

Kansspelen via internet 2002

**Onderzoek naar de aard en omvang van interactieve kansspelen in
Nederland**

In opdracht van het College van toezicht op de kansspelen

Amsterdam, oktober 2002

Projectnummer: F221

drs. A. Blok

ir. M.M. Schiere

drs. P. Waart

dr. R. Piters

Inhoudsopgave

| | | |
|------|---|----|
| 1 | Conclusies | 2 |
| 2 | Inleiding | 6 |
| 2.1 | Achtergrond | 6 |
| 2.2 | Probleemstelling | 6 |
| 2.3 | Definities | 7 |
| 2.4 | Methode: Opzet, steekproef en filters | 7 |
| 3 | Resultaten | 9 |
| 3.1 | Kansspelers, interactieve kansspelers en e-gamers | 9 |
| 3.2 | Deelname kansspelen algemeen | 11 |
| 3.3 | Deelname aan (gratis) interactieve kansspelen | 11 |
| 3.4 | Overweging om mee te doen, voordelen en nadelen | 12 |
| 3.5 | E-gaming of e-commerce | 13 |
| 3.6 | Gratis of betaalde e-gaming | 14 |
| 3.7 | Soort kansspel | 14 |
| 3.8 | Wanneer, hoe lang, hoe vaak, waar en hoe internetkansspelen | 18 |
| 3.9 | E-gaming en type internetverbinding. | 20 |
| 3.10 | Betaling en besteding | 21 |
| 3.11 | Relatie interactieve kansspelen en reguliere offline kansspelen | 24 |
| 3.12 | Voordelen, nadelen en beleving van internetkansspelen | 24 |
| 3.13 | Samenhang tussen enkele kenmerken | 28 |
| 4 | English Summary | 31 |
| | Bijlage: Gehanteerde vragenlijst | 33 |
| | Bijlage: Samenstelling begeleidingscommissie | 39 |

1 Conclusies

In Nederland wordt per jaar ongeveer 105 miljoen euro besteed aan interactieve kansspelen¹. Dit wordt uitgegeven door 3% van de Nederlandse internetpopulatie, zo'n 220.000 personen. Deze totaalbedragen herbergen een grote verscheidenheid aan bestedingspatronen. Zo geeft meer dan de helft van de e-gamers of interactieve kansspelers niet meer uit dan 10 euro per maand. Deze groep e-gamers besteedt op jaarbasis circa 11 miljoen euro. Eén op de zeven e-gamers geeft meer dan 50 euro per maand uit. In totaal geven deze zware spelers op jaarbasis zo'n 70 miljoen euro uit aan interactieve kansspelen op internet. Een groep van matige spelers besteedt ruim 23 miljoen euro per jaar aan interactieve kansspelen.

- **Omvang**

Van de personen (15-55 jaar) in Nederland met een internetaansluiting, zo'n 7 miljoen, neemt 72% wel eens deel aan een kansspel. Ruim een kwart (28%) daarvan neemt ook wel eens via internet deel aan een kansspel. In absolute aantallen zijn dit circa 1.120.000 personen. Hierbij gaat het vooral om e-gaming in tegenstelling tot e-commerce (40% versus 29%). Dat wil zeggen dat het merendeel internet daadwerkelijk gebruikt om virtueel te gokken en niet als additioneel verkoopkanaal voor een bestaande offline loterij. Een op de tien interactieve spelers doet aan beide typen mee.

3% van de Nederlandse internetpopulatie tussen 15 en 55 jaar of in absolute aantallen zo'n 220.000 personen, hebben wel eens tegen betaling de afgelopen zes maanden een interactief kansspel op internet gespeeld. Deelnemers die vaker aan interactieve kansspelen deelnemen, besteden daar per sessie ook meer tijd en geld aan.

Het zijn vooral de oudere jongeren die aan betaalde internetkansspelen meedoen (34% in de leeftijd van 26 t/m 35 jaar). Een gedeelte van de betalende e-gamers is evenwel onder de 18 jaar (4% in de leeftijd van 15 t/m 17 jaar).

- **Omzet, binnenlands of buitenlandse kansspelen**

In totaal wordt er in Nederland circa 105 miljoen euro per jaar besteed aan interactieve kansspelen. Het gemiddelde bedrag per deelnemer is 41 euro per maand. Slechts 13% van de deelnemers aan interactieve kansspelen is verantwoordelijk voor bijna 70% van de totale interactieve kansspelomzet. Circa 65% van de totale omzet, te weten 68 miljoen euro, vloeit naar buitenlandse kansspelen.

Uit het onderzoek komt tevens naar voren dat de e-gamers zelf aangeven een substantieel deel (35%) van de e-gaminguitgaven te besteden aan 'binnenlandse kansspelen'. Dit is een opmerkelijke bevinding daar betaalde interactieve

¹ Bij de bedragen dient rekening gehouden te worden met een betrouwbaarheidsmarge van 5%: bedragen kunnen in werkelijkheid 5% hoger of lager zijn. Vanwege de omvang van de steekproef, vooral voor wat betreft de omvang van de zware spelers groep, dienen de cijfers in het rapport met nodige voorzichtigheid geïnterpreteerd te worden.

kansspelen in Nederland bij de wet verboden zijn. Het zou echter kunnen dat buitenlandse kansspelorganisaties zich specifiek richten op de Nederlandse interactieve kansspelmarkt via internetsites in de Nederlandse taal. Hierdoor zouden deze als binnenlandse kansspelen gepercipieerd kunnen worden. Een additionele aanwijzing in deze richting is het feit dat 11% van de e-gamers die meedoet aan de buitenlandse kansspelen zegt dit te doen in de Nederlandse taal. De absolute getallen zijn echter te klein om hier statistische significante uitspraken aan te koppelen.

Bijna twee derde van de deelnemers besteedt niet meer dan 15 euro per maand aan interactieve kansspelen. In deze groep *light spenders* bevinden zich meer vrouwen dan mannen (58%) en ruim een kwart van hen is jonger dan 26 jaar. De frequentie waarmee zij deze kansspelen beoefenen varieert, maar een opvallend gegeven is dat bijna tweederde per sessie niet langer dan een kwartier speelt.

Bijna één op de zeven e-gamers geeft meer dan 50 euro per maand uit aan interactieve kansspelen. Deze *heavy spenders* beoefenen relatief vaak een kansspel (ruim een derde tenminste twee keer per week) en ook besteden zij per sessie meer tijd aan e-gaming. Bijna de helft speelt langer dan een half uur. Bijna één vijfde speelt langer dan een uur. Deze groep *heavy spenders* bestaat voor een groot deel uit mannen (77%) en mensen boven de 45 jaar (35%).

Van de internetkansspelers speelt het merendeel kansspelen van Nederlandse oorsprong (58%). Buitenlandse kansspelen – althans kansspelen die door de spelers zelf gepercipieerd worden als buitenlandse kansspelen - worden met name door mannen, hoger opgeleiden en mensen met een boven modaal inkomen gespeeld. Vooral casinospelen zijn populair op internet. Bij deze casinospelen is op haar beurt de speel- of fruitautomaat populair.

- **Beweegredenen en beleving**

Bijna een derde van de Nederlanders die niet meedoen aan interactieve kansspelen heeft wel eens overwogen om mee te doen. Als redenen om niet via internet deel te nemen aan kansspelen noemt men de onbetrouwbaarheid van het spelen van het kansspel (73%) via het internet en de onbetrouwbaarheid van het betalen via internet (46%). De onveiligheid van betalen wordt door de deelnemers aan e-gaming als belangrijkste nadeel genoemd.

De genoemde voordelen van internetkansspelen, of in het verlengde hiervan, de redenen dat men aan internetkansspelen meedoet, grijpen direct aan bij de algemene voordelen van internet: men kan op elk tijdstip meedoen en kan het spel ook thuis spelen. Tevens wordt het onmiddellijk behalen van resultaat gezien als derde belangrijk voordeel.

Het meedoen aan interactieve kansspelen verandert het offline speelgedrag marginaal. In totaal geeft 8% van de e-gamers aan dat hun offline speelgedrag is veranderd. Onder de e-gamers met een lager dan modaal inkomen is het speelgedrag echter wel relevant veel veranderd. Bijna één op de vijf e-gamers met een lager dan modaal inkomen zegt dat zijn speelgedrag is veranderd.

- Relatie tussen e-gaming en de interverbinding

De meeste e-gamers hebben een snelle internetverbinding. Zes van de tien e-gamers heeft kabel. Nog eens twee van de tien e-gamers beschikt over ISDN of ADSL. Onder de zware e-gamers is de penetratie van een snelle internetverbinding nog net iets groter. Bijna negen op de tien *heavy spenders* heeft een snelle internetverbinding.

- Vergelijking met e-gaming in 2001

Het lijkt erop dat het afgelopen jaar zowel een sterke toename in de hoogte van de inleg als in de hoeveelheid spelers heeft plaatsgevonden. Bovendien lijkt de deelnamefrequentie iets te zijn toegenomen. Met andere woorden, niet alleen doen er meer personen mee aan e-gaming maar deze e-gamers besteden per persoon ook meer en spelen iets vaker.

In 2001 deed circa 1% van de internetpopulatie mee aan e-gaming². Zoals vermeld duidt het huidige onderzoek op een e-gamingpopulatie van 3%. Het gemiddelde bedrag dat per maand wordt besteedt aan e-gaming is gestegen van 23 euro naar 41 euro. De combinatie van deze twee effecten heeft ertoe geleid dat de totale omzet op jaarbasis scherp is gestegen: van 19 miljoen euro naar ongeveer 105 miljoen euro per jaar. De creditcard is net als in 2001 het meest populaire betaalmiddel.

De meest genoemde voordelen van interactieve kansspelen, dat men op elk tijdstip kan e-gamen en dat men ook thuis kan e-gamen, zijn eveneens hetzelfde als in 2001.

Ook de gevonden nadelen sluiten nauw aan bij de gevonden nadelen uit het onderzoek van 2001. Ook in 2001 waren de onveiligheid van het betalen via internet en de algemene onbetrouwbaarheid van internet gezien als twee van de grootste nadelen van het e-gamen. De telefoonkosten, een ander belangrijk nadeel dat uit het onderzoek van 2001 naar voren komt, speelt in 2002 een minder grote rol van betekenis. Dit kan het gevolg zijn van een grotere algemene penetratie van de kabel en ADSL als internetverbinding.

De tijdsduur die men gemiddeld aan internetkansspelen besteedt, 15 minuten, is ook niet veel veranderd ten opzichte van vorig jaar (17 minuten). Evenmin de speeltijdstoppen. Men speelt nog steeds bij voorkeur interactieve kansspelen in de avonduren en in het weekend.

Daar het vorige onderzoek een 0-meting betrof waarbij nog veel onduidelijkheid heerst over steekproeftrekking, de representativiteit van de vorig jaar getrokken steekproef, het verschil tussen e-gaming en e-commerce en andere onderzoeksdefinities die vorig jaar gehanteerd zijn, moeten vergelijkingen met het vorig jaar met de nodige voorzichtigheid bejegend worden.

- Groeipotentie van de interactieve kansspelmarkt.

De scherpe stijging van de omzet duidt er op dat in 2003 de groei aan e-gaming zich waarschijnlijk zal doorzetten. Een extra aanwijzing hiervoor is de aard

² Kansspelen via internet | Nipo Amsterdam | november 2001

van de grootste obstakels: het wantrouwen in internet in het algemeen en internetbetalingsverkeer in het bijzonder. Deze obstakels worden doorgaans kleiner wanneer men meer vertrouwen krijgt in internet in het algemeen en e-commerce in het bijzonder. Dit wordt aangetoond door ander internet gerelateerd onderzoek van Motivaction. De grote hoeveelheid internetters een derde van de niet e-gamers - die het wel eens hebben overwogen om aan e-gaming mee te doen, is ook een extra aanwijzing dat de markt waarschijnlijk zal groeien.

