

# dialogic

Onderzoek voor *onderbouwd* beleid.



*Rapport*

## Risico's op gokschade

### Een rangorde van gokproducten

*Auteurs*

Tessel Blom  
Max Boiten  
Tess Huisman  
Anouk Tuijnman  
Ruth van Holst

*In samenwerking met*



*Rapport*

# Risico's op gokschade

## Een rangorde van gokproducten

*Auteurs*

Tessel Blom

Max Boiten

Tess Huisman

Anouk Tuijnman

Ruth van Holst

*Opdrachtgever*

Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum

*Publicatienummer*

2025-085-11019

*Citeren als*

Blom, T., Boiten, M., Huisman, T., Tuijnman, A., & van Holst, R., (2025). *Risico's op gokschade: een rangorde van gokproducten*. WODC: Den Haag.

*Datum*

6 maart 2026

*Beeld omslag*

Aidan Howe (Pexels)

# Dankwoord

Dit onderzoek is uitgevoerd in de periode september 2025 tot en met februari 2026 in opdracht van het Wetenschappelijk Onderzoek- en Datacentrum (WODC) van het ministerie van Justitie en Veiligheid (JenV). Voor het begeleiden van het onderzoek is door WODC een onafhankelijke begeleidingscommissie ingesteld. Wij bedanken de leden van de begeleidingscommissie voor hun waardevolle inbreng gedurende het gehele onderzoeksproces.

Deze begeleidingscommissie bestond uit de volgende leden:

- Prof. dr. Dike van de Mheen (voorzitter)
- Dr. Gert-Jan Meerkerk
- Dr. Eva van den Broek
- Quinta van Kelle, MSc
- Drs. Olivier Hendriks

# Inhoud

Dankwoord	3
Managementsamenvatting	6
<b>1 Inleiding</b>	<b>11</b>
1.1 Aanleiding en doelstelling van het onderzoek	11
1.2 Onderzoeksvragen	12
1.3 Onderzoeksmethoden	13
<b>2 Achtergrond</b>	<b>16</b>
2.1 Gokschade	16
2.2 Gokproducten, productkenmerken en speelomgeving	18
2.3 Het ontwerp van gokproducten	19
2.4 Conclusie	20
<b>3 Methoden en instrumenten voor risicoclassificatie</b>	<b>21</b>
3.1 Gokproducten	21
3.2 Gaming: Game-check	25
3.3 Digitale technologieën: Ludic loop	26
3.4 Conclusie	27
<b>4 Beschrijving van methode voor het in kaart brengen van het risicopotentieel van gokproducten</b>	<b>29</b>
4.1 Introductie	29
4.2 Fase 1: Productkenmerken	30
4.3 Fase 2: Risicoscores en -prioritering	31
4.4 Conclusie	32
<b>5 Cognitieve mechanismen en productkenmerken met risico's op gokschade</b>	<b>34</b>
5.1 Dark flow	35
5.2 Najagen van verliezen	37
5.3 Magisch denken	38
5.4 <i>FOMO</i>	40
5.5 Conclusie	42
<b>6 Risicovolle kenmerken van online gokproducten</b>	<b>44</b>
6.1 Het online aanbod	44
6.2 Specifieke kenmerken van online gokproducten	44
6.3 Effect op cognitieve mechanismen	47
6.4 Conclusie	47

<b>7</b>	<b>Risicoclassificatie van gokproducten</b>	<b>49</b>
	7.1 Speelautomaten	49
	7.2 Casinospelen	54
	7.3 Sportweddenschappen	56
	7.4 Krasloten	60
	7.5 Bingo	61
	7.6 Poker	62
	7.7 Loterijen	64
	7.8 Conclusie	65
<b>8</b>	<b>Prioritering van gokproducten</b>	<b>67</b>
	8.1 Totaal aantal gokkers	67
	8.2 Kwetsbare gokkers	68
	8.3 Brutospelresultaat	69
	8.4 Conclusie	70
<b>9</b>	<b>Communicatie van relatieve risico's op gokschade</b>	<b>72</b>
	9.1 Schalen	72
	9.2 Waarschuwendende pictogrammen en -teksten	73
	9.3 Conclusie	76
<b>10</b>	<b>Conclusies, reflecties en aanbevelingen</b>	<b>78</b>
	10.1 Conclusies	78
	10.2 Reflectie op de aanpak	80
	10.3 Aanbevelingen voor beleid	82
	<b>Verwijzingen</b>	<b>83</b>
	<b>Bijlage 1. Lijst van interviewrespondenten</b>	<b>90</b>
	<b>Bijlage 2. Vergunningstelsel</b>	<b>91</b>

# Managementsamenvatting

## *Introductie van het onderzoek*

Begin 2025 publiceerde de Staatssecretaris van Justitie en Veiligheid de nieuwe visie op de kansspelen. De nieuwe visie is gebaseerd op een aantal uitgangspunten, waaronder risico-gebaseerde bescherming van burgers. In nieuwe wet- en regelgeving moeten de beperkende maatregelen worden gedifferentieerd op basis van de risico's van een gokproduct op gokschade. Voor de definitie van gokschade volgen we in dit onderzoek (in lijn met de definitie van het Ministerie van Justitie en Veiligheid) de uitwerking zoals die is opgesteld door het Trimbos-instituut:

*Met gokschade bedoelen we **de negatieve gevolgen van gokken voor mensen, gezinnen, en de maatschappij**. Deze negatieve gevolgen kunnen op verschillende gebieden voorkomen, zoals **(financiële) middelen, gezondheid en relaties**. De ernst van schade kan verschillen. Soms is gokschade tijdelijk, maar het kan ook blijvend zijn. Zelfs nadat iemand is gestopt met gokken. In sommige gevallen raakt gokschade zelfs meerdere generaties (Geurts, Meijer, & Van Rooij, 2025).*

Om de nieuwe visie te realiseren, is er behoefte aan een actuele risicoclassificatie van verschillende soorten gokproducten ten aanzien van het ontwikkelen van gokschade.

## *Doel van het onderzoek*

Het doel van dit onderzoek was het in kaart brengen van het risicopotentieel van verschillende landgebonden en online gokproducten ten aanzien van het ontwikkelen van gokschade, zodat er risicogericht beleid ontwikkeld kan worden om burgers te beschermen. Daarnaast is onderzocht welke kenmerken specifiek online gokproducten risicovol maken, zodat nagegaan kan worden of deze elementen eventueel aangepast of verboden dienen te worden. Tot slot is gekeken hoe burgers, zowel gokkers als niet-gokkers, beter geïnformeerd kunnen worden over de risico's van verschillende soorten gokproducten.

## *Methode van het onderzoek*

De methode die in dit onderzoek gebruikt is om het risicopotentieel van gokproducten in kaart te brengen wijkt af van bestaande risicoclassificatiemethoden. In deze methode introduceren we namelijk naast productkenmerken ook cognitieve mechanismen. We hebben de risicoscore van gokproducten bepaald aan de hand van de mate waarin het gokproduct kenmerken bevat die bijdragen aan cognitieve mechanismen bij gokkers. De aanwezigheid van deze cognitieve mechanismen kan bij gokkers vervolgens leiden tot gokschade. De cognitieve mechanismen zijn *dark flow*, het najagen van verliezen, magisch denken en *FOMO (Fear of missing out)*. De cognitieve mechanismen en productkenmerken zijn geïdentificeerd aan de hand van literatuuronderzoek en interviews met experts.

Onderstaande tabel toont de cognitieve mechanismen en de productkenmerken die daaraan bijdragen. De uiteindelijke risicoscore bepalen we door te kijken of een kenmerk dermate hoog of aanwezig is dat het bij kan dragen aan het cognitieve mechanisme, bijvoorbeeld: Is de speelsnelheid van het product hoog genoeg dat het kan zorgen voor *dark flow* bij de gokker? Dit is een inschatting op basis van bestaande wetenschappelijke literatuur en inzichten van experts.

Productkenmerk	Korte omschrijving
<b><i>Dark flow</i></b>	
<b>Speelsnelheid</b>	De tijd tussen inzet en spelresultaat.
<b>Continuïteit van spelen</b>	De mate waarin een gokker ononderbroken kan gokken.
<b>Isolatie</b>	De mate waarin gokkers tijdens het spelen interacteren met of kunnen worden waargenomen door medegokkers, tegenstanders, medewerkers van aanbieders of derden.
<b>Losses disguised as wins (LDW's)</b>	Verliezen worden gepresenteerd op een vergelijkbare of identieke manier als bij een echte winst.
<b>Najagen van verliezen</b>	
<b>Mogelijke winst</b>	De hoogte of waarde van de grootste prijs die per speldeelname gewonnen kan worden.
<b>Mogelijke inzet</b>	Het bedrag dat een gokker maximaal per speldeelname kan inzetten.
<b>Magisch denken</b>	
<b>Handeling</b>	De gokker voert een handeling uit die het spelverloop voor een klein deel beïnvloedt, maar niet de uiteindelijke uitkomst.
<b>Near misses</b>	Opzettelijk gecreëerde situaties waarin de gokker de indruk krijgt dat hij bijna gewonnen heeft.
<b><i>FOMO</i></b>	
<b>Jackpot</b>	Een winstbedrag dat voortvloeit uit de continue optelling van de inzetbedragen van alle gokkers. Het betreft een prijzenpot die over meerdere spellen gekoppeld is.
<b>Locatie- of tijdgebonden</b>	Kenmerken die afhankelijk zijn van tijdstippen of locaties.
<b>Competitie</b>	De mate waarin gokkers onderling de concurrentie aangaan.

Op basis van deze methode en een analyse van de (unieke kenmerken van de) online speelomgeving en gokproducten is gekeken naar de meest risicovolle aspecten van online gokken. Tot slot is aan de hand van literatuuronderzoek naar (internationale) voorbeelden van best practices met betrekking tot het communiceren van relatieve risico's en een aantal interviews met experts gekeken hoe dit het best kan worden vormgegeven bij de communicatie van relatieve risico's van gokken.

### ***Beperkingen van het onderzoek***

Het onderzoek en de gebruikte methoden hebben een aantal beperkingen. Er bestaan vele interacties tussen het gokproduct, de gokker en de speelomgeving waarin gegokt wordt, waar wetenschappelijk nog beperkt inzicht in is. Dit maakt het niet mogelijk om de complexe werkelijkheid rondom het risicopotentieel van een gokproduct te vangen in een instrument of methodiek. De uitkomst van dit onderzoek is daarom ook geen instrument. We hebben een methode ingezet om op basis van de huidig beschikbare kennis tot een risicopotentieel van verschillende gokproducten te komen. Deze methode geeft momenteel de best mogelijke inzichten voor beleid, maar kan op basis van nieuwe inzichten in de toekomst aangescherpt en verbeterd worden.

### ***Uitkomsten van het onderzoek***

#### **Risicopotentieel van gokproducten**

De scoring van het risicopotentieel van landgebonden en online gokproducten leidt tot onderstaande rangorde. In deze rangorde hebben we alleen de hoofdcategorieën van gokproducten opgenomen (zoals speelautomaten en casinospelen). Gokproducten bevatten subcategorieën met variërende relatieve risico's, zoals bijvoorbeeld tussen klassieke fruitautomaten en videoslots. Deze subcategorieën kunnen we echter niet in een geheel met elkaar vergelijken op een wetenschappelijk verantwoorde manier en zijn daarom niet opgenomen in de rangorde. Daarnaast is het cruciaal om te vermelden dat elk gokproduct risico op gokschaad heeft. Een lagere risicoscore in onderstaande tabel betekent per definitie niet dat het product veilig te gebruiken is voor iedereen en geen risico op gokschaad heeft.

Gokproduct	Risicoscore
Online speelautomaten	10
Online in-game sportweddenschappen	10
Online casinospelen	9
Landgebonden speelautomaten	9
Online pre-game sportweddenschappen	9
Landgebonden casinospelen	7
Online poker	7
Online bingo	7
Landgebonden poker	5
Landgebonden sportweddenschappen	5
Krasloten	4
Landgebonden bingo	4
Loterijen	3

Net als een eerdere risicoclassificatie van het Nederlandse kansspelaanbod van De Bruin (2017) staan de online en landgebonden speelautomaten en casinospelen hoog in de rangorde. In tegenstelling tot de situatie uit 2017 staan de online sportweddenschappen nu ook hoog in de rangorde. De meest risicovolle spellen onderscheiden zich doordat zij zowel *dark flow* als het najagen van verliezen stimuleren. Dit betekent dat gokkers zowel veel tijd als veel geld kunnen verliezen met het gokproduct. Magisch denken en *FOMO* worden door verschillende gokproducten gestimuleerd, ook door de producten die een relatief lagere risicoscore hebben.

Naast een scoring van het risico op individuele gokschaad hebben we aan de hand van deelname ook gekeken naar het maatschappelijke risico van het gokproduct. Jongvolwassenen nemen relatief vaak deel aan online sportweddenschappen en zijn door hun leeftijd ook extra kwetsbaar. Het beperken van de risico's van online sportweddenschappen is daarmee extra van belang. Ook zien we dat gokkers veel geld verliezen aan online casinospelen en online speelautomaten. Financiële middelen is één van de dimensies van gokschaad en deze gokproducten kunnen mogelijk leiden tot veel maatschappelijke gokschaad. Beleid zou daarmee een focus moeten hebben op online en landgebonden speelautomaten en casinospelen en online sportweddenschappen door hun hoge risico op zowel individuele als maatschappelijke gokschaad.

### Meest risicovolle kenmerken van online gokproducten

De resultaten van dit onderzoek geven onvoldoende informatie om specifieke kenmerken te benoemen die aangepast of verboden zouden moeten worden. Dit betekent niet dat deze kenmerken er niet zijn, maar dat op basis van dit onderzoek deze conclusies niet getrokken kunnen worden. Wel zijn er verschillende aanknopingspunten voor beleid naar voren gekomen. Deze aanknopingspunten gaan niet alleen over de kenmerken van de online gokproducten zelf, maar ook over de omgeving waarin ze aangeboden worden. Zo zou doorstroom van het ene gokproduct naar een ander hoog-risico product voorkomen moeten worden of kan externe competitie tegengegaan worden door *rankings* en *leaderboards* te verbieden. Voor het mitigeren van andere risicovolle kenmerken zoals isolatie en de mogelijkheid tot personalisatie is nog geen eenduidig

kenmerk naar boven gekomen dat in zijn geheel verboden zou moeten worden. Wel is het advies om deze kenmerken mee te nemen in beleid en integraal te kijken naar het pakket van kenmerken en mitigerende maatregelen gericht op zowel het product zelf als de speelomgeving.

### **Communicatie van relatieve risico's**

Relatieve risico's van gokproducten kunnen worden gecommuniceerd aan de hand van schalen of met waarschuwende pictogrammen en -teksten. Het voordeel van schalen is dat ze het mogelijk maken om risico's van verschillende producten met elkaar te vergelijken. Het nadeel van dergelijke schalen is dat consumenten (ten onrechte) kunnen denken dat bepaalde producten geen of een laag risico hebben. Omdat alle gokproducten risico's op gokschade hebben kan er daarom beter gewerkt worden met waarschuwende teksten en -pictogrammen. Naast dat waarschuwingslabels niet suggereren dat een product een laag risico heeft, bieden ze ook keuzevrijheid aan de gokker en gaan ze mogelijk verkeerde aannames over gokproducten tegen.

### ***Implicaties van het onderzoek***

Dit onderzoek vloeit voort uit de wens om maatregelen tegen gokschade te ontwikkelen die risico-gestuurd zijn. Dit onderzoek laat zien dat er grote verschillen tussen gokproducten zitten in de mate waarin en de wijze waarop zij risico's op gokschade opleveren. Wij onderschrijven dan ook de insteek van het ministerie om hier gericht beleid op te maken. Dit rapport levert daarvoor een inhoudelijk en analytisch fundament.

Door systematisch inzicht te bieden in de productkenmerken die samenhangen met verhoogde risico's op gokschade, draagt dit onderzoek bij aan een beter begrip van de mechanismen achter gokgerelateerde problematiek. De hier geïdentificeerde productkenmerken vormen een belangrijk startpunt voor *evidence-based* evaluatie en risicotaxatie. Tegelijkertijd maken de resultaten duidelijk dat productkenmerken niet los kunnen worden gezien van de bredere (online) speelomgeving waarin zij worden aangeboden. Om de gewenste beschermende effecten te realiseren, is het van belang dat ook in die speelomgeving, bijvoorbeeld via ontwerpkeuzes, presentatie, toegankelijkheid en interactiemechanismen, gerichte interventies plaatsvinden.

We bevelen daarom een integrale benadering aan. Dit komt ook voort uit het feit dat de markt voor gokproducten constant in ontwikkeling is. De digitale mogelijkheden veranderen snel en de innovatie van gokproducten daarmee ook. Juist hierom is het belangrijk om op een hoger niveau dan individuele productkenmerken te kijken. Regulering gericht op een hoger abstractieniveau door het integraal mitigeren van de cognitieve mechanismen is daardoor mogelijk effectiever in het tegengaan van gokschade dan regelgeving gericht op individuele productkenmerken.

# 1 Inleiding

Dit hoofdstuk bevat de aanleiding en doelstelling van het onderzoek, de bijbehorende onderzoeksvragen en de onderzoeksmethoden die zijn ingezet. We sluiten dit hoofdstuk af met een leeswijzer voor de rest van het rapport.

