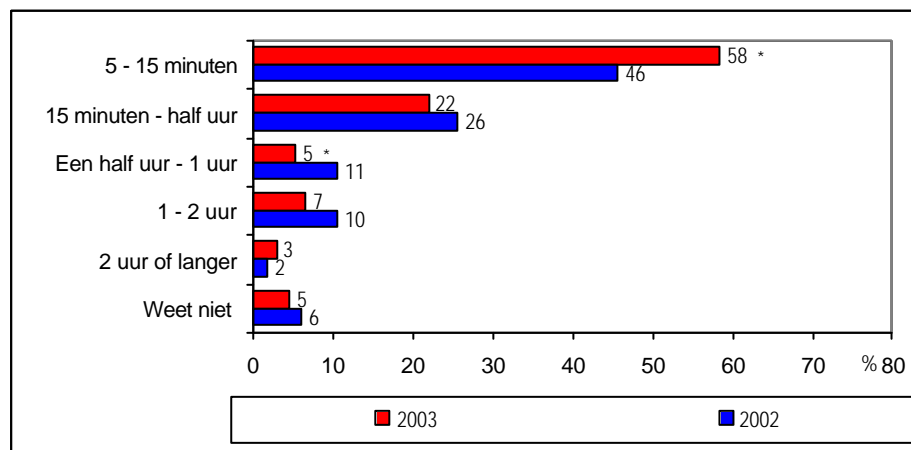


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

Naast deelnamefrequentie is ook de speeltijd van betaalde interactieve internetkansspellen interessant (figuur 15). Meer dan de helft van de deelnemers (58%) speelt kort, van 5 tot 15 minuten. Iets minder dan een kwart (22%) speelt langer, variërend van een kwartier tot een half uur.

In vergelijking met vorig jaar speelt men korter, vaker 5 tot 15 minuten, en het aantal mensen dat langer speelt is overwegend gedaald.

**Figuur 15 Duur van deelname**

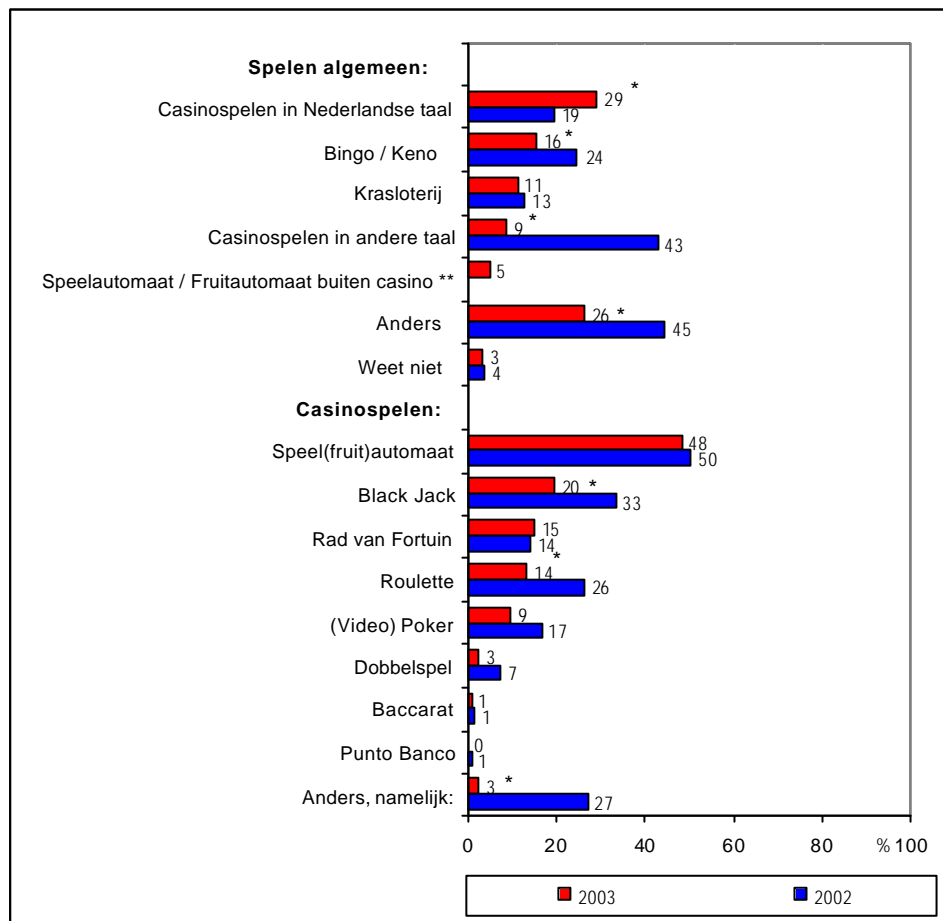


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

### Soorten betaalde interactieve internetkansspelen

Er zijn diverse soorten betaalde interactieve internetkansspelen, variërend van casinospelen tot bingo. In figuur 16 zijn de diverse spelen weergegeven, alsmede een onderverdeling van de spelcategorie casinospelen<sup>10</sup>. Hieruit blijkt dat met name speel- en fruitautomaten binnen een casino-omgeving (48%) populair zijn.

**Figuur 16 Deelname aan diverse betaalde interactieve internetkansspelen**



\*\* Nieuwe categorie in 2003: 'Speel / Fruitautomaat'.

Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III), meerdere antwoorden mogelijk

<sup>10</sup> Het percentage dat de algemene categorie 'Speelautomaat/ Fruitautomaat' aankruist is eigenlijk 44%. Mogelijk is hier verwarring ontstaan en bestaat een deel van deze 44% uit personen die speel(fruit)automaten *binnen casino-omgeving* spelen. Daarom is hier alleen het percentage vermeld dat aankruist 'Speelautomaat/ Fruitautomaat' maar niet de categorie 'Speel(fruit)automaat' onder casinospelen. Van deze 5% wordt aangenomen dat dit de speel(fruit)automatenspelers *buiten casino-omgeving* zijn.

Respondenten kregen de mogelijkheid om ook niet-vermelde e-games te benoemen door middel van een 'anders, namelijk'-categorie. Uit de antwoorden in deze categorie blijkt dat respondenten mogelijk moeite hebben om de begrippen e-gaming en e-commerce van elkaar te onderscheiden. Dit jaar is dat in de vragenlijst nog eens uitgebreid uitgelegd, vorig jaar in 2002 was dat niet het geval. Dat zou de sterke daling van de 'anders, namelijk' categorie kunnen verklaren. Dit jaar zijn er mogelijk minder respondenten die denken mee te doen aan betaalde e-games, terwijl zij hun gespeelde spel niet terugvinden in de aangeboden lijst met categorieën van betaalde e-games. Het is ook mogelijk dat van de wildgroei aan e-games in 2002 er in 2003 enkele makkelijk herkenbare spellen zijn overgebleven. Andere spellen waaraan sommigen naar eigen zeggen deelnemen:

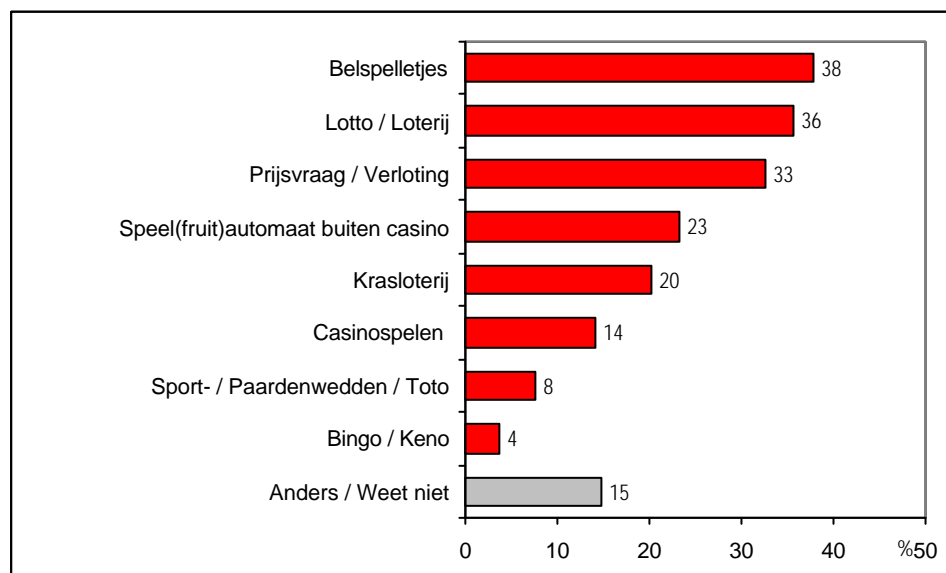
- EuroClix loterij
- Lucky Day via internet
- Lotto
- Toto
- Wedden op voetbal en andere sportwedstrijden

Geen van deze kansspelen wordt in grote getale gespeeld, het gaat telkens om enkele spelers. Bovendien betreft het overwegend e-commerce.

#### Andere kansspelen gespeeld door betalende e-gamers

Naast betaalde interactieve internetkansspelen, doen de deelnemers ook nog aan andersoortige kansspelen en/of loterijen mee. Vooral besselletjes (38%), Lotto en andere loterijen (36%) en prijsvragen of verlotingen (33%) spreken hen aan (figuur 17).

**Figuur 17 Kansspelen / loterijen buiten internet**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III), meerdere antwoorden mogelijk

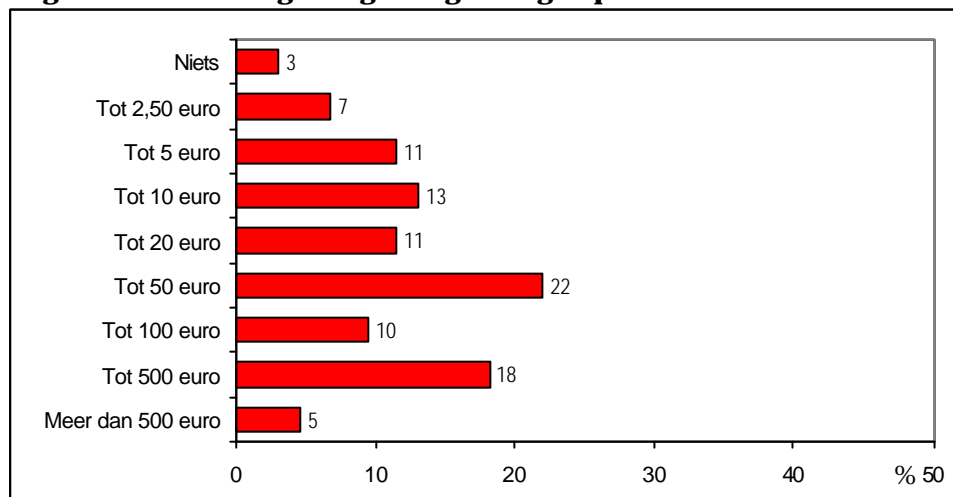
## 5.1 Betaalwijze en bestedingen

Ook het bestedingenpatroon van respondenten op het gebied van betaalde e-games komt aan bod in de vragenlijst.