De eerder genoemde onduidelijkheid over de steekproeftrekking in 2001 maakt het noodzakelijk de hierboven genoemde groeipotentie met de nodige voorzichtigheid te interpreteren.

2 Inleiding

Op verzoek van het College van toezicht op de kansspelen brengt Motivaction Amsterdam BV, bureau voor onderzoek en strategieontwikkeling, dit onderzoeksrapport uit inzake een onderzoek naar omvang gebruik en aard van interactieve kansspelen.

2.1 Achtergrond

Het doel van dit onderzoek is om de ontwikkeling van internetkansspelen te volgen en het inzicht daarin te verdiepen. Hiertoe heeft het College van toezicht op de kansspelen besloten dit onderzoek jaarlijks uit te voeren. Om een goede vergelijking te bewerkstelligen heeft Motivaction getracht de vragenlijst van het eerste onderzoek zoveel mogelijk ongewijzigd te houden.

Het eerste onderzoek, uitgevoerd in 2001 door NIPO, betreft een 0-meting en kan als een eerste experiment in het meten van de omvang van internetkansspelen beschouwd worden. Veel inzicht over de aard van de markt zoals het verschil tussen e-commerce, het verkopen van loten waarbij internet als additioneel afzetkanaal wordt gebruikt en e-gaming, het spelen van interactieve kansspelen op internet was destijds nog niet goed in kaart gebracht.

Dit rapport tracht op het eerder verrichte werk voort te bouwen en de overgebleven witte vlekken zoveel mogelijk in te vullen. Het onderzoek heeft echter nog wel de naweeën van de kennislacune van het eerste onderzoek ondervonden. Vooral onduidelijkheid over de omvang van de te trekken steekproef is een vertroebelende factor geweest.

Door een scala van responsstimulerende middelen in te zetten zoals incentives, herinnerings-e-mails en het werven van nieuwe, nog niet voor marktonderzoek gebruikte bestanden, is de respons naar een zodanig hoog niveau getrokken dat statistische uitspraken meer dan gegrond zijn. Uiteindelijk hebben er 349 respondenten meegedaan aan het huidige onderzoek.

2.2 Probleemstelling

De doelstelling van het onderzoek luidt:

Inzicht bieden in de omvang en aard van het internetkansspel in Nederland waarbij de uitkomsten van het voorgaande onderzoek naar het internetkansspel nader onderbouwd en bediscussieerd kunnen worden.

Deze doelstelling kan worden vertaald in de volgende meerledige probleemstelling:

- In welke mate doet de Nederlandse internetpopulatie mee aan kansspelen?
- Hoe groot zijn de geldstromen die met internetkansspelen gemoeid zijn?
- Op welke wijze wordt er van deze internetkansspelen gebruik gemaakt?
- Wie doen er aan deze internetkansspelen mee?

2.3 Definities

In het rapport 'Interactief-spelen.com' uitgebracht in opdracht van het College van toezicht op de kansspelen en het Nederlands Kansspel Platform, worden interactieve kansspelen als volgt beschreven:

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

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

Kansspeler

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

Kansspeler op internet

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

Interactieve kansspeler op internet of e-gamer

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

E-commerce

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

Betalende interactieve kansspeler op internet

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

2.4 Methode: Opzet, steekproef en filters

De informatie voor de beantwoording van de probleemstelling is verzameld middels een meting in het internetpanel van Motivaction. Het internetpanel, e-panel genaamd, 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 gewonnen en weerspiegelt zo goed mogelijk de Nederlandse populatie.

Vragenlijst

Uitgangspunt voor het opstellen van de vragenlijst was de vragenlijst zoals deze in 2001 is gebruikt. Deze vragenlijst is op bepaalde punten aangepast. De vragenlijst bevatte ruim 25 vragen. Respondenten werden per e-mail uitgenodigd om op een daartoe bestemde internetsite de vragenlijst op te roepen en te beantwoorden.

Weging

Om via steekproeven uit het bestand van het e-panel valide uitspraken te kunnen doen over de totale populatie (in de leeftijd van 15 t/m 55 jaar), werd een stratificatie- en weegtechniek toegepast die correcties aanbrengt voor zelfselectie van samples: rimweging. Rimweging is een algemene techniek die wordt gebruikt voor steekproeven die niet op basis van at random probability zijn getrokken, maar op basis van zelfselectie (Heckman, 2000).

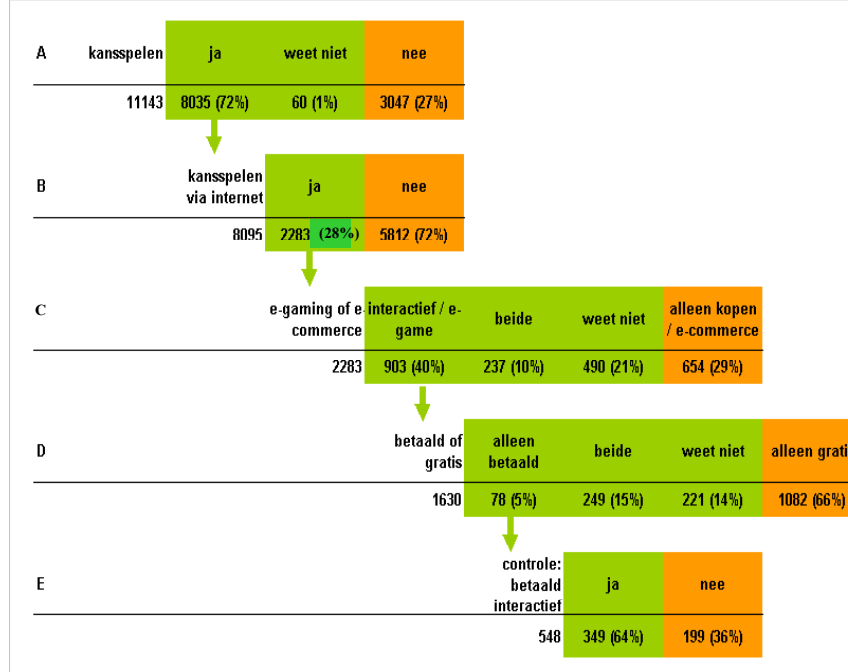
De kern van de techniek is dat per respondent een profiel wordt berekend aan de hand van sociodemografische variabelen, maar ook op basis van attitude- en gedragsvariabelen. Dit profiel komt tot uitdrukking in een propensityscore die aan iedere respondent wordt toegekend. Dit gegeven wordt gebruikt om een nauwkeurige weging tot stand te brengen.

3 Resultaten

3.1 Kansspelers, interactieve kansspelers en e-gamers

De absolute hoeveelheid respondenten die meedoet aan internetkansspelen is klein. Om in de steekproef voldoende respondenten aan te treffen die de afgelopen zes maanden tegen betaling hebben deelgenomen aan een interactief kansspel op internet, was een grote steekproef noodzakelijk. Uiteindelijk bestond de steekproef in totaal uit 11.143 respondenten. Door middel van het stellen van specifieke selectievragen zijn vervolgens kleinere groepen met specifieke kenmerken uitgefilterd op wie het onderzoek zich richt (zie ook figuur 1).

Figuur 1: steekproeftrekking en filtering door selectievragen.



De letters hebben betrekken op de verschillende filtervragen en afbakening van de respondenten. Deze zijn hierna nader beschreven.

Kansspelers (A)

Om kansspelers te onderscheiden van niet-kansspelende personen in Nederland werd als eerste vraag gesteld "Heeft u de afgelopen zes maanden deelgenomen aan één of meer loterijen en/of kansspelen?". Iedereen die daarop "ja" of "weet niet" antwoordde, bleef in het onderzoek gehandhaafd als 'kansspeler' (8.095). Respondenten die de vraag met "nee" beantwoordden (3.047) worden in dit onderzoek niet als kansspeler erkend. Vertaald naar de Nederlandse internetpopulatie betekent dit dat ongeveer 5 miljoen personen met een internetaansluiting (15 t/m 55 jaar) meedoen aan kansspelen.

Kansspelers op internet (B)

Om kansspelers op internet te onderscheiden van andere kansspelers werd vervolgens aan alle kansspelers de vraag gesteld "Heeft u de afgelopen zes maanden via internet deelgenomen aan één of meer loterijen en/of kansspelen?". Iedereen die daarop "ja" antwoordde (2.283), bleef in het onderzoek gehandhaafd als 'kansspeler op internet'. Respondenten die de vraag met "nee" beantwoordden (5.812) zijn uit de interactieve kansspelanalyses gebleven. Vertaald naar de Nederlandse internetpopulatie betekent dit dat circa 1.425.000 personen meedoen aan kansspelen op internet.

Interactieve kansspelers op internet: e-gaming versus e-commerce (C)

Om binnen de groep kansspelers op internet 'interactieve kansspelers' oftewel 'e-gamers' te onderscheiden, is hen de volgende vraag voorgelegd: "Is dit een interactief kansspel dat alleen op internet kan worden gespeeld of is dit een kansspel waarbij internet voornamelijk gebruikt wordt om loten te verkopen?". De vraag brengt daarmee verschil aan tussen e-gaming respectievelijk e-commerce. Of met andere woorden: e-gaming is het spelen van een kansspel dat niet anders dan via internet gespeeld kan worden en e-commerce is het spelen van een spel dat zonder internet kan worden gespeeld maar waarbij internet alleen wordt ingeschakeld als verkoopkanaal. Iedereen die op deze vraag "Een interactief kansspel dat alleen op internet gespeeld kan worden", "Beide" of "Weet niet" antwoordde (1.630), bleef in het onderzoek gehandhaafd als 'e-gamer'.

Betalende interactieve kansspelers op internet (D)

Om binnen de groep interactieve kansspelers onderscheid aan te brengen tussen respondenten die voor het spelen betalen en zij die dat niet doen, is aan de interactieve kansspelers de vraag voorgelegd "Heeft u de afgelopen zes maanden voor interactieve kansspelen op internet wel eens betaald, of heeft u alleen meegedaan aan gratis interactieve kansspelen? Dat wil zeggen heeft u geld ingezet op de internetkansspelen?". De kosten van de internetverbinding telden daarbij niet mee. Iedereen die daarop "Alleen betaald", "Beide" of "Weet niet" antwoordde (548) bleef in het onderzoek gehandhaafd als 'betalende interactieve kansspeler'.

