

**Kansspelen via nieuwe media 2005**  
**Monitor betaalde interactieve internetkansspelen**  
**en telefonische kansspelletjes**

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

Amsterdam, december 2005

Projectnummer: I0785

Drs. Martijn Lampert

Drs. Bram van der Lelij

Drs. Renske Gras



Dit rapport is opgesteld door Motivaction International B.V. Wij verzoeken de opdrachtgever bij publicatie Motivaction als bron te vermelden.

## Inhoudsopgave

---

Inhoudsopgave	1
1 Conclusies	2
2 Inleiding	6
2.1 Achtergrond	6
2.2 Doel- en probleemstelling	7
2.3 Definities	7
2.4 Methode van onderzoek	8
2.5 Rapportage	12
3 Resultaten: deelname kansspelen 2005	13
3.1 Deelname aan kansspelen en loterijen algemeen	13
3.2 Deelname aan interactieve internetkansspelen (betaald / gratis)	15
3.3 Omvang van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen	16
3.4 Vergelijking van 2005 met 2002, 2003 en 2004	18
4 Sociodemografische kenmerken van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen	20
5 Kenmerken van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen	24
5.1 Betaalwijze en bestedingen	30
5.2 Problematisch interactief kansspelgedrag	33
5.3 Niet-deelnemers	37
6 Deelname aan kansspelletjes via SMS of telefoon	39
6.1 Steekproef	39
6.2 Deelname aan kansspelletjes via SMS of telefoon	40
7 Kenmerken van deelname aan spelletjes via SMS en telefoon	42
7.1 Kenmerken van deelname aan spelletjes via SMS of telefoon	42
7.2 Problematisch kansspelgedrag	47
7.3 Niet-deelnemers	50
Bijlage I: English summary	52
Bijlage II: Begeleidingscommissie	54
Bijlage III: Onderzoeksverantwoording	55
Bijlage IV: Vragenlijst	56
Bijlage V: Uitbijter-analyse	68

## 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 en telefoonkansspelletjes in 2005. De belangrijkste bevindingen worden hieronder vermeld; voor een meer gedetailleerde beschrijving van het onderzoek en de resultaten verwijzen wij naar hoofdstuk 2 en verder.

### **Populariteit betaalde interactieve internetkansspelen daalt**

In 2005 heeft 3,5% van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen, ongeveer 277.000 personen<sup>1</sup>. Dit is een significante daling vergeleken met vorig jaar. In 2004 bedroeg dit percentage 5,3% en in het jaar 2003 ongeveer 3,8%. Dit betekent dat de stijgende lijn die wij tot vorig jaar zagen, dit jaar is omgezet in een daling.

### **Met name populair bij jonge mannen**

Betaalde e-gaming is voornamelijk populair bij jonge mannen. Dit is niet verrassend, want dit is het bekende profiel van spelers van riskante kansspelen in het algemeen, waaronder fruitautomaten en (andere) casinospelen buiten een internetomgeving.

### **En is relatief laag vergeleken bij andere (riskante) kansspelen**

Vergeleken met de totale groep kansspelers, die overigens langzaam afneemt, vormen de e-gamers maar een kleine groep. Het is niet vast komen te staan of en in welke mate deelnemers aan traditionele riskante kansspelen overstappen op e-gaming. Wel is duidelijk dat een derde van de betalende e-gamers minder uitgeeft aan traditionele kansspelen door hun deelname aan e-gaming.

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

Deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen spelen eerder wekelijks of maandelijks dan dagelijks. Als men speelt is dat doorgaans niet langer dan een half uur. 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. Wel lijkt er sprake van een kleine maar licht groeiende harde kern van langdurige spelers.

### **Van problematisch kansspelgedrag is geen sprake**

Van de groep betalende e-gamers is 14% potentiële probleemspeler, maar van daadwerkelijke probleemspelers is geen sprake. Op jaarbasis geven potentiële online probleemspelers doorgaans niet meer dan 1.000 euro uit, dus ook de bedragen die besteed worden, blijven binnen de perken.

### **Totale jaarlijkse bestedingen nemen af**

Ook al speelt men niet dagelijks en slechts kort, toch zegt men gemiddeld nog 36 euro in de afgelopen maand te hebben uitgegeven. Op jaarbasis schat men de bestedingen overigens lager (223 euro per jaar). Dit bedrag ligt iets hoger dan de

---

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

jaarlijkse bestedingen van vorig jaar, toen e-gamers aangaven op jaarbasis 213 euro te besteden. Aangezien ongeveer 60% van de deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen heeft aangegeven dat de besteding van de afgelopen maand niet representatief is voor andere maanden, gaan wij er van uit dat de schatting per jaar een schatting van de minimumbesteding is.<sup>2</sup>

Omgerekend naar totale bestedingen aan betaalde interactieve internetkansspelen betekent dit dat er jaarlijks tussen de 62 en 120 miljoen euro uitgegeven wordt door Nederlandse spelers<sup>3</sup>. Vorig jaar schatten wij de totale bestedingen tussen de 104 en 257 miljoen euro<sup>4</sup>. De omvang van deze bestedingen blijft zeer beperkt in vergelijking met de totale uitgaven aan meer traditionele (riskante) kansspelen zoals casinospelen en speelautomaten buiten internet.

### **Deelname aan telefonische kansspelen omvangrijk en stabiel, maar klein probleem**

Telefoonkansspelletjes zijn spelletjes waarbij men moet sms'en of bellen naar een niet-gratis nummer (bijvoorbeeld een 0900-nummer). 36% van de respondenten heeft de afgelopen 12 maanden deelgenomen aan spelletjes via SMS en/of telefoon (ongeveer 3,1 miljoen mensen). Hiermee is een bedrag gemoeid van naar schatting tussen de 59 miljoen en 298 miljoen euro<sup>5</sup>. Vorig jaar vonden we een percentage van 37%, dus het lijkt erop dat het aantal kansspelers via SMS of telefoon stabiel is.

Ook deze spelletjes zijn relatief populairder onder jongeren tot 35 jaar maar in tegenstelling tot de betaalde interactieve internetkansspelen, zijn telefoonkansspelletjes relatief populairder onder vrouwen dan onder mannen.

Mensen doen voornamelijk mee aan telefoonkansspelletjes omdat ze de prijzen aantrekkelijk vinden, vanuit een impuls of omdat het makkelijk is om mee te doen.

Van problematisch kansspelgedrag is ook bij de deelname aan telefoonkansspelletjes geen sprake. De meeste deelnemers aan telefoonkansspelletjes (91%) zijn recreatieve spelers. Een kleine minderheid (9%) vertoont wel enige tekenen van problematisch spelgedrag, zoals meer geld uitgeven dan voorgenomen. Maar de financiële consequenties voor deze spelers blijven in het algemeen beperkt tot minder dan 80 euro per jaar. Het is door de aard van dit soort telefoonkansspelletjes minder goed mogelijk dan bij betaalde e-games om op jaarbasis veel geld uit te geven.

---

<sup>2</sup> Voor een betere schatting van de bestedingen zou onderzoek kunnen worden gedaan, waarbij respondenten een dagboek moeten bijhouden.

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

<sup>4</sup> Dit jaar is er een analyse uitgevoerd om de invloed van uitbijters (respondenten met zeer hoge, onrealistische bestedingen) op het gemiddelde te beperken. Deze analyse is ook met terugwerkende kracht uitgevoerd voor 2004 waardoor de bestedingen die hier gerapporteerd worden, afwijken van de bestedingen die vorig jaar gerapporteerd zijn.

<sup>5</sup> Dit is een ruwe schatting, zie ook paragraaf 7.1

### **Verwachtingen voor de toekomst van e-gaming**

Sinds 2001 stijgt de deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen. In 2005 lijkt deze trend gekeerd te zijn.

Hoewel het aandeel vrouwen dit jaar groter is geworden, is het totaal aantal e-gamers voor het eerst gedaald. Gezien het grote verloop en het feit dat e-gamers aangeven dat dit soort spelen niet lang boeit, is een mogelijke interpretatie van de daling dat het reservoir aan potentiële nieuwe spelers op is. Er zou dan simpelweg minder aanwas van nieuwe (tijdelijke) spelers zijn, omdat iedereen die het eventueel wel eens wilde proberen het inmiddels geprobeerd heeft. Als deze hypothese klopt, zou een nog verdere daling in de toekomst van het aantal deelnemers aan betaalde e-games in het verschiet liggen. De bodem zou dan bereikt zijn bij een kleine harde kern, die wel blijft doorspelen.

### **Mogelijk grotere deelname als Holland Casino aanbieder wordt van betaalde e-games**

Tegenover deze (hypothetische) aanhoudende daling, staat echter de actuele vraag wat de invloed kan zijn van de introductie van een legaal aanbod van betaalde interactieve internetkansspelen. Er wordt een proef met casinospelen op internet voor Holland Casino voorzien. Ook dit jaar hebben we respondenten de vraag gesteld of zij wel mee zouden doen als de naam van een bekende organisatie zoals Holland Casino gekoppeld wordt aan dit type kansspelen. 7% van de respondenten die nu niet meedoen aan betaalde internetkansspelen zegt in dat geval (waarschijnlijk) wel mee te willen doen. Dit is een klein percentage, maar is in omvang groter dan de huidige groep betalende e-gamers en betreft in absolute aantallen 535.000 mensen. Tevens is dit een toename vergeleken met vorig jaar, waar 5% van de respondenten die niet meedeed aan betaalde interactieve internetkansspelen aangaf (waarschijnlijk) mee te gaan doen.

Introductie van het legale aanbod van Holland Casino zou kunnen betekenen dat een nieuw reservoir wordt aangeboord: spelers die eerder afhaakten vanwege de onbetrouwbaarheid van (aanbieders van) e-games<sup>6</sup> en spelers die het nu voor het eerst durven te proberen. Dit zou een (aanzienlijke) toename in de deelname aan betaalde e-games kunnen betekenen. Dit valt echter moeilijk te voorspellen omdat het lang niet zeker is dat deze mensen daadwerkelijk gebruik gaan maken van het legale aanbod van e-gaming. Ook valt nog niet te zeggen of de huidige e-gamers overstappen naar dit legale aanbod, waardoor deelname aan de illegale internetkansspelen zou afnemen.

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 probleemspelers. Personen die gevoelig zijn voor problematisch interactief kansspelgedrag zullen mogelijk 'blijven hangen'. Het gaat echter om een klein percentage. Het

---

<sup>6</sup> Een interessante vraag voor de meting van 2006 is of niet-spelers een drempel ervaren vanwege het ontbreken van beveiligde verbindingen voor creditcardbetalingen of vanwege de onbetrouwbaarheid van de aanbieder.

valt ook niet te bepalen of deze groep relatief zal toenemen bij een legaal aanbod.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Overigens voert Holland Casino een preventiebeleid tegen kanssperverslaving onder zijn bezoekers. Mensen kunnen zich laten uitschrijven (bijvoorbeeld voor een jaar) of kunnen hun bezoek aan het casino laten beperken. Holland Casino zal dit soort maatregelen ook invoeren voor betaalde interactieve internetkansspelen.

## 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 en telefoonkansspelletjes in Nederland in 2005.

### 2.1 Achtergrond

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. Uit het KOI-rapport van het Korps Landelijke Politiediensten, uitgebracht door de Groep Digitaal Rechercheren in september 2003, blijkt dat het aanbod van illegale goksites op internet toeneemt (op het moment van onderzoek 780 illegale sites), waardoor uitgebreide mogelijkheden van niet-gereguleerd gokken via internet zijn ontstaan. Via internet loten bestellen of aan lotto meedoen - e-commerce - is wel toegestaan.

Van deze illegale sites betreft 60% e-gaming, 12% e-commerce en 28% bevordering van e-gaming middels portals en banners. 45% van deze sites is van Nederlandse afkomst. Verder blijkt uit dit rapport dat 30% van deze sites zich exclusief op de Nederlandse markt richt, 64% mondiaal gericht is, en 6% zich alleen op het buitenland richt. Van het totale aanbod aan e-games betreft 86% virtuele casino's, 4% kansspelautomaten, 3% elk voor loterijen, weddenschappen en overige kansspelen en 1% bingo.

Om een legaal alternatief te bieden voor het illegale gokken via internet, wil Minister Donner van Justitie Holland Casino op proef een vergunning verstrekken voor twee jaar, om op internet kansspelen aan te bieden.

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 interactieve internetkansspelen. Met deze herhalingsmetingen beoogt het College dit gebied in kaart te brengen en trends en ontwikkelingen te signaleren, mede met het oog op mogelijke beleidsbeslissingen met betrekking tot internetkansspelen.

Voor de meting van 2005 is de meting van 2004 grotendeels gerepliceerd. De focus van het onderzoek is de aard en omvang van kansspelgedrag via internet. Dit jaar is dieper ingegaan op het bedrag dat internetgokkers besteden aan kansspelen buiten internet en wordt er gekeken of deelname aan e-games zorgt voor lagere bestedingen aan kansspelen buiten internet.

## 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 en kansspelen via de (mobiele) telefoon in Nederland.**

Deze doelstelling is vertaald in de volgende meerledige probleemstelling:

- In welke mate doet de Nederlandse internetpopulatie mee aan interactieve internetkansspelen en kansspelen via de (mobiele) telefoon?
- Welke ontwikkelingen in interactief internetkansspelgedrag, telefoonkansspelgedrag en geldstromen zijn waar te nemen?
- In welke mate vindt problematisch kansspelgedrag plaats bij interactieve internetkansspelen en kansspelen via de (mobiele) telefoon?

## 2.3 Definities

In navolging van de vorige meting zijn de volgende definities gehanteerd om de materie te beschrijven. In het vervolg van dit rapport is het begrip interactieve internetkansspelen gebaseerd op de definitie voor interactieve spelen, zoals gehanteerd in het rapport 'Interactief-spelen.com', uitgebracht in 1998 in opdracht van het College van toezicht op de kansspelen en het Nederlands Kansspel Platform. In dit onderzoek wordt evenwel om methodologische redenen een onderscheid gemaakt tussen gratis en betaalde interactieve internetkansspelen.

*Interactieve spelen zijn die spelen waaraan de speler op elk moment en op elke plaats zonder tussenkomst van een derde partij 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.*

De definitie die wij hanteren voor telefoonkansspelletjes luidt:

*“Telefoonkansspelletjes zijn kansspelen waarbij een prijs of geldbedrag gewonnen kan worden via de telefoon (bellen of sms'en).”*

*Voorbeelden van telefoonkansspelletjes zijn:*

- *Prijsvragen/spelletjes waarbij via SMS of door te bellen een antwoord of code doorgegeven moet worden.*
- *Televisie- of radioprogramma's waarbij gebeld kan worden als men het antwoord op een vraag weet.*
- *Een spel waarbij een wincode gewonnen kan worden door te bellen of te sms'en.*

Deze definities zijn 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 omschrijvingen van de begrippen zoals die in de vragenlijst zijn gehanteerd.

#### **Kansspeler**

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

#### **Betalende interactieve kansspeler via internet of betalende e-gamer**

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 categorieën spelers wordt in paragraaf 5.2 verder toegelicht.

#### **Kansspeler via SMS of telefoon**

Een persoon die de afgelopen 12 maanden in Nederland heeft meegedaan aan spelletjes waarbij men belt of sms't naar een niet-gratis nummer.

Ook bij deze categorie wordt onderscheid gemaakt tussen recreatieve spelers, potentiële probleemspelers en probleemspelers.

#### **E-commerce**

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

## **2.4 Methode van onderzoek**

Dit jaar is dezelfde methode van onderzoek gehanteerd als vorig jaar, door middel van internetonderzoek<sup>8</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 eind september/begin oktober 2005 uitgevoerd en heeft 3 weken gelopen.

---

<sup>8</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.

### **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 en deelname aan kansspelen via SMS of telefoon zijn er verder 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.

*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 e-gaming en e-commerce. Hen is gevraagd of zij de laatste 12 maanden aan een van beide vormen meegedaan hebben; degenen die meedoen aan e-gaming 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).

*Selectie kansspelers via SMS of telefoon:* Alle respondenten die toegezegd hebben mee te doen aan het onderzoek, hebben vragen voorgelegd gekregen over deelname aan kansspelen via SMS of telefoon. Ook hier wordt een controlevraag gesteld. Deze controlevraag "Dus u heeft de afgelopen 12 maanden wel eens meegedaan aan spelletjes waarbij u sms'te of belde naar een niet-gratis nummer om kans te maken op een prijs of geldbedrag?" kan alleen met "ja" of "nee" beantwoord worden, en alleen diegenen die hier "ja" op antwoorden kunnen gedefinieerd worden als kansspelers via de (mobiele) telefoon.

### **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 voorgaande metingen gekozen). 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 ge-

maakt worden onder één 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 62.112 respondenten uitgenodigd om mee te doen aan dit onderzoek. In totaal hebben 12.717 respondenten gereageerd en meegedaan, een respons van 20%. De verdeling van de totale gewogen steekproef wordt toegelicht in figuur 1.

Van de totale steekproef van  $n=12.717$  respondenten, hebben 2.775 respondenten ook al in 2004 meegedaan. Het aantal respondenten dat in meer dan twee opeenvolgende jaren heeft meegedaan is te klein om te analyseren.

Dit jaar zijn net als in 2004 en 2003 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 vier 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  $n=12.717$  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: 62.112  
bruto respons: 12.717 (20,5%)

kansspelen	ja	weet niet	nee			
12.717	70,4% (8.958)	0,6% (71)	29,0% (3688)			
	e-gaming of e-commerce	e-gaming	beide, e-gaming / e-commerce	weet niet	alleen kopen, e-commerce	geen van beide
9.029	8,7% (787)	2,1% (187)	0,9% (84)	12,5% (1129)	75,8% (6.842)	
	e-gaming	betaald of gratis	alleen betaald	beide	weet niet	alleen gratis
1.058	10,7% (113)	30,2% (319)	1,4% (17)	57,7% (610)		
	controle: betaald e-gaming		ja	nee		
503	89,3% (449)	10,7% (54)				
na controle: <b>betaald interactief kansspel via internet (18-55 jaar)</b>			<b>n=449 (3,5%)</b>			

Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=12.717$  (zie bijlage III)<sup>9</sup>

Bij een steekproefomvang van  $n=12.717$  en een gevonden percentage van 50% geldt bij een betrouwbaarheid van 95% een maximale onnauwkeurigheidsmarge van 0,9%. Bij een gevonden percentage van 3,5% (betalende e-gamers), geldt een onnauwkeurigheidsmarge van 0,2%. Dit betekent dat het in de totale steekproef gevonden percentage van 3,5% in de populatie tussen de 3,3% en 3,7% ligt. Voor de netto steekproef van betalende e-gamers,  $n=449$  groot, is bij 50% de maximale onnauwkeurigheidsmarge 4,6%.

<sup>9</sup> Of iemand een betalende e-gamer is wordt gecontroleerd aan de hand van een controlevraag. De mensen die bij deze controlevraag aangeven de afgelopen 12 maanden toch niet meegedaan te hebben aan betaalde e-gaming, gaan terug naar de eerdere vragen over welke interactieve internetkansspelen ze gespeeld hebben, en corrigeren daar hun antwoord. Dit was het geval bij 54 mensen: zij gaven eerst aan deel te hebben genomen aan betaalde e-gaming, maar hebben dit bij de controlevraag weer ontkend, waarna ze hun eerdere antwoorden hebben gecorrigeerd. Deze 54 mensen vallen nu in de groep 'alleen gratis interactieve internetkansspelen'.

## 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 sociodemografische kenmerken, waarna in hoofdstuk 5 de kenmerken van deelnamegedrag aan bod komen. In hoofdstuk 6 wordt ingegaan op de deelname aan telefoonkansspelletjes, en hoofdstuk 7 beschrijft de kenmerken van deelnamegedrag aan telefoonkansspelletjes.

