

Kansspelen via nieuwe media 2007
Monitor betaalde interactieve internetkansspelen

– in opdracht van Holland Casino –

Amsterdam, september 2007

Projectnummer: K0797

Björn Lambertz

Jacoline van Leeuwen

Bram van der Lelij

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	5
2.1 Achtergrond	5
2.2 Doel- en probleemstelling	5
2.3 Definities	6
2.4 Methode van onderzoek	7
2.5 Rapportage	12
3 Resultaten: deelname kansspelen 2007	13
3.1 Deelname aan kansspelen en loterijen algemeen	13
3.2 Deelname aan interactieve internetkansspelen (betaald/gratis)	16
3.3 Omvang van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen	17
3.4 Vergelijking van 2007 met 2002, 2003, 2004 en 2005	19
4 Sociodemografische kenmerken van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen	21
5 Kenmerken van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen	27
5.1 Betaalwijze en bestedingen	41
5.2 Problematisch interactief kansspelgedrag	43
5.3 Niet-deelnemers	47
Bijlage I: Onderzoeksverantwoording	49
Bijlage II: Vragenlijst	50

1 Conclusies

In opdracht van Holland Casino heeft Motivaction International B.V., via internet een herhalingsonderzoek uitgevoerd naar de aard en de omvang van interactieve internetkansspelen in 2007. 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 weer gestegen

In 2007 heeft 4,5% van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar meegedaan aan betaalde interactieve internetkansspelen, ongeveer 397.000 personen.¹ Dit is een significante stijging vergeleken met vorig jaar, toen waren dit nog 277.000 personen. In 2005 bedroeg het percentage betaalde e-gamers 3,5% en in het jaar 2004 ongeveer 5,3%. Dit betekent dat de daling die wij vorig jaar zagen, dit jaar weer is omgezet in een stijging. Echter, we zijn nog niet terug op het oude niveau van 2004. Toen was nog 5.3% betaalde e-gamer.

Met name populair bij jonge mannen

Betaalde e-gaming is net als in 2005 voornamelijk populair bij jonge mannen. Dit is niet verrassend, want dit is het bekende profiel van spelers van riskante kansspelen in het algemeen.

Aantal e-gamers 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.

Betaalde interactieve kansspelen blijft meestal niet lang boeien

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

Hoewel het aantal deelnemers dat langer dan een uur speelt is gestegen ten opzichte van 2005 spelen kansspelers doorgaans niet langer dan een half uur. Ook is het aantal deelnemers dat meer dan 10 keer per maand meedoet gestegen, maar men speelt meestal eerder wekelijks of maandelijks dan dagelijks.

Van problematisch kansspelgedrag is geen sprake

Van de groep betalende e-gamers is een kleine groep van 14% potentiële probleemspeler, maar van daadwerkelijke probleemspelers is ook dit jaar geen sprake.

¹ Dit absolute aantal is een ruwe schatting, zie ook paragraaf 3.3

Totale jaarlijkse bestedingen toegenomen

Ook al speelt men niet dagelijks en slechts kort, toch zegt men gemiddeld nog 59 euro in de afgelopen maand te hebben uitgegeven aan interactieve internetkansspelen. Op jaarbasis schat men de bestedingen overigens lager (230 euro per jaar). Dit bedrag ligt iets hoger dan de jaarlijkse bestedingen van 2005, toen e-gamers aangaven op jaarbasis 223 euro te besteden. Aangezien ongeveer 70% 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.²

Omgerekend naar totale bestedingen aan betaalde interactieve internetkansspelen betekent dit dat er jaarlijks tussen de 90 en 280 miljoen euro uitgegeven wordt door Nederlandse spelers.³ Vorig jaar schatten wij de totale bestedingen tussen de 62 en 120 miljoen euro.⁴ Het omzetbedrag per speler is dus gestegen ten opzichte van 2005. Aan Poker (met anderen) naast die op Internet besteed men gemiddeld zo'n 700 euro per maand. Dit is een veel hoger bedrag dan de e-gamers per maand besteden aan Poker op Internet.

Verwachtingen voor de toekomst van e-gaming

Sinds 2001 stijgt de deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen. In 2005 leek deze trend gekeerd te zijn maar in 2007 is er weer een stijging waar te nemen in de deelname aan betaalde interactieve kansspelen. Dat in 2005 een daling was waar te nemen kan mogelijk liggen aan de economische situatie op dat moment. Het consumentenvertrouwen was toen aanzienlijk lager dan in 2007.

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

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. 4% van de respondenten die nu niet meedoen aan betaalde internetkansspelen zegt in dat geval (waarschijnlijk) wel mee te willen doen. Dit is een daling vergeleken met 2005, toen 7% van de respondenten die niet meedeed aan betaalde interactieve internetkansspelen aangaf (waarschijnlijk) mee te gaan doen.

Uit de analyse blijkt ook dat van de huidige e-gamers slechts een derde zegt in de toekomst te gaan deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen als de door de overheid gecontroleerde aanbieder Holland Casino deze internetkansspelen zou aanbieden. Dit betekent dat het moeilijk valt te voorspellen of introductie van het legale aanbod van Holland Casino zou kunnen leiden tot een toename van het aantal betaalde e-gamers.

² Voor een nauwkeurigere schatting van de bestedingen zou onderzoek kunnen worden gedaan, waarbij respondenten een dagboek moeten bijhouden.

³ Dit is een ruwe schatting, zie ook paragraaf 5.1

⁴ Dit jaar is net als in 2005 een analyse uitgevoerd om de invloed van uitbijters (respondenten met zeer hoge, onrealistische bestedingen) op het gemiddelde te beperken. Deze analyse is vorig jaar ook met terugwerkende kracht uitgevoerd voor 2004 waardoor de bestedingen die hier gerapporteerd worden, afwijken van de bestedingen die in 2004 gerapporteerd zijn.

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 probleemspe-
lers. Personen die gevoelig zijn voor problematisch interactief kansspelgedrag
zullen mogelijk 'blijven hangen'. Het gaat echter om een klein percentage. Het
valt ook niet te bepalen of deze groep relatief zal toenemen bij een legaal aan-
bod.⁵

⁵ Overigens voert Holland Casino een preventiebeleid tegen kansspelverslaving
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 internetkans-
spelen.

2 Inleiding

In opdracht van Holland Casino heeft Motivaction International B.V., bureau voor onderzoek en strategieontwikkeling, via internet een herhalingsonderzoek uitgevoerd naar de aard en de omvang van interactieve internetkansspelen in Nederland in 2007.

2.1 Achtergrond

Betaalde interactieve kansspelen via internet - e-gaming - zijn over het algemeen verboden in Nederland⁶. Wel heeft het kabinet besloten dat Holland Casino een tijdelijke vergunning krijgt voor een proef om kansspelen op internet aan te bieden. Volgens de meest recente beschikbare gegevens (Motivaction, 2005) is 3,5% van de internetpopulatie e-gamer. Gezien de sterk toenemende aandacht voor poker op televisie en de plotselinge verbreiding van poker als vrijetijdsbesteding onder de bevolking valt te verwachten dat het percentage e-gamers in Nederland sterk is gestegen.

Om inzicht te krijgen in e-gaming in Nederland gaf het College van Toezicht op de Kansspelen sinds 2001 jaarlijks opdracht tot een onderzoek naar deelname aan kansspelen via internet. In 2004 en 2005 kwamen daar kansspelen via SMS en (mobiele) telefoon bij. Met deze herhalingsmetingen beoogde het College dit gebied in kaart te brengen en trends en ontwikkelingen te signaleren om zo input te verkrijgen voor beleidsbeslissingen met betrekking tot kansspelen via nieuwe media.

Omdat het College van Toezicht op de Kansspelen na 2005 geen opdracht meer heeft gegeven tot het verrichten van een nieuwe peiling en Holland Casino interesse heeft in actuele (en meer verdiepende) gegevens, heeft Holland Casino Motivaction gevraagd onderzoek te doen voor een nieuwe peiling. In deze peiling is de meting van 2005 herhaald volgens een zelfde onderzoeksopzet en zoveel mogelijk dezelfde vragenlijst met uitzondering van de vragen over telefonische kansspelen. In plaats van de vragen over telefonische kansspelen zijn extra verdiepende vragen opgenomen met betrekking tot internet kansspelen met name Poker en andere Casinospelen.

2.2 Doel- en probleemstelling

Het doel van het onderzoek is:

Inzicht bieden in de ontwikkelingen in Nederland in aard en omvang van kansspelen via internet met speciale aandacht voor soorten spelen, locaties en communicatiekanalen.

⁶ Loten bestellen via internet of meedoen aan Lotto is wel toegestaan.

Deze doelstelling is vertaald in de volgende meerledige probleemstelling:

- **In welke mate doet de Nederlandse internetpopulatie mee aan betaalde kansspelen via internet?**
- **Hoe groot zijn de geldstromen die met kansspelen via internet gemoeid zijn?**
- **Welke ontwikkelingen in kansspelgedrag met betrekking tot internet en geldstromen zijn waar te nemen?**

De volgende onderzoeksvragen worden beantwoord:

- In welke mate doet men mee aan betaalde kansspelen via internet? Hoe vaak, hoe lang en aan welke kansspelen?
- Via welke soort internetverbinding speelt men en wat is de rol van deze technische voorzieningen?
- In welke mate doet men mee aan 'traditionele' kansspelen?
- Wat besteedt men aan deze nieuwe vormen van kansspelen? Via welke betaalkanalen?
- In welke mate is er sprake van problematisch kansspelgedrag?
- Op welke websites en welke andere locaties speelt men pokerspelen en andere soorten casinospelen? (nieuwe vraag in 2007)
- Via welke communicatiekanalen is men aan de betreffende websites gekomen? (nieuwe vraag in 2007)
- Welke bedragen besteedt men aan (online) pokerspelen en andere soorten casinospelen? (nieuwe vraag in 2007)

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.

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.

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 in 2005, door middel van internetonderzoek.⁷ 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 juli/begin augustus 2007 uitgevoerd en heeft 3 weken gelopen.

Vragenlijst en selectie respondenten

De vragenlijst komt op veel punten overeen met de vragenlijst die in 2005 gebruikt is.

Alvorens deze vragen aan de respondenten voorgelegd zijn, worden hen enkele selectievragen gesteld.

⁷ 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 aselekt via de telefoon geworven en weerspiegelt zo goed mogelijk de Nederlandse populatie.

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).

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 de vorige metingen kwamen alleen mensen van 18 tot 55 jaar in aanmerking om mee te doen. Aangezien Holland Casino ook geïnteresseerd is in de leeftijdsgroep 55 tot 65 jaar is ook deze groep uitgenodigd om mee te doen. De vergelijkbaarheid met het onderzoek van vorig jaar is verhoogd door tevens de respondenten van vorig jaar weer uit te nodigen om mee te doen. Zo kunnen vergelijkende analyses gemaakt worden onder 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 35.642 (ongewogen) respondenten uitgenodigd om mee te doen aan dit onderzoek. In totaal hebben 14.949 respondenten tussen de 18 en 65 jaar oud gereageerd en meegedaan, een respons van 42%. De verdeling van de totale gewogen steekproef wordt toegelicht in figuur 1 en 2.

Van de totale steekproef van $n=14.949$ respondenten, hebben 6.158 respondenten ook al in 2005 meegedaan. Het aantal respondenten dat in meer dan twee opeenvolgende jaren heeft meegedaan is te klein om te analyseren.

Dit jaar zijn er in tegenstelling tot vorig jaar ook personen van 55 jaar en ouder ondervraagd. In de analyse worden vergelijkingen alleen gemaakt met de groep

van 18 tot 55 jaar. Daarnaast worden extra analyses gemaakt van de totaal ondervraagde groep (18 tot 65 jaar).

Dit jaar zijn personen van 18 jaar tot 65 jaar ondervraagd, terwijl in 2002 ook personen vanaf 15 tot 18 jaar zijn ondervraagd. In de analyses waarin de vijf 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 $n=14.949$ respondenten (18-65) 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. Voor alle duidelijkheid worden in bijlage III de ongewogen getallen naast de gewogen getallen die gerapporteerd zijn in dit rapport naast elkaar weergegeven in een tabel.

Figuur 1 Steekproefverdeling (18-55)

uitgenodigd: 35.642
bruto respons: 12.333 (20%)

kansspelen	ja	weet niet	nee			
12.333	72,3% (8.918)	0,4% (49)	27,3% (3.366)			
	e-gaming of e-commerce	e-gaming	beide, e-gaming / e-commerce	weet niet	alleen kopen, e-commerce	geen van beide
	8.967	6,7% (599)	3,5% (315)	0,93% (84)	17,3% (1.521)	71,9% (6.448)
	e-gaming	betaald of gratis	alleen betaald	beide	weet niet	alleen gratis
		997	10,9% (109)	45,0% (448)	4,4% (43)	39,7% (396)
			controle: betaald e-gaming		ja	nee
			601		92,8% (558)	7,2% (43)
na controle: betaald interactief kansspel via internet (18-55 jaar)					n=558 (4,5%)	

Basis: gewogen steekproef⁸

Bij een steekproefomvang van n=12.333 en een gevonden percentage van 50% geldt bij een betrouwbaarheid van 95% een maximale onnauwkeurigheidsmarge van 0,9%. Bij een gevonden percentage van 4,5% (betalende e-gamers), geldt een onnauwkeurigheidsmarge van 0,4%. Dit betekent dat het in de totale steekproef gevonden percentage van 4,5% in de populatie tussen de 4,1% en 4,9% ligt. Voor de netto steekproef van betalende e-gamers, n=558 groot, is bij 50% de maximale onnauwkeurigheidsmarge 4,1%.

⁸ 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 43 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.

Figuur 2 Steekproefverdeling (18-65)

uitgenodigd: bruto respons:
35.642 14.538 (42%)

kansspelen	ja	weet niet	nee		
14.538	73,8% (10.725)	0,38% (55)	25,9% (3.759)		
	↓				
e-gaming of e-commerce	e-gaming	beide, e-gaming / e-commerce	weet niet	alleen kopen, e-commerce	geen van beide
10.779	6,0% (650)	3,4% (361)	0,93% (100)	17,3% (1.861)	72,4% (7.807)
	↓				
e-gaming	betaald of gratis	alleen betaald	beide	weet niet	alleen gratis
	997	11,1% (124)	43,5% (483)	4,8% (53)	40,1% (451)
	↓				
		controle: betaald e-gaming			
		660		ja	nee
				91,7% (606)	8,3% (54)
na controle: betaald interactief kansspel via internet (18-65 jaar)					n=606 (4,2%)

Bij een steekproefomvang van n=14.538 en een gevonden percentage van 50% geldt bij een betrouwbaarheid van 95% een maximale onnauwkeurigheidsmarge van 0,8%. Bij een gevonden percentage van 4,1 % (betalende e-gamers), geldt een onnauwkeurigheidsmarge van 0,3%. Dit betekent dat het in de totale steekproef gevonden percentage van 4,1% in de populatie tussen de 3,8% en 4,4% ligt. Voor de netto steekproef van betalende e-gamers, n=558 groot, is bij 50% de maximale onnauwkeurigheidsmarge 4,0%.

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 het rapport worden in principe gewogen aantallen vermeld, daar deze een meer representatief beeld geven van de situatie rond e-gaming.

Waar significant en relevant, zijn verschillen tussen groepen in de populatie vermeld. In figuren en tabellen wordt dit aangegeven door middel van een asterisk (*). Wij gaan hier uit van statistische significantie met een alpha van $\alpha = 0,05$ (95%-betrouwbaarheidsniveau). 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, 2004 en 2005 vermeld. Dit is natuurlijk niet mogelijk voor de nieuw toegevoegde vragen. Hier zijn alleen cijfers van 2007 vermeld. Bij vergelijkingen met voorgaande jaren wordt alleen de groep van 18 tot 55 meegenomen. Daarnaast worden ook de cijfers van de groep van 18 tot 65 weergegeven. Bij de nieuw toegevoegde vragen worden uiteraard alleen de cijfers van de hele groep 18 tot 65 jaar meegenomen.