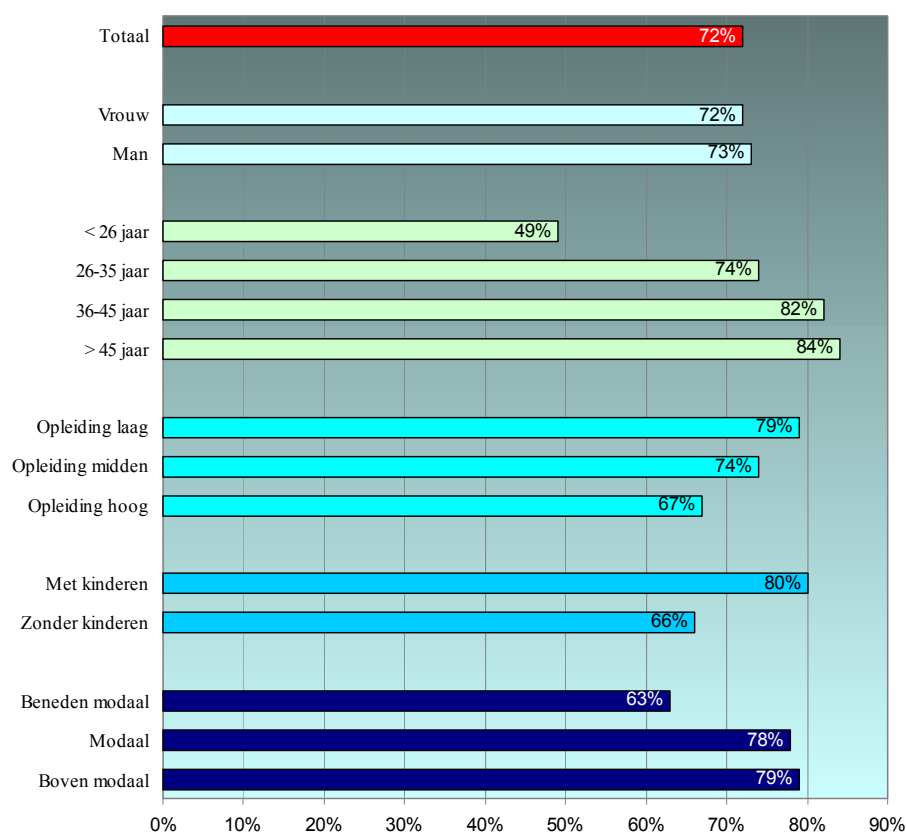
Additionele controle antwoorden respondenten (E)

Ter controle van de selectie van betalende interactieve kansspelers op internet is tot slot van de selectie (E) de vraag voorgelegd "Dus u heeft de afgelopen zes maanden wel meegedaan aan betaalde interactieve kansspelen op internet. Klopt dit?". Alleen die respondenten die hierop "ja" antwoordden (349), zijn in het onderzoek gehandhaafd als 'Betalende interactieve kansspelers op internet'. Vertaald naar de Nederlandse internetpopulatie betekent dit dat circa 220.000 personen meedoen aan betaalde e-gaming.

3.2 Deelname kansspelen algemeen

In totaal neemt 72% van de Nederlandse internetpopulatie wel eens deel aan een kansspel. In absolute aantallen zijn dat ongeveer 5.100.000 personen. Personen in Nederland boven de 45 jaar nemen vaker deel aan een kansspel dan jongeren onder de 26 jaar. Mensen met kinderen nemen ook vaker deel aan kansspelen. Voorts nemen personen met een lagere en middelbare opleiding vaker deel aan kansspelen dan personen met een hoge opleiding. Modale of boven modale inkomens nemen vaker deel dan lage inkomens (Zie figuur 2).

Figuur 2: Deelname aan kansspelen en loterijen.



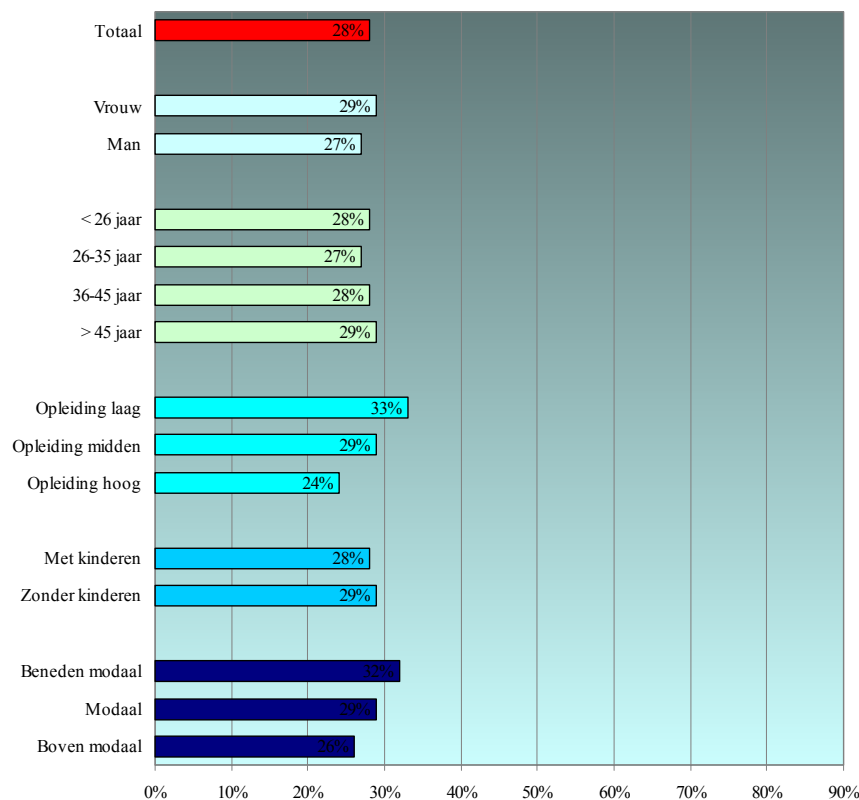
Nederlandse internetpopulatie, 15-55 jaar, n=11.143.

3.3 Deelname aan (gratis) interactieve kansspelen

Opvallend bij de deelname aan interactieve kansspelen (figuur 3) is het verschil naar geslacht: er wordt meer door vrouwen dan door mannen via internet aan kansspelen deelgenomen. Daarnaast nemen er meer lager opgeleiden deel dan middelbaar en hoger opgeleiden. Personen met een laag inkomen nemen het meest deel aan kansspelen via internet. Dit is tegengesteld aan figuur 2. Leeftijd en het al dan niet hebben van kinderen speelt geen noemenswaardige rol (is niet significant). Het is hierbij opmerkelijk dat het al dan niet hebben

van kinderen wel een onderscheidende factor is bij het spelen van reguliere kansspelen maar niet bij het spelen van internetkansspelen. Om de achterliggende reden van dit onderscheid te achterhalen is meer onderzoek nodig.

Figuur 3: Deelname aan kansspelen en loterijen via internet.



Nederlandse internetpopulatie, 15-55 jaar n=11.143

Opvallend is dat de deelname aan kansspelen en loterijen via internet gelijkelijk verdeeld is over de verschillende leeftijdsgroepen.

3.4 Overweging om mee te doen, voordelen en nadelen

23% van de Nederlandse internetpopulatie (zo'n 1,6 miljoen personen) heeft wel eens overwogen om aan een interactief internetkansspel mee te doen. Opvallend is vooral dat jongeren wel eens overwogen hebben om aan internetkansspelen mee te doen. 30% van de jongeren (jonger dan 26 jaar) heeft dit overwogen. Ook hebben deze jongeren vaker een inkomen beneden modaal dan een modaal inkomen.

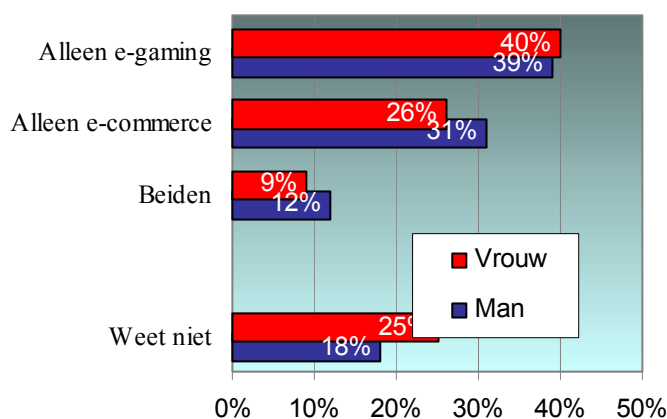
Het belangrijkste obstakel om aan interactieve kansspelen mee te doen is betrouwbaarheid. 57% van diegenen die niet meedoen aan internetkansspelen acht internet in het algemeen onbetrouwbaar en 39% acht het betalen via internet in het bijzonder onbetrouwbaar.

3.5 E-gaming of e-commerce

Opvallend is dat (gratis) e-gaming populairder is dan e-commerce (zie figuur 4). Dat wil zeggen, kansspelen die alleen op internet gespeeld kunnen worden zijn populairder dan kansspelen waarbij internet alleen gebruikt wordt om loten te verkopen. 40% doet aan e-gaming versus 29% aan e-commerce. Een additionele 10% zegt zowel aan e-gaming als aan e-commerce mee te doen (21% kan geen antwoord op deze vraag geven).

Hoger opgeleiden doen vaker aan e-gaming dan lager opgeleiden (44% versus 30%). Het sekseverschil tussen (gratis) e-gaming is minimaal: vrouwen e-gamen enigszins meer dan mannen. Bij e-commerce doen daarentegen meer mannen dan vrouwen mee. Ook zijn het vooral personen met een modaal of bovenmodaal inkomen die meedoen aan e-gaming. Er is een minimaal inkomens-effect te bespeuren. Personen met een beneden modaal inkomen doen net iets vaker mee aan e-gaming dan mensen met een modaal of bovenmodaal inkomen (42% versus 39% versus 38%).

Figuur 4: Personen die deelnemen aan internetkansspelen



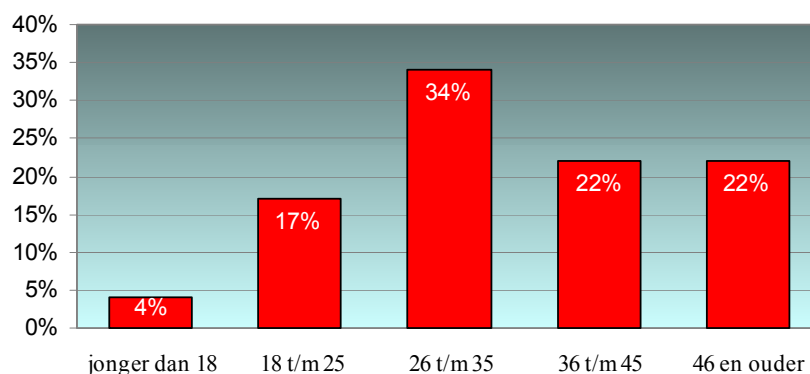
Steekproef n=2.283

3.6 Gratis of betaalde e-gaming

20% van de e-gamers doet aan betaalde interactieve kansspelen. In absolute aantallen zijn dit ongeveer 220.000 personen. 66% (circa 686.000 personen) doet alleen mee aan gratis kansspelen (14% geeft geen antwoord op de vraag). Hierbij valt op dat net iets meer mannen aan betaalde e-gaming doen. Van alle e-gamers is 57% man. Het betaald e-gamen is het meest populair bij oudere jongeren (26-35 jaar). Er is geen inkomenseffect bij het betaald e-gamen te bespeuren.

Wel is er een opleidingseffect: e-gamers met een hogere en middelbare opleiding doen vaker alleen aan gratis e-gaming (hoog 69%, midden 70% en laag 56%).

Figuur 5: Leeftijd betalende internetkansspelers



Steekproef n=349

Figuur 5 toont de leeftijd van de betalende internetkansspelers. De groep tussen de 25 en 35 jaar is het meest vertegenwoordigd onder de betalende internetkansspelers.

3.7 Soort kansspel

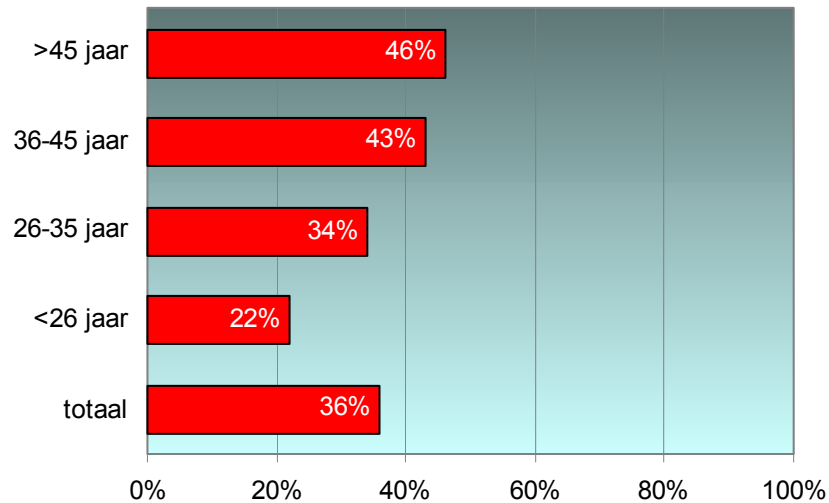
Buitenlands of binnenland

De e-gamers geven zelf aan dat de kansspelen die het meest worden gespeeld van Nederlandse oorsprong zijn (58% versus 36%). Met andere woorden, het gaat hierbij om de perceptie van de speler zelf. Hierbij dient opgemerkt te worden dat de daadwerkelijke oorsprong niet altijd even makkelijk voor de spelers is te achterhalen. Hierover is meer informatie te vinden in: 'Buitenlandse kansspelen in de Nederlandse taal'.