In het rapport worden in principe gewogen aantallen vermeld, daar deze een meer 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 voorgaande jaren worden ook cijfers uit 2002, 2003 en 2004 vermeld. De vermelde cijfers van 2002 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).

### **Uitbijter-analyse**

Dit jaar is er ook voor het eerst een analyse uitgevoerd om de invloed van uitbijters op het gemiddelde tegen te gaan. Deze analyse is ook met terugwerkende kracht uitgevoerd voor 2004, waardoor de cijfers voor 2004 afwijken van de cijfers die vorig jaar gerapporteerd zijn. Het is theoretisch uiteraard mogelijk dat er deelnemers zijn die exorbitant veel besteden aan kanspelen, maar omdat bij uitbijters het gemiddelde geen goede maat meer is voor centrale tendentie, is bij de analyses gebaseerd op gemiddelden er voor gekozen om deze uitbijters buiten de analyse te laten.<sup>10</sup> Afgezien van hele hoge scores, zijn ook respondenten die beweren 0 euro op jaarbasis besteed te hebben en tevens een deelnamefrequentie van nul hebben, buiten de analyse van de gemiddelde besteding gelaten.

---

<sup>10</sup> De frequentieverdelingen die gebruikt zijn voor de uitbijter-analyse zijn opgenomen in bijlage V.

### 3 Resultaten: deelname kansspelen 2005

---

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

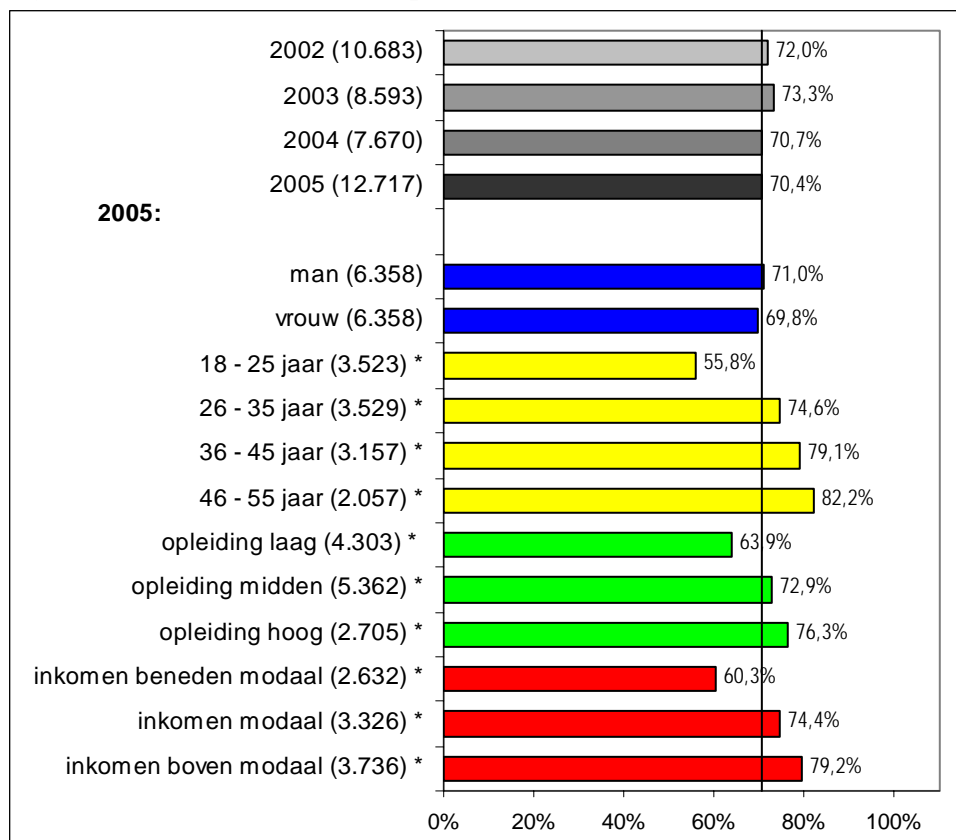
Een van de eerste vragen aan de respondenten gaat over deelname aan kansspelen en loterijen in het algemeen. Hier wordt geen onderscheid gemaakt tussen verschillende typen kansspelen<sup>11</sup>. Het merendeel van de Nederlandse internetbevolking, 70,4%, geeft aan dat zij de afgelopen 12 maanden wel eens mee hebben gedaan aan kansspelen en/of loterijen.

De volgende 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 70% in de totale internetpopulatie. Bij de subgroepen is tevens de ongewogen grootte van de subgroep vermeld.)

---

<sup>11</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.

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



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 12.717$  (zie bijlage III)

Deelname aan kansspelen komt ongeveer even veel onder mannen als onder vrouwen voor. Personen met een midden of hoge opleiding en personen met een (boven) modaal inkomen doen relatief vaak mee. Jongvolwassenen doen relatief minder mee.

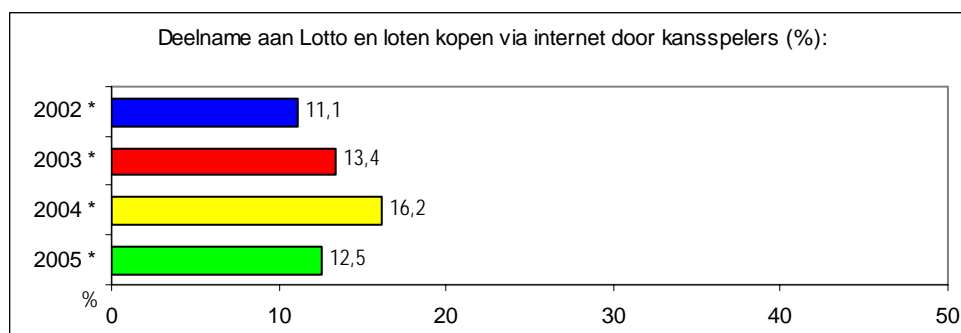
Dit is een iets ander profiel dan we vorig jaar vonden van kansspelers. Toen waren het overwegend laagopgeleiden. Er heeft dus een verschuiving plaatsgevonden betreffende opleiding.

#### **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, 12,5%, schaft op deze wijze loten aan<sup>12</sup>. Dit is een significante daling ten opzichte van vorig jaar (figuur 3).

<sup>12</sup> Deze 12,5% is gebaseerd op alle kansspelers, dus niet op de totale steekproef.

**Figuur 3 Deelname e-commerce**



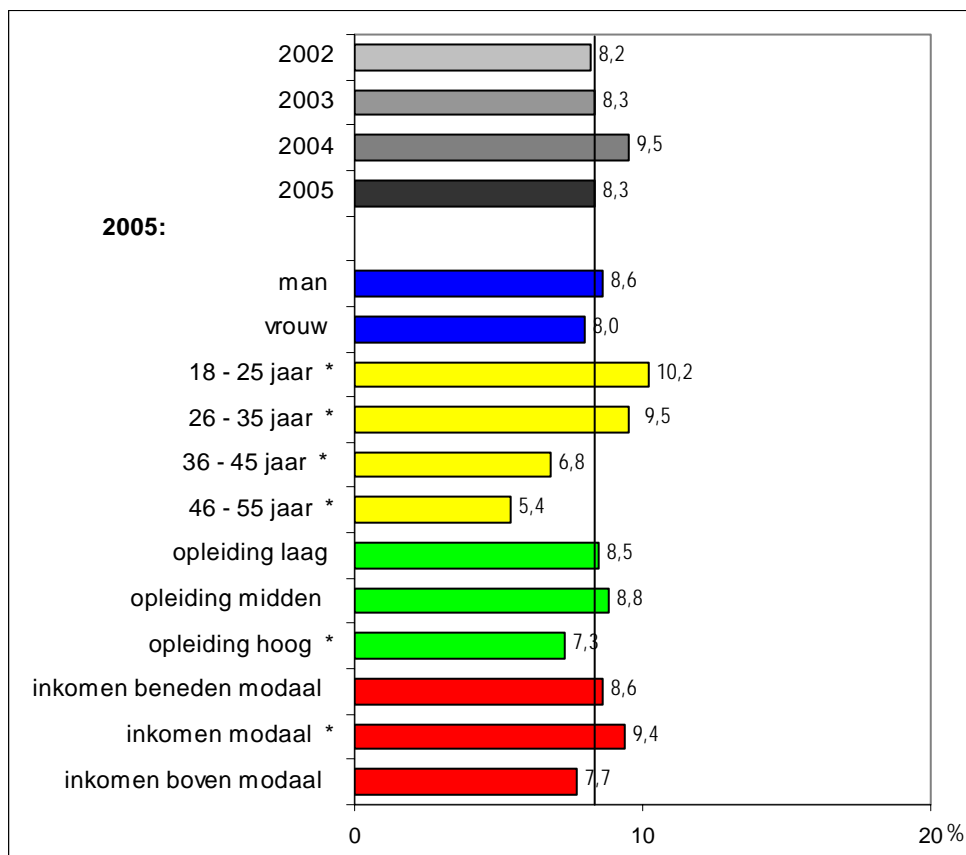
Basis: gewogen steekproef kansspelers. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=9.311$  (zie bijlage III)

### 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 significant lager dan vorig jaar (9,5%) en komt sterk overeen met de cijfers uit 2002 en 2003. Deze spelletjes zijn significant minder populair onder mensen van 35 jaar en ouder en hoog opgeleiden. E-games zijn significant populairder onder mensen met een modaal inkomen. (Zie figuur 2 voor de precieze grootte van de subgroepen.)

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



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 12.717$  (zie bijlage III)

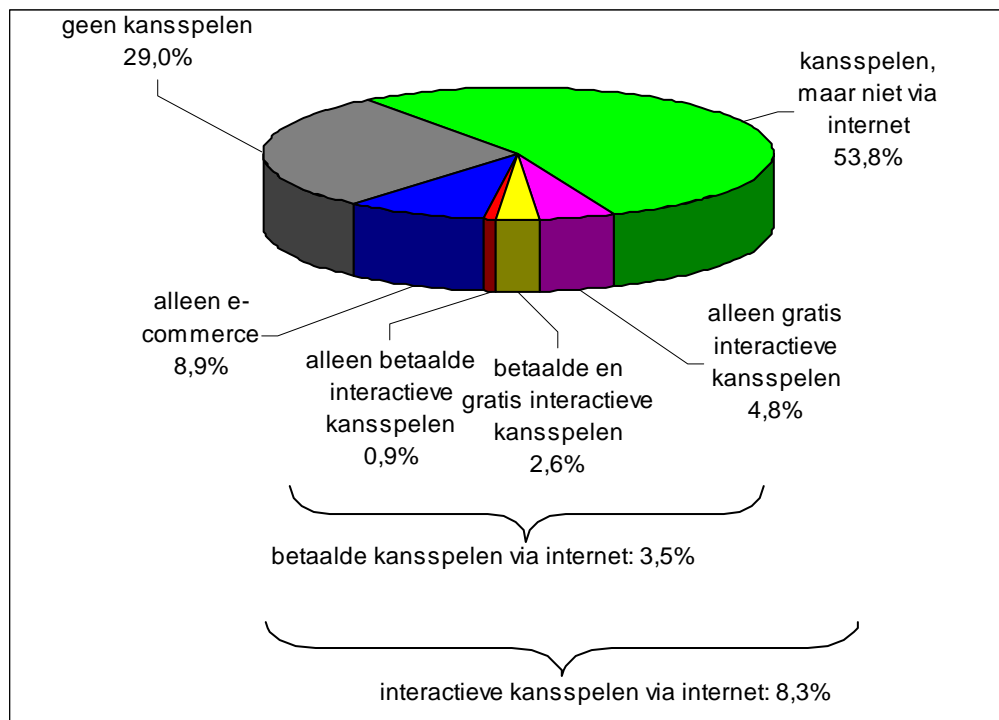
De stijgende tendens die we vanaf 2003 zagen in de deelname aan e-games is dit jaar omgezet in een daling. Een analyse van de deelnemers die zowel in 2004 als 2005 hebben meegedaan aan dit onderzoek ( $n_{\text{ongewogen}} = 2.775$ ) brengt aan het licht dat van de e-gamers uit 2004 een groot deel is afgevallen. Slechts 27% van de e-gamers (betaald en/of gratis) uit 2004 die nu weer aan het onderzoek meedoen ( $n_{\text{ongewogen}} = 199$ ) speelt nog steeds dit soort spelletjes. Er is dus een 'harde kern' van 27% groot. Deze 'harde kern' is iets groter dan vorig jaar (24%), maar omdat er maar een kleine groep e-gamers in beide jaren deelneemt, moeten we voorzichtig zijn met het trekken van conclusies.

### 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 2005 doet 3,5% van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar mee aan betaalde interactieve internetkansspelen (n=449)<sup>13</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  $n_{\text{ongewogen}} = 12.717$  (zie bijlage III)

#### Aantal betalende interactieve internetkansspelers in Nederland (2005)

Het aandeel van 3,5% betalende e-gamers van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar kan vertaald worden naar absolute aantallen spelers in Nederland tussen 18 en 55 jaar. De groep betalende e-gamers in de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar is ongeveer 277.000 personen groot<sup>14</sup>. Rekening houdend met het betrouwbaarheidsinterval van 3,3% - 3,7% wordt de bandbreedte van dit getal ongeveer 16.000 personen, wat betekent dat de schatting van het aantal van 277.000 personen naar boven of naar beneden met ongeveer 16.000 personen af kan wijken.

Sociodemografische kenmerken van de groep betalende e-gamers worden in het volgende hoofdstuk uitgebreid behandeld.

<sup>13</sup> Betrouwbaarheidsinterval 3,5% bij  $n = 12.717$ : ondergrens 3,3% - bovengrens 3,7%. Er is dus sprake van een zeer nauwkeurige schatting.

<sup>14</sup> Definitie Nederlandse internetpopulatie van 18 – 55 jaar: gebruikt internet thuis, op werk of elders (gebaseerd op Mentality-meting van september 2004)

### 3.4 Vergelijking van 2005 met 2002, 2003 en 2004

In 2002 doet 3,1% van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar mee aan betaalde interactieve internetkansspelen (zie tabel 1), en in 2003 3,8%. In 2004 is deelname significant gestegen naar 5,3%. Dit jaar is een significante daling waar te nemen in de deelname aan betaalde e-games (3,5%).

Om eventuele invloeden van verschillen in de steekproefsamenstelling zoveel mogelijk uit te sluiten, zijn we nagegaan of de daling ook optreedt binnen de groep respondenten die zowel in 2004 als in 2005 meedeed aan het onderzoek.<sup>15</sup> Bij deze groep zien we eveneens een daling. Dit vormt een extra indicatie dat er echt een daling is van het percentage betalende e-gamers.

**Tabel 1 Deelname aan betaalde e-gaming door de tijd**

Steekproef	2002	2003	2004	2005
Totale netto steekproef (internetpopulatie)	3,1%*	3,8%*	5,3%*	3,5%*
N ongewogen totale steekproef	8.593	10.948	7.670	12.717
Respondenten die in twee opeenvolgende jaren meedoen aan het onderzoek	-	3,5%*	4,8%*	2,2%*
N ongewogen respondenten die in twee opeenvolgende jaren meedoen aan het onderzoek	-	2.778	1.857	2.775
Respondenten die voor het eerst meedoen	-	4,1%*	5,6%	3,6%
N ongewogen respondenten die voor het eerst meedoen	-	7.103	4.389	9.335

Om te achterhalen hoe groot de groep e-gamers is die op twee opeenvolgende jaren speelt, hebben we dit nader geanalyseerd.<sup>16</sup> Aangezien deze analyse alleen kan plaatsvinden op basis van ongewogen data kunnen er geen harde conclusies worden getrokken.

Hieruit blijkt dat 22% van de deelnemers aan gratis en/of betaalde e-games in 2002, die ook participeerden in het onderzoek van 2003, nog steeds e-gamer is in 2003. In 2004 is dit percentage licht gestegen: 24% van de e-gamers in 2003 die ook participeerden in het onderzoek van 2004, zijn in 2004 nog steeds e-gamer (paragraaf 3.2). In 2005 zien we een verdere stijging: 27% van de e-gamers uit 2004 die participeerden in het onderzoek van 2005 ( $n_{\text{ongewogen}}=198$ ) zijn in 2005 nog steeds e-gamer. De harde kern lijkt licht gegroeid, maar het verloop blijft vrij groot.

<sup>15</sup> Het aantal mensen dat in alle vier de jaren meedoet is te klein om te analyseren.

<sup>16</sup> Deze cijfers staan niet in de tabel.

De harde kern van *betalende* e-gamers (al dan niet in combinatie met het deelnemen aan gratis e-games) is nagenoeg even groot. 28% van de betalende e-gamers uit 2004 die participeerden in het onderzoek van 2005 ( $n_{\text{ongewogen}}=101$ ) zijn in 2005 nog steeds betalende e-gamer.

## 4 Sociodemografische kenmerken 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. Verschillen en verschuivingen die we constateren hebben steeds betrekking op verschillen en verschuivingen in de relatieve samenstelling van de groep deelnemers aan betaalde interactieve kansspelen. Dit zijn niet per se ook verschillen en verschuivingen in absolute zin.

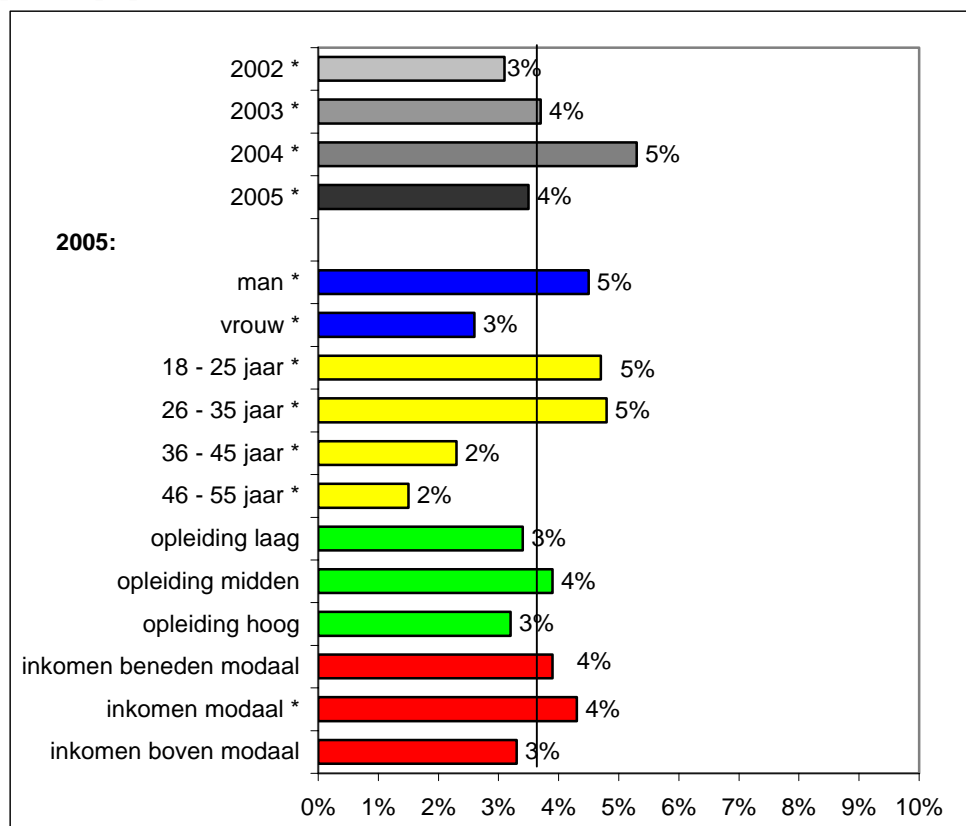
### **Betaalde interactieve internetkansspelen naar bevolkingsgroep**

Figuur 6 laat zien in welke bevolkingsgroepen zich verhoudingsgewijs meer of juist minder deelnemers aan betaalde interactieve kansspelen via internet bevinden<sup>17</sup>. Dit zijn significant vaker: mannen jonger dan 35 jaar en met een modaal inkomen. (Zie figuur 2 voor de precieze grootte van de subgroepen.)