## 1.1 Aanleiding en doelstelling van het onderzoek

In 2021 is de Wet kansspelen op afstand (Wet Koa) in werking getreden en de Nederlandse markt voor vergunde online kansspelaanbieders geopend. Sindsdien blijkt uit meerdere onderzoeken dat de bescherming van mensen tegen de risico's van online gokken in het geding is gekomen en dat meer mensen, met name jongvolwassenen, online zijn gaan gokken sinds de regulering (Blom, et al., 2024; Van Miltenburg & Hollander, 2025; Van Miltenburg, Klein Kranenburg, Hollander, & Bouwmeester, 2024; Van Holst, Snoek, Hairwassers, & Brons, 2025; Kansspelautoriteit, 2023). Naar aanleiding van onder andere de evaluatie van de Wet Koa heeft de staatssecretaris een nieuwe visie op het kansspelbeleid gepubliceerd, met vergaande wijzigingen in wet- en regelgeving.<sup>1</sup>

De nieuwe visie is gebaseerd op een aantal uitgangspunten, waaronder risico-gebaseerde bescherming van burgers. Dit houdt in dat *“de mate (reikwijdte) van ingrijpen en benodigde bescherming afhankelijk is van het risico dat gepaard gaat met de specifieke kansspelen en/of de mate waarin de betrokken personen afhankelijk van hun situatie eigen verantwoordelijkheid kunnen nemen”*.<sup>2</sup> In de nieuwe wet- en regelgeving moeten de beperkende maatregelen worden gedifferentieerd op basis van de risico's van een gokproduct. Daarnaast gaat het in de nieuwe visie niet alleen meer over het beschermen van gokkers, maar over het beschermen van alle burgers (en dus ook potentiële gokkers, ex-gokkers die gestopt zijn met gokken en naasten van mensen die gokken). Ook beschrijft de visie dat alle gokgerelateerde schade (risicogericht) moet worden voorkomen – en dus niet meer alleen (zoals in de originele doelstelling van het kansspelbeleid) kansspelverslaving. De staatssecretaris stelt in de nieuwe visie op het kansspelbeleid dat *“De risico's op schade verschillen per kansspel en per persoon. Ik realiseer me dat er altijd mensen zijn die willen gokken – en dat moet in beginsel ook*

---

<sup>1</sup> Staatssecretaris van Justitie en Veiligheid, Visie op kansspelen en beleidsreactie op de evaluatie van de Wet kansspelen op afstand, Tweede Kamer, vergaderjaar 2024–2025, 24 557, nr. 244, 14 februari 2025.

<sup>2</sup> Staatssecretaris van Justitie en Veiligheid, Visie op kansspelen en beleidsreactie op de evaluatie van de Wet kansspelen op afstand, Tweede Kamer, vergaderjaar 2024–2025, 24 557, nr. 244, 14 februari 2025, p.4.

*kunnen, maar hoe groter de risico's en hoe kwetsbaarder de persoon, des te belangrijker de bescherming".*

Bovenstaande punten komen samen in de doelstelling van dit onderzoek, die driedelig is. Ten eerste wordt er actueel inzicht verlangd in het risicopotentieel van verschillende landgebonden en online gokproducten ten aanzien van het ontwikkelen van gokschade, zodat er risicogericht beleid ontwikkeld kan worden om burgers te beschermen. Ten tweede moet onderzocht worden welke kenmerken specifiek online gokproducten risicovol maken, zodat nagegaan kan worden of deze elementen eventueel verboden dienen te worden. Ten derde moet onderzocht worden hoe burgers, zowel gokkers als niet-gokkers, beter geïnformeerd kunnen worden over de risico's van verschillende soorten gokproducten zodat zij hier beter tegen beschermd worden.

Op voorhand hoort hierbij een disclaimer. Er bestaan vele interacties tussen het gokproduct, de gokker en de omgeving waarin gespeeld wordt, waar wetenschappelijk nog beperkt inzicht in is. Dit maakt het nog niet mogelijk om de complexe werkelijkheid rondom het risicopotentieel van een gokproduct te vangen in een instrument of methode. De uitkomst van dit onderzoek is daarom ook geen instrument. We hebben een methode ingezet om op basis van de huidig beschikbare kennis tot een risicopotentieel van verschillende gokproducten te komen. Deze methode geeft momenteel de best mogelijke inzichten voor beleid, maar kan op basis van nieuwe inzichten in de toekomst aangescherpt en verbeterd worden. We bespreken in dit rapport daarom ook expliciet de beperkingen en overwegingen met betrekking tot het risicopotentieel van productkenmerken en gokproducten in zijn geheel.

## 1.2 Onderzoeksvragen

In dit rapport worden de volgende onderzoeksvragen beantwoord:

- 1. Wat is het risicopotentieel ten aanzien van het ontwikkelen van gokscha-  
de van verschillende soorten gokproducten?**
  - a. Wat kan geleerd worden van bestaande methoden, frameworks of instrumenten voor het beoordelen van de risico's van gokproducten?
  - b. In hoeverre is het mogelijk om, naast de individuele, ook de maatschappelijke ernst of impact van de gokscha-  
de mee te nemen bij de  
beoordeling van het risicopotentieel?
  - c. In hoeverre is het nodig, en zo ja, mogelijk, om de mate van bescher-  
ming door een aanbieder mee te nemen bij de beoordeling van het  
risicopotentieel?
  - d. Welke kenmerken maken bepaalde gokproducten risicovoller dan an-  
dere?
  - e. Is er een rangorde te maken van gokproducten van laag naar hoog ri-  
sico op gokscha-  
de? En zo ja, wat is deze rangorde?

2. **Welke product- en omgevingskenmerken van online gokproducten brengen de grootste risico's op gokschade met zich mee volgens bestaande wetenschappelijke kennis of (ervarings)deskundigen?**
3. **Welke best practices zijn er om gokkers en niet-gokkers te informeren over de relatieve risico's van verschillende soorten gokproducten?**
  - a. Welke goede of slechte buitenlandse voorbeelden zijn er op dit vlak?
  - b. Wat is te leren van communicatie over relatieve risico's op andere domeinen?
  - c. Wat is er te leren van risicocommunicatie over andere (potentieel) schadelijke producten, zoals alcohol of tabak?

### 1.3 Onderzoeksmethoden

Voor het verzamelen van data en informatie over bestaande methoden voor risicoclassificatie, gokproducten en productkenmerken, gokschade en het risicopotentieel van productkenmerken op gokschade hebben we gebruik gemaakt van een literatuuronderzoek en interviews met experts.

#### *Literatuuronderzoek*

Dit onderzoek bouwt sterk voort op eerder opgedane inzichten uit de wetenschap en praktijk en startte daarom met een literatuuronderzoek. Dit betreft geen systematisch literatuuronderzoek waarbij alle relevante wetenschappelijke studies zijn geanalyseerd, maar er is op basis van interne expertise gestart met sleutelstudies en vanuit daar is specifiek verder gezocht. Ook literatuur die aangedragen is door interviewrespondenten is meegenomen in de analyse.

De geanalyseerde literatuur kan worden ingedeeld in drie categorieën.

1. Literatuur over bestaande frameworks, methoden en instrumenten voor risicoclassificatie van gokproducten en digitale technologieën zoals gaming. Deze literatuur vormt de basis van Hoofdstuk 3.
2. Literatuur over kenmerken van gokproducten, de relatie tot gokschade en de effecten bij de gokker<sup>3</sup> die voorkomen bij iemand met risico op gokschade. Deze literatuur vormt de basis van Hoofdstuk 5.
3. Literatuur over de communicatie van (relatieve) risico's. De belangrijkste inzichten komen daarbij uit een onderzoek van het Trimbos-instituut naar de communicatiestrategie van de Wet Koa (Tuijnman, Sartorius, Visser, & Van Rooij, 2020). Deze inzichten zijn aangevuld met literatuur vanaf 2021 over de

---

<sup>3</sup> Later in het rapport noemen we deze effecten *cognitieve mechanismen*.

invloed van (vormen van) risicocommunicatie. Deze literatuur vormt de basis voor Hoofdstuk 8.

### **Interviews**

Voor onderzoeksvragen 1 en 2 met betrekking tot risico's op gokschade van gokproducten zijn 15 interviews gehouden met zowel Nederlandse als internationale wetenschappelijke experts en onderzoekers, de Kansspelautoriteit en ervarings- en verslavingsdeskundigen. Een overzicht van respondenten is te vinden in Bijlage 1.

De zes internationale experts waren afkomstig uit het Verenigd Koninkrijk, de Verenigde Staten en Australië, met expertise op het gebied van gokschade en risicovolle gokproducten en productkenmerken. De Kansspelautoriteit is geïnterviewd vanwege haar recentelijk onderzoek<sup>4</sup> naar de risicoanalyses die door de online kansspelaanbieders in Nederland zelf worden gedaan.

Daarnaast zijn er een achttal ervarings- en verslavingsdeskundigen gesproken over inzichten uit de praktijk rondom risicovolle gokproducten en productkenmerken en het perspectief van gokkers. Tot slot hebben we ook spelontwikkelaars benaderd voor deelname aan het onderzoek, maar van hen hebben we geen reactie ontvangen op onze uitnodigingen. Aanbieders van gokproducten zijn niet benaderd voor deelname omdat de inzichten uit dit onderzoek los dienen te staan van de goksector.

De semigestructureerde interviews hebben plaatsgevonden rondom de volgende thema's:

- Bestaande frameworks, methoden of instrumenten voor risicoclassificatie van gokproducten en digitale technologieën zoals gaming;
- Productkenmerken die gokproducten risicovol maken;
- De (negatieve) effecten van deze productkenmerken op gokkers;
- De gokschade van verschillende gokproducten in de praktijk;
- Meest risicovolle kenmerken van online gokproducten.

De uitkomsten van deze interviews zijn vervolgens integraal geanalyseerd op genoemde productkenmerken en cognitieve mechanismen om inzicht te krijgen in de productkenmerken die experts en ervaringsdeskundigen als meest risicovol zien en de mechanismes waarlangs deze tot gokschade kunnen leiden.

Voor onderzoeksvraag 3 over de communicatie van de relatieve risico's van gokproducten zijn nog twee experts geïnterviewd. Hete respondenten zijn ook weergegeven

---

<sup>4</sup> Zie: [\[kansspelautoriteit.nl\]](https://kansspelautoriteit.nl)

in het overzicht in Bijlage 1. De semigestructureerde interviews hebben plaatsgevonden rondom de thema's:

- De invloed en het belang van risicocommunicatie;
- Communicatie over gokken in het algemeen;
- Communicatie over relatieve risico's.

### ***Leeswijzer***

In hoofdstuk 2 geven we de definities en achtergrond die de basis vormen voor de rest van het onderzoek en dit rapport. Hoofdstuk 3 bevat vervolgens informatie over bestaande frameworks voor risicoclassificatie, zowel voor gokken zelf als voor gaming en andere digitale technologieën. De voor- en nadelen van deze frameworks worden beschreven en vormen de basis van de in dit rapport gebruikte methode, die in hoofdstuk 4 staat beschreven. In hoofdstuk 5 beschrijven we fase 1 van deze methode: de cognitieve mechanismen die kunnen leiden tot gokschade en de bijbehorende productkenmerken. In hoofdstuk 6 beantwoorden wij de tweede onderzoeksvraag naar spelkenmerken van online gokproducten met de grootste risico's op gokschade. Hoofdstuk 7 bevat vervolgens het risicopotentieel van zowel landgeboden als online gokproducten aan de hand van de aanwezigheid van productkenmerken die aanzetten tot de in hoofdstuk 5 beschreven cognitieve mechanismen. In hoofdstuk 8 kijken we naar de rangorde die op basis van het risicopotentieel ontstaat en kijken we naar een mogelijke prioritering, waarin we het relatieve risico op maatschappelijke gokschade meenemen op basis van aspecten als deelname en spelertypen. In de hoofdstukken 5, 7 en 8 beantwoorden we zodoende de eerste onderzoeksvraag naar het risicopotentieel ten aanzien van het ontwikkelen van gokschade van verschillende soorten gokproducten. De derde onderzoeksvraag beantwoorden wij in hoofdstuk 9, waar de best practices voor het communiceren van de relatieve risico's van gokproducten wordt beschreven. De conclusie, reflecties op het onderzoek en beperkingen van het onderzoek zijn tot slot te vinden in hoofdstuk 10.

## 2 Achtergrond

In dit hoofdstuk geven we de definities van een aantal concepten die we in dit rapport hanteren, zoals de definitie van gokschade en de definities van een gokproduct en een productkenmerk. Vervolgens gaan we in op de interactie tussen het product, de gokker en de omgeving waarin gegokt wordt. Tot slot geven we een kort overzicht van de Nederlandse kansspelmarkt aan de hand van het vergunningstelsel en deelname.

### 2.1 Gokschade

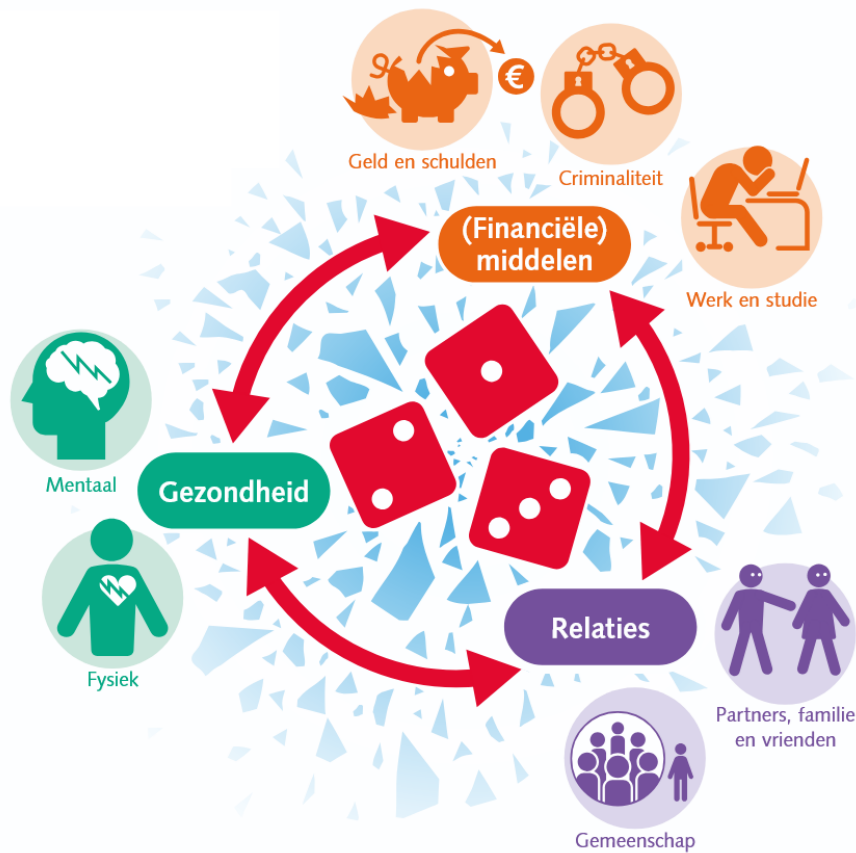
Een belangrijke wijziging in de nieuwe visie op de kansspelen is dat gokkers niet alleen meer beschermd moeten worden tegen gokverslaving, maar tegen alle vormen van gokschade. Voor de definitie van gokschade volgen we in dit onderzoek (in lijn met de definitie van het Ministerie van Justitie en Veiligheid) de uitwerking zoals die is opgesteld door het Trimbos-instituut:

*Met gokschade bedoelen we **de negatieve gevolgen van gokken voor mensen, gezinnen, en de maatschappij**. Deze negatieve gevolgen kunnen op verschillende gebieden voorkomen, zoals **(financiële) middelen, gezondheid en relaties**. De ernst van schade kan verschillen. Soms is gokschade tijdelijk, maar het kan ook blijvend zijn. Zelfs nadat iemand is gestopt met gokken. In sommige gevallen raakt gokschade zelfs meerdere generaties (Geurts, Meijer, & Van Rooij, 2025).*

Bovenstaande definitie operationaliseert gokschade langs drie dimensies: Financiële middelen, gezondheid en relaties. Deze dimensies staan niet los van elkaar en veroorzaken of versterken elkaar ook. Zo kan het verlies van (veel) geld relaties onder druk zetten, bijvoorbeeld als het gaat om gezamenlijk spaargeld of om het aangaan van leningen bij vrienden of familie. Ook kan een achteruitgang van de mentale of fysieke gezondheid grote gevolgen hebben voor werk of studie – en andersom. Figuur 1 laat dit zien, met de door het Trimbos-instituut verder uitgewerkte elementen van gokschade.

Eerder lag de focus van beleid op het voorkomen van gokverslaving (een medisch perspectief). Hoewel er wel aandacht was voor gokschade (een maatschappelijk perspectief), was het lange tijd geen wettelijk doel om gokschade te voorkomen. Gokschade komt al voor bij personen die niet voldoen aan de definitie van gokverslaving op basis van de DSM-V, oftewel, ook al is men niet verslaafd kan men toch nadelige gevolgen van gokken ondervinden. Daarnaast wordt met de focus op gokschade ook de schade die andere individuen raakt meegenomen, terwijl hier bij de focus op gokverslaving geen sprake van is. Hiermee wordt gokken qua beleid meer in lijn gesteld met andere schadelijke producten, zoals alcohol, tabak en drugs (Wardle, et al., 2024).

Naast de herijking van het maatschappelijk debat en beleid richting gokschade wordt er ook gewerkt aan meetbare indicatoren voor gokschade.<sup>5</sup>



**Figuur 1. Grafische weergave van gokschade en de elementen daarvan. Bron: Geurts, Meijer, & Van Rooij (2025)**

Uit recent kwalitatief onderzoek kwam naar voren dat Nederlanders met een matige of hoge mate van problematisch speelgedrag<sup>6</sup> verschillende vormen van gokschade ervaren. Voor personen met matige problemen gaat het bijvoorbeeld om het missen van sociale activiteiten, een zware mentale belasting en slapeloosheid. Bij personen met ernstige problemen werd ook de invloed die de verschillende gokschades op elkaar hebben duidelijk: zij verloren geld, maar raakten daardoor ook hun relaties of vrienden en familie kwijt. De bijkomende negatieve gevoelens hadden bij een derde van de

<sup>5</sup> In Nederland vindt dit plaats in een normcommissie bij NEN, de Stichting Koninklijk Nederlands Normalisatie Instituut. Dit heeft al geleid tot ontwerpnorm NEN-EN 18144:2025.

<sup>6</sup> Problematisch speelgedrag wordt gemeten met de *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), waarin de persoon wordt gevraagd bij negen stellingen aan te geven of die voor hen nooit, soms, meestal of altijd van toepassing zijn. Hierin zitten ook elementen van gokschade, bijvoorbeeld het verliezen van te veel geld, het lenen van geld om te spelen of druk op relaties als gevolg van gokken. Van gokkers met een matige (3-7) of hoge (8+) score op de PGSI kan worden gesteld dat er hoogstwaarschijnlijk sprake is van gokschade.

geïnterviewden met ernstige gokproblemen ook geleid tot suïcidaliteit (Van Holst, Snoek, Hairwassers, & Brons, 2025).