### Bestedingen betaalde interactieve internetkansspelen

Respondenten is gevraagd een zo goed mogelijke schatting te maken van het bedrag dat zij de afgelopen 12 maanden hebben gependeed aan betaalde e-gaming. Jaarlijkse bestedingen aan betaalde e-gaming variëren sterk. Bijna de helft van de groep e-gamers geeft jaarlijks tot € 20 hieraan uit. Bijna een kwart van de deelnemers (22%) geeft tussen de € 20 en € 50 uit, en de rest – nog een substantieel deel van de spelers – geeft meer dan dit uit. Er is een kleine groep (5%) die zelfs meer dan € 500 per jaar uitgeeft aan betaalde e-gaming.

**Figuur 18 Bestedingen e-gaming de afgelopen 12 maanden**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=294$  (zie bijlage III)

Er zijn geen significante verschillen tussen subgroepen: het bestedingsbedrag is niet gerelateerd aan geslacht, leeftijd, inkomen of opleiding.

Op basis van vragen over het gemiddeld uitgegeven bedrag over de 'afgelopen maand' kan een vergelijking gemaakt worden tussen 2002 en 2003. In 2002 gaven spelers gemiddeld € 35 uit aan betaalde e-gaming, in 2003 gemiddeld € 42 in de afgelopen maand. Echter, dit is geen significante stijging (uitschieters boven € 1.000 zijn buiten berekening gelaten).

### Totale bestedingen betaalde e-games per jaar

Op basis van deze cijfers kan een inschatting worden gemaakt van de bedragen die er jaarlijks omgaan bij dit type kansspelen. Nogmaals, bij het vertalen van bedragen per persoon naar de gehele spelerspopulatie dient rekening gehouden te worden met de invloed van uitschieters en de bandbreedte van de schatting.

Aan de respondenten is gevraagd om zowel het bedrag per maand te schatten (in navolging van de vorige meting) als het bedrag per jaar. Hieruit blijkt dat men naar eigen zeggen gemiddeld € 42 per maand uitgeeft, tegen € 186 per jaar. Het is dus niet zo dat het uitgegeven bedrag per jaar overeenkomt met 12 maal het bedrag per maand. De vraag is welke methode het betrouwbaarste is. Waarschijnlijk ligt de waarheid in het midden, hier wordt dan ook zowel een lage inschatting (gebaseerd op het genoteerde bedrag per jaar) als een hoge inschatting (gebaseerd op het genoteerde bedrag per maand, maal 12) gegeven.

Als wij uitgaan van het jaarbedrag, komen wij op een lage inschatting van € 50 miljoen. Uitgaande van het maandbedrag maal 12, komen wij uit op een hoge schatting van € 134 miljoen aan bestedingen aan betaalde e-games per jaar. De totale jaarlijkse bestedingen aan betaalde interactieve internetkansspelen zullen tussen de € 50 miljoen en € 134 miljoen bedragen. Een overzicht van de bestedingen per persoon en in totaal staat in tabel 3.

**Tabel 3 Overzicht bestedingen**

<b>Bestedingen</b>	<b>€</b>
Gemiddelde per persoon, schatting per maand	42
Gemiddelde per persoon, schatting per jaar	186
Totale bestedingen, gebaseerd op schatting per maand	134 miljoen
bandbreedte	+ / - 14 miljoen
Totale bestedingen, gebaseerd op schatting per jaar	50 miljoen
bandbreedte	+ / - 5 miljoen

Basis: gewogen steekproef. Steekproef n<sub>ongewogen</sub> = 294 (zie bijlage III)

### **Betaalwijze**

Men betaalt doorgaans met creditcard (26%). Een jaar geleden in 2002 was dat percentage nog 45%, significant meer dan nu<sup>11</sup>. De eerdere voorkeur voor creditcards is verminderd ten gunste van andersoortige betaalmiddelen, terwijl in het algemeen het gebruik van creditcard op internet juist lijkt te stijgen. Dit zou veroorzaakt kunnen worden door het gegeven dat personen met een laag inkomen, een groep die steeds meer meedoet aan betaalde e-games, juist minder makkelijk een creditcard kan bemachtigen. Zij zouden kunnen betalen door middel van bijvoorbeeld speelgoed of verrekening via telefoonnota.