---

<sup>17</sup> Omdat de percentages in figuur 6 zijn afgerond, zijn er bij gelijke percentages toch kleine verschillen in de lengte van de balkjes te zien.

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



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 12.717$  (zie bijlage III)

Het profiel van betalende e-gamers komt nagenoeg overeen met de bevolkingsgroepen waar riskante kansspelen vaak gespeeld worden. Zagen we in figuur 2 nog dat kansspelen in het algemeen ongeveer even vaak gespeeld worden door mannen als door vrouwen en populairder zijn bij mensen ouder dan 25 jaar. Bij de deelname aan betaalde e-games zien we dat jonge mannen de boventoon voeren.

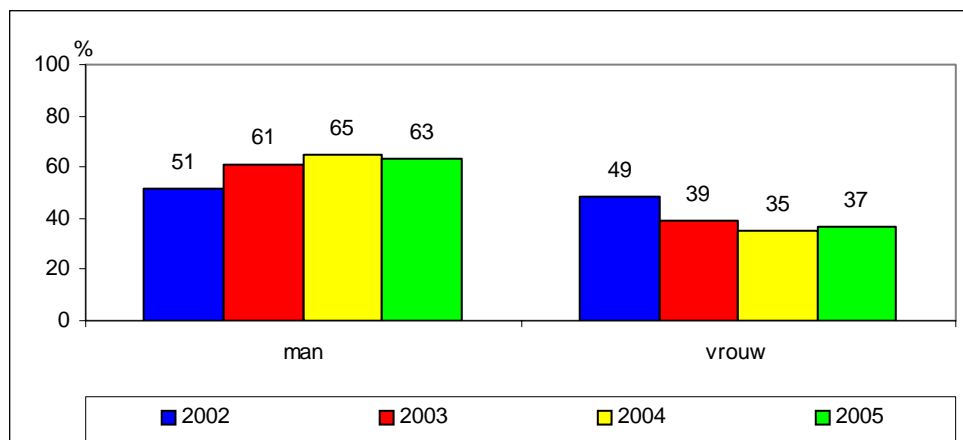
#### **Sociodemografische kenmerken van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen**

De sociodemografische kenmerken van de deelnemersgroep van betalende e-gamers worden hierna beschreven. Telkens wordt daarbij gekeken naar eventuele verschillen met de vorige metingen in 2002, 2003 en 2004.

#### **Geslacht**

Tot aan 2004 zien we dat er verhoudingsgewijs steeds meer mannen en steeds minder vrouwen deelnemen aan betaalde e-games. In 2005 komt hier verandering in. We zien nu een relatieve lichte daling van het aandeel mannen en een relatieve lichte stijging van het aandeel vrouwen. In absolute zin is er overigens sprake van een daling van zowel het aantal mannen als vrouwen.

**Figuur 7 Geslacht**



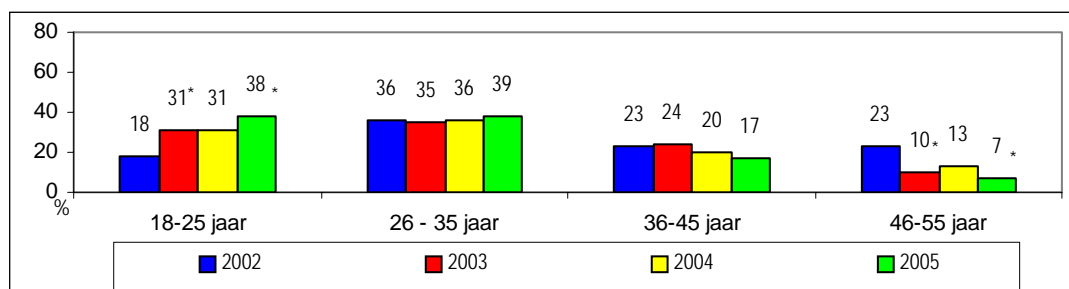
Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=368$  (zie bijlage III)

### Leeftijd

De gemiddelde leeftijd van de e-gamers in 2005 ligt net als in 2004 rond 33 jaar (van een populatie van 18 tot 55 jaar).

Betaalde e-gaming spreekt vooral de groep jongeren onder de 35 jaar aan. Wel laat figuur 8 zien, waarin leeftijd verder wordt geanalyseerd, dat dit jaar het aandeel van de groep 18-25 jaar significant verder gestegen is, en dat het aandeel van 35-plussers significant is afgenomen ten opzichte van 2004.

**Figuur 8 Leeftijdsverdeling**

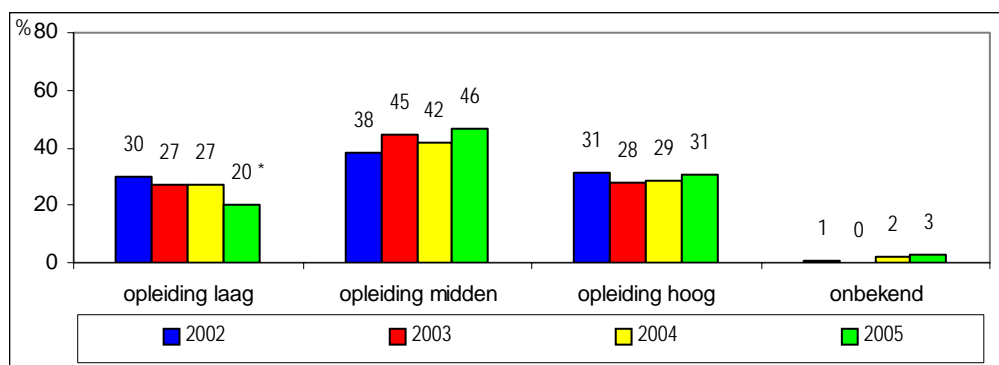


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=368$  (zie bijlage III)

### Opleiding

Deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen zijn meestal gemiddeld opgeleid. Het aandeel laag opgeleiden is het kleinst en is dit jaar ook significant gedaald ten opzichte van 2004 (figuur 9).

**Figuur 9 Opleidingsverdeling**

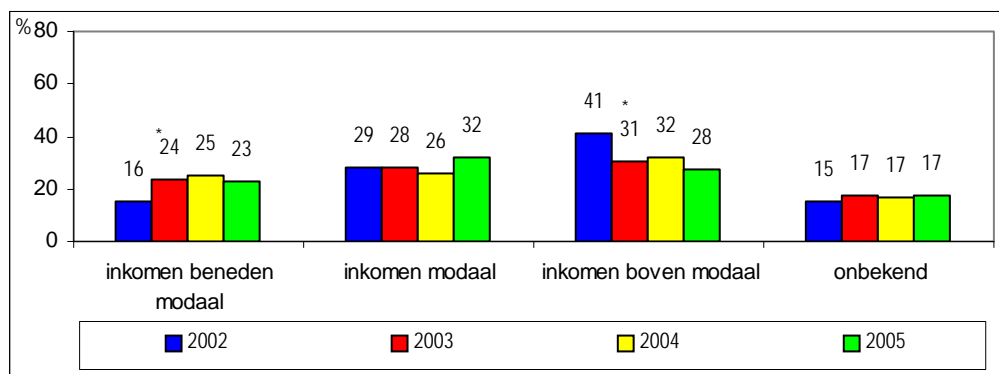


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=368$  (zie bijlage III)

### Inkomen

Vorig jaar zagen we dat de groei van betaalde e-gaming met name aan de onderkant van de inkomenschaal had plaatsgevonden. In 2005 zien we dat deelname aan betaalde e-gaming iets afneemt onder beneden modale inkomens en verhoudingsgewijs toeneemt onder modale inkomens. Deze verschuiving is echter niet significant.

**Figuur 10 Inkomensverdeling**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=368$  (zie bijlage III)

## 5 Kenmerken van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen

---

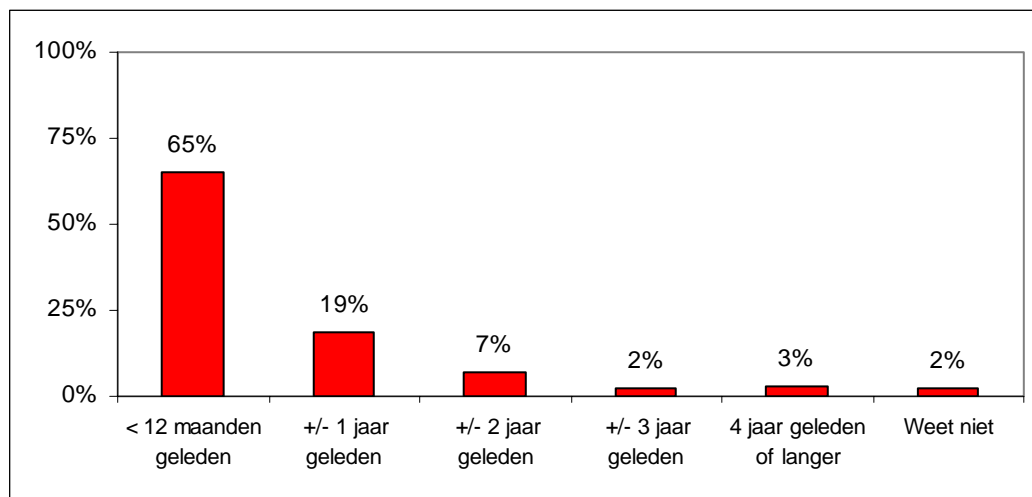
In dit hoofdstuk wordt deelnamegedrag aan betaalde interactieve internetkansspelen beschreven. Waar mogelijk worden vergelijkingen gemaakt met de vorige meting. Eventuele verschillen tussen subgroepen worden vermeld.

### Eerste keer

Voor velen zijn betaalde interactieve internetkansspelen een relatief nieuw fenomeen. Een groot deel van de deelnemers (65%) heeft in de afgelopen 12 maanden pas kennisgemaakt met betaalde e-gaming en het aantal langdurige spelers is klein. In 2004 vonden we een soortgelijk patroon. Dit bevestigt het beeld van e-gaming als een fenomeen dat de meeste personen niet lang boeit. (Er zijn geen verschillen tussen groepen in de populatie, zoals leeftijdsgroepen, opleidingsgroepen, etc.)

Echter, de groep die 4 jaar geleden of langer voor het eerst heeft deelgenomen aan betaalde interactieve internetkansspelen, is significant gegroeid vergeleken met vorig jaar (0% vergeleken met 3% dit jaar). Er is dus een kleine groep e-gamers die jaren geleden is begonnen met het spelen van betaalde e-games.

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



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 368$  (zie bijlage III)

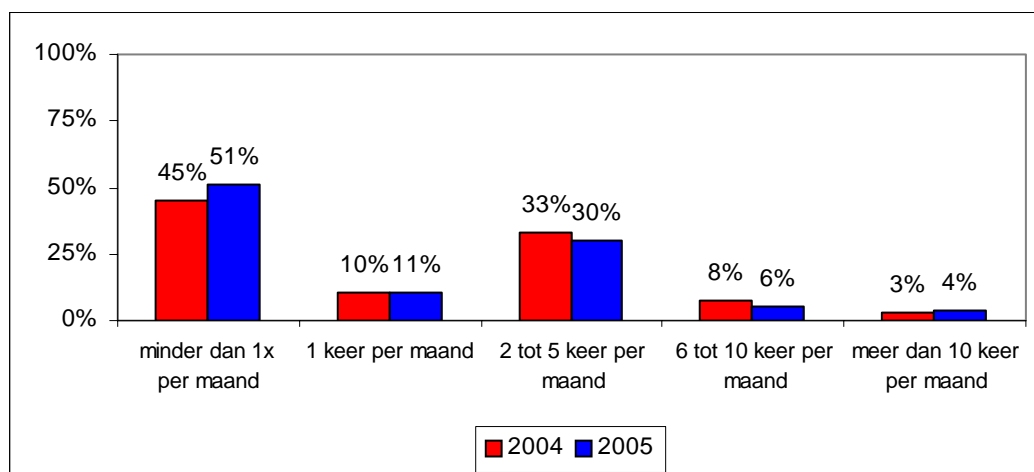
### Deelnamerequentie

Onderstaande figuur laat zien hoe de deelnamerequentie verdeeld is. In 2005 deed de helft van de spelers (51%) minder dan één keer per maand mee aan betaalde interactieve internetkansspelen. Deze groep is toegenomen in vergelijking met vorig jaar.

In 2004 was de deelnamerequentie gemiddeld 38 keer per jaar. In 2005 bedraagt deze 44 keer per jaar. Dit betekent dat de groep die minder dan 1 keer per maand deelneemt aan betaalde interactieve internetkansspelen weliswaar groeit, maar dat tegelijkertijd de deelnamerequentie van de deelnemers die minimaal 1x per maand meespelen, stijgt. Deze stijging in deelnamerequentie wordt deels veroorzaakt door een kleine maar groeiende groep die aangeeft meer dan 10 keer per maand te spelen. Deze groep is gegroeid van 3% naar 4%.

Er is geen verband gevonden tussen frequentie en geslacht, leeftijd, inkomen of opleiding van de betalende e-gamer.

**Figuur 13 Deelnamerequentie**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 368$  (zie bijlage III)

### **Redenen om mee te doen aan betaalde e-games**

De meest genoemde redenen om mee te doen aan betaalde interactieve internetkansspelen zijn:

- Impuls (31%)
- Spanning (30%)
- Het was gemakkelijk om mee te doen (30%)
- Verveling (22%)
- Aantrekkelijke prijzen (20%)

Een deel van de betalende e-gamers (7%) zegt slechts één maal te hebben deelgenomen aan betaalde interactieve internetkansspelen. Deze groep ( $n_{\text{ongewogen}}=29$ ), die het bij één keer heeft gelaten, geeft als belangrijkste redenen hiervoor:

- Winkans te laag (39%)
- Internetkansspelen onbetrouwbaar (30%)
- Te verslavend (18%)
- Inzet te hoog (18%)
- Prijzengeld te laag (12%)
- Niet spannend genoeg (11%)

Aan de respondenten die pas recent van het gokken via internet gehoord hebben, is gevraagd of ze van plan zijn om in de toekomst vaker mee te doen. Er was slechts één respondent die pas net op de hoogte was van e-gaming, en deze persoon wist nog niet of hij in de toekomst vaker wil gaan meedoen.

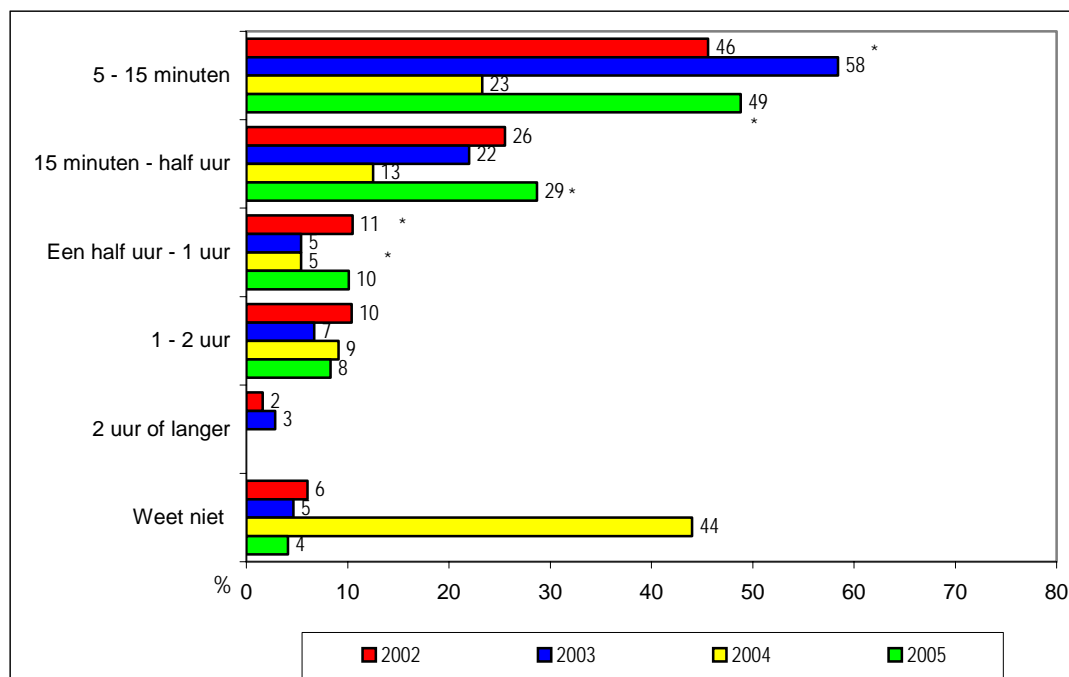
### **Speelduur**

Naast deelnamefrequentie is ook de speeltijd van betaalde interactieve internetkansspelen interessant (figuur 14). Vergeleken met vorig jaar zijn de antwoordmogelijkheden op deze vraag gewijzigd. Respondenten konden dit jaar kiezen uit een aantal antwoordcategorieën in plaats van zelf een aantal uren en minuten invullen, aangezien er vorig jaar een hoge non-respons was op deze vraag.

Net als voorgaande jaren geven de meeste betalende e-gamers aan dat ze gemiddeld 5 tot 15 minuten per sessie besteden aan interactieve internetkansspelen.

Omdat de vraagstelling in 2004 anders was dan in de andere jaren, kan 2005 het best vergeleken worden met 2003. De meeste e-gamers (49%) spelen 5 tot 15 minuten per internetkansspelsessie, maar er is wel een verschuiving waarneembaar. De groep e-gamers die aangeeft gemiddeld 5 tot 15 minuten per sessie te besteden, is significant gedaald, terwijl de groepen die aangeven 15 minuten tot een half uur of een half uur tot een uur kwijt te zijn per sessie, gegroeid zijn ten opzichte van 2003.