## 2.2 Gokproducten, productkenmerken en speelomgeving

In dit rapport spreken we van gokproducten en niet van kansspelen, in lijn met de Checklist communicatie over gokken (Van Rooij, Oomen, & Tuijnman, 2026). In dit onderzoek nemen wij de gokproducten mee die volgens de Wet op de kansspelen (Wok) vergund zijn. De Wok duidt producten die de gelegenheid bieden om mee te dingen naar prijzen of premies waarbij de winnaar wordt aangewezen door een kansbepaling aan als kansspel.<sup>7</sup>

Dit onderzoek moet leiden tot een inschatting van het risicopotentieel op gokschade van verschillende gokproducten en een mogelijke rangorde van deze producten. Dit doen we door te kijken naar de productkenmerken die een gokproduct heeft. Productkenmerken zijn functionele kenmerken van een gokproduct die bepalen hoe het spel is opgebouwd en hoe het spel verloopt. Productkenmerken zijn risicovol wanneer ze inhaken op kenmerken en voorkeuren van de mens en het menselijk brein die zorgen voor meer gokgedrag bij de gokker, wat uiteindelijk tot gokschade kan leiden (Yücel, Carter, Harrigan, van Holst, & Livingstone, 2018).

In de literatuur wordt bijvoorbeeld beargumenteerd dat speelautomaten (*Electronic Gambling Machines* of EGMs) zo ontworpen zijn dat ze inspelen op de fundamentele aspecten van het menselijk gedrag en de wijze waarop beslissingen worden genomen, zoals het leer- en beloningssysteem en cognitieve voorkeuren om zo mensen zo veel en zo vaak mogelijk te laten gokken (Yücel, Carter, Harrigan, van Holst, & Livingstone, 2018). In dit onderzoek kijken we naar productkenmerken die bijdragen aan cognitieve mechanismen (zoals gedragingen en denkwijzen) waarvan we uit de literatuur weten dat ze voorkomen bij personen met problematisch gokgedrag en kunnen leiden tot gokschade.

Naast de productkenmerken heeft de wijze waarop het spel wordt aangeboden of gespeeld wordt (de speelomgeving) ook invloed op het risico op gokschade van een gokproduct. Dit zijn bijvoorbeeld online bonussen, loyaliteitsprogramma's, mogelijkheid tot personalisatie en doorverwijzingen naar (andere) hoog-risico producten. Ook mitigerende maatregelen van online aanbieders als stortingslimieten en verplichte pauzes zijn onderdeel van de (speel)omgeving die product overstijgend zijn. Omdat die geen onderdeel zijn van het gokproduct zelf kunnen we deze niet meenemen bij het in kaart brengen van het risicopotentieel van gokproducten. Mitigerende maatregelen kunnen ook ingrijpen op productkenmerken, bijvoorbeeld door het verlagen van de

---

<sup>7</sup> Dit zijn speelautomaten, live casinospellen (zoals roulette, blackjack, poker), sportwedenschappen, bingo, krasloten en loterijen. In dit onderzoek zijn paardenrennen niet meegenomen.

speelsnelheid of het weghalen van de jackpot. In dat geval wordt het (risicopotentieel van het) gokproduct zelf aangepast.

Ondanks dat de speelomgeving geen onderdeel is van het gokproduct zelf, bestaat in de literatuur veel evidentie dat gokproducten die online worden aangeboden een hoger risico hebben op gokschade dan landgebonden gokproducten. De *Lancet Public Health Commission on Gambling* ziet de snelle, meer intensieve online gokproducten gepaard gaan met een sterke groei van de sector (Wardle, et al., 2024) en uit een recente meta-analyse blijkt ook dat online gokken de sterkste voorspeller is van probleemgokken (Allami, et al., 2021). Hierdoor maken we bij het in kaart brengen van het risicopotentieel onderscheidt tussen online en landgebonden gokproducten.

Gokschade ontstaat in de interactie tussen het product, de gokker en de speelomgeving (De Bruin, 2015). Zoals besproken richt dit onderzoek zich op het product en neemt het, indien relevant, ook de speelomgeving mee. De speelomgeving is relevant wanneer deze het productkenmerk aanpassen of beïnvloeden. We nemen in dit onderzoek de (kenmerken) van de gokker echter niet mee in de risicoclassificatie van de producten. De interactie tussen de gokker en het gokproduct kan zorgen voor variërende risico's voor verschillende type gokkers, maar er is onvoldoende wetenschappelijk inzicht in deze interactie om dit mee te kunnen nemen in een risicoclassificatie van de producten. We nemen bepaalde kenmerken van de gokker (zoals de leeftijd) wel mee bij de prioritering van de gokproducten voor beleid.

## 2.3 Het ontwerp van gokproducten

In de vorige paragraaf beschreven we al hoe gokproducten worden ontworpen om de gokker zo veel en zo vaak mogelijk te laten spelen. In deze paragraaf kijken we naar twee concepten die daarbij aansluiten: de *hook* en de *hold* van een kansspel en frictie.

### 2.3.1 De *hook* en *hold* van een gokproduct

Een gokproduct heeft een aantrekkingskracht op een gokker die ervoor zorgt dat deze gokker het spel wil en blijft spelen. Daarbij vormen bepaalde productkenmerken de *hook* (aantrekkingskracht) van een gokproduct: de kenmerken waardoor een gokker begint met spelen. Dezelfde kenmerken kunnen vervolgens bijdragen aan de *hold* van het spel, maar dit kunnen ook andere productkenmerken zijn. De *hold* van een spel bestaat uit productkenmerken die ervoor zorgen dat een gokker een spel blijft spelen, ook na het punt waarop het rationeel niet meer te verklaren is (Dow Schüll, 2025).

### 2.3.2 Frictie

Een veel gehoord concept in relatie tot gokproducten en games is frictie (Power, Solomon, & Lugt, 2021; Behavioural Insights, 2022a; Behavioural Insights, 2022b). Gokproducten zijn ontworpen om zo min mogelijk frictie op te werpen bij het spelen zodat gokkers blijven gokken en zoveel mogelijk frictie bij handelingen die stoppen faciliteren

(Gainsbury, et al., 2020; Newall P. , 2025). Een gedragswetenschapper geeft als voorbeeld in een interview bijvoorbeeld de korte tijd tussen spins of inzetten. Deze korte tijd verhoogt de snelheid van het spel, waardoor gokkers door blijven spelen zonder dat ze de tijd krijgen om na te denken of te reflecteren of ze dit eigenlijk wel willen (Newall P. , 2025). Kenmerken die stoppen in de hand zouden werken, zoals bijvoorbeeld informatie over speeltijd of verlies, worden juist zo min mogelijk benadrukt (Blom, et al., 2024).

Mitigerende maatregelen om gokschade te voorkomen beogen vaak frictie toe te voegen aan het (door)gokken. Tijd- en inzetlimieten en verplichte pauzes zijn bijvoorbeeld interventies die frictie moeten introduceren en het doorspelen moeten bemoeilijken.

## 2.4 Conclusie

Dit onderzoek moet leiden tot een inschatting van het risicopotentieel van verschillende gokproducten en een mogelijke rangorde van deze producten. Dit doen we door te kijken naar de productkenmerken (functionele kenmerken van een gokproduct die bepalen hoe het spel is opgebouwd en hoe het spel verloopt). Productkenmerken zijn risicovol wanneer ze inhaken op kenmerken en voorkeuren van de mens en het menselijk brein die zorgen voor gokgedrag bij de gokker, wat uiteindelijk tot gokschade kan leiden.

Speelomgevingskenmerken die gokproduct overstijgend zijn en kenmerken van de gokker nemen we hierin niet mee. We beoordelen het risicopotentieel van online en landgebonden gokproducten separaat, omdat uit de literatuur blijkt dat deze twee type producten substantieel van elkaar verschillen.

## 3 Methoden en instrumenten voor risicoclassificatie

In dit hoofdstuk bespreken we een tweetal bestaande methoden en instrumenten voor risicoclassificatie van gokproducten. We kijken hierbij naar de knelpunten in deze methoden en trekken daar lessen uit voor dit huidige onderzoek. Daarnaast bespreken we ook een recent ontwikkeld framework voor het in kaart brengen van de risico's van games (Game-check). Op basis van dit framework is nog geen methode gepubliceerd, maar dit framework biedt wel aanknopingspunten voor dit onderzoek. Tot slot bespreken we de *ludic loop*. Dit is een theorie die ingaat op de reden waarom mensen op kunnen gaan in digitale technologieën. De elementen die terugkomen in deze theorie komen zijn ook van toepassing op online gokproducten.

### 3.1 Gokproducten

Er is een aantal veelgebruikte modellen voor het scoren van risico's van gokproducten in Nederland en in het buitenland. Dit zijn ASTERIG, GamGard en Neccton (Kansspelautoriteit, 2025). ASTERIG is wetenschappelijk beschreven en de scoringsmethode is openbaar beschikbaar. GamGard en Neccton zijn daarentegen commercieel en niet openbaar gepubliceerd. Over met name Neccton kunnen wij weinig informatie vinden en deze bespreken we daarom niet.

#### **ASTERIG**

Het meest bekende en meest gebruikte model voor risicoclassificatie van gokproducten is ASTERIG (*Assessment Tool to measure and Evaluate the Risk potential of Gambling products*), gepubliceerd in 2010 en doorontwikkeld in 2013 (Blanco, et al., 2013). Deze tool is eerder (in 2017) gebruikt om de risico's van het Nederlandse vergunde kansspelaanbod in kaart te brengen (De Bruin, 2017). ASTERIG combineert productkenmerken (*structural features*) met omgevingsfactoren (*situational features*) om tot een schatting te komen van het risicopotentieel van een gokproduct. Na ontwikkeling is het model met de Delphi-methode gevalideerd en verfijnd om de uitkomsten aan te laten sluiten bij de ervaring van experts op het gebied van gokverslaving (Peren, 2011; Blanco, et al., 2013).

ASTERIG bevat tien dimensies. Elk van deze dimensies heeft een schaal waaraan scores van 0 (geen/minimaal risico) tot 10 (hoog risico) verbonden zijn. Ter illustratie: de mate van continuïteit van spelen wordt gescoord over vijf categorieën, van minder dan vijf minuten (0 punten) tot meer dan 3 uur (10 punten) continu spelen. Elke dimensie heeft hiernaast ook een wegingsfactor gekregen. Zo hebben dimensies die meer impact hebben een zwaardere weging. De dimensies met hun weegfactor staan in Tabel 1.

Tabel 1. ASTERIG dimensies en wegingsfactoren (Blanco, et al., 2013).

Dimensie	Factor
<i>Event frequency</i>	8
Uitbetalingsinterval	6
Jackpot	5
Continuïteit van spelen	8
Kans op winst	6
Toegankelijkheid	7
Mogelijkheid om meerdere spellen/inzetten tegelijk te doen	6
Mogelijkheid om in het spel zelf de inzet te kiezen	6
Zintuiglijke aspecten van productontwerp	4
<i>Near wins</i>	6

Door spellen te scoren op elke dimensie en die scores te vermenigvuldigen met de bijbehorende wegingsfactor komen de risicoscores tot stand. Hieronder staat een voorbeeld uitgewerkt van een fictief spel voor online voetbalweddenschappen. Het model moet zo de redenen inzichtelijk maken waarom gokproducten risicovol zijn. De resulterende scores laten zich vertalen naar vijf risicocategorieën: zeer laag, laag, middel, hoog, zeer hoog (Blanco, et al., 2013, p. 641).



Figuur 2. ASTERIG scores voor een fictief online gokspel. Bron: (Blanco, et al., 2013, p. 641)

In 2017 is in opdracht van de Kansspelautoriteit een studie uitgevoerd waarin spellen met ASTERIG worden geclassificeerd en gerangschikt op risicoscore (De Bruin, 2017). In de studie zijn 37 spellen geclassificeerd. Tabel 2 laat zien dat met deze methode de loterijen het laagste risico hebben en speelautomaten het hoogste risico.

**Tabel 2. Risicoclassificaties ASTERIG gokproducten in Nederland 2017. In veel gevallen zijn meerdere spellen binnen één categorie bekeken. De tabel weergeeft het bereik aan classificaties (De Bruin, 2017).**

Spelgroep	Risicoclassificatie landgebonden	Risicoclassificatie online
Loterijen	Laag – middel	-
Sport- en paardenwedden	Middel	Hoog
Bingo	Middel	Hoog
Casino live gokker tegen gokker (poker)	Middel – hoog	Hoog
Krasloten	Hoog	-
Casino live gokker tegen huis (blackjack, roulette, punto banco, money wheel)	Hoog	Hoog – Zeer hoog
Casino speelautomaten (Holland Casino)	Hoog – Zeer hoog	Zeer hoog
Speelautomaten horeca/speelhal	Zeer hoog	-

### **GamGard**

GamGard is een alternatief model, dat erg lijkt op ASTERIG, maar anders omgaat met de scoring. GamGard wordt in tegenstelling tot ASTERIG commercieel aangeboden. Gokproducten kunnen worden gekeurd door Gamres (het bedrijf achter GamGard) of door de afnemer zelf. De extra factoren die GamGard toevoegt ten opzichte van ASTERIG zijn betaalopties (*payment options*) en de illusie van controle (Cousins, 2018, p. 14). De exacte achterliggende scoring echter is niet openbaar. GamGard scoort spellen net als ASTERIG in vijf categorieën, van zeer laag risico tot zeer hoog risico (Cousins, 2018, p. 13).

Een opvallend contrast tussen GamGard en ASTERIG is dat het in GamGard mogelijk is om mitigerende maatregelen van een kansspelaanbieder mee te nemen. Deze leveren een aftrek op de risicoscore van een spel. Een aantal maatregelen die hierbij benoemd worden zijn ook in Nederland wettelijk verplicht, zoals pop-up reminders, stortingslimieten en speellimieten.. Hoewel elke aanbieder deze maatregelen moet treffen benut niet elke aanbieder die GamGard gebruikt de mogelijkheid om ze als mitigerende maatregelen op te voeren in de risicobeoordeling. Waar het wel gebeurt levert dit grote verschillen op tussen de risicoclassificaties, bijvoorbeeld van zeer hoog naar medium of van hoog naar laag (Kansspelautoriteit, 2025, pp. 7-8).

## ***Knelpunten in gebruik ASTERIG en GamGard***

Uit zowel de praktijk als wetenschappelijk onderzoek komen beperkingen naar voren van GamGard en ASTERIG. In deze paragraaf bespreken we de voornaamste kritieken en benoemen we de ruimte die wij zien om deze kritieken zo goed als mogelijk te verhelpen in een nieuwe risicoclassificatie.

### **Validiteit**

Bestaande methoden zijn gericht op het classificeren van risico's op gokverslaving, terwijl zowel wetenschappelijk als in beleid een visiewijziging heeft plaatsgevonden waarbij niet alleen naar gokverslaving wordt gekeken, maar breder naar gokschade. Huidige methoden en instrumenten geven hier geen inzicht in.

Daarnaast is er kritiek met betrekking tot de validiteit over zowel de gebruikte risicofactoren als de wijze van scoren. De bestaande modellen werken met een afgebakende lijst risicofactoren. Hierbij zijn de kritieken zowel dat sommige factoren niet goed geformuleerd zijn als dat de factoren incompleet zijn. De kans op winst is bijvoorbeeld een risicofactor in ASTERIG, terwijl de kans op winst maar beperkt en situationeel bijdraagt aan het risico op gokschade. Belangrijker is het gedrag van het najagen van verliezen, dat van meer kenmerken van de prijsuitkering afhankelijk is dan alleen de kans op winst. Hiermee is de risicofactor dus verkeerd geformuleerd voor de echte drijver van het risico (Delfabbro & Parke, 2021, p. 385).

Ook zijn er factoren die op zichzelf onderbouwd zijn, maar door de invulling niet goed genoeg werken in de praktijk. Zo worden zintuiglijke prikkels gescoord op 0, 5, 10, afhankelijk van of er auditieve OF visuele prikkels zijn (5) of auditieve EN visuele prikkels (10). In de praktijk scoren veel spellen dan 10, terwijl er wel differentiatie mogelijk is in wat die prikkels bereiken. Wat ontbreekt in ASTERIG is in ieder geval een factor voor hoeveel geld de gokker kan verliezen in een spel (Delfabbro & Parke, 2021).

De risicofactoren verbergen ook een complexere realiteit. Zelfs met een perfecte lijst met alle risicofactoren ontbreekt de samenhang tussen de factoren wanneer ze los van elkaar worden gescoord. In ASTERIG worden de speelsnelheid (*event frequency*) en de continuïteit van spelen bijvoorbeeld los van elkaar gescoord, terwijl het de combinatie is die een spel risicovol maakt. Een spel dat snel speelt en waarin makkelijk doorgespeeld kan worden is disproportioneel veel gevaarlijker dan een spel waarin de gokker snel speelt, maar niet eenvoudig door kan spelen, of vice versa (Delfabbro & Parke, 2021).

Daarnaast bestaan de scores uit kwantitatieve categorieën. Dit betekent dat de verschillende categorieën soms arbitrair overkomen en het resultaat is dat er een mogelijkheid ontstaat om de scores bij te sturen. Een spel met bijvoorbeeld een speelsnelheid van 5,1 seconden krijgt een lagere score dan een spel met 5 seconden speelsnelheid. Het verschil in risico van het spel is nihil, maar de mogelijkheid om hiermee spellen lager te scoren doet af aan de betrouwbaarheid van de frameworks die

met dergelijke intervallen werken (Delfabbro & Parke, 2021). Daar komt bovenop dat de scores doorgaans worden samengevat met een risicocategorie, waardoor een spel dat 5,1 seconden speelsnelheid heeft in plaats van 5 seconden een volledige risicocategorie lager zou kunnen uitvallen zonder dat het een substantieel lager risico heeft.

De modellen zijn door wetenschappers opgesteld om de bestaande percepties van spellen goed te kunnen scoren. In sommige gevallen zijn er echter afwijkingen met het geobserveerde risico in de praktijk. Krasloten krijgen bijvoorbeeld een hoge risicoscore volgens ASTERIG. In de praktijk worden krasloten echter zelden in verband gebracht met gokschaad, zo blijkt uit onderzoek en cijfers vanuit de verslavingszorg, waaruit onderzoekers de conclusie trekken dat het model ernaast zit (Delfabbro & Parke, 2021).

### **Betrouwbaarheid**

Er is ook kritiek op de consistentie die de modellen geven in scoring, de betrouwbaarheid. Een perfect betrouwbaar model geeft bij herhaling steeds dezelfde score. In haar onderzoek naar risicoanalyses concludeerde de Kansspelautoriteit dat er vaak verschillen zitten in uitkomsten tussen identieke spellen, afhankelijk van hoe de aanbieder of externe partij de risicoanalyse uitvoert. Dit varieert met dezelfde methode en tussen gelijke spellen bij verschillende aanbieders van één stap (bijvoorbeeld tussen middel en hoog) tot twee stappen (bijvoorbeeld van tussen middel en zeer hoog of laag en hoog). Dit geeft aan dat de uitkomsten ook afhankelijk zijn van de uitvoerder van de analyse (Kansspelautoriteit, 2025).