Uitbijter-analyse

Dit jaar is er net als in 2005 een analyse uitgevoerd om de invloed van uitbijters op het gemiddelde tegen te gaan. 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. Na analyse blijkt dat er dit jaar geen deelnemers zijn die exorbitant veel besteden. Er zijn dus geen uitbijters uit de analyse gehaald.

3 Resultaten: deelname kansspelen 2007

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

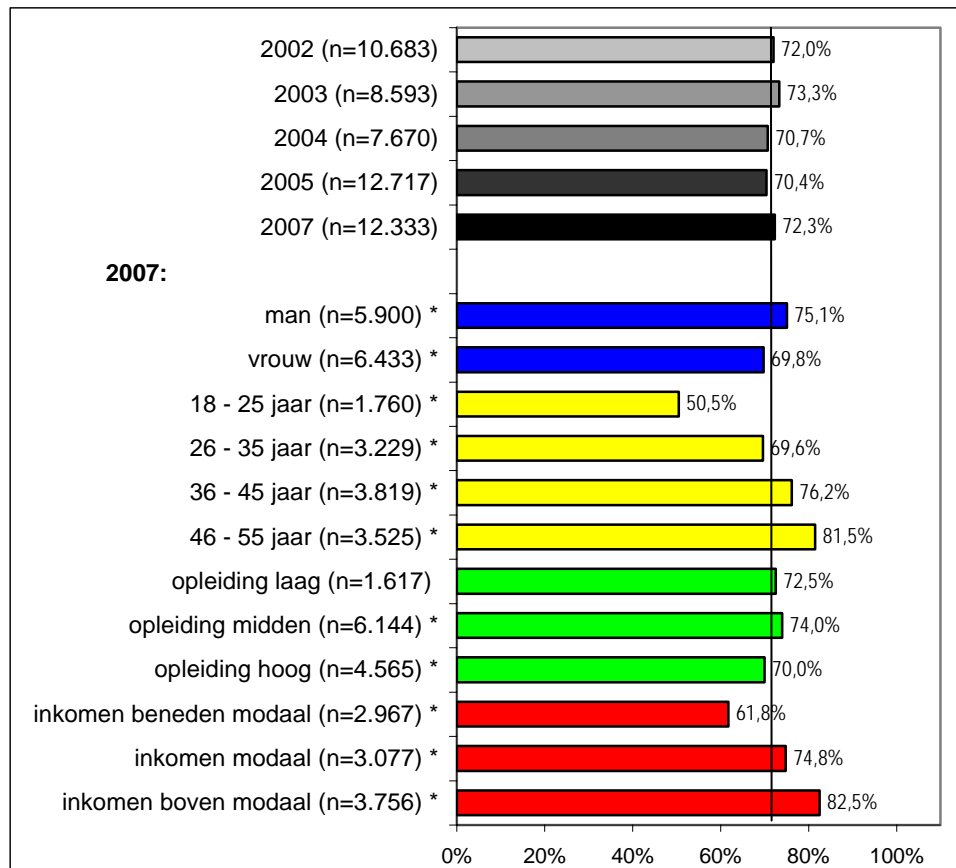
3.1 Deelname aan kansspelen en loterijen algemeen

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 kansspelen⁹. Het merendeel van de Nederlandse internetbevolking van 18 tot 55 jaar, 72,3%, geeft aan dat zij de afgelopen 12 maanden wel eens mee hebben gedaan aan kansspelen en/of loterijen. Als we kijken naar de gehele groep van 18 tot 65 jaar dan ligt dit percentage iets hoger, namelijk 73,8%.

De volgende figuur laat zien hoe groot deze percentages zijn in verschillende groepen in de bevolking. (Met een asterisk is aangegeven in welke subgroepen dit percentage significant verschilt van het percentage van 72,3% en 73,8% in de totale internetpopulatie.

⁹ 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.

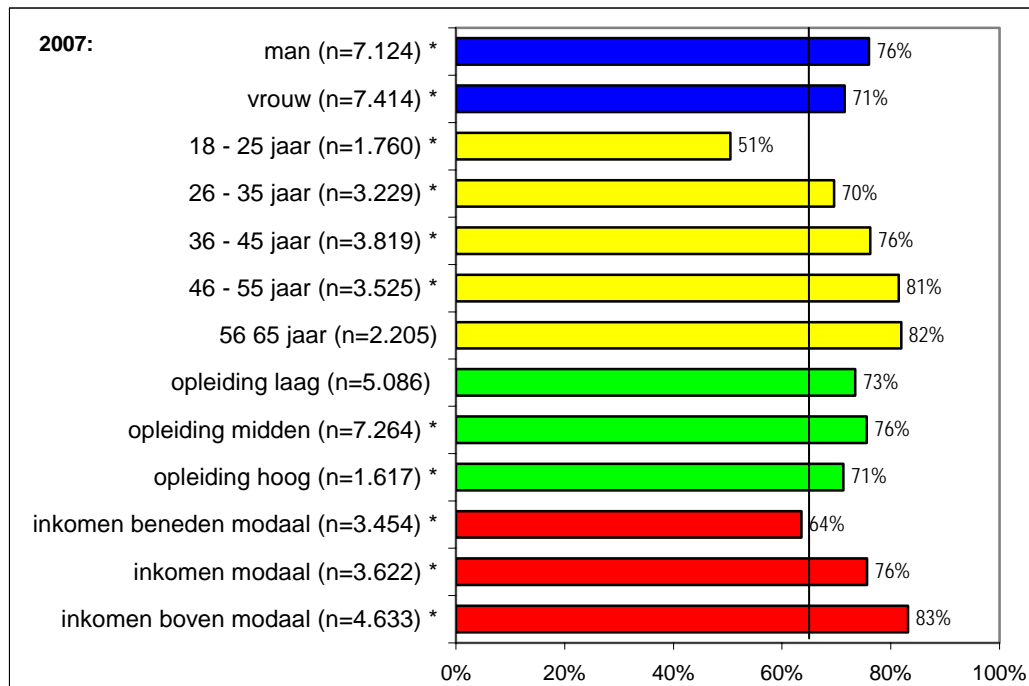
Figuur 3 Deelname aan kansspelen/loterijen (laatste 12 maanden)



Basis: allen (18-55), n=12.333

Deelname aan kansspelen komt relatief iets vaker voor onder mannen dan onder vrouwen. In 2005 was de deelname onder mannen en vrouwen niet significant hoger of lager. Er is heeft dus een verschuiving plaatsgevonden betreffende geslacht. Personen met een midden opleiding en personen met een (boven) modaal inkomen doen relatief vaak mee. Jongvolwassenen doen relatief minder vaak mee. Dit is een iets ander profiel dan we in 2005 vonden van kansspelers. Toen deden er ook relatief minder laag opgeleiden mee en meer hoog opgeleiden. Figuur 3 geeft de percentages voor de totaal ondervraagde groep weer.

Figuur 4 Deelname aan kansspelen/loterijen (laatste 12 maanden)

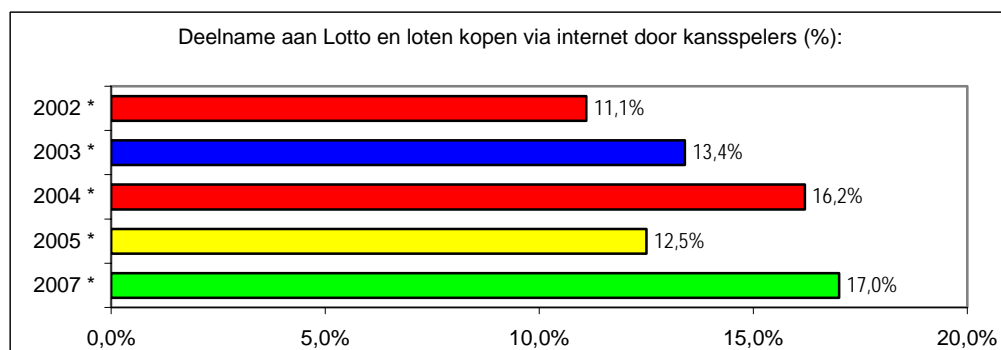


Basis: allen (18-65), n=14.538

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, 17%, schaft op deze wijze loten aan. Dit is een significante stijging ten opzichte van 12,5% in 2005 (figuur 5). Voor de totale groep van 18 tot 65 jaar ligt dit percentage op 17,3%.

Figuur 5 Deelname e-commerce



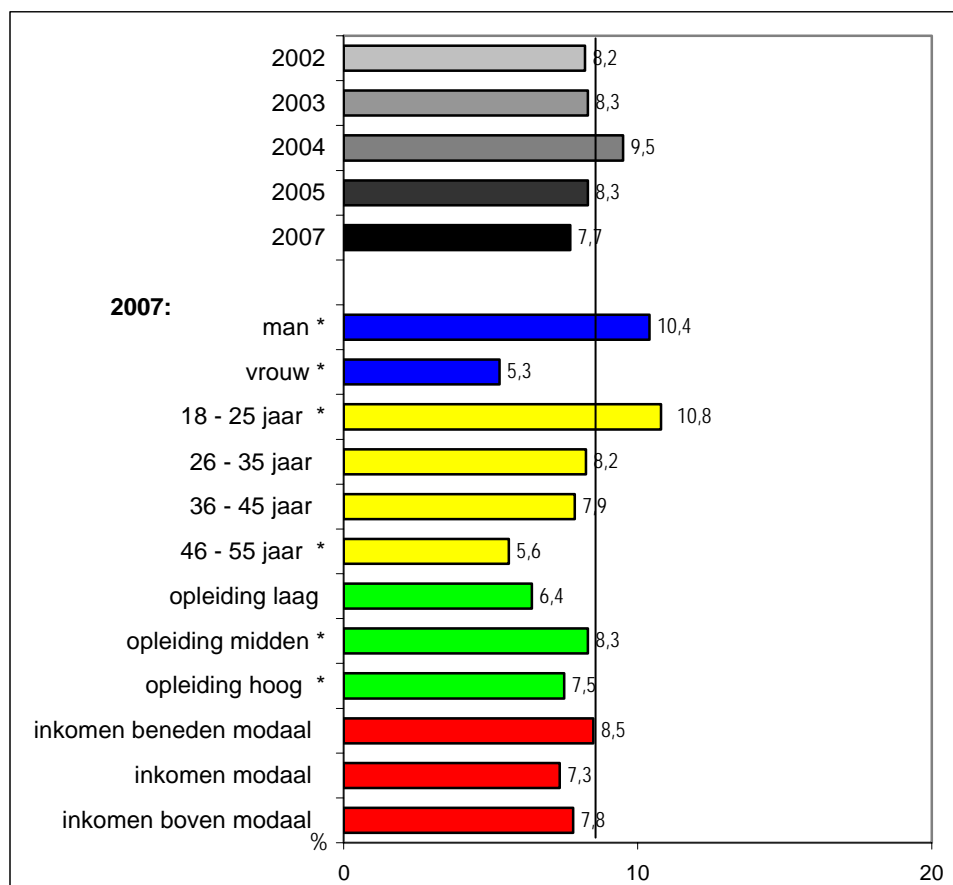
Basis: kansspelers (18-55), n= 8967

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 het verschil tussen e-commerce en e-gaming uitgelegd, om misverstanden te voorkomen.

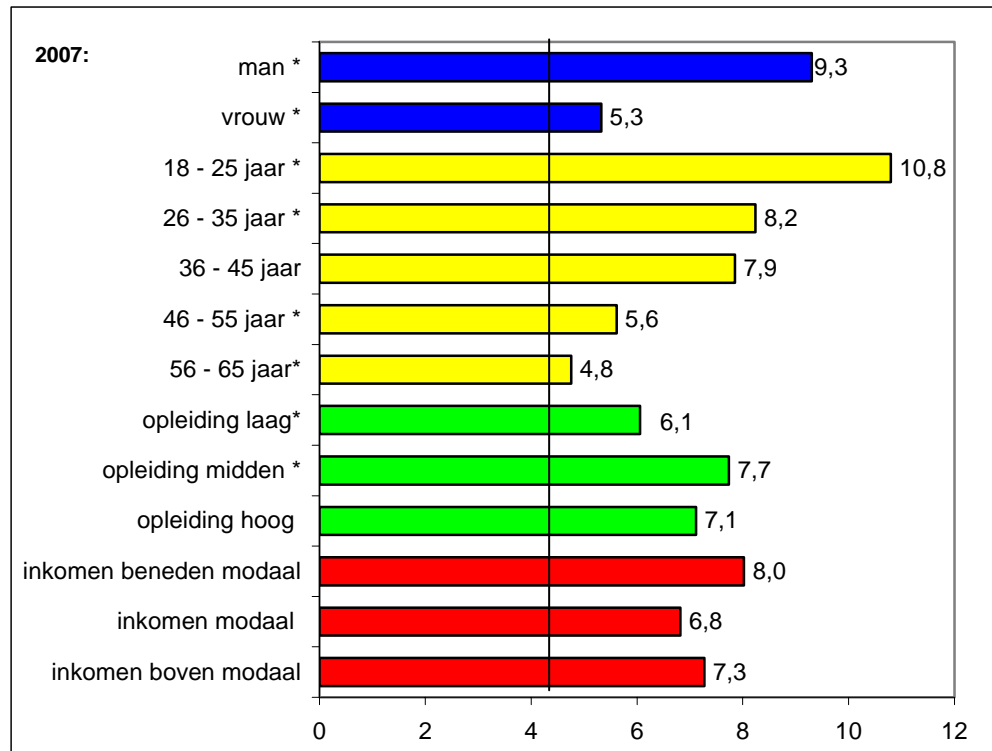
Figuur 6 geeft aan dat 7,7% van de internetpopulatie deelneemt aan gratis en/of betaalde e-games. Dit is significant lager dan vorig jaar (8,3%) en zelfs lager dan alle vorige jaren. Deze spelletjes zijn significant minder populair onder vrouwen en mensen van 46 jaar en ouder. Ook zijn ze minder populair onder laag opgeleiden maar dit verschil is niet significant. E-games zijn significant populairder onder mensen van 18-25 jaar. (Zie figuur 2 voor de precieze grootte van de subgroepen.)

