

Consumentengedrag online legale en illegale kansspelen



Amsterdam, mei 2015
In opdracht van de Kansspelautoriteit

Consumentengedrag online legale en illegale kansspelen

Conjunctanalyse van de keuze voor online kanspelaanbod

Bert Hof
Nicole Rosenboom
Siemen van der Werff



seo economisch onderzoek

“De wetenschap dat het goed is”

SEO Economisch Onderzoek doet onafhankelijk toegepast onderzoek in opdracht van overheid en bedrijfsleven. Ons onderzoek helpt onze opdrachtgevers bij het nemen van beslissingen. SEO Economisch Onderzoek is gelieerd aan de Universiteit van Amsterdam. Dat geeft ons zicht op de nieuwste wetenschappelijke methoden. We hebben geen winst-oogmerk en investeren continu in het intellectueel kapitaal van de medewerkers via promotietrajecten, het uitbrengen van wetenschappelijke publicaties, kennisnetwerken en congresbezoek.

SEO-rapport nr. 2015-16

ISBN 978-90-6733-775-5

Copyright © 2015 SEO Amsterdam. Alle rechten voorbehouden. Het is geoorloofd gegevens uit dit rapport te gebruiken in artikelen, onderzoeken en collegesyllabi, mits daarbij de bron duidelijk en nauwkeurig wordt vermeld. Gegevens uit dit rapport mogen niet voor commerciële doeleinden gebruikt worden zonder voorafgaande toestemming van de auteur(s). Toestemming kan worden verkregen via secretariaat@seo.nl

Samenvatting

Online gokkers in Nederland kiezen sneller voor een aanbieder die een (Nederlandse) vergunning in beeld heeft staan. Ook kiezen zij sneller voor een aanbieder met een Nederlandstalige website, voor aanbod waarbij de aanbieder de kansspelbelasting afdraagt en voor een aanbieder die waarschuwingen in beeld brengt. Identificatieplicht wordt juist negatief gewaardeerd, al geldt dit niet voor alle onderscheiden online kansspelen. Het aanbod van meerdere online kansspelen wordt positief gewaardeerd. Een verplicht spelersprofiel wordt eveneens positief gewaardeerd, maar heeft van de onderzochte kenmerken van online kansspelen het kleinste effect.

Onderzoeksvraag en onderzoeksmethode

In de loop van 2015 wordt het conceptwetsvoorstel over online kansspelen behandeld in de Tweede en Eerste Kamer. Zodra dit voorstel is goedgekeurd, kunnen in Nederland vergunningen worden aangevraagd voor het aanbieden van online betaalde kansspelen. Op het moment van schrijven zijn zulke kansspelen officieel niet legaal.

Dit rapport onderzoekt de factoren die van invloed zijn op de beslissing van consumenten om legaal of juist illegaal online kansspelen te spelen. Legaal aanbod betekent het hebben van een vergunning in Nederland, met de bijbehorende vergunningsvoorwaarden en het toezicht daarop door de Kansspelautoriteit. De keuze van consumenten kan worden beïnvloed door preventieve maatregelen aangaande kansspelverslaving en witwassen bij legaal aanbod en door informatie van bijvoorbeeld de Kansspelautoriteit.

De toegepaste methode betreft een consumentenenquête naar de factoren die de keuze voor online kansspelaanbod bepalen. Omdat legaal online aanbod ten tijde van dit onderzoek nog niet bestaat, gaat het bij de keuze tussen kenmerken van legaal en illegaal aanbod om een hypothetische situatie, niet om een analyse van bestaand speelgedrag. Om deze keuze te onderzoeken is een zogenaamde conjunctanalyse oftewel vignettenanalyse uitgevoerd. Dit houdt in het afnemen van een vignettenenquête en het op de resultaten daarvan uitvoeren van een econometrische analyse. Hiermee kan het relatieve belang van spelkenmerken die de keuze tussen online kansspelen beïnvloeden worden ingeschat. Het gaat in dit onderzoek daarbij specifiek om kenmerken die samenhangen met legaal aanbod en met illegaal aanbod.

Een vignettenanalyse is nauwkeuriger dan het rechtstreeks vragen naar het belang van individuele factoren, omdat de antwoorden dan sociaal wenselijk kunnen zijn en consumenten bovendien een afweging tussen verschillende factoren tegelijkertijd maken. Dit levert iets anders op dan het waarderen van een enkele factor afzonderlijk.

Onderzochte online kansspelen

In de vignettenenquête zijn de betaalde online kansspelen poker, fruitautomaten, Black Jack, roulette, bingo en sportweddenschappen met een zogenaamd 'fixed odds' karakter (waarbij weddenschappen plaatsvinden tussen speler en organisator voordat een wedstrijd begint) onderscheiden. Deze kansspelen bieden ons inziens voldoende variatie om recht te doen aan het mogelijke toekomstige aanbod. Desondanks zijn de resultaten uit de analyse niet generaliseerbaar: de resultaten gelden in beginsel alleen voor de kansspelen die in de vignettenenquête zijn behandeld.

Onderzochte spelkenmerken

Er zijn vijf spelkenmerken onderzocht die samenhangen met verschillen tussen legaal en illegaal aanbod van online kansspelen:

1. Een licentie in Nederland in beeld, een licentie in een ander EU-land in beeld, of geen licentie in beeld,
2. Waarschuwingen, speelduur en saldo in beeld: ja versus nee,
3. Een verplicht spelersprofiel: ja versus nee,
4. Identificatie en verificatie door middel van persoonsbewijs en bankbewijs, onder andere voor controle op leeftijd: ja versus nee,
5. De kansspelaanbieder verzorgt de afdracht van kansspelbelasting versus de speler is zelf verantwoordelijk voor het afdragen van kansspelbelasting.

Daarnaast zijn twee spelkenmerken onderzocht die niet (direct) samenhangen met legaal versus illegaal online kansspelaanbod:

1. De taal waarin het online kansspel wordt aangeboden: Nederlands versus Engels,
2. Het wel of niet aanbieden van overige online kansspelen.

De keuze van de kenmerken 1 tot en met 5 is gebaseerd op de overwegingen dat de kenmerken naar verwachting de keuze tussen online kansspelen beïnvloeden (wat vereist dat een consument een kenmerk in de praktijk waarneemt), dat de kenmerken herkenbaar dienen te zijn voor de geënkquêteerden en dat er een evenwichtige verdeling plaatsvindt over kenmerken gerelateerd aan kansspelverslaving enerzijds en aan consumentenbescherming en fraude anderzijds. De keuze van de kenmerken 6 en 7 is eveneens gebaseerd op een verwachte invloed op de keuze tussen kansspelen, waarbij tevens geldt dat deze kenmerken herkenbaar dienen te zijn voor de geënkquêteerden.

De belangrijkste resultaten

Uit de analyses over alle onderzochte online kansspelen tezamen blijkt dat alle zeven onderscheiden spelkenmerken invloed hebben op de keuze voor online kansspelaanbod. In aflopende volgorde van omvang van het effect betreft dit:

- Geen vergunning in beeld t.o.v. Nederlandse vergunning in beeld (-17,4 procent),
- Engelstalige website t.o.v. Nederlandstalige website (-5,1 procent),
- Vergunning uit ander Europees land in beeld t.o.v. Nederlandse vergunning in beeld (-4,7 procent),
- Speler draagt belasting af t.o.v. aanbieder draagt belasting af (-5,0 procent),
- Geen waarschuwing in beeld t.o.v. wel een waarschuwing in beeld (-4,3 procent),
- Geen identificatieplicht t.o.v. wel een identificatieplicht (+3,6 procent),
- Wel overig spelaanbod aanwezig t.o.v. geen overig spelaanbod aanwezig (+2,7 procent),
- Geen verplicht spelersprofiel t.o.v. wel verplicht spelersprofiel (-1,7 procent).

Het hebben van een vergunning is derhalve belangrijk in de keuze van online kansspelaanbod, zeker het hebben van een Nederlandse vergunning. Ook de andere factoren die kunnen samenhangen met verschillen tussen legaal en illegaal online kansspelaanbod beïnvloeden de keuzes, hoewel het effect hiervan wel minder groot is. Dit betreft de partij die kansspelbelasting dient af te dragen (liever de aanbieder), of er waarschuwingen in beeld komen (dat wordt positief gewaardeerd), of er een spelersprofiel dient te worden aangemaakt (eveneens positief gewaardeerd) en of er een identificatieplicht geldt (persoonsbewijs en bankbewijs), wat negatief wordt gewaardeerd.

Deze resultaten wijzen erop dat een (Nederlandse) vergunning een positieve invloed heeft op de keuze voor online kansspelen, waarbij zo'n vergunning dan wel duidelijk in beeld dient te staan. Een spelersprofiel lijkt een stimulans te zijn om voor (legaal) aanbod te kiezen, maar het moeten insturen van een kopie van een persoons- en bankbewijs lijkt als belemmering te worden ervaren. Informatie over speelduur en saldo wordt positief gewaardeerd. De analyses suggereren dat spelers liever kiezen voor legaal aanbod, waarbij de aanbieder de afdracht van de belasting verzorgt.

Wat de verschillen tussen de vaakst ingevulde online kansspelen betreft, een spelersprofiel lijkt bij online fruitautomaten en bij online sportweddenschappen noch een stimulans, noch een belemmering te zijn om voor (legaal) aanbod te kiezen. Het moeten insturen van een kopie van een persoons- en bankbewijs lijkt bij online poker en bij online sportweddenschappen met een fixed odds karakter niet als belemmering (maar ook niet als stimulans) te worden ervaren.

Beleidsrelevantie

Wat preventieve maatregelen aangaande kansspelverslaving en witwassen betreft wijzen deze resultaten erop dat een Nederlandse vergunning, een spelersprofiel en informatie over speelduur en saldo positief worden gewaardeerd, of op zijn minst niet als belemmering lijken te worden ervaren. Het moeten insturen van een kopie van een persoons- en bankbewijs wordt daarentegen wél als een belemmering ervaren, iets dat mogelijk niet in gelijke mate geldt voor alle typen online kansspelen, want bij de vaakst ingevulde spelen online poker en online sportweddenschappen met een fixed odds karakter speelt dit geen rol in de keuze.

De resultaten zeggen ook iets over de informatie die ervoor kan zorgen dat de consument sneller voor legaal aanbod kiest. Duidelijk is dat het hebben van een Nederlandse vergunning duidelijk in beeld dient te worden gebracht. De consument zou erover kunnen worden geïnformeerd dat er bij legaal aanbod een spelersprofiel dient te worden aangemaakt en er informatie over speelduur en saldo wordt gegeven, want deze lijkt dit immers positief te waarderen, of in ieder geval niet als belemmering te zien.

Inhoudsopgave

1	Inleiding.....	1
2	Opzet van de enquête	3
2.1	Conjunctanalyse.....	3
2.2	Onderzochte online kansspelen.....	5
2.3	Spelkenmerken gerelateerd aan legaal versus illegaal aanbod	6
2.4	Overige spelkenmerken.....	9
2.5	Persoonskenmerken en overige vragen	9
3	Kenmerken van de respondenten	11
4	Keuze voor legaal of illegaal aanbod	21
4.1	Inleiding op de analyses.....	21
4.2	Belang van kenmerken kansspelaanbod	23
4.3	Onderscheid naar verwachte spelfrequentie.....	28
4.4	Stellingen met betrekking tot keuze spelaanbod.....	30
5	Conclusies.....	33
	Literatuur	35
Bijlage A	Tabellen conditionele logitanalyse	37
Bijlage B	Vragenlijst.....	43

1 Inleiding

De Kansspelautoriteit wenst inzicht in de factoren die van invloed zijn op de beslissing van consumenten om legaal of juist illegaal online te gokken. Dit rapport gaat uit van een consumentenenquête om het inzicht in de factoren voor online speelgedrag te verkrijgen.

In de loop van 2015 wordt het conceptwetsvoorstel over online kansspelen behandeld in de Tweede en Eerste Kamer. Zodra dit voorstel is goedgekeurd, kunnen in Nederland vergunningen worden aangevraagd voor het aanbieden van online betaalde kansspelen. Op het moment van schrijven zijn zulke kansspelen officieel niet legaal.

De Kansspelautoriteit wenst inzicht in de factoren die van invloed zijn op de beslissing van consumenten om legaal of juist illegaal online te spelen. Dit is relevant om meerdere redenen. Ten eerste streeft de wetgever naar een aandeel van 80 procent¹ legaal aanbod. Dit aandeel wordt beïnvloed door de mate waarin preventieve maatregelen aangaande kansspelverslaving en witwassen bij legaal aanbod consumenten voor illegaal aanbod doen kiezen. Ten tweede informeert de Kansspelautoriteit consumenten, wat de vraag oproept welke informatie ervoor kan zorgen dat de consument sneller voor legaal aanbod kiest. Ten derde houdt de Kansspelautoriteit toezicht op online kansspelen, wat prioriteitsstelling met zich meebrengt.

Dit rapport gaat uit van een consumentenenquête om het inzicht in de factoren voor online speelgedrag te verkrijgen. Omdat legaal online aanbod ten tijde van dit onderzoek nog niet bestaat, gaat het bij de keuze tussen legaal en illegaal aanbod om een hypothetische situatie, niet om een analyse van bestaand speelgedrag. Om deze keuze te onderzoeken is een conjunctanalyse (ook wel vignettenanalyse genoemd) uitgevoerd.

Hoofdstuk 2 gaat in op conjunctanalyse als onderzoeksmethode en op de keuzes die zijn gemaakt in de opzet van de consumentenenquête ten aanzien van de onderzochte online kansspelen en de variabelen (kenmerken) die de keuze voor spelaanbieders beïnvloeden. Hoofdstuk 3 geeft de belangrijkste statistieken weer met betrekking tot de respons op de enquête. Hoofdstuk 4 bevat de eigenlijke analyse van de keuze voor legaal of illegaal online kansspelaanbod. Hoofdstuk 5 geeft de belangrijkste conclusies van dit onderzoek.

¹ In termen van online spelers. Bron: offerteverzoek. De Memorie van Toelichting bij de Wijziging van de Wet op de kansspelen zoals ter consultatie voorgelegd noemt ongeveer 75 procent (blz. 31; zie ook blz. 35: 76,9 procent) in termen van het totale door Nederlandse spelers gegenereerde bruto spelresultaat. Zie ook de webpagina van deze consultatie (www.internetconsultatie.nl/kansspelen_op_afstand).

2 Opzet van de enquête

De opzet van de enquête naar het keuzegedrag van online gokkers houdt keuzes in met betrekking tot de te onderzoeken online kansspelen en de te analyseren spelkenmerken. Als analysetechniek is gekozen voor een vignettenanalyse (conjunctanalyse): een vignettenenquête en daarop gebaseerde econometrische analyse.

Het doel van de enquête naar het speelgedrag is het achterhalen van bepalende factoren in het kiezen voor een online betaald kansspel door consumenten. De essentiële keuze is die tussen legaal online en illegaal online aanbod, of beter gezegd tussen kenmerken van legaal aanbod en kenmerken van illegaal aanbod. Legaal aanbod betekent het hebben van een vergunning in Nederland, met de bijbehorende vergunningsvoorwaarden en het toezicht van de Kansspelautoriteit.

Dit hoofdstuk beschrijft de keuzes die zijn gemaakt in de opzet van de enquête met betrekking tot:

- de onderzochte online kansspelen,
- de meegenomen spelkenmerken gerelateerd aan legaal versus illegaal aanbod,
- overige meegenomen spelkenmerken,
- meegenomen persoonskenmerken.

Paragraaf 2.1 licht de keuze voor conjunctanalyse als onderzoeksmethode toe en hoe zo'n analyse zich vertaalt in een enquête. Paragraaf 2.2 gaat in op de onderzochte online kansspelen. Paragraaf 2.3 behandelt de spelkenmerken gerelateerd aan legaal versus illegaal aanbod, paragraaf 2.4 de overige spelkenmerken. Paragraaf 2.5 beschrijft de meegenomen persoonskenmerken en de overige vragen in de enquête. Bijlage B van dit rapport bevat de enquêtevragen.