**Figuur 14 Duur van deelname**

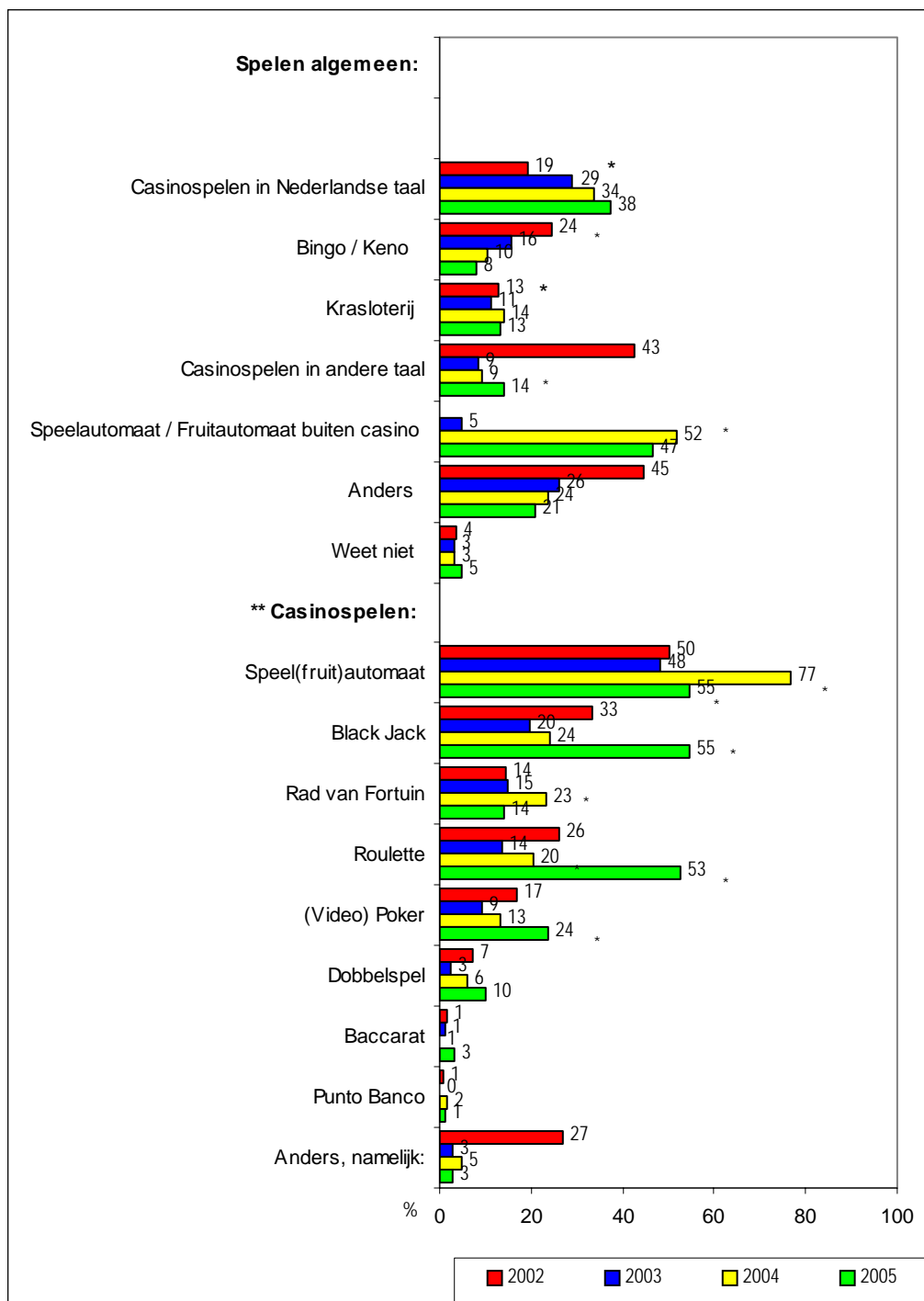


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 368$  (zie bijlage III)

### Soorten betaalde interactieve internetkansspelen

Er zijn diverse soorten betaalde interactieve internetkansspelen, variërend van casinospelen tot bingo. In figuur 15 zijn de diverse spelen weergegeven, alsmede een onderverdeling van de spelcategorie casinospelen. Hieruit blijkt dat met name speel- en fruitautomaten buiten een casino-omgeving (47%) en casinospelen in de Nederlandse taal (38%) populair zijn. De deelname aan speel- en fruitautomaten is gedaald ten opzichte van vorig jaar (52%).

**Figuur 15 Deelname aan diverse betaalde interactieve internetkansspelen**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=368$  (zie bijlage III), meerdere antwoorden mogelijk

\*\* De casinospelen zijn een uitsplitsing naar spelsoort van de casinospelen (zowel in de Nederlandse taal of een andere taal) en speelautomaten / fruitautomaten.

Wederom zijn speel- en fruitautomaten het populairst binnen de diverse betaalde interactieve internetkansspelen. De deelname aan speel- en fruitautomaten binnen een casino-omgeving is echter wel significant gedaald vergeleken met vorig jaar. Black Jack wordt naast speel- en fruitautomaten van de casinospelen het meest gespeeld in 2005. De deelname aan Black Jack, Roulette en (Video) Poker zijn significant toegenomen vergeleken met vorig jaar.

Respondenten kregen de mogelijkheid om ook niet-vermelde e-games te benoemen door middel van een 'anders, namelijk'-categorie. Andere spelen waaraan sommigen naar eigen zeggen deelnemen:

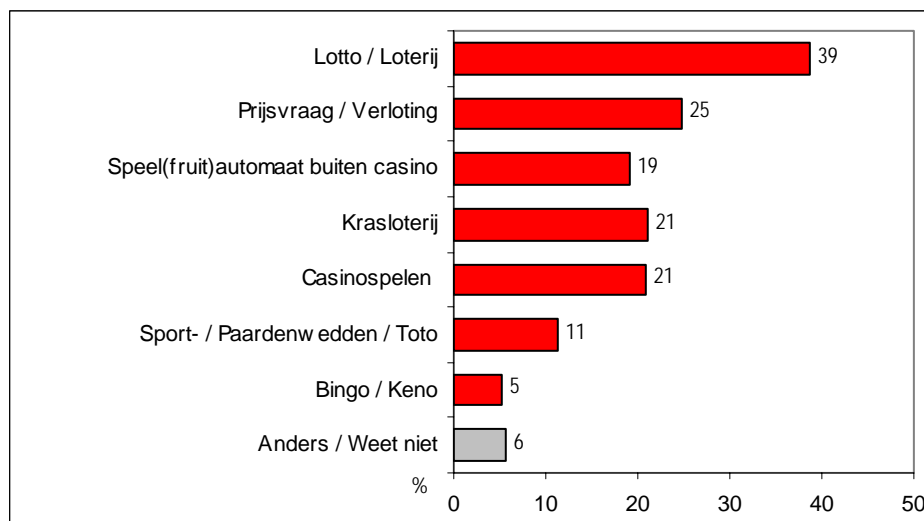
- Carribean Poker
- Craps
- Piramid
- Solitaire

Geen van deze kansspelen wordt in grote getale gespeeld, het gaat telkens om enkele spelers.

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

Naast betaalde interactieve internetkansspelen, doen de deelnemers ook nog aan andersoortige kansspelen en/of loterijen mee. Vooral lotto (39%) en prijsvragen of verlotingen (25%) spreken hen aan (figuur 16).

**Figuur 16 Kansspelen / loterijen buiten internet**

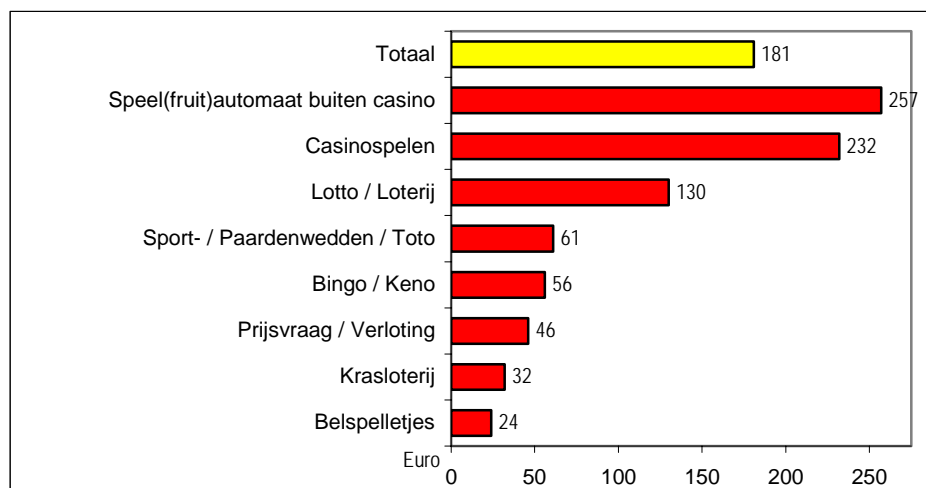


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 368$  (zie bijlage III), meerdere antwoorden mogelijk

In tegenstelling tot voorgaande metingen, is er dit jaar ook dieper ingegaan op de bestedingen van e-gamers aan deze andere kansspelen. Gemiddeld hebben e-gamers de afgelopen 12 maanden 181 euro uitgegeven aan kansspelen buiten internet (zie figuur 17). Als we kijken naar de verschillende kansspelen, dan wordt er het meest uitgegeven aan speel- en fruitautomaten buiten het casino (257 eu-

ro per jaar) en geven e-gamers het minst uit aan belkansspelletjes (24 euro per jaar).

**Figuur 17 Bestedingen e-gamers per jaar aan kansspelen / loterijen buiten internet**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=368$  (zie bijlage III), meerdere antwoorden mogelijk. Gemiddelden zijn berekend voor de deelnemers aan deze kansspelen.

Om te kijken over er sprake is van substitutie onder kansspelen, is er dit jaar gevraagd aan e-gamers of ze minder uitgeven aan andere kansspelen door hun deelname aan interactieve internetkansspelen. Tweederde van de e-gamers geeft aan dat dit niet het geval is. Voor een derde van de e-gamers geldt echter dat deelname aan e-games voor hen deels in de plaats komt van deelname aan kansspelen buiten het internet.

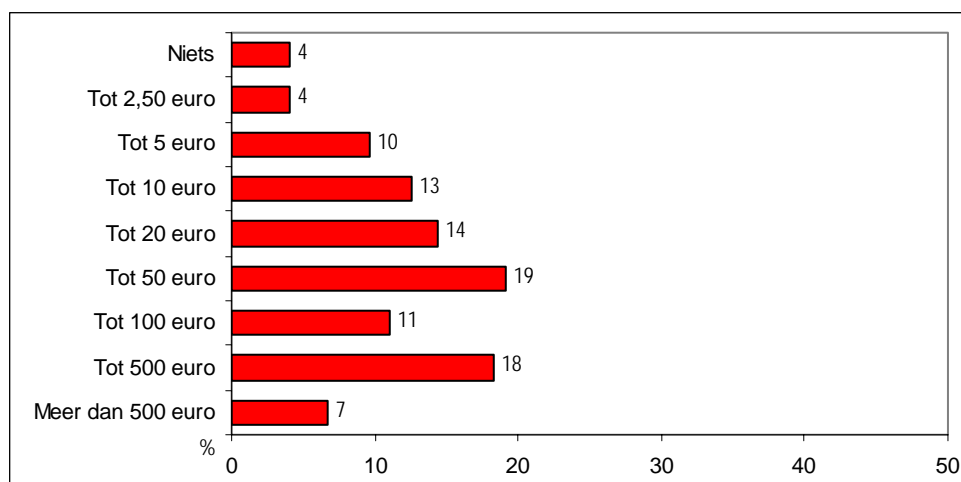
## 5.1 Betaalwijze en bestedingen

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. Van de groep betalende e-gamers geeft 45% jaarlijks tot 20 euro hieraan uit, 19% geeft tussen de 20 euro en 50 euro uit, en de rest (35%) geeft meer dan dit uit. De groep die meer dan 500 euro per jaar kwijt is aan betaalde interactieve internetkansspelen bedraagt 7% van de betalende e-gamers. Dit patroon is vergelijkbaar met het patroon gevonden in 2004.

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



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 368$  (zie bijlage III)

Gemiddeld geven e-gamers 223 euro per jaar uit aan betaalde interactieve internetkansspelen. Dit is een kleine stijging ten opzichte van vorig jaar. Toen gaven e-gamers aan gemiddeld 213 euro uit te geven aan betaalde interactieve internetkansspelen<sup>18</sup>.

Er zijn geen significante verschillen gevonden in de gemiddelde bestedingen op basis van geslacht, leeftijd, opleiding of inkomen.

Op basis van vragen over het gemiddeld uitgegeven bedrag over de 'afgelopen maand' kan een vergelijking gemaakt worden met vorige metingen. In 2002 gaven spelers gemiddeld 35 euro uit aan betaalde e-gaming in de afgelopen maand, in 2003 gemiddeld 42 euro en in 2004 44 euro<sup>19</sup>. In 2005 is de besteding in de afgelopen maand gedaald naar 36 euro.

#### **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 de bandbreedte van de schatting.

Aan de respondenten is gevraagd om zowel het bedrag voor de afgelopen maand te schatten (in navolging van de vorige meting) als het bedrag per jaar. Hieruit blijkt dat men naar eigen zeggen gemiddeld 36 euro in de afgelopen maand uitgeeft, tegen 223 euro per jaar. Het genoemde uitgegeven bedrag per jaar komt

<sup>18</sup> Omdat we dit jaar gebruik hebben gemaakt van een analyse om uitbijters buiten de analyse te houden, wijkt dit bedrag af van het bedrag dat vorig jaar gerapporteerd is.

<sup>19</sup> Vorig jaar rapporteerden we 35 euro, maar toen waren alle respondenten met een besteding van 0 euro in de afgelopen maand buiten de analyse gelaten.

dus niet overeen met 12 maal het genoemde bedrag voor de afgelopen maand. De vraag is welke methode het betrouwbaarste is.

Om meer inzicht in de discrepantie tussen de maand- en jaarbesteding te krijgen, is gevraagd in hoeverre de besteding van de afgelopen maand representatief is voor de besteding over de afgelopen 12 maanden. De gevonden resultaten duiden erop dat betalende e-gamers geen vast bestedingspatroon hebben. 29% van de respondenten besteedde de afgelopen maand ongeveer evenveel aan interactieve internetkansspelen als de 12 maanden daarvoor. Er is echter ook een kwart van de betalende e-gamers (25%), dat aangeeft de afgelopen maand meer uitgegeven te hebben dan de 12 maanden daarvoor. Een derde (34%) van de betalende e-gamers geeft aan de afgelopen maand minder uitgegeven te hebben dan de 12 maanden daarvoor. Aangezien ongeveer 60% van de betalende e-gamers aangeeft dat hun bestedingen van de afgelopen maand niet representatief zijn, lijkt het erop dat de schatting per jaar meer valide is dan de schatting voor de afgelopen maand.

Als wij uitgaan van het jaarbedrag, komen wij op een lage inschatting van 62 miljoen euro. Uitgaande van het maandbedrag maal 12, komen wij uit op een hoge schatting van 120 miljoen euro aan bestedingen aan betaalde e-games per jaar. De totale jaarlijkse bestedingen aan betaalde interactieve internetkansspelen (in de leeftijdsgroep 18 tot 55 jaar) zullen tussen de 62 en 120 miljoen euro bedragen. Een overzicht van de bestedingen per persoon en in totaal staat in tabel 3. Vorig jaar lagen de jaarlijkse bestedingen tussen de 104 miljoen en 257 miljoen.

**Tabel 3 Overzicht bestedingen**

<b>Bestedingen</b>	<b>euro</b>
Gemiddelde per persoon, schatting afgelopen maand	36
Gemiddelde per persoon, schatting per jaar	223
Totale bestedingen in 2005, gebaseerd op schatting afgelopen maand	120 miljoen
bandbreedte	+ / - 7 miljoen
Totale bestedingen in 2005 , gebaseerd op schatting per jaar	62 miljoen
bandbreedte	+ / - 4 miljoen

Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 368$  (zie bijlage III)

### **Betaalwijze**

Men betaalt doorgaans via een speciaal internet-inbelnummer (50%). 21% betaalt via een speelrekening (speeltegoed) en 19% betaalt met creditcard. Vorig jaar betaalde 21% met creditcard en in 2003 26%, wat dus een verdere daling van het betalen via creditcard betekent. Dit zou verklaard kunnen worden door berichten in de media over de onveiligheid van (online) betalingen met een cre-

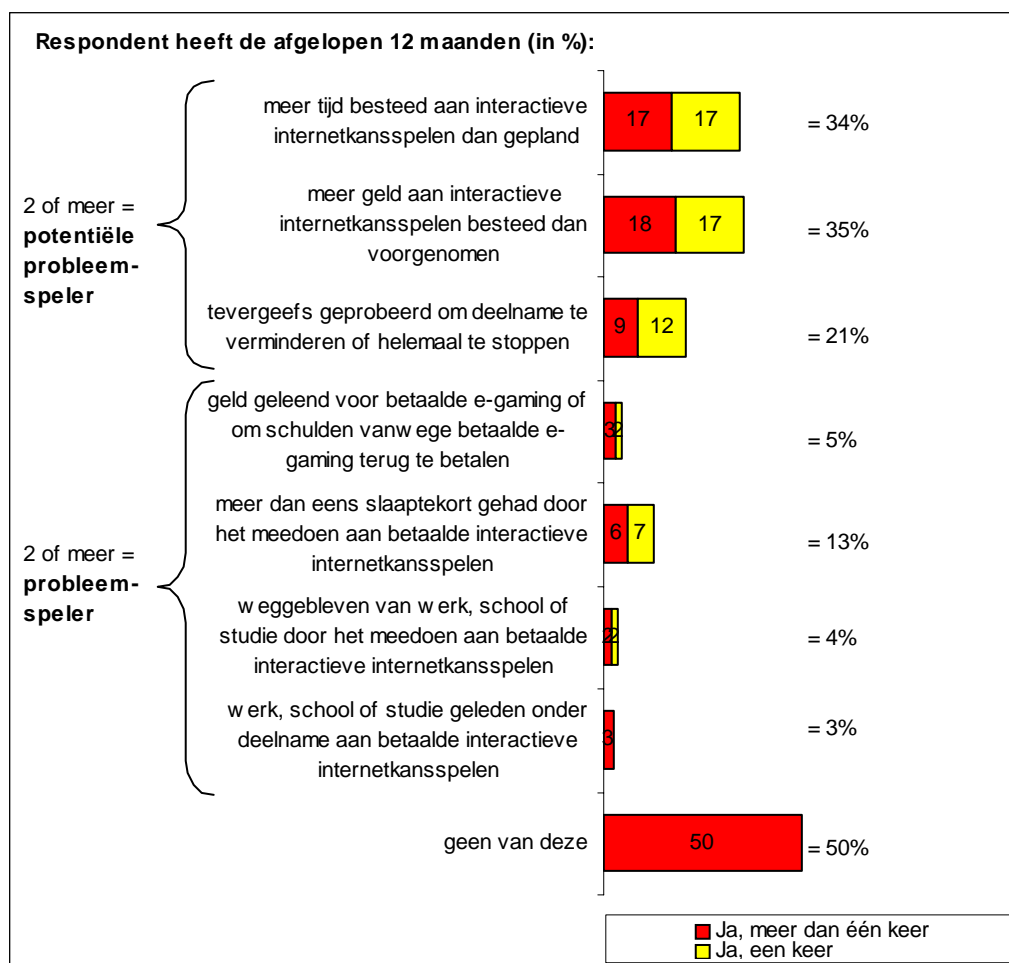
ditcard. Het ligt bovendien voor de hand dat men extra terughoudend zal zijn met online creditcard-betalingen aan onbekende aanbieders, zoals vaak het geval is bij illegale online kansspelen.

## **5.2 Problematisch interactief kansspelgedrag**

Dit jaar zijn net als vorig jaar 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 34% en 35%), 21% heeft zelfs tevergeefs geprobeerd om te stoppen met spelen.

Figuur 19 Stellingen problematisch interactief kansspelgedrag



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=368$  (zie bijlage III)

\*\* Antwoordcategorieën van stelling 1 t/m 7 zijn: “ja, meer dan één keer”; “ja, een keer”; “nooit”. Antwoordcategorieën van stelling 8 zijn “ja” en “nee”.

Vergeleken met vorig jaar is er een stijging van respondenten die aangaven de afgelopen 12 maanden wel eens meer tijd besteden aan interactieve internetkansspelen dan voorgenomen (34% vergeleken met 29% vorig jaar). Deze stijging is echter niet significant. Het percentage betalende e-gamers dat de afgelopen 12 maanden wel eens tevergeefs geprobeerd heeft te stoppen of deelname te verminderen is ook gestegen, maar wederom niet significant (21% vergeleken met 16% vorig jaar). De percentages op de overige stellingen liggen vrijwel gelijk aan die van vorig jaar.

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 20). Op basis van hun antwoord op de stellingen kunnen de betalende e-gamers worden ingedeeld in de categorieën recreatieve spelers, potentiële probleemspelers en probleemspeleers.

Hierbij moet worden opgemerkt dat dit jaar een iets andere procedure is gevolgd voor het indelen van e-gamers dan vorig jaar. Vorig jaar werd iemand als een (potentiële) probleemspeler gekenmerkt als hij “één keer” of “meer dan één keer” had aangekruist bij de (potentiële) probleemitems. Maar omdat deze categorisatie een groter probleem suggereert dan er in werkelijkheid is, kijken we nu alleen naar de mensen die “meer dan één keer” hebben aangekruist bij deze items. Bovendien houden we dit jaar naast de (potentiële) probleemitems ook rekening met het bestede bedrag aan e-gaming. Dit is ook aangepast voor 2004 opdat de resultaten vergelijkbaar blijven.