Figuur 6 Deelname aan interactieve internetkansspelen (gratis en/of betaald)



Basis: allen (18-55), n= 12.333

Figuur 7 Deelname aan interactieve internetkansspelen (gratis en/of betaald)



Basis: allen (18-65), n= 14.538

Een analyse van de deelnemers die zowel in 2005 als 2007 hebben meegedaan aan dit onderzoek (n=4.705) brengt aan het licht dat van de e-gamers uit 2005 een groot deel is afgevallen. Slechts 22% van de e-gamers (betaald en/of gratis) uit 2005 die nu weer aan het onderzoek meedoen speelt nog steeds dit soort spelletjes. Er is dus een 'harde kern' van 22% groot. Deze 'harde kern' is iets kleiner dan in 2005 (27%), 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

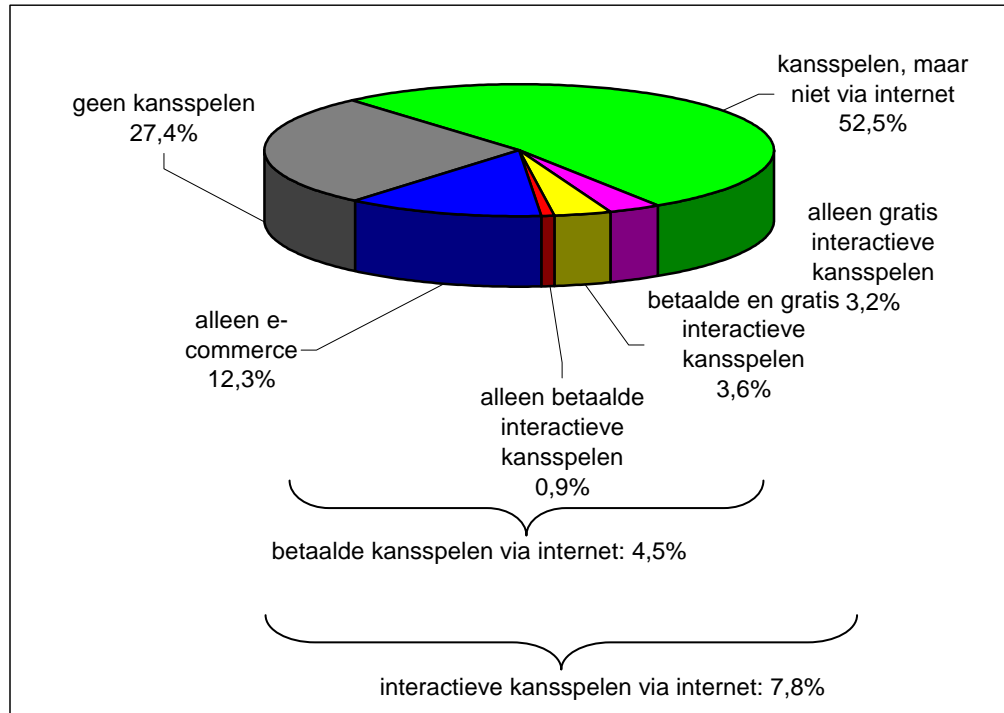
In de vragenlijst wordt gevraagd naar deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen. Er is toegelicht wat men onder betaalde interactieve internetkansspelen verstaat (en ook onder gratis interactieve internetkansspelen). Vervolgens zijn de deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen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

In 2007 doet 4,5% van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar mee aan betaalde interactieve internetkansspelen (n=558)¹⁰ en 4,1% (n=605)¹¹ van de

¹⁰ Betrouwbaarheidsinterval 4,5% bij n=12.333: ondergrens 4,1% - bovengrens 4,9%. Er is dus sprake van een zeer nauwkeurige schatting.

Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 65 jaar. Figuur 8 en 9 laten zien hoe dit percentage zich verhoudt tot andere vormen van kansspelen.

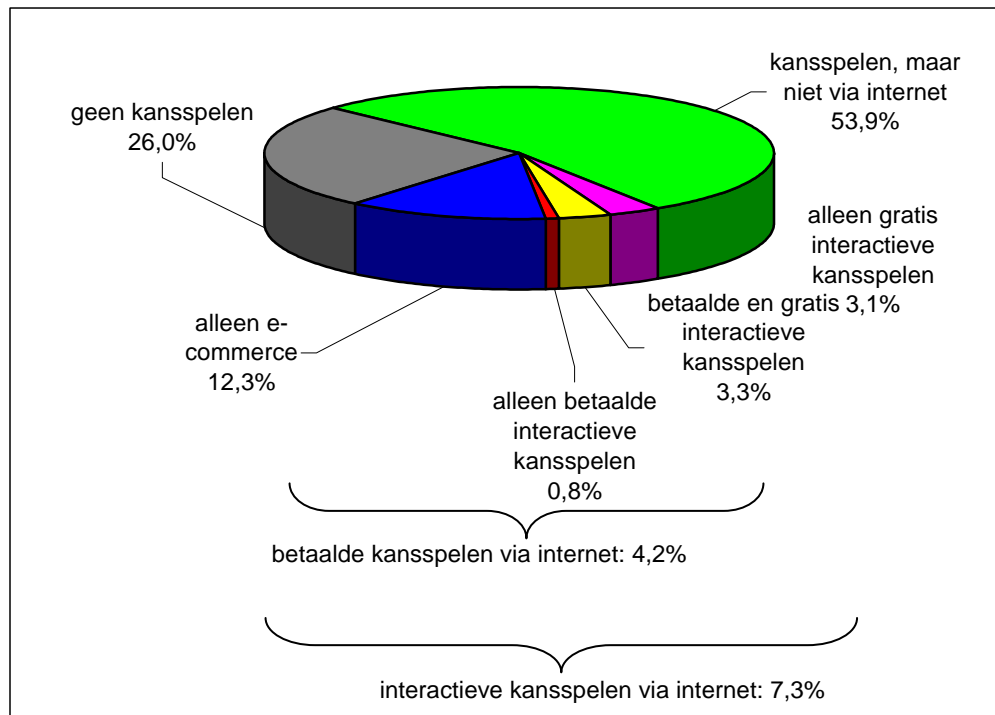
Figuur 8 Verdeling van deelname aan kansspelen



Basis: gewogen steekproef (18-55)

¹¹ Betrouwbaarheidsinterval 4,1% bij n=14.538: ondergrens 3,8% - bovengrens 4,4%. Er is dus sprake van een zeer nauwkeurige schatting.

Figuur 9 Verdeling van deelname aan kansspelen



Basis: gewogen steekproef (18-65)

Aantal betalende interactieve internetkansspelers in Nederland (2007)

Het aandeel van 4,5% 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 397.131 personen groot¹². Rekening houdend met het betrouwbaarheidsinterval van 4,1% - 4,9% wordt de bandbreedte van dit getal ongeveer 35.301 personen, wat betekent dat de schatting van het aantal van 35.301 personen naar boven of naar beneden met ongeveer 35.301 personen af kan wijken.

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

3.4 Vergelijking van 2007 met 2002, 2003, 2004 en 2005

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%. In 2005 is er een significante daling waar te nemen in de deelname aan betaalde e-games (3,5%). Dit jaar is het aandeel betaalde e-gamers weer significant gestegen (4,5%) ten opzichte van 2005.

¹² Definitie Nederlandse internetpopulatie van 18-55 jaar: gebruikt internet thuis, op werk of elders (gebaseerd op Mentality-meting van september 2004)

Om te achterhalen hoe groot de groep e-gamers is die op twee opeenvolgende jaren speelt, hebben we dit nader geanalyseerd. 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 is 27% van de e-gamers uit 2004 die participeerden in het onderzoek van 2005 nog steeds e-gamer. In 2007 zien we een lichte daling: 22% van de e-gamers uit 2005 is nu nog steeds e-gamer. De harde kern lijkt licht gedaald. De harde kern van *betalende* e-gamers (al dan niet in combinatie met het deelnemen aan gratis e-games) is iets groter. 30% van de betalende e-gamers uit 2005 die participeerden in het onderzoek van 2007, zijn in 2007 nog steeds betalende e-gamer.

4 Sociodemografische kenmerken van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen

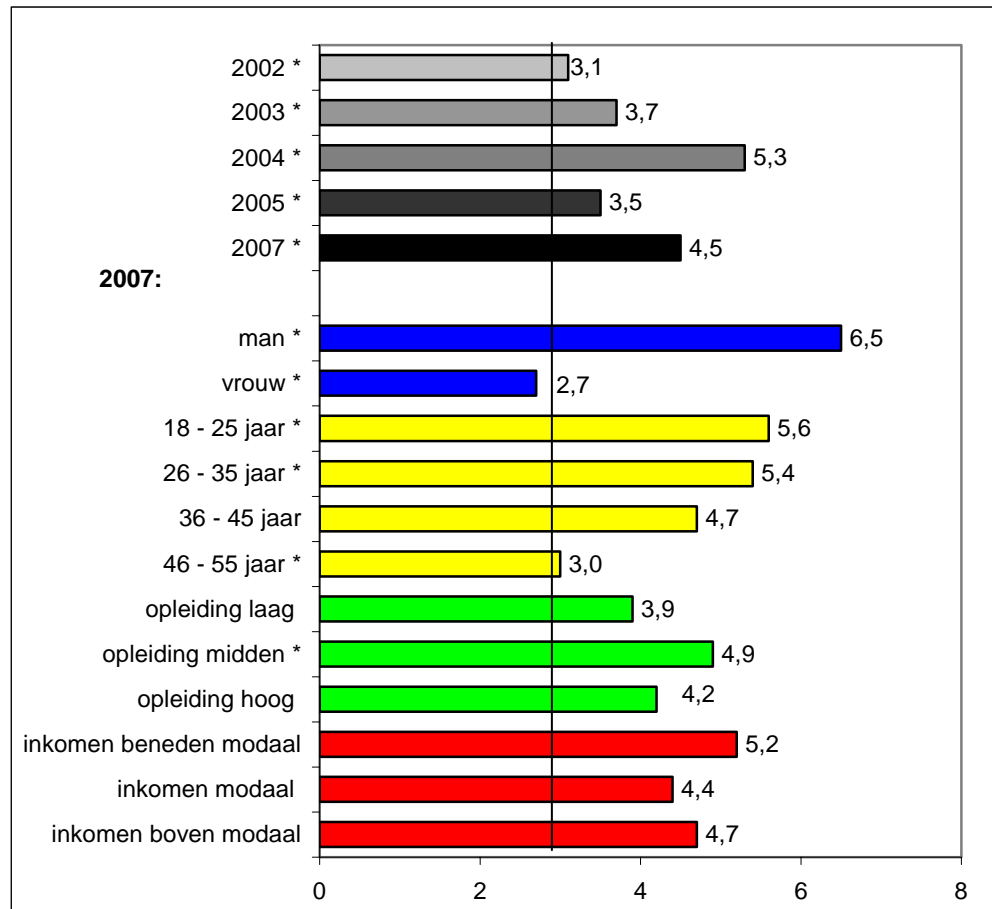
In dit hoofdstuk wordt de groep deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen beschreven. Sociodemografische kenmerken van deze groep en veranderingen ten opzichte van vorig jaar staan hierbij centraal. Verschillen en verschuivingen die we constateren hebben steeds betrekking op verschillen 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 10 en 11 laten zien in welke bevolkingsgroepen zich verhoudingsgewijs meer of juist minder deelnemers aan betaalde interactieve kansspelen via internet bevinden¹³. Dit zijn significant vaker: middelbaar opgeleide mannen jonger dan 35 jaar. (Zie figuur 2 voor de precieze grootte van de subgroepen.) Deze percentages zijn berekend op basis van de hele populatie.

¹³ Omdat de percentages in figuur 10 zijn afgerond, zijn er bij gelijke percentages toch kleine verschillen in de lengte van de balkjes te zien.

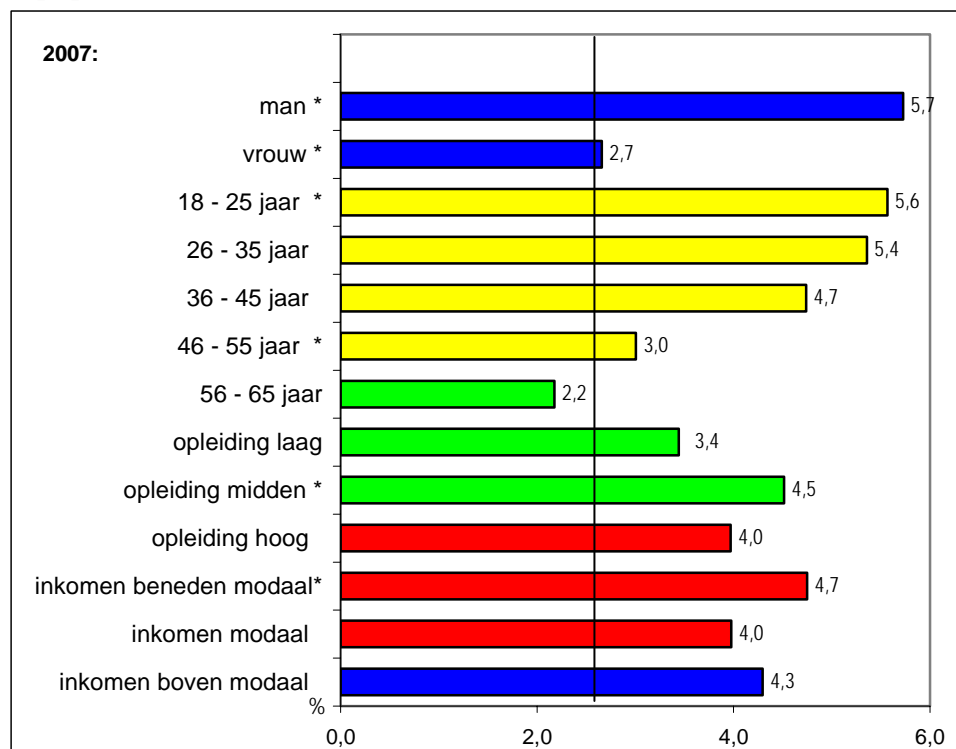
Figuur 10 Deelname aan betaalde interactieve kansspelen onder groepen in populatie



Basis: allen (18-55), n=12.333

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 (18-25) de boventoon voeren.

Figuur 11 Deelname aan betaalde interactieve kansspelen onder groepen in populatie



Basis: allen (18-65), n=14.538

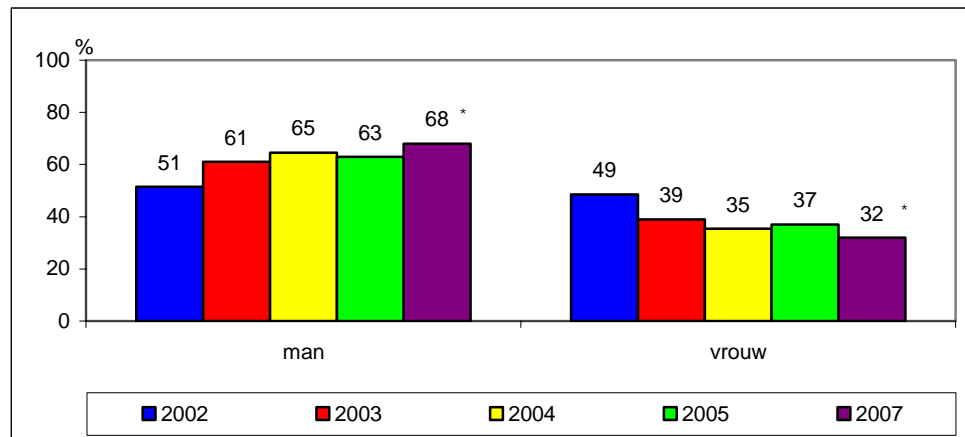
Sociodemografische kenmerken van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen

De sociodemografische kenmerken van de deelnemersgroep van betalende e-gamers worden hierna beschreven. In tegenstelling tot figuur 10 en 11 zijn deze percentages berekend op basis van het aantal e-gamers. Telkens wordt daarbij gekeken naar eventuele verschillen met de vorige metingen in 2002, 2003, 2004 en 2005.

Geslacht

Tot aan 2004 zien we dat er verhoudingsgewijs steeds meer mannen en steeds minder vrouwen deelnemen aan betaalde e-games. In 2005 zagen we een relatieve lichte daling van het aandeel mannen en een relatieve lichte stijging van het aandeel vrouwen. In absolute zin was er overigens sprake van een daling van zowel het aantal mannen als vrouwen. Dit jaar zien we weer een stijging van het aantal mannen en een daling van het aantal vrouwen dat deelneemt aan betaalde kansspelen.