De Nederlandse kansspelen worden meer door vrouwen dan door mannen gespeeld. De kansspelers die meedoen aan Nederlandse kansspelen, zijn veelal lager opgeleid. De buitenlandse kansspelen worden meer door mannen gespeeld. Hier is sprake van een hogere opleiding en een boven modaal inkomen.

Figuur 6 laat zien dat e-gamers onder de 26 jaar het minst vaak een buitenspel spelen.

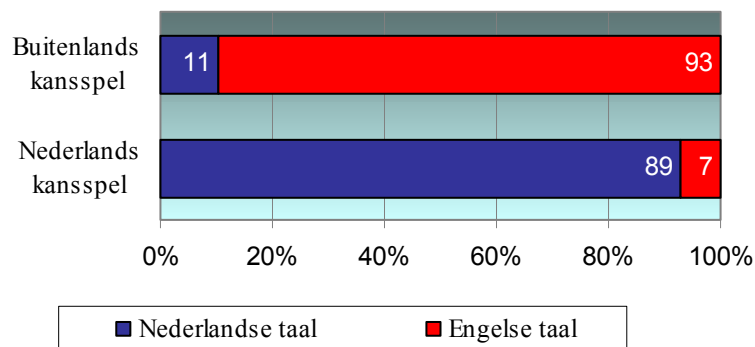
Figuur 6: Leeftijdsverdeling buitenspel



Steekproef n=349

De internetsite van het internetkansspel dat het meest wordt gespeeld is eveneens in de Nederlandse taal: 64% tegenover 31% in de Engelse taal. Vrouwen blijken meer dan mannen een Nederlandstalige site te bezoeken en zij zijn van jongere leeftijd (< 26). Mannen bezoeken daarentegen meer Engelstalige sites en zijn hoger opgeleid (39%, hoog versus 27%, middelbaar versus 29%, laag).

Figuur 7: Buitenlandse kansspelen en taal



Steekproef n=349

Buitenlandse kanspelen in de Nederlandse taal

Figuur 7 laat zien dat buitenlandse kanspelen in de Engelse taal het meest worden genoemd. Ook worden ze iets vaker gespeeld dan Nederlandse kanspelen in de Nederlandse taal. Dit is niet zo verwonderlijk: een site in het Engels wordt bijna automatisch gepercipieerd als een buitenlands kansspel en een site in het Nederlands wordt bijna automatisch gepercipieerd als een Nederlandse kansspel. Hierbij kan het heel goed mogelijk zijn dat buitenlandse aanbieders zich met sites in de Nederlandse taal specifiek richten op de Nederlandse markt.

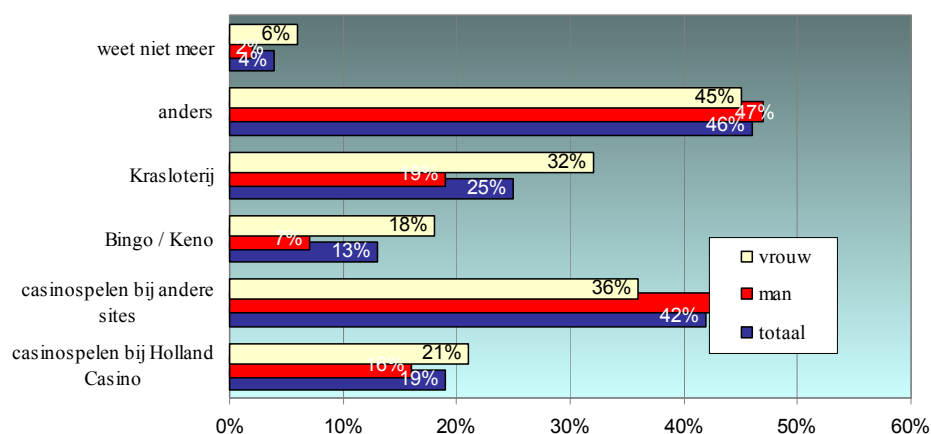
Opmerkelijk is echter wel dat 11% zegt een buitenlands kansspel te spelen dat in het Nederlands gesteld is. Dit suggereert de mogelijkheid dat buitenlandse kanspelen zich specifiek richten op de Nederlandse gokker. Om te achterhalen of dit werkelijk het geval is, is nader kwantitatief en kwalitatief onderzoek nodig.

Type kansspel

Vooral de casinospelen van andere organisaties dan Holland Casino worden vaak gespeeld (42% van de ondervraagden). Eén op de vijf (19%) van de betalende e-gamers zegt te spelen op een site van Holland Casino. Dit is opmerkelijk aangezien Holland Casino op internet alleen gratis kanspelen aanbiedt. Een nadere analyse van dit fenomeen is elders in dit rapport gegeven. De voorkeur van e-gamers voor casinospelen vormt een bevestiging van de resultaten uit het onderzoek van 2001.

Bij de casinospelen gaat het om Black Jack, Baccarat, Punto Banco, Poker Roulette, Spiel- (fruit)automaat, dobbelspel en Rad van fortuin. Vooral mannen en hoger opgeleiden en e-gamers met een hoger inkomen spelen deze casinospelen (zie figuur 8).

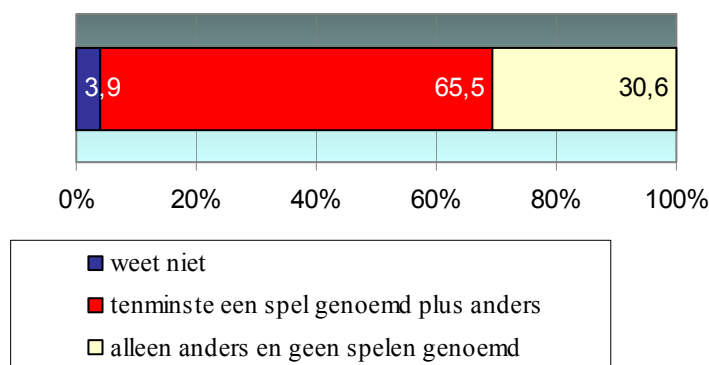
Figuur 8: Type interactieve kanspelen



Steekproef n=349, meerdere antwoorden mogelijk

Opvallend is dat de antwoordcategorie ‘anders’ vaak gekozen is. Dit betekent dat de antwoordcategorieën zeker niet uitputtend zijn en dat een nadere analyse van deze categorie nodig is. De meeste internetkansspelers die deze categorie hebben gekozen spelen tenminste één spel naast deze categorie. Bijna een derde van de spelers (30,6 %) zegt daarentegen alleen ‘andere’ internetkansspelen te spelen (zie figuur 9). De samenstellers van het rapport hebben het vermoeden dat het hier om een grote groep speelautomaatspelers gaat die interactieve speelautomaatspellen niet als een casinospel herkennen. Om dit vermoeden te staven is echter meer informatie over de perceptie van interactieve speelautomaatspellen nodig. Bij vervolgonderzoek dient hier in het bijzonder rekening mee gehouden te worden.

Figuur 9: Aantal antwoorden genoemd bij type spelen



Steekproef n=349, betalende internetkansspelers

Holland Casino-kansspelen en betaald e-gamen

Zoals vermeld is het opmerkelijk dat één op de vijf e-gamers deelneemt aan kansspelen op de site van Holland Casino. Een nadere analyse toont aan dat van alle spelers van casinospelen bij Holland Casino, 57% ook casinospelen op andere sites speelt, 30% ook wel eens Bingo/ Keno speelt, 33% ook wel eens aan een krasloterij deelneemt en 16% ook wel eens een ander spel speelt. Het is daarom aannemelijk dat de Holland Casino e-gamers hun betalende e-gaming activiteiten juist op deze ‘ander’ genoemde kansspelseorten ontplooiën.

Tabel 1 geeft het verband weer tussen verschillende spelsoorten. Daar het rijpercentages bij een multiple-response-antwoord betreft waarbij niet alle kansspelmogelijkheden even vaak opgenoemd zijn, kan deze tabel alleen van links naar rechts gelezen worden. Opvallend hierbij is dat 43% van de Bingo en Keno spelers ook meedoet aan online krasloterijen.

Tabel 1: Relatie tussen het spelen van verschillende soorten kansspelen

| | Casinospelen bij Holland Casino | Casinospelen bij andere sites | Bingo/ Keno | Krasloterij | Anders |
|---------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|-------------|-------------|--------|
| Casinospelen bij Holland Casino | 100 | 57 | 30 | 33 | 16 |
| Casinospelen bij andere sites | 25 | 100 | 15 | 22 | 20 |
| Bingo/ Keno | 44 | 49 | 100 | 43 | 27 |
| Krasloterij | 24 | 38 | 22 | 100 | 31 |
| Anders | 6 | 18 | 7 | 17 | 100 |

Steekproef n=349. Leesrichting van links naar rechts. Elke groep is gesteld op 100% (rijpercentage). Meerdere antwoorden waren mogelijk zodat totaal per rij boven 100% kan zijn.

Tevens is het mogelijk dat vooral de groep e-gamers die 0 euro aan e-gaming zegt te besteden en wél aan dit onderzoek heeft meegedaan (3% van de totale steekproef) mede verantwoordelijk is voor de e-gaming op de Holland Casino site. Op basis van de kleine steekproef en het gebruik van eenduidige onderzoeksdata kan hier geen uitspraak over gedaan worden.

Casinospelen

Onder de casinospelen is vooral de speel-(fruit)automaat het populairst (50%): het wordt meer gespeeld door ouderen dan door jongeren en meer door lager en middelbaar opgeleiden.

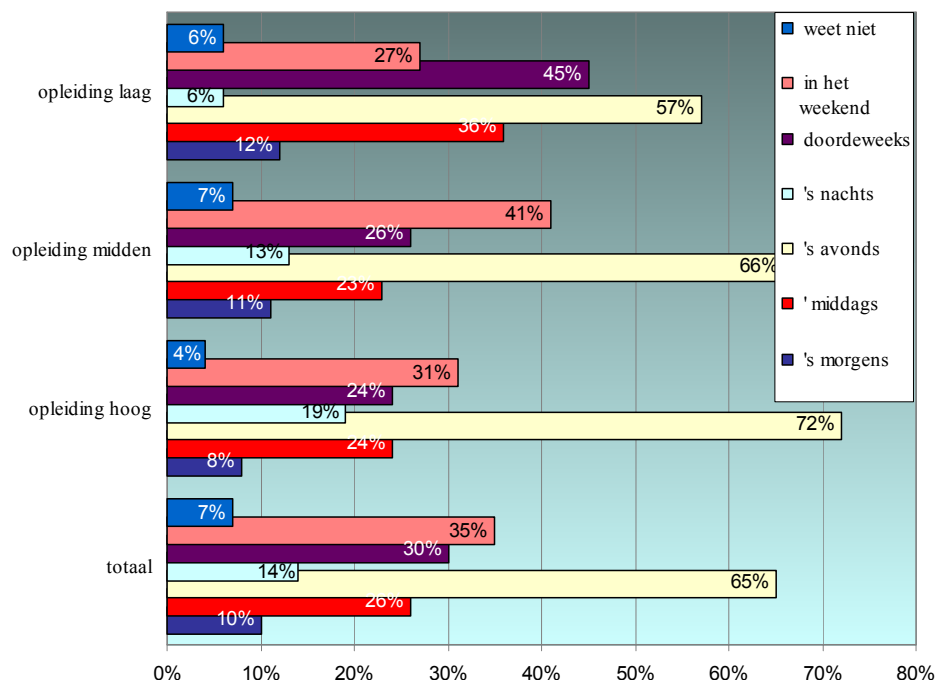
Black Jack komt op de tweede plaats. Hier speelt het geslacht wel een rol: meer mannen dan vrouwen spelen Black Jack (38% tegen 27%) en het wordt vaker gespeeld door mensen die ouder zijn dan 45 (65%).