### **Actualiteit**

De afgelopen jaren hebben er grote ontwikkelingen plaatsgevonden in de gokproducten, onder andere door ontwikkelingen in het online domein. Met nieuwe gokproducten komt ook de vraag of de frameworks voor risicoclassificatie kunnen omgaan met deze nieuwe spelvormen. GamGard heeft enkele correcties doorgevoerd door tussen versies de scoring aan te passen (Cousins, 2018), waarmee het in zekere mate actueel kan blijven. De methoden zijn echter door de manier van scoren van spel-elementen niet eenvoudig te actualiseren.

### **Transparantie**

Het framework van Gamgard is niet openbaar en kan dus ook niet publiek gevalideerd worden. De analyses worden uitgevoerd door de aanbieder zelf of een expert (Kansspelautoriteit, 2025). Door deze constructie is het vaak moeilijk om te controleren of de modellen betrouwbaar zijn en of zij goed worden toegepast.

## **3.2 Gaming: Game-check**

In de literatuur over gaming is recent een nieuw framework geïntroduceerd door het Trimbos-instituut, de TU Eindhoven en de Universiteit Leiden: Game-check (Van Rooij, Birk, Van der Hof, Oostenbach, & Hermans, 2025). Dit framework biedt een systematiek om gedragsbeïnvloedende elementen in games te identificeren en de mate van

gedragsbeïnvloeding te schatten. De premisse van het model is dat technieken of spelelementen drukken op specifiek gedrag: het doen van aankopen (druk op geld), het besteden van meer tijd (druk op tijd) en het besteden van meer aandacht aan het spel (druk op aandacht). De methode stelt vervolgens op elk van deze aspecten vast welke spelelementen daaraan bijdragen. Door te kijken hoeveel van deze elementen voorkomen in een game maken de auteurs een inschatting van de mate waarin drukt een op het geld, de tijd en de aandacht van een gokker.

De elementen in het model zijn enkel elementen die van buitenaf zichtbaar zijn. Niet alles van een game is namelijk integraal te doorgronden zonder in de code van het spel te duiken (Van Rooij, Birk, Van der Hof, Oostenbach, & Hermans, 2025). Dit geldt ook voor gokken: De exacte formule voor kansbepaling in een gokautomaat valt uit de code van de automaat te halen, maar is voor een analist of consument van buitenaf niet te achterhalen. De onderzoekers erkennen dat onzichtbare elementen ook (of misschien wel juist) effect hebben, maar dat een extern risicoclassificatiemodel zich alleen kan richten op de zichtbare elementen (Van Rooij, Birk, Van der Hof, Oostenbach, & Hermans, 2025).

De kracht van het model is dat het met verschillende niveaus werkt: Voor tijd, geld en aandacht zijn verschillende categorieën met spelelementen opgesteld die druk uitoefenen op tijd, geld en aandacht. Een voorbeeld hiervan op het aspect tijd is *time-gated content*: onderdelen van een spel die alleen op bepaalde momenten beschikbaar zijn. Hierbinnen hebben de onderzoekers vijf elementen geïdentificeerd: (1) tijdsgebonden (groeps)missies, (2) kortlopende aanbiedingen of periodiek wisselend winkelaanbod, (3) exclusieve beschikbaarheidsperiodes voor specifieke spelinhoud, (4) evenementgebonden spelinhoud en (5) evenementgebonden beloningen (Van Rooij, Birk, Van der Hof, Oostenbach, & Hermans, 2025). De meerwaarde van dit tussenniveau zien wij in de koppeling van productkenmerken en gedrag. Het Game-check model start vanuit de gedragseffecten en koppelt die aan de ene kant aan spelelementen en aan de andere kant aan de schade die kan voortkomen uit het besteden van meer tijd, geld of aandacht aan games.

Daarnaast zorgt deze opzet er ook voor dat het model actueel blijft. Mochten er nieuwe technieken worden ontwikkeld, dan kan het model eenvoudig geactualiseerd worden omdat de hoofdvraag hier is of er spelelementen zijn die op de tijd, geld of de aandacht van een gokker drukken (Van Rooij, Birk, Van der Hof, Oostenbach, & Hermans, 2025).

### 3.3 Digitale technologieën: Ludic loop

De *ludic loop* is een term geïntroduceerd door Natasha Dow Schüll in de nieuwste versie van haar boek *Addiction by design* (Dow Schüll, 2025). De *ludic loop* beschrijft de aspecten van digitale technologieën die personen vangt en waardoor ze uiteindelijk in de problemen raken. Vele digitale technologieën kunnen tot een dergelijke *ludic loop*

leiden, zoals spellen als Candy Crush, maar ook het obsessief checken van emails wordt hieronder geschaard (Dow Schüll, 2025).

Wanneer onderstaande vier aspecten samenkomen in een digitale technologie leiden ze volgens de auteur tot een *ludic loop*, waarbij iemand in een technologie wordt gezogen:

1. **Isolatie en antisociaal:** Het uitsluiten van andere mensen zorgt ervoor dat iemand makkelijker wordt meegezogen in een spel en wordt vastgehouden in een loop. De gokker is minder geneigd zelf te stoppen, aangezien er geen onderbrekingen of *social cues* zijn om te stoppen. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld spellen die in competitie of samen worden gespeeld.
2. **Continue actie en directe feedback:** Continue actie versterkt het gevoel van actie en elimineert een moment van pauze. De snelle feedback zorgt voor een onmiddellijk gevoel van bevrediging en vergroot het verlangen naar een volgende actie. In een interview met de auteur gaf zij aan dat dit aspect het belangrijkste is voor het vormen van een *ludic loop*.
3. **Variabel beloningsschema:** Al sinds de jaren '60 weten gedragspsychologen dat mensen (en dieren) veel eerder geneigd zijn een interactie vol te houden wanneer de beloningen op een onzekere (variabele, periodieke) basis worden uitgedeeld, in plaats van op voorspelbare, vaste tijdsintervallen. Gokkers weten niet hoe groot de beloning zal zijn en wanneer die zal komen en blijven daarom spelen (*intermittent reinforcement*). Gokproducten hebben per definitie een variabel beloningsschema.
4. **Non-resolutie:** De *ludic loop* is eindeloos en lost zichzelf niet op. Na elke ronde, gebeurtenis of hand die eindigt, opent direct een nieuw interval van onzekerheid, zonder definitief einde of conclusie in zicht.

De *ludic loop* vertoont veel overeenkomsten met *the zone* of *dark flow*, een gedragseffect dat in de praktijk bij gokken veel wordt waargenomen (Oakes, Pols, Lawn, & Battersby, 2020). *Dark flow* bespreken we later in Hoofdstuk 5 uitgebreid, maar de spelelementen die bijdragen aan de *ludic loop* zullen we in het nieuwe risicoclassificatiemodel ook meenemen

### 3.4 Conclusie

Op basis van de knelpunten in de momenteel beschikbare frameworks voor risicoclassificatie van gokproducten kunnen we een aantal uitgangspunten opstellen voor het in kaart brengen van het risicopotentieel van gokproducten. Een methode voor het in kaart brengen van het risicopotentieel van gokproducten en het maken van een rangorde van gokproducten moet betrouwbaar, valide, actueel en transparant zijn.

Op basis van de Game-check methode stellen wij daarom voor om het risico op gokschade van gokproducten niet alleen in kaart te brengen aan de hand van individuele

productkenmerken, maar op een hoger abstractieniveau, waarbij we kijken naar de invloed van productkenmerken op het gedrag van gokkers dat tot gokschade kan leiden. Daarnaast kijken we alleen naar productkenmerken die waarneembaar zijn, in navolging van het Game-check framework.

## 4 Beschrijving van methode voor het in kaart brengen van het risicopotentieel van gokproducten

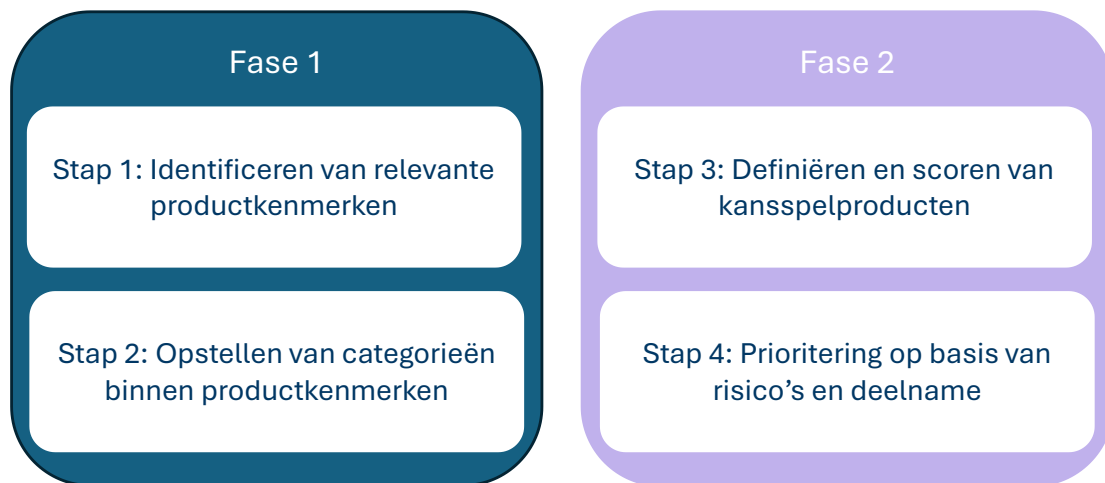
In dit hoofdstuk beschrijven we op hoofdlijnen de methode die door ons gebruikt is voor de classificatie van de risico's op gokschade van gokproducten.

### 4.1 Introductie

Om tot een gedegen methode te komen voor het classificeren van de risico's op gokschade van gokproducten is het eerst nodig om de risico's op gokschade te operationaliseren: wat betekent *risico* op gokschade en hoe kan dit gemeten worden? Gokkers lopen gokschade op als het speelgedrag negatieve invloed heeft op de financiële middelen, de gezondheid of de relaties van de gokker. Gokken *an sich* vormt daarmee niet per definitie een risico op gokschade.

In de methode die we in dit hoofdstuk beschrijven, operationaliseren we risico's op gokschade als "het aanzetten of stimuleren van het besteden van te veel tijd, geld of aandacht van een gokker". Wat te veel is, is afhankelijk van de gokker, maar hoe sterker gokproducten hiertoe aanzetten of stimuleren, hoe groter het risico van dat product op gokschade. Door te kijken naar de dimensies van tijd, geld en aandacht sluiten we aan bij de methodiek die recentelijk is geïntroduceerd in de gaming sector in de vorm van het Game-check model.

De methode bestaat uit twee fasen (zie Figuur 3). In de eerste fase zijn relevante productkenmerken geïdentificeerd en categorieën vastgesteld. Deze stappen vormen de basis voor de uiteindelijke score van de gokproducten in de tweede fase (stap 3). Na de scoring hebben we ook een prioritering gemaakt, op basis van deelname aan het gokproduct. Hieronder lichten we deze stappen toe.



Figuur 3. Overzicht en fasen en stappen in methodiek.

## 4.2 Fase 1: Productkenmerken

Fase 1 van de methodiek resulteert in een lijst productkenmerken waarmee we het risico op gokschade van een gokproduct in kaart gaan brengen in de tweede fase.

### 4.2.1 Stap 1: Identificeren van relevante productkenmerken

De eerste stap is om de productkenmerken van gokproducten te identificeren die gokkers ertoe aan kunnen zetten te veel tijd, geld of aandacht aan een product te besteden. Om die productkenmerken aan te wijzen kijken we naar cognitieve mechanismen die maken dat een gokker meer tijd, geld of aandacht besteedt aan een gokproduct. Uit wetenschappelijk onderzoek en expertinterviews komen bepaalde cognitieve mechanismen naar voren die veelvuldig worden geobserveerd bij personen met gokschade. Dit zijn *dark flow*, het najagen van verliezen, magisch denken en *FOMO* (*Fear Of Missing Out*). Deze cognitieve mechanismen zorgen er bijvoorbeeld voor dat gokkers niet kunnen stoppen met gokken of meer risico's aangaan dan ze zich kunnen permitteren.

In deze stap kijken we naar de productkenmerken die bijdragen aan deze vier cognitieve mechanismen.

### 4.2.2 Stap 2: Opstellen van categorieën binnen productkenmerken

Voor het analyseren van het risico op gokschade van gokproducten moeten we voor ieder productkenmerk eerst een categorisering maken op basis waarvan het productkenmerk gescoord kan worden in hoog risico of laag risico. Een kritiekpunt van ASTERIG was dat de categorieën kwantitatieve grenzen hadden, waardoor een kleine aanpassing aan een productkenmerk kan de risicoscore van een gokproduct veranderen, terwijl deze wijziging in de praktijk voor de gokker geen ander risico oplevert. Daarnaast zijn er momenteel onvoldoende wetenschappelijke kennis om deze

kwantitatieve grenzen te onderbouwen (bijvoorbeeld een speelsnelheid van minder dan 5 seconden is hoog risico en een speelsnelheid van meer dan 5 seconden is laag risico).

Wij kiezen daarom voor binaire categorieën (0 en 1) die kwalitatief van aard zijn: de ene categorie draagt bij aan het cognitieve mechanisme en de andere categorie niet. Bij het beoordelen van een gokproduct is de vraag dan niet “wat is de speelsnelheid van dit gokproduct (en in welke categorie valt dat)?”, maar “is de speelsnelheid hoog genoeg om bij te dragen aan *dark flow*?”.

## 4.3 Fase 2: Risicoscores en -prioritering

In de tweede fase scoren we gokproducten op basis van productkenmerken op risico's op individuele gokschaad. Vervolgens kan er op basis van onder andere deelname een prioriteit worden gemaakt om het risico voor maatschappelijke schade in kaart te brengen.

### 4.3.1 Stap 3: Definiëren en scoren van gokproducten

In deze stap scoren we de gokproducten op basis van de productkenmerken en de bijdrage van deze productkenmerken aan de vastgestelde cognitieve mechanismen. De hoofdcategorieën van gokproducten sluiten grotendeels aan bij de verschillende vergunningen (speelautomaten, casinospelen, sportweddenschappen, krasloten, bingo, poker, loterijen) en we maken daarbij ook onderscheid tussen de online en de landgebonden variant. Dit laatste is nodig omdat gokproducten die online worden aangeboden een hoger risico op gokschaad hebben. In Hoofdstuk 6 lichten we dit verder toe, maar door de kenmerken van de online speelomgevingen stellen we bij online gokproducten een extra risicofactor, die de risicoscore met één verhoogd. De totale risicoscore wordt bepaald door het aantal productkenmerken dat 'Hoog' of 'Aanwezig' is bij elkaar op te tellen.

Binnen een bepaalde categorie gokproduct zijn ook nog subcategorieën met verschillende risico's op gokschaad. Binnen de categorie speelautomaten zijn bijvoorbeeld variaties met verschillende risico's op gokschaad ten opzichte van elkaar, zoals de traditionele fruitautomaten of de videoslots.

Per gokproduct kijken we ook naar de *relatieve* risico's van verschillende varianten (subcategorieën). Als we de speelautomaten als voorbeeld nemen, dan kan de speelsnelheid van deze automaten zorgen voor *dark flow* bij de gokker. Echter zijn er varianten van speelautomaten (zoals digitale videoslots) met een hogere speelsnelheid dan anderen (zoals klassieke fruitautomaten). Hierdoor weten we dat er relatieve verschillen zijn in de risico's op gokschaad, maar deze kunnen we niet kwantificeren: hoeveel meer risico zou dat opleveren? Hier is momenteel nog geen wetenschappelijke onderbouwing voor. We kiezen er daarom voor om een risicoscore toe te kennen aan

de hoofdcategorie en daarbij de relatieve risico's van de subcategorieën in kaart te brengen.

#### 4.3.2 Stap 4: Prioritering op basis van risico's en deelname

Stap 3 geeft inzicht in het risico van een gokproduct op gokschade voor de individuele gokker. De prioritering in Stap 4 geeft inzicht in het risico van een gokproduct *op maatschappelijke gokschade in Nederland*. Hierbij gaat het enerzijds om het risico op gokschade van een gokproduct zelf, maar ook om wie dit spel speelt en hoe. Een spel dat door een grote groep kwetsbare gokkers wordt gespeeld heeft bijvoorbeeld een hoger risico op maatschappelijke gokschade dan een spel met een soortgelijk risicotentueel, maar wat door Nederlanders nauwelijks wordt gespeeld. Dit is uiteraard een momentopname en deze prioritering kan op een later moment daarmee ook anders uitvallen.

Momenteel wordt (internationaal) nog veel onderzoek gedaan naar wat een persoon kwetsbaar maakt voor gokschade en welke groepen extra kwetsbaar zijn. Groepen die hier in ieder geval toe behoren zijn onder andere jongeren, personen met een laag inkomensniveau, personen met een licht verstandelijke beperking en personen met een migratieachtergrond (Meerkerk, 2022).

Daarnaast zijn financiële middelen één van de drie dimensies van gokschade. Het brutospelresultaat (BSR; het totale verlies van gokkers aan een gokproduct) kan daarom ook mee worden genomen in de prioritering voor maatschappelijke gokschade.

### 4.4 Conclusie

Voor het classificeren van risico's op gokschade van gokproducten operationaliseren we risico's op gokschade als "het aanzetten of stimuleren van het besteden van te veel tijd, geld of aandacht van een gokker". Wat te veel is, is afhankelijk van de gokker, maar hoe sterker gokproducten hiertoe aanzetten of stimuleren, hoe groter het risico van dat product op gokschade. De methode bestaat uit twee fasen, die elk uit twee stappen bestaan:

#### Fase 1: Productkenmerken

1. Identificeren van relevante productkenmerken;
2. Opstellen van categorieën binnen productkenmerken;

#### Fase 2: Scoring en prioritering

3. Definiëren en scoren van gokproducten;
4. Prioritering op basis van risico's en deelname.

In Hoofdstuk 5 beschrijven we cognitieve mechanismen die gerelateerd zijn aan gokschade en de productkenmerken die bijdragen aan deze mechanismen en daarmee onderdeel zijn van de methode voor het classificeren van risico's op gokschade (Fase 1). Hoofdstuk 6 voert hierop een verdiepende stap uit specifiek voor online gokproducten. In Hoofdstuk 7 scoren we de verschillende gokproducten (Stap 3) en in Hoofdstuk 8 doen we een voorstel voor een prioritering (Stap 4).