2.1 Conjunctanalyse

Het relatieve belang van factoren die bepalend zijn voor de keuze tussen online kansspelen kan worden vastgesteld met behulp van een consumentenenquête in de vorm van een *conjunctanalyse* oftewel *vignettenanalyse*. Zo'n analyse is nauwkeuriger dan het rechtstreeks vragen naar het belang van factoren, omdat de antwoorden dan een zekere mate van sociale wenselijkheid kunnen bevatten. Bovendien maken consumenten een afweging tussen verschillende factoren tegelijkertijd, wat iets anders oplevert dan het waarderen van een enkele factor afzonderlijk. Om deze redenen is de vignettenanalyse ontwikkeld, welke de afweging van verschillende factoren zo goed mogelijk nabootst en sociale wenselijkheid in antwoorden zoveel mogelijk vermijdt.

De opzet van een vignettenanalyse is als volgt. Een respondent (in dit geval een consument) krijgt verschillende keuzesets voorgelegd (hypothetische kansspelen).² Deze keuzesets verschillen op een aantal kenmerken. Door de respondent te laten kiezen tussen de verschillende keuzesets (de consument te laten kiezen welk kansspel hij of zij zou kiezen), wordt duidelijk welk pakket van kenmerken wordt geprefereerd boven een ander pakket aan kenmerken. Door veel respondenten een aantal verschillende keuzesets voor te leggen en de pakketten van kenmerken slim te kiezen, kan

² Het gebruik van keuzesets is momenteel de meest gangbare procedure in het wetenschappelijk onderzoek met conjunctanalyses.

worden achterhaald welke kenmerken in welke mate bepalend zijn geweest voor de keuze van de respondent. Omdat het om hypothetische kansspelen gaat, kunnen verschillende combinaties van kenmerken worden afgewogen.

Het is belangrijk dat de keuzesets zo geconstrueerd worden dat er zoveel mogelijk informatie mee wordt gegenereerd.³ Het aantal kenmerken waaruit een respondent kan kiezen moet evenwel niet te groot zijn, omdat de keuze daardoor te complex kan worden en minder precies. Uit eerder onderzoek naar de effectiviteit van conjunctanalyses blijkt dat een respondent weinig moeite heeft met een keuze uit mogelijkheden die tot acht verschillende kenmerken bevatten. Daarboven loopt de complexiteit van de keuze snel op. In deze conjunctanalyse zijn vijf kenmerken meegenomen.

Met de verschillende kenmerken worden hypothetische kansspelen gecreëerd. Vervolgens worden telkens twee hypothetische online kansspelen naast elkaar gelegd en wordt aan de respondent gevraagd om uit deze twee een keuze te maken. Zie Figuur 2.1 voor een voorbeeld hiervan.

Figuur 2.1 Voorbeeld keuzepaar bij speltype Poker

1. Stel: u kunt kiezen uit twee online pokerspelen met de volgende kenmerken.
Welke van deze twee zou u kiezen?

Optie A:	Optie B:
<ul style="list-style-type: none"> • De aanbieder heeft een vergunning uit een ander Europees land zichtbaar in beeld staan. • Er staat in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en wat het saldo op uw spelersrekening is. • U moet verplicht een spelersprofiel aanmaken. Bij registratie dient u een limiet in te stellen voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd.* • U moet een kopie van een persoonsbewijs en bankbewijs verstrekken, o.a. om aan te tonen dat u meerderjarig bent. • De kansspelaanbieder verzorgt de afdracht van de kansspelbelasting. • De website is Nederlandstalig. • De website biedt alleen poker aan. 	<ul style="list-style-type: none"> • De aanbieder heeft geen vergunning zichtbaar in beeld staan. • Er staat niet in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en niet wat het saldo op uw spelersrekening is. • U hoeft zich niet te registreren via een spelersprofiel en kunt geen limiet instellen voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd. • U hoeft geen kopie van een persoonsbewijs en bankbewijs te verstrekken en u hoeft niet aan te tonen dat u meerderjarig bent. • U bent zelf verantwoordelijk voor de afdracht van kansspelbelasting. • De website is Engelstalig. • De website biedt naast poker nog diverse andere kansspelen aan.

* Deze limieten mogen onbeperkt hoog zijn. U kunt uw ingestelde limieten altijd verlagen. Verhogen van uw limiet wordt niet onmiddellijk van kracht.

Persoonsbewijs is een paspoort of identiteitsbewijs. **Bankbewijs** is een kopie van de bankpas (pinpas) of een kopie van een bankafschrift.

Optie A Optie B

Bron: SEO Economisch Onderzoek.

Elke respondent krijgt twee series van zes keuzesets voorgelegd.⁴ Zo zal hij of zij twaalf keer een keuze moeten maken uit twee hypothetische kansspelen. In het totaal beoordeelt elke respondent dus impliciet 24 kansspelen met specifieke kenmerken.⁵ Als een respondent slechts één speltype krijgt voorgelegd (zie verder hoofdstuk 4), betreft het twaalf keuzeparen binnen dit speltype (bijvoorbeeld poker). Krijgt een respondent twee speltypes voorgelegd (bijvoorbeeld poker en roulette), dan betreft het zes keuzeparen binnen elk speltype.

³ In technische termen houdt dat in dat de standaardfout van de regressieresultaten zo klein mogelijk wordt. Om daarvoor te zorgen is bij het aanmaken van de keuzesets speciale software gebruikt.

⁴ Van elk speltype zijn twee series met elk zes keuzesets geprogrammeerd. Om de vulling van beide series te waarborgen en een eventueel volgorde-effect te minimaliseren, worden respondenten willekeurig toegelast aan groep 1 of 2. Groep 1 begint met serie 1 van een speltype, gevolgd door serie 2 terwijl groep 2 de series andersom te zien krijgt.

⁵ De afzonderlijke kenmerken zijn volgens een vast stramien in de keuzesets opgenomen. Dit om het makkelijker te maken voor de respondenten.

2.2 Onderzochte online kansspelen

Het is om minstens twee redenen belangrijk om het type spel in een enquête te concretiseren. Allereerst zal een keuze tussen twee online kansspelen meer overeenkomen met beslissingen in de praktijk als deze keuze niet is gebaseerd op een abstract idee van een kansspel, maar op een concreet kansspel. Ten tweede kan de invloed van persoonskenmerken, van kenmerken die samenhangen met de keuze tussen legaal en illegaal aanbod en van overige spelkenmerken op de keuze tussen kansspelen verschillen tussen kansspelen. Dit kan implicaties hebben voor beleid gericht op preventieve maatregelen, informatie en voor het toezicht.

De speltypen spelen op drie momenten een rol in de enquête:

- in het bevragen van het speelgedrag in het verleden (2014),
- in het bevragen van het verwachte speelgedrag in de toekomst (2016),
- in de eigenlijke vignettenenquête (de keuze tussen twee aanbieders van eenzelfde speltype met verschillende kenmerken).

Vervolgens spelen de speltypen een rol in de statistische en econometrische analyse van de enquête-terresultaten.

De volgende zes speltypen zijn meegenomen in de vignettenanalyse:⁶

- poker, waarbij wordt gespeeld tegen andere spelers, dus niet tegen de computer (zonder specificatie van de variant),
- fruitautomaat (als ‘speelautomatenspel’),
- Black Jack (als ‘casinospel’),
- roulette (als ‘casinospel’),
- bingo (als loterijspel),
- sportweddenschappen met een zogenaamd ‘fixed odds’-karakter.

Bij *poker* gaan we ervan uit dat de resultaten niet afhankelijk zijn van de specifieke pokervariant⁷. Met betrekking tot speelautomatenspelen is aangenomen dat het voor de keuze tussen twee aanbieders niet veel zal uitmaken welk specifieke speelautomatenspel het betreft. De reden voor het hanteren van het klassieke *fruitspel* is dat dit het meest herkenbare speelautomatenspel is. Van de ‘casinospelen’ zijn de meest populaire opgenomen: *Black Jack* (‘eenentwintigen’) en roulette⁸, dus geen andere, minder populaire kaartspelen als Punto Banco (net als Black Jack tegen ‘de bank’ te spelen). *Bingo* trekt wellicht meer dan andere spelen oudere spelers en vrouwen aan.⁹ Ook is bingo populairder dan keno (WODC, 2011). Tot slot zijn *sportweddenschappen* opgenomen in het onderzoek. Er is gekozen voor de op internet populaire sportweddenschappen met een fixed odds karakter, waarbij weddenschappen plaatsvinden tussen speler en organisator voordat een wedstrijd begint.¹⁰

⁶ Bij de overige vragen in de enquête worden, afhankelijk van de vraag, ook nog andere speltypen uitgevraagd. Zie de Memorie van Toelichting bij de Wijziging van de Wet op de kansspelen aan, waarin worden genoemd (blz. 15) poker, casinospelen, speelautomatenspelen, fixed odds sportweddenschappen, exchange betting sportweddenschappen en live betting sportweddenschappen.

⁷ Texas Hold’em is de meest bekende en meest gespeelde pokervariant.

⁸ Zie Bestonlinecasino (2015) en Regioplan (2009), Tabel 3.12.

⁹ Zie bijvoorbeeld Tabel 3.2 in Regioplan (2009), blz. 28-29, al betreft dat wel landgebonden bingo.

¹⁰ Zie o.a. LaPlante et al. (2008). Bij sportweddenschappen met een live betting karakter wordt er gewed op gebeurtenissen tijdens een wedstrijd. Bij sportweddenschappen met het karakter van exchange of paramutual betting sluiten spelers met elkaar weddenschappen af.

De gekozen zes speltypen bieden ons inziens voldoende variatie om recht te doen aan het toekomstige aanbod. De resultaten uit de vignettenanalyse zijn evenwel in beginsel niet generaliseerbaar: de resultaten gelden alleen voor de speltypen die in de vignetten worden behandeld. Wel worden de statistische en econometrische analyses zowel per speltype als over alle zes speltypen uitgevoerd. Op die manier kan worden onderzocht of resultaten algemeen geldig zijn (d.w.z. gelden voor alle onderzochte spelen) of juist variëren tussen speltypen.

2.3 Spelkenmerken gerelateerd aan legaal versus illegaal aanbod

Het feit dat illegaal aanbod zich onttrekt aan Nederlandse wettelijke eisen, betekent niet per definitie dat er geen enkel kenmerk zal voldoen aan die eisen. Zo kan een buitenlandse aanbieder zonder vergunning in Nederland onder een buitenlandse vergunning vallen, waaraan ook eisen worden gesteld. Dit kunnen wel eisen zijn die afwijken van de Nederlandse. Ook zouden aanbieders vrijwillig kunnen kiezen voor het voldoen aan bepaalde eisen. Het ligt evenwel voor de hand dat voor de meeste eisen verschillen kunnen en zullen bestaan tussen legaal en illegaal aanbod. Tabel 2.1 somt de belangrijkste verschillen in kenmerken op tussen online kansspelen, samenhangend met het wel ('legaal') versus niet ('illegaal') hebben van een vergunning in Nederland, onder de extreme veronderstelling dat illegaal aanbod aan geen enkele eis voldoet. Het doel hiervan is enkel het selecteren van kenmerken voor de enquête, omdat het opnemen van al deze kenmerken zou leiden tot te gecompliceerde keuzes voor een respondent.

Tabel 2.1 Verschillen tussen legaal en illegaal online kansspelen, op basis van vergunningsvoorwaarden, als illegaal aanbod aan geen enkele wettelijke eis zou voldoen

Kenmerk	Legaal	Illegaal
Vergunning	Ja	Nee
Eisen kansspelverslaving: informatie, hulpmiddelen, zorgplicht en dwang		
Informatie (vermijding) risico's, hulp, mogelijkheden zelfuitsluiting, grenzen	Ja	Nee
Waarschuwingen in beeld	Ja	Nee
Speelduur in beeld	Ja	Nee
Saldo spelersrekening in beeld	Ja	Nee
Aanbod verslavingstest	Ja	Nee
Verplicht spelersprofiel (grenzen frequentie, duur; inleg)	Ja	Nee
Observatie speelgedrag	Ja	Nee
Interventie speelgedrag	Ja	Nee
Geleiding naar zorg	Ja	Nee
Bijdrage verslavingsfonds (kansspelheffing)	Ja	Nee
Landelijk register spelers verslavingsproblemen ('probleemspelers', tijdelijke uitsluiting van spelen)	Ja	Nee
Eisen consumentenbescherming en fraude		
Informatie o.a. kansspelen, kosten, vragen&klachten	Ja	Nee
Aanbod via .nl	Ja	Nee
Maatregelen geen minderjarigen, o.a. identificatie (identificatiebewijs) en verificatie (verificatiebetaling)	Ja	Nee
Identificatie, verificatie, registratie transacties spelers	Ja	Nee
Waarborg spelerstegoeden	Ja	Nee
Eisen eerlijk spel (o.a. toevalsbepaling)	Ja	Nee
Verantwoorde reclame en werving (o.a. niet-afstemming bonussen)	Ja	Nee
Waarborgen persoonsgegevens	Ja	Nee
Kansspelbelasting	20% belasting over bruto spelresultaat (inleg minus prijzen, bij aanbieder)	formeel: 29% over positieve verschil tussen prijzen en inzetten, bij speler

Bron: Memorie van Toelichting bij de Wijziging van de Wet op de kansspelen; FAQ's Online Kansspelen.

Bij de keuze van kenmerken is van belang:

- dat elk kenmerk herkenbaar is voor de geënquêteerden,
- dat er een evenwichtige verdeling plaatsvindt over de kenmerken gerelateerd aan kansspelverslaving enerzijds en aan consumentenbescherming en fraude anderzijds,
- dat de kenmerken die naar verwachting de keuze tussen online kansspelen beïnvloeden worden opgenomen; waarbij een voorwaarde is dat een consument een kenmerk in de praktijk waarneemt,
- dat de opgenomen kenmerken niet één op één met elkaar samenhangen.

Er is gekozen voor de volgende vijf kenmerken:

1. Licentie in Nederland in beeld, licentie in een ander EU-land in beeld, geen licentie in beeld,
2. Waarschuwingen, speelduur en saldo in beeld: ja versus nee,

3. Verplicht spelersprofiel: ja versus nee,¹¹
4. Identificatie en verificatie door middel van persoonsbewijs en bankbewijs, onder andere controle op leeftijd: ja versus nee,¹²
5. De kansspelaanbieder verzorgt de afdracht van de kansspelbelasting versus de speler is zelf verantwoordelijk voor het afdragen van de kansspelbelasting.

De verwachting is dat al deze kenmerken invloed kunnen uitoefenen op de keuze tussen online kansspelen. De kenmerken 1 tot en met 4 zijn zowel voor respondenten in de enquête herkenbaar als voor consumenten in de praktijk waarneembaar. Voor kenmerk 5 zal dit waarschijnlijk in mindere mate gelden. Kenmerken 2 en 3 hangen samen met de categorie kansspelverslaving en kenmerk 4 vooral met de categorie consumentenbescherming en fraude.

De reden om het in beeld zijn van een *Nederlandse licentie* of een *licentie in een ander EU-land* op te nemen (kenmerk 1), is dat de consument dit zal associëren met legaal aanbod (in Nederland respectievelijk een ander EU-land). Een consument zou dit tevens kunnen associëren met een eerlijk spelverloop en met waarborg van spelerstegoeden en persoonsgegevens, wat een reden is om die kenmerken niet separaat op te nemen. Het in beeld brengen van *waarschuwingen, speelduur en saldo* (kenmerk 2) kan door de consument als informatief worden ervaren, of als betuttelend. Een *verplicht spelersprofiel* kan als drempel worden ervaren, of juist vertrouwen wekken (kenmerk 3). Identificatie en verificatie door middel van *persoonsbewijs en bankbewijs* (kenmerk 4) kunnen nog meer als drempel worden ervaren, maar evenzeer vertrouwen wekken.

Bij het vergelijken van *kansspelbelasting* tussen legaal en illegaal aanbod (kenmerk 5) dient te worden bedacht dat de aanbieder de afdracht verzorgt bij legaal aanbod en de speler in beginsel verantwoordelijk is voor de afdracht bij illegaal aanbod. De consequenties van het voorstel over de kansspelbelasting is zonder uitgebreide uitleg niet te doorgronden voor de consument. Bovendien moet de discussie in de Tweede Kamer over het voorstel worden nog gevoerd. In dit onderzoek is daarom alleen gekeken naar de algemene houding ten aanzien van het inhouden van de belasting. Dat betekent dat het attribuut kansspelbelasting alleen wordt gevarieerd met de partij die verantwoordelijk is voor de afdracht van de belasting: de aanbieder of de speler.