3.8 Wanneer, hoe lang, hoe vaak, waar en hoe internetkansspelen

Internetkansspelen worden het meest 's avonds en in het weekend gespeeld.

's Avonds vooral door de hoger opgeleiden en in het weekend vooral door de middelbaar opgeleiden. De duur per kansspelsessie is veelal niet langer dan 15 minuten. Dit is vooral de groep zonder kinderen. Wordt er langer gespeeld per sessie dan is het al dan niet hebben van kinderen geen onderscheidende variabele. In de tijdspanne tussen 15 minuten en een half uur speelt bovenmodaal het meest. (zie figuur 10). Dit komt ongeveer overeen met de bevindingen uit het onderzoek van 2001.

Figuur 10: Tijdstip van spelen van interactief kansspel



Steekproef n=349 meerdere antwoorden mogelijk.

1 maal per maand op de voet gevolgd door 1 maal per week is de frequentie dat er gewoonlijk wordt deelgenomen aan interactieve kansspelen via internet. Bij 1 maal per week is er een significant leeftijdsverschil: meer ouderen dan jongeren nemen 1 maal per week deel aan interactieve kansspelen via internet.

De favoriete spelmomenten, 's avonds en in het weekend, zijn een bevestiging van de resultaten van de resultaten uit het onderzoek van 2001. De spelfrequentie daarentegen lijkt licht gestegen te zijn ten opzichte van 2001.

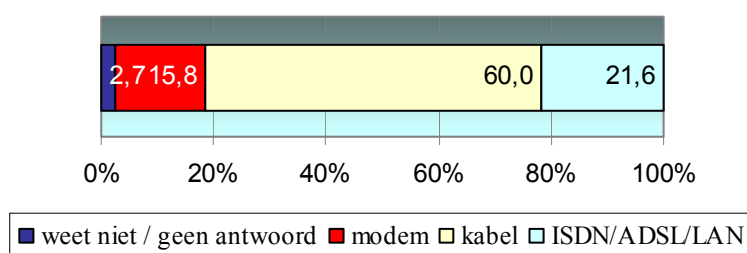
Thuis of elders

Het meespelen aan interactieve internetkansspelen blijkt vooral thuis te gebeuren (93%). Slechts 4% van de e-gamers zegt op werk te doen aan interactieve kansspelen. 1% zegt elders aan interactieve kansspelen te doen. Dit laatste suggereert dat het spelen van interactieve kansspelen via andere kanalen zoals internetzuilen of speciale e-gaming computers thans geen rol van betekenis speelt.

3.9 E-gaming en type internetverbinding.

De kabel is de meest voorkomende internetverbinding onder de e-gamers (zie ook figuur: 11). Deze komt vooral voor bij lageropgeleiden en bij hoger opgeleiden: het zijn de middelbaar opgeleide e-gamers die relatief het minst gebruik maken van de kabel (75% hoog versus 61% laag versus 49% middelbaar).

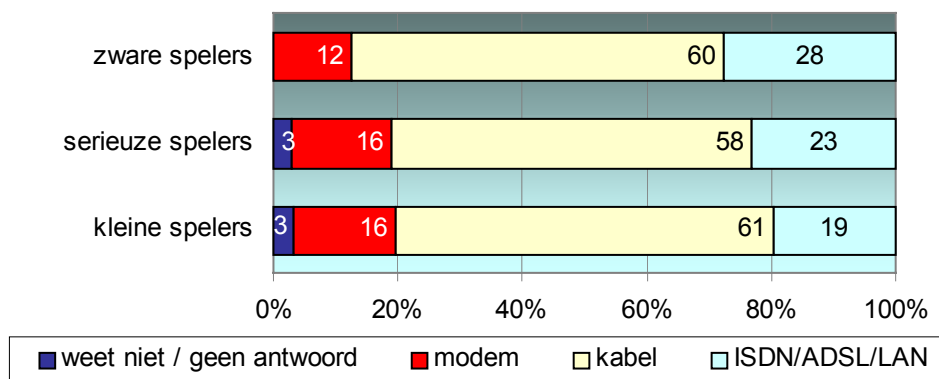
Figuur 11: Type internetverbinding van e-gamers



Steekproef n=349

Het lijkt erop dat er een minimaal verschil is tussen de bestedingsgroepen en de internetverbinding (zie figuur 12). Wanneer de e-gamers worden verdeeld in de groepen light, medium en heavy spenders, oftewel kleine, serieuze en zware spelers, wordt duidelijk dat de zware spelers net iets vaker een snelle internetverbinding hebben. 88% van de zware e-gamers heeft een snellere internetverbinding (kabel, ISDN, ADSL, LAN) versus 81% van de lichte e-gamers.

Figuur 12: Internetverbinding naar besteding

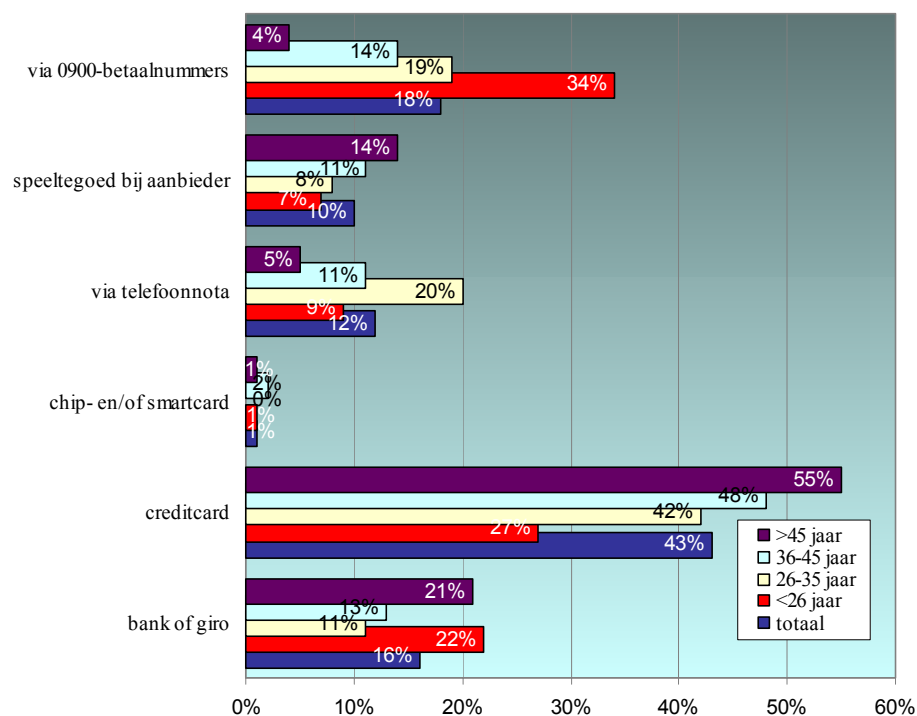


Steekproef n=349

3.10 Betaling en besteding

Het meest wordt met creditcard betaald voor de deelname aan een interactief kansspel op internet. Mannen doen dat significant vaker dan vrouwen. Verder zijn deze e-gamers vaker hoog opgeleid en hebben ze een bovenmodaal inkomen. Tevens is het opvallend dat het gebruik van de creditcard als betaalmiddel het meest populair is onder de wat oudere leeftijdsgroepen. (zie figuur 13). Dit bevestigt de uitkomsten uit 2001. In 2001 was de creditcard eveneens het meest gebruikte betaalmiddel.

Figuur 13: Betalingswijze bij deelname aan interactief kansspel op internet.



Steekproef n=349

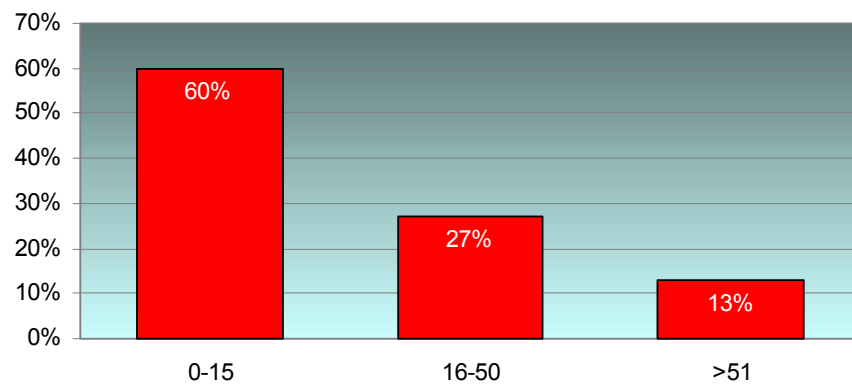
In totaal wordt er in Nederland ongeveer 105 miljoen euro besteed door deelnemers aan interactieve kansspelen. Daarvan wordt 65% uitgegeven aan buitenlandse kansspelen. Het gemiddelde bedrag per deelnemer is 41 euro. Deze besteding is royaal hoger dan in 2001. Uit de gegevens blijkt verder dat 60% van de betalende internetkansspelers gemiddeld 7 euro per maand besteedt.

Drie bestedingsgroepen

Op basis van de bestedingen per maand kunnen de deelnemers aan betaalde kansspelen op internet worden onderverdeeld naar een beperkter aantal bestedingsgroepen. Uitgaande van de frequentiepieken over de bestedingsklassen en de grote samenhang tussen verschillende variabelen binnen deze groepen en het grote onderscheid tussen verschillende variabelen tussen deze groepen, is het meest logisch om drie bestedingsgroepen te construeren (zie figuur 14). Met andere woorden: door de groepen op een dergelijke manier te definiëren is het verschil tussen de groepen het grootst en het verschil binnen de drie groepen het kleinst. De drie bestedingsgroepen betreffen:

1. de *light spenders* die tot 15 euro per maand besteden;
2. de *medium spenders* die tussen 16 en 50 euro per maand besteden;
3. de *heavy spenders* die meer dan 51 euro per maand besteden.

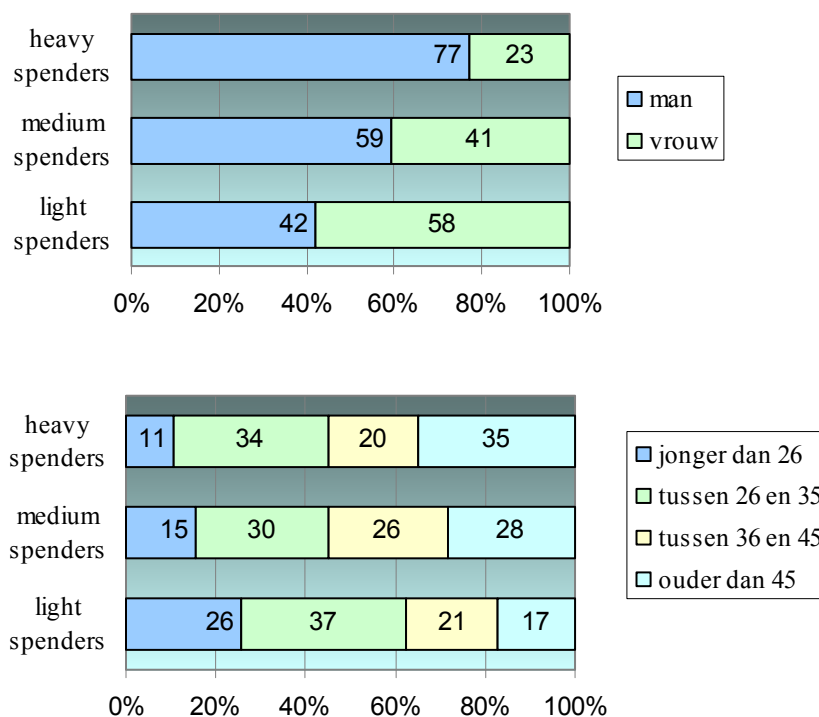
Figuur 14: Drie bestedingsgroepen.