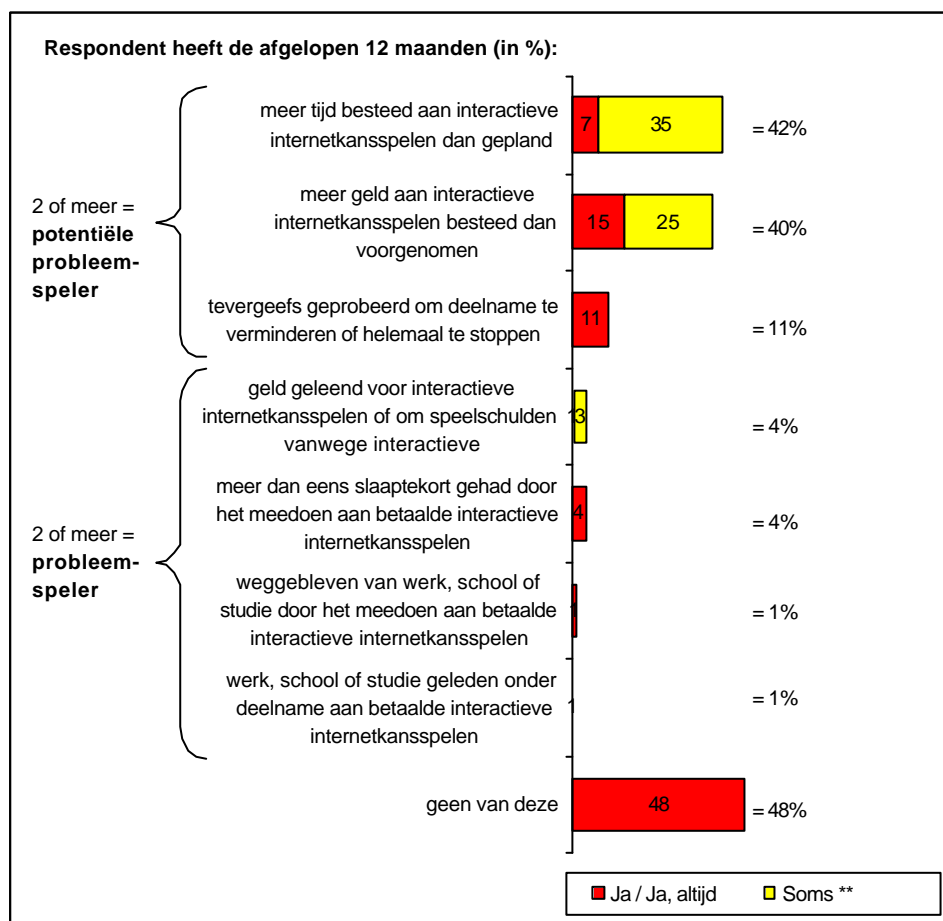
<sup>11</sup> Dit jaar is alleen gevraagd naar het gebruik van creditcard. In 2002 zijn ook andere betaalmiddelen expliciet aan de respondenten voorgelegd.

## 5.2 Problematisch interactief kansspelgedrag

Dit onderzoek fungeert tevens als een nulmeting als het gaat om problematisch kansspelgedrag. Dit jaar zijn voor het eerst stellingen meegenomen waarmee gepeild kan worden in hoeverre deelnemers aan betaalde e-games verschillende vormen van probleemgedrag vertonen.

De stellingen staan in figuur 19 vermeld, alsmede de score van de respondenten. Een groot aantal respondenten geeft aan dat zij soms meer tijd en geld besteden aan betaalde e-gaming dan zij zich hadden voorgenomen (bovenste twee stellingen, respectievelijk 42% en 40%). 11% heeft zelfs tevergeefs geprobeerd om te stoppen met spelen.

**Figuur 19 Stellingen problematisch interactief kansspelgedrag**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

\*\* Antwoordcategoriën van de 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> stelling zijn: “ja, altijd”; “soms”; “nooit”.

Antwoordcategoriën van de overige stellingen zijn “ja” en “nee”.

De respondenten hebben gereageerd op 7 stellingen: 3 daarvan kunnen worden gebruikt om potentiële risicospelers te identificeren, de andere 4 stellingen worden gebruikt om probleemspelers te identificeren (zie figuur 19). Op basis van hun antwoord op de stellingen kunnen de betalende e-gamers worden ingedeeld in de categorieën recreatieve spelers, potentiële probleemspelers en probleemspelers

### **Recreatieve speler**

De betalende interactieve internetkansspeler die de afgelopen 12 maanden niet meer dan één van de potentiële-probleemitems en geen enkele van de probleemitems positief heeft beantwoord wordt hier een recreatieve speler genoemd.

### **Potentiële probleemspeler**

Iemand die 2 of van de potentiële-probleemitems aankruist wordt aangemerkt als een potentiële probleemspeler: men kan niet echt meer als recreatieve speler worden beschouwd maar er is ook nog geen sprake van echt problematisch speelgedrag.