De keuze voor bovenstaande vijf kenmerken betekent dat een aantal kenmerken dat kan variëren tussen legaal en illegaal aanbod niet wordt meegenomen. Voor enkele van deze kenmerken is de mening van de respondent getoetst met behulp van stellingen.

Een combinatie van kenmerken 2 tot en met 5 die aansluit op het hebben van een (Nederlandse) vergunning zal steeds als antwoord “ja” resp. “kansspelaanbieder verzorgt afdracht” hebben. Op die manier zouden evenwel kenmerken met elkaar gaan samenhangen, zodat de invloed op keuzes van individuele kenmerken niet kan worden onderzocht. Vandaar dat de kenmerken onafhankelijk van elkaar zijn gevarieerd.¹³

¹¹ Een verplicht spelersprofiel is iets anders dan het account dat een speler moet aanmaken op een gokwebsite. Met een spelersprofiel heb je de mogelijkheid om jezelf beperkingen op te leggen m.b.t. het speelgedrag. Daarmee wordt het gedrag geobserveerd en is interventie door de aanbieder mogelijk.

¹² Persoonsbewijs is bijvoorbeeld paspoort, identiteitsbewijs. Bankbewijs is een kopie van de bankpas (pinpas) of een kopie van een bankafschrift.

¹³ Op basis van de analyseresultaten kan ook de kans worden geschat dat iemand voor kansspel A kiest als deze slechts uit de legale versie A en de illegale versie B kan kiezen.

2.4 Overige spelkenmerken

De belangrijkste overweging in het opnemen van verschillen in kenmerken tussen kansspelen die niet per se samenhangen met legaal versus illegaal aanbod is de verwachte invloed op de keuze tussen kansspelen. Ook hierbij geldt dat deze kenmerken herkenbaar dienen te zijn voor de geënquêteerden. De kenmerken kunnen zowel betrekking hebben op financiële aspecten als te winnen prijzen als op andere aspecten als taal.

De volgende twee kenmerken zijn in de analyse meegenomen:

- De taal waarin het online kansspel wordt aangeboden: Nederlands versus Engels,
- Het wel of niet aanbieden van overige kansspelen.

Taal zal voor een consument snel merkbaar zijn en in de enquête herkenbaar zijn. Een Nederlandstalige website zou als toegankelijker kunnen worden ervaren dan een Engelstalige website. Het wel of niet aanbieden van *overige kansspelen* speelt in op de vraag of de consument één speltype opzoekt, of een website met verschillende spelen. Ook dit zal voor een consument snel merkbaar zijn en in de enquête herkenbaar zijn.

Er is in overleg met de Kansspelautoriteit besloten om geen separate variabele met betrekking tot de financiële aantrekkelijkheid van het spel op te nemen. De constructie van zo'n variabele zou rekening moeten houden met alle financiële factoren als te betalen kosten vóór deelname, de winkans, het uitkeringspercentage en de hoogte van te winnen prijzen, factoren die kunnen verschillen per speltype. Bovendien zou zo'n variabele moeten variëren tussen aanbieders van dezelfde kansspelen en zou de waarde van de variabele bekend moeten zijn bij spelers en herkenbaar voor de geënquêteerden.

2.5 Persoonskenmerken en overige vragen

In het onderzoek zijn de volgende persoonskenmerken meegenomen:

- geslacht,
- leeftijd,
- hoogst genoten opleidingsniveau,
- speelgedrag.

Speelgedrag komt op twee manieren terug: het speelgedrag in het verleden (waaronder de manier waarop wordt deelgenomen aan een online kansspel, zoals via de computer of smartphone) en het verwachte toekomstige speelgedrag (inclusief verwachte hoogte van de inleg). Het verwachte toekomstige speelgedrag is van belang om te kunnen bepalen of een respondent de enquête dient in te vullen (screening), om te kunnen bepalen welke kansspelen een respondent krijgt voorgelegd en om de respons mogelijk te wegen.

Naast de keuzesets voor de vignettenenquête, de screeningsvragen en de persoonskenmerken krijgen respondenten een aantal stellingen voorgelegd (zie hoofdstuk 3 en 4).

3 Kenmerken van de respondenten

Persoonskenmerken bestaan uit geslacht, leeftijdsniveau en opleidingsniveau van de respondenten. Respondenten is gevraagd naar hun offline en online speelgedrag in 2014 en naar hun verwachte online speelgedrag in 2016.

De respondenten komen uit het consumentenpanel van PanelClix. Alleen degenen die aangaven in 2016 deel te gaan nemen aan een betaald online kansspel werden tot de vragenlijst toegelaten.¹⁴ Respondenten die de hele vragenlijst in korter dan vier minuten hebben doorlopen, zijn uit de dataset verwijderd, omdat naar onze mening het invullen van alle vragen, inclusief de vignettenenquête, niet op een serieuze manier mogelijk is in zo'n korte tijd.¹⁵ Uiteindelijk blijven er 653 respondenten over die in 2016 aan één of meerdere online kansspelen denken te gaan deelnemen. De respons van deze respondenten is in dit hoofdstuk weergegeven.¹⁶ Met $n=...$ geven we de respons per vraag aan.

Persoonskenmerken van de respondenten

De vragen naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau zijn aan het einde van de enquête gesteld. De respons is hier lager dan 653, omdat sommige respondenten na de vignettenvragen de enquête hebben beëindigd.

Bijna driekwart van de respondenten is man (bij $n=640$). Dit suggereert dat online gokken meer dan evenredig bij mannen voorkomt. Binnen de Nederlandse bevolking is namelijk 49,5 procent man (en 50,5 procent vrouw) (in 2014, bron: CBS).

De leeftijdsverdeling van de respondenten en die van de Nederlandse bevolking staat in Figuur 3.1. De groep van 26 tot en met 35 jaar is bij de respondenten het grootst. Bijna de helft van de respondenten is jonger dan 36 jaar. Hoewel deelname aan kansspelen niet is toegestaan onder de 18 jaar, is 1,4 procent van de respons 16 of 17 jaar oud. Dit zijn 9 respondenten.¹⁷

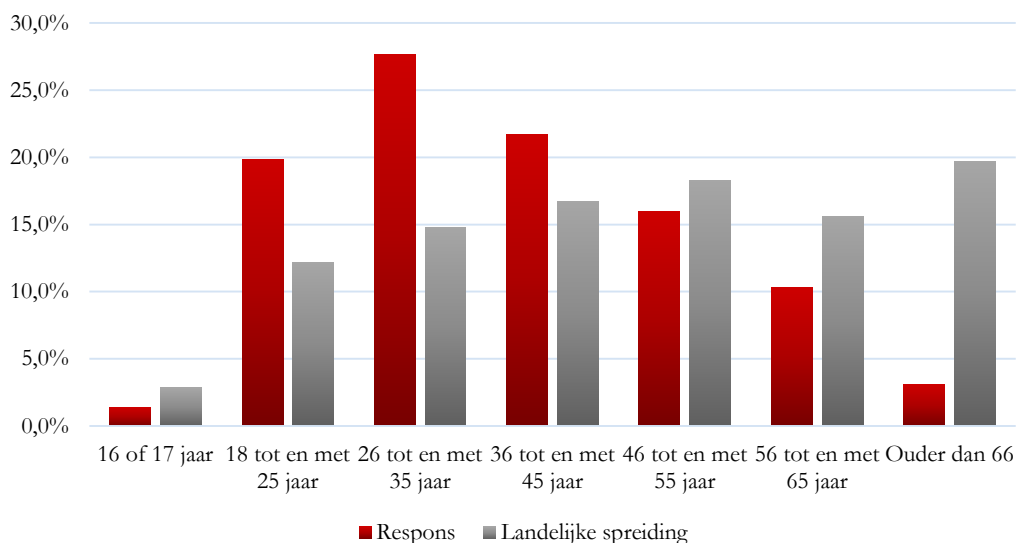
¹⁴ Als tweede screeningsvraag gold hoe vaak een respondent in 2016 voor zes online kansspelen dacht te gaan deelnemen. Indien een respondent voor alle zes kansspelen aangaf nooit te gaan spelen, verliet de respondent alsnog de vragenlijst.

¹⁵ Ook enkele respondenten die alléén voor optie A of alléén voor optie B kozen, zijn uit de dataset verwijderd.

¹⁶ Sommige respondenten zijn na de vignettenenquête gestopt. Deze zijn wel meegenomen in de analyses, maar de respons van vragen na de vignettenenquête is hierdoor wel lager dan de genoemde 653.

¹⁷ Mogelijk is (een deel van) deze groep in 2016 wel 18. Er zitten 632 16- en 17-jarigen in het panel van PanelClix. Dit is 0,6 procent van het totale panel, wat lager is dan de landelijke spreiding (2,8 procent).

Figuur 3.1 De meeste respondenten zijn tussen de 26 en 35 jaar oud

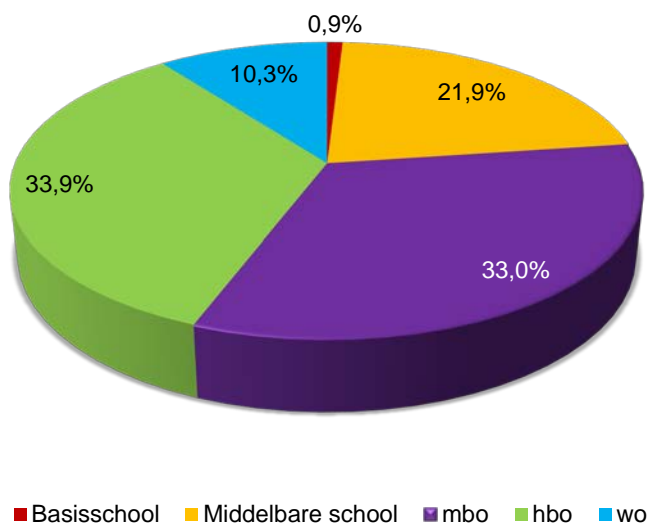


Bron: respons: SEO Economisch Onderzoek, n=640. Dit was een verplichte vraag voor respondenten die niet na de vignettenenquête zijn gestopt. Landelijke spreiding: CBS (2014).

Vergeleken met de Nederlandse bevolking zijn de leeftijdscategorieën van 18 tot en met 45 jaar oververtegenwoordigd onder de online gokkers en de leeftijdscategorieën vanaf 56 jaar ondervertegenwoordigd.

Figuur 3.2 geeft het opleidingsniveau van de respondenten. De aandelen MBO en HBO zijn vrijwel aan elkaar gelijk (33 à 34 procent), ongeveer 23 procent heeft de middelbare school of lager als hoogst genoten opleidingsniveau en ongeveer tien procent van de respondenten heeft een WO-opleiding afgerond.

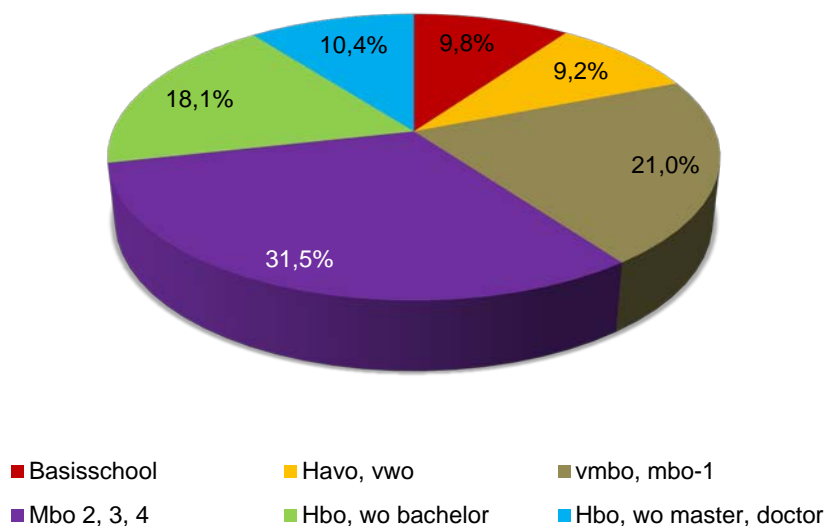
Figuur 3.2 Opleidingsniveau respondenten



Bron: SEO Economisch Onderzoek, n=640. Dit was een verplichte vraag voor respondenten die niet na de vignettenenquête zijn gestopt.

De mensen met de basisschool als hoogst genoten opleiding zijn ondervertegenwoordigd in de groep online gokkers in de enquête. Van de totale Nederlandse bevolking tussen de 15 en 75 jaar is dit 10 procent (zie Figuur 3.3) ten opzichte van één procent van de respondenten. Aan de enquête hebben relatief veel hoger opgeleiden meegedaan. Circa 44 procent had een HBO of WO opleiding afgerond, terwijl dit in heel Nederland 28 procent van de bevolking is.

Figuur 3.3 Opleidingsniveau Nederlandse bevolking (15-75 jaar)



Bron: SEO Economisch Onderzoek, o.b.v. CBS (2014). Totaal is 12.507.000.

Speelgedrag in 2014

Om een beeld te krijgen van het type speler is gevraagd naar speelgedrag in 2014, zowel offline als online. Voor de spelfrequentie zijn – naast “nooit” – acht categorieën gehanteerd, die vervolgens zijn geaggregeerd tot nooit, lage spelfrequentie (één keer per jaar tot maximaal drie keer per maand) en hoge spelfrequentie (meerdere keren per week en eens per week). Wat betreft *offline* betaalde kansspelen zijn fruitautomaten en poker het populairst, gevolgd door sportwedenschappen, als wordt gekeken naar de spelen die minstens eenmaal per week worden gespeeld. Zie Tabel 3.1 en Tabel 3.2.

Tabel 3.1 Frequentie van deelname aan *offline* betaald kansspel in 2014

	Poker	Fruitautomaten	Roulette	Blackjack	Bingo	Sportwedden- schappen (fixed odds)	Overig
Meerdere keren per week	11,2%	10,5%	5,1%	5,0%	9,7%	10,1%	3,0%
Eens per week	13,0%	16,0%	9,6%	8,7%	9,4%	14,7%	8,5%
Maximaal drie keer per maand	4,6%	8,0%	5,8%	5,4%	4,7%	5,6%	3,3%
Eens per maand	11,5%	11,8%	8,6%	6,2%	9,2%	9,0%	4,5%
Eén keer per twee maanden	4,6%	5,0%	6,1%	4,4%	3,5%	3,8%	2,8%
Eén keer per vier maanden	3,8%	5,0%	4,0%	4,2%	3,9%	3,8%	1,7%
Eén keer per halfjaar	6,1%	8,1%	6,6%	4,4%	4,8%	4,6%	4,4%
Eén keer per jaar	5,6%	8,5%	9,3%	8,6%	8,1%	3,4%	3,7%
Nooit	39,7%	27,2%	45,0%	53,2%	46,8%	45,0%	68,1%
Totaal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
n	609	626	605	596	620	611	574

Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag.

Tabel 3.2 Frequentie van deelname aan *offline* betaald kansspel in 2014, verdeeld in hoge en lage spelfrequentie

	Poker	Fruitautomaten	Roulette	Blackjack	Bingo	Sportwedden- schappen (fixed odds)	Overig
Hoge spelfrequentie	24,1%	26,5%	14,7%	13,8%	19,0%	24,9%	11,5%
Lage spelfrequentie	36,1%	46,3%	40,3%	33,1%	34,2%	30,1%	20,4%
Nooit	39,7%	27,2%	45,0%	53,2%	46,8%	45,0%	68,1%
Totaal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
n	609	626	605	596	620	611	574

Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag. Hoge spelfrequentie omvat Meerdere keren per week en Eens per week.

Online speelgedrag in 2014 is voor meer speltypen uitgevraagd, namelijk ook voor keno en twee aanvullende typen sportweddenschappen.¹⁸Zie Tabel 3.3 en Tabel 3.4. Fruitautomaten, poker en sportweddenschappen met een fixed odds karakter zijn net als bij *offline* speelgedrag het populairst, nu gevolgd door bingo en sportweddenschappen met een live betting karakter.