Steekproef n=349

Vervolgens kunnen deze groepen op een aantal kenmerken worden vergeleken. Figuur 15 toont dat in de groep light spenders het aandeel vrouwen het grootst is (58%) en dat meer dan een kwart jonger is dan 26 jaar. Van de heavy spenders daarentegen is 77% man en is het aandeel jongeren het kleinst.

Figuur 15: Bestedingsgroepen naar geslacht en leeftijd.



Wanneer gekeken wordt naar de omvang van de bestedingsgroepen en het bedrag dat zij maandelijks uitgeven, valt een aantal dingen op. De light spenders leveren als grootste groep (60%) een lagere gemiddelde maandelijkse besteding (7 euro). Dit is slechts een aandeel van 10% van de totale omzet. Aangezien zij meestal een Nederlands spel spelen, nemen zij wel 22% van de omzet van Nederlandse kansspelen voor hun rekening. De heavy spenders, met 13% de kleinste groep, zijn door hun hogere gemiddelde maandelijkse besteding (215 euro) weliswaar verantwoordelijk voor 67% van de totale omzet, maar aangezien zij meestal een buitenlands spel spelen, dragen ze slechts voor 41% bij aan de omzet van Nederlandse kansspelen. Het is voornamelijk toe te schrijven aan de heavy spenders dat ruim de helft (55 miljoen euro) van de totale omzet wordt besteed aan buitenlandse kansspelen (zie tabel 2).

Tabel 2: Bestedingen aan interactieve kansspelen naar bestedingsgroep.

| | light spenders | medium spenders | heavy spenders | totaal |
|---|-----------------------|------------------------|-----------------------|---------------------|
| omvang bestedingsgroepen % | 59,9% | 27,2% | 12,9% | |
| gemiddelde besteding per maand | €7 | €34 | €215 | €41 |
| omzetaandeel per jaar Nederlandse spelen | €7.998.355 | €13.642.869 | €15.078.991 | €36.720.215 |
| omzetaandeel per jaar buitenlandse spelen | €3.079.699 | €9.598.816 | €55.383.582 | €68.062.098 |
| omzet per jaar | €11.078.054 | €23.241.685 | €70.462.573 | €104.782.313 |

Bij de bedragen dient rekening te worden gehouden met een betrouwbaarheidsmarge van 5%. Bedragen kunnen in werkelijkheid 5% hoger of lager zijn.

3.11 Relatie interactieve kansspelen en reguliere offline kansspelen

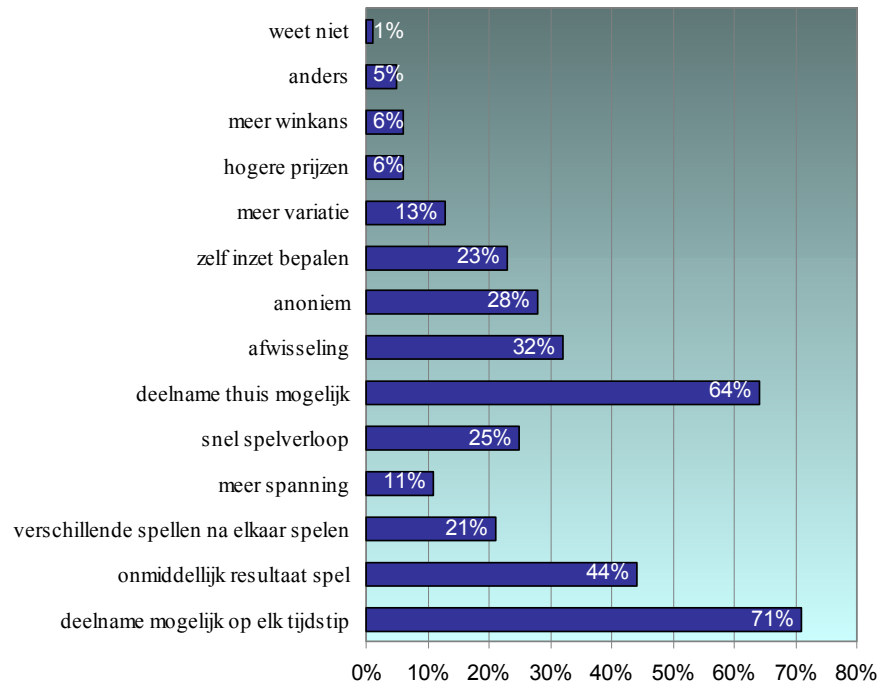
E-gamers nemen offline het meest deel aan 'prijsvragen en verlotingen' (47%) en de lotto en loterijen (46%). Voor 'prijsvragen en verlotingen' zijn er significante verschillen voor wat betreft leeftijd: jongeren beneden de 26 jaar doen hier vaker aan mee.

Tevens doen e-gamers veel mee aan belspelletjes en de gsm-loterij (34%) Ook hier zijn er significante verschillen in leeftijd: er wordt meer door jongeren dan door ouderen deelgenomen aan balspelletjes/ gsm-loterij.

3.12 Voordelen, nadelen en beleving van internetkansspelen

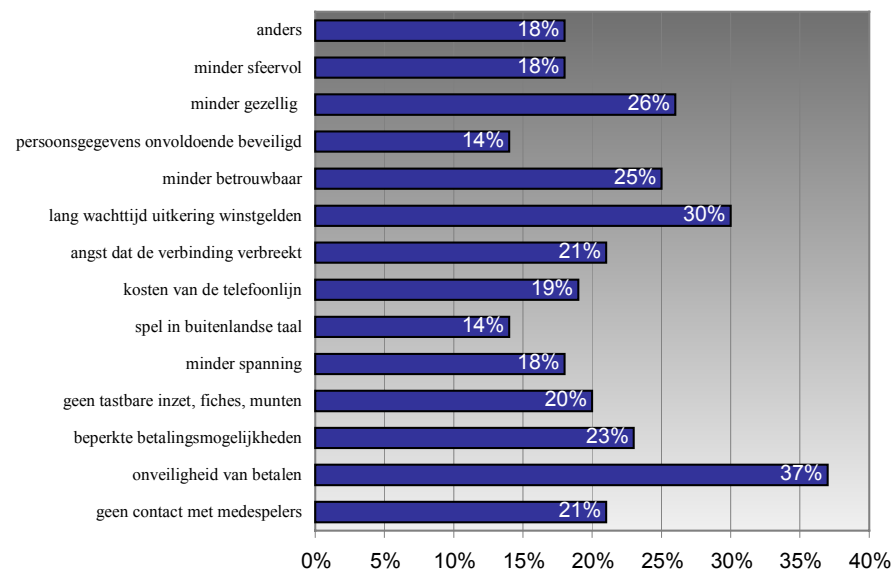
Als voordelen van interactieve kansspelen op internet noemt men de mogelijkheid van deelname op elk tijdstip (71%) en het feit dat men thuis kan deelnemen aan kansspelen (64%). Ook in het onderzoek van 2001 scoorden deze twee categorieën het hoogst. Vervolgens noemt men als voordeel het onmiddellijke resultaat van het spel (44%), de afwisseling in spelen (32%) en anonimiteit (28%). Maar weinig mensen verwachten dat er meer winkans is of hogere prijzen te behalen zijn (beiden 6%) (zie figuur 16).

Figuur 16A: De voordelen van internetkansspelen.



Steekproef n=349, meerdere antwoorden mogelijk

Figuur 16B: De nadelen van internetkansspelen.



Steekproef n=349, meerdere antwoorden mogelijk

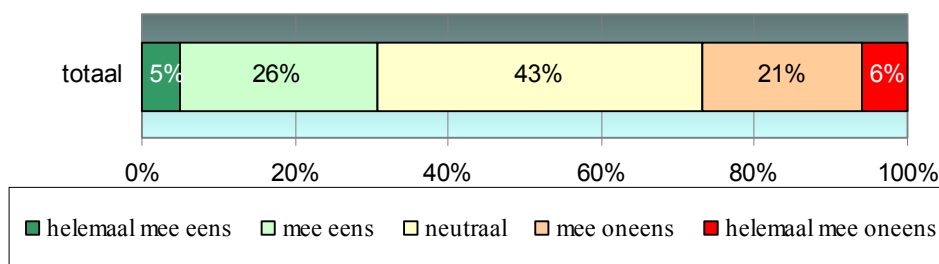
Als belangrijkste nadeel van internetkansspelen boven niet internetkansspelen vindt men de onveiligheid van betalen (37%). Dit is analoog aan de resultaten van het eerder verrichte interactieve kansspelonderzoek. Ook het feit dat de uitkering te lang duurt en/of dat er geen betaling ter plekke is, vindt men een groot nadeel (zie figuur 16B).

De meeste ondervraagden zijn het ermee eens dat meespelen aan interactieve kansspelen op internet een spannende bezigheid is (42%). Het maakt hierbij niet uit van welk geslacht of van welke leeftijd men is. Ook het al of niet hebben van kinderen speelt bij deze mening geen rol. Daarentegen zijn er wel significante verschillen met opleiding: meer middelbaar opgeleiden vinden het meespelen aan interactieve kansspelen spannend.

51% van de ondervraagden zijn het er dan ook mee eens graag een gokje te wagen via een internetkansspel. Bij deze mening is er geen significant verschil met geslacht, leeftijd, het al dan niet hebben van kinderen en de opleiding die men heeft genoten. Inkomen is daarentegen wel significant: meer boven modale dan modale inkomens wagen graag een gokje via een internetkansspel.

De meerderheid van de ondervraagden vindt interactieve kansspelen op internet geen zonde van het geld (37%). Mannen zijn deze mening meer toegedaan dan vrouwen (42% tegen 32%). Leeftijd, opleiding en het al dan niet hebben van kinderen oefenen daar geen invloed op uit. Inkomen is wel significant: de personen die interactieve kansspelen op internet niet zonde van het geld vinden bevinden zich vooral onder de hogere inkomens.

Figuur 17: Internetkansspelen passen meer bij mij dan reguliere kansspelen.

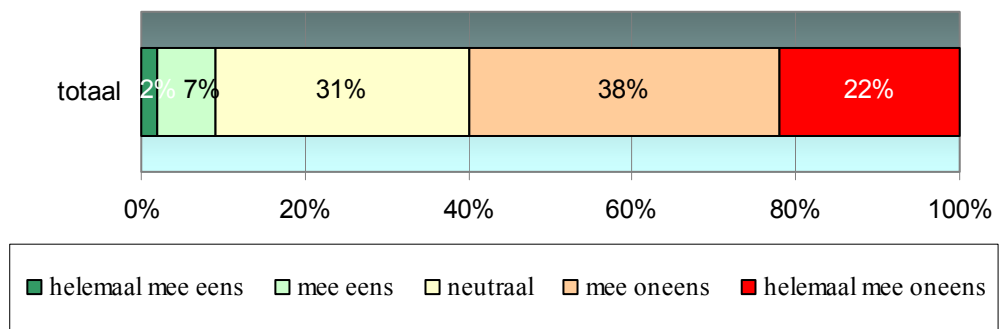


Steekproef n=349

De vraag of men internetkansspelen in vergelijking tot reguliere kansspelen meer bij zichzelf vindt passen, wordt overwegend neutraal beantwoord. Dit ongeacht geslacht, leeftijd, het al dan niet hebben van kinderen, opleiding en inkomen (zie figuur 17).