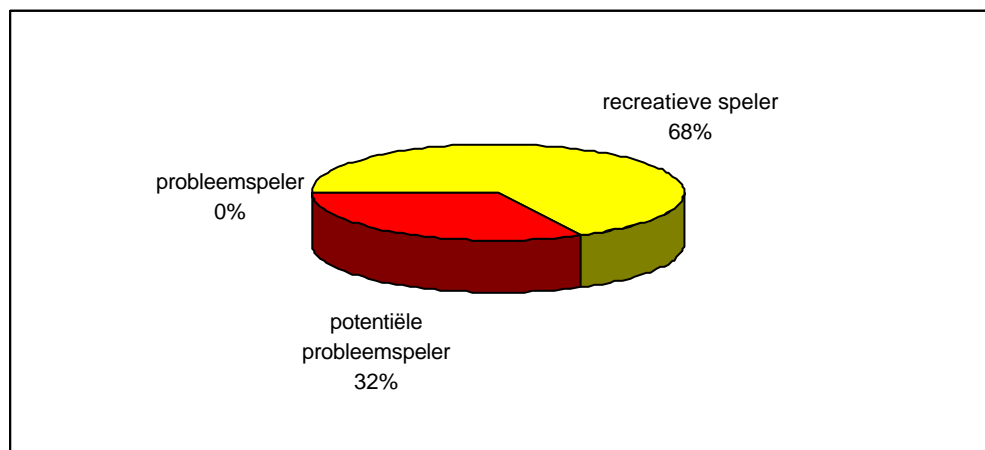
### **Probleemspeler**

Indien men 2 of meer probleemitems positief beantwoordt, is de respondent volgens onze definitie een probleemspeler.

Volgens bovenstaande definities kan 32% van de groep betalende e-gamers worden gekarakteriseerd als potentiële probleemspeler (zie figuur 20). Slechts 2 respondenten voldoen aan ons criterium voor daadwerkelijke probleemspeler (0%).

Potentiële probleemspelers zijn significant vaker lager opgeleid en hebben tevens een lager inkomen dan recreatieve spelers.

**Figuur 20 Recreatieve spelers, potentiële probleemspelers en probleemspelers**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 294$  (zie bijlage III)

### Bestedingen potentiële probleemspeleers

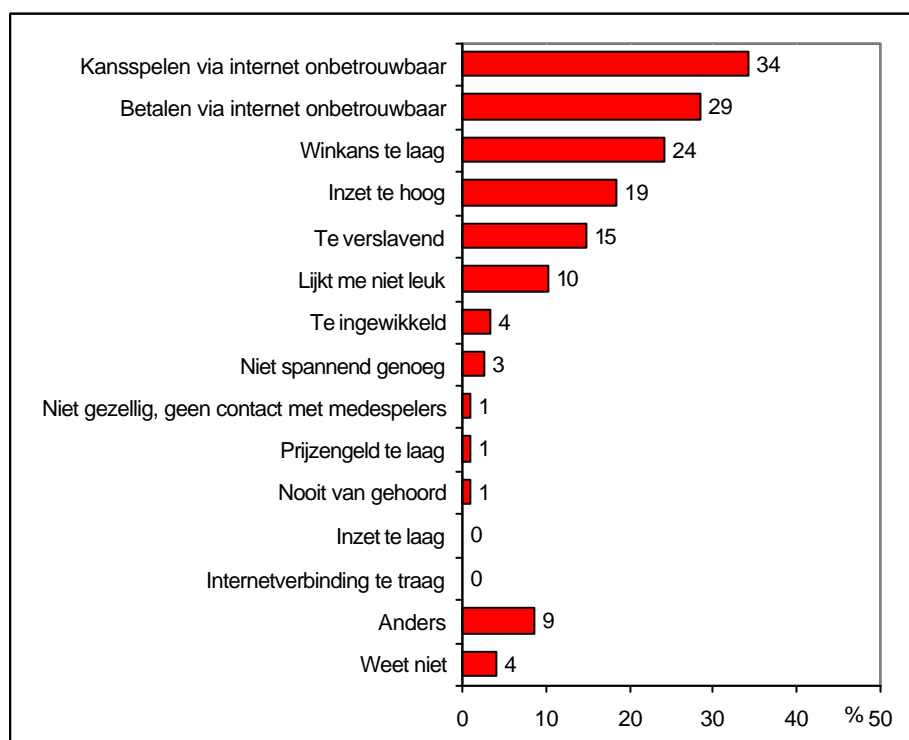
De bestedingen van potentiële probleemspeleers liggen aanzienlijk hoger dan de bestedingen van recreatieve speleers. De groep potentiële probleemspeleers geeft per jaar gemiddeld € 317 uit aan betaalde interactieve internetkansspelen. Dit verschilt significant van € 124, het bedrag dat de recreatieve speleers gemiddeld jaarlijks besteden (op basis van geschatte bestedingen per jaar).

### 5.3 Niet-deelnemers

Tot slot worden hier de redenen behandeld waarom men *niet* aan betaalde internetkansspelen zou meedoen. Zoals eerder vermeld doet 5% van de Nederlandse internetpopulatie mee aan gratis interactieve internetkansspelen, maar niet aan internetkansspelen spelen waar men voor moet betalen.

Veelgenoemde redenen om niet mee te spelen zijn de onbetrouwbaarheid van internetkansspelen (34%) en van betalen via internet (29%). Waarschijnlijk heeft het wantrouwen vooral te maken met de combinatie van internet met (onbekende aanbieders van) kansspelen, daar het gebruik van internet om zaken te kopen gestaag stijgt. Overige redenen zijn in figuur 21 vermeld.

**Figuur 21 Redenen om niet aan betaalde interactieve internetkansspelen deel te nemen**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 417$  (zie bijlage III), 2 antwoorden mogelijk

## **Bijlage I: English summary**

---

By assignment of the Netherlands gaming control board, Motivaction International analysed the Dutch internet gaming market. This study is conducted on a yearly basis. The main goal of the analysis in 2003 is to monitor the nature and scope of this market and to gauge the extent of problematic behaviour.