¹⁸ Namelijk sportweddenschappen met een live betting karakter (waarbij wordt gewed op gebeurtenissen tijdens een wedstrijd) en sportweddenschappen met het karakter van exchange of paramutual betting (waarbij spelers met elkaar weddenschappen afsluiten).

Tabel 3.3 Frequentie van deelname aan *online* betaald kansspel in 2014

	Poker	Fruitauto- maat	Roulette	Blackjack	Bingo	Keno	Sportwed- den- schap- pen(fixed odds)	Sportwed- den- schap- pen(live bet- ting)	Sportwed- den- schap- pen (ex- change bet- ting)	Overig
Meerdere keren per week	14,8%	12,0%	5,5%	5,2%	11,7%	2,2%	8,8%	6,9%	4,1%	2,1%
Eens per week	12,8%	16,2%	9,1%	7,3%	9,1%	6,2%	15,5%	12,5%	8,4%	5,5%
Maximaal drie keer per maand	8,1%	8,5%	6,9%	6,7%	4,6%	5,0%	8,0%	6,1%	5,1%	2,4%
Eens per maand	10,5%	10,4%	8,1%	5,2%	7,3%	3,3%	9,7%	8,9%	4,4%	3,3%
Eén keer per twee maanden	3,8%	5,6%	4,1%	4,8%	5,0%	2,8%	5,4%	4,1%	2,5%	1,4%
Eén keer per vier maanden	2,3%	4,5%	4,5%	6,0%	4,9%	2,5%	3,9%	3,8%	3,0%	1,9%
Eén keer per halfjaar	3,5%	5,3%	5,3%	3,8%	4,4%	2,5%	2,1%	4,3%	3,6%	1,0%
Eén keer per jaar	5,4%	5,8%	6,0%	5,2%	5,4%	2,7%	3,6%	4,1%	3,6%	3,8%
Nooit	38,8%	31,6%	50,6%	55,8%	47,6%	72,9%	42,9%	49,3%	65,2%	78,5%
Totaal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
n	608	623	605	599	615	601	611	607	607	578

Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag.

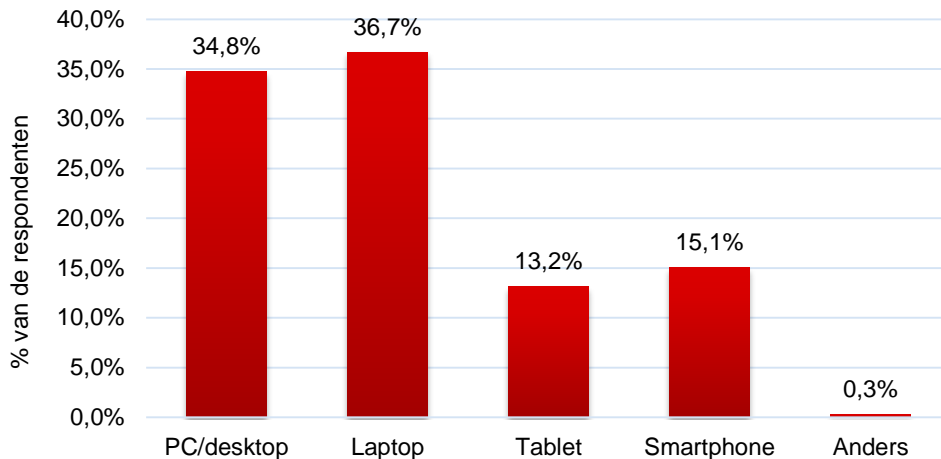
Tabel 3.4 Frequentie van deelname aan *online* betaald kansspel in 2014, verdeeld in hoge en lage spelfrequentie

	Poker	Fruitauto- maat	Roulette	Blackjack	Bingo	Keno	Sportwed- den- Schappen (fixed odds)	Sportwed- den-schap- pen (live bet- ting)	Sportwed- den-schap- pen (ex- change bet- ting)	Overig
Hoge spelfrequentie	27,6%	28,3%	14,5%	12,5%	20,8%	8,3%	24,4%	19,4%	12,5%	7,6%
Lage spelfrequentie	33,6%	40,1%	34,9%	31,7%	31,5%	18,8%	32,7%	31,3%	22,2%	13,8%
Nooit	38,8%	31,6%	50,6%	55,8%	47,6%	72,9%	42,9%	49,3%	65,2%	78,5%
Totaal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
<i>n</i>	608	623	605	599	615	601	611	607	607	578

Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag. Hoge spelfrequentie omvat *Meerdere keren per week* en *Eens per week*.

Bijna 60 procent van de respondenten speelt online kansspelen op slechts één medium, bijna een kwart doet via twee media mee aan online kansspelen, 12 procent via drie media en 4 procent via vier media. Figuur 3.4 geeft aan dat de meeste respondenten online kansspelen op hun PC/desktop of laptop spelen.

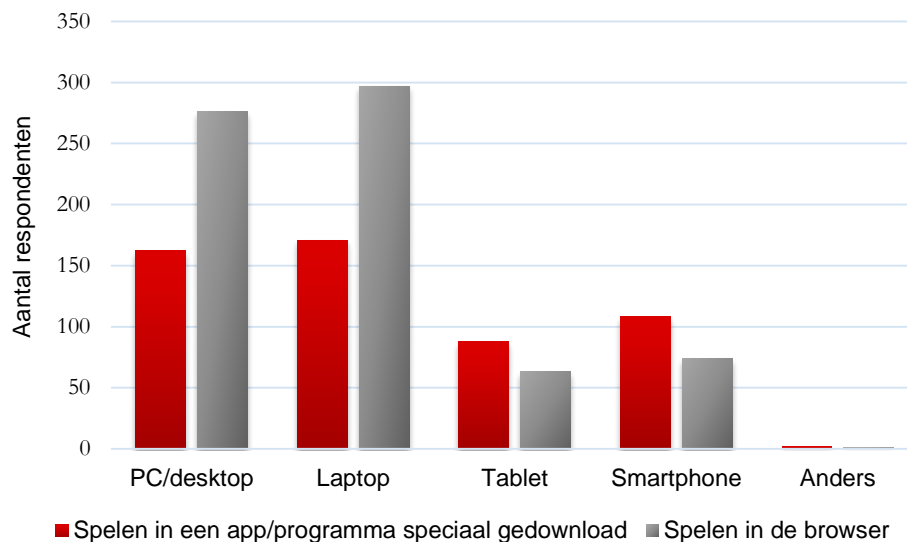
Figuur 3.4 Medium waarop gespeeld is in 2014 bij online gokken



Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag. n=649. Er waren meerdere antwoorden mogelijk. In totaal zijn 1.041 antwoorden aangevinkt.

Bij respondenten die op hun PC/desktop of laptop spelen, spelen de meeste respondenten het kansspel in de browser. Zie Figuur 3.5. Bij de andere media (tablet, smartphone) is het spelen in een *app* of een speciaal daarvoor gedownload programma het populairst.

Figuur 3.5 Wijze waarop is deelgenomen aan een online kansspel



Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag. Er waren meerdere antwoorden mogelijk.

Verwacht speelgedrag in 2016

Zoals in hoofdstuk 2 toegelicht, zijn er zes speltypen meegenomen in de conjunctanalyse. Om de resultaten goed te kunnen interpreteren is het van belang dat respondenten alleen vignetten krijgen voorgelegd over kansspelen die zij verwachten te gaan spelen. Dit omdat de antwoorden kunnen verschillen per kansspel. Als screeningsvraag is daarom de vraag gesteld hoe vaak een respondent een bepaald kansspel verwacht online te gaan spelen in 2016. De antwoorden hiervan zijn weergegeven in Tabel 3.5 en Tabel 3.6.

Tabel 3.5 Verwacht speelgedrag voor online kansspelen in 2016

	Poker	Fruitauto- maat	Roulette	Blackjack	Bingo	Sportwed- denschap- pen (fixed odds)
Meerdere keren per week	12,4%	9,5%	4,9%	3,8%	10,1%	8,6%
Eens per week	14,4%	16,5%	7,8%	7,0%	9,5%	13,8%
Maximaal drie keer per maand	9,6%	8,7%	8,1%	6,6%	4,4%	7,5%
Eens per maand	10,7%	13,0%	8,4%	8,7%	8,0%	9,3%
Eén keer per twee maanden	3,8%	5,2%	6,0%	5,2%	5,2%	5,4%
Eén keer per vier maanden	3,7%	6,0%	4,7%	5,1%	3,8%	4,6%
Eén keer per halfjaar	3,8%	6,4%	6,7%	4,6%	4,6%	3,1%
Eén keer per jaar	5,7%	5,2%	6,0%	5,7%	6,1%	4,6%
Nooit	35,8%	29,4%	47,3%	53,3%	48,2%	43,2%
Totaal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
n	653	653	653	653	653	653

Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was een verplichte vraag.

Tabel 3.6 Verwacht speelgedrag voor online kansspelen in 2016 verdeeld in hoge en lage spelfrequentie

ONLINE 2016	Poker	Fruitauto- maat	Roulette	Blackjack	Bingo	Sportwed- denschap- pen (fixed odds)
Hoge spelfrequentie	26,8%	26,0%	12,7%	10,9%	19,6%	22,4%
Lage spelfrequentie	37,4%	44,6%	40,0%	35,8%	32,2%	34,5%
Nooit	35,8%	29,4%	47,3%	53,3%	48,2%	43,2%
Totaal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
n	653	653	653	653	653	653

Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was een verplichte vraag. Hoge spelfrequentie omvat Meerdere keren per week en Eens per week.

De online kansspelen fruitautomaat en poker zijn het populairst als gekeken wordt naar spelen die minstens eenmaal in 2016 zullen worden gespeeld. Circa een derde van de respondenten verwacht

deze kansspelen niet te gaan spelen in 2016. Als wordt gekeken naar speelfrequentie (minstens eenmaal per week) staan fruitautomaat en poker eveneens bovenaan (met 26 à 27 procent), gevolgd door sportweddenschappen (22 procent) en bingo (20 procent).

4 Keuze voor legaal of illegaal aanbod

Uit de econometrische analyse blijkt dat alle onderscheiden spelkenmerken invloed hebben op de keuze voor online kansspelaanbod. Het hebben van een Nederlandse vergunning in beeld (ten opzichte van geen vergunning in beeld) heeft verreweg het grootste effect.

4.1 Inleiding op de analyses

De keuze voor legaal of illegaal aanbod is onderzocht door middel van een vignettenenquête en -analyse (paragrafen 4.2 en 4.3) en door middel van enkele stellingen (weergegeven in paragrafen 4.2 en 4.4). Bijlage B van dit rapport bevat de enquêtevragen.

De vignettenenquête

In de enquête onder online gokkers zijn twaalf vignettenvragen opgenomen. Deze zijn alleen gesteld aan respondenten die aangaven in 2016 deel te gaan nemen aan betaalde online kansspelen. Hierbij is aan gokkers gevraagd om herhaaldelijk keuzes te maken uit twee mogelijke online kansspelen binnen een bepaald speltype (bijvoorbeeld poker of fruitautomaten).

Deze opties verschillen op zeven kenmerken, namelijk:

- Of de aanbieder van het online kansspel een Nederlandse vergunning, een vergunning in ander EU-land of geen vergunning in beeld heeft staan,
- Of er in beeld staat wat de speelduur en het saldo is (genaamd *waarschuwing*),
- Of de speler verplicht is een spelersprofiel aan te maken (genaamd *spelersprofiel*),
- Of de speler zich moet identificeren d.m.v. persoonsbewijs en bankbewijs, o.a. vanwege controle op leeftijd (genaamd *identificatieplicht*),
- De kansspelaanbieder verzorgt de afdracht van de kansspelbelasting versus de speler is zelf verantwoordelijk voor het afdragen van de kansspelbelasting,
- De taal waarin het online kansspel wordt aangeboden: Nederlands versus Engels,
- Of de spelaanbieder naast het speltype in kwestie nog overige speltypen aanbiedt.

Elke respondent krijgt twaalf keuzesets voorgelegd. Als een respondent slechts één speltype krijgt voorgelegd, betreft het twaalf keuzeparen binnen dit speltype (bijvoorbeeld poker). Krijgt een respondent twee speltypes voorgelegd (bijvoorbeeld poker en roulette), dan betreft het zes keuzeparen binnen elk speltype. Een respondent krijgt de twee naar verwachting in 2016 door hem of haar vaakst gespeelde kansspelen voorgelegd, of maar één kansspel als de respondent verwacht maar één speltype te spelen. In Figuur 4.1 is weergegeven hoe respondenten de keuzesets te zien krijgen.

Figuur 4.1 Voorbeeld keuzepaar bij speltype Poker¹⁹

1. Stel: u kunt kiezen uit twee online pokerspelen met de volgende kenmerken. Welke van deze twee zou u kiezen?

<p>Optie A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De aanbieder heeft een vergunning uit een ander Europees land zichtbaar in beeld staan. • Er staat in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en wat het saldo op uw spelersrekening is. • U moet verplicht een spelersprofiel aanmaken. Bij registratie dient u een limiet in te stellen voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd.* • U moet een kopie van een persoonsbewijs en bankbewijs verstrekken, o.a. om aan te tonen dat u meerderjarig bent. • De kansspelaanbieder verzorgt de afdracht van de kansspelbelasting. • De website is Nederlandstalig. • De website biedt alleen poker aan. 	<p>Optie B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De aanbieder heeft geen vergunning zichtbaar in beeld staan. • Er staat niet in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en niet wat het saldo op uw spelersrekening is. • U hoeft zich niet te registreren via een spelersprofiel en kunt geen limiet instellen voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd. • U hoeft geen kopie van een persoonsbewijs en bankbewijs te verstrekken en u hoeft niet aan te tonen dat u meerderjarig bent. • U bent zelf verantwoordelijk voor de afdracht van kansspelbelasting. • De website is Engelstalig. • De website biedt naast poker nog diverse andere kansspelen aan.
--	---

* Deze limieten mogen onbeperkt hoog zijn. U kunt uw ingestelde limieten altijd verlagen. Verhogen van uw limiet wordt niet onmiddellijk van kracht.

Persoonsbewijs is een paspoort of identiteitsbewijs. **Bankbewijs** is een kopie van de bankpas (pinpas) of een kopie van een bankafschrift.

Optie A Optie B

Bron: kopie van Figuur 2.1.

De keuzesets zijn opgesteld met behulp van het software programma JMP. Om de betrouwbaarheid van de schattingen te verhogen is per keuzeset willekeurig bepaald welk kansspel links en welk kansspel rechts in elk keuzepaar staat. Op die manier wordt voorkomen dat het kansspel dat het meest lijkt op legaal aanbod altijd links staat of juist altijd rechts.²⁰

De econometrische analyse

Op basis van de keuzes die de respondenten hebben gemaakt in de vignettenenquête, is berekend wat het belang is van de kenmerken voor hun keuze van het online kansspelaanbod. Dit belang is gebaseerd op de geaggregeerde voorkeuren van de totale groep respondenten zoals blijkt uit de vignettenenquête.

Met behulp van een zogenaamde conditionele logitanalyse zijn de enquêteresultaten geanalyseerd. Deze analyse is gebruikt vanwege de gehanteerde keuzeparen (in plaats van individuele keuzeopties). Deze analyse is uitgevoerd op keuzepaarniveau. Een waarneming in de analyse staat voor de combinatie van een linker- en een rechtervignet. De verklarende variabele (voor de keuze van een respondent) houdt rekening gehouden met de kenmerken van beide vignetten. Het model maakt gebruik van zogenoemde *effects coding*. Hierbij worden de geschatte coëfficiënten weergegeven ten opzichte van het gemiddelde in plaats van ten opzichte van een referentiecategorie zoals meestal in econometrische schattingen wordt gedaan.

Het aantal waarnemingen in de analyses is altijd een veelvoud van zes, omdat elke respondent voor elk relevant speltype zes keer een keuzepaar voorgelegd heeft gekregen.

¹⁹ Daarnaast is ten behoeve van het opstellen van de keuzesets aan sommige attributen een verwacht effect meegegeven. Hierdoor ontstaat er spanning tussen de twee opties binnen een keuzeset en wordt voorkomen dat de respondent een makkelijke keuze heeft: tussen een erg onaantrekkelijk kansspel en een erg aantrekkelijk kansspel.