De meerderheid van de e-gamers vindt meespelen aan een internetkansspel niet erg ingewikkeld. Dit vindt men ongeacht geslacht, de leeftijd, en het al dan niet hebben van kinderen. Opleiding en inkomen zijn wel significant: de hoger opleiden en de bovenmodale inkomens vinden het niet moeilijk om aan een internetkansspel deel te nemen (zie figuur 18).

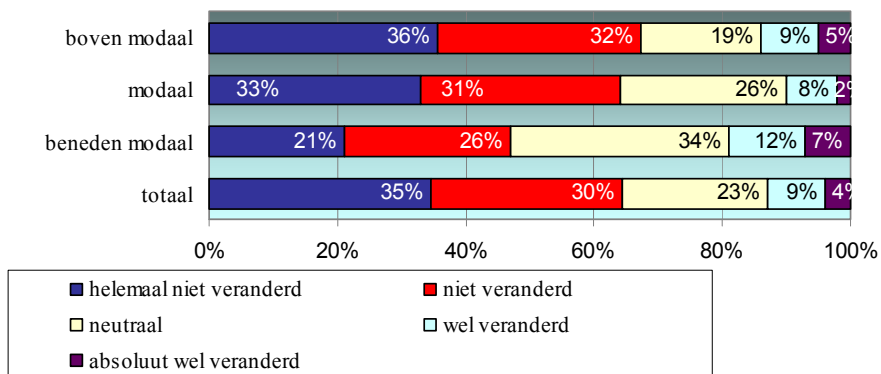
Figuur 18: Meespelen aan een internetkansspel vind ik erg ingewikkeld



Steekproef n=349

De algemene tendens is verder dat het meedoen aan e-gaming het offline spelgedrag niet heeft veranderd is. Behalve bij de e-gamers met een beneden modaal inkomen: een groot percentage (19%) van de beneden modale inkomens geeft aan dat hun spelgedrag wel veranderd is (zie figuur 19).

Figuur 19: Verandering offline spelgedrag sinds internetkansspelen

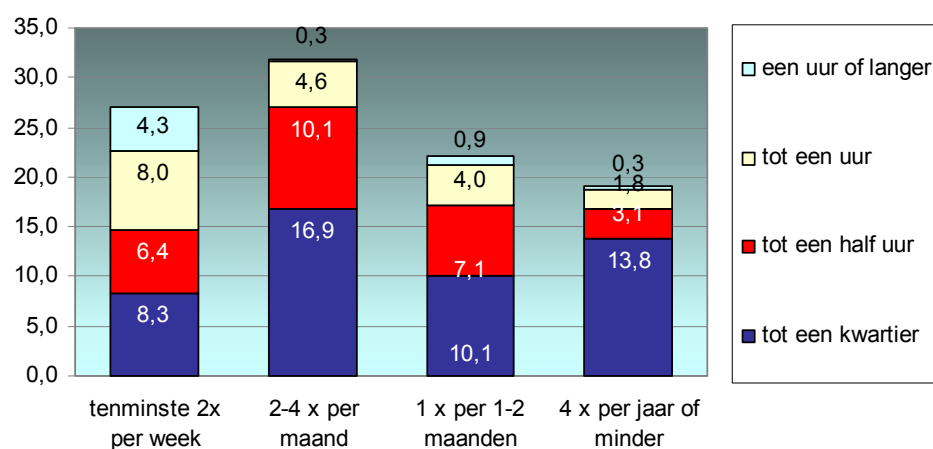


Steekproef n=349

3.13 Samenhang tussen enkele kenmerken

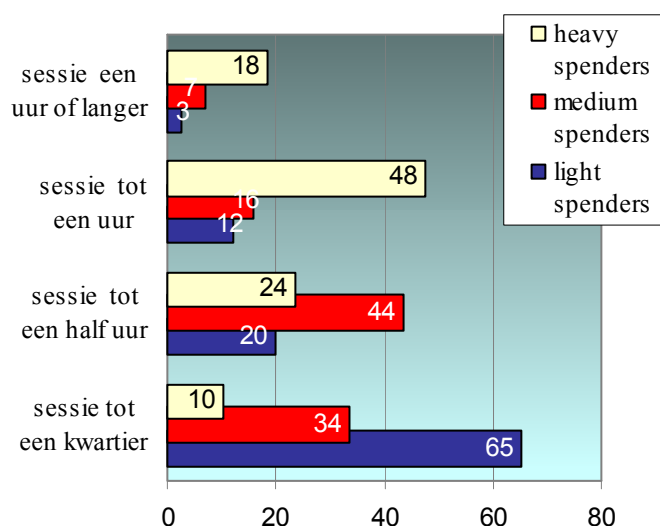
Zetten we de frequentie van spelen (teruggebracht tot vier categorieën) af tegen de duur van de sessie (ook teruggebracht tot vier categorieën), dan zien we dat de grootste groep (ruim 30% van de mensen) 2 - 4 keer per maand meestal tot een half uur een interactief kansspel speelt. De meest frequent spelende deelnemers (ruim 25%) spelen vaker door tot een speeltijd van een uur of langer per sessie (zie figuren 20 en 21).

Figuur 20: Tijd van de sessie naar frequentie.



Steekproef n=349

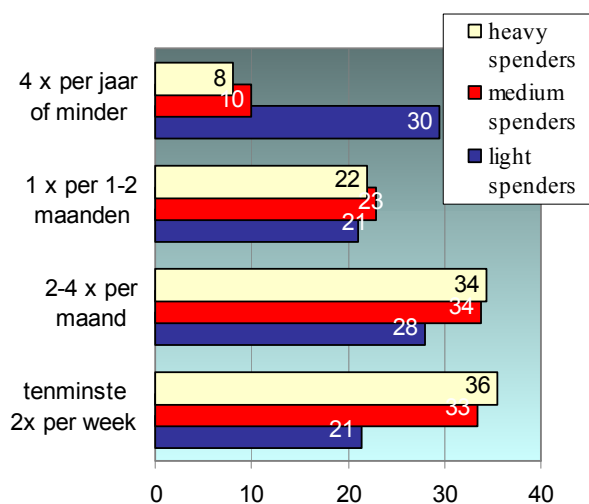
Figuur 21: Speelduur naar bestedingsgroepen.



Steekproef n=349

Wat opvalt in figuur 21 is dat de light spenders vaker kortere sessies hebben. Heavy spenders besteden meer tijd per sessie; 66% van de heavy spenders spelen per sessie tot een uur of langer. In figuur 22 zien we dat light spenders minder vaak spelen (30% niet vaker dan een paar keer per jaar) terwijl de heavy spenders vaker een kansspel spelen (36% doet dat tenminste 2 keer per week).

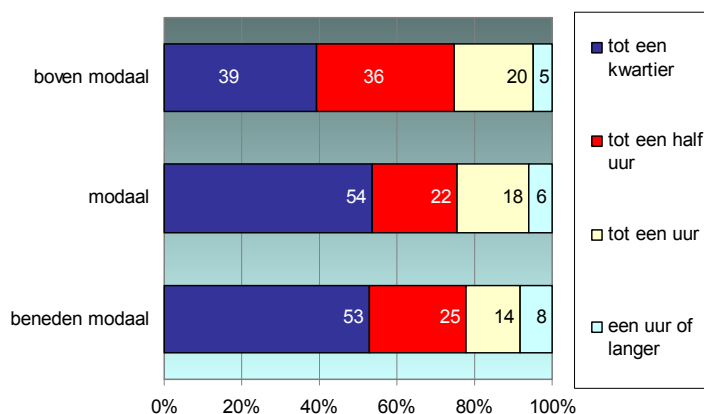
Figuur 22: Frequentie naar bestedingsgroepen.



Steekproef n=349

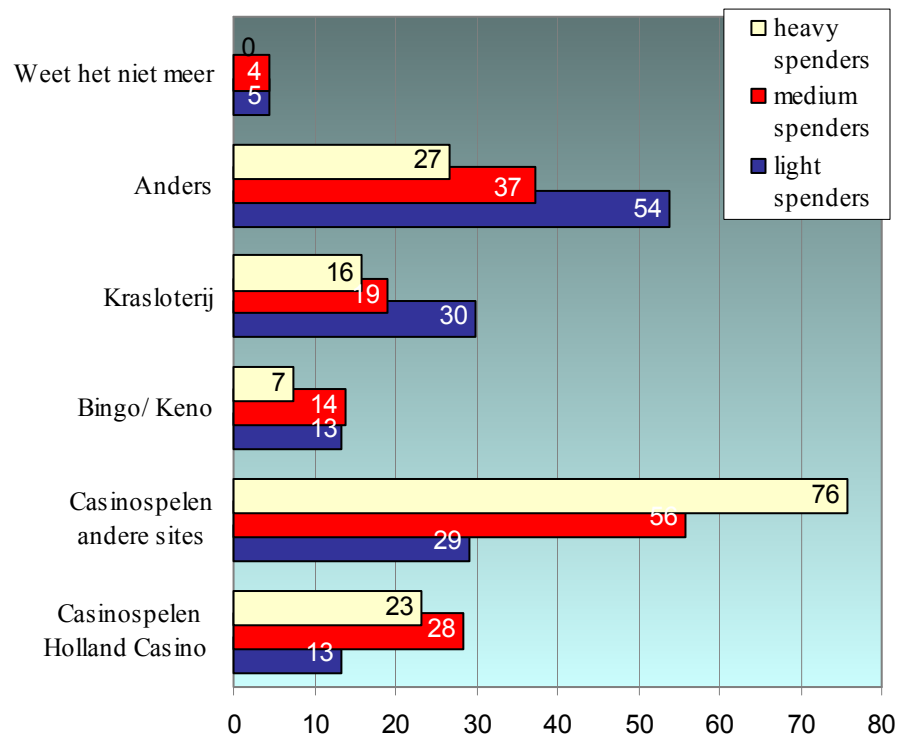
Wanneer we concreet het inkomen relateren aan de speelduur per sessie zien we in figuur 23 dat er over het algemeen kort gespeeld wordt (< 15 minuten). De modale inkomens en de benedenmodale inkomens doen dat meer dan de bovenmodale inkomens. Deze laatste groep speelt echter vaker tot een half uur. De mensen met de beneden modale inkomens zijn daarentegen degenen die vaker langer spelen dan een uur (zie figuur 23).

Figuur 23: Speelduur per sessie naar inkomen



Kijken we naar de soorten interactieve kansspelen die de bestedingsgroepen spelen (figuur 24) dan is duidelijk dat de heavy spenders vaker dan de andere groepen casinospelen bezoeken (op andere sites dan van Holland Casino) en de light users vaker dan andere groepen meedoen aan krasloterijen.

Figuur 24: Soorten interactieve kansspelen naar bestedingsgroepen.



Steekproef n=349

4 English Summary

At the request of the Netherlands gaming control board, Motivaaction International analysed the Dutch Internet gaming market. The main goal of this analysis is to gain insight into this upcoming market.

This report is the second of its kind and as such a follow up and enhancement of the analysis made of the Dutch Internet gaming market in 2001 by NIPO. As the NIPO report was the first of its kind, it contained a significant amount of new and relevant information. The NIPO research methodology was experimental and as such contained several methodological inconsistencies such as a poorly defined difference between e-gaming and e-commerce. This resulted in a less than optimal starting point or knowledge base for the current conducted research. Nevertheless through a thorough and accurate questioning methodology this problem could be overcome.

In total 11.143 Dutch Internet users between the ages 15 and 55 years old were interviewed using an Internet based questionnaire. Of these 11.143 respondents, 72% or 8.095 respondents mentioned that they participated in gaming activities. Of these 8.095 respondents, 28% or 2.283 respondents mentioned that they participated in Internet gaming activities. In turn, of these 2.283 respondents, 29% participated in e-commerce Internet gaming activities, 40% participated in e-gaming Internet activities and a further 10% participated in both.