## 5 Cognitieve mechanismen en productkenmerken met risico's op gokschade

In deze paragraaf beschrijven we de cognitieve mechanismen die in dit onderzoek geïdentificeerd zijn en die ervoor zorgen dat gokkers meer tijd, geld of aandacht besteden aan een kansspel, en de productkenmerken die bijdragen aan deze cognitieve mechanismen. Wij definiëren cognitieve mechanismen hier als de route waarlangs een productkenmerk effect kan hebben op gokgedrag. Dit kunnen denkwijzen en gedragingen zijn. In de literatuur worden deze vaak gebruikt om theoretisch het verband te leggen tussen een productkenmerk en (problematisch) gokgedrag.

In de literatuur en de interviews met experts is gezocht en gevraagd naar gedragingen en denkwijzen die veel voorkomend zijn bij personen met gokproblematiek en bijdragen aan het besteden van te veel geld, tijd of aandacht aan een gokproduct. Deze hebben wij vervolgens gegroepeerd tot vier mechanismen. De vier mechanismen zijn als zodanig (nog) niet beschreven in de wetenschappelijke literatuur. Echter zijn wij in de literatuur en interviews geen afwijkende verklaringen tegengekomen die een extra mechanisme vereisen. Wij beseffen ons dat absentie van bewijs geen bewijs is voor het tegendeel, maar richten ons binnen de kaders van dit onderzoek op deze vier cognitieve mechanismen. Mocht er in de toekomst aanleiding zijn voor het toevoegen van een extra mechanisme dan kan dat volgens de in het vorige hoofdstuk beschreven methode eenvoudig worden gedaan.

De cognitieve mechanismen die wij onderscheiden zijn:

1. *Dark flow*;
2. Najagen van verliezen;
3. Magisch denken;
4. *Fear Of Missing Out (FOMO)*.

Deze bespreken wij hieronder. We bespreken ook de productkenmerken die bijdragen aan deze mechanismen. We beperken ons hierbij tot *productkenmerken* en nemen de kenmerken uit de speelomgeving niet mee, omdat deze niet in een risicoclassificatie van gokproducten zelf passen. We maken daarbij wel onderscheidt tussen het online gokproduct en het fysieke gokproduct, aangezien er voldoende aanknopingspunten zijn om aan te nemen dat die andere risico's op gokschade hebben. Hieronder bespreken we de cognitieve mechanismen en productkenmerken die deze aanjagen, versterken of stimuleren.

## 5.1 Dark flow

*Flow* is een psychologische staat waarin een persoon volledig in beslag wordt genomen door een bepaalde ervaring. *Flow* staat doorgaans bekend om de positieve gevolgen die het heeft op prestaties (bijvoorbeeld bij sport en werk), geluk en het algemene welzijn. In *flow*-toestand ervaren mensen onder andere een verlies van zelfbewustzijn en een vertekend gevoel van tijd (Lavoie & Main, 2019). Ook bij het spelen van gokspellen kan men in een staat van *flow* terecht komen.<sup>8</sup>

*Flow* in de context van gokken wekt bij experts zorgen op. Onderzoek laat zien dat *flow* in de gokcontext vaak verband houdt met problematisch gokgedrag (Lavoie & Main, 2019; Dixon M. J., 2017; Dixon, et al., 2019). Vanwege de associatie met negatieve gevolgen, wordt de *flow*-staat binnen de gokwereld daarom aangeduid als *dark flow* en kent de volgende definitie: “een aangename, maar disfunctionele toestand waarin gokkers volledig door het spel in beslag genomen worden” (Lavoie & Main, 2019; Dixon M. J., 2017; Kruger, et al., 2021). In deze *flow*-staat denkt een gokker ook tijdelijk niet aan mogelijke problemen en kan deze daaraan ontsnappen.

Voor het bereiken van een staat van *dark flow* is het noodzakelijk dat een gokker ononderbroken kan spelen, er een hoge speelsnelheid is en dat een gokker frequente winsten ontvangt (Lavoie & Main, 2019). De eerder beschreven *ludic loop* is sterk gerelateerd aan *dark flow*; in beide gevallen blijft een gokker doorspelen. Productkenmerken die bijdragen aan *dark flow* zorgen daarmee voor een risico dat een gokker te veel tijd aan het gokproduct besteedt.

### 5.1.1 Productkenmerken *dark flow*

#### *Speelsnelheid*

Een hoge speelsnelheid is een belangrijke voorwaarde voor *dark flow*. De speelsnelheid van een gokproduct verwijst naar de *event frequency*, of de tijd tussen inzet en uitbetaling (Peren, 2011; Cousins, 2018). Uit literatuur blijkt dat een hoge speelsnelheid het moeilijker maakt voor een gokker om een bepaalde afstand tot het spel te krijgen en ertoe leidt dat de gokker één wordt met het spel (Peren, 2011; Lavoie & Main, 2019). Een belangrijke kanttekening hierbij is dat er een kantelpunt zit aan de hoogte van de speelsnelheid. Als de speelsnelheid te hoog wordt, kan een gokker juist uit de *flow* worden gehaald.

De speelsnelheid wordt in de literatuur en door alle interviewrespondenten genoemd als een productkenmerk met veel risico op gokschade. Velen noemen dit ook het belangrijkste kenmerk dat een gokproduct risicovol maakt<sup>9</sup>, juist omdat het een

---

<sup>8</sup> *Flow* wordt in de literatuur soms ook aangeduid als *the zone*.

<sup>9</sup> Zie bijvoorbeeld: [\[eenvandaag.avrotros.nl\]](http://eenvandaag.avrotros.nl)

voorwaarde is voor *dark flow* (bij een spel met een lage speelsnelheid zal een gokker niet in een staat van *flow* komen).

### **Continuïteit van spelen**

Een hoge mate van continuïteit van spelen is ook een voorwaarde voor *dark flow*. Continuïteit van spelen verwijst naar de mate waarin een gokker ononderbroken kan spelen – de tijd tussen het einde van het vorige spel en de start van het volgende spel. Wanneer een gokker onderbroken wordt, verliest deze *flow*. Hierbij speelt onder andere non-resolutie een rol: er zit geen logisch einde aan het spel en na elke ronde, gebeurtenis of hand die eindigt, opent direct een nieuw interval van onzekerheid, zonder definitief einde of conclusie in zicht (Dow Schüll, 2025). Zoals toegelicht in paragraaf 2.3.2 zijn gokproducten ontworpen om de gokker zo lang mogelijk te laten doorspelen en zo min mogelijk frictie op te werpen bij het doorspelen (Gainsbury, et al., 2020; Newall P., 2025)

### **Isolatie**

Isolatie verwijst naar de mate waarin gokkers tijdens het spelen interacteren met of kunnen worden waargenomen door medegokkers, tegenstanders, medewerkers van aanbieders of derden (Dow Schüll, 2025; Blanco, et al., 2013). Het uitsluiten van andere mensen zorgt ervoor dat een gokker makkelijker wordt meegezogen in een spel en wordt vastgehouden. Gokkers die in isolatie gokken voelen over het algemeen minder gevoel van veroordeling over hun keuzes (Blanco, et al., 2013). Gokkers die alleen spelen zijn minder geneigd om zelf te stoppen, aangezien er geen onderbrekingen of *social cues* zijn om te stoppen en belanden daarom eerder in een *flow*-staat (Dow Schüll, 2025; Gordon & Reith, 2019).

### **Losses disguised as wins (LDW's)**

*Losses disguised as wins (LDW's)* zijn verliezen die worden gepresenteerd als winst. Als een gokker minder geld wint dan is ingezet, is dit een verlies. Wanneer dit echter door het product wordt gepresenteerd op een vergelijkbare of identieke manier als bij een echte winst is er sprake van LDW's. Uit onderzoek blijkt dat de aanwezigheid van LDW's gerelateerd is aan een overschatting van hoeveel een gokker daadwerkelijk wint, waardoor gokkers reageren op LDW's alsof het winsten zijn, en niet verliezen (Dixon M. J., 2017; Dixon, Harrigan, Sandhu, Collins, & Fugelsang, 2010; Barton, et al., 2017). Het euforische gevoel dat hierdoor bij gokkers ontstaat draagt vervolgens bij aan de drang om door te blijven spelen (Barton, et al., 2017). Daarnaast zorgen LDW's er ook voor dat gokkers het overzicht en inzicht in de daadwerkelijke verliezen kwijtraan. Gokproducten met LDW's dragen daarmee een hoger risico op *dark flow* dan gokproducten zonder LDW's.

## 5.2 Najagen van verliezen

De neiging om door te gaan met gokken of het gokken te intensiveren na verlies wordt over het algemeen beschouwd als een kenmerkende eigenschap van mensen die problematisch gokgedrag vertonen (Chen, 2022; Auer & Griffiths, 2023; Campbell-Meiklejohn, Woolrich, Passingham, & Rogers, 2008). Dit fenomeen staat in de internationale gokliteratuur bekend als *chasing losses*, ofwel het najagen van verliezen. Gokkers blijven dus gokken of intensiveren het gokken om op die manier eerder verlies te compenseren. Enkele geïnterviewde experts benadrukken daarnaast dat gokkers die een groot bedrag winnen in veel gevallen dit geld weer gebruiken om verder te spelen.

In veel van de literatuur over het najagen van verliezen wordt verwezen naar individuen die het bedrag dat ze gokken verhogen nadat ze hun geld hebben verloren, in een poging om de verloren bedragen terug te winnen (Auer & Griffiths, 2023). Volgens deze auteurs wordt met deze definitie te weinig aandacht besteed aan de termijn waarop gokkers hun verliezen proberen te compenseren. Zij identificeren vijf vormen waarop het najagen van verliezen waarneembaar is:

1. *Binnen de sessie*: De gokker probeert de verliezen van dezelfde sessie terug te winnen. De hoogte van de inzet neemt daardoor toe binnen dezelfde sessie.
2. *Over sessies heen*: De gokker probeert de verliezen van de vorige sessie terug te winnen. De hoogte van de inzet neemt daardoor toe bij de volgende sessie.
3. *Over dagen heen*: De gokker probeert de verliezen van een eerdere dag terug te winnen. De hoogte van de inzet neemt daardoor toe op de volgende dag.
4. *Uitputting van het gokaccount*: De gokker probeert verliezen terug te winnen en put steeds vaker het tegoed dat op het gokaccount is gezet uit.
5. *Frequente stortingen tijdens sessies*: De gokker probeert verliezen terug te winnen en stort daarom steeds vaker nieuw tegoed op het gokaccount.

Een negatieve winstverwachting ('het huis wint altijd') is een inherent onderdeel van gokken, wat betekent dat gokken op een langere termijn gemiddeld genomen zal resulteren in financiële verliezen. In psychologisch onderzoek naar gokken is het verklaren van de neiging om verliezen na te jagen een centrale uitdaging, aangezien het fenomeen rationeel niet te verklaren is (Clark & Zhang, 2020). Het najagen van verliezen zorgt ervoor dat gokkers meer in gaan zetten, meer risico nemen en grotere verliezen leiden waardoor ze uiteindelijk te veel geld besteden.

### 5.2.1 Productkenmerken najagen van verliezen

#### **Mogelijke winst**

Bij ieder gokproduct verschilt de hoogte van de mogelijke winst die de gokker kan winnen. In dit onderzoek verstaan we onder mogelijke winst de hoogte of waarde van de grootste prijs die per speldeelname gewonnen kan worden met een gokproduct (Parke & Parke, 2013). De hoogte van de mogelijke winst speelt een belangrijke rol bij het

najagen van verliezen. Bij gokproducten geldt doorgaans dat een hogere potentiële winst gepaard gaat met een lagere kans op de winst. Uit onderzoek blijkt echter dat gokkers de lagere kans op winst niet meenemen in hun besluitvorming en enkel gefocust zijn op de hoogte van de winst (Parke & Parke, 2013; Tversky & Kahneman, 1992; Friedman & Savage, 1948; Cook & Clotfelter, 1993).

Gokproducten met een hoge potentiële winst dragen daarmee bij aan het najagen van verliezen: hoge potentiële winsten zorgen ervoor dat een gokker mogelijk meer in zal zetten en meer risico zal nemen om eerdere verliezen terug te winnen.

### **Mogelijke inzet**

De mogelijke inzet is het bedrag dat een gokker maximaal per speldeelname kan inzetten. In het kader van het najagen van verliezen is de mogelijke inzet verbonden met de hoogte van de mogelijke winst, maar is de mogelijke inzet voor sommige gokproducten beperkt (een loterij kan bijvoorbeeld een hoge mogelijke winst hebben, maar de mogelijke inzet is beperkt tot de kosten van een lot). Een hoge mogelijke inzet is vooral risicovol wanneer het gepaard gaat met een hoge speelsnelheid, omdat de speelkosten per uur in dat geval snel oplopen (Parke & Parke, 2013; Cornish, 1978).

## **5.3 Magisch denken**

Magisch denken is een verzamelterm die wordt gebruikt voor twee denkwijzen die veel voorkomen bij mensen die gokken: de illusie van controle en de *gambler's fallacy*.

### **5.3.1 Illusie van controle**

De illusie van controle is een illusie waarbij de gokker gelooft dat hij invloed heeft op de uitkomst van het spel. Dit ontstaat bijvoorbeeld doordat de gokker zelf het lotnummer mag kiezen of het aantal winstlijnen bij een fruitautomaat bepaald. Ook bij sportwedenschappen overschatten gokkers de rol van vaardigheid bij het afsluiten van weddenschappen door te denken dat hun kennis van een sport de kans op winst vergroot. In studies waarbij gokkers hun gedachten uitspraken tijdens het spelen bleek dat zij vaak vaardigheid en kans door elkaar haalden (Clark & Wohl, 2021).

In gesprekken met verslavingsdeskundigen komt naar voren dat dit veelvoorkomend is onder hun cliënten, die naarmate ze langer speelden ook meer gevoel van controle gingen ervaren. Zij gaven aan dat het gevoel na verloop van tijd ontstond, omdat ze dachten de spellen beter te begrijpen.

### **5.3.2 Gambler's fallacy**

De *gambler's fallacy* is een denkfout waarbij mensen onterecht aannemen dat uitkomsten van onafhankelijke gebeurtenissen met elkaar verbonden zijn, waardoor zij irrationele voorspellingen doen op basis van eerdere resultaten (Mohn, 2024;

Ladouceur & Dubé, 1997). Voorspellingen gebaseerd op de *gambler's fallacy* komen vooral voor als het voor de gokkers logisch en eenvoudig voor te stellen is. De *gambler's fallacy* uit zich bijvoorbeeld in de overtuiging dat de kans op een bepaalde uitkomst kleiner wordt wanneer die uitkomst net heeft plaatsgevonden, terwijl de werkelijke kans bij elke nieuwe ronde volledig onafhankelijk blijft (Suetens, 2012). Als een roulette bijvoorbeeld vijf keer op rood is geëindigd, voelt het logisch dat die de volgende keer op zwart gaat landen, ook al zijn de gebeurtenissen onafhankelijk van elkaar en is de kans op de uitkomsten gelijk gebleven. Casino's spelen hier ook op in door bijvoorbeeld de recente uitkomsten te tonen.

Aanbieders kunnen een product ook zo inrichten dat gokkers het gevoel hebben dat kans op winst nabij is. Speelautomaten in Nederland zijn, afhankelijk van de locatie, gebonden aan specifieke normen. Dit zorgt ervoor dat de automaat terughoudender wordt als er veel geld is uitgekeerd en meer uitkeert als er te veel verliezen zijn. Dit zelfregulerende mechanisme maakt de gokkast voorspelbaar voor gokkers, die geloven dat een 'warme' kast, na een periode van verliezen, weer zal beginnen met uitkeren. Hierdoor ontstaat de illusie dat er een moment zal komen waarop de kast opnieuw winstgevend wordt.<sup>10</sup> Het gaat echter om zoveel speelmomenten dat mensen dit niet goed kunnen inschatten. Dit idee speelt in op de *gambler's fallacy* van gokkers.

### 5.3.3 Productkenmerken magisch denken

#### *Handeling*

Een gokker moet een handeling uitvoeren die het spelverloop voor een klein deel beïnvloedt, maar niet de uiteindelijke uitkomst. Dit betreft bijvoorbeeld het kiezen van de lotnummers bij loterijen, het plaatsen van de inzet op rood of zwart bij roulette of op start- of stopknoppen drukken bij speelautomaten om het spel te starten. De handeling geeft de gokker het idee dat de uitkomst wordt bepaald door meer dan alleen willekeurige kans (Clark & Wohl, 2021). Wanneer de uitkomsten vervolgens overeenkomen met de (foutieve) overtuiging van de gokker, versterkt dit het idee dat de uitkomsten van onafhankelijke gebeurtenissen met elkaar verbonden zijn (Langer, 1975; Klusowski, Small, & Simmons, 2021; Clark & Wohl, 2021).

Onderzoek laat zien dat dat gokkers een groter gevoel van controle ervaren als zij een handeling uitvoeren (Langer, 1975; Langer & Roth, 1975; Wortman, 1975; Ladouceur & Mayrand, 1987). Gokkers hebben meer vertrouwen in hun eigen succes wanneer ze bijvoorbeeld zelf het balletje voor roulette lieten rollen dan wanneer dit door de croupier werd gedaan (Ladouceur & Mayrand, 1987). Tegelijkertijd kunnen gokkers hun handeling baseren op de foutieve overtuiging dat sommige handelingen leiden tot een

---

<sup>10</sup> Zie bijvoorbeeld: [leenvandaag.avrotros.nl](https://leenvandaag.avrotros.nl)

kleinere of grotere kans op winst. Zo kiezen gokkers bij lotnummers niet snel voor opeenvolgende reeksen (1-2-3-4-5-6).