²⁰ Uitgebreide informatie over het gebruik van een *effects coding* in vignettenanalyses is te vinden in Bech&Gyrd-Hansen (2005).

Presentatie van resultaten

Resultaten uit de econometrische analyse kunnen op verschillende manieren worden gepresenteerd. Allereerst kunnen *de uitkomsten van de conditionele logitanalyse* zonder verdere bewerkingen (tabelmatig) worden gepresenteerd. Dit geeft dan de waarde van de coëfficiënten van de verklarende variabelen (de attributen en indien opgenomen interacties met persoonskenmerken) en de p-waarden (overschrijdingskansen) van die coëfficiënten²¹, die iets zeggen over de afwijking van het gemiddelde. Hiermee wordt duidelijk welke verklarende variabelen invloed hebben op de keuze voor online kansspelaanbod en wat de relatieve omvang van deze invloeden is. De waarde van de coëfficiënten kan evenwel niet direct worden geïnterpreteerd. Een tweede manier om de resultaten te presenteren is daarom het berekenen van de kans dat een respondent *een bepaalde keuze maakt ten opzichte van een fictief gemiddelde*.²² Een derde manier is het berekenen van de kans dat een respondent *een bepaalde keuze maakt ten opzichte van een gekozen referentie*, bijvoorbeeld: geen vergunning ten opzichte van een Nederlandse vergunning. Bij deze twee en derde manier kunnen resultaten bovendien in een tabel of in een figuur worden weergegeven.

De uitkomsten van de conditionele logitanalyse zonder verdere bewerkingen staan in Bijlage A. In dit hoofdstuk gebruiken we de andere manieren van presentatie van resultaten: de kans dat een respondent een bepaalde keuze maakt ten opzichte van een fictief gemiddelde en de kans dat een respondent een bepaalde keuze maakt ten opzichte van een gekozen referentie, zowel tabelmatig als in figuren.

Leeswijzer

Paragraaf 4.2 presenteert de resultaten voor het basismodel, dat wil zeggen zonder onderscheid te maken naar spelers die vaak of weinig spelen. Paragraaf 4.3 maakt dit onderscheid wel. Paragraaf 4.4 vult aan met resultaten van enkele stellingen, die na de vignettenenquête zijn gesteld.

4.2 Belang van kenmerken kansspelaanbod

Analyse per kenmerk, over alle kansspelen tezamen

Tabel 4.1 geeft de resultaten van het basismodel (dat wil zeggen zonder onderscheid naar frequentie van online gokgedrag) voor alle speltypen tezamen. Alle coëfficiënten van de verklarende variabelen – dat wil zeggen de gehanteerde attributen – zijn significant. Dit betekent dat alle attributen invloed hebben op de keuze voor online kansspelaanbod. Een positieve kans betekent dat een bepaald kenmerk relatief aantrekkelijk is om aan een online kansspel mee te doen. Een negatieve kans betekent juist dat een kenmerk als onaantrekkelijk is beoordeeld. Een grotere kans geeft een groter belang van een kenmerk aan.

²¹ Deze p-waarde of overschrijdingskans geeft de kans dat de waarde van de toetsingsgrootheid wordt behaald of overschreden. Deze p-waarde wordt vergeleken met een significantieniveau, meestal van 5 procent of 1 procent. Is de p-waarde kleiner dan het significantieniveau ($p < \dots$), dan wordt de coëfficiënt als ‘significant’ betiteld.

²² Dit is volgens de formule $p(x = j) = \frac{1}{1 + \exp(-\beta_j)}$, waarbij deze kans wordt bepaald voor de situatie waarbij er twee opties zijn. Dit correspondeert met de vignetten, waarin respondenten ook telkens wordt gevraagd een keuze te maken uit twee opties.

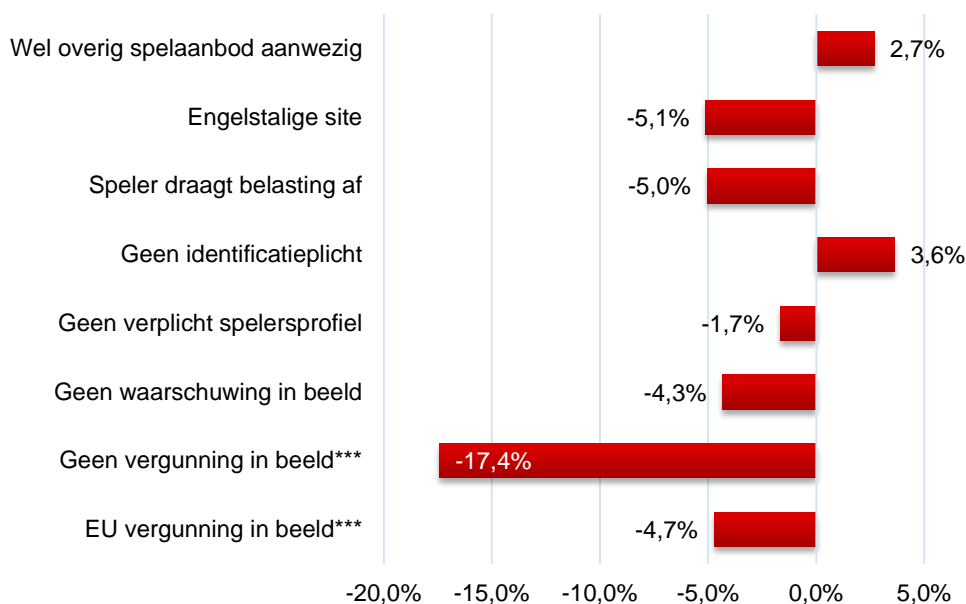
Tabel 4.1 Belang kenmerken kansspelaanbod (alle speltypen bij elkaar)

Kans (%) per waarde (t.o.v. gemiddelde)		Kans (%) per attribuut t.o.v. referentie	
EU vergunning in beeld ***	2,7%	-4,7%	EU t.o.v. NL vergunning in beeld
NL vergunning in beeld ***	7,4%		
Geen vergunning in beeld ***	-10,0%	-17,4%	Geen t.o.v. NL vergunning in beeld
Geen waarschuwing in beeld ***	-2,2%	-4,3%	Geen t.o.v. wel een waarschuwing in beeld
Wel een waarschuwing in beeld ***	2,2%		
Geen verplicht spelersprofiel ***	-0,8%	-1,7%	Geen t.o.v. wel verplicht spelersprofiel
Wel verplicht spelersprofiel ***	0,8%		
Geen identificatieplicht ***	1,8%	3,6%	Geen t.o.v. wel een identificatieplicht
Wel een identificatieplicht ***	-1,8%		
Speler draagt belasting af ***	-2,5%	-5,0%	Speler t.o.v. aanbieder draagt belasting af
Aanbieder draagt belasting af ***	2,5%		
Engelstalige site ***	-2,6%	-5,1%	Engelstalige t.o.v. Nederlandstalige site
Nederlandstalige site ***	2,6%		
Wel overig spelaanbod aanwezig ***	1,3%	2,7%	Wel t.o.v. geen overig spelaanbod aanwezig
Geen overig spelaanbod aanwezig ***	-1,3%		

Bron: SEO Economisch Onderzoek. * $p < 0,1$; ** $p < 0,05$; *** $p < 0,01$. De kans is berekend door middel van de formule uit voetnoot 22. Zie Tabel 5.1 in Bijlage A.

De linkerkant van de tabel geeft de invloed (op de kans) van elke attribuutwaarde weer ten opzichte van het gemiddelde, de rechterkant deze invloed ten opzichte van een gekozen referentie. Ter illustratie, de *linkerkant* geeft bijvoorbeeld aan dat een waarschuwing in beeld een effect heeft van plus 2,2 procent en geen waarschuwing in beeld een effect van minus 2,2 procent. Stel dat een respondent twee opties zou hebben die geheel gelijk zijn, behalve dat het ene kansspel wel een waarschuwing in beeld heeft en het andere kansspel niet. Dan is de kans dat het kansspel met de waarschuwing in beeld wordt gekozen 52,2 procent en de kans dat het kansspel zonder waarschuwing in beeld wordt gekozen 47,8 procent. De *rechterkant* geeft aan dat een kansspel zonder waarschuwing in beeld 4,3 procent minder kans heeft om gekozen te worden dan een kansspel met een waarschuwing in beeld. Dit laatste is ook grafisch weergegeven in Figuur 4.2.

Figuur 4.2 Effect per attribuut ten opzichte van basiswaarde



Bron: SEO Economisch Onderzoek. *** dit effect is ten opzichte van een Nederlandse vergunning in beeld.

Uit Figuur 4.2 en Tabel 4.1 blijkt dat *de vergunning in beeld* het grootste effect heeft op de keuze van de respondenten. De percentages zijn het grootst voor een Nederlandse vergunning in beeld (positief) en voor geen vergunning in beeld (negatief). Een Nederlandse vergunning wordt positiever gewaardeerd dan een Europese. Dit houdt in dat los van de overige onderzochte spelkenmerken de respondenten aangeven dat legaal aanbod aantrekkelijker is dan illegaal aanbod.

De overige kenmerken beïnvloeden eveneens de keuze, maar de omvang van deze invloed is substantieel kleiner dan die van het ontbreken van een vergunning in beeld of het hebben van een Nederlandse vergunning in beeld.

Respondenten kiezen liever voor een kansspelaanbieder die in beeld heeft staan *hoe lang de speler al aan het spelen is en wat het spelersgoed is* ('waarschuwing'). Deze informatie wordt dus positief gewaardeerd. Het moeten aanmaken van een *spelersprofiel* wordt ook als positief ervaren ten opzichte van het ontbreken van deze verplichting. Blijkbaar vinden respondenten de administratieve handelingen hiervoor niet vervelend of worden de mogelijkheden om een limiet op inzet, verlies en/of speeltijd in te stellen als belangrijker ervaren. Het effect van dit attribuut is wel het kleinst.

Respondenten kiezen eerder voor een kansspel indien zij zich *niet* hoeven te *identificeren* door middel van een kopie van een persoonsbewijs en bankbewijs. Misschien vinden respondenten het moeite kosten om deze bewijzen te verstrekken, of vinden zij de leeftijdsgrens om te gokken niet terecht, of hebben ze andere negatieve associaties met deze controles. Het aandeel respondenten onder de 18 jaar is dusdanig klein dat dit effect niet alleen door deze groep kan komen.

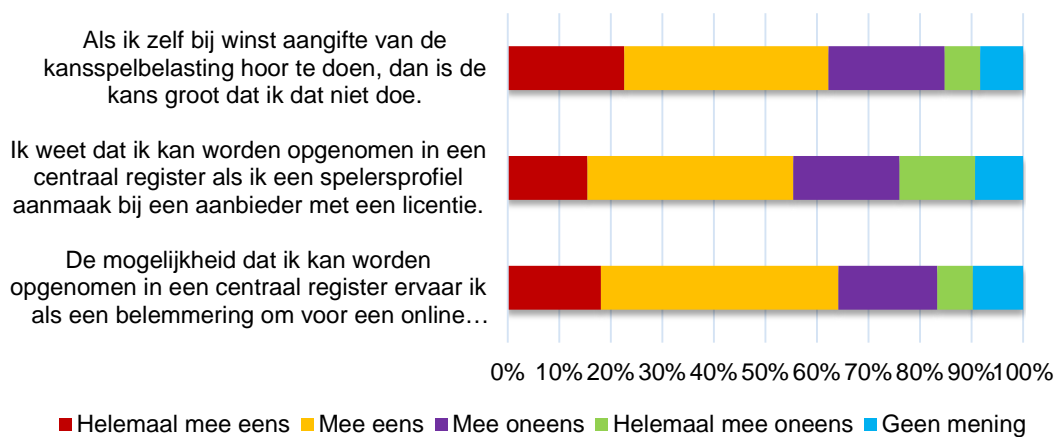
Hoewel de meeste gokwebsites momenteel Engelstalig zijn, geven respondenten de voorkeur aan een *Nederlandstalige website*. Waarschijnlijk is zo'n website toegankelijker, al kan het ook zijn dat een

Nederlandstalige website – los van de vraag of er een vergunning in beeld staat – eerder de associatie oproept dat het aanbod ‘goed geregeld’ is.

Respondenten kiezen eerder voor een online kansspel als er op de website ook *andere kansspelen* worden aangeboden. Online gokkers zijn niet alleen naar één kansspel op zoek, maar waarderen het aanbod van meerdere kansspelen tegelijkertijd.

Respondenten geven er ten slotte de voorkeur aan dat *de kanspelaanbieder de kansspelbelasting afdraagt* aan de belastingdienst. Vanuit gemaksoverwegingen is dit verklaarbaar. Blijkbaar wordt dat meer gewaardeerd dan de (illegale) mogelijkheid om zelf geen kansspelbelasting af te dragen. In de enquête is middels stellingen ook gevraagd naar de kans dat spelers zelf belastingaangifte doen. Zie Figuur 4.3. Ruim 60 procent van de respondenten stelt dat, indien zij zelf verantwoordelijk zijn voor de belastingaangifte, de kans groot is dat zij geen belastingaangifte zullen doen. Een open vraag is of ze dat niet doen uit (enkel) financiële motieven, of (ook) vanwege de administratieve handelingen van belastingaangifte.

Figuur 4.3 Stellingen in de enquête m.b.t. kansspelbelasting en het centraal register



Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag. n=638. * alleen respondenten die de tweede vraag hebben beantwoord met Eens of Helemaal mee eens, kregen de onderste vraag (n=348).

Figuur 4.3 geeft tevens aan dat 55 procent van de respondenten zegt op de hoogte te zijn van de mogelijkheid om te worden opgenomen in een centraal register bij een spelaanbieder met een licentie. Gezien het belang van licenties in de keuzes voor aanbieders (en van het verplicht aanmaken van een spelersprofiel) is deze mogelijkheid kennelijk geen bezwaar. Ruim 60 procent van de respondenten die op de hoogte zijn geeft evenwel aan dit als een belemmering te ervaren. Dit houdt in dat er drie groepen lijken te zijn: een groep die niet op de hoogte is van de mogelijkheid om te worden opgenomen in een centraal register (en dat dus ook niet als een belemmering zou kunnen ervaren), een groep die daar wel van op de hoogte is en het als belemmerend ervaart en een groep die daar wel van op de hoogte is en het niet als belemmerend ervaart.

Tot slot, als de rechterkant van Tabel 4.1 op aflopende volgorde van omvang van het effect wordt gezet, resulteert de volgende lijst van factoren die van invloed zijn op de keuze van online kansspelaanbod:

- Geen vergunning in beeld t.o.v. Nederlandse vergunning in beeld (-17,4 procent),

- Engelstalige website t.o.v. Nederlandstalige website (-5,1 procent),
- Vergunning uit ander Europees land in beeld t.o.v. Nederlandse vergunning in beeld (-4,7 procent),
- Speler draagt belasting af t.o.v. aanbieder draagt belasting af (-5,0 procent),
- Geen waarschuwing in beeld t.o.v. wel een waarschuwing in beeld (-4,3 procent),
- Geen identificatieplicht t.o.v. wel een identificatieplicht (+3,6 procent),
- Wel overig spelaanbod aanwezig t.o.v. geen overig spelaanbod aanwezig (+2,7 procent),
- Geen verplicht spelersprofiel t.o.v. wel verplicht spelersprofiel (-1,7 procent).

Analyse legaal versus ‘illegaal’, over alle kansspelen tezamen

De attributen kunnen dusdanig worden ingesteld dat ze legaal kansspelaanbod vertegenwoordigen. Dit houdt in dat er een Nederlandse vergunning in beeld staat, de speelduur en het saldo op de spelersrekening in beeld staan, spelers verplicht een spelersprofiel moeten aanmaken en zich moeten identificeren en dat de kansspelaanbieder verantwoordelijk is voor de belastingafdracht.²³ Hier-teenover staat het zogenaamde ‘illegale’ aanbod (zonder Nederlandse of EU-vergunning), waarbij we de kanttekening maken dat het aanbod zonder Nederlandse vergunning niet per se inhoudt dat het saldo niet in beeld staat, et cetera. De kans dat een respondent het legale kansspelaanbod kiest, is 73 procent tegenover 27 procent kans op het ‘illegale’ aanbod.