#### **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 meer van de potentiële-probleemitems aankruist wordt aange-merkt 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.

Indien men 2 of meer probleemitems positief beantwoordt, maar minder dan 500 euro per jaar besteedt aan betaalde e-games, is er alsnog sprake van een potentiële probleemspeler. In deze groep bevinden zich dus ook spelers die problemen melden maar niet veel geld uitgeven.

#### **Probleemspeler**

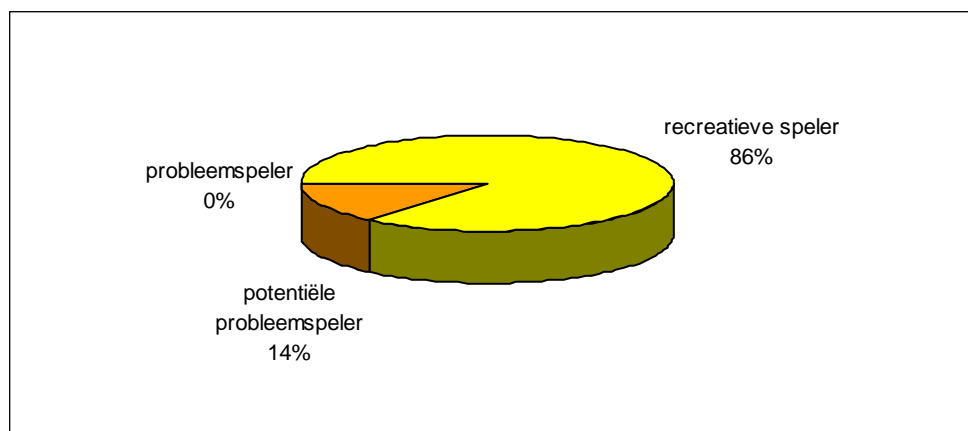
Indien men 2 of meer probleemitems positief beantwoordt en meer dan 500 euro besteedt aan betaalde e-games, is de respondent volgens onze definitie een probleemspeler.

Volgens bovenstaande definities kan 86% van de groep betalende e-gamers worden gekarakteriseerd als recreatieve speler en 14% als potentiële probleemspeler (zie figuur 19). Niemand voldoet aan de criteria voor probleemspeler.

Dit is een kleine verschuiving vergeleken met 2004. Toen waren er iets meer recreatieve spelers (88%), iets minder potentiële probleemspelers (11%) en iets meer (0,4%) probleemspelers.

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

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



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=368$  (zie bijlage III)

### **Bestedingen (potentiële) probleemspeleers**

De gemiddelde besteding van potentiële probleemspeleers ligt aanzienlijk hoger dan de bestedingen van recreatieve spelers. De groep potentiële probleemspeleers geeft per jaar gemiddeld 913 euro uit aan betaalde interactieve internetkansspelen. Dit verschilt significant van 108 euro, het bedrag dat de recreatieve spelers gemiddeld jaarlijks besteden (op basis van geschatte bestedingen per jaar).

Nadere analyse van de bestedingen van potentiële probleemspeleers wijst echter uit dat deze groep erg heterogeen is. Er is een grote groep die relatief weinig besteedt (80% besteedt minder dan 1000 euro per jaar en 51% minder dan 250 euro per jaar), en een kleine groep die veel besteedt (1% besteedt jaarlijks meer dan 10.000 euro aan e-games). De groep potentiële probleemspeleers die veel geld besteedt, is misschien een groep die uiteindelijk probleemspeleer wordt.

Deze bestedingen wijken licht af van de cijfers uit 2004. In 2004 gaven recreatieve spelers gemiddeld 127 euro uit aan interactieve internetkansspelen, de potentiële probleemspeleers 861 euro en de probleemspeleers 1100 euro<sup>20</sup>. Het lijkt erop dat de potentiële probleemspeleers in 2004 gemiddeld minder uitgaven aan betaalde e-games dan in 2005. Maar aangezien dit een zeer heterogene groep is, moeten we voorzichtig zijn met het trekken van conclusies.

### **Deelnemefrequentie (potentiële) probleemspeleers**

Als we kijken naar de deelnemefrequentie van de e-gamers, zien we dat recreatieve spelers gemiddeld 22 keer<sup>21</sup> en potentiële probleemspeleers 56 keer<sup>22</sup> per jaar deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen.

<sup>20</sup> In tegenstelling tot vorig jaar, hebben we dit jaar een analyse uitgevoerd om uitbijters in de data te identificeren en buiten de verdere analyses te laten. Dit is ook met terugwerkende kracht voor 2004 uitgevoerd, waardoor de bestedingen lager uitvallen dan vorig jaar gerapporteerd.

<sup>21</sup> Het betrouwbaarheidsinterval voor recreatieve spelers ligt tussen 18,1 en 26,3

Dit lijkt sterk op het beeld dat wij vorig jaar vonden. Toen vonden we dat recreatieve spelers gemiddeld 20 keer en potentiële probleemspelers gemiddeld 57 keer deelnamen.

### 5.3 Niet-deelnemers

Tot slot worden hier de redenen behandeld waarom men *niet* aan betaalde internetkansspelen zou meedoen. Zoals eerder vermeld doet 7% van de Nederlandse internetpopulatie mee aan gratis interactieve internetkansspelen, maar niet aan internetkansspelen waar men voor moet betalen.

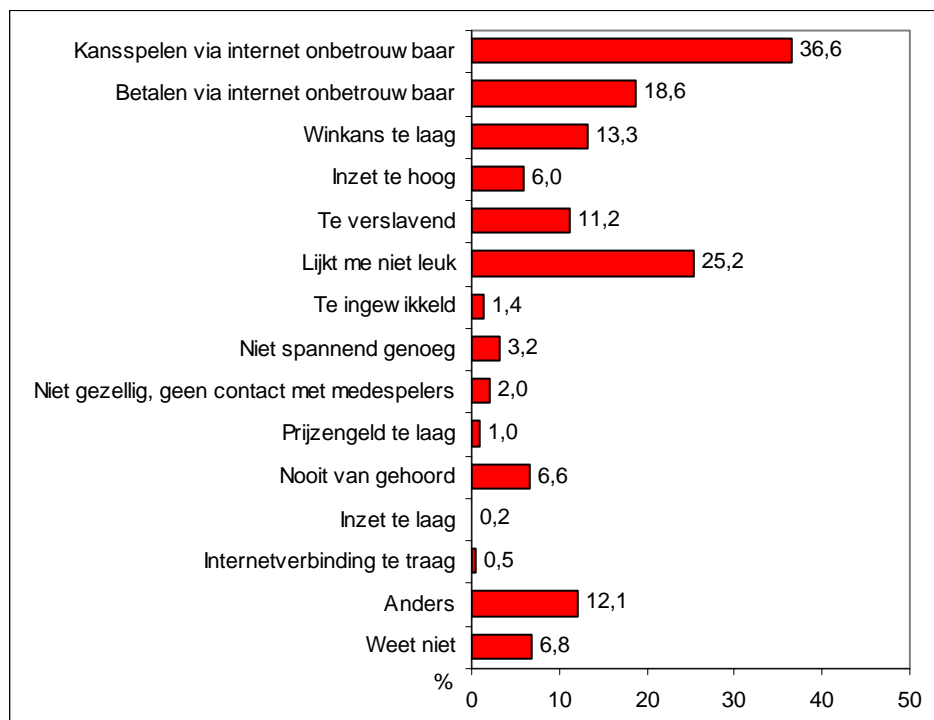
Veel genoemde redenen om niet mee te spelen zijn de onbetrouwbaarheid van internetkansspelen (37%) en dat het respondenten niet leuk lijkt (25%). Waarschijnlijk heeft het wantrouwen vooral te maken met de combinatie van internet met (onbekende aanbieders van) kansspelen. Het gebruik van beveiligde verbindingen zou er voor kunnen zorgen dat mensen meer vertrouwen krijgen in betaalde interactieve internetkansspelen en de aanbieders hiervan. Echter deze technologie is erg kostbaar.

Vergeleken met 2004 noemen respondenten significant minder vaak dat de winkans te laag is (13% vergeleken met 32% vorig jaar) of dat de inzet te hoog is (6% vergeleken met 22% vorig jaar). Significant vaker wordt genoemd dat mensen het niet leuk lijkt (25% vergeleken met 8% vorig jaar). Overige redenen zijn in figuur 21 vermeld.

---

<sup>22</sup> Het betrouwbaarheidsinterval voor potentiële probleemspelers ligt tussen 39,6 en 73,1

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



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 9004$  (zie bijlage III), 2 antwoorden mogelijk

### Legale aanbieder

Op de vraag of respondenten wel deel zouden nemen aan betaalde interactieve internetkansspelen als deze aangeboden worden door een door de overheid gecontroleerde aanbieder zoals Holland Casino, antwoordt 7% bevestigend. 71% zou alsnog niet meedoen. Deze 7% is een lichte stijging vergeleken met vorig jaar (5%).

Deze 7% lijkt weinig, maar aangezien de meeste mensen niet deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen, gaat dit absoluut gezien om een groot aantal mensen: 535.000. Vorig jaar bestond deze groep uit ongeveer 435.000 mensen. Dit betekent dat bij een legaal aanbod van interactieve internetkansspelen, de deelname aan deze kansspelen waarschijnlijk groeit. Dit strookt ook met de uitkomst dat de onbetrouwbaarheid van kansspelen via internet als belangrijkste reden wordt gegeven om hieraan niet deel te nemen.<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Deze nieuwe aanwas zal nog hoger liggen indien ook 55 plussers, die niet aan dit onderzoek meededen, worden meegerekend.

## 6 Deelname aan kansspelletjes via SMS of telefoon

---

Kansspelen via SMS of telefoon zijn spelletjes waaraan men kan meedoen om kans te maken op een prijs of geldbedrag. Voorbeelden van dit soort spelletjes zijn:

- Prijsvragen/spelletjes waarbij men via SMS of door te bellen een antwoord of code door kan geven.
- Televisie- of radioprogramma's waarbij men kan bellen als men het antwoord op een vraag weet.
- Een spel waarbij men een wincode kan winnen die men door kan bellen of sms'en.

Dit zijn allemaal spelletjes waarbij men moet sms'en of bellen naar een niet-gratis nummer (bijvoorbeeld een 0900-nummer). Deze spelletjes worden verder in het rapport telefoonkansspelletjes genoemd. In dit hoofdstuk wordt deelname aan dit soort kansspelen nader geanalyseerd.

### 6.1 Steekproef

Alle respondenten die mee wilden werken aan het onderzoek naar internetkansspelen (steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=12.717$ ) hebben ook de vragen voorgelegd gekregen over deelname aan telefoonkansspelletjes. Er is echter dit jaar een "teller" in de vragenlijst ingebouwd, die at random circa één op de zes telefoonspelers doorlaat naar de vervolgvragen<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Deze teller is ingebouwd uit kosten overwegingen omdat anders veel meer respondenten dan nodig ondervraagd moesten worden

**Figuur 22 Steekproefverdeling**

	bruto				
	respons:				
uitgenodigd:	12.715				
62.112	(20,5%)				
belspelletjes	ja, SMS	ja, bellen	beide	weet niet	nee
12.715	12,5% (1.593)	16,5% (2.101)	6,2% (795)	0,3% (37)	64,4% (8.189)
	controle: belspelletjes		ja	nee	
	4.609		98,2% (4.526)	1,8% (83)	
na controle: <b>deelname aan kansspelen via telefoon of SMS (18-55 jaar)</b>					<b>n=4526 (35,6%)</b>

Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 12.716$  (zie bijlage III)<sup>25</sup>

## 6.2 Deelname aan kansspelletjes via SMS of telefoon

35,6% van de internetpopulatie van 18 tot 55 jaar heeft de afgelopen 12 maanden deelgenomen aan telefonische kansspelletjes (ongeveer 3,1 miljoen mensen). Bij dit gevonden percentage hoort een betrouwbaarheidsinterval van 0,7%, wat betekent dat de bandbreedte 34,9% - 36,3% is. De schatting van 3,1 miljoen mensen kan hierdoor afwijken met 61.000 mensen. Dit is ongeveer even hoog als vorig jaar, toen 37% van de respondenten aangaf deelgenomen te hebben aan belkansspelletjes.

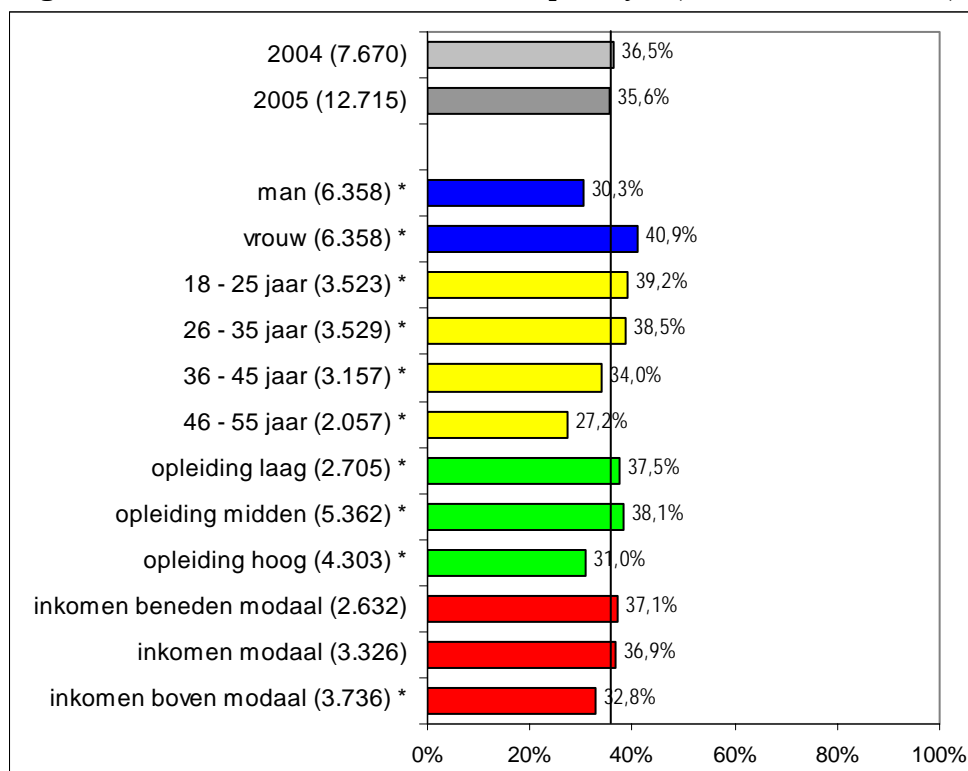
Van deze 35,6% heeft 12,5% de afgelopen 12 maanden meegedaan aan een spelletje waarbij men moest sms'en, 16,5% heeft meegedaan aan een spelletje waarbij men moest bellen en 6,2% heeft aan beide meegedaan.

Figuur 23 geeft een overzicht van de deelnemers aan telefoonkansspelletjes. Ook hier geldt, net als bij betalende e-gamers, dat we percentages per achtergrondgroep (geslacht, leeftijd, opleiding) bekijken; een hoger percentage betekent niet per se een groter absoluut aantal. De deelnemers aan telefoonkansspelletjes lijken sterk op de deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen in de zin dat ze relatief vaker jonger dan 36 jaar en laag of midden opgeleid zijn, en een (beneden) modaal inkomen hebben. Het grote verschil met betalende e-gamers is dat telefoonkansspelletjes significant relatief vaker populair zijn onder vrouwen dan onder mannen.

<sup>25</sup> Ook hier geldt dat respondenten een controlevraag voorgelegd hebben gekregen. Mensen die bij de controlevraag aangeven toch niet meegedaan te hebben aan belspelletjes, gaan terug naar de vorige vraag en corrigeren daar hun antwoord. Hierdoor komt het dat bij de controlevraag niet opgeteld wordt tot 4.609, maar tot 4.526. De 83 mensen die 'nee' zeggen bij de controlevraag vallen daarvoor nu in de categorie niet-deelnemers bij de eerdere vraag over deelname aan belspelletjes.

Hierbij moet opgemerkt dat het zo zou kunnen zijn dat vrouwen ook meer kans hebben om in aanraking te komen met telefoonkansspelletjes dan mannen, omdat vrouwen vaker overdag thuis zijn, en juist dan worden de telefoonkansspelletjes aangeboden op televisie.

**Figuur 23 Deelname aan telefoonkansspelletjes (laatste 12 maanden)**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 12.717$  (zie bijlage III)

## 7 Kenmerken van deelname aan spelletjes via SMS en telefoon

In dit hoofdstuk wordt deelname aan kansspelen via de telefoon nader geanalyseerd.

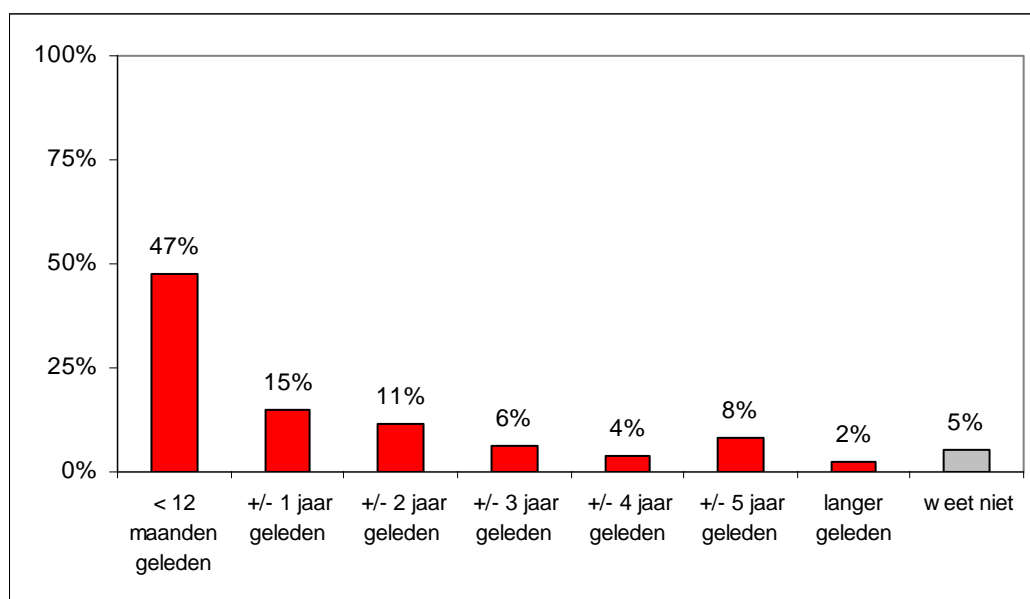
### 7.1 Kenmerken van deelname aan spelletjes via SMS of telefoon

#### Eerste keer

De meeste deelnemers aan telefoonkansspelletjes doen dit nog niet zo lang. Van degenen die in de afgelopen 12 maanden aan een telefoonspelletje hebben meegedaan ( $n_{\text{ongewogen}} = 735^{26}$ ) heeft bijna de helft (47%) minder dan een jaar geleden voor het eerst meegedaan. Dit is een significant lager percentage dan vorig jaar (53%), wat kan betekenen dat de groep die al langer geleden is begonnen met het spelen van telefoonkansspelletjes, groeit. Vorig jaar was er een groep van 30% die 2 jaar of langer geleden is begonnen met het meedoen aan telefoonkansspelletjes. Deze groep is nu uitgegroeid tot 32% van de telefoonspelers (zie figuur 24). Deze stijging is niet significant.

Het enige verschil tussen de subgroepen is dat jongeren vaker langer meespelen dan ouderen.