### **Participation in paid interactive internet gaming**

In total 8.593 Dutch internet users between the ages 18 and 55 years old were interviewed using an internet based questionnaire. This sample is representative for the Dutch internet population in the age of 18 to 55 years. 3.8% of the population stated that they participated in paid interactive internet gaming. This amounts to around 266.000 Dutch citizens between the ages of 18 and 55 years old. In comparison with the study in 2002, the number of participants in paid e-gaming seems to have risen. (Due to a different method of measurement in 2003 this cannot be fully ascertained.) The growth of paid e-gaming is most apparent among young men with a low income.

On average, participants spend € 42 per month on this type of gaming. Yearly spendings in the Dutch internet gaming market range from € 50 million (conservative estimate) to € 134 million (high estimate).

### **Paid interactive internet gaming behaviour**

Paid interactive internet games are played infrequently on a weekly or monthly basis. Playing time does usually not exceed half an hour.

This study shows that almost a third of e-gamers participated in these games using a company network, either at work or at home, whether during working hours or after hours.

The study further shows that long term participation in paid e-gaming is not common. Turnover in participants is high and there are relatively few long term e-gamers.

### **Problematic behaviour**

This year's study served as a first measurement of problematic behaviour associated with paid interactive gaming activities via internet. A third of participants is at risk of problematic behaviour. However, actual problematic behaviour is virtually non-existent.

## **Bijlage II: Begeleidingscommissie**

---

De heer drs. J.J. Borking (College van toezicht op de kansspelen, voorzitter)

De heer dr. M.W.J. Koeter (College van toezicht op de kansspelen)

De heer drs. P.J.A.M. Geertsen (College van toezicht op de kansspelen)

De heer drs. B.M. van Waterschoot (College van toezicht op de kansspelen, secretaris)

Mevrouw mr. M. Stam (ministerie van Justitie)

De heer mr. M. A. Visser (ministerie van Economische Zaken)

## Bijlage III: Onderzoeksverantwoording

---

### Weging

De steekproef van 8.593 respondenten is representatief gemaakt (gewogen) naar de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar met behulp van een RIM-weging. Zo worden systematische afwijkingen van de steekproef met de doelpopulatie gecorrigeerd.

De RIM-weging dankt zijn naam aan het Engelse woord 'rim', dat staat voor een randtotaal. Het idee van RIM-weging is dat de randtotalen van de steekproef gelijk worden gemaakt met die van de doelpopulatie. Dit gebeurt in een iteratief proces; dat betekent dat net zo lang wordt gerekend totdat aan de eisen (het convergentie criterium) wordt voldaan. Stel dat de steekproef aan de volgende eisen moet voldoen: mannen 50%, vrouwen 50%, 15 t/m 35 jaar 34%, 36 t/m 55 jaar 64%, laag opgeleid 55%, hoog opgeleid 45%. De iteratie begint dan met de variabele geslacht recht te trekken, vervolgens de variabele leeftijd en tenslotte de variabele opleiding. Bij iedere toevoeging van een weegvariabele wordt de weegfactor complexer. Pas als alle randtotalen van de weegvariabelen kloppen, stopt het iteratieproces.

De steekproef is hier op de variabelen leeftijd, geslacht en opleiding gewogen naar de Nederlandse internetpopulatie. Dit betekent dat sommige respondenten zwaarder meetellen (weegfactor >1) dan andere (weegfactor <1). De weegfactor varieert van 0,54 tot 1,93, zodat de maximale invloed van een afzonderlijke respondent beperkt blijft.

Dit is op dezelfde wijze geschiedt als bij de meting van 2002, daar de internetpopulatie in het laatste jaar niet wezenlijk veranderd is. Zo is de vergelijkbaarheid gewaarborgd.

### Respons en non-respons

Nadere analyse van de groep respondenten brengt aan het licht dat er nauwelijks verschillen zijn tussen de totale groep respondenten ( $n_{\text{ongewogen}}=8.593$ ) en diegenen die niet meedoen aan het onderzoek. De respondenten zijn iets vaker vrouwen en iets ouder, maar deze verschillen zijn klein.

### Kenmerken steekproeftrekking

Tot slot merken wij op dat elke onderzoeksmethodiek bepaalde eigenschappen en restricties kent. Hier zijn dat bijvoorbeeld een mogelijk bias in de steekproeftrekking via ons internetpanel, dat mogelijk anderszins op bepaalde onbekende punten afwijkt van de daadwerkelijke internetpopulatie. Ook is het mogelijk dat een bepaald type respondent eerder respondeert dan andere. Verder is dit onderzoek gebaseerd op de antwoorden van de respondent die meer of minder betrouwbaar kunnen zijn. Dit alles kan de uitkomsten beïnvloeden.