Figuur 12 Geslacht



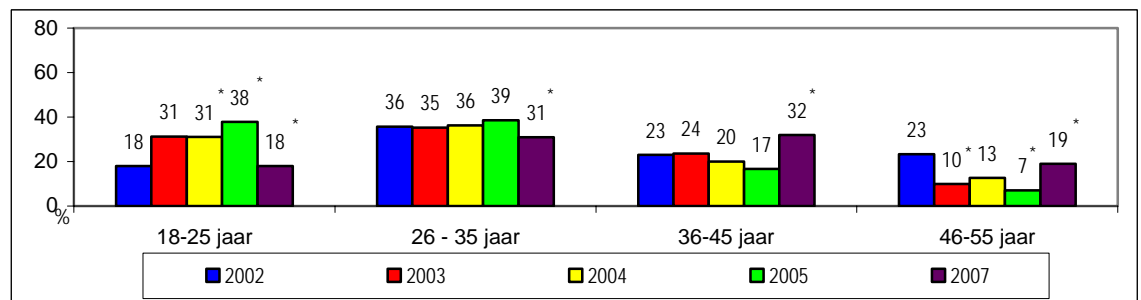
Basis: betaalde e-gamers, n= 558

Leeftijd

De gemiddelde leeftijd van de e-gamers in 2007 is 35 en ligt dus net als in 2005 rond 33 jaar (van een populatie van 18 tot 55 jaar).

Betaalde e-gaming spreekt vooral de groep van 36-45 jaar aan. Wel laat figuur 8 zien, waarin leeftijd verder wordt geanalyseerd, dat dit jaar het aandeel van de groep 18-25 jaar significant gedaald is, en dat het aandeel van 35-plussers significant is gestegen ten opzichte van 2005.

Figuur 13 Leeftijdsverdeling

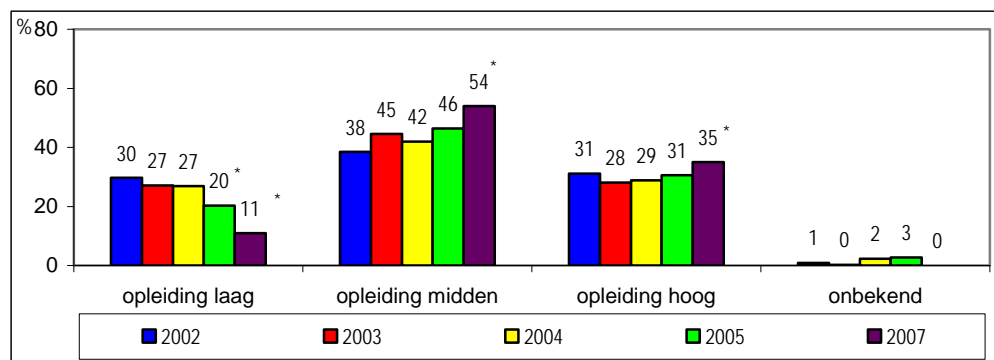


Basis: betaalde e-gamers, n=558

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 2005 (figuur 9).

Figuur 14 Opleidingsverdeling

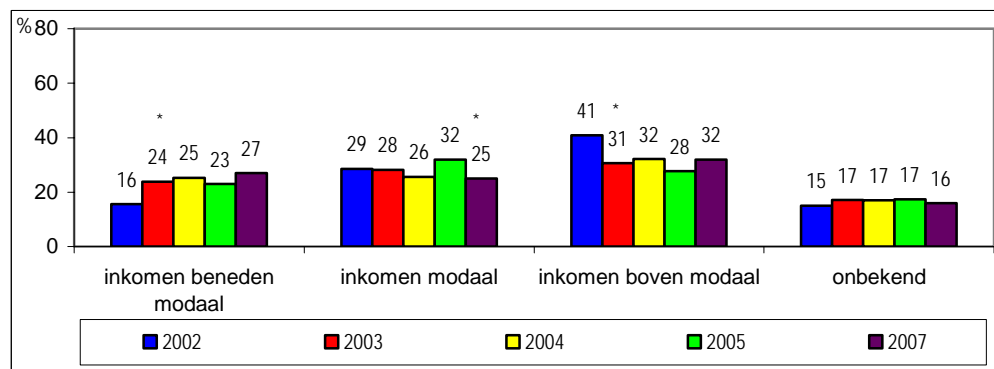


Basis: betaalde e-gamers, n=558

Inkomen

In 2005 zagen we dat deelname aan betaalde e-gaming iets afnam onder beneden modale inkomens en verhoudingsgewijs toenam onder modale inkomens. Dit jaar zien we dat deelname juist toeneemt onder beneden modale inkomens en toeneemt onder boven modaal inkomens.

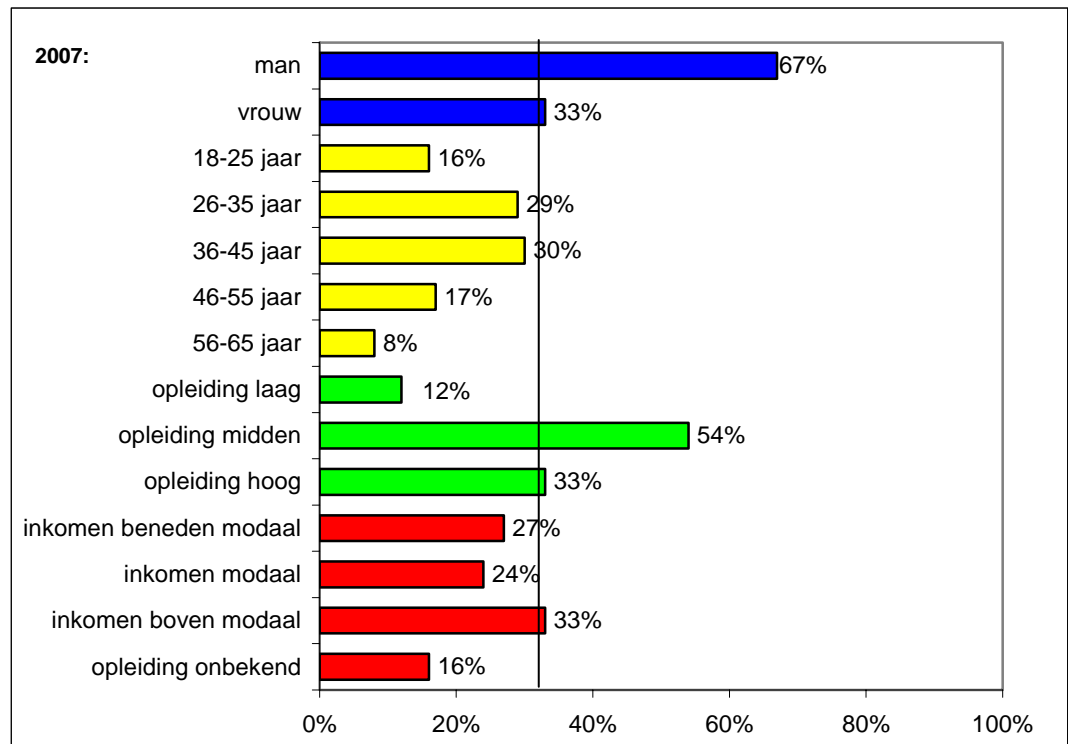
Figuur 15 Inkomensverdeling



Basis: betaalde e-gamers, n=558

In figuur 16 wordt de verdeling voor de totaal ondervraagde groep weergegeven.

Figuur 16: Sociodemografische kenmerken van deelnemers aan betaalde interactieve internetkansspelen



Basis: betaalde e-gamers (18-65), n=605

5 Kenmerken van deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen

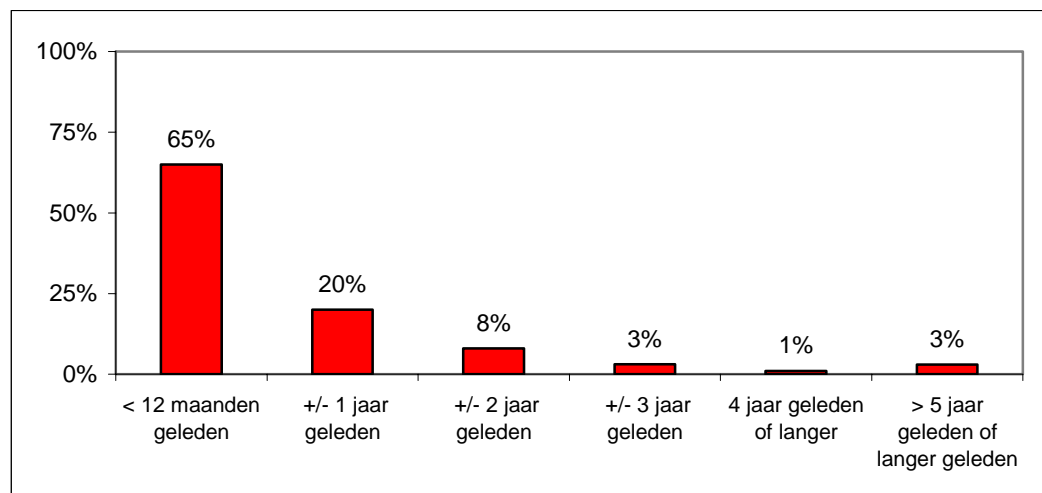
In dit hoofdstuk wordt deelnamegedrag aan betaalde interactieve internetkansspelen beschreven. Waar mogelijk worden vergelijkingen gemaakt met de vorige meting. Eventuele verschillen tussen subgroepen worden vermeld.

Eerste keer

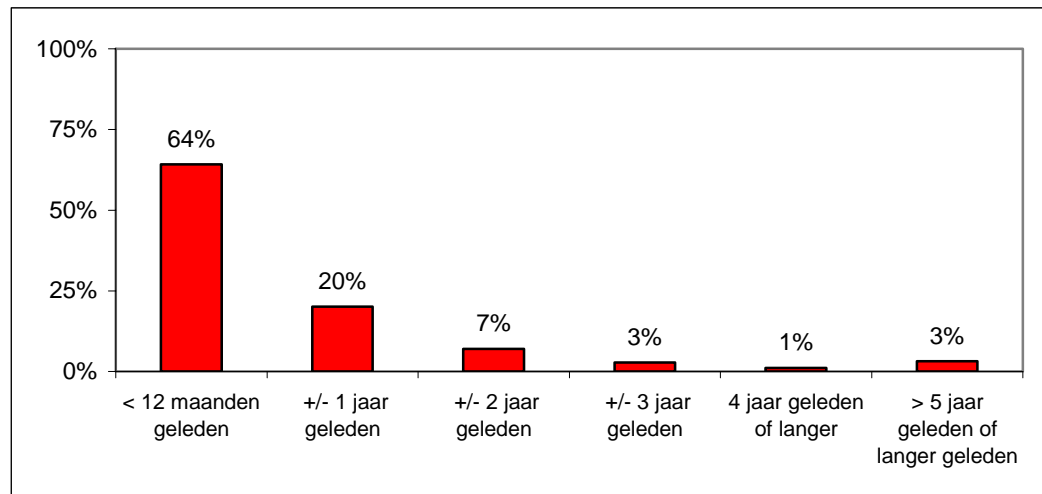
Voor velen zijn betaalde interactieve internetkansspelen een relatief nieuw fenomeen. Een groot deel van de deelnemers (65%) heeft in de afgelopen 12 maanden pas kennisgemaakt met betaalde e-gaming en het aantal langdurige spelers is klein. In 2005 vonden we een soortgelijk patroon. Dit bevestigt het beeld van e-gaming als een fenomeen dat de meeste personen niet lang boeit. Mannen geven significant vaker aan dan vrouwen dat ze in de afgelopen 12 maanden pas kennisgemaakt hebben met betaalde e-gaming. (Er zijn verder geen verschillen tussen de andere groepen in de populatie)

Echter, de groep die 4 jaar geleden of langer voor het eerst heeft deelgenomen aan betaalde interactieve internetkansspelen is erg klein. Er is dus een kleine groep e-gamers die jaren geleden is begonnen met het spelen van betaalde e-games.

Figuur 17 Eerste deelname aan betaalde interactieve internetkansspelen



Basis: betaalde e-gamers (18-55), n=558



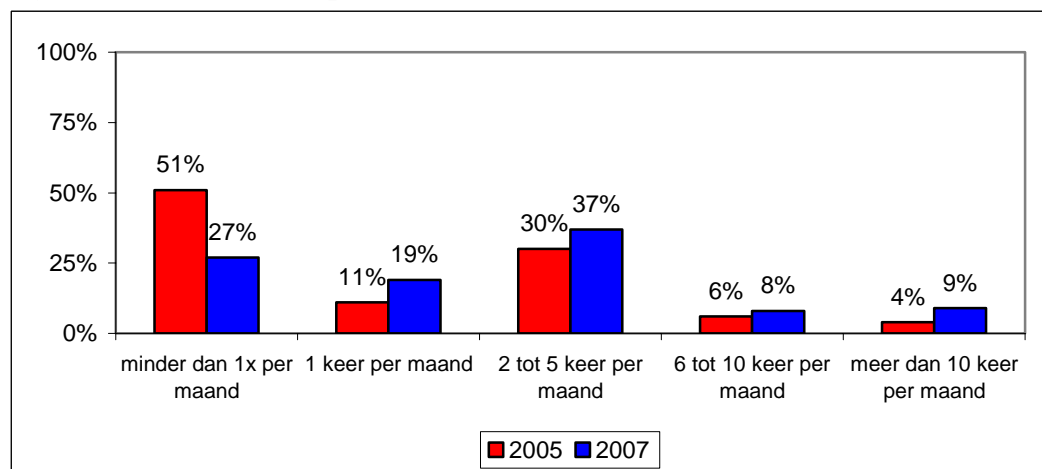
Basis: betaalde e-gamers (18-65), n=605

Deelnamefrequentie

Onderstaande figuur laat zien hoe de deelnamefrequentie verdeeld is. In 2007 deed ruim een kwart van de spelers (27%) minder dan één keer per maand mee aan betaalde interactieve internetkansspelen. Deze groep is sterk afgenomen in vergelijking met 2005.

In 2005 was de deelnamefrequentie gemiddeld 44 keer per jaar. In 2007 bedraagt deze 53 keer per jaar. Dit betekent dat de groep die minder dan 1 keer per maand deelneemt aan betaalde interactieve internetkansspelen weliswaar daalt, maar dat tegelijkertijd de deelnamefrequentie van de deelnemers die minimaal 1x per maand meespelen, stijgt. Deze stijging in deelnamefrequentie wordt deels veroorzaakt door een kleine maar groeiende groep die aangeeft meer dan 10 keer per maand te spelen. Deze groep is gegroeid van 4% naar 9%. Er is geen verband gevonden tussen frequentie en geslacht, leeftijd, inkomen of opleiding van de betalende e-gamer.

Figuur 18 Deelnamefrequentie



Basis: betaalde e-gamers, n=558

Voor de totaal ondervraagde groep van 18 tot 65 jaar gelden overeenkomstige percentages; ook de gemiddelde frequentie is voor deze groep 53 per jaar.