3% of the total Dutch Internet population participated in paid e-gaming activities. This amounts to around 220.000 Dutch citizens between the ages of 15 and 55 years old.

The yearly turnover of the Dutch Internet gaming market is around 105 million euro. On average a Dutch Internet gamer spends 41 euro per month on his Internet gaming activities. This average however masks large differences in spending patterns. More than half of the Dutch Internet gamers spends no more than about 10 euro per month. While the top 13% of the spenders are responsible for almost 70% of the entire turnover. This amounts to around 70 million euro.

The research shows that a large part of the Dutch population (35%) thinks that it is spending its e-gaming money on Dutch e-gaming sites. This is a remarkable conclusion, as Dutch interactive gaming for money is not allowed under the Dutch gambling law. The specific targeting of Dutch population by international Internet gaming organisations could explain this discrepancy.

Two third of all e-gamers spend less than 15 euro per month. The group of light spenders mostly consists of women and young adults under 26 years old. The heavy spenders spend on average more than 50 euro per month and tend to be older males. The heavy spenders visit e-gaming sites more often and stay on these e-gaming sites longer than the light and medium spenders.

Most of the e-gaming activities concentrate on e-gaming sites offered in the Dutch language. Foreign gaming sites are more often visited by Dutch older males. There is a strong correlation between the heavy spenders and foreign e-gaming sites. The most popular e-gaming activity is the playing of casino games. Of these casino games, the virtual slot machines are the most preferred.

Almost one third of the Dutch Internet population that does not participate in e-gaming has considered using e-gaming opportunities. This suggests a large potential market. The main disadvantages of e-gaming are the perceived unreliability or insecurity internet in general and of credit card payments via Internet in particular.

The main advantages of e-gaming are directly related to the main advantages of Internet: its accessibility from the private home at any time of the day.

The participation in online gaming hardly has an effect on offline gaming. Only 8% of the Dutch e-gamers say that their offline gaming behaviour has changed. Under the e-gamers with a lower income however this figure is much higher, almost 20% of this group says that there gaming activities has changed. To discover in which manner or to what extent these gaming activities have changed, further research is necessary.

In general Dutch citizens of all ages participate in interactive gaming. Also under-age gaming occurs. 4% of the total Dutch e-gaming population is under 18 years old (15-17 years).

Bijlage: Gehanteerde vragenlijst

1. Heeft u de afgelopen zes maanden deelgenomen aan één of meer loterijen en/of andere kansspelen?

- Ja
- Nee
- Weet niet

2. Heeft u de afgelopen zes maanden via internet deelgenomen aan één of meer loterijen en/of andere kansspelen?

- Ja
- Nee
- Weet niet

3. Indien ja, is dit een interactief kansspel dat alleen op internet kan worden gespeeld (bijvoorbeeld internetcasino's of internetspeelautomaten) of is dit een kansspel waarbij internet voornamelijk gebruikt wordt om loten te verkopen?

- Een interactief kansspel dat alleen op internet gespeeld kan worden
- Kansspel waarbij internet voornamelijk gebruikt wordt om loten te verkopen
- Beide
- Weet niet

4. Heeft u wel eens overwogen om aan een interactief internetkansspel mee te doen?

- Ja, wel eens
- Nee, nooit
- Weet niet

5. Wat is de reden dat u **niet** aan interactieve internetkansspelen heeft deelgenomen? (meerdere antwoordcategorieën mogelijk)

- Ik vind het niet spannend genoeg
- Ik vind het prijzengeld te laag
- Ik vind het te verslavend
- Ik vind de inzet te laag
- Ik vind de inzet te hoog
- Ik vind de winkans te laag
- Ik vind kansspelen via internet onbetrouwbaar
- Ik vind betalen via internet onbetrouwbaar
- Ik vind het te ingewikkeld
- Ik vind de internetverbinding te traag
- Anders
- Weet niet

6. Heeft u de afgelopen zes maanden voor interactieve kansspelen op internet wel eens betaald, of heeft u alleen meegedaan aan gratis interactieve kansspelen? Dat wil zeggen: heeft u geld ingezet op de internetkansspelen? (De kosten van de internetverbinding tellen niet mee).

- Alleen meegedaan aan **betaalde** interactieve kansspelen op internet
- Alleen meegedaan aan **gratis** interactieve kansspelen op internet
- Zowel aan **gratis**, als aan **betaalde** interactieve kansspelen op internet deelgenomen
- Weet niet

EXTRA ZEEF:

7. Is het interactieve internetkansspel dat u het meest speelt een buitenlands kansspel of een Nederlands kansspel?

- Buitenlands kansspel
- Nederlands kansspel
- Weet niet

8. Is de internetsite van het internetkansspel dat u het meest speelt in de Nederlandse taal, in de Engelse taal of in een andere taal weergegeven?

- Nederlandse taal
- Engelse taal
- Andere taal
- Weet niet

9. Op welk tijdstip speelt u normaal gesproken een interactief internetkansspel? (meerdere antwoordcategorieën mogelijk)

- 's Morgens
- 's Middags
- 's Avonds
- 's Nachts
- Door de weeks
- In het weekend
- Weet niet

10. Hoe lang speelt u normaal gesproken per internetkanspelsessie?

- 5 – 15 minuten
- 15 minuten – half uur
- Een half uur – 1 uur
- 1 uur
- 1- 2 uur
- 2 uur of langer
- Weet niet

11. Kunt u aangeven hoe vaak u gewoonlijk deelneemt aan interactieve kansspelen via internet?

- Meerdere malen per dag
- 1 maal per dag
- 4 tot 6 maal per week
- 2 tot 3 maal per week
- 1 maal per week
- 1 maal per 2 weken
- 1 maal per 3 weken
- 1 maal per maand
- 1 maal per 2 maanden
- 1 maal per 3 maanden
- Minder vaak
- Weet niet

12. Waar speelt u normaal gesproken uw interactieve internetkansspel?

- Thuis
- Op het werk
- Elders
- Weet niet

13. Wat voor soort internetverbinding heeft u? (meerdere antwoorden mogelijk)

- Modem (33.6k)
- Modem (56k)
- Modem, maar ik weet niet wat voor soort modem
- Kabel
- ISDN
- ADSL
- Bedrijfsnetwerk
- Weet niet

14. Aan welke van de onderstaande, interactieve internetkansspelen heeft u deelgenomen? (meerdere antwoorden mogelijk)

- Casinospelen bij Holland Casino (Black Jack/Baccarat/Punto Banco/Poker/Roulette/Speel- (fruit)automaat/Dobbelspel/Rad van Fortuin)
- Casinospelen bij andere sites (Black Jack/Baccarat/Punto Banco/Poker/Roulette/Speel(fruit) automaat/Dobbelspel/Rad van Fortuin)
- Bingo/Keno
- Krasloterij
- Anders
- Weet niet
- Niet deelgenomen aan betaalde interactieve kansspelen via internet

15. Aan welke interactieve casinospelen op internet heeft u deelgenomen? (meerdere antwoorden mogelijk)

- Black Jack
- Baccarat
- Punto Banco
- (video) Poker
- Roulette
- Speel(fruit)automaat
- Dobbelspel
- Rad van Fortuin
- Weet het niet meer

16. Op welke wijze betaalt u doorgaans voor uw deelname aan een interactief kansspel op internet?

- Bank of giro
- Creditcard
- Chip- en/of smartcard
- Via telefoonnota
- Speeltegoed bij aanbieder van het spel
- Via 0900-betalnummers

17. Hoeveel besteedt u meestal in totaal per maand in Euro's aan interactieve internetkansspelen? (Zou u dit bedrag zo goed mogelijk willen inschatten?)

- <numeriek veld> _____

18. Aan welke andere betaalde kansspelen naast die op internet heeft u in het afgelopen jaar nog meer deelgenomen? (meerdere antwoorden mogelijk)

- Casinospelen (Black Jack/Baccarat/Punto Banco/(video)Poker/Roulette/Speel(fruit)automaat/ Dobbelspel/Rad van Fortuin)
- Speel(fruit)automaat buiten casino
- Bingo/Keno
- Prijsvraag/Verloting
- Sport-/Paardenwedenschap/Toto
- Krasloterij
- Lotto/Loterij
- Besselletjes/gsm-loterij
- Weet het niet meer

19. Kunt u aangeven in hoeverre het meedoen aan interactieve internetkansspelen uw offline speelgedrag heeft veranderd? Bijvoorbeeld: bent u minder gaan besteden aan offline kansspelen?

Helemaal niet veranderd 1 2 3 4 5 Absoluut wel veranderd

20. Wat zijn voor u de voordelen van internetkansspelen boven niet-internetkansspelen? (meerdere antwoorden mogelijk)

- Deelname mogelijk op elk tijdstip
- Resultaat van het spel onmiddellijk bekend
- Mogelijkheid om verschillende spelen snel na elkaar te spelen
- Meer spanning
- Snel spelverloop
- Deelname is thuis mogelijk
- Weer eens iets anders/afwisseling
- Anoniem
- Zelf inzet bepalen
- Meer variatie
- Hogere prijzen
- Meer winkans
- Anders
- Weet niet

21. Welke van de genoemde voordelen is voor u het belangrijkste?

- _____

22. Wat zijn voor u de nadelen van internetkansspelen boven niet-internetkansspelen? (meerdere antwoorden mogelijk)

- Geen contact met medespelers
- Onveiligheid van betalen
- Beperkt aantal betalingsmogelijkheden
- Geen tastbare inzet van fiches of munten
- Minder spanning
- Spel wordt aangeboden in de buitenlandse taal
- Ook voor telefoonkosten betalen
- Bang dat verbinding uitvalt/probleem met verbinding
- Uitkering duurt lang/geen uitbetaling ter plekke
- Site ziet er niet aantrekkelijk genoeg uit
- Minder betrouwbaar
- Persoonsgegevens onvoldoende beveiligd
- Minder gezellig
- Minder sfeervol
- Trage internetverbinding
- Anders
- Weet niet

23. Welke van de genoemde nadelen is voor u de belangrijkste?

- _____

24. Nu worden u vijf stellingen over interactieve internetkansspelen voorgelegd. Kunt u aangeven in hoeverre u het hiermee eens bent? U kunt kiezen uit de volgende antwoordmogelijkheden op een 5-puntsschaal: helemaal mee eens, mee eens, noch mee eens, mee oneens, helemaal mee oneens.

Meespelen aan interactieve kansspelen op internet vind ik spannend.

| | | | | | | |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|
| Helemaal mee eens | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | helemaal mee oneens |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|

In vergelijking tot reguliere kansspelen past het spelen van internetkansspelen meer bij mij.

| | | | | | | |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|
| Helemaal mee eens | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | helemaal mee oneens |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|

Ik waag graag een gokje via een internetkansspel.

| | | | | | | |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|
| Helemaal mee eens | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | helemaal mee oneens |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|

Interactieve kansspelen op internet vind ik zonde van het geld.

| | | | | | | |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|
| Helemaal mee eens | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | helemaal mee oneens |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|

Meespelen aan een internetkansspel vind ik erg ingewikkeld.

| | | | | | | |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|
| Helemaal mee eens | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | helemaal mee oneens |
|-------------------|---|---|---|---|---|------------------------|

Bijlage: Samenstelling begeleidingscommissie

Drs. J.J. Borking (College van toezicht op de kansspelen, voorzitter)

Mevrouw Mr. M. Stam (ministerie van Justitie)

Mr. M. A. Visser (ministerie van Economische Zaken)

Drs. P.J.A.M. Geertsen (College van toezicht op de kansspelen)

Drs. B.M. van Waterschoot (College van toezicht op de kansspelen, secretaris)