**Figuur 24** Eerste deelname aan telefoonkansspelletjes

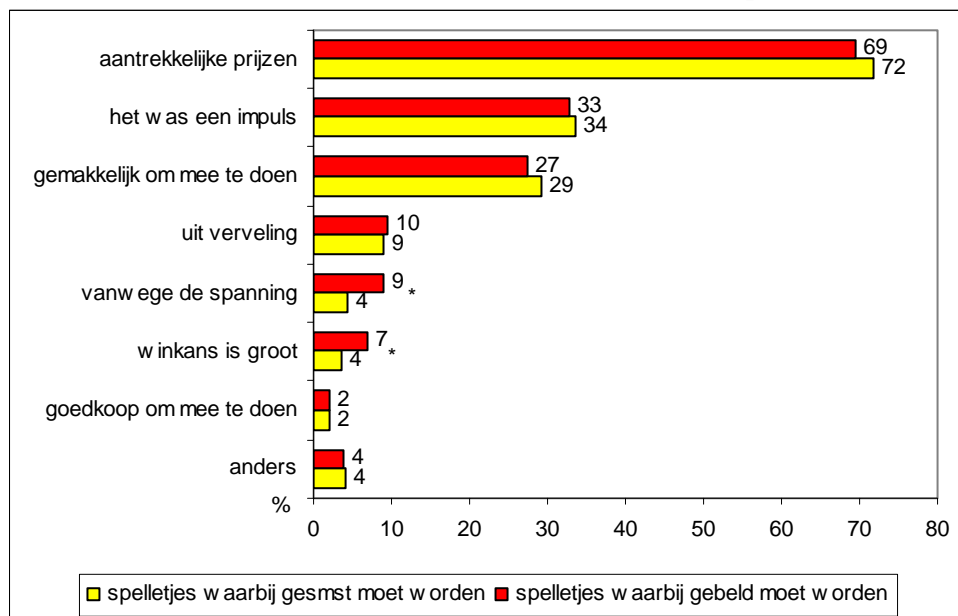


Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 735$  (zie bijlage III)

<sup>26</sup> Doordat er een teller is ingebouwd in de vragenlijst die 1 op de 6 respondenten selecteert om de vervolgvragen te beantwoorden, worden de vervolgvragen gesteld aan 735 besselers in plaats van de eerder genoemde 4526.

Er worden verschillende redenen gegeven om mee te doen aan spelletjes waarbij men moet sms'en of bellen. Deze redenen staan vermeld in figuur 25.

**Figuur 25 Redenen om mee te doen aan telefoonkansspelletjes**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{ongewogen}=735$  (zie bijlage III)

De belangrijkste redenen voor beide groepen om mee te doen aan deze spelletjes zijn de aantrekkelijke prijzen die men kan winnen, impuls en gemak.

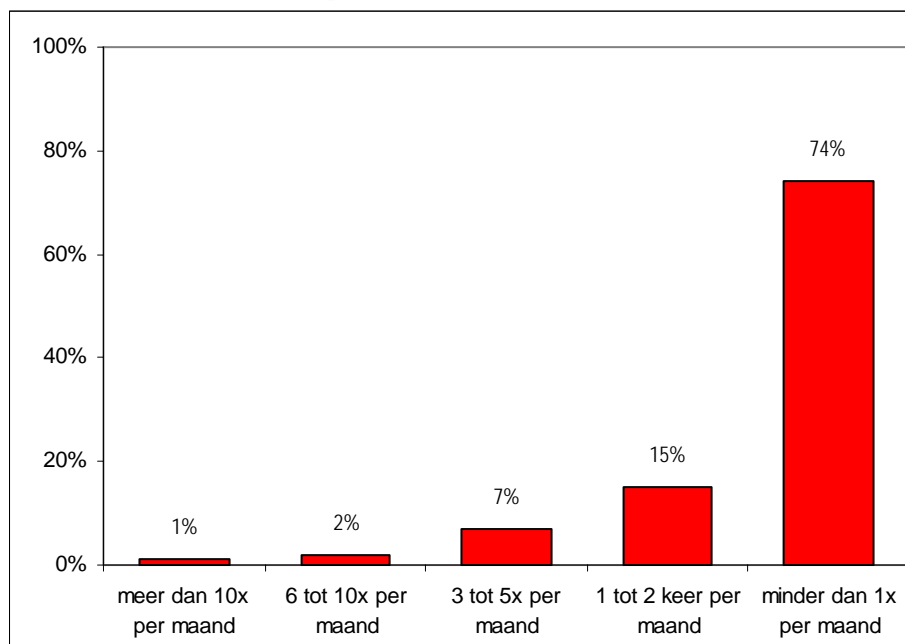
Bij de redenen om mee te doen aan telefoonkansspelletjes vinden we een aantal significante verschillen tussen de deelnemers van spelletjes waarbij men moet sms'en en deelnemers van spelletjes waarbij men moet bellen. Deelnemers aan belkansspelletjes noemen significant vaker spanning en de grote winkans als redenen om mee te doen dan deelnemers aan spelletjes waarbij gesms't moet worden. Misschien komt dit door het meer interactieve karakter van belkansspelletjes.

Als we kijken naar de subgroepen geven mannen, zowel bij belkansspelletjes als SMS-spelletjes, gemak significant vaker aan als reden om mee te doen dan vrouwen. Bij belkansspelletjes speelt gemak ook een grotere rol onder de jongeren (18-25) dan onder de groep 26-35 jaar. Bij SMS-spelletjes wordt gemak vaker als reden genoemd door de hoger opgeleiden dan door de lager opgeleiden. Hetzelfde geldt voor personen met een boven modaal inkomen ten opzichte van personen met een modaal inkomen. Bij SMS-spelletjes worden aantrekkelijke prijzen vaker genoemd personen in de leeftijd 36-45 jaar en juist minder door personen ouder dan 46 jaar.

### Deelnamefrequentie en speelduur

De frequentie waarin men met telefoonkansspelletjes meedoet is laag. Bijna driekwart (74%) van degenen die de afgelopen 12 maanden heeft meegedaan aan een telefoonspelletje doet dit gemiddeld minder dan één keer per maand<sup>27</sup>. Verder doet 15% gemiddeld één à twee keer per maand mee, 7% doet gemiddeld drie tot vijf keer per maand mee en 3% doet gemiddeld vaker dan vijf keer per maand mee aan telefoonkansspelletjes.

**Figuur 26 Deelnamefrequentie**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 735$  (zie bijlage III)

Als we onderscheid maken tussen de deelname aan spelletjes waarbij ge-sms't moet worden en spelletjes waarbij je moet bellen, zien we dat het gemiddeld voor sms'en ligt op 5,3 keer per jaar en voor bellen 7,0.

Degenen die de afgelopen 12 maanden ten hoogste twee keer hebben meegedaan aan telefoonkansspelletjes ( $n_{\text{ongewogen}} = 218$ ) geven hiervoor als belangrijkste redenen:

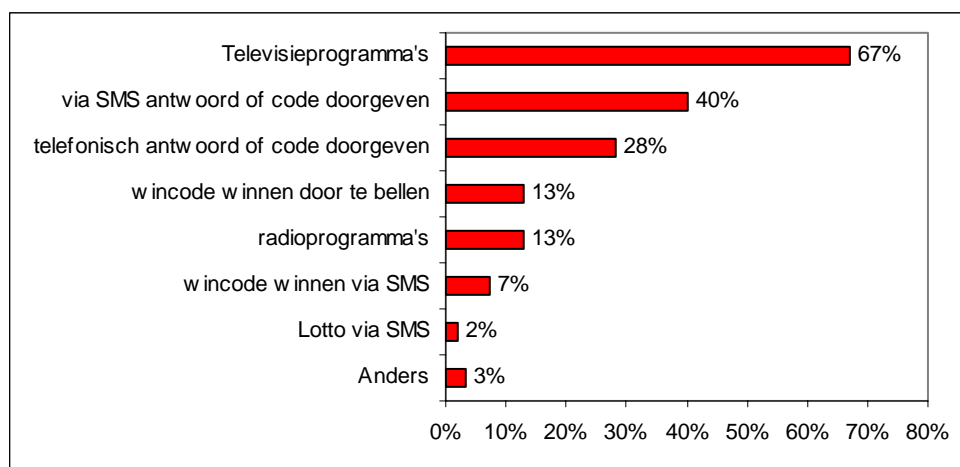
- Te duur (58%)
- Te lage winstkans (51%)
- Vind spelletjes via SMS/telefoon onbetrouwbaar (14%)

<sup>27</sup> Gemiddeld doet deze groep 6,7 keer per jaar mee aan telefoonkansspelletjes. Dit is significant hoger dan vorig jaar, maar hierbij moet de kanttekening gemaakt worden dat de vraagstelling dit jaar is aangepast. Dit jaar is er voor beide varianten van telefoonspelletjes (SMS en spelletjes waarvoor gebeld moet worden) gevraagd hoe vaak mensen daar in totaal in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen. Vorig jaar werd dit gevraagd voor telefoonkansspelletjes in het algemeen.

### Soorten telefoonkansspelletjes

Er zijn diverse soorten telefoonkansspelletjes, variërend van het bellen naar radioprogramma's tot het sms'en om een wincode te winnen. In figuur 27 zijn de diverse spelen weergegeven. Hieruit blijkt dat met name televisieprogramma's waarbij men kan bellen als men het antwoord weet (67%) en prijsvragen/spelletjes waarbij men via SMS een antwoord of code door moet geven (40%) populair zijn. Vorig jaar waren dit ook de populairste telefoonkansspelletjes.

**Figuur 27 Deelname aan diverse telefoonkansspelletjes**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=735$  (zie bijlage III), meerdere antwoorden mogelijk

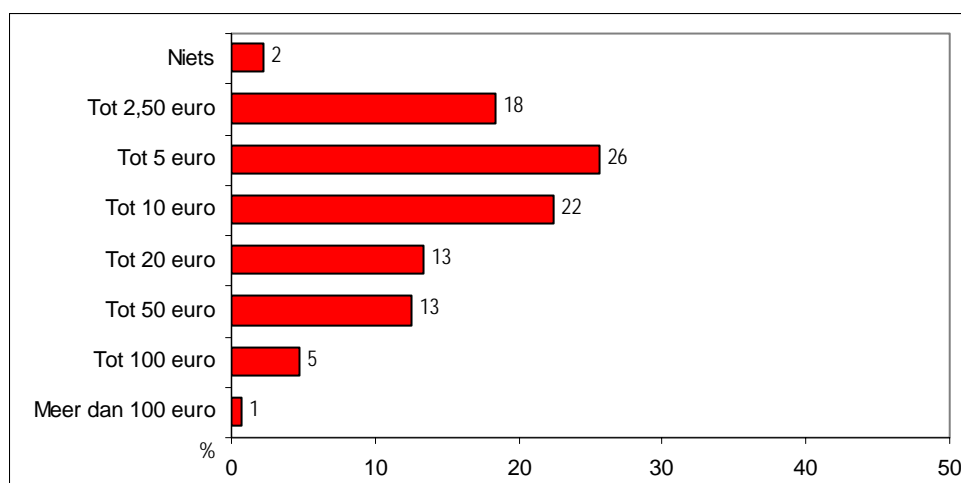
### Bestedingen telefoonkansspelletjes

In tegenstelling tot vorig jaar is respondenten nu direct gevraagd wat ze besteden aan telefoonkansspelletjes. Net als bij de interactieve internetkansspelen wordt dit gevraagd voor zowel de afgelopen maand als voor de afgelopen twaalf maanden. Respondenten geven aan de afgelopen maand gemiddeld 8 euro uitgegeven te hebben aan telefoonkansspelletjes en in de afgelopen 12 maanden 19 euro.<sup>28</sup>

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

<sup>28</sup> Het kleine verschil tussen deze geschatte bedragen is opvallend en duidt erop dat het erg moeilijk is voor respondenten om tot een goede schatting te komen.

**Figuur 28 Bestedingen telefoonkansspelletjes in de afgelopen 12 maanden**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 735$  (zie bijlage III)

Als we de schatting van de afgelopen maand omrekenen naar een schatting per jaar, dan komen we op 96 euro per jaar (bedrag van de afgelopen maand vermenigvuldigd met 12). Dit is aanzienlijk hoger dan de 19 euro die respondenten aangeven in de afgelopen 12 maanden uitgegeven te hebben. Deze discrepantie zou kunnen betekenen dat mensen het te moeilijk vinden om de daadwerkelijke bestedingen over een langere periode te schatten.

Personen met een lage opleiding geven een significant hoger jaarbedrag op dan personen met een hoge opleiding, 18 euro versus 11 euro.

Om te kijken of de schatting van de afgelopen maand representatief is, is de respondenten gevraagd of ze de afgelopen 12 maanden per maand ongeveer evenveel uitgaven aan telefoonkansspelletjes als in de afgelopen maand. Van de respondenten geeft 44% aan dat dit inderdaad het geval is. Echter 18% geeft aan meestal meer uit te geven en 38% geeft aan doorgaans minder uit te geven aan telefoonkansspelletjes. Net als bij de interactieve internetkansspelen blijft de vraag welke methode het meest betrouwbaar is, vragen naar een bedrag in de afgelopen maand, of vragen naar een bedrag per jaar.

Als we uitgaan van een lage schatting, komen we op 59 miljoen euro per jaar besteed aan telefoonkansspelletjes. Als we rekenen met het bedrag van de afgelopen maand (hoge schatting), komen we op 298 miljoen. Een overzicht van de bestedingen wordt gegeven in tabel 4.

**Tabel 4 Overzicht bestedingen**

Bestedingen	euro
Gemiddelde bestedingen in 2005 aan telefoonkansspel- letjes op basis van schatting over de afgelopen 12 maanden	59 miljoen
Bandbreedte	+ / - 1 miljoen
Gemiddelde bestedingen in 2005 aan telefoonkansspel- letjes op basis van schatting van de afgelopen maand	298 miljoen
Bandbreedte	+ / - 6 miljoen

Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=735$  (zie bijlage III)

Doorgaans denken deelnemers aan telefoonkansspelletjes goed te weten wat ze kwijt zijn aan deze spelletjes. Ruim driekwart (76%) wist voordat men aan een telefoonspelletje meedeed, hoeveel hen dit kostte, 17% wist dit soms wel en soms niet en 6% wist dit (meestal) niet.<sup>29</sup> Zoals hiervoor aangegeven lijkt het schatten van de besteding over een langere periode evenwel moeilijk te zijn.

## 7.2 Problematisch kansspelgedrag

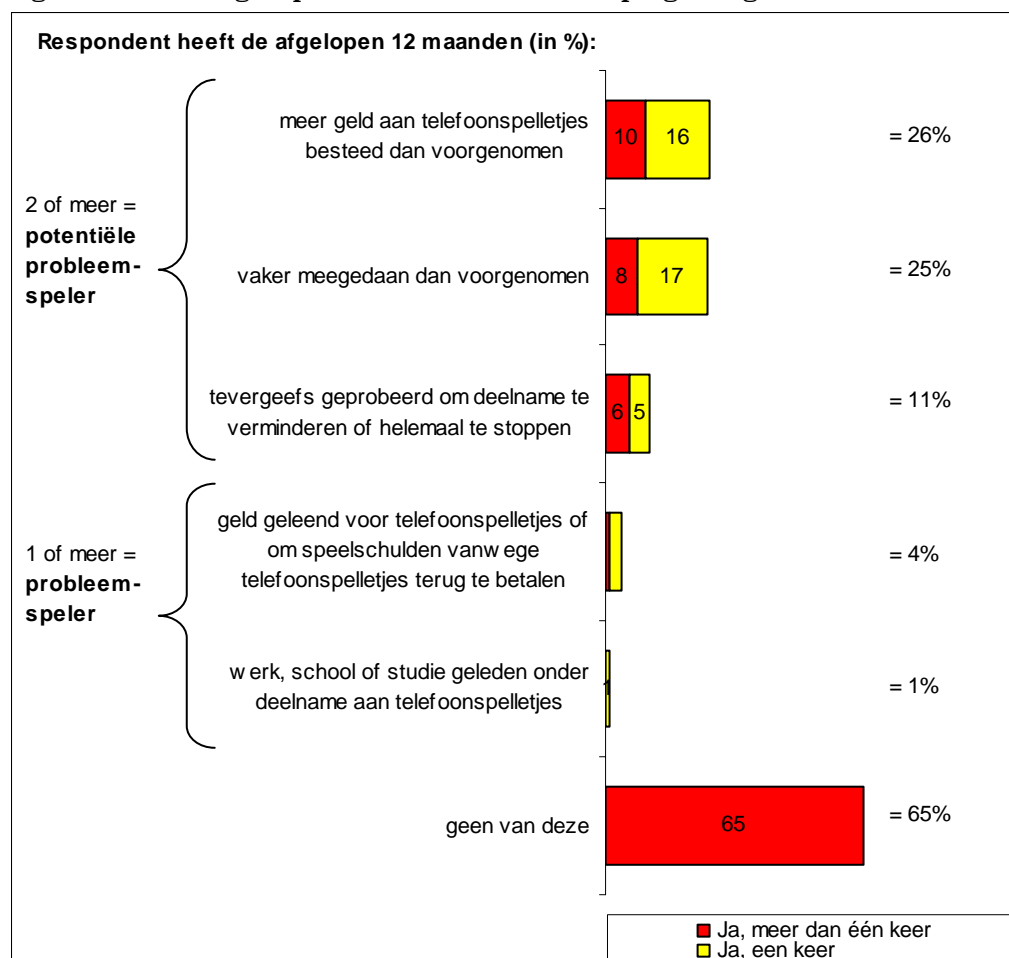
Ook bij de telefoonkansspelletjes is gepeild in hoeverre er sprake is van problematisch kansspelgedrag.

De stellingen staan in figuur 29 vermeld, alsmede de score van de respondenten. Bij deelname aan telefoonkansspelletjes lijkt er weinig sprake te zijn van problematisch kansspelgedrag.

Een kwart (25%) heeft vaker de afgelopen 12 maanden ten minste wel een keer vaker meegedaan aan telefoonkansspelletjes dan men van plan was. Dit hoeft overigens nog niet te wijzen op potentiële problemen maar kan ook te maken hebben met het impuls karakter van deze kansspelletjes. Het meedoen aan telefoonkansspelletjes gaat vrijwel nooit ten koste van werk, school of studie. Slechts 1% van de respondenten geeft aan dat deze zaken er de afgelopen 12 maanden wel eens onder geleden hebben. Ruim een kwart heeft de afgelopen 12 maanden wel eens meer geld aan telefoonkansspelletjes besteed dan men zich had voorgenomen. Ook dit heeft waarschijnlijk voor een deel te maken met het impuls karakter van deze vorm van kansspelen. Hoewel men soms wel eens meer geld aan telefoonkansspelletjes besteedt dan voorgenomen (26%), gaat dit zelden zo ver dat men hiervoor geld leent (4%). 11% heeft tevergeefs geprobeerd te stoppen of te minderen.

<sup>29</sup> Eerder constateerden we dat het geschatte bedrag voor de afgelopen maand niet veel verschilt van dat voor de afgelopen 12 maanden. Mogelijk weet men wel wat de kosten zijn per spelletje, maar weet men niet goed meer te herinneren hoe vaak men over langere periode gespeeld heeft.

**Figuur 29 Stellingen problematisch belkansspelgedrag**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 735$  (zie bijlage III)

\*\* Antwoordcategorieën van stelling 1 t/m 4 zijn: “ja, meer dan één keer”; “ja, een keer”; “nooit”. Antwoordcategorieën van stelling 5 is “ja” en “nee”.

De respondenten hebben gereageerd op 5 stellingen: 3 daarvan kunnen worden gebruikt om potentiële risicospelers te identificeren, de andere 2 stellingen worden gebruikt om probleemspelers te identificeren (zie figuur 29). Op basis van hun antwoord op de stellingen kunnen de telefoonspelers worden ingedeeld in de categorieën recreatieve spelers, potentiële probleemspelers en probleemspelers. Hierbij moet nog de kanttekening gemaakt worden dat gelet op de aard van het aanbod van deze spelletjes, deelnemers vaak niet het voornemen hadden om deel te nemen. Dit blijkt onder meer uit het gegeven dat veel deelnemers vanuit een impuls of uit verveling meedoen.