## Bijlage IV: Vragenlijst

---

1. (1A:) Over welke internetverbindingen beschikte u de afgelopen 12 maanden? (Meerdere antwoorden mogelijk)
  1. Modem (33.6k)
  2. Modem (56k)
  3. Modem, maar ik weet niet wat voor soort modem
  4. Kabel
  5. ISDN
  6. ADSL
  7. Bedrijfsnetwerk
  8. Weet niet
  
2. Heeft u de afgelopen 12 maanden deelgenomen aan één of meer loterijen en/of andere kansspelen? (Te denken valt aan loterijen zoals de Staatsloterij, de Postcodeloterij, een loterij van de sportclub, fruitautomaat, krasloten, bingo-avond, roulette, internetkansspelen, etc.)
  1. Ja
  2. Nee
  3. Weet niet

### **FILTER nietkansspeler: indien v2 = 2: einde interview**

Op internet kunnen via de computer loten worden gekocht voor de Staatsloterij, meegedaan worden aan lotto of men kan zich opgeven voor deelname aan bijvoorbeeld de Postcodeloterij of de Sponsorbingoloterij. Men doet dan mee aan een kansspel waaraan ook langs een andere weg kan worden meegedaan.

Daarnaast kan men via de computer op internet deelnemen aan kansspelletjes zoals casinospelen en speelautomaten waarbij men direct na de inzet - geld of speelgoeden - de uitslag krijgt en opnieuw kan inzetten. Dit noemen wij hier interactieve internetkansspelen.

*Indien v2 = 1, 3 = kansspelers:*

3. Heeft u de afgelopen 12 maanden **via internet** deelgenomen aan één of meer loterijen en/of andere interactieve kansspelen?
  1. Ja, een kansspel waarbij internet gebruikt wordt om loten te kopen
  2. Ja, een interactief internetkansspel
  3. Ja, beide
  4. Nee, geen van beide
  5. Weet niet

*Indien v3 = 2, 3, 5 = e-gaming:*

4. (4A) Op internet worden zowel gratis als betaalde interactieve internetkansspelen aangeboden. Onder betaalde interactieve internetkansspelen wordt verstaan: interactieve internetkansspelen waarvoor daadwerkelijk geld is ingelegd door betaling bijvoorbeeld via een credit card, telefonische overboeking of via een speelrekening.

Bij gratis interactieve internetkansspelen is niets betaald. De kosten van de internetverbinding tellen hier overigens niet mee.

Heeft u de afgelopen 12 maanden voor interactieve internetkansspelen wel eens betaald, of heeft u alleen meegedaan aan gratis interactieve internetkansspelen?

1. Alleen meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen
2. Alleen meegedaan aan gratis interactieve internetkansspelen
3. Zowel aan gratis als aan betaalde interactieve internetkansspelen deelgenomen
4. Weet niet

*Indien v3 = 1, 4 of v4A = 2:*

5. U heeft de afgelopen 12 maanden niet aan betaalde interactieve internetkansspelen deelgenomen. Kunt u aangeven waarom niet? (maximaal 2 antwoorden mogelijk)

1. Ik vind het niet spannend genoeg
2. Ik vind het prijzengeld te laag
3. Ik vind het te verslavend
4. Ik vind de inzet te laag
5. Ik vind de inzet te hoog
6. Ik vind de winkans te laag
7. Ik vind kansspelen via internet onbetrouwbaar
8. Ik vind betalen via internet onbetrouwbaar
9. Ik vind het te ingewikkeld
10. Ik vind de internetverbinding te traag
11. Ik vind het niet gezellig omdat ik geen contact met medespelers heb
12. Ik heb er nog nooit van gehoord
13. Het lijkt me niet leuk
14. Anders
15. Weet niet

**FILTER geen betaalde e-gaming: indien v3 = 1, 4 of v4A = 2: einde interview**

< *Controlevraag:* > 4B Dus u heeft de afgelopen 12 maanden wel eens meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen. Klopt dit?

1. Ja
2. Nee

**FILTER controle: indien v4B = 2: einde interview**

**Controle: Indien v4B = 1 = e-gamers betaald**

Alle volgende vragen gaan over betaalde interactieve internetkansspelen. Dat wil zeggen, dat alleen gevraagd wordt naar uw deelname, gedurende de afgelopen 12 maanden, aan betaalde kansspelen die via internet gespeeld worden (en dus niet naar het kopen van loten van reguliere loterijen via internet.)

6. Wanneer heeft u voor het eerst meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen?
  1. Minder dan 12 maanden geleden
  2. Ongeveer 1 jaar geleden
  3. Ongeveer 2 jaar geleden
  4. Ongeveer 3 jaar geleden
  5. Ongeveer 4 jaar geleden
  6. Ongeveer 5 jaar geleden of langer geleden
  7. Weet niet
  
7. Kunt u aangeven hoe vaak u de afgelopen 12 maanden gewoonlijk heeft meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen?
  1. Meerdere malen per dag
  2. 1 maal per dag
  3. 4 tot 6 maal per week
  4. 2 tot 3 maal per week
  5. 1 maal per week
  6. 1 maal per 2 weken
  7. 1 maal per 3 weken
  8. 1 maal per maand
  9. 1 maal per 2 maanden
  10. 1 maal per 3 maanden
  11. 2 tot 3 maal (in de afgelopen 12 maanden)
  12. Ik heb maar 1 keer meegedaan aan interactieve internetkansspelen
  13. Weet niet