Analyse per speltype

Tot nu toe is in de analyse gekeken naar alle speltypen tezamen. Bij de analyses per kansspel afzonderlijk zijn er (per kansspel) lagere aantallen observaties²⁴, wat op zich zou leiden tot lagere significanties van de coëfficiënten.²⁵ Op basis van de resultaten van de conditionele logitanalyses (zie Tabel A. 3 in Bijlage A) valt bij de vaakst ingevulde kansspelen (poker, fruitautomaten en sportweddenschappen) op:

- géén vergunning in beeld blijft een significant-negatieve invloed uitoefenen (net als bij de andere spelen), maar een Nederlandse vergunning in beeld is niet meer significant (hoewel nog wel positief) en een Europese vergunning in beeld blijft enkel significant bij fruitautomaten,
- bij fruitautomaten en sportweddenschappen heeft het wel/niet verplichte spelersprofiel geen significante invloed op de keuze voor spelaanbod,
- bij poker en sportweddenschappen heeft wel/niet identificatieplicht geen significante invloed op de keuze voor spelaanbod,
- bij poker maakt het niet uit of de website Engels- of Nederlandstalig is,
- bij poker en bij sportweddenschappen is het overige spelaanbod niet van belang.

Laatstgenoemde bevinding lijkt erop te duiden dat het online pokerspelers en online gokkers op fixed odds sportweddenschappen bij de keuze van een online aanbieder vooral te doen is om het pokerspel en de sportweddenschappen zelf, niet ook om het aanbod van andere online kansspelen. Bij pokeraars maakt de taal kennelijk niet uit. Dat bij sportweddenschappen noch het verplichte spelersprofiel, noch de identificatieplicht uitmaakt zou erop kunnen duiden ‘dat men (d.i. de sport-

²³ Het wel of niet aanbieden van overig spelaanbod en de taal van de website is niet (direct) gerelateerd aan legaal dan wel illegaal aanbod.

²⁴ Te weten: poker (1.755), Black Jack (716), fruitautomaten (1.950), roulette (852), bingo (894) en sportweddenschappen (1.546).

²⁵ Op twee (niet significante) coëfficiënten na hebben alle coëfficiënten hetzelfde teken als in het basismodel met alle speltypen tezamen.

weddenschappen) toch wel gokt', maar meer dan een voorzichtige eerste uitspraak hierover is zonder nader onderzoek naar de motieven niet mogelijk. Onduidelijk is waarom bij fruitautomaten het spelersprofiel geen invloed heeft, maar de identificatie wel, terwijl bij poker de identificatie geen invloed heeft, maar het spelersprofiel wel.

Tabel 4.2 Kans (%) per attribuut kansspelaanbod, per speltype

	Poker	Blackjack	Fruitauto- maten	Roulette	Bingo	Sport- wedden- schappen	Kans (%) per at- tribuut betekent:
EU vergunning in beeld	-7,0%	-5,7%	-1,8%***	-2,8%**	-4,4%	-6,6%	EU t.o.v. NL vergunning in beeld
Geen vergunning in beeld	-15,5%***	-14,0%***	-18,5%***	-21,2%***	-17,2%***	-17,7%***	Geen t.o.v. NL vergunning in beeld
Geen waarschuwing in beeld	-4,2%***	-1,9%	-6,2%***	-3,2%**	-5,0%***	-3,5%**	Geen t.o.v. wel waarschuwing in beeld
Geen verplicht spelersprofiel	-3,3%**	-0,1%	-1,3%	0,1%	-3,8%**	-0,7%	Geen t.o.v. wel verplicht spelersprofiel
Geen identificatieplicht	1,5%	2,8%	4,6%**	5,2%*	6,1%*	2,7%	Geen t.o.v. wel identificatieplicht
Speler draagt belasting af	-4,8%***	-5,9%***	-4,5%***	-5,3%***	-6,6%***	-4,7%***	Speler t.o.v. aanbieder draagt belasting af
Engelstalige site	0,0%	-1,9%	-8,5%***	-8,0%***	-9,1%***	-4,1%*	Engelstalige t.o.v. Nederlandstalige site
Wel overig spelaanbod aanwezig	1,0%	4,0%	4,2%***	7,0%***	1,0%	0,5%	Wel t.o.v. geen overig spelaanbod aanwezig
<i>n</i>	1.755	716	1.950	852	894	1.546	

Bron: SEO Economisch Onderzoek. * $p < 0,1$; ** $p < 0,05$; *** $p < 0,01$.

In Tabel 4.2 valt nog eens het verschil tussen online kansspelen in het belang van een Nederlandstalige website op. Bij fruitautomaten, roulette en bingo is dit belang het grootst. Ook bij roulette en bingo, met minder waarnemingen, zijn deze uitkomsten significant. Bij poker heeft de taal geen invloed.

4.3 Onderscheid naar verwachte spelfrequentie

Interactievevariabelen als uitbreiding op het 'basismodel'

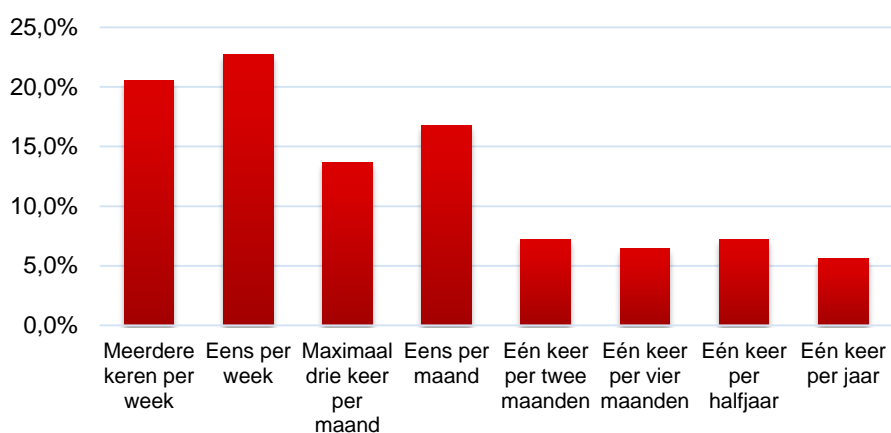
Het basismodel – het bovenstaande schattingsmodel zonder interacties tussen verklarende variabelen – kan worden uitgebreid door interactievevariabelen toe te voegen. De variabelen geslacht, leeftijd, opleidingsniveau en speelfrequentie kunnen dan interacteren met de attributen. Er is voor gekozen om dit enkel met het attribuut *vergunning* te doen, omdat dit attribuut verreweg het grootste effect sorteert. Bij geslacht, leeftijdscategorie en opleidingsniveau werd het model niet significant

beter (dan het 'basismodel'), met speelfrequentie is dit wél het geval.²⁶ Deze paragraaf behandelt daarom alleen de uitbreiding met speelfrequentie.

Spreiding van speelfrequentie

Figuur 4.4 geeft de spreiding van speelfrequentie weer voor alle zes kansspelen tezamen. Hierbij is gekeken naar de speelfrequentie van de speltypen waarvoor de respondent de vignetten heeft ingevuld. Hieruit blijkt dat er behoorlijk wat variatie zit in de frequentie waarmee de respondenten online denken te gaan gokken in 2016. Om het onderscheid tussen online gokkers die vaak gokken en gokkers die minder vaak gokken te maken, zijn interactievariabelen geconstrueerd. Respondenten zijn aangemerkt als *hoge speelfrequentie* indien zij meerdere keren per week of eens per week online gokken (59 procent van de respons). Respondenten hebben een *lage speelfrequentie* indien zij maximaal drie keer per maand of minder vaak online gokken (41 procent van de respons).

Figuur 4.4 Spelfrequentie online kansspelen (2016)



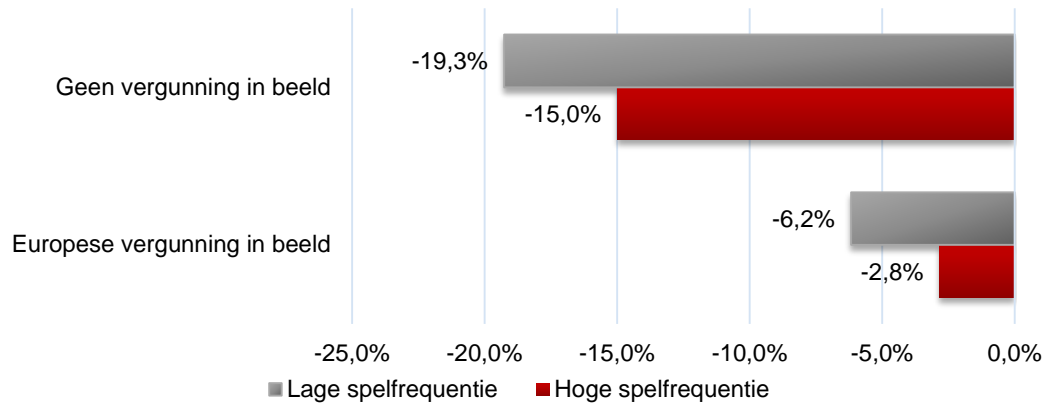
Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was een verplichte vraag. Aantal observaties is 7.713.

Resultaten

De resultaten van deze modeluitbreiding voor het effect van geen en een Europese vergunning ten opzichte van een Nederlandse vergunning zijn weergegeven in Figuur 4.5. Spelers met een hoge speelfrequentie waarderen online spelaanbod zonder vergunning of met Europese vergunning in beeld minder negatief (ten opzichte van een Nederlandse vergunning in beeld) dan spelers met een lage speelfrequentie.

²⁶ Dit blijkt uit de zogenoemde *likelihoodratio test* die een statistische vergelijking geeft van het basismodel met het model waarin een interactie tussen speelfrequentie en de vergunning is opgenomen. De test geeft als statistiek $\text{Prob} > \chi^2 = 0,0185$. Het met de interactie van speelfrequentie uitgebreide model is daarom als geheel een significante verbetering ten opzichte van het basismodel. De toegevoegde interactievariabelen zijn afzonderlijk niet significant, maar vormen, in combinatie met de overige variabelen, wel een significant beter model dan het model zonder interacties met speelfrequentie.

Figuur 4.5 Effect van Geen en Europese vergunning ten opzichte van een Nederlandse vergunning, met onderscheid naar spelfrequentie



Bron: SEO Economisch Onderzoek.

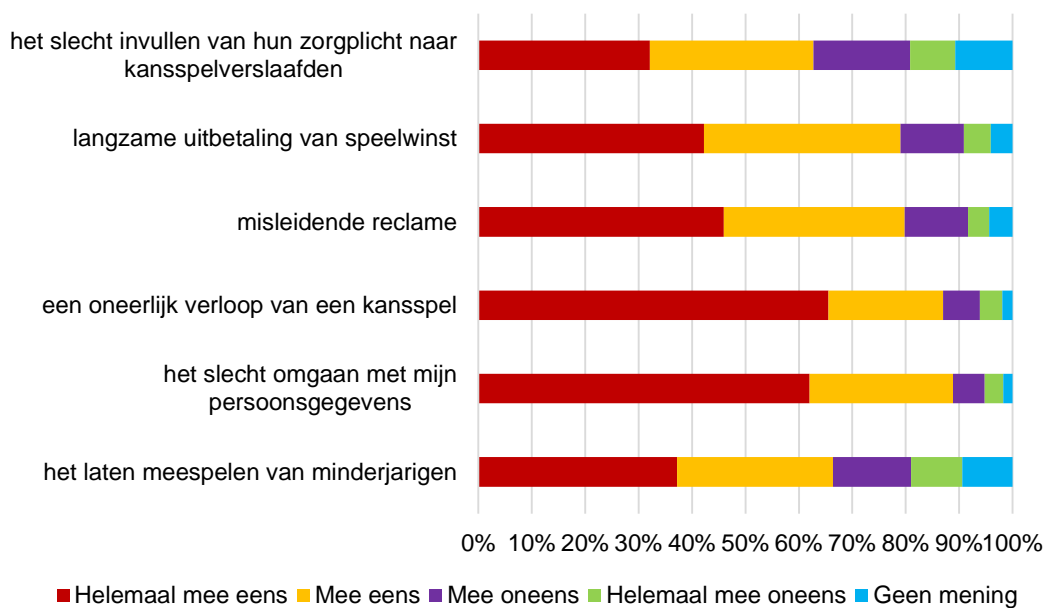
De resultaten van deze modeluitbreiding liggen verder in de lijn van die uit het 'basismodel'.

4.4 Stellingen met betrekking tot keuze spelaanbod

Naast de al behandelde stellingen (zie Figuur 4.3) zijn er vragen gesteld over het effect van een kansspelaanbieder met een boete (zie Figuur 4.6) en over informatie van de Kansspelautoriteit en van andere spelers (zie Figuur 4.7). Dit betreft vragen over het reputatie-effect op de keuze voor kansspelaanbieders.

Figuur 4.6 Het effect van een kansspelaanbieder met een boete

Ik speel niet bij een aanbieder, die een boete heeft gekregen voor...

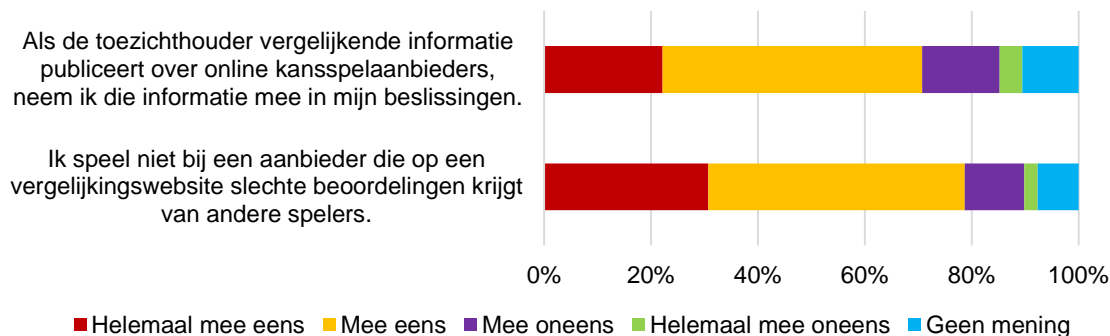


Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag. n= 639.

Zoals verwacht stelt een meerderheid niet voor een aanbieder te kiezen die een boete heeft gehad. Zie Figuur 4.6. Respondenten zeggen zich het meest te laten beïnvloeden in hun keuze voor een kansspelaanbieder indien deze een boete heeft gekregen voor oneerlijk verloop van een kansspel en het slecht omgaan met hun persoonsgegevens. Het minst van invloed zijn een boete voor het laten meespelen van minderjarigen en het slecht invullen van hun zorgplicht naar kansspelverslaafden. In de praktijk zouden consumenten uiteraard wel moeten weten dat een aanbieder een boete heeft gekregen, en waarvoor.

De reputatie van de spelaanbieder zou ook kunnen worden beïnvloed door informatie van de Kansspelautoriteit of door beoordelingen van andere spelers. Zo blijkt uit Figuur 4.7 dat bijna 80 procent van de respondenten niet voor een aanbieder zou kiezen die slecht wordt beoordeeld door andere spelers. Daarnaast zegt ongeveer 70 procent van de respondenten informatie van de toezichthouder mee te nemen in zijn of haar keuze voor een online kansspelaanbieder. Ook hiervoor geldt de opmerking dat in de praktijk consumenten dan wel over deze informatie moeten beschikken (deze bijvoorbeeld actief moeten opzoeken).

Figuur 4.7 Het effect van informatie



Bron: SEO Economisch Onderzoek. Dit was geen verplichte vraag. n= 638.

5 Conclusies

Het hebben van een (Nederlandse) vergunning is belangrijk in de keuze voor online kansspelaanbod. Ook andere factoren die kunnen samenhangen met verschillen tussen legaal en illegaal online kansspelaanbod beïnvloeden deze keuze, hoewel het effect daarvan minder groot is.