### **Recreatieve speler**

De telefoonkansspeler die voor 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 probleemspeeler**

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

Indien men 1 of meer probleemitems positief beantwoordt, maar minder dan 500 euro heeft uitgegeven in de afgelopen 12 maanden, is er eveneens sprake van een potentiële probleemspeeler.

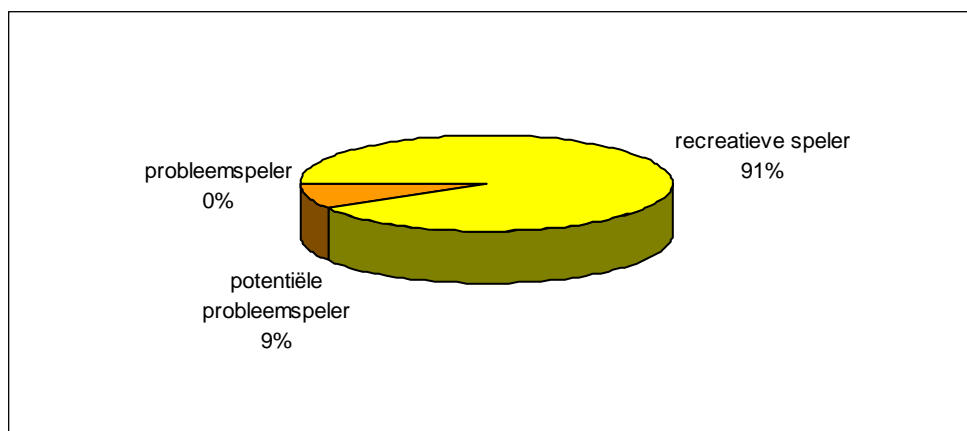
### **Probleemspeeler**

Indien men 1 of meer probleemitems positief beantwoordt en meer dan 500 euro besteedt aan telefoonkansspelletjes, is de respondent volgens onze definitie een probleemspeeler.

Ook hier weer geldt, net als bij de e-games, dat de definitie van recreatieve, potentiële probleemspeelers en probleemspeelers is aangepast. Vorige keer werden respondenten die op (potentiële) probleemitems “één keer” of “meer dan één keer” aankruisten gekenmerkt als (potentiële) probleemspeelers. Nu geldt dat alleen nog voor respondenten die meer dan één keer problematisch gedrag noemen. Omdat deze indeling ook met terugwerkende kracht is uitgevoerd voor 2004, wijken de cijfers af van de cijfers die vorig jaar gerapporteerd zijn. Daarnaast wordt dit jaar uitgegaan van een drempelbedrag van 500 euro om als probleemspeeler te worden aangemerkt.

Volgens deze definities valt 91% van de deelnemers aan telefoonkansspelletjes te karakteriseren als recreatieve speler en 9% als potentiële probleemspeeler. Van probleemspeelers is geen sprake (zie figuur 29). Deze verdeling komt grotendeels overeen met vorig jaar, waar wij vonden dat 93% van de deelnemers te karakteriseren viel als een recreatieve speler, 5% als een potentiële probleemspeeler en 2% als een probleemspeeler. Echter, vorig jaar vroegen we niet naar bestedingen aan telefoonkansspelletjes waardoor er voor probleemspeelers geen drempelbedrag van 500 euro is gehanteerd. Dit maakt een vergelijking met vorig jaar lastig. Maar ook volgens de definitie die vorig jaar gehanteerd is, is er van problematisch gedrag weinig tot geen sprake. Waarschijnlijk is het gewoon erg moeilijk om verslaafd te raken aan telefoonkansspelletjes.

**Figuur 30 Recreatieve spelers, potentiële probleemspeleers en probleemspeleers**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}}=735$  (zie bijlage III)

Als we kijken naar subgroepen zijn er geen significante verschillen gevonden tussen subgroepen.

#### **Deelnamefrequentie recreatieve spelers**

Als we kijken naar de deelnamefrequentie, zien we dat de recreatieve spelers gemiddeld 6 keer per jaar deelnemen aan telefoonkansspelletjes.

#### **Bestedingen recreatieve en potentiële probleemspeleers**

Als we kijken naar de bestedingen, zien we dat de recreatieve spelers gemiddeld 14 euro per jaar besteden aan telefoonkansspelletjes en de potentiële probleemspeleers 77 euro per jaar.<sup>30</sup> Het verschil tussen recreatieve en potentiële probleemspeleers is significant.

### **7.3 Niet-deelnemers**

Tot slot worden hier de redenen behandeld waarom men *niet* aan telefoonkansspelletjes zou meedoen. Zoals eerder vermeld doet 64% ( $n_{\text{ongewogen}}=8.189$ ) van de respondenten niet mee aan telefoonkansspelletjes.

<sup>30</sup> Gezien de geringe bedragen die potentiële probleemspeleers gemiddeld besteden, kunnen we ons afvragen of wel gesproken kan worden van een potentieel probleem. Bovendien is misschien ook de definitie nog te ruim: als het tenminste twee keer is voorgekomen in de afgelopen 12 maanden dat men naar een televisieprogramma keek en niet het plan had deel te nemen aan een kansspel maar tijdens het programma opgeroepen werd een antwoord te bellen en hier gehoor aan gaf, voldoet men al aan twee criteria. Bij een volgende meting zou overwogen kunnen worden een strengere selectie te maken op basis van bestede bedragen, de speelfrequentie, de te gebruiken stellingen en de daarbij te onderscheiden antwoordcategorieën.

De redenen die gegeven worden om niet mee te doen aan telefoonkansspelletjes zijn weergegeven in figuur 31.

De meest genoemde redenen zijn: te duur, niet leuk, te lage winkans en onbetrouwbaar.

**Figuur 31 Redenen om niet deel te nemen aan telefoonkansspelletjes**



Basis: gewogen steekproef. Steekproef  $n_{\text{ongewogen}} = 8.189$  (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 and SMS or telephone gaming. This study is conducted on a yearly basis. The main goal of the analysis in 2005 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 12.717 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. 3.5% of the population stated that they participated in paid interactive internet gaming. This amounts to around 277.000 Dutch citizens between the ages of 18 and 55 years old. In comparison with the study in 2004, the number of participants in paid e-gaming has dropped significantly. This year is the first year a drop in the participation in paid interactive internet gaming is observed.

Participation in paid e-gaming is highest among young men. This profile is similar to that of participants in other, more traditional high-risk games of chance. The number of participants in paid e-gaming remains a small group compared to these other, more traditional high-risk games of chance.

On average, participants spend 36 euro per month on this type of gaming (44 euro in 2004). Yearly spendings in the Dutch internet gaming market is estimated to be between 62 million and 120 million euros.

### **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.

The study 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 third measurement of problematic behaviour associated with paid interactive gaming activities via internet. 14% of participants is at risk of problematic behaviour. None of the participants show actual problematic behaviour.

### **Participation in SMS or telephone gaming**

Respondents were also asked about their participation in SMS or telephone gaming. You can participate in these games by calling or sending an SMS to a premium phone number.

36% of the respondents has participated in SMS or telephone gaming in the past 12 months (about 3.1 million people). These games are mostly played by young women with a low income and little education.

Most participants (47%) started playing SMS or telephone games in the past 12 months. 32% of participants have been playing these games for two years or longer.

Yearly spending in the Dutch SMS or telephone gaming market is estimated to be at least between 59 million and 298 million euro.

76% of the participants in SMS or telephone gaming knew beforehand what these games would cost them. Only 6% of the participants wasn't aware of the costs.

There is no problematic behaviour among participants in SMS or telephone gaming. 9% could be at risk of problematic behaviour, but the costs for these participants didn't exceed 80 euros per year.

Asked if they would participate in paid interactive internet games if these were to be provided by e.g. Holland Casino yielded a 7% positive response in 2005, as compared to 5% in 2004. In absolute figures this would constitute a potential number of participant of about 535.000. A new law expected in 2006 will permit Holland Casino to start an experiment with internet gaming.

## **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 drs. K.E. Waanders (Ministerie van Justitie)

## Bijlage III: Onderzoeksverantwoording

---

### Weging

De steekproef van 12.717 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 0,39 tot 3,68, zodat de maximale invloed van een afzonderlijke respondent beperkt blijft.

Dit is op dezelfde wijze geschiedt als bij de meting van 2004, 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 ( $n_{\text{ongewogen}}=12.717$ ) 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 mogelijkterwijs 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

---

### Deel 1: Internetkansspelen

Heeft u de afgelopen 12 maanden deelgenomen aan één of meer loterijen en/of andere kansspelen? (Te denken valt aan loterijen zoals de Nederlandse Staatsloterij, de Nationale Postcode Loterij, een loterij van de sportclub, een speel(fruit)automaat, krasloten, bingoavond, roulette, internetkansspelen, etc.)

1. Ja
2. Nee
3. Weet niet

Op internet kunnen via de computer loten worden gekocht voor de Nederlandse Staatsloterij, kan meegedaan worden aan lotto of men kan zich opgeven voor deelname aan bijvoorbeeld de Nationale Postcode Loterij of de Sponsor Loterij. Men koopt dan via internet deelnamebewijzen voor een kansspel die ook langs een andere weg kunnen worden gekocht.

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

Heeft u de afgelopen 12 maanden **via internet** deelgenomen aan één of meer loterijen en/of 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

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, internet inbelnummer of via een speelrekening.

Bij gratis interactieve internetkansspelen is niets betaald, behalve de normale kosten van de internetverbinding. 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

U heeft de afgelopen 12 maanden **niet** aan **betaalde** interactieve internetkansspelen deelgenomen. Kunt u aangeven waarom niet? (Geef de – maximaal 2 – belangrijkste redenen aan.)

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

Zou u (wel) (gaan) deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen als de door de overheid gecontroleerde aanbieder Holland Casino deze internetkansspelen zou aanbieden?

1. Ja, ik zou dan (waarschijnlijk) wel deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen
2. Ik zou dan misschien wel deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen
3. Nee, ik zou ook dan zeker niet deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen
4. Weet niet

< *Controlevraag:* >

Dus u heeft de afgelopen 12 maanden wel eens meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen. Klopt dit?

1. Ja
2. Nee

Eerder gaf u aan dat u de afgelopen 12 maanden *wel* had deelgenomen aan betaalde interactieve internetkansspelen. Zou u dit in de vragenlijst kunnen corrigeren?

Klik op “volgende”.

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.)

Wanneer heeft u voor het eerst meegedaan aan **betaalde** interactieve internetkansspelen?

1. Minder dan 12 maanden geleden
2. 1 tot 2 jaar geleden
3. 2 tot 3 jaar geleden
4. 3 tot 4 jaar geleden
5. 4 tot 5 jaar geleden
6. 5 jaar geleden of langer geleden
7. Weet niet

Hoe vaak deed u de afgelopen 12 maanden gemiddeld PER MAAND mee aan **betaalde** interactieve internetkansspelen?

1. .... keer per maand
2. Minder dan 1 keer per maand

Hoe vaak heeft u DE AFGELOPEN 12 MAANDEN in totaal meegedaan aan **betaalde** interactieve internetkansspelen?  
..... keer

Waarom heeft u de afgelopen 12 maanden slechts 1 keer meegedaan aan **betaalde** interactieve internetkansspelen? (Geef de – maximaal 2 – belangrijkste redenen aan.)

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

Bent u van plan in de toekomst vaker aan betaalde interactieve internetkansspelen mee te gaan doen?

1. Ja
2. Nee
3. Weet niet

Hoe lang speelde u de afgelopen 12 maanden meestal per internetkansspelsessie?

1. 0-15 minuten
2. 15-30 minuten
3. 31-60 minuten
4. Langer dan 1 uur
5. Weet niet

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 / Speel(fruit)automaat)
2. Casinospelen, aangeboden in een andere taal (Black Jack / Baccarat / Punto Banco / Poker / Roulette / Dobbelspel / Rad van Fortuin / Speel(fruit)automaat)
4. Bingo / Keno
5. Krasloterij
6. Anders, namelijk ... < *invulveld* >
7. Weet niet

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 ... < *invulveld* >
10. Weet niet

Waarom hebt u meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen? (Geef de – maximaal 2 – belangrijkste redenen aan.)

1. Ik vond de prijs die ik kon winnen aantrekkelijk
2. De kans op een prijs was volgens mij groot
3. Het was gemakkelijk om mee te doen
4. Het was goedkoop om mee te doen
5. Het was een impuls
6. Vanwege de spanning
7. Uit verveling
8. Anders, namelijk .....

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

1. Met creditcard
2. Speciaal internet-inbelnummer
3. Speelrekening (speeltegoed)
4. Anders, namelijk ... < invulveld >

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

€ \_\_\_\_\_ < numeriek veld, geheel getal >

Was deze afgelopen maand representatief voor de afgelopen 12 maanden?

1. Ja, ik gaf in de afgelopen 12 maanden gemiddeld meestal ONGEVEER EVENVEEL uit als in de afgelopen maand
2. Nee, ik gaf in de afgelopen 12 maanden gemiddeld meestal MEER uit dan in de afgelopen maand
3. Nee, ik gaf in de afgelopen 12 maanden gemiddeld meestal MINDER uit dan in de afgelopen maand
4. Weet niet

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

€ \_\_\_\_\_ < numeriek veld, geheel getal >

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

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

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

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens meer tijd aan betaalde interactieve internetkansspelen besteed dan u van plan was?

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

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

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

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

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

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

1. Ja
2. Nee

Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens slaaptekort gehad door het meedoen aan betaalde interactieve internetkansspelen?

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

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

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 / Spiel(fruit)automaat / Dobbelspel / Rad van Fortuin)
2. Spiel(fruit)automaat buiten casino
3. Bingo / Keno
4. Prijsvraag / Verloting
5. Sport- / Paardenweddenschap / Toto
6. Krasloterij
7. Lotto / Loterij
8. Belspelletjes
9. Weet het niet
10. Anders, namelijk .....

U heeft aangegeven in de afgelopen 12 maanden ook deelgenomen te hebben aan <kansspelen uit V26>. Hoeveel euro heeft u de afgelopen 12 maanden in totaal besteed aan deze kansspelen?

€ \_\_\_\_\_ <numeriek veld, 1 decimaal>

Geeft u door uw deelname aan interactieve internetkansspelen minder uit aan de volgende kansspelen?

1. ja
2. nee

## Deel 2: spelletjes via SMS & telefoon

Via de telefoon (bellen of sms'en) kunt u verschillende spelletjes spelen waarbij u een prijs of geldbedrag kunt winnen.

Enkele voorbeelden zijn:

- Prijsvragen/spelletjes waarbij u via SMS of door te bellen een antwoord of code door moet geven.
- Televisie- of radioprogramma's waarbij u kunt bellen als u het antwoord op een vraag weet.
- Een spel waarbij u een wincode kunt winnen die u door kunt bellen of sms'en.

Dit zijn allemaal spelletjes waar u aan meedoet om kans te maken op een prijs of geldbedrag. U belt of sms't naar een **niet-gratis** nummer (bv. een 0900-nummer). Wij noemen deze spelletjes telefoonspelletjes.

Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens meegedaan aan een telefoonspelletje om kans te maken op een prijs of geldbedrag?

1. Ja, aan een spelletje waarbij ik moest sms'en
2. Ja, aan een spelletje waarbij ik moest bellen
3. Ja, aan beide
4. Nee, aan geen van beide
5. Weet niet

U heeft de afgelopen 12 maanden niet aan telefoonspelletjes deelgenomen. Kunt u aangeven waarom niet? (Geef de – maximaal 2 – belangrijkste redenen aan.)

1. Ik vind het niet spannend genoeg
2. Ik vind de prijzen niet aantrekkelijk genoeg
3. Ik vind het te verslavend
4. Ik vind het te duur
5. Ik vind de winkans te laag
6. Ik vind spelletjes via SMS/telefoon onbetrouwbaar
7. Ik vind het te ingewikkeld
8. Ik vind het niet gezellig omdat ik geen contact met medespelers heb

9. Ik heb er pas van gehoord
10. Ik vind het niet leuk
11. Anders, namelijk .....
12. Weet niet

<Controlevraag>

Dus u heeft de afgelopen 12 maanden wel eens meegedaan aan spelletjes waarbij u **sms'te of belde** naar een niet-gratis (bv. 0900-)nummer om kans te maken op een prijs of geldbedrag?

1. Ja
2. Nee

Eerder gaf u aan dat u de afgelopen 12 maanden *wel* had deelgenomen aan telefoonspelletjes.

Zou u dit in de vragenlijst kunnen corrigeren?

Klik op "volgende".

De volgende vragen gaan over telefoonspelletjes. Dat wil zeggen dat alleen gevraagd wordt naar uw deelname, gedurende de afgelopen 12 maanden, aan spelletjes waarbij u iets kon winnen door te **sms'en of bellen** naar een niet gratis (bv. 0900-)nummer.

Wanneer heeft u voor het eerst meegedaan aan een telefoonspelletje?

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
7. Langer geleden, nl. .... jaar geleden
8. Weet niet

Hoe vaak deed u de afgelopen 12 maanden gemiddeld PER MAAND mee aan telefoonspelletjes?

1. .... keer per maand
2. Minder dan 1 keer per maand

De volgende twee vragen gaan alleen over telefoonspelletjes waarbij u moest **bellen** naar een niet-gratis (bv. 0900-)nummer. Hoe vaak deed u de afgelopen 12 maanden gemiddeld PER MAAND mee aan telefoonspelletjes waarbij u moest **bellen** (dus niet sms'en) naar een niet-gratis nummer?

1. .... keer per maand
2. Minder dan 1 keer per maand

Hoe vaak deed u de afgelopen 12 maanden IN TOTAAL mee aan telefoonspelletjes waarbij u moest **bellen** (dus niet sms'en) naar een niet-gratis nummer?

.... keer in de afgelopen 12 maanden

De volgende twee vragen gaan alleen over telefoonspelletjes waarbij u moest **sms'en** naar een niet-gratis (bv. 0900-)nummer. Hoe vaak deed u de afgelopen 12 maanden gemiddeld PER MAAND mee aan telefoonspelletjes waarbij u moest **sms'en** (dus niet bellen) naar een niet-gratis nummer?

1. .... keer per maand
2. Minder dan 1 keer per maand

Hoe vaak deed u de afgelopen 12 maanden in TOTAAL mee aan telefoonspelletjes waarbij u moest **sms'en** (dus niet bellen) naar een niet-gratis nummer?

.... keer in de afgelopen 12 maanden

Waarom heeft u de afgelopen 12 maanden slechts <DM: aantal keer weergeven: V31b + V31d> keer meegedaan aan een telefoonspelletje? (Geef de – maximaal 2 – belangrijkste redenen aan.)

1. Ik vind het niet spannend genoeg
2. Ik vind de prijzen niet aantrekkelijk genoeg
3. Ik vind het te verslavend
4. Ik vind het te duur
5. Ik vind de winkans te laag
6. Ik vind spelletjes via SMS/telefoon onbetrouwbaar
7. Ik vind het te ingewikkeld
8. Ik vind het niet gezellig omdat ik geen contact met medespelers heb
9. Ik heb er pas van gehoord
10. Ik vind het niet leuk
11. Anders, namelijk .....
12. Weet niet

De volgende vragen gaan weer over alle telefoonspelletjes samen, dus zowel spelletjes waarbij u iets kon winnen door te sms'en of op te bellen naar een niet gratis (bv. 0900-)nummer

Aan welke van de volgende soorten telefoonspelletjes, heeft u de afgelopen 12 maanden deelgenomen? (Het gaat hierbij telkens *alleen* om spelletjes waarbij u **belde of sms'te** naar een **niet-gratis** (bv. 0900-)nummer. (Meerdere antwoorden mogelijk.)