Redenen om mee te doen aan betaalde e-games

De meest genoemde redenen om mee te doen aan betaalde interactieve internetkansspelen zijn (18-55):

- Spanning (32%)
- Het was gemakkelijk om mee te doen (32%)
- Impuls (26%)
- Verveling (18%)
- Aantrekkelijke prijzen (16%)

Een deel van de betalende e-gamers (14%) zegt slechts één maal te hebben deelgenomen aan betaalde interactieve internetkansspelen. Deze groep (n=22), die het bij één keer heeft gelaten, geeft als belangrijkste redenen(en) hiervoor:

- Internetkansspelen onbetrouwbaar (40%)
- Te verslavend (32%)
- Inzet te hoog (27%)
- Winkans te laag (24%)
- Ik vind het niet leuk (16%)
- Betaling via Internet onbetrouwbaar (14%)
- Prijzengeld te laag (9%)

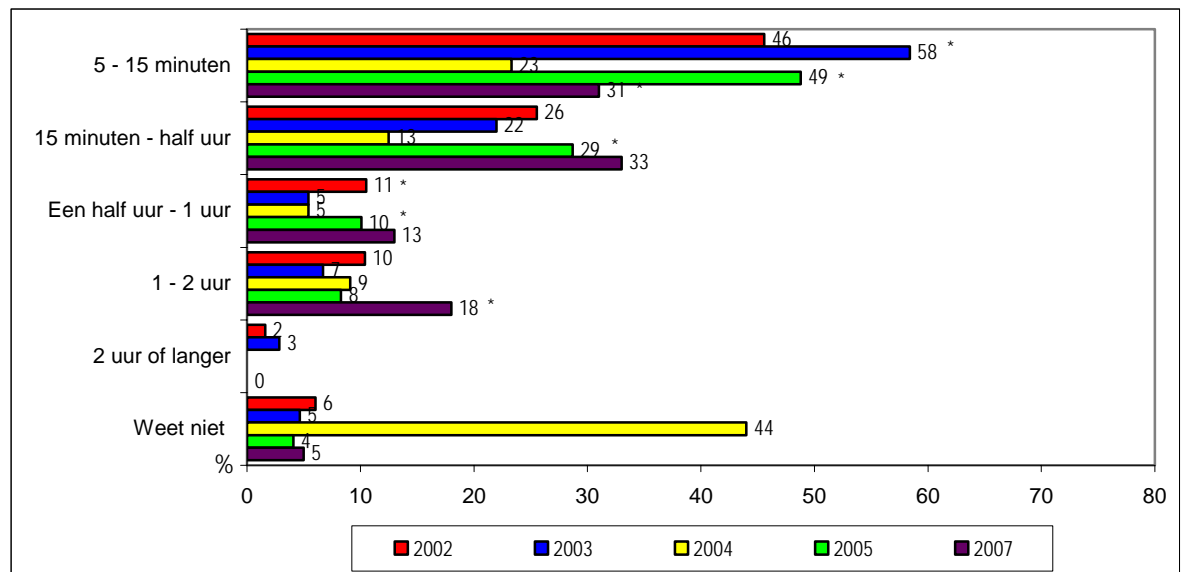
Aan de respondenten die pas recent van het gokken via internet gehoord hebben, is gevraagd of ze van plan zijn om in de toekomst vaker mee te doen. Er is geen een respondent die aan deze voorwaarde voldoet. Voor de totaal ondervraagde groep van 18 tot 65 jaar gelden weer overeenkomstige percentages.

Speelduur

Naast deelnamefrequentie is ook de speeltijd van betaalde interactieve internetkansspelen gevraagd (figuur 14).

Dit jaar geven de meeste (33%) betalende e-gamers aan dat ze gemiddeld 15 tot 30 minuten per sessie besteden aan interactieve internetkansspelen. In 2005 was dit 5 – 15 minuten (49%). Er is dus een verschuiving waarneembaar betreffende de speelduur. 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 uur tot 2 uur kwijt te zijn per sessie, gegroeid zijn ten opzichte van 2005.

Figuur 19 Duur van deelname

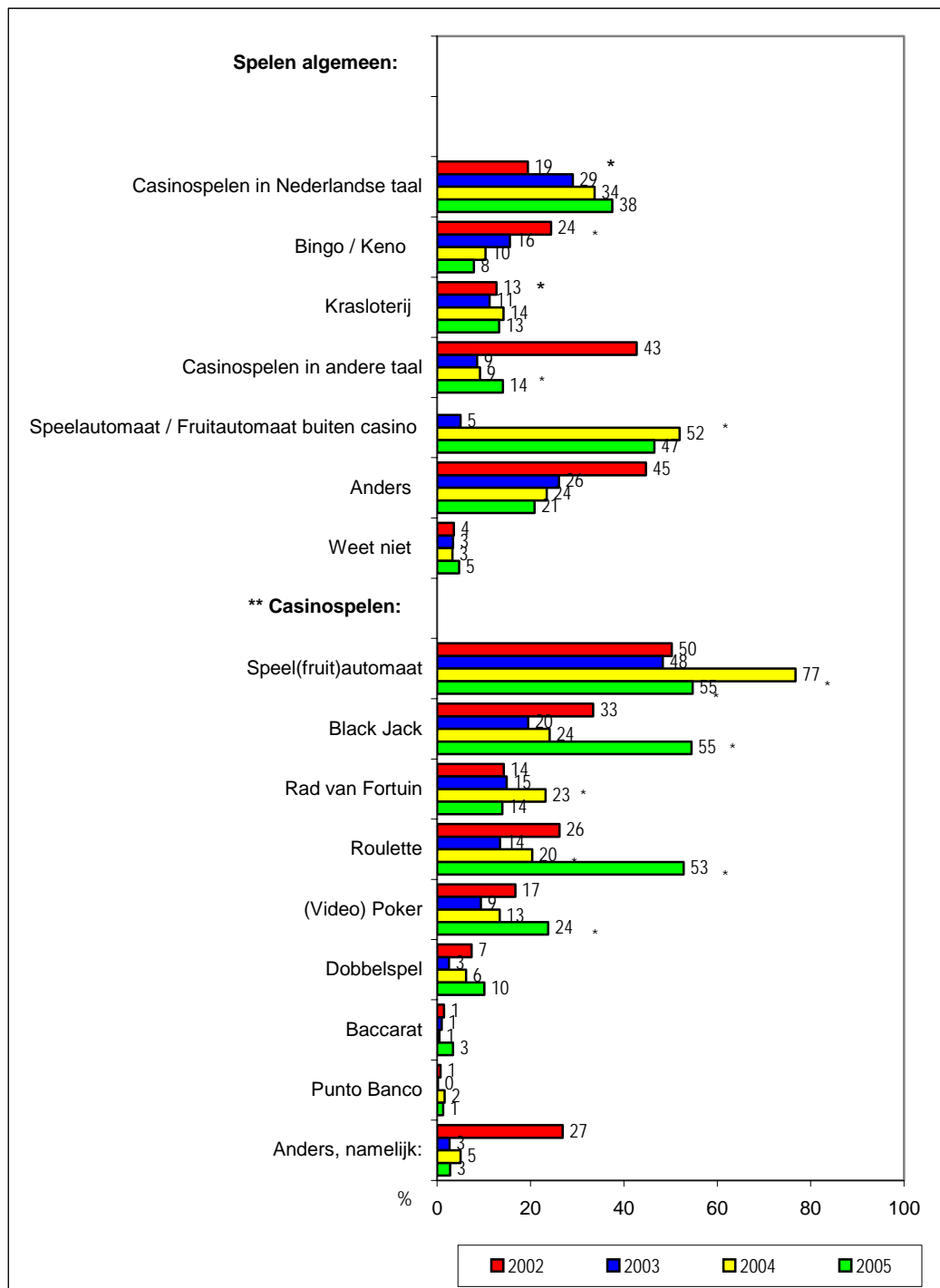


Basis: betaalde e-gamers, n=558

Soorten betaalde interactieve internetkansspelen

Er zijn diverse soorten betaalde interactieve internetkansspelen, variërend van casinospelen tot bingo. In figuur 20, 21 en 22 zijn de diverse spelen weergegeven voor de voorgaande jaren en dit jaar, alsmede een onderverdeling van de spelcategorie casinospelen. Dit jaar is er een nieuwe antwoordcategorie toegevoegd waardoor een één op één vergelijking met 2005 niet mogelijk is. Wel is op te merken dat het aantal deelnemers aan Casinospelen in zowel Nederlandse als een andere taal is sterk toegenomen ten opzichte van 2005.

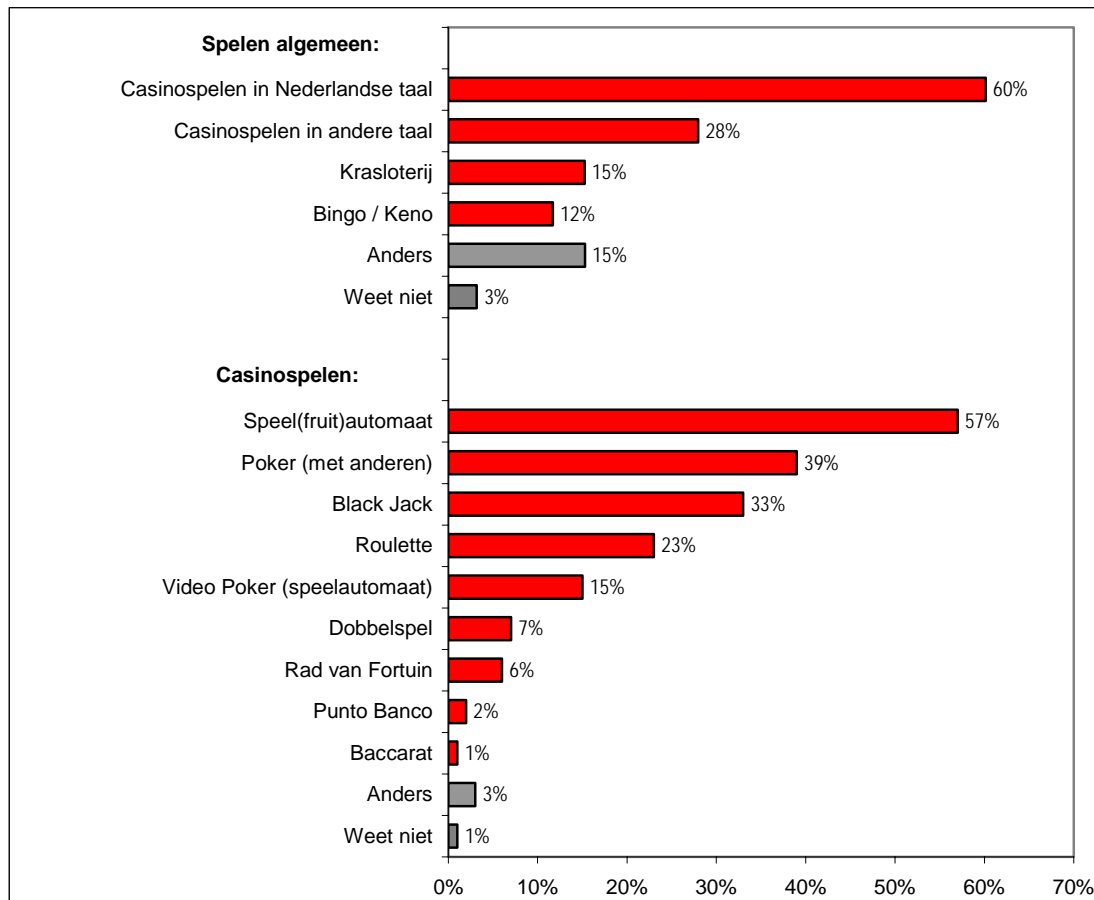
Figuur 20 Deelname aan diverse betaalde interactieve internetkansspelen



Basis: gewogen steekproef (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.

Figuur 21 Deelname aan diverse betaalde interactieve internetkansspelen



Basis: betaalde e-gamers (18-55), n=558 (meerdere antwoorden mogelijk)

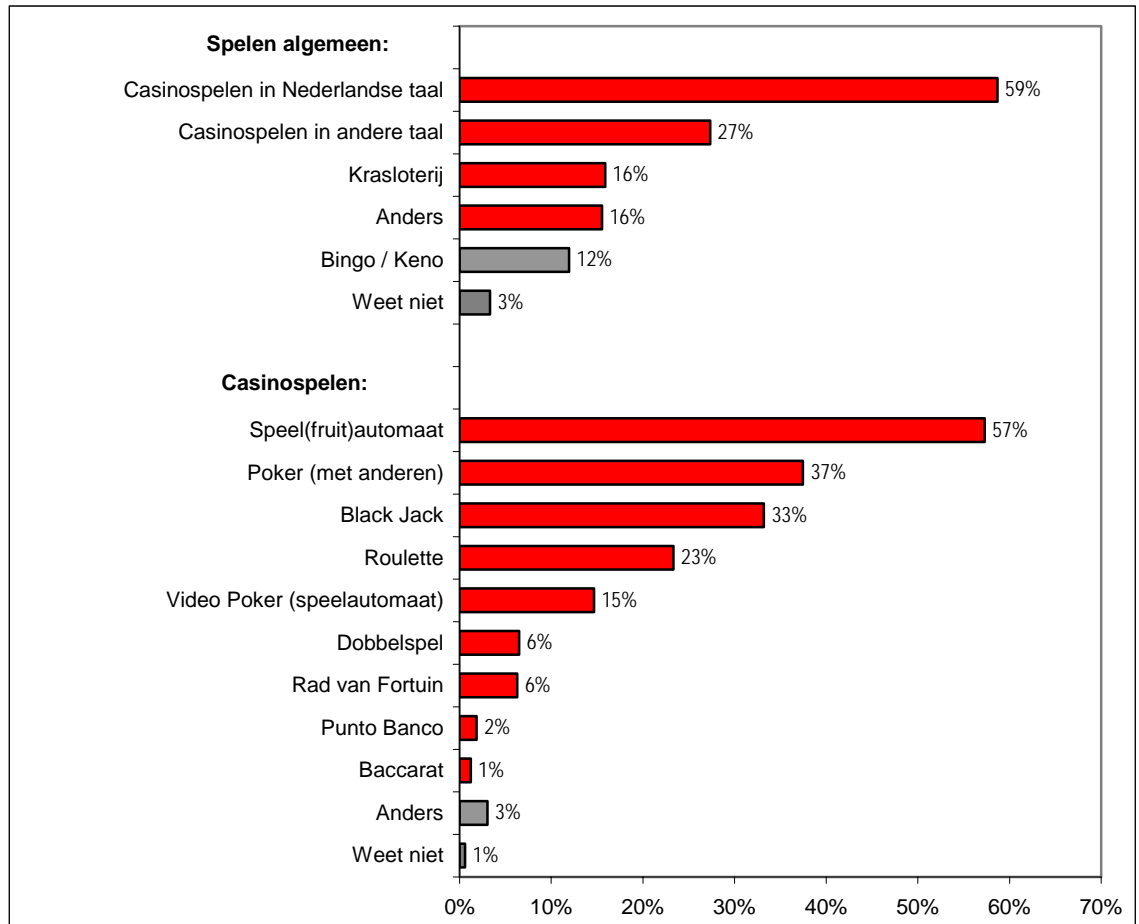
Wederom zijn speel- en fruitautomaten binnen een casino omgeving het populairst binnen de diverse betaalde interactieve internetkansspelen. Poker (met andere) wordt naast speel- en fruitautomaten van de casinospelen het meest gespeeld in 2007. 39% (n=163) geeft aan Poker met anderen te spelen en 15% geeft aan Video Poker te spelen. In 2005 was het aantal Poker spelers 24%. Hieruit kan worden geconcludeerd dat het aantal Poker spelers dit jaar sterk is toegenomen. Na Poker is Black Jack het populairst onder de betaalde kansspelers. Roulette is dit jaar sterk afgenomen (23% in 2007 t.o.v. 53% in 2005).