*Indien v7 = 13*

8. Waarom heeft u de afgelopen 12 maanden slechts 1 keer meegedaan aan **betaalde** interactieve internetkansspelen? (Maximaal 2 antwoorden mogelijk.)
  1. Ik vind het niet spannend genoeg
  2. Ik vind het prijzengeld te laag
  3. Ik vind het te verslavend
  4. Ik vind de inzet te laag
  5. Ik vind de inzet te hoog
  6. Ik vind de winkans te laag
  7. Ik vind kansspelen via internet onbetrouwbaar
  8. Ik vind betalen via internet onbetrouwbaar
  9. Ik vind het te ingewikkeld
  10. Ik vind de internetverbinding te traag

11. Ik vind het niet gezellig omdat ik geen contact met medespelers heb
12. Ik heb er pas van gehoord
13. Ik vind het niet leuk
14. Anders
15. Weet niet

9. Hoe lang speelde u de afgelopen 12 maanden normaal gesproken per internetkanssessie?

1. 5 – 15 minuten
2. 15 minuten – half uur
3. Een half uur – 1 uur
4. 1 uur
5. 1- 2 uur
6. 2 uur of langer
7. Weet niet

*Indien v1A = meer dan 1 antwoord:*

1B. Welke internetverbinding gebruikte u de afgelopen 12 maanden het meest om deel te nemen aan betaalde interactieve internetkansspelen?

*(alleen eerdere aangekruiste categorieën weergeven:)*

1. Modem (33.6k)
2. Modem (56k)
3. Modem, maar ik weet niet wat voor soort modem
4. Kabel
5. ISDN
6. ADSL
7. Bedrijfsnetwerk
8. Weet niet

10. Aan welke van de onderstaande **betaalde** interactieve internetkansspelen heeft u de afgelopen 12 maanden deelgenomen? (Meerdere antwoorden mogelijk)

1. Casinospelen, aangeboden in de Nederlandse taal (Black Jack / Baccarat / Punto Banco / Poker / Roulette / Dobbelspel / Rad van Fortuin)
2. Casinospelen, aangeboden in een andere taal (Black Jack / Baccarat / Punto Banco / Poker / Roulette / Dobbelspel / Rad van Fortuin)
3. Speelautomaat / Fruitautomaat
4. Bingo / Keno
5. Krasloterij
6. Anders, namelijk ...
7. Weet niet

Indien v10 = 1, 2, 3:

11. Aan welke **betaalde** interactieve **casinospelen** op internet heeft u de afgelopen 12 maanden deelgenomen? (Meerdere antwoorden mogelijk)

1. Black Jack
2. Baccarat
3. Punto Banco
4. (video) Poker
5. Roulette
6. Speel(fruit)automaat
7. Dobbelspel
8. Rad van Fortuin
9. Anders, namelijk ...
10. Weet niet

12. Op welke wijze betaalde u de afgelopen 12 maanden doorgaans voor uw deelname aan een interactief internetkansspel?

1. Met creditcard
2. Anders, namelijk ...

13. Hoeveel euro heeft u afgelopen maand in totaal besteed aan interactieve internetkansspelen? (Zou u dit bedrag zo goed mogelijk willen inschatten?)

€ \_\_\_\_\_

14. Hoeveel euro heeft u de afgelopen 12 maanden in totaal besteed aan interactieve internetkansspelen? (Zou u dit bedrag zo goed mogelijk willen inschatten?)

€ \_\_\_\_\_

15. Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens meer geld aan interactieve internetkansspelen besteed dan u zich voorgenomen had?

1. Ja, altijd
2. Soms
3. Nee, nooit

16. Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens geld geleend om aan interactieve internetkansspelen te besteden of om speelschulden vanwege interactieve internetkansspelen terug te betalen?

1. Ja, altijd
2. Soms
3. Nee, nooit

17. Besteedt u wel eens meer tijd aan interactieve internetkansspelen dan u van plan was?

1. Ja, altijd
2. Soms
3. Nee, nooit

18. Bent u de afgelopen 12 maanden meer dan eens weggebleven van werk, school of studie door het meedoen aan betaalde interactieve internetkansspelen?

1. Ja
2. Nee
3. Weet niet

19. Heeft u de afgelopen 12 maanden meer dan eens tevergeefs geprobeerd om uw deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen te verminderen of helemaal te stoppen?

1. Ja
2. Nee
3. Weet niet

20. Hebben werk, school of studie de afgelopen 12 maanden geleden onder uw deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen?

1. Ja
2. Nee
3. Weet niet

21. Heeft u de afgelopen 12 maanden meer dan eens slaaptekort gehad door het meedoen aan betaalde interactieve internetkansspelen?

1. Ja
2. Nee
3. Weet niet

De volgende vraag gaat over andere betaalde kansspelen dan die op internet worden gespeeld.

22. Aan welke andere **betaalde** kansspelen **naast die op internet** heeft u in de afgelopen 12 maanden nog deelgenomen? (meerdere antwoorden mogelijk)

1. Casinospelen (Black Jack / Baccarat / Punto Banco / (video)Poker / Roulette / Speel(fruit)automaat / Dobbelspel / Rad van Fortuin)
2. Speel(fruit)automaat buiten casino
3. Bingo / Keno
4. Prijsvraag / Verloting
5. Sport- / Paardenweddenschap / Toto
6. Krasloterij
7. Lotto / Loterij
8. Besselletjes
9. Weet het niet