### **Near misses**

*Near misses* zijn opzettelijk gecreëerde situaties waarin de gokker de indruk krijgt dat deze bijna gewonnen heeft (Frith, Beetham, Thomas, & Malcolm, 2021). Bijna-winnende combinaties zijn in werkelijkheid verliezen en hebben geen invloed op de kans op (de volgende) winst. Het gevoel van een bijna-winst wordt bewust opgewekt door het ontwerp van het spel of systeem. *Near misses* worden vaak toegepast op de context van krasloten, waar het vaker voorkomt dat twee van de drie symbolen worden gekrast dan op basis van toeval zou worden verwacht. Ook bij speelautomaten wordt gebruik gemaakt van *near misses*. Bij speelautomaten draaien er rollen die verschillende symbolen geven, maar die symbolen verschijnen nooit in één keer. Het komt bovengemiddeld vaak voor dat de eerste twee rollen die stilstaan hetzelfde symbool weergeven en dat de derde afwijkend is (Sharpe, Blazczynski, & Walker, 2006; Barton, et al., 2017). Het 'bijna' winnen van de prijs beïnvloedt het denken van de gokker over kansbepaling en versterkt daarmee de *gambler's fallacy* (Clark, et al., 2012)

## **5.4 FOMO**

*Fear Of Missing Out (FOMO)* is een hedendaags fenomeen en werd voor het eerst geïntroduceerd rond 2010. De term werd in eerste instantie toegepast binnen een sociale context en in verband gebracht met sociale media (Elhai, Yang, & Montag, 2020). In deze context werd *FOMO* gedefinieerd als de angst dat anderen plezier ervaren terwijl men daar zelf niet bij is. In een economische context wordt *FOMO* aangeduid als de angst om (financieel) gewin, plezier of een gunstige deal mis te lopen. In dit geval spreken we van 'financiële *FOMO*' (Kaddouhah, 2024).

(Financiële) *FOMO* bestaat uit twee aspecten: (1) gevoelens van spijt door het bewust niet deelnemen aan een activiteit of het uitvoeren van een handeling en (2) het vergelijken van de uitkomsten van de keuze met de uitkomsten van alternatieve keuzes die door anderen uit de sociale groep zijn gemaakt (Przybylski, Murayama, DeHaan, & Gladwell, 2013; Kaddouhah, 2024; Elhai, Yang, & Montag, 2020). Het sociale aspect (het vergelijken met de keuzes en uitkomsten van anderen) onderscheidt *FOMO* van spijt, die optreedt wanneer men zich realiseert dat een andere keuze beter zou zijn geweest (Kaddouhah, 2024).

Financiële *FOMO* is ook onderdeel van problematisch gokgedrag (Song, Graupensperger, Lostutter, & Larimer, 2024; Song, 2022). *FOMO* speelt bijvoorbeeld een rol bij loterijen (Kaddouhah, 2024). Een Nederlands voorbeeld is de Nederlandse

Postcodeloterij, waarvan 42% van de deelnemers aangaf een lot te kopen vanwege het gevoel van sociale druk en *FOMO*.<sup>11</sup>

#### 5.4.1 Productkenmerken *FOMO*

##### *Jackpot*

Een jackpot is een winstbedrag dat voortvloeit uit de continue optelling van de inzetbedragen van alle mensen die gokken en betreft een prijzenpot die over meerdere spellen gekoppeld is. Dit betekent dat alle deelnemers kans maken op hetzelfde winstbedrag (Peren, 2011).

In de literatuur worden twee typen jackpot van elkaar onderscheiden (Li, Rockloff, Browne, & Donaldson, 2016; Donaldson, Langham, Rockloff, & Browne, 2016):

1. Een progressieve of 'hidden' jackpot is een jackpot die geleidelijk in waarde toeneemt naarmate gokkers meer inzetten plaatsen en de jackpot niet wordt uitgekeerd. De maximale waarde van de jackpot is vooraf onbekend.
2. Een deterministische of 'mystery' jackpot is een gegarandeerde jackpot die valt na een vooraf bepaalde activeringsvoorwaarde. In de meeste gevallen is de totale waarde van de jackpot bekend, maar is niet bekend op welke manier deze getriggerd wordt. De activeringsvoorwaarde (trigger) kan een bepaald aantal zetten zijn, maar ook een bepaalde gebeurtenis die moet plaatsvinden, zoals een bepaalde combinatie van symbolen die op de speelautomaat moet verschijnen.

Het bestaan van een jackpot kan de aandacht van mensen die gokken trekken en speelt in op het gevoel van *FOMO*: als ik niet doorspeel wint iemand anders de jackpot.

##### *Locatie- of tijdgebonden*

Locatie- of tijdgebonden verwijst naar kenmerken van het spel die afhankelijk zijn van specifieke tijdstippen of locaties. De Postcodeloterij heeft bijvoorbeeld een locatiegebonden uitkomst (de eigen postcode), wat inwerkt op het gevoel van *FOMO*.

In de gaming literatuur is veel aandacht voor tijdgebonden *in-game* evenementen. Deze evenementen bieden de gokker een kans die niet op andere momenten beschikbaar zal zijn en mogelijk maanden, of zelfs jaren, niet opnieuw wordt aangeboden. Door de tijdgevoeligheid van deze mogelijkheden kunnen gokkers zich onder druk gezet voelen om impulsieve beslissingen te nemen, uit angst waardevolle beloningen mis te lopen (Van Rooij, Birk, Van der Hof, Oostenbach, & Hermans, 2025; Fitzpatrick, 2025; Kuklenko, 2024). Ditzelfde mechanisme treedt in zekere zin ook op bij gokproducten.

---

<sup>11</sup> Zie: [\[www.hartvannederland.nl\]](http://www.hartvannederland.nl)

## Competitie

Wanneer gokkers onderling de concurrentie aangaan op basis van het gokproduct is er sprake van competitie. Dit kan via een ranglijst of *leaderboard*, maar ook omdat gokkers gezamenlijk deelnemen aan een kansspel, zoals wanneer ze samenkomen om te gokken op sportwedstrijden. Het competitie-element dat aanwezig is bij sommige producten kan ervoor zorgen dat gokkers meer of risicovoller inzetten dan ze hadden gedaan als zij hun inzet in isolement hadden geplaatst (Blanco, et al., 2013; Russel, Langham, & Hing, 2018).

## 5.5 Conclusie

Onderstaande tabel toont de cognitieve mechanismen die ervoor zorgen dat gokkers te veel tijd, geld of aandacht aan een gokproduct besteden en daarmee een risico op gokschade vormen. De productkenmerken die deze cognitieve mechanismen aanjagen, versterken of stimuleren zijn onderdeel van het risicoclassificatiemodel.

Tabel 3. Overzicht van cognitieve mechanismen en bijbehorende productkenmerken.

Productkenmerk	Korte omschrijving
<b>Dark flow</b>	
<b>Speelsnelheid</b>	De tijd tussen inzet en uitbetaling.
<b>Continuïteit van spelen</b>	De mate waarin een gokker ononderbroken kan gokken.
<b>Isolatie</b>	De mate waarin gokkers tijdens het spelen interacteren met of kunnen worden waargenomen door medegokkers, tegenstanders, medewerkers van aanbieders of derden.
<b>Losses disguised as wins (LDW's)</b>	Verliezen worden gepresenteerd op een vergelijkbare of identieke manier als bij een echte winst.
<b>Najagen van verliezen</b>	
<b>Mogelijke winst</b>	De hoogte of waarde van de grootste prijs die per speldeelname gewonnen kan worden met een kansspel.
<b>Mogelijke inzet</b>	Het bedrag dat een gokker maximaal per speldeelname kan inzetten.
<b>Magisch denken</b>	
<b>Handeling</b>	De gokker voert een handeling uit die het spelverloop voor een klein deel beïnvloedt, maar niet de uiteindelijke uitkomst.
<b>Near misses</b>	Opzettelijk gecreëerde situaties waarin de gokker de indruk krijgt dat hij bijna gewonnen heeft.

Productkenmerk	Korte omschrijving
<b>FOMO</b>	
<b>Jackpot</b>	Een winstbedrag dat voortvloeit uit de continue optelling van de inzetbedragen van alle gokkers. Het betreft een prijzenpot die over meerdere spellen gekoppeld is.
<b>Locatie- of tijdgebonden</b>	Spelelementen die afhankelijk zijn van tijdstippen of locaties.
<b>Competitie</b>	De mate waarin gokkers onderling de concurrentie aangaan.

## 6 Risicovolle kenmerken van online gokproducten

In dit hoofdstuk gaan we specifiek in op de kenmerken van online gokproducten die de meeste risico's op gokschade met zich meebrengen. Dit doen we in drie stappen. In 6.1 beschrijven we het online aanbod en contrasteren we het met het landgebonden aanbod. Hieruit volgen in 6.2 specifieke kenmerken van online gokproducten. In 6.3 laten we zien welke effecten dit kan hebben op de gokker die leiden tot een risicovoller product. Dit komt uiteindelijk samen in de conclusie waarin we toelichten waarom we in de risicoclassificatie in Hoofdstuk 7 een extra factor opnemen (Online), waarmee er bij online gokproducten één risicoscore wordt opgeteld.

### 6.1 Het online aanbod

Online gokproducten hebben een ander risicopotentieel dan het landgebonden aanbod. Hoewel, of wellicht omdat, het onderscheid tussen online en landgebonden gokproducten redelijk voor zich spreekt, is het iets wat beperkt gedocumenteerd is. De *Lancet Public Health Commission on Gambling* (Wardle, et al., 2024) benoemt bij online gokproducten een hogere beschikbaarheid, hogere snelheid, hogere intensiteit, en de mogelijkheid voor aanbieders om vanuit een positie van informatie-asymmetrie spellen te ontwikkelen en (potentiële) gokkers te *targeten*. In aanvulling hierop staat online gokken ook een hogere mate van anonimiteit (isolatie) toe (Ghelfi, Scattola, Giudici, & Velasco, 2024).

Omdat gokken altijd en overal beschikbaar is, wordt het risico van alle productkenmerken versterkt. De risico's van gokken zijn niet langer beperkt tot de locatie van het gokken, maar kunnen zich overal en altijd voordoen. Zo wordt geobserveerd dat mensen die via hun smartphone gokken dit bijvoorbeeld doen tijdens toiletbezoek of in bed, maar ook op werk. Hiermee dringt het gokken verschillende levenssferen binnen (Lopez-Gonzalez, Jiménez-Murcia, & Griffiths, 2021).

Daarnaast vindt het gehele aanbod online plaats en wordt het in grote mate geautomatiseerd. Dit leidt tot hoge speelsnelheden en een verhoogde intensiteit, maar ook tot het verzamelen van grote hoeveelheden informatie over gokkers. Hiermee ontstaat een asymmetrische informatiepositie, die het de aanbieder toestaat om zowel het aanbod als de marketing te personaliseren voor de gokker.

### 6.2 Specifieke kenmerken van online gokproducten

Bovenstaande eigenschappen van het online aanbod leiden tot een aantal extra kenmerken van online gokproducten en de speelomgeving die invloed hebben op het risico op gokschade.

## **Mogelijkheid tot personalisatie en sturing van de gokker**

Bij online gokken verzamelt de aanbieder constant informatie over de gokker. Deze gegevens kunnen worden gebruikt voor verschillende doeleinden, waaronder 1) verdere ontwikkeling van het aanbod en sturing van de gokkers (gebruik van geaggregeerde gegevens) en 2) personalisatie (gebruik van persoonlijke gegevens).

### **Gebruik van geaggregeerde gegevens**

Geaggregeerde gegevens kunnen door aanbieders gebruikt worden voor het optimaliseren van de algemene elementen van het platform en het aanbod. Voor gokproducten worden deze gegevens gebruikt om heel precies de impact van verschillende productaspecten te bepalen (Dow Schüll, 2025). Hiermee kan de reis door het platform in verregaande mate worden geoptimaliseerd en gedrag worden gestuurd.

Nederlands onderzoek laat verschillende mogelijkheden zien die aanbieders van online gokproducten gebruiken om de gebruiker te sturen (Behavioural Insights, 2025). Door het introduceren van frictie wordt bepaald gedrag ontmoedigd (stoppen met spelen) en door het weghalen van frictie worden bepaalde handelingen eenvoudiger gemaakt (doorgaan met spelen). In de online speelomgeving is een spel sluiten bijvoorbeeld moeilijker vindbaar dan opnieuw inzetten en is het sluiten van accounts niet evident. Door deze mechanismes wordt doorspelen gestimuleerd en de continuïteit van spelen vergroot.

In de interface kan daarnaast door de introductie van frictie informatie geprioriteerd worden en andere informatie moeilijker vindbaar worden gemaakt. Dit kan in productkenmerken zitten (*losses disguised as wins*), maar ook in de speelomgeving. Informatie die bij kan dragen aan stoppen, zoals informatie over de kosten van gokken (saldo/verlies), de gespeelde en huidige tijd of informatie over verantwoord spelen worden niet duidelijk gecommuniceerd. Kenmerken die juist bijdragen aan doorspelen, zoals bonussen, worden daarentegen veel duidelijker gepresenteerd. Hoewel er wettelijke eisen zijn aan wat de gokker kan zien, liet eerder onderzoek zien dat er tussen aanbieders verschillen zitten in hoe de informatie wordt gepresenteerd (Blom, et al., 2024, pp. 98-102) en geeft ongeveer de helft van de mensen aan dat zij waarschuwingsteksten niet zien (Ipsos I&O, 2025).

### **Gebruik van persoonlijke gegevens**

Bij online gokproducten kunnen aanbieders daarnaast het aanbod personaliseren op basis van de kenmerken van de gokker. Ook is er een zeer grote variatie van het aanbod. Hierdoor kan een aanbieder ervoor zorgen dat het product dat aan de gokker wordt aangeboden dusdanig is dat het ervoor zorgt dat de gokker zo veel mogelijk en zo lang mogelijk blijft spelen. Dit vergroot het risico op gokschaad. Voorbeelden hiervan zijn gepersonaliseerde aanbevelingen voor spellen of weddenschappen, voorgestelde inzetten, stortingsbedragen die zijn afgestemd op de gokker of persoonlijke bonussen (Lopez-Gonzalez, Jimenez-Murcia, & Griffiths, 2019). In onderzoek naar

Nederlandse producten kwam personalisatie ook naar voren als thema dat verder onderzoek behoeft (Behavioural Insights, 2025).

Bonussen op zichzelf hebben we in dit onderzoek beschouwd als een omgevingskenmerk en niet meegenomen als productkenmerk. Bonussen zijn een gratificatie die wordt uitgekeerd aan nieuwe of loyale gokkers, zoals welkomstbonussen, gratis spins of *give-aways*. (Hing, Cherney, Blaszczynski, Gainsbury, & Lubman, 2014). Ze spelen in op het gevoel van *FOMO* van een gokker, omdat ze 'goede' voorwaarden laten passeren als ze niet meespelen. Online gokproducten kunnen dit versterken, door (a) persoonlijke bonussen aan te bieden, die daardoor meer effect hebben op de gokker, en (b) deze bonussen specifiek aan te bieden met tijdslimieten of timers om de druk op de gokker te vergroten.

### **Speelsnelheid**

Online gokproducten kunnen een hogere speelsnelheid halen dan landgebonden gokproducten. Bij landgebonden casinospelen of sportweddenschappen zit een interactie met een croupier of een verkoper, terwijl die interactie online geautomatiseerd is. Hiermee kunnen producten die in landgebonden scenario's vertraagd worden, online de snelheid van speelautomaten evenaren.

Een andere factor die een hoge speelsnelheid mogelijk maakt is dat een gokker online op meerdere *devices* of met meerdere tabbladen deel kan nemen. Hierdoor kan de gokker naadloos overschakelen van spel naar spel en wachttijden overslaan. Dit vergroot de speelsnelheid en de continuïteit van spelen. Specifiek voor sportweddenschappen kan dit een continu karakter creëren, doordat de gokker met meerdere weddenschappen tegelijk kan spelen (Newall, Russell, & Hing, 2021).

### **Isolatie**

Isolatie, of het ontbreken van sociale cues, staat een gokker toe om in een staat van *dark flow* te komen en te blijven. Online is de mate van isolatie hoger dan landgebonden, omdat de gokker zelf kan kiezen waar deze speelt. Hiermee kunnen bewust plekken en/of tijdstippen worden gekozen, bijvoorbeeld een slaapkamer of 's nachts, waarop de gokker weet dat die niet gestoord gaat worden. Dit staat in contrast met landgebonden gokproducten, waar isolatie mogelijk is (bijvoorbeeld alleen achter een speelautomaat in een casino), maar niet in dezelfde mate.

### **Competitie**

Online gokproducten kunnen gebruik maken van *rankings*, *leaderboards* en competities op een manier die landgebonden niet te evenaren is. Door *rankings* te koppelen aan spellen, bijvoorbeeld op de inzetten, uitbetalingen of op gerealiseerde *odds*, kan competitiviteit worden aangewakkerd in gokkers.

### ***Doorstroom naar (andere) hoog-risico producten***

Online gokproducten worden in veel gevallen aangeboden op een platform met veel verschillende producten. Hierdoor is het voor de gokker makkelijk om van het ene product door te stromen naar een ander product. Dit is met name een probleem als gokkers geleid worden naar gokproducten met een hoger risico. Gokkers die starten met het ene product kunnen via de online platforms vervolgens gestimuleerd worden om ook deel te nemen aan andere hoog-risico producten. Het risicopotentieel van een gokproduct wordt daarmee dus ook beïnvloedt door de mate waarin gokkers kunnen doorstromen naar (andere) hoog-risico gokproducten.

## **6.3 Effect op cognitieve mechanismen**

De kenmerken van online gokproducten zijn uit te splitsen over productkenmerken (hogere mate van continuïteit door verlaging van frictie, hogere speelsnelheid, meer isolatie en competitie) en omgevingskenmerken (personalisatie, doorstroom naar hoog-risico spellen, moeilijk vindbaar maken van informatie over de sessie).

De bovengenoemde kenmerken hebben in sterke mate impact op de ervaring van *dark flow*. Het staat de gokker namelijk toe om met minder hinder (zowel van frictie als van sociale interactie) door te blijven gokken. Ook andere producten die dit in de landgebonden variant niet hebben, zoals sportweddenschappen of bingo's, kunnen deze kenmerken in een online omgeving wel krijgen. De mogelijkheden voor het aanbieden van competitie leidt daarbij tot een sterkere ervaring van *FOMO*.

Naast deze productkenmerken hebben de omgevingskenmerken ook effect op de verschillende cognitieve mechanismes, zoals *FOMO* door personalisatie of bonussen. De mogelijkheid om binnen één platform in aanraking te komen met verschillende risicovolle producten zorgt ook voor meer risico's.