Respondenten die 'anders, namelijk' hebben aangegeven zeggen de volgende casinospelen te spelen:

- Bingo
- Live gambling
- Toto
- Solitaire
- Slingo

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

Figuur 22 Deelname aan diverse betaalde interactieve internetkansspelen



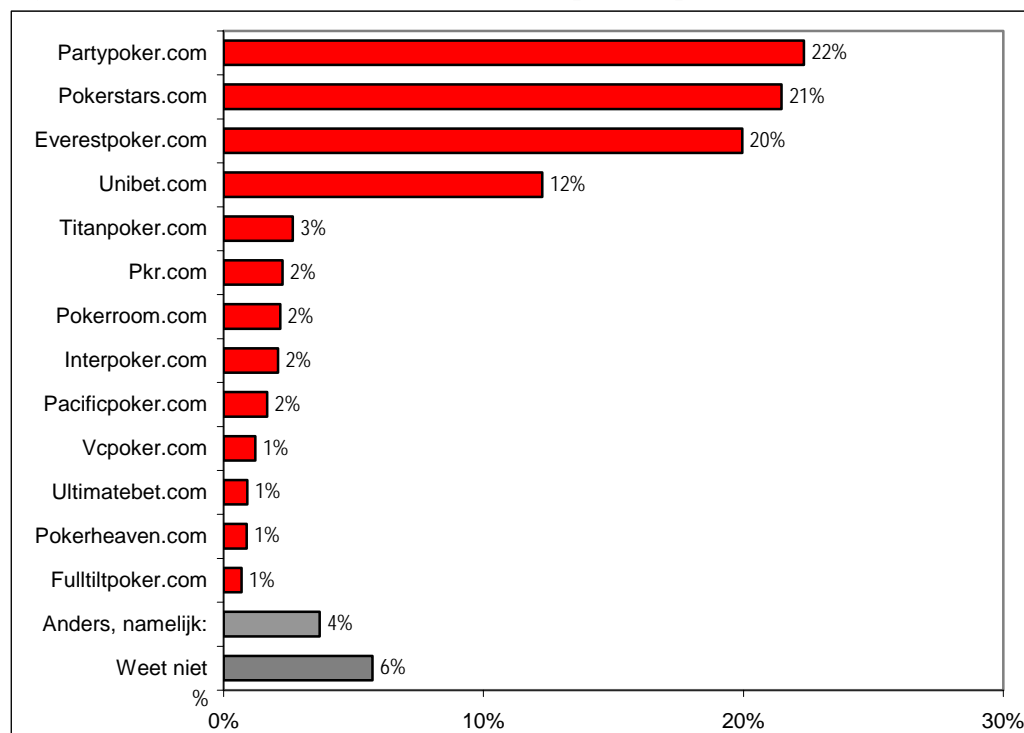
Basis: betaalde e-gamers (18-65), n=605

Op welke Internetsite speelt men Poker en andere Casinospelen?

Men is in tegenstelling tot voorgaande jaren ook gevraagd op welke website Poker en andere Casinospelen wordt gespeeld. Men speelt doorgaans op Partypoker, Pokerstars en Everestpoker. Er zijn in totaal 163 (1,3%) betaalde Poker spelers van 18 tot 55 jaar en 341 (2,8%) respondenten van 18 tot 55 jaar die andere betaalde andere Casinospelen spelen. Het aandeel van de betalende Pokerspelers en andere Casinospelers van de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 55 jaar kan ook weer vertaald worden naar absolute aantallen spelers in Nederland tussen 18 en 55 jaar. Er zijn naar schatting 114.727 Pokerspelers en 247.104 andere Casinospelers in Nederland.

In de volgende grafieken worden alleen percentages van respondenten van 18 tot 65 jaar weergegeven. Een vergelijking met 2005 is hier ook niet mogelijk omdat in 2005 deze vragen niet zijn gesteld aan kansspelers.

Figuur 23 Internetsite waar men betaald poker speelt



Basis: Poker spelers (18-65), n=167

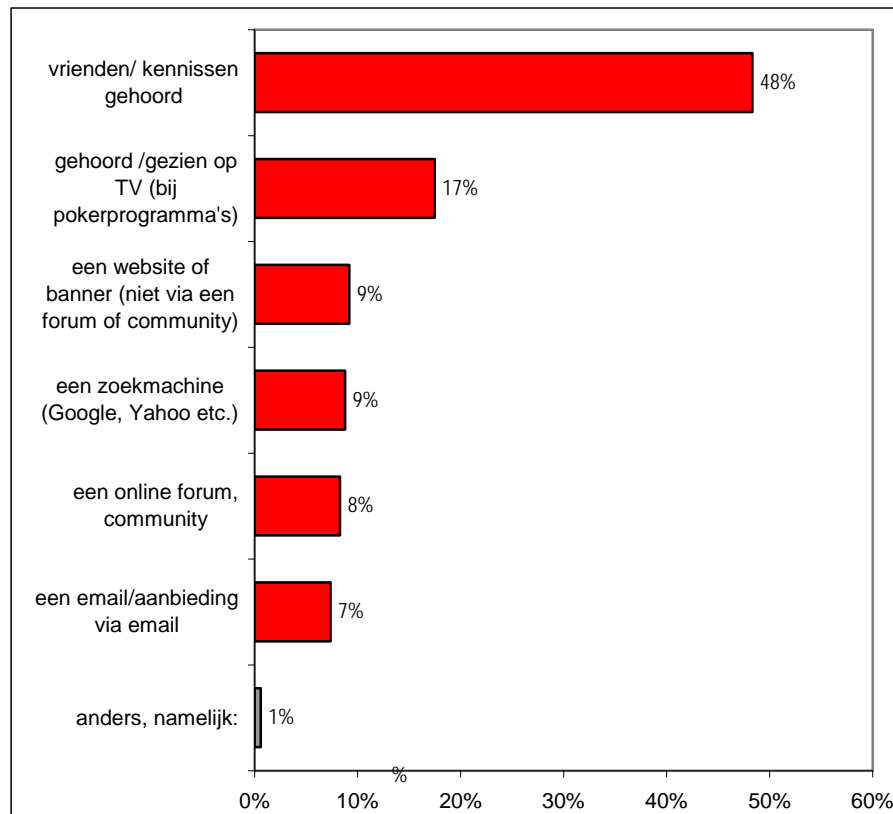
De meest genoemde redenen om mee te doen aan betaald Poker speelt zijn:

- Makkelijke internetsite/software (51%)
- Duidelijke website/software (46%)
- Bekende website (36%)
- Betrouwbare internetsite/software (35%)
- Ik kom daar bekenden tegen/vrienden spelen er (31%)
- Gemakkelijk betalingsverkeer (31%)

- Aantrekkelijke bonus (20%)

Ook is men gevraagd hoe men op de website is gekomen waarop men dan betaalde Poker speelt. Bijna de helft van de spelers geeft aan via kennissen of vrienden op de website terecht zijn gekomen.

Figuur 24 Communicatiekanaal internetsite



Basis: Pokerspelers (18-65), n=157¹⁴

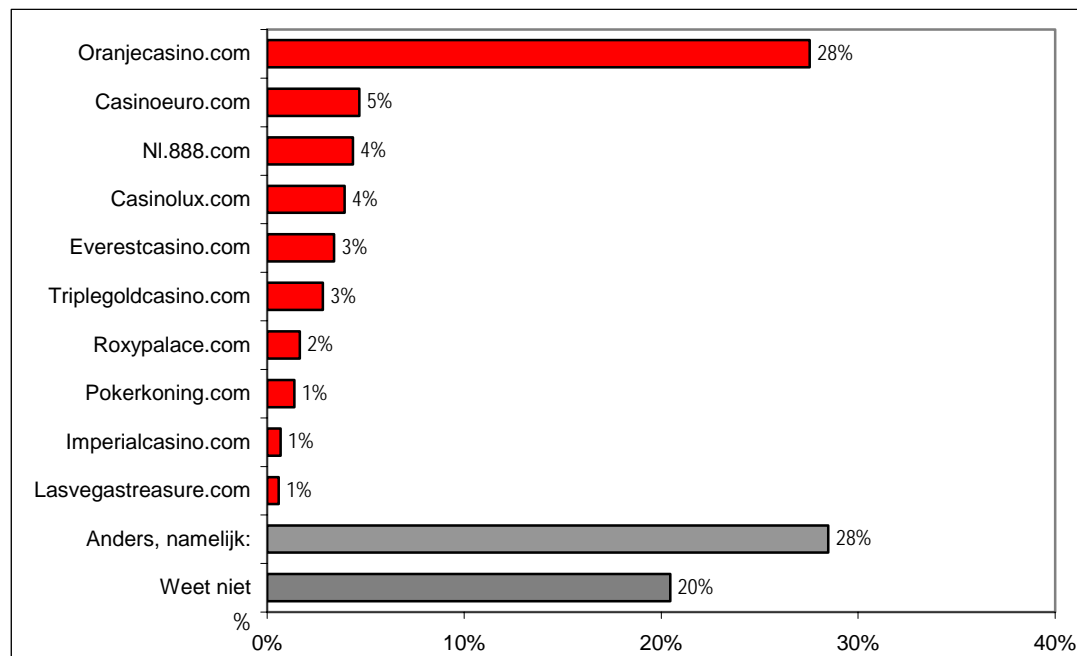
De spelers die aangaven via een website, community of gaming blad op de website terecht gekomen zijn geven aan dat dit via de volgende websites, communities, balden is geweest:

- fok.nl
- freepokercash.com
- google.nl
- got
- moneymiljonairs
- nk pokerforum
- poker.nl
- pokercollege.nl
- pokernews.nl
- www.pokernews.nl
- zattevrienden

¹⁴ Dit getal wijkt af van 365 vanwege de routing in de vragenlijst (zie bijlage)

Bijna één derde geeft aan op Oranjecasino andere Casinospelen te spelen.

Figuur 25 Internetsite waar men betaalde andere Casinospelen speelt



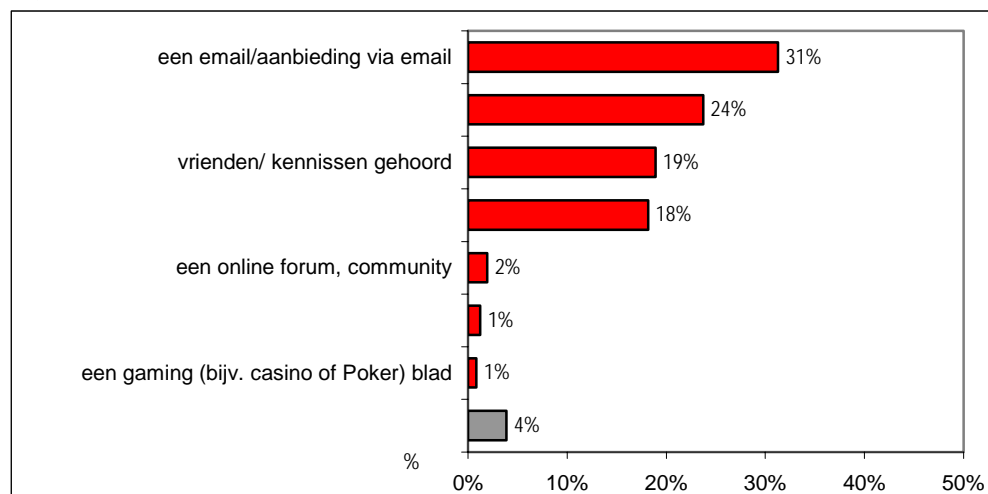
Basis: andere Casinospelers (18-65), n=365

De meest genoemde redenen om mee te doen aan betaalde andere Casinospelen zijn:

- Makkelijke internetsite/software (36%)
- Gemakkelijk betalingsverkeer (33%)
- Bekende website (32%)
- Duidelijke website/software (28%)
- Betrouwbare internetsite/software (24%)
- Aantrekkelijke bonus(sen) (22%)
- Vanwege de uitbetalingpercentages (12%)
- Ik kom daar bekenden tegen/vrienden spelen er (5%)

Ook hier geldt weer dat een makkelijke internetsite/software de grootste reden is om op de genoemde websites te spelen.

Figuur 26 Communicatiekanaal internetsite



Basis: betaalde andere Casinospelers (18-65), n=290¹⁵

Via onderstaande webistes/communities of gaming bladen zijn respondenten op de website terechtgekomen waarop ze betaalde andere casinospelen spelen:

- Bingoliner
- Casinobonushunt.nl
- Casinomeister.com
- Chatten.nl
- Everest Poker
- First impression
- Fruitoftheloum
- Hotmail.com
- Kingolotto
- Money miljonair
- Pokerinside.com
- Thisisthenuts.com
- Power unlimited
- Spelletjes.nl
- Unibet
- Via Sante
- Via zinnegeld
- Euroclix.nl
- Livescore.com

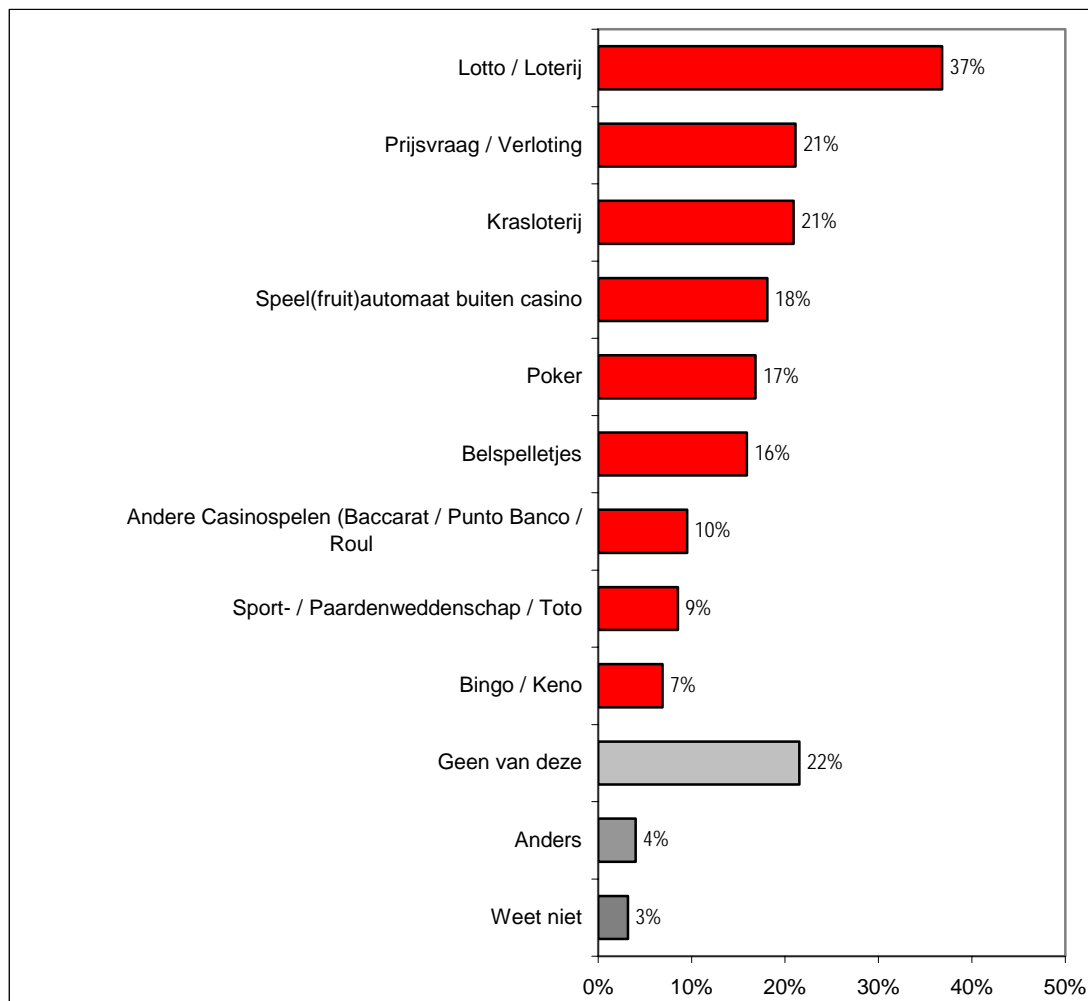
Oranjecasino (9%) en NL.888.com (5%) worden als tweede genoemde website het vaakst genoemd als het gaat om andere Casinospelen.

¹⁵ Dit getal wijkt af van 365 vanwege de routing in de vragenlijst (zie bijlage)

Andere kansspelen gespeeld door betalende e-gamers

Naast betaalde interactieve internetkansspelen, doen de deelnemers ook nog aan andersoortige kansspelen en/of loterijen mee. Net als in 2005 spreken vooral lotto (37%) en prijsvragen of verlotingen (21%) hen aan (figuur 16).