1. Deelname aan de lotto of de dagelijkse lotto *via SMS*.
2. Televisieprogramma's waarbij u kon bellen als u het antwoord op een vraag wist.
3. Radioprogramma's waarbij u kon bellen als u het antwoord op een vraag wist.
4. Prijsvragen/spelletjes waarbij u *via SMS* een antwoord of code door moest geven.

5. Prijsvragen/spelletjes waarbij u *door te bellen* een antwoord of code door moest geven.
6. Een spel waarbij u een wincode kon winnen die u door kon **bellen**.
7. Een spel waarbij u een wincode kon winnen die u door kon **sms'en**.
8. Anders, namelijk ...

Wist u op het moment dat u aan een telefoonspelletje meedeed hoeveel u dit kostte?

1. Ja, ik wist dit altijd
2. Ik wist dit soms wel en soms niet
3. Ik wist dit (meestal) niet

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

€ \_\_\_\_\_ <numeriek veld, heel getal>

Was deze afgelopen maand representatief voor de afgelopen 12 maanden?

1. Ja, ik gaf in de afgelopen 12 maanden gemiddeld meestal ONGEVEER EVENVEEL uit als in de afgelopen maand
2. Nee, ik gaf in de afgelopen 12 maanden gemiddeld meestal MEER uit dan in de afgelopen maand
3. Nee, ik gaf in de afgelopen 12 maanden gemiddeld meestal MINDER uit dan in de afgelopen maand
4. Weet niet

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

€ \_\_\_\_\_ <numeriek veld, heel getal>

Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens meer geld aan telefoonspelletjes besteed dan u zich had voorgenomen?

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens geld geleend om aan telefoonspelletjes te besteden of om schulden vanwege telefoonspelletjes terug te betalen?

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens vaker meegedaan aan telefoonspelletjes dan u van plan was?

1. Ja, dit is me meer dan een keer gebeurd
2. Ja, dit is me een keer gebeurd
3. Nee, nooit

Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens tevergeefs geprobeerd om uw deelname aan telefoonspelletjes te verminderen of helemaal te stoppen?

1. Ja, meer dan een keer
2. Ja, een keer
3. Nee, nooit

Hebben werk, school of studie de afgelopen 12 maanden geleden onder uw deelname aan telefoonspelletjes?

1. Ja
2. Nee

U gaf aan dat u wel eens mee heeft gedaan aan een spelletje waarbij u **sms'te** naar een niet-gratis nummer. Wat waren voor u de redenen om mee te doen aan **SMS**-spelletjes? (Geef de – maximaal 2 – belangrijkste redenen aan.)

1. Ik vond de prijs die ik kon winnen aantrekkelijk
2. De kans op een prijs was volgens mij groot
3. Het was gemakkelijk om mee te doen
4. Het was goedkoop om mee te doen
5. Het was een impuls
6. Vanwege de spanning
7. Uit verveling
8. Anders, namelijk .....

U gaf aan dat u wel eens mee heeft gedaan aan een spelletje waarbij u **belde** naar een niet-gratis nummer. Wat waren voor u de redenen om mee te doen aan **belspelletjes**? (Geef de – maximaal 2 – belangrijkste redenen aan.)

1. Ik vond de prijs die ik kon winnen aantrekkelijk
2. De kans op een prijs was volgens mij groot
3. Het was gemakkelijk om mee te doen
4. Het was goedkoop om mee te doen
5. Het was een impuls
6. Vanwege de spanning
7. Uit verveling
8. Anders, namelijk .....

Dit is het einde van de vragenlijst. Hartelijk dank voor uw medewerking.

Achtergrondkenmerken uit bestand (gelijk aan vorig jaar):

A	Geslacht
B	Leeftijd
C	Opleiding
D	Kinderen
E	Inkomen

## **Bijlage V: Uitbijter-analyse**

---

Om de invloed van uitbijters op het gemiddelde tegen te gaan, hebben we een analyse uitgevoerd. Onrealistische bestedingen zijn buiten de analyse gehouden; respondenten die beweren nul euro te besteden en tevens een deelnamefrequentie van nul hebben, en respondenten met exorbitant hoge bestedingen, zijn verwijderd. Deze mensen zijn niet uit de prevalentie verwijderd. We weten namelijk niet zeker of deze spelers daadwerkelijk niet betalen. Het lijkt ons verstandig om hier volgend jaar een extra vraag over te stellen om definitief uitsluitel te krijgen.

Deze analyse is ook met ook met terugwerkende kracht uitgevoerd voor 2004 waardoor de bestedingscijfers die vorig jaar gerapporteerd zijn, afwijken van de cijfers die in dit rapport zijn opgenomen.

Om de invloed van deze uitbijters inzichtelijk te maken, geven we in deze bijlage een overzicht van de frequenties.

Tabel 1: besteding afgelopen maand aan interactieve internetkansspelen in euro (2004).

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ,00	88	1,1	21,5	21,5
,10	1	,0	,2	21,7
,50	1	,0	,2	22,0
1,00	5	,1	1,3	23,3
1,30	4	,0	,9	24,2
1,50	1	,0	,4	24,5
2,00	21	,3	5,2	29,7
2,50	2	,0	,5	30,2
2,60	2	,0	,5	30,7
3,00	12	,2	2,9	33,6
3,50	1	,0	,3	33,8
3,90	3	,0	,7	34,5
4,00	6	,1	1,6	36,1
5,00	44	,6	10,9	47,0
6,00	9	,1	2,3	49,2
7,00	4	,1	1,0	50,3
7,50	2	,0	,5	50,8
8,00	5	,1	1,3	52,0
8,50	1	,0	,3	52,3
10,00	48	,6	11,9	64,2
11,00	1	,0	,1	64,3
12,00	3	,0	,7	65,0
13,00	1	,0	,4	65,4
13,50	2	,0	,4	65,8
15,00	10	,1	2,6	68,3
20,00	18	,2	4,4	72,8
22,00	1	,0	,2	73,0
25,00	12	,2	2,9	75,9
30,00	9	,1	2,3	78,2
33,00	1	,0	,1	78,3
35,00	1	,0	,2	78,5
40,00	5	,1	1,1	79,7
45,00	3	,0	,6	80,3
46,00	1	,0	,2	80,5
50,00	26	,3	6,4	87,0
55,00	3	,0	,7	87,7
60,00	4	,1	1,0	88,7
75,00	2	,0	,4	89,1
80,00	2	,0	,6	89,7
100,00	18	,2	4,4	94,1
125,00	1	,0	,3	94,3
140,00	2	,0	,5	94,8
150,00	5	,1	1,1	96,0

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	200,00	2	,0	,4	96,4
	202,00	1	,0	,4	96,7
	250,00	1	,0	,2	97,0
	289,00	2	,0	,5	97,5
	300,00	3	,0	,8	98,3
	371,00	1	,0	,3	98,6
	500,00	1	,0	,3	98,9
	1500,00	2	,0	,5	99,4
	2500,00	2	,0	,4	99,8
	20000,00	1	,0	,2	100,0
	Total	407	5,3	100,0	
Missing	Vraag niet gekregen	7263	94,7		
Total		7670	100,0		

De gemiddelde besteding in de afgelopen maand met uitbijters: 89 euro

De gemiddelde besteding in de afgelopen maand zonder uitbijters (4 respondenten met een besteding van 0 euro en deelnamefrequentie 0, en 1 respondent met een besteding van 20.000 euro zijn verwijderd): 44 euro

Tabel 2: besteding afgelopen 12 maanden aan interactieve internetkansspelen in euro (2004)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	,00	13	,2	3,2	3,2
	,10	1	,0	,2	3,4
	,50	1	,0	,2	3,6
	1,00	5	,1	1,2	4,8
	1,50	1	,0	,4	5,1
	1,70	2	,0	,5	5,6
	2,00	13	,2	3,2	8,8
	2,50	3	,0	,6	9,5
	2,60	3	,0	,6	10,1
	3,00	16	,2	3,8	13,9
	4,00	2	,0	,6	14,5
	5,00	25	,3	6,1	20,7
	6,00	7	,1	1,7	22,4
	7,00	3	,0	,6	23,0
	7,50	2	,0	,5	23,5
	7,80	1	,0	,3	23,9
	8,00	1	,0	,4	24,2
	8,50	1	,0	,3	24,5
	10,00	33	,4	8,1	32,6
	11,00	1	,0	,1	32,7
	12,00	3	,0	,7	33,4
	15,00	17	,2	4,3	37,7
	16,00	1	,0	,2	37,9
	20,00	24	,3	5,9	43,8
	24,00	2	,0	,5	44,3
	25,00	15	,2	3,7	47,9
	30,00	20	,3	4,9	52,8
	35,00	5	,1	1,1	53,9
	36,00	4	,0	,9	54,8
	40,00	11	,1	2,7	57,4
	45,00	1	,0	,3	57,7
	48,00	1	,0	,2	57,9
	50,00	32	,4	7,9	65,8
	55,00	3	,0	,7	66,5
	60,00	12	,2	2,8	69,3
	65,00	3	,0	,6	70,0
	70,00	1	,0	,2	70,1
	75,00	6	,1	1,5	71,6
	80,00	8	,1	2,0	73,6
	90,00	1	,0	,4	73,9
	100,00	21	,3	5,2	79,2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
115,00	1	,0	,2	79,4
120,00	5	,1	1,2	80,6
125,00	2	,0	,5	81,1
150,00	6	,1	1,5	82,5
155,00	1	,0	,2	82,7
200,00	6	,1	1,4	84,1
220,00	1	,0	,1	84,3
240,00	2	,0	,6	84,8
250,00	4	,1	,9	85,8
300,00	9	,1	2,3	88,1
350,00	2	,0	,5	88,6
360,00	2	,0	,5	89,1
400,00	7	,1	1,7	90,8
450,00	1	,0	,1	90,9
500,00	6	,1	1,6	92,5
600,00	5	,1	1,3	93,8
650,00	1	,0	,2	94,0
700,00	1	,0	,3	94,3
800,00	2	,0	,5	94,8
1000,00	3	,0	,7	95,5
1100,00	1	,0	,2	95,8
1200,00	2	,0	,6	96,3
1400,00	1	,0	,2	96,6
2000,00	4	,1	1,0	97,6
2500,00	2	,0	,5	98,1
3000,00	2	,0	,5	98,6
4500,00	2	,0	,5	99,1
5000,00	1	,0	,4	99,5
7000,00	2	,0	,4	99,9
40000,00	1	,0	,1	100,0
Total	407	5,3	100,0	
Missing	Vraag niet gekregen	7263	94,7	
Total		7670	100,0	

De gemiddelde besteding in de afgelopen 12 maanden met uitbijters: 269 euro

De gemiddelde besteding in de afgelopen 12 maanden zonder uitbijters (4 respondenten met besteding 0 euro en deelnamefrequentie 0, en 1 respondent met besteding 40.000 euro zijn verwijderd): 213 euro

Tabel 3: besteding afgelopen maand aan interactieve internetkansspelen in euro (2005).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	101	,8	22,4	22,4
	1	12	,1	2,7	25,1
	2	23	,2	5,0	30,1
	3	14	,1	3,0	33,2
	4	6	,1	1,4	34,6
	5	53	,4	11,9	46,5
	6	4	,0	,9	47,3
	7	2	,0	,5	47,9
	8	1	,0	,3	48,2
	10	72	,6	16,0	64,2
	12	4	,0	,9	65,1
	13	4	,0	,8	65,9
	14	1	,0	,3	66,2
	15	19	,2	4,3	70,5
	16	1	,0	,2	70,7
	19	1	,0	,2	70,8
	20	29	,2	6,5	77,3
	23	1	,0	,2	77,5
	25	14	,1	3,1	80,7
	30	6	,0	1,4	82,0
	35	2	,0	,5	82,5
	40	7	,1	1,6	84,1
	45	1	,0	,1	84,3
	50	17	,1	3,8	88,0
	60	5	,0	1,0	89,1
	70	2	,0	,4	89,5
	75	2	,0	,5	89,9
	80	1	,0	,3	90,2
	100	17	,1	3,7	94,0
	150	7	,1	1,6	95,5
	170	2	,0	,5	96,0
	200	3	,0	,6	96,5
	250	5	,0	1,2	97,8
	300	2	,0	,5	98,2
	500	2	,0	,4	98,6
	650	2	,0	,5	99,1
	750	1	,0	,2	99,2
	1000	2	,0	,4	99,6
	2000	1	,0	,2	99,8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	75800	1	,0	,2	100,0
	Total	448	3,5	100,0	
Missing	Vraag niet gekregen	12269	96,5		
Total		12717	100,0		

De gemiddelde besteding in de afgelopen maand met uitbijters: 214 euro

De gemiddelde besteding in de afgelopen maand zonder uitbijters (3 respondenten met besteding 0 euro en deelnamefrequentie 0, en 1 respondent met besteding 75.800 euro zijn verwijderd): 36 euro

**Tabel 4: besteding afgelopen 12 maanden aan interactieve internetkansspelen in euro (2005).**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	-2,00	0	,0	,1	,1
	,00	18	,1	3,9	4,0
	,50	1	,0	,2	4,2
	1,00	2	,0	,5	4,7
	1,50	1	,0	,3	5,0
	2,00	14	,1	3,1	8,1
	3,00	13	,1	2,8	11,0
	4,00	9	,1	2,1	13,1
	5,00	21	,2	4,6	17,7
	6,00	2	,0	,5	18,2
	7,00	4	,0	,9	19,1
	8,00	3	,0	,7	19,8
	10,00	47	,4	10,4	30,2
	12,00	4	,0	,8	31,0
	13,00	2	,0	,4	31,5
	15,00	24	,2	5,4	36,9
	17,00	2	,0	,5	37,4
	20,00	32	,3	7,2	44,6
	25,00	19	,2	4,3	48,9
	30,00	21	,2	4,7	53,6
	35,00	2	,0	,3	53,9
	40,00	14	,1	3,1	57,0
	45,00	3	,0	,7	57,7
	50,00	27	,2	6,0	63,7
	60,00	10	,1	2,2	65,9
	70,00	1	,0	,3	66,2
	75,00	4	,0	1,0	67,2
	80,00	6	,0	1,3	68,5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
85,00	1	,0	,2	68,7
90,00	3	,0	,8	69,4
100,00	23	,2	5,1	74,6
120,00	6	,0	1,3	75,9
125,00	1	,0	,3	76,2
150,00	13	,1	2,8	79,0
170,00	2	,0	,4	79,4
175,00	2	,0	,4	79,8
178,00	1	,0	,3	80,1
180,00	1	,0	,2	80,3
200,00	12	,1	2,7	83,0
225,00	1	,0	,2	83,1
240,00	1	,0	,2	83,3
250,00	18	,1	4,1	87,4
300,00	8	,1	1,8	89,1
345,00	1	,0	,2	89,3
350,00	2	,0	,5	89,8
400,00	5	,0	1,2	91,0
450,00	1	,0	,2	91,2
500,00	6	,1	1,4	92,6
600,00	7	,1	1,5	94,1
700,00	4	,0	,8	94,9
800,00	2	,0	,4	95,3
1000,00	4	,0	,9	96,2
1200,00	2	,0	,5	96,7
1250,00	1	,0	,3	97,0
1500,00	2	,0	,4	97,3
1875,00	2	,0	,5	97,8
2000,00	4	,0	,8	98,6
2400,00	1	,0	,2	98,8
3000,00	2	,0	,4	99,2
10000,00	2	,0	,4	99,6
20000,00	1	,0	,2	99,8
89324,00	1	,0	,2	100,0
Total	448	3,5	100,0	
Missing	Vraag niet gekregen	12269	96,5	
Total		12717	100,0	

De gemiddelde besteding in de afgelopen 12 maanden met uitbijters: 430 euro.

De gemiddelde besteding in de afgelopen 12 maanden zonder uitbijters (1 respondent met besteding – 2 euro, 3 respondenten met besteding 0 euro en deelnamefrequentie 0, en 1 respondent met besteding 89.324 euro zijn verwijderd): 223 euro

Tabel 5: besteding afgelopen maand aan telefoonkansspelletjes in euro (2005).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	160	1,3	22,3	22,3
	1	100	,8	14,0	36,4
	2	129	1,0	18,1	54,4
	3	60	,5	8,4	62,8
	4	37	,3	5,1	67,9
	5	86	,7	12,0	79,9
	6	14	,1	1,9	81,8
	7	4	,0	,5	82,3
	8	7	,1	1,0	83,4
	9	3	,0	,5	83,8
	10	48	,4	6,7	90,6
	12	4	,0	,5	91,1
	14	1	,0	,1	91,2
	15	14	,1	2,0	93,2
	17	1	,0	,2	93,4
	18	3	,0	,4	93,8
	20	12	,1	1,7	95,5
	23	3	,0	,4	95,9
	25	8	,1	1,1	97,0
	30	2	,0	,3	97,3
	35	2	,0	,3	97,6
	38	0	,0	,1	97,6
	50	5	,0	,7	98,4
	60	3	,0	,4	98,7
	90	1	,0	,1	98,8
	100	1	,0	,1	98,9
	130	1	,0	,1	99,0
	250	3	,0	,4	99,4
	300	0	,0	,1	99,4
	400	1	,0	,1	99,5
525	1	,0	,1	99,6	
560	2	,0	,2	99,9	
100000	1	,0	,1	100,0	
	Total	717	5,6	100,0	
Missing	Vraag niet gekregen	12000	94,4		
Total		12717	100,0		

De gemiddelde besteding in de afgelopen maand met uitbijters: 153 euro

De gemiddelde besteding in de afgelopen maand zonder uitbijters (9 respondenten met besteding 0 euro en deelnamefrequentie 0, 1 respondent met een besteding van 100.000): 8 euro

Tabel 6: besteding afgelopen 12 maanden aan telefoonkansspelletjes in euro (2005).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	16	,1	2,2	2,2
	1	48	,4	6,6	8,8
	2	81	,6	11,3	20,1
	3	63	,5	8,8	28,9
	4	36	,3	5,0	34,0
	5	80	,6	11,2	45,2
	6	34	,3	4,7	49,8
	7	14	,1	1,9	51,8
	8	18	,1	2,5	54,3
	9	6	,1	,9	55,2
	10	85	,7	11,9	67,0
	12	21	,2	2,9	69,9
	13	3	,0	,4	70,3
	14	1	,0	,1	70,4
	15	36	,3	5,0	75,4
	18	2	,0	,3	75,7
	20	31	,2	4,4	80,1
	21	1	,0	,2	80,2
	23	3	,0	,4	80,6
	24	8	,1	1,2	81,8
	25	26	,2	3,6	85,4
	30	11	,1	1,5	86,9
	35	1	,0	,2	87,1
	36	5	,0	,7	87,8
	40	9	,1	1,2	89,0
	45	2	,0	,2	89,2
	48	2	,0	,2	89,4
	50	20	,2	2,9	92,3
	60	15	,1	2,1	94,4
	70	1	,0	,1	94,5
	75	4	,0	,6	95,1
	87	1	,0	,2	95,3
	90	1	,0	,1	95,4
	100	11	,1	1,5	96,9
	110	2	,0	,2	97,1
	120	3	,0	,4	97,4
	125	1	,0	,1	97,6
	150	2	,0	,2	97,8
	175	1	,0	,1	97,9
	180	1	,0	,1	98,0

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	200	5	,0	,7	98,7
	220	1	,0	,1	98,8
	240	1	,0	,1	98,9
	250	4	,0	,5	99,4
	300	2	,0	,3	99,7
	500	0	,0	,1	99,8
	1000	2	,0	,2	100,0
	Total	716	5,6	100,0	
Missing	Vraag niet gekregen System	12000	94,4		
	Total	1	,0		
	Total	12001	94,4		
Total		12717	100,0		

De gemiddelde besteding in de afgelopen 12 maanden met uitbijters: 21 euro

De gemiddelde besteding in de afgelopen 12 maanden zonder uitbijters (1 respondent met een besteding van 0 euro en deelnamefrequentie 0, en 2 respondenten met een besteding van 1.000 euro zijn verwijderd): 19 euro