## **6.4 Conclusie**

In het vorige hoofdstuk bespraken we de kenmerken van gokproducten met een risico op gokschaad. In dit hoofdstuk keken we specifiek naar de kenmerken van online gokproducten die risicovol zijn. Online gokproducten hebben een hogere beschikbaarheid, hogere snelheid, hogere intensiteit, hogere mate van isolatie en de mogelijkheid voor aanbieders om vanuit een positie van informatie-asymmetrie spellen te ontwikkelen en (potentiële) gokkers te *targeten*. Daarnaast biedt een online speelomgeving de mogelijkheid tot doorstroom naar (andere) hoog-risico producten.

Om de redenen die in dit hoofdstuk zijn besproken constateren wij (samen met de bestaande wetenschappelijke literatuur en experts) dat het online aanbod van gokproducten risicovoller is dan het landgebonden aanbod. Omdat onze methode voor risicoclassificatie beperkt ruimte biedt voor de aspecten die in dit hoofdstuk zijn aangedragen (zoals de mogelijkheid tot personalisatie en doorstroom naar andere

producten) voegen we een extra kenmerk toe voor online, die de risicoscore van online producten met één verhoogd.

Dit hoofdstuk kwam voort uit de wens om te kijken of kenmerken van online gokproducten verboden dienen te worden. De resultaten van dit onderzoek geven onvoldoende informatie om specifieke kenmerken te benoemen die verboden zouden moeten worden. Dit betekent niet dat deze kenmerken er niet zijn, maar dat op basis van dit onderzoek deze conclusies niet getrokken kunnen worden. Wel zijn er verschillende aanknopingspunten voor beleid naar voren gekomen. Deze aanknopingspunten gaan over de kenmerken van de online gokproducten zelf, maar ook de omgeving waarin ze aangeboden worden. Zo zou doorstroom van het ene product naar een ander hoog-risico product voorkomen moeten worden of kan externe competitie tegengegaan worden door externe *rankings* en *leaderboards* te verbieden. Voor het mitigeren van andere risicovolle kenmerken zoals de speelsnelheid, isolatie, en de mogelijkheid tot personalisatie is nog geen eenduidig kenmerk naar boven gekomen dat in zijn geheel verboden zou moeten worden (en in sommige gevallen is dit ook niet mogelijk, zoals bij speelsnelheid). Wel is het advies om deze kenmerken mee te nemen in beleid en integraal te kijken naar het pakket van kenmerken en mitigerende maatregelen gericht op zowel het product zelf als de speelomgeving.

## 7 Risicoclassificatie van gokproducten

In dit hoofdstuk scoren we gokproducten uit de Nederlandse legale markt op basis van het hierboven beschreven methode. Per gokproduct analyseren we of een productkenmerk in de meer- of de minder-risico categorie valt. Een productkenmerk heeft meer risico wanneer het bijdraagt aan het cognitieve mechanisme (*dark flow*, najagen van verliezen, magisch denken of *FOMO*) en minder risico wanneer deze daar op basis van expertinzichten niet of zeer beperkt aan bijdraagt. Elk classificatiemodel is een versimpeling van de werkelijkheid, ook de hier toegepaste methode. De koppeling aan cognitieve mechanismes en kwalitatieve interpretatie staan een genuanceerd beeld toe, maar er zijn ook vele nuances die niet meegenomen (kunnen) worden. Daarnaast worden ook de interactie tussen productkenmerken en ecosysteemfactoren niet meegenomen. Interactie-effecten en ecosysteemfactoren kunnen een versterkende uitwerking hebben op het risicopotentieel. Desalniettemin toont dit model op basis van de momenteel beschikbare wetenschappelijke kennis en de inzichten van experts het risicopotentieel van de verschillende producten aan en sluit het aan bij inzichten uit de praktijk.

De hoofdcategorieën gokproducten die we classificeren zijn in lijn met het Nederlandse vergunningstelsel (zie Bijlage 2). Het gaat om speelautomaten, casinospelen, sportweddenschappen, poker, bingo, krasloten en loterijen. Binnen iedere hoofdcategorie zijn er ook verschillen in aanwezige risicokenmerken (varianten) die we relatief tot elkaar scoren, zoals klassieke fruitautomaten en digitale videoslots. In onderstaande secties lichten we de scores van de landgebonden en online producten toe en brengen we de relatieve risico's van de varianten in kaart.

### 7.1 Speelautomaten

Speelautomaten, ook bekend als gokkasten, zijn elektronische machines waarop gokkers een verscheidenheid aan gokproducten kunnen spelen. Onderstaande tabel toont per productkenmerk of deze het cognitieve mechanisme aanjaagt, stimuleert of versterkt of niet en geeft een totaalscore voor het online en landgebonden product. De totale risicoscore wordt bepaald door het aantal productkenmerken dat 'Hoog' of 'Aanwezig' is bij elkaar op te tellen.

Tabel 4. Risicoscore productkenmerken speelautomaten.

Productkenmerk	Landgebonden	Online
<b>Dark flow</b>		
Speelsnelheid	Hoog	Hoog
Continuïteit van spelen	Hoog	Hoog
Isolatie	Aanwezig	Aanwezig
Losses disguised as wins	Aanwezig	Aanwezig
<b>Najagen van verliezen</b>		
Mogelijke winst	Hoog	Hoog
Mogelijke inzet	Hoog	Hoog
<b>Magisch denken</b>		
Handeling	Aanwezig	Aanwezig
Near misses	Aanwezig	Aanwezig
<b>FOMO</b>		
Jackpot	Aanwezig*	Aanwezig
Locatie- of tijdgebonden	Niet aanwezig	Niet aanwezig
Competitie-element	Niet aanwezig	Niet aanwezig
<b>Additioneel</b>		
Online	Nee	Ja
<b>Totaal</b>	<b>9</b>	<b>10</b>

\*Met uitzondering van speelautomaten in de horeca

Risico op gokschade van speelautomaten ontstaat doordat:

- Gokkers in *dark flow* kunnen komen door met name een hoge speelsnelheid en hoge mate van continuïteit van spelen. Gokkers spelen daarnaast in isolatie<sup>12</sup> en de speelautomaten bevatten losses disguised as wins;
- Gokkers verliezen kunnen najagen;
- Er magisch denken op kan treden bij gokkers doordat de speelautomaat een handeling vereist en de meesten gebruik maken van *near misses*;
- Sommige varianten *hot* kunnen zijn of een jackpot hebben, waardoor het gevoel van *FOMO* bij gokkers aangewakkerd kan worden. *FOMO* speelt bij speelautomaten echter minder dan *dark flow*, het najagen van verliezen en magisch denken.

<sup>12</sup> De mate van isolatie is landgebonden minder dan online, maar staat alsnog toe dat een gokker in een staat van *dark flow* kan belanden waardoor dit kenmerk ook landgebonden risicovol is.

## Varianten van speelautomaten op basis van type

In samenspraak met een ervaringsdeskundige onderscheiden we vier relevante varianten voor speelautomaten<sup>13</sup>:

- **Fruitautomaten.** Traditionele fruitautomaten tonen een aantal 'rollen' met daarop meerdere afbeeldingen. Wanneer een gokker inzet worden deze rollen in draaiing gebracht en komen ze elk op een willekeurig moment tot stilstand. De rollen tonen daarmee van links naar rechts een willekeurige combinatie van afbeeldingen. Waar sommige combinaties van afbeeldingen leiden tot een uitbetaling (de zogeheten winlijnen) is dat voor andere combinaties niet zo. Fruitautomaten kunnen fysieke rollen hebben of semi-mechanisch zijn, waardoor het aantal rollen en winlijnen kan verschillen tussen automaten en er verschillen in inzet- en uitbetalingsstructuren bestaan. De semi-mechanische variant kan kenmerken als *near misses* versterken en de speelsnelheid verhogen.
- **Videoslots.** De videoslots zijn de moderne variant van de klassieke fruitautomaten. Deze speelautomaten hebben digitale animatierollen en extra functionaliteiten, zoals jokers en functies als *hold*, *gamble*, *nudge* en *respin* (waarmee je het spel kan beïnvloeden en de illusie van controle vergroot). Daarnaast zijn er meer winlijnen mogelijk, kan er variabel worden ingezet op verschillende winlijnen en is de speelsnelheid hoger. Ook kunnen animatierollen vertraagd stoppen en is de geluids- en visuele feedback groter, wat allemaal het *near miss* gevoel versterkt bij de gokker.
- **Elektronische roulette- en tafelspelen.** Casinospelen als roulette, blackjack en poker kunnen ook op een speelautomaat worden gespeeld. Hierbij is in tegenstelling tot de live casinospelen geen croupier of dealer aanwezig en is de speelsnelheid hoger (uitbetalingen gaan bijvoorbeeld automatisch).
- **Paarden- en sportgerelateerde speelautomaten.** Op deze speelautomaten vinden simulaties van sportwedstrijden plaats.

Binnen de varianten speelautomaten kijken we naar de *relatieve* risico's: welke variant heeft meer risico op gokschade dan de andere variant? Per cognitieve mechanisme kijken we of een variant een hogere risicoscore (donkergrijs) heeft of een lagere risicoscore (lichtgrijs) *ten opzichte van de andere varianten* heeft.

<sup>13</sup> Varianten die we hier nu niet meenemen zijn multi-game automaten. Op deze automaten zitten vaak zowel slots als roulette en blackjack en kan de gokker wisselen tussen spellen zonder onderbreking. Het aanbieden van verschillende producten in één automaat of platform past niet binnen dit framework van productkenmerken, maar zien we als ecosysteemkenmerk. Het aanbieden van verschillende spellen en het doorwijzen naar andere (hoog-risico) producten zien wij als een risicovol ecosysteem.

Videoslots hebben relatief meer risico op *dark flow* doordat ze een hogere continuïteit van spelen hebben. Videoslots hebben ook relatief meer risico op magisch denken, omdat er meer handelingen mogelijk zijn en het ontwerp nog sterker inspeelt op *near misses*. Onderstaande tabel toont dat videoslots daarmee relatief meer risico op gokschade hebben dan elektronische tafelspelen en sportweddenschappen en dat deze op hun beurt risicovoller zijn dan fruitautomaten.

*Tabel 5. Relatieve risico's van varianten van speelautomaten op het ontwikkelen van cognitieve mechanismen. Donkergrijs = meer risico ten opzichte van de andere varianten, lichtgrijs = minder risico ten opzichte van de andere varianten.*

Variant	Dark flow	Najagen van verlieze	Magisch denken	FOMO
Videoslots	Donkergrijs	Donkergrijs	Donkergrijs	Donkergrijs
Elektronische tafelspelen	Lichtgrijs	Lichtgrijs	Lichtgrijs	Lichtgrijs
Sportweddenschappen	Lichtgrijs	Lichtgrijs	Lichtgrijs	Lichtgrijs
Fruitautomaten	Lichtgrijs	Lichtgrijs	Lichtgrijs	Lichtgrijs

### *Varianten van speelautomaten op basis van locatie*

Naast inhoudelijke verschillen tussen speelautomaten heeft de locatie van de landgebonden speelautomaat ook invloed op het risico op gokschade van de speelautomaat:

- Voor speelautomaten in de **horeca** en **speelautomatenhallen** geldt een maximale inzet van €0,20 per basisspel (met meer winstlijnen kan wel meer ingezet worden). De winsten en verliezen zijn beperkt en minimaal 60% van de inzet moet gemiddeld over langere tijd als prijzen uitgekeerd worden.<sup>14</sup> Een basisspel in de horeca moet gemiddeld ten minste vier seconden duren (minimaal 3,5 seconde) en in speelautomatenhallen is dit drie seconden. Daarnaast hebben de automaten in horeca en speelautomatenhallen een maximaal verlies of winst, waardoor ze, wanneer ze te lang geen grote prijs hebben uitgekeerd, deze op een gegeven moment wel moeten uitkeren.<sup>15</sup> De automaat is dan dus *hot*.
- Voor speelautomaten bij **Holland Casino** is de inzet per basisspel maximaal €50, maar kan met meerdere winstlijnen oplopen tot €150. Ook hier bedraagt de duur van het spel minimaal drie seconden. In tegenstelling tot de horeca en speelautomatenhallen moeten automaten hier gemiddeld 80% van de inzet uitbetalen, maar worden ze niet *hot*.<sup>16</sup>
- Bij speelautomaten in **Holland Casino** en in de **speelautomatenhallen** mag een jackpot aanwezig zijn, in de horeca is dit niet toegestaan. De maximale jackpot in speelautomatenhallen mag €2.500 bedragen, de jackpot in Holland Casino mag hoger zijn dan dat en er mogen mystery jackpots beschikbaar worden gesteld. (Atlas Research, 2025).

De inzet van speelautomaten bij Holland Casino is minder begrensd dan in de horeca en de speelautomatenhallen. Hierdoor hebben deze automaten meer risico op het naja-gen van verliezen en is het risico op gokschade wanneer verliezen worden nagejaagd ook groter (er kan meer worden verloren). Het risico op *FOMO* is in de horeca en de speelautomatenhallen hoger doordat deze kasten *hot* kunnen zijn, maar er is daarente- gen in de horeca geen jackpot beschikbaar, die er in Holland Casino en de speelautomatenhallen wel zijn. Bij de speelautomatenhallen is daarmee relatief meer risico op *FOMO* dan bij de horeca (waar geen jackpot is) en bij Holland Casino (waar kasten niet *hot* kunnen zijn).

<sup>14</sup> Dit verschil is wettelijk bepaald, maar heeft geen impact op de risico-inschatting omdat de *return-to-player* losstaat van de prijsstructuur.

<sup>15</sup> Speelautomatenbesluit 2000

<sup>16</sup> Beschikking casinospelen 1996

Onderstaande tabel toont dat de speelautomaten in de horeca relatief minder risicovol zijn dan de speelautomaten in Holland Casino en de speelautomatenhal.

*Tabel 6. Relatieve risico's van de locaties van landgebonden speelautomaten op het ontwikkelen van cognitieve mechanismen. Donkergrijs = meer risico ten opzichte van de andere varianten, lichtgrijs = minder risico ten opzichte van de andere varianten.*

Variant	Dark flow	Najagen van verliezen	Magisch denken	FOMO
Holland Casino				
Speelautomatenhal				
Horeca				

Voor de speelautomaten concluderen we daarmee het volgende:

- Speelautomaten hebben risico op gokschade doordat er *dark flow* op kan treden, gokkers verliezen kunnen najagen en er magisch denken kan ontstaan;
- Binnen de speelautomaten zijn de videoslots relatief risicovoller door het verhoogde risico op *dark flow* en magisch denken;
- De speelautomaten bij Holland Casino hebben meer risico op het najagen van verliezen terwijl de automaten in de speelautomatenhallen meer risico hebben op *FOMO*.

## 7.2 Casinospelen

Bij casinospelen zet de gokker in op de eigen kansen ten opzichte van het huis. Onderstaande tabel laat de risicoscore voor de verschillende productkenmerken zien voor zowel landgebonden als online live casinospelen.

Tabel 7. Risicoscore productkenmerken live casinospelen.

Productkenmerk	Landgebonden	Online
<b>Dark flow</b>		
Speelsnelheid	<b>Hoog</b>	<b>Hoog</b>
Continuïteit van spelen	<b>Hoog</b>	<b>Hoog</b>
Isolatie	<b>Niet aanwezig</b>	<b>Aanwezig</b>
Losses disguised as wins	<b>Niet aanwezig</b>	<b>Niet aanwezig</b>
<b>Najagen van verliezen</b>		
Mogelijke winst	<b>Hoog</b>	<b>Hoog</b>
Mogelijke inzet	<b>Hoog</b>	<b>Hoog</b>
<b>Magisch denken</b>		
Handeling	<b>Aanwezig</b>	<b>Aanwezig</b>
Near misses	<b>Aanwezig</b>	<b>Aanwezig</b>
<b>FOMO</b>		
Jackpot	<b>Niet aanwezig</b>	<b>Niet aanwezig</b>
Locatie- of tijdgebonden	<b>Niet aanwezig</b>	<b>Niet aanwezig</b>
Competitie-element	<b>Aanwezig</b>	<b>Aanwezig</b>
<b>Additioneel</b>		
Online	<b>Nee</b>	<b>Ja</b>
<b>Totaal</b>	<b>7</b>	<b>9</b>

Risico op gokschade van casinospelen ontstaat doordat:

- Gokkers door de hoge mogelijke inzet en mogelijke winst verliezen kunnen najagen;
- Door de handelingen die gedaan worden (het kiezen tussen rood/zwart bij roulette of de keuze voor een extra kaart bij blackjack) en de vele *near misses* magisch denken op kan treden;
- Gokkers in een *dark flow* kunnen komen door de speelsnelheid van de casinospelen en de continuïteit van spelen. Online is het risico op *dark flow* groter doordat deelname in isolatie is.

### **Varianten van casinospelen**

Net als bij speelautomaten zijn er verschillende varianten van casinospelen. Deze staan beschreven in de Beschikking casinospelen 1996, artikel 4 lid 1. In deze versie van de risicoclassificatie richten we ons op roulette en blackjack omdat dit de meest populaire spellen zijn. Poker en bingo behandelen we later apart.

- **Roulette** is het meest gespeelde tafelspel ter wereld. Een roulettespel start met een draai aan een cilinder met daarop 37 of 38 vakjes en een balletje dat wordt meegedraaid in een cilinder. De bal en de cilinder vertragen op een ander tempo, en uiteindelijk belandt het balletje in een van de vakjes. De gokkers voorspellen tijdens het draaien van de cilinder en het balletje in welk vakje deze terecht komt. Bij een goede voorspelling kan de gokker tot 35x de inzet winnen, bij een foute voorspelling verliest de gokker de inzet. Naast de nummers zijn er ook één of twee nullen (0 en 00) op het wiel opgenomen, die het voordeel voor het huis garanderen. Bij roulette wordt sterk ingespeeld op de *gambler's fallacy* (magisch denken) door de uitkomsten van de vorige draaien te laten zien. Hierdoor denken gokkers ten onrechte dat dit invloed heeft op de uitkomsten van de volgende draai.
- **Blackjack** is een kaartspel. Gokkers en het huis krijgen elk 2 kaarten gedeeld. Alle kaarten hebben een waarde tussen 2 en 10, met uitzondering van de aas. Deze krijgt ofwel de waarde 1 ofwel de waarde 11, afhankelijk van de andere kaarten in de hand. Het doel is zo dicht mogelijk bij de 21 te komen. De gokker wint wanneer deze dicht bij de 21 is dan het huis en minimaal 17 punten heeft. Bij blackjack kunnen gokkers zichzelf een bepaalde vaardigheid toedichten waardoor ze denken dat hun handeling van groot belang (dat ze "goed" zijn in het spel). Dit bevordert het magisch denken.