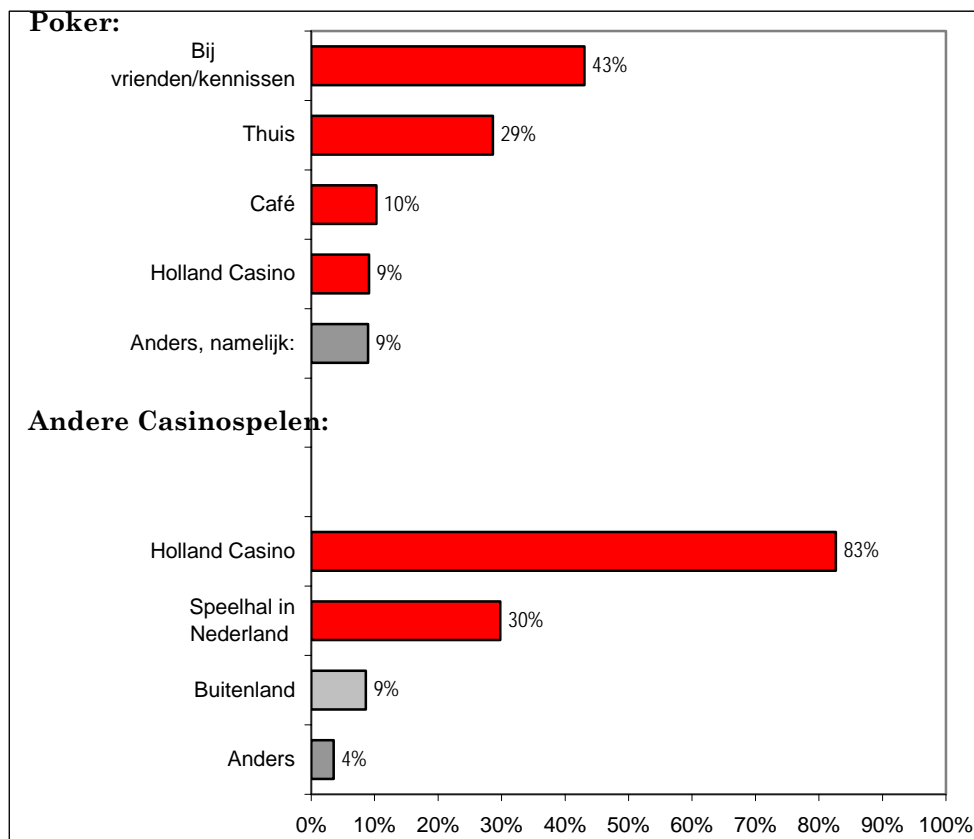
Figuur 27 Kansspelen / loterijen buiten internet



Basis: betaalde e-gamers (18-55), n=558

In tegenstelling tot voorgaande metingen is ook dieper ingegaan op het aantal deelnemers dat aan Poker en de andere casinospelen meedoet. Men speelt doorgaans het vaakst betaald Poker bij vrienden en kennissen. Hierna wordt thuis het vaakst betaald Poker gespeeld. Voor de totaal ondervraagde groep gelden weer overeenkomstige percentages.

Figuur 28 Waar wordt betaald Poker en andere Casinospelen naast die op Internet gespeeld?



Basis: Pokerspelers (18-55), n=94 en andere Casinospelers (18-55), n=53

Dit jaar is er in tegenstelling tot de voorgaande jaren dieper ingegaan op de bestedingen Pokerspelers en de andere casinospelen (naast die op Internet). Gemiddeld hebben e-gamers de afgelopen 12 maanden 184 euro uitgegeven aan kansspelen buiten internet. Als we kijken naar Poker en andere Casinospelen, dan wordt er gemiddeld 737 euro aan Poker besteed en 119 euro aan andere Casinospelen buiten Internet. Dit betekent dat er gemiddeld meer geld wordt uitgegeven aan betaald Poker dat niet op Internet wordt gespeeld dan aan Poker dat wel op Internet wordt gespeeld.

Om te kijken over er sprake is van substitutie onder kansspelen, is gevraagd aan e-gamers of ze minder uitgeven aan andere kansspelen door hun deelname aan interactieve internetkansspelen. Net als in 2005 geeft zo'n tweederde (57%) van de e-gamers 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.

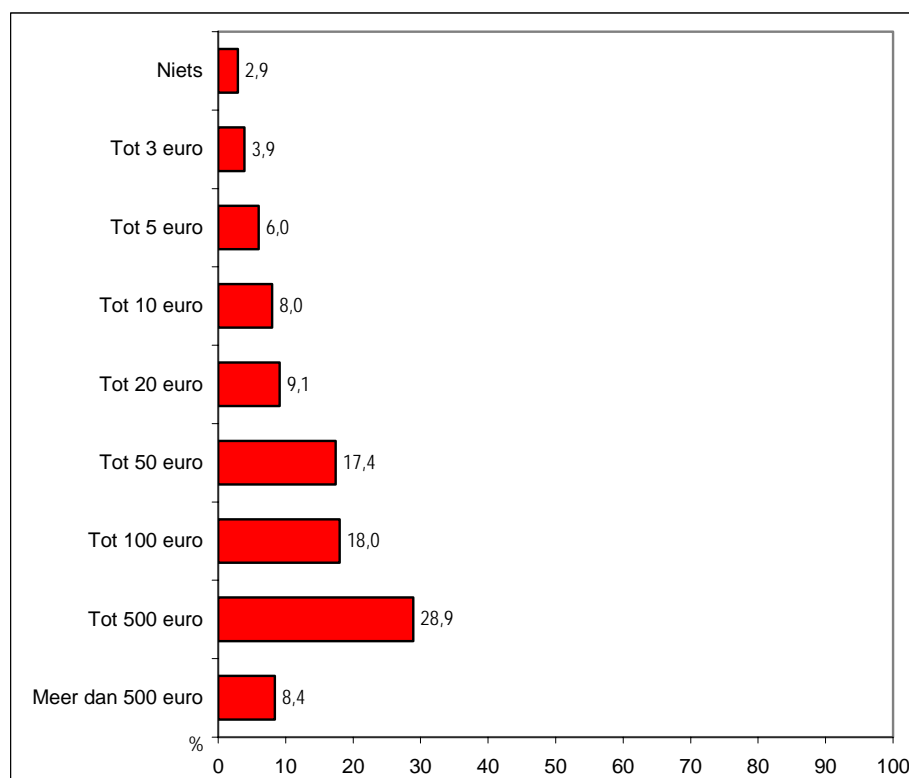
5.1 Betaalwijze en bestedingen

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 gespendeerd aan betaalde e-gaming. Jaarlijkse bestedingen aan betaalde e-gaming variëren sterk. Van de groep betalende e-gamers geeft 27% jaarlijks tot 20 euro hieraan uit in vergelijking met 45% in 2005. 17% geeft tussen de 20 en 50 euro uit, en 55% geeft meer dan dit in vergelijking met 35% in 2005. De groep die meer dan 500 euro per jaar kwijt is aan betaalde interactieve internetkansspelen bedraagt 8% van de betalende e-gamers.

Figuur 29 Bestedingen e-gaming in de afgelopen 12 maanden



Basis: betaalde e-gamers (18-55), n=558

Gemiddeld geven e-gamers 230 euro per jaar uit aan betaalde interactieve internetkansspelen. Dit is een stijging ten opzichte van 2005. Toen gaven e-gamers aan gemiddeld 223 euro uit te geven aan betaalde interactieve internetkansspelen. Kijken we naar de totaal ondervraagde groep van 18 tot 65 jaar dan geven e-gamers gemiddeld 239 euro per jaar uit.

Gemiddeld geven betaalde Poker spelers 195 euro per jaar uit aan Poker met anderen op Internet. Vrouwen geven significant minder uit aan betaald Poker dan mannen.

nen. Voor de totaal ondervraagde groep van 18 tot 65 jaar komen we uit op 208 euro per jaar. Er zijn verder 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 euro¹⁶. In 2005 is de besteding in de afgelopen maand gestegen naar 36 euro. Dit jaar is de besteding gemiddeld sterk gestegen naar 59 euro. De totaal ondervraagde groep van 18 tot 65 jaar geeft gemiddeld 61 euro uit. Gemiddeld geven Pokerspelers van 18 tot 55 jaar 51 euro per maand uit aan betaald Poker op Internet en van 18 tot 65 jaar 52 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 59 euro in de afgelopen maand uitgeeft, tegen 230 euro per jaar. Het genoemde uitgegeven bedrag per jaar komt 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. 41% van de respondenten besteedde de afgelopen maand ongeveer evenveel aan interactieve internetkansspelen als de 12 maanden daarvoor. Er is echter ook een deel van de betalende e-gamers (20%), dat aangeeft de afgelopen maand meer uitgegeven te hebben dan de 12 maanden daarvoor. Een derde (31%) van de betalende e-gamers geeft aan de afgelopen maand minder uitgegeven te hebben dan de 12 maanden daarvoor. Aangezien ongeveer 70% 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 90 miljoen euro. Uitgaande van het maandbedrag maal 12, komen wij uit op een hoge schatting van 280 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 90 en 280 miljoen euro bedragen. Een overzicht van de bestedingen per persoon en in totaal staat in tabel 3. In 2005 lagen de jaarlijkse bestedingen tussen de 62 miljoen en 120 miljoen. Als we kijken naar alleen betaald Poker op Internet komen we op een lage schatting van ongeveer 22 miljoen euro en een hoge schatting van 70 miljoen euro per jaar.

¹⁶ In 2004 rapporteerden we 35 euro, maar toen waren alle respondenten met een besteding van 0 euro in de afgelopen maand buiten de analyse gelaten.

Tabel 3 Overzicht bestedingen

Bestedingen	euro
Gemiddelde per persoon, schatting afgelopen maand	59
Gemiddelde per persoon, schatting per jaar	230
Totale bestedingen in 2007, gebaseerd op schatting afgelopen maand	280 miljoen
Totale bestedingen in 2007 , gebaseerd op schatting per jaar Basis: betaalde kansspelers (18-55), n=558	90 miljoen

Betaalwijze

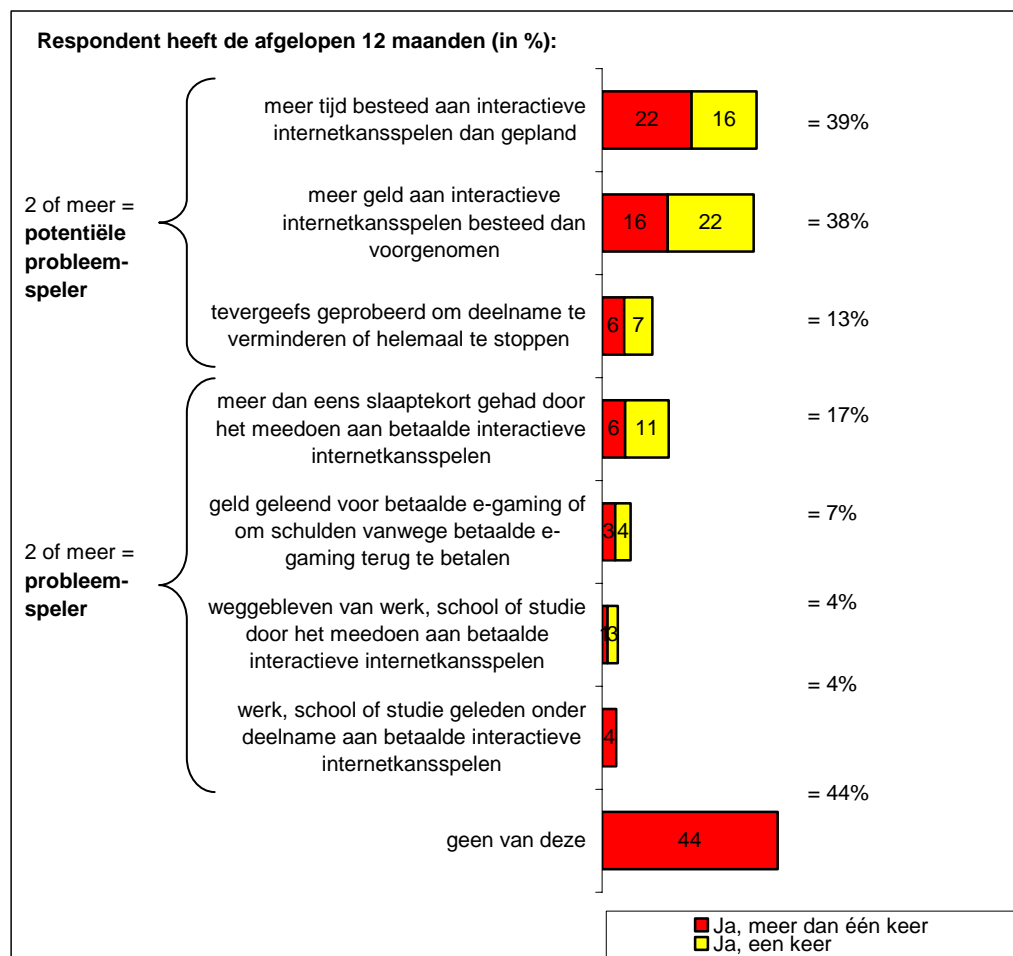
Men betaalt doorgaans via een speciaal internet-inbelnummer (17%). 54% betaalt via een speelrekening (speeltegoed) en 21% betaalt met creditcard. Van de respondenten die via een speelrekening (speeltegoed) betalen geeft 30% aan dit via Ideal te doen, 13% via een bankoverschrijving, 7% via Paypal en een kleine groep via NETeller en Moneybookers. Vorig jaar betaalde 19% met creditcard en in 2004 21%, wat dus een lichte stijging van het betalen via creditcard betekent.

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 39% en 38%), 13% heeft zelfs heeft zelfs tevergeefs geprobeerd om te stoppen met spelen.

Figuur 30 Stellingen problematisch interactief kansspelgedrag



Basis: betaalde e-gamers (18-55), n= 558

** 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 2005 is er een stijging van respondenten die aangeven de afgelopen 12 maanden wel eens meer tijd besteden aan interactieve internetkansspelen dan voorgenomen (39% vergeleken met 34% in 2005). Deze stijging is echter niet significant. Hetzelfde geldt voor respondenten die meer geld besteed hebben dan voorgenomen (38% vergeleken met 35% in 2005) maar dit is wederom niet significant. Het percentage betalende e-gamers dat de afgelopen 12 maanden wel eens tevergeefs geprobeerd heeft te stoppen of deelname te verminderen is significant gedaald (13% vergeleken met 21% in 2005). Verder is het percentage respondenten die slaaptkort hebben gehad significant gestegen (17% vergeleken met 13% in 2005) en is het percentage 'geen van deze' significant gedaald (44% vergeleken met 50% in 2005). De percentages op de overige stellingen liggen vrijwel gelijk aan die van 2005. De totaal ondervraagde groep van 18 tot 65 jaar geeft overeenkomstige percentages.

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 ant-

woord op de stellingen kunnen de betalende e-gamers worden ingedeeld in de categorieën recreatieve spelers, potentiële probleemspelers en probleemspelers.

Iemand wordt als een (potentiële) probleemspeler gekenmerkt als “meer dan één keer” heeft aangekruist bij de (potentiële) probleemitems.

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 aangemerkt als een potentiële probleemspeler: men kan niet echt meer als recreatieve speler worden beschouwd maar er is ook nog geen sprake van echt problematisch spelgedrag.

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.