De belangrijkste resultaten

De kern van de in dit onderzoek uitgevoerde analyses is het afnemen van een vignettenenquête en het uitvoeren van een econometrische analyse waarmee het relatieve belang van factoren die de keuze tussen online kansspelen beïnvloeden wordt vastgesteld. Uit de analyses over alle onderzochte online kansspelen tezamen blijkt dat alle zeven onderscheiden spelkenmerken invloed hebben op de keuze voor online kansspelaanbod. In aflopende volgorde van omvang van het effect betreft dit:

- Geen vergunning in beeld t.o.v. Nederlandse vergunning in beeld (-17,4 procent),
- Engelstalige website t.o.v. Nederlandstalige website (-5,1 procent),
- Vergunning uit ander Europees land in beeld t.o.v. Nederlandse vergunning in beeld (-4,7 procent),
- Speler draagt belasting af t.o.v. aanbieder draagt belasting af (-5,0 procent),
- Geen waarschuwing in beeld t.o.v. wel waarschuwing in beeld (-4,3 procent),
- Geen identificatieplicht t.o.v. wel identificatieplicht (+3,6 procent),
- Wel overig spelaanbod aanwezig t.o.v. geen overig spelaanbod aanwezig (+2,7 procent),
- Geen verplicht spelersprofiel t.o.v. wel verplicht spelersprofiel (-1,7 procent).

Interpretatie en relevantie voor beleid

Reden voor dit onderzoek was het gewenste inzicht in de factoren die van invloed zijn op de beslissing van consumenten om legaal of juist illegaal online te spelen. Uit de analyses blijkt dat *alle* onderzochte factoren van invloed zijn op de keuze voor online kansspelaanbod. Het hebben van een vergunning is belangrijk in de keuze, zeker het hebben van een Nederlandse vergunning. Ook de overige factoren die kunnen samenhangen met verschillen tussen legaal en illegaal online kansspelaanbod beïnvloeden de keuzes, hoewel het effect hiervan minder groot is: wie er kansspelbelasting dient af te dragen (liever de aanbieder), of er waarschuwingen in beeld komen (dat wordt positief gewaardeerd), of er een spelersprofiel dient te worden aangemaakt (eveneens positief gewaardeerd) en of er een identificatieplicht geldt (persoonsbewijs en bankbewijs), wat negatief wordt gewaardeerd.

Een noodzakelijke kanttekening bij deze uitkomsten is dat de praktijk altijd anders kan uitpakken dan de resultaten van deze enquête suggereren. Hoewel de vignettenenquête met zorg is opgesteld, blijft het een analyse van wat respondenten denken wat ze in de praktijk zouden kiezen. Desondanks wijzen de resultaten erop dat een (Nederlandse) vergunning een positieve invloed heeft op de keuze voor online kansspelen, waarbij zo'n vergunning dan wel duidelijk in beeld dient te staan. Een spelersprofiel lijkt een stimulans te zijn om voor (legaal) aanbod te kiezen, maar het moeten insturen van een kopie van een persoons- en bankbewijs lijkt als belemmering te worden ervaren. Informatie over speelduur en saldo wordt positief gewaardeerd.

De resultaten met betrekking tot de kansspelbelasting zouden in de praktijk minder eenduidig kunnen zijn. De analyses suggereren dat spelers liever kiezen voor legaal aanbod, waarbij de aanbieder de afdracht van de belasting verzorgt. De vraag is of consumenten in de praktijk niet tóch in meerdere mate dan hier gesuggereerd zullen kiezen voor illegaal aanbod. Dit is het geval als respondenten – ondanks de zorgvuldige opzet van de vignettenenquête – maatschappelijk wenselijke antwoorden hebben gegeven, maar de uitkomst van de stelling over aangifte bij kansspelbelasting (zie Figuur 4.3) lijkt daar niet op te wijzen. Een andere reden kan zijn dat consumenten in de praktijk een groter gewicht gaan geven aan het niet afdragen van kansspelbelasting bij illegaal aanbod, omdat ze dat associëren met hogere netto opbrengsten.

In de analyses is ook gekeken naar de verschillen tussen de (vaakst ingevulde) typen kansspelen. Een spelersprofiel lijkt bij online fruitautomaten en bij online sportwedenschappen noch een stimulans, noch een belemmering te zijn om voor (legaal) aanbod te kiezen. Het moeten insturen van een kopie van een persoons- en bankbewijs lijkt bij online poker en bij online sportwedenschappen met een fixed odds karakter niet als belemmering (maar ook niet als stimulans) te worden ervaren.

Wat betekent bovenstaande voor *preventieve maatregelen* aangaande kansspelverslaving en witwassen? De resultaten wijzen erop dat een Nederlandse vergunning, een spelersprofiel en informatie over speelduur en saldo positief worden gewaardeerd, of op zijn minst niet als belemmering worden ervaren. Het moeten insturen van een kopie van een persoons- en bankbewijs wordt daarentegen wél als een belemmering ervaren, iets dat mogelijk niet in gelijke mate geldt voor alle typen online kansspelen, want bij de vaakst ingevulde spelen online poker en online sportwedenschappen met een fixed odds karakter speelt dit geen rol in de keuze. Deze eis pakt uiteindelijk positief uit als het preventieve effect via het legale aanbod groter is dan het negatieve effect van de uitwijk van sommige spelers naar het illegale aanbod. De resultaten suggereren dat deze uitwijk niet meer dan enkele procenten zal bedragen, maar deze cijfers dienen uiteraard voorzichtig te worden geïnterpreteerd. De reacties op de stelling over mogelijke opname in een centraal register suggereren dat meer spelers dit als een belemmering ervaren dan niet als een belemmering of zelfs als een stimulans.

Wat zeggen de resultaten over de *informatie* die ervoor kan zorgen dat de consument sneller voor legaal aanbod kiest? Duidelijk is dat het hebben van een Nederlandse vergunning duidelijk in beeld dient te worden gebracht. Dat er bij legaal aanbod een spelersprofiel dient te worden aangemaakt en er informatie over speelduur en saldo wordt gegeven, kan best voor het voetlicht worden gebracht, want dat lijkt positief te worden gewaardeerd, of in ieder geval niet als belemmering gezien te worden. De antwoorden op enkele stellingen lijken te wijzen op de invloed van boetes die kanspelaanbieders hebben gekregen en op de invloed van informatie over kanspelaanbieders, van de toezichhouder of van andere spelers. Deze invloed vereist natuurlijk wel dat zulke boetes ook bekend zijn bij de spelers, en dat deze beschikken over de informatie over kanspelaanbieders.

Literatuur

- Bestonlinecasino (2015), The most popular gambling games, via www.bestonlinecasino.com/new-to-online-gambling/most-popular-gambling-games/, geraadpleegd op 10 maart 2015.
- LaPlante, D. A., Schumann, A., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Population trends in Internet sports gambling. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2399-2414.
- Memorie van Toelichting bij de Wijziging van de Wet op de kansspelen, kamerstuk 33996, nr. 3, 23 juli 2014.
- Ministerie van Financiën en Ministerie van Veiligheid en Justitie (2013). Via www.internetconsultatie.nl/kansspelen_op_afstand.
- Regioplan (2009), Aard en omvang van illegale kansspelen in Nederland, juli 2009.
- Rijksoverheid (2013), Kansspelen online in toekomst mogelijk, via www.rijksoverheid.nl/nieuws/2013/05/22/kansspelen-online-in-toekomst-mogelijk.html, 22 mei 2013.
- Rijksoverheid (2015), Wat gaat er precies veranderen als deze wetgeving van kracht is? Via <http://www.rijksoverheid.nl/documenten-en-publicaties/publicaties/2013/05/22/faq-s-online-kansspelen.html>, 19 januari 2015.
- WODC (2011), Gokken in kaart, Tweede meting aard en omvang kansspelen in Nederland, december 2011.

Bijlage A Tabellen conditionele logitanalyse

Tabel A. 1 Resultaten basismodel – alle speltypen bij elkaar

Attributen	Coëfficiënten
EU vergunning in beeld	0,1075***
Geen vergunning in beeld	-0,4058***
Nederlandse vergunning	0,2983***
Geen waarschuwing in beeld	-0,0864***
Waarschuwing in beeld	0,0864***
Geen verplicht spelersprofiel	-0,0331***
Verplicht spelersprofiel	0,0331***
Geen identificatieplicht	0,0727***
Identificatieplicht	-0,0727***
Speler draagt belasting af	-0,1009***
Kansspelaanbieder draagt belasting af	0,1009***
Nederlandstalige site	0,1021***
Engelstalige site	-0,1021***
Wel overig spelaanbod aanwezig	0,0536***
Geen overig spelaanbod aanwezig	-0,0536***
Aantal observaties 7.713, aantal vignetten: 12, aantal respondenten 642	

Bron: SEO Economisch Onderzoek. * $p < 0,1$; ** $p < 0,05$; *** $p < 0,01$.

Tabel A. 2 Regressieresultaten van de afzonderlijke kansspelen

Attribuut	Basismodel	Poker	Blackjack	Fruitautomaten	Roulette	Bingo	Sportwedenschappen
EU vergunning in beeld	0,1075***	0,0216	0,0339	0,2014***	0,2135**	0,1119	0,0609
Geen vergunning in beeld	-0,4058***	-0,3238***	-0,2993***	-0,4769***	-0,5392***	-0,4033***	-0,3891***
Nederlandse vergunning	0,2983***	0,3022	0,2654	0,2755	0,3257	0,2914	0,3282
Geen waarschuwing in beeld	-0,0864***	-0,0834***	-0,039	-0,1240***	-0,0645**	-0,0993***	-0,0692**
Waarschuwing in beeld	0,0864***	0,0834***	0,039	0,1240***	0,0645**	0,0993***	0,0692**
Geen verplicht spelersprofiel	-0,0331***	-0,0665**	-0,0015	-0,0257	0,0011	-0,0766**	-0,0133
Verplicht spelersprofiel	0,0331***	0,0665**	0,0015	0,0257	-0,0011	0,0766**	0,0133
Geen identificatieplicht	0,0727***	0,0297	0,0561	0,0930**	0,1041*	0,1215*	0,0548
Identificatieplicht	-0,0727***	-0,0297	-0,0561	-0,0930**	-0,1041*	-0,1215*	-0,0548
Speler draagt belasting af	-0,1009***	-0,0961***	-0,1176***	-0,0903***	-0,1056***	-0,1324***	-0,0949***
Kansspelaanbieder draagt belasting af	0,1009***	0,0961***	0,1176***	0,0903***	0,1056***	0,1324***	0,0949***
Nederlandstalige site	0,1021***	-0,0002	0,0386	0,1705***	0,1600***	0,1818***	0,0813*
Engelstalige site	-0,1021***	0,0002	-0,0386	-0,1705***	-0,1600***	-0,1818***	-0,0813*
Wel overig spelaanbod aanwezig	0,0536***	0,02	0,0803	0,0842***	0,1411***	0,0209	0,0107
Geen overig spelaanbod aanwezig	-0,0536***	-0,02	-0,0803	-0,0842***	-0,1411***	-0,0209	-0,0107
<i>n</i>	7.713	1.755	716	1.950	852	894	1.546

Bron: SEO Economisch Onderzoek. * $p < 0,1$; ** $p < 0,05$; *** $p < 0,01$.

Tabel A. 3 Belang kenmerken kansspelaanbod, per speltype

	Poker		Blackjack		Fruitautomaten		Kans (%) per at- tribuut be- tekent:
	Kans (%) per waarde	Kans (%) per attribuut	Kans (%) per waarde	Kans (%) per attribuut	Kans (%) per waarde	Kans (%) per attribuut	
EU vergunning in beeld	0,5%	-7,0%	0,8%	-5,7%	5,0%	-1,8%	EU t.o.v. NL vergun- ning in beeld
NL vergunning in beeld	7,5%		6,6%		6,8%		
Geen vergunning in beeld	-8,0%	-15,5%	-7,4%	-14,0%	-11,7%	-18,5%	Geen t.o.v. NL vergun- ning in beeld
Geen waarschuwing in beeld	-2,1%	-4,2%	-1,0%	-1,9%	-3,1%	-6,2%	Geen t.o.v. wel waar- schuwing in beeld
Wel een waarschuwing in beeld	2,1%		1,0%		3,1%		
Geen verplicht spelers- profiel	-1,7%	-3,3%	0,0%	-0,1%	-0,6%	-1,3%	Geen t.o.v. wel ver- plicht spe- lersprofiel
Wel verplicht spelerspro- fiel	1,7%		0,0%		0,6%		
Geen identificatieplicht	0,7%	1,5%	1,4%	2,8%	2,3%	4,6%	Geen t.o.v. wel identifi- catieplicht
Wel een identificatie- plicht	-0,7%		-1,4%		-2,3%		
Speler draagt belasting af	-2,4%	-4,8%	-2,9%	-5,9%	-2,3%	-4,5%	Speler t.o.v. aanbieder draagt bel- asting af
Aanbieder draagt belas- ting af	2,4%		2,9%		2,3%		
Engelstalige site	0,0%	0,0%	-1,0%	-1,9%	-4,3%	-8,5%	Engelsta- lige t.o.v. Neder- landstalige site
Nederlandstalige site	0,0%		1,0%		4,3%		
Wel overig spelaanbod aanwezig	0,5%	1,0%	2,0%	4,0%	2,1%	4,2%	Wel t.o.v. geen overig spelaanbod aanwezig
Geen overig spelaanbod aanwezig	-0,5%		-2,0%		-2,1%		

	Roulette		Bingo		Sportweddenschappen		Kans (%) per attribuut t.o.v.:
	Kans (%) per waarde	Kans (%) per attribuut	Kans (%) per waarde	Kans (%) per attribuut	Kans (%) per waarde	Kans (%) per attribuut	
EU vergunning in beeld	5,3%	-2,8%	2,8%	-4,4%	1,5%	-6,6%	EU t.o.v. NL vergunning in beeld
NL vergunning in beeld	8,1%		7,2%		8,1%		
Geen vergunning in beeld	-13,2%	-21,2%	-9,9%	-17,2%	-9,6%	-17,7%	Geen t.o.v. NL vergunning in beeld
Geen waarschuwing in beeld	-1,6%	-3,2%	-2,5%	-5,0%	-1,7%	-3,5%	Geen t.o.v. wel waarschuwing in beeld
Wel een waarschuwing in beeld	1,6%		2,5%		1,7%		
Geen verplicht spelersprofiel	0,0%	0,1%	-1,9%	-3,8%	-0,3%	-0,7%	Geen t.o.v. wel verplicht spelersprofiel
Wel verplicht spelersprofiel	0,0%		1,9%		0,3%		
Geen identificatieplicht	2,6%	5,2%	3,0%	6,1%	1,4%	2,7%	Geen t.o.v. wel identificatieplicht
Wel een identificatieplicht	-2,6%		-3,0%		-1,4%		
Speler draagt belasting af	-2,6%	-5,3%	-3,3%	-6,6%	-2,4%	-4,7%	Speler t.o.v. aanbieder draagt belasting af
Aanbieder draagt belasting af	2,6%		3,3%		2,4%		
Engelstalige site	-4,0%	-8,0%	-4,5%	-9,1%	-2,0%	-4,1%	Engelstalige t.o.v. Nederlandstalige site
Nederlandstalige site	4,0%		4,5%		2,0%		
Wel overig spelaanbod aanwezig	3,5%	7,0%	0,5%	1,0%	0,3%	0,5%	Wel t.o.v. geen overig spelaanbod aanwezig
Geen overig spelaanbod aanwezig	-3,5%		-0,5%		-0,3%		EU t.o.v. NL vergunning in beeld

Bron: SEO Economisch Onderzoek.

Tabel A. 4 Coëfficiënten van uitbreiding naar speelfrequentie

Attributen	Coëfficiënten
EU vergunning in beeld	0,0934***
Geen vergunning in beeld	-0,4371***
Nederlandse vergunning	0,3437***
Geen waarschuwing in beeld	-0,0864***
Waarschuwing in beeld	0,0864***
Geen verplicht spelersprofiel	-0,0329***
Verplicht spelersprofiel	0,0329***
Geen identificatieplicht	0,0728***
Identificatieplicht	-0,0728***
Speler draagt belasting af	-0,1010***
Kansspelaanbieder draagt belasting af	0,1010***
Nederlandstalige site	0,1021***
Engelstalige site	-0,1021***
Wel overig spelaanbod aanwezig	0,0535***
Geen overig spelaanbod aanwezig	-0,0535***
Interactie EU vergunning en frequente spelers	0,0322
Interactie Geen vergunning en frequente spelers	0,0718
Interactie Nederlandse vergunning en frequente spelers	-0,1040

Aantal observaties 7.713, aantal vignetten: 12, aantal respondenten 642

Bron: SEO Economisch Onderzoek. * p<0,1; ** p<0,05; *** p<0,01.