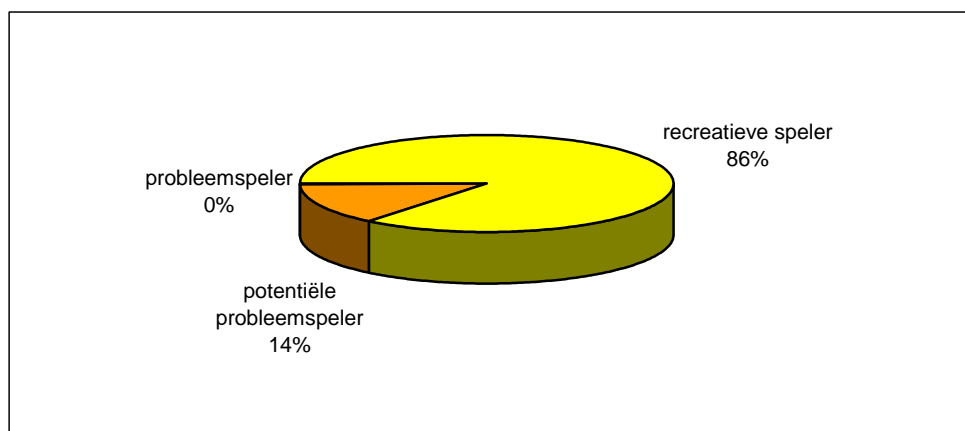
Probleemspeler

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 exact eenzelfde beeld met 2005. Er is dus geen verschuiving waar te nemen in vergelijking met 2005. Voor de totaal ondervraagde groep van 18 tot 65 jaar gelden dezelfde percentages.

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

Figuur 31 Recreatieve spelers, potentiële probleemspeleers en probleemspeleers



Basis: betaalde e-gamers (18-55), n= 558

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 594 euro uit aan betaalde interactieve internetkansspelen. Recreatieve spelers gemiddeld jaarlijks besteden van 168 euro, (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 (83% besteedt minder dan 1000 euro per jaar en 54% minder dan 250 euro per jaar), en er zijn geen potentiële probleemspeleers die meer dan 10.000 besteden aan e-games. De groep potentiële probleemspeleers die veel geld besteedt, is misschien een groep die uiteindelijk probleemspeleer wordt.

Deze bestedingen wijken sterk af van de cijfers uit 2005. In 2005 gaven recreatieve spelers gemiddeld 108 euro uit aan interactieve internetkansspelen en de potentiële probleemspeleers 913 euro. Het lijkt erop dat de potentiële probleemspeleers in 2005 gemiddeld meer uitgaven aan betaalde e-games dan in 2007. Toen gaf nog 80% minder uit aan betaalde interactieve kansspelen. 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 37 keer en potentiële probleemspeleers 55 keer per jaar deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen.

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

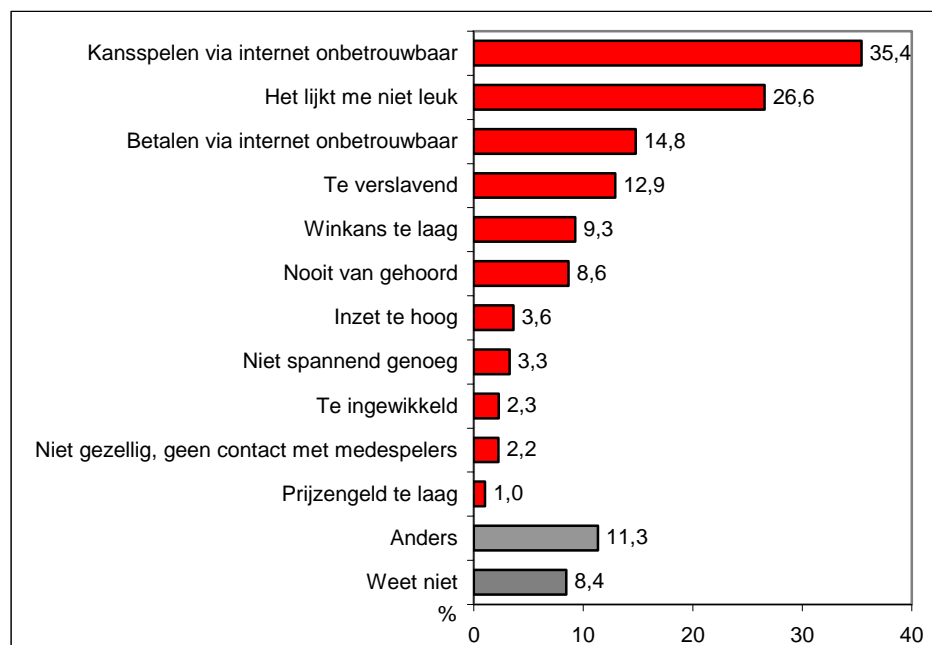
5.3 Niet-deelnemers

Tot slot worden hier de redenen behandeld waarom men *niet* aan betaalde internetkansspelen zou meedoen. Zoals eerder vermeld doet 3% 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 (35%) en dat het respondenten niet leuk lijkt (27%). 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 2005 noemen respondenten significant minder vaak dat de betalen via Internet onbetrouwbaar is (15% tegenover 19% in 2005, de winkans te laag is (9% vergeleken met 13% in 2005) of dat de inzet te hoog is (4% vergeleken met 6% in 2005). Significant vaker wordt genoemd dat mensen het niet leuk lijkt (27% vergeleken met 25% in 2005), dat het te verslavend is (13% tegenover 11% in 2005) en dat het te ingewikkeld is (2% tegenover 1% in 2005). Overige redenen zijn in figuur 21 vermeld. Voor de totale doelgroep gelden dezelfde percentages als de groep van 18 tot 155 jaar.

Figuur 32 Redenen om niet aan betaalde interactieve internetkansspelen deel te nemen



Basis: niet betaalde kansspelers (18-55), n= 8.364 (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 4% van de 8.364 niet- betaalde kansspelers bevestigend. 70% zou alsnog niet meedoen. Deze 4% is een lichte daling vergeleken met vorig jaar (7%).

Deze 4% lijkt weinig, maar aangezien de meeste mensen niet deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen, gaat dit absoluut gezien om een groot aantal mensen: 353.000. Vorig jaar bestond deze groep uit ongeveer 535.000 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.

Dit jaar is in tegenstelling tot voorgaande jaren ook aan de betaalde kansspelers gevraagd of ze zouden deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen als deze aangeboden worden door Holland Casino. Op deze vraag antwoord 32% van de 558 betaalde kansspelers bevestigend. 22% zou niet deelnemen aan betaalde interactieve kansspelen van Holland Casino.

Bijlage I Onderzoeksverantwoording

Weging

De steekproef van 14.949 respondenten is representatief gemaakt (gewogen) naar de Nederlandse internetpopulatie van 18 tot 65 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 2005, 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 en diegenen die niet meedoen aan het onderzoek. De respondenten zijn iets vaker vrouwen en iets ouder, maar deze verschillen zijn klein.

Kenmerken steekproeftrekking

Tot slot merken wij op dat elke onderzoeksmethodiek bepaalde eigenschappen en restricties kent. Hier zijn dat bijvoorbeeld een mogelijk bias in de steekproeftrekking via ons internetpanel, dat mogelijk 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 II: Vragenlijst Internetkansspelen

2. 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 (*einde vragenlijst*)
3. Weet niet

Loten kopen via Internet

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.

Interactieve kansspelen

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.

Indien V2 = 1 of 3 = kansspelers / weet niet:

3. 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 (*e-gaming*)
3. Ja, beide (*e-gaming*)
4. Nee, geen van beide
5. Weet niet

Indien V3 = 2, 3, 5 = e-gaming:

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

Indien V3 = 1, 4 OF V4a = 2:

5. U heeft de afgelopen 12 maanden **niet** aan **betaalde** interactieve internetkansspelen deelgenomen. Kunt u aangeven waarom niet? (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

6. 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:* >

4b. 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”.

Routing: ga terug naar V3

Indien V4b = 1:

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.)

7. 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

8. 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

Indien V8 = minder dan 1 keer per maand

9. Hoe vaak heeft u **de afgelopen 12 maanden** in totaal meegedaan aan **betaalde** interactieve internetkansspelen?

..... keer

Indien v9 = 1 keer

10. 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

Indien V10 = 12

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

1. Ja
2. Nee
3. Weet niet

Indien V4b = 1:

12. Hoe lang speelde u de afgelopen 12 maanden meestal per internet kansspelsessie?

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

13. 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

Indien v13 = 1 of 2

14. 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 (speelautomaat)
5. Poker (met anderen)
5. Roulette
6. Speel(fruit)automaat
7. Dobbelspel
8. Rad van Fortuin
9. Anders, namelijk ... < *invulveld* >
10. Weet niet

indien vraag 14 = 5

14c. Op welke internetsite speelt u meestal **betaald** Poker met andere spelers?

1. Bodog.com

2. Everestpoker.com
3. Fulltiltpoker.com
4. Interpoker.com
5. Mansion.com
6. Pacificpoker.com
7. Paradisepoker.com
8. Partypoker.com
9. Pokerstars.com
10. Pokerroom.com
11. Poker.ladbrokes.com
12. Pokerheaven.com
13. Pkr.com
14. Titanpoker.com
15. Ultimatebet.com
16. Unibet.com
17. Vcpoker.com
18. Anders, namelijk...<invulveld>
19. Weet niet

Indien V14c = 1-17, 18

14d. Kunt u aangeven waarom u meestal op deze internetsite aan **betaald** poker (met anderen) deelneemt? Meerdere antwoorden mogelijk.

1. Aantrekkelijke bonus
2. Makkelijke internetsite/software
3. Duidelijke website/software
4. Betrouwbare internetsite/software
5. Bekende website
6. Ik kom daar bekenden tegen/vrienden spelen er
7. Vanwege de rake back deals
8. Vanwege de overlay toernooien (garanteed)
9. Veel minder goede spelers
10. Gemakkelijk betalingsverkeer
11. Vanwege het toernooischema
12. Anders, namelijk...<open tekstvak>

14e. Hoe bent u op deze internetsite terechtgekomen waarop u meestal **betaald** Poker (met anderen) speelt? Wat is de hoofdreden?

Via:

1. vrienden/kennissen gehoord
2. een zoekmachine (Google, Yahoo etc.)
3. een online forum, community
4. een gaming (bijv. casino of Poker) blad
5. een website of banner (niet via een forum of community)
6. een email/aanbieding via email
7. gehoord /gezien op TV (bij pokerprogramma's)
8. anders, namelijk...<open tekstvak>

Indien V14e =3, 4 of 5

14f. U heeft aangegeven dat u via '<antwoord vorige vraag>' op deze internetsite bent terechtgekomen waarop u speelt. Kunt u aangeven via welk online forum, community / gaming blad / website dat is geweest?

<open tekstvak>

14g. Op welke internetsite speelt u nog meer **betaald** Poker (met anderen)? Meerdere antwoorden mogelijk.

1. Bodog.com
2. Everestpoker.com
3. Fulltiltpoker.com
4. Interpoker.com
5. Mansion.com
6. Pacificpoker.com
7. Paradisepoker.com
8. Partypoker.com
9. Pokerstars.com
10. Pokerroom.com
11. Poker.ladbrokes.com
12. Pokerheaven.com
13. Pkr.com
14. Titanpoker.com
15. Ultimatebet.com
16. Unibet.com
17. Vcpoker.com
18. Anders, namelijk...
19. Weet niet
20. Geen van deze

Indien V14 = 1,2,3,4,6,7,8 of 9 (behalve 5)

14h. Op welke internetsite speelt u meestal andere betaalde Casinospelen – dus geen Poker met andere spelers?

1. Nl.888.com
2. Pokerkoning.com
3. Oranjecasino.com
4. Triplegoldcasino.com
5. Casinolux.com
6. Imperialcasino.com
7. Everestcasino.com
8. Roxypalace.com
9. Casinoeuro.com
10. Lasvegastreasure.com
11. Anders, namelijk...
12. Weet niet

Indien V4b = 1

14a. 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

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

1. Met creditcard
2. Speciaal internet-inbelnummer
3. Paypal
4. Ideal
5. Bankoverschrijving via het Internet (internet bankieren)
6. NETeller
7. Moneybookers
8. Anders, namelijk ... < invulveld >

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

16a. Hoeveel euro heeft u de afgelopen maand in totaal besteed aan **Poker** (met andere spelers) via het internet? (Zou u dit bedrag zo goed mogelijk willen inschatten en willen afronden naar hele euro's?)

€ _____ < numeriek veld, geheel getal >

Indien V4b = 1

17. Was deze afgelopen maand representatief voor de afgelopen **12 maanden**?

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

18. 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 >

18a. Hoeveel euro heeft u de afgelopen **12 maanden** in totaal besteed aan **betaald Poker** (met andere spelers) via het internet? (Zou u dit bedrag zo goed mogelijk willen inschatten en willen afronden naar hele euro's?)

€ _____

Indien V4b = 1

18c. Zou u deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen als de door de overheid gecontroleerde aanbieder Holland Casino deze internetkansspelen zou aanbieden?

1. Ja, ik zou (waarschijnlijk) deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen van Holland Casino
2. Ik zou misschien deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen van Holland Casino
3. Nee, ik zou zeker niet deelnemen aan betaalde interactieve internetkansspelen van Holland Casino
4. Weet niet

19. 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

20. 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

21. 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

22. 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

23. Heeft u de afgelopen 12 maanden wel eens geprobeerd om uw deelname aan **betaalde** interactieve internetkansspelen te verminderen of helemaal te stoppen, maar dat het niet is gelukt?

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

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

1. Ja
2. Nee

25. 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.

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

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

Indien V26 = 1

26c. U heeft aangegeven in de afgelopen 12 maanden ook deelgenomen te hebben aan **betaald** Poker **maar niet op Internet**. Waar speelt u dit dan?

1. Holland Casino
2. Thuis
3. Bij vrienden/kennissen
4. Café
5. Anders, namelijk...

Indien V26 = 1

26f. U heeft aangegeven in de afgelopen 12 maanden ook deelgenomen te hebben aan **betaald** Poker **maar niet op Internet**. Hoeveel euro heeft u de afgelopen maand in totaal besteed aan betaald Poker? (Zou u dit bedrag zo goed mogelijk willen inschatten en willen afronden naar hele euro's?)

€ _____ <numeriek veld, geheel getal>

Indien 26 = 2

26d. U heeft aangegeven in de afgelopen 12 maanden ook deelgenomen te hebben aan andere Casinospelen dan Poker – **naast die op Internet** (Baccarat / Punto Banco / Roulette / Speel (fruit) automaat / Dobbelspel / Rad van Fortuin). Waar speelt u dit dan?

1. Holland Casino
2. Speelhal in Nederland
3. Buitenland
4. Anders, namelijk...

Indien V26 2-9, 11

26a. U heeft aangegeven in de afgelopen 12 maanden ook deelgenomen te hebben aan <kansspelen uit V26> **naast die op Internet**. Hoeveel euro heeft u de afgelopen 12 maanden in totaal besteed aan deze kansspelen? (Zou u dit bedrag zo goed mogelijk willen inschatten en willen afronden naar hele euro's?)

€ _____ <numeriek veld, geheel getal >

Indien V26=2

26g. Hoeveel euro heeft u de afgelopen maand in totaal besteed aan **betaalde** andere Casinospelen dan Poker – naast die op Internet? (Zou u dit bedrag zo goed mogelijk willen inschatten en willen afronden naar hele euro's?)

€ _____ <numeriek veld, geheel getal >

26b. Geeft u door uw deelname aan interactieve internetkansspelen minder uit aan de volgende kansspelen?

1. ja
2. nee

Achtergrondkenmerken uit bestand (gelijk aan vorig jaar):

- | | |
|---|-----------|
| A | Geslacht |
| B | Leeftijd |
| C | Opleiding |
| D | Kinderen |
| E | Inkomen |
| F | Regio |