Bijlage B Vragenlijst

Hierna volgen alle enquêtevragen. De vragen 1 en 21 zijn screeningsvragen (zie hieronder). De vragen 119, 120 en 121 hebben betrekking op persoonskenmerken. De vragen 2, 9, 10, 20, 21, 27, 28, 30-32 betreffen speelgedrag: in 2014 en het verwachte gedrag in 2016. De vragen 36-38 zijn voorbeelden van voorgelegde keuzes (iedere respondent kreeg in totaal 12 keuzes voorgelegd). De vragen 108, 114 en 118 betreft stellingen. De nummering komt niet overeen met het werkelijke aantal gestelde vragen.

Screening en verplichte vragen

De eerste screeningsvraag is door PanelClix aan 25.359 unieke panelleden voorgelegd. Hiervan hebben er 1.034 aangegeven in 2016 te willen gokken. 946 hiervan kwamen op de server van SEO terecht.²⁷ Hiervan gaven 798 aan in 2016 te gaan online gokken. Zie onderstaande tabel voor categorieën.

Antwoord	Server PanelClix	Server SEO
Films kijken on demand		5.111
Online gokken voor geld		488
Online gokken voor geld	1.034	798
Het boeken van een vakantie	15.189	651
Het kopen van kleding	15.985	669
Het bestellen van boodschappen bij een supermarkt	3.451	311
De krant lezen	9.243	413
Geen van deze	3.694	9
Unieke respondenten	25.359	946

Respondenten die de hele vragenlijst in korter dan vier minuten hebben doorlopen, zijn uit de dataset verwijderd, omdat naar onze mening het invullen van alle vragen, inclusief de vignetten-enquête, niet op een serieuze manier mogelijk is in zo'n korte tijd. Andere respondenten sloten de vragenlijst uit zichzelf voor het einde. Uiteindelijk bleven er 653 respondenten over die in 2016 aan één of meerdere online kansspelen denken te gaan deelnemen.

De redenen om in de enquête voor verplichte of juist niet-verplichte vragen te kiezen zijn als volgt. De verplichte vragen betreffen alle vragen die voor de conjunctanalyse noodzakelijk waren. Dit waren de vignetten zelf, de achtergrondkenmerken van de respondenten en vraag 1 en 21 (de screeningsvragen). De niet-verplichte vragen betreffen alle overige vragen. De reden om niet alle vragen verplicht te stellen is om niet teveel respondenten kwijt te raken gedurende de vragenlijst. Dit is een afweging tussen minder respons op de niet-verplichte vragen en meer respons op de verplichte vragen.

²⁷ Een deel van de 1.034 haakte zelf af bij het doorsturen en een ander deel werd toegewezen aan andere enquêtes die via PanelClix uitstonden indien de respondent voor meer dan één enquête in aanmerking kwam.

Enquête

Enquête

Copyright © SEO Economisch Onderzoek 2015

Voor foutmeldingen, vragen en opmerkingen, mail de enquêtebeheerder door ***hier*** te klikken
SEO Economisch Onderzoek is geregistreerd bij de KvK Amsterdam onder nr. 41197444

1. Welke activiteiten bent u van plan **in 2016** op internet te gaan ondernemen?

- Films kijken on demand
- Online gokken voor geld
- Het boeken van een vakantie online
- Het kopen van kleding online
- Het bestellen van boodschappen bij een supermarkt
- De krant lezen
- Geen van deze

2. Hoe vaak heeft u **in 2014** deelgenomen aan een betaald **offline** kansspel? Graag per onderstaand kansspel aangeven.

*Toelichting: Met **offline** wordt bedoeld dat het kansspel op een fysieke locatie is gespeeld, bijvoorbeeld in een casino of speelautomaat.*

*Bij sportweddenschappen met een **fixed odds-karakter** vinden weddenschappen plaats tussen speler en organisator voordat een wedstrijd begint*

(a) Poker	-- Select One --
(b) Fruitautomaat	-- Select One --
(c) Roulette	-- Select One --
(d) Blackjack	-- Select One --
(e) Bingo, waarbij de getallen op uw bingokaart zijn voorgedrukt. U kiest de getallen niet zelf	-- Select One --
(f) Sportweddenschappen met fixed odds karakter	-- Select One --
(g) Overig	-- Select One --

9. Welk **offline** kansspel heeft u gespeeld dat niet in de vorige vraag genoemd is?

10. Hoe vaak heeft u **in 2014** deelgenomen aan een betaald **online** kansspel? Graag per onderstaand kansspel aangeven.

Toelichting:

- *Bij sportweddenschappen met een **fixed odds-karakter** vinden weddenschappen plaats tussen speler en organisator voordat een wedstrijd begint.*
- *Bij sportweddenschappen met een **live betting-karakter** wordt er gewed op gebeurtenissen tijdens een wedstrijd.*
- *Bij sportweddenschappen met het karakter van **exchange betting** sluiten spelers met elkaar weddenschappen af.*

(a) Poker, waarbij wordt gespeeld tegen andere spelers (dus niet tegen de computer)	-- Select One --
(b) Fruitautomaat	-- Select One --
(c) Roulette	-- Select One --
(d) Blackjack	-- Select One --

(e) Bingo, waarbij de getallen op uw bingokaart zijn voorgedrukt. U kiest de getallen niet zelf	-- Select One --
(f) Keno: in tegenstelling tot bingo, kiest u uw eigen getallen	-- Select One --
(g) Sportweddenschappen met fixed odds karakter	-- Select One --
(h) Sportweddenschappen met live betting -karakter	-- Select One --
(i) Sportweddenschappen met exchange betting -karakter	-- Select One --
(j) Overig	-- Select One --

20. Welk **online** kansspel heeft u gespeeld dat niet in de vorige vraag genoemd is?

21. Hoe vaak verwacht u **in 2016** deel te nemen aan een **online** kansspel? Graag per onderstaand kansspel aangeven.

Toelichting:

*Bij sportweddenschappen met een **fixed odds**-karakter vinden weddenschappen plaats tussen speler en organisator voordat een wedstrijd begint*

Kansspel	
(a) Poker, waarbij wordt gespeeld tegen andere spelers (dus niet tegen de computer)	-- Select One --
(b) Fruitautomaat	-- Select One --
(c) Roulette	-- Select One --
(d) Blackjack	-- Select One --
(e) Bingo, waarbij de getallen op uw bingokaart zijn voorgedrukt. U kiest de getallen niet zelf	-- Select One --
(f) Sportweddenschappen met fixed odds karakter	-- Select One --

Deze enquête gaat over het online deelnemen aan kansspelen. Het gaat hierbij om betaalde kansspelen waarbij de speler geld of andere prijzen kan winnen.

De enquête wordt uitgevoerd door SEO Economisch Onderzoek, in opdracht van de Kansspelautoriteit. U kunt het uiteindelijke onderzoeksrapport, na openbaarwording, raadplegen op www.seo.nl.

Alvast dank voor uw deelname aan het onderzoek.

27. Kunt u aangeven via welk apparaat u **in 2014** heeft deelgenomen aan een **online** kansspel?

Er zijn meerdere antwoorden mogelijk

- PC/desktop
 Laptop
 Tablet
 Smartphone
 Anders, namelijk

28. Kunt u aangeven hoe u **in 2014** deelnam aan een **online** kansspel?

Er zijn meerdere antwoorden mogelijk

	PC/desktop	Laptop	Tablet	Smartphone	Anders, namelijk
(a) spelen in een app/programma speciaal gedownload	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
(b) spelen in de browser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>

30. Eerder in deze vragenlijst heeft u aangegeven welke online kansspelen u **in 2016** verwacht te gaan spelen.

Aan welk van deze kansspelen gaat u in 2016 **het vaakst** deelnemen?

- Poker
 Fruitautomaten
 Blackjack
 Roulette
 Sportweddenschappen
 Bingo

31. Welk ander spel verwacht u in 2016 naast **het vaakst** te gaan spelen?

- Poker
 Fruitautomaten
 Blackjack
 Roulette
 Sportweddenschappen
 Bingo

32. Welk bedrag gaat u naar verwachting in 2016 per sessie storten bij het spelen van onderstaand(e) **online** kansspel(en)?

	Poker	Fruitautomaten	Blackjack	Roulette	Sportweddenschappen	Bingo
(a) Minder dan 10 euro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(b) 10 tot 50 euro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(c) 50 tot 100 euro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(d) Meer dan 100 euro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Er worden u nu 6 keuzes voorgelegd over online poker.
Het gaat om online poken tegen andere spelers (dus niet tegen de computer).

36. Stel: u kunt kiezen uit twee online pokerspelen met de volgende kenmerken.
Welke van deze twee zou u kiezen?

Optie A:

- De aanbieder heeft een **vergunning** uit een ander **Europees** land zichtbaar in beeld staan.
- Er staat in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en wat het saldo op uw spelersrekening is.
- U moet **verplicht** een spelersprofiel aanmaken. Bij registratie dient u een limiet in te stellen voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd.*
- U moet een kopie van een **persoonsbewijs** en **bankbewijs** verstrekken, o.a. om aan te tonen dat u **meerderjarig** bent.
- De **kansspelaanbieder** verzorgt de afdracht van de kansspelbelasting.
- De website is **Nederlandstalig**.
- De website biedt **alleen poker** aan.

Optie B:

- De aanbieder heeft **geen vergunning** zichtbaar in beeld staan.
- Er staat **niet** in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en **niet** wat het saldo op uw spelersrekening is.
- U hoeft zich **niet te registreren** via een spelersprofiel en **kunt geen limiet instellen** voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd.
- U hoeft **geen** kopie van een persoonsbewijs en bankbewijs te verstrekken en u **hoeft niet aan te tonen** dat u **meerderjarig** bent.
- U bent **zelf verantwoordelijk** voor de afdracht van kansspelbelasting.
- De website is **Engelstalig**.
- De website biedt naast poker nog diverse **andere kansspelen** aan.

* Deze limieten mogen onbeperkt hoog zijn. U kunt uw ingestelde limieten altijd verlagen. Verhogen van uw limiet wordt niet onmiddellijk van kracht.

Persoonsbewijs is een paspoort of identiteitsbewijs. **Bankbewijs** is een kopie van de bankpas (pinpas) of een kopie van een bankafschrift.

Optie A Optie B

37. Stel: u kunt kiezen uit twee online pokerspelen met de volgende kenmerken.
Welke van deze twee zou u kiezen?

Optie A:

- De aanbieder heeft een **Nederlandse vergunning** zichtbaar in beeld staan.
- Er staat in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en wat het saldo op uw spelersrekening is.
- U moet **verplicht** een spelersprofiel aanmaken. Bij registratie dient u een limiet in te stellen voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd.*
- U moet een kopie van een **persoonsbewijs** en **bankbewijs** verstrekken, o.a. om aan te tonen dat u **meerderjarig** bent.
- U bent **zelf verantwoordelijk** voor de afdracht van kansspelbelasting.
- De website is **Engelstalig**.
- De website biedt naast poker nog diverse **andere kansspelen** aan.

Optie B:

- De aanbieder heeft **geen vergunning** zichtbaar in beeld staan.
- Er staat **niet** in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en **niet** wat het saldo op uw spelersrekening is.
- U hoeft zich **niet te registreren** via een spelersprofiel en **kunt geen limiet instellen** voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd.
- U hoeft **geen** kopie van een persoonsbewijs en bankbewijs te verstrekken en u **hoeft niet aan te tonen** dat u **meerderjarig** bent.
- De **kansspelaanbieder** verzorgt de afdracht van de kansspelbelasting.
- De website is **Nederlandstalig**.
- De website biedt **alleen poker** aan.

* Deze limieten mogen onbeperkt hoog zijn. U kunt uw ingestelde limieten altijd verlagen. Verhogen van uw limiet wordt niet onmiddellijk van kracht.

Persoonsbewijs is een paspoort of identiteitsbewijs. **Bankbewijs** is een kopie van de bankpas (pinpas) of een kopie van een bankafschrift.

Optie A Optie B

38. Stel: u kunt kiezen uit twee online pokerspelen met de volgende kenmerken.
Welke van deze twee zou u kiezen?

Optie A:

- De aanbieder heeft een **vergunning** uit een ander **Europees** land zichtbaar in beeld staan.
- Er staat in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en wat het saldo op uw spelersrekening is.
- U moet **verplicht** een spelersprofiel aanmaken. Bij registratie dient u een limiet in te stellen voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd.*
- U moet een kopie van een **persoonsbewijs** en **bankbewijs** verstrekken, o.a. om aan te tonen dat u **meerderjarig** bent.
- De **kansspelaanbieder** verzorgt de afdracht van de kansspelbelasting.
- De website is **Engelstalig**.
- De website biedt **alleen poker** aan.

Optie B:

- De aanbieder heeft **geen vergunning** zichtbaar in beeld staan.
- Er staat **niet** in beeld hoe lang u al aan het spelen bent en **niet** wat het saldo op uw spelersrekening is.
- U hoeft zich **niet te registreren** via een spelersprofiel en **kunt geen limiet instellen** voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd.
- U hoeft **geen** kopie van een persoonsbewijs en bankbewijs te verstrekken en u **hoeft niet aan te tonen** dat u **meerderjarig** bent.
- U bent **zelf verantwoordelijk** voor de afdracht van kansspelbelasting.
- De website is **Nederlandstalig**.
- De website biedt naast poker nog diverse **andere kansspelen** aan.

* Deze limieten mogen onbeperkt hoog zijn. U kunt uw ingestelde limieten altijd verlagen. Verhogen van uw limiet wordt niet onmiddellijk van kracht.

Optie A Optie B

Hierna volgen nog enkele stellingen

108. De Kansspelautoriteit kan boetes uitdelen aan aanbieders van online kansspelen.

Ik speel niet bij een aanbieder, die een boete heeft gekregen voor...

	Helemaal mee eens	Mee eens	Mee oneens	Helemaal mee oneens	Geen mening
(a) het laten meespelen van minderjarigen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(b) het slecht omgaan met mijn persoonsgegevens	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(c) een oneerlijk verloop van een kansspel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(d) misleidende reclame	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(e) langzame uitbetaling van speelwinst	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(f) het slecht invullen van hun zorgplicht naar kansspelerslaafden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

114. Kunt u aangeven in welke mate u het eens of oneens bent met onderstaande stellingen?

	Helemaal mee eens	Mee eens	Mee oneens	Helemaal mee oneens	Geen mening
(a) Ik speel niet bij een aanbieder die op een vergelijkingswebsite slechte beoordelingen krijgt van andere spelers.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(b) Als ik zelf bij winst aangifte van de kansspelbelasting hoor te doen, dan is de kans groot dat ik dat niet doe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(c) Als de toezichhouder vergelijkende informatie publiceert over online kanspelaanbieders, neem ik die informatie mee in mijn beslissingen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(d) Ik weet dat ik kan worden opgenomen in een centraal register als ik een spelersprofiel aanmaak bij een aanbieder met een licentie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

118. De mogelijkheid dat ik kan worden opgenomen in een centraal register ervaar ik als een belemmering om voor een online kanspelaanbieder te kiezen.

Toelichting: Opname in het register betekent dat u wordt uitgesloten van deelname aan alle kansspelen waarvoor een vergunning is afgesloten.

- Helemaal mee eens
 Mee eens
 Mee oneens
 Helemaal mee oneens
 Geen mening

119. Wat is uw geslacht?

- Man
 Vrouw

120. Wat is uw leeftijd?

- 16 of 17 jaar
 18 tot en met 25 jaar
 26 tot en met 35 jaar
 36 tot en met 45 jaar
 46 tot en met 55 jaar
 56 tot en met 65 jaar
 Ouder dan 66

121. Wat is uw hoogst genoten opleidingsniveau?

- Basisschool
 Middelbare school
 MBO
 HBO
 WO

Hartelijk dank voor het invullen van de vragenlijst.



seo economisch onderzoek

Roetersstraat 29 . 1018 WB Amsterdam . T (+31) 20 525 16 30 . F (+31) 20 525 16 86 . www.seo.nl