Zowel roulette en blackjack spelen sterk in op magisch denken, maar doen dit op een andere manier. Ook kunnen ze op verschillende manieren *dark flow* stimuleren. Wij kunnen daarom niet eenduidig zeggen of de ene variant relatief risicovoller is dan de andere variant.

## **7.3 Sportweddenschappen**

Gokkers kunnen inzetten op de uitkomst van een sportwedstrijd of een element van een sportwedstrijd. De aanbieder van deze weddenschap bepaalt hierbij de *odds*. Voor sportweddenschappen maken we niet alleen onderscheid tussen de landgebonden en online variant, maar online ook tussen pre-game en in-game weddenschappen:

- **Pre-game weddenschappen.** Bij pre-game weddenschappen wordt voor de start van de sportwedstrijd een weddenschap geplaatst. Dit kan op de uitslag van de wedstrijd zijn, maar ook op verschillende gebeurtenissen die tijdens de wedstrijd kunnen gebeuren, zoals het aantal goals of wie als eerste scoort.<sup>17</sup> Het aanbod aan wedstrijden is groot en op ieder moment van de dag kan er gegokt worden op wedstrijden.
- **In-game weddenschappen.** Bij in-game weddenschappen of live wedden kan er ook worden ingezet op gebeurtenissen terwijl de wedstrijd bezig is, zoals wie het volgende punt wint of het volgende doelpunt maakt. Daarbij worden de quoteringen aangepast aan de hand van het verloop van de wedstrijd.

Tabel 8. Risicoscore productkenmerken sportweddenschappen.

Productkenmerk	Landgebonden	Online pre-game	Online in-game
<b>Dark flow</b>			
Speelsnelheid	Laag	Laag	Hoog
Continuïteit van spelen	Laag	Hoog	Hoog
Isolatie	Niet aanwezig	Aanwezig	Aanwezig
Losses disguised as wins	Niet aanwezig	Niet aanwezig	Niet aanwezig
<b>Najagen van verliezen</b>			
Mogelijke winst	Hoog	Hoog	Hoog
Mogelijke inzet	Hoog	Hoog	Hoog
<b>Magisch denken</b>			
Handeling	Aanwezig	Aanwezig	Aanwezig
Near misses	Aanwezig	Aanwezig	Aanwezig
<b>FOMO</b>			
Jackpot	Niet aanwezig	Niet aanwezig	Niet aanwezig
Locatie- of tijdgebonden	Aanwezig	Aanwezig	Aanwezig
Competitie-element	Niet aanwezig	Aanwezig	Aanwezig
<b>Additioneel</b>			
Online	Nee	Ja	Ja
<b>Totaal</b>		<b>5</b>	<b>9</b>
			<b>10</b>

Fysieke sportweddenschappen hebben een ander risicoprofiel dan online sportweddenschappen. Bij fysieke sportweddenschappen ontstaat risico op gokschade doordat:

<sup>17</sup> Sportweddenschappen kunnen niet voor alle sporten en wedstrijden worden aangeboden in Nederland. De wedstrijden en gebeurtenissen waarop kan worden ingezet zijn beperkt om de invloed van gokkers op de uitkomsten te minimaliseren. Zo mag bijvoorbeeld niet ingezet worden bij voetbal op rode of gele kaarten of bij tennis op het aantal dubbele fouten.

- Gokkers verliezen na kunnen jagen door hoge mogelijke inzetten en bijbehorende grote winsten (afhankelijk van zowel inzethoogte als gekozen weddenschap);
- Sportweddenschappen magisch denken in de hand kunnen werken door de illusie van controle waarbij de gokker denkt te weten kennis te hebben over de uitkomst (handeling) en er *near misses* zijn wanneer de uiteindelijke uitkomst dicht bij de weddenschap ligt (bijvoorbeeld wel een gelijkspel maar een andere score);
- Er *FOMO* kan optreden bij sportweddenschappen omdat deze tijdgebonden zijn.

Online sportweddenschappen hebben een hoger risico op gokschaade dan de landgebonden sportweddenschappen:

- Online sportweddenschappen zijn altijd beschikbaar en hebben daarmee een hoge continuïteit van spelen. Bij in-game sportweddenschappen is daarnaast de speelsnelheid hoog. Dit betekent niet alleen dat het risico op *dark flow* hoger is, maar ook dat het effect van verliezen najagen wordt versterkt doordat er vaker ingezet wordt.
- Uit interviews blijkt ook dat met name jongvolwassenen veel inzetten op online sportweddenschappen in een sociale context, wat een extra competitie-element toevoegt (Van Holst, Snoek, Hairwassers, & Brons, 2025, p. 21). Dit lijkt te contrasteren met het feit dat inzetten op online sportweddenschappen ook in isolatie kan gebeuren, maar dit betekent juist dat er bij online sportweddenschappen zowel risico is op *dark flow* (als een gokker overal en altijd in kan zetten op (een element van) een sportweddenschap) als op *FOMO* (wanneer de gokker inzet in een sociale context).

### ***Varianten van sportweddenschappen***

Binnen de sportweddenschappen onderscheiden we drie typen sport waarop gewed kan worden:

- 1) Alle sporten minus paardenrennen
- 2) Paardenrennen
- 3) Virtuele sporten

Paardenrennen worden van oudsher in het vergunningensysteem onderscheiden van andere sportweddenschappen. In Nederland is er slechts één partij die een vergunning heeft voor fysiek wedden op paardenrennen en een andere partij voor fysiek wedden op alle andere sporten. Voor inzetten op paardenrennen waren er tot 31 oktober 2025 verkooppunten, maar sindsdien kan alleen op draf- en renbanen worden ingezet.<sup>18</sup> Online sportweddenschappen, inclusief weddenschappen op paardenrennen, worden door meerdere aanbieders aangeboden.

Daarnaast wordt er sinds kort online een nieuwe ‘sport’ aangeboden: virtuele sporten. Deze virtuele sporten worden grafisch weergegeven, maar zijn volledig computer-geneerd.<sup>19</sup> Dit betekent dat een “wedstrijd” slechts een paar minuten duurt en dat de speelsnelheid daarmee veel hoger ligt. Ook begint een nieuwe virtuele wedstrijd direct na de volgende en kan er continue worden doorgespeeld zonder onderbreking. Momenteel is dit nog een nieuwe vorm van sportweddenschappen, maar dit is wel een vorm met een potentieel zeer hoog risico op gokschade dat aandacht van de toezicht-houder en beleidsmakers vereist.

De drie varianten van sportweddenschappen kunnen we alleen online met elkaar vergelijken, omdat virtuele sporten alleen daar worden aangeboden. De speelsnelheid van virtuele sporten is dermate hoger dat er een hoger risico is dan bij de andere sporten op zowel *dark flow* als op het najagen van verliezen (er kan in korte tijd meer worden ingezet). Doordat het aanbod van paardenrennen beperkt is, is de continuïteit van spelen lager dan bij de andere sporten, waardoor het risico op *dark flow* ook lager is. We schatten het risico op *FOMO* bij virtuele sporten lager in omdat hier vermoedelijk niet in een sociale context op ingezet zal worden.

Onderstaande tabel toont dat van de beschikbare sporten de virtuele sporten het hoogste risico hebben op gokschade en de paardenrennen het minste risico.

---

<sup>18</sup> Zie: [<https://ndr.nl/>]

<sup>19</sup> Voor een uitleg zie [[www.toto.nl](http://www.toto.nl)], geraadpleegd op 18-11-2025

Tabel 9. Relatieve risico's van varianten van sportweddenschappen op het ontwikkelen van cognitieve mechanismen. Donkergrijs = meer risico ten opzichte van de andere varianten, lichtgrijs = minder risico ten opzichte van de andere varianten.

Variant	Dark flow	Najagen van verliezen	Magisch denken	FOMO
Virtuele sporten				
Alle sporten minus paardenrennen				
Paardenrennen				

Voor sportweddenschappen concluderen we het volgende:

- Online sportweddenschappen hebben een hoger risico op gokschade dan landgebonden sportweddenschappen; ze zijn toegankelijker en hebben een hogere mate van continuïteit. Het risico op najagen van verliezen is hoger en ook wordt in de praktijk gezien dat er ook in een sociale context wordt samengekomen om in te zetten, wat een extra competitie-element toevoegt. Hiermee is ook het risico op *FOMO* hoger.
- Bij in-game weddenschappen is het risico op gokschade hoger dan bij pre-game weddenschappen doordat de speelsnelheid hoger is en er ononderbroken doorgespeeld kan worden. Dit maakt ook het risico op het najagen van verliezen hoger.
- Virtuele sportweddenschappen zijn in potentie de meest risicovolle variant van online sportweddenschappen.
- Paardenrennen zijn minder risicovol.

## 7.4 Krasloten

Krasloten zijn een bijzondere loterijvorm, de instantloterij: De loten zijn vooraf getrokken. De gokker koopt dus een lot waarvan al bepaald is welke prijs erop valt. De gokker krast vervolgens vakjes open om te ontdekken of hij een prijs wint en, zo ja, welke. Onderstaande tabel toont de risicoscore voor krasloten. Krasloten mogen in Nederland alleen fysiek worden aangeboden. Online kunnen ze wel worden gekocht en worden ze per post opgestuurd, maar deelname gebeurt altijd fysiek. Zowel online als bij verkooppunten geldt een bestedingslimiet van €100 per klant per dag.<sup>20</sup> We maken hier geen verder onderscheid tussen de fysiek en online verkochte krasloten, omdat het spel bij beide identiek is.

<sup>20</sup> Zie de toezeggingen over verantwoord spelen van de NLO op [<https://krasloten.nederlandseloterij.nl/>].

Tabel 10. Risicoscore productkenmerken krasloten.

Productkenmerk	Landgebonden
<b>Dark flow</b>	
Speelsnelheid	Laag
Continuïteit van spelen	Laag
Isolatie	Niet aanwezig
Losses disguised as wins	Aanwezig
<b>Najagen van verliezen</b>	
Mogelijke winst	Hoog
Mogelijke inzet	Laag
<b>Magisch denken</b>	
Handeling	Aanwezig
Near misses	Aanwezig
<b>FOMO</b>	
Jackpot	Niet aanwezig
Locatie- of tijdgebonden	Niet aanwezig
Competitie-element	Niet aanwezig
<b>Additioneel</b>	
Online	Nee
<b>Totaal</b>	<b>4</b>

Bij krasloten is de continuïteit van spelen en de mogelijke inzet beperkt door de dagelijkse bestedingslimiet. Door de hoge mogelijke winst van een kraslot is het wel mogelijk dat gokkers hun verliezen na gaan jagen met krasloten. Ook lenen krasloten zich voor magisch denken doordat er een handeling vereist is en ze *near misses* bevatten (bijvoorbeeld één icoontje te weinig voor de prijs). Tot slot bevatten krasloten *losses disguised as wins*. Deze zitten niet in elk kraslot, maar bij de duurdere krasloten zitten vaak prijzen kleiner dan de aanschaf van het lot.<sup>21</sup>

## 7.5 Bingo

Bingo is een spel waarbij gokkers een kaart kopen en winnen wanneer zij als eerste de getallen in een vooraf bepaald patroon kunnen afstrepen op deze kaart. De getallen worden in willekeurige volgorde geselecteerd. Winst is afhankelijk van de volgorde waarin de getallen worden geselecteerd. Bingo wordt in Nederland als regulier kansspel aangeboden in de monopolie casino's van Holland Casino en door online aanbieders. Daarnaast kan het als klein kansspel worden georganiseerd door verenigingen.

<sup>21</sup> Hiervan was bijvoorbeeld sprake bij de Decemberkalender 2025 (spel 377), waar een gokker €5 kon winnen op een kraslot dat €10 kostte.

Tabel 11. Risicoscore productkenmerken bingo.

Productkenmerk	Landgebonden	Online
<b>Dark flow</b>		
Speelsnelheid	Laag	Hoog
Continuïteit van spelen	Laag	Hoog
Isolatie	Niet aanwezig	Aanwezig
Losses disguised as win	Aanwezig	Niet aanwezig
<b>Najagen van verliezen</b>		
Mogelijke winst	Laag	Laag
Mogelijke inzet	Laag	Laag
<b>Magisch denken</b>		
Handeling	Aanwezig	Aanwezig
Near misses	Aanwezig	Aanwezig
<b>FOMO</b>		
Jackpot	Niet aanwezig	Niet aanwezig
Locatie- of tijdgebonden	Niet aanwezig	Niet aanwezig
Competitie-element	Aanwezig	Aanwezig
<b>Additioneel</b>		
Online	Nee	Ja
<b>Totaal</b>	<b>4</b>	<b>7</b>

De spellen van de verschillende vormen van bingo zijn qua regels identiek, maar online is de speelsnelheid hoger en kan er ononderbroken door worden gespeeld. Daarnaast kan er online in isolatie worden gespeeld, wat ervoor zorgt dat er bij online bingo risico is op *dark flow*. Landgebonden bingo kan *losses disguised as wins* bevatten, omdat de prijs materieel kan zijn en een lagere waarde kan hebben dan de bingokaart. Ook hebben zowel landgebonden als online bingo een element van competitie. Bovenstaande tabel toont de risicoscore voor landgebonden en online bingo.

## 7.6 Poker

Ten opzichte van de andere gokproducten is poker een atypisch kansspel. Er komt namelijk een zekere mate van vaardigheid kijken bij het spel. Het doel bij poker is om de sterkste combinatie van kaarten te hebben, of om je tegenstander te laten geloven dat je de sterkste combinatie hebt. Eén spel bestaat uit meerdere inzetrondes waarin gokkers kunnen *checken*, *betten*, *callen*, *raisen* of *folden*. Na vier inzetrondes maken de overgebleven gokkers hun hand bekend en wordt bepaald wie de meest waardevolle combinatie van kaarten heeft en wie daarmee het spel heeft gewonnen. Er bestaan verschillende sets regels, Texas Hold'em is veruit de meest gespeelde en bekendste vorm van poker. Waar in casino's naast deze variant slechts enkele alternatieven worden aangeboden is het online aanbod omvangrijker. Poker bestaat ook als speelautomaat, die vallen buiten deze categorie en zijn besproken in paragraaf 7.1.

Zowel landgebonden als online poker hebben risico op gokschade, omdat het productkenmerken bevat die het najagen van verliezen stimuleren; de mogelijke inzet is hoog en de mogelijke winst ook. Bij poker is ook sprake van handelingen die magisch denken kunnen stimuleren, omdat er een zekere ruimte voor vaardigheid is. Er zijn daarmee handelingen die zowel betekenisvol voelen als een betekenisvol effect hebben op het spelverloop. Dit neemt niet weg dat er ook sprake is van voor de gokker betekenisvolle handelingen die geen betekenisvol effect hebben. De continuïteit van spelen binnen een poker is hoog, maar niet tussen de spellen in; de gokker start (in de regel) niet direct een nieuw spel na afloop van het vorige spel.

*Tabel 12. Risicoscore productkenmerken poker.*

Productkenmerk	Landgebonden	Online
<b>Dark flow</b>		
Speelsnelheid	Laag	Laag
Continuïteit van spelen	Laag	Laag
Isolatie	Niet aanwezig	<b>Aanwezig</b>
Losses disguised as wins	Niet aanwezig	Niet aanwezig
<b>Najagen van verliezen</b>		
Mogelijke winst	<b>Hoog</b>	<b>Hoog</b>
Mogelijke inzet	<b>Hoog</b>	<b>Hoog</b>
<b>Magisch denken</b>		
Handeling	<b>Aanwezig</b>	<b>Aanwezig</b>
Near misses	<b>Aanwezig</b>	<b>Aanwezig</b>
<b>FOMO</b>		
Jackpot	Niet aanwezig	Niet aanwezig
Locatie- of tijdgebonden	Niet aanwezig	Niet aanwezig
Competitie-element	<b>Aanwezig</b>	<b>Aanwezig</b>
<b>Additioneel</b>		
Online	Nee	<b>Ja</b>
<b>Totaal</b>		<b>5</b>
		<b>7</b>

### *Varianten van poker*

Poker kan gespeeld worden als *cash game* of in een toernooi. Bij *cash games* kan men kan de spellen uitstappen, maar ook meer fiches kopen om het spel erna met een hogere inzet te spelen. In toernooien wordt bij het begin ingekocht en speelt men daarna in een format waarbij gokkers afvallen.

Spelen in *cash games* stimuleert *dark flow* sterker dan in toernooien, omdat er een hogere speelsnelheid is: de gokker kan vaker inzetten. Ook is de beschikbaarheid en continuïteit ervan hoger, omdat het niet aan een planning gebonden is. Bij *cash games* kan meer geld worden ingezet, doordat de gokkers niet gebonden zijn aan een vooraf vastgestelde waarde aan fiches. Bij toernooien daarentegen is vaak een hogere hoofdprijs. Desalniettemin beoordelen wij het najagen van verliezen als waarschijnlijker bij

*cash games* dan bij toernooien, omdat daar meer ruimte is om de inzet te verhogen, terwijl de hogere potentiële uitbetaling van toernooien direct gekoppeld is aan het langere format. Bij toernooien kan door het competitie-element daarentegen wel weer een gevoel van *FOMO* ontstaan. Onderstaande tabel toont desalniettemin dat cash games een hoger risico op gokschade hebben dan de toernooien.

**Tabel 13. Relatieve risico's van varianten van poker op het ontwikkelen van cognitieve mechanismen. Donkergrijs = meer risico ten opzichte van de andere variant, lichtgrijs = minder risico ten opzichte van de andere variant.**

Variant	Dark flow	Najagen van verliezen	Magisch denken	FOMO
Cash games				
Toernooi				

## 7.7 Loterijen

Een loterij is een gokproduct waarbij gokkers één of meerdere loten kopen en waar na enige tijd bekend wordt gemaakt op welke loten er een prijs is gevallen. De gokker kan in sommige gevallen zelf het lotnummer kiezen (lottospel). Bij veel andere loterijen zijn lotnummers echter uniek en is er geen (of beperkte) keuze voor de gokker. Onderstaande tabel toont de risicoscore van loterijen waarbij gokkers geen keuze hebben. De risicovolle kenmerken van loterijen zijn beperkt tot de hoge mogelijke winst, het bestaan van een jackpot en *losses disguised as wins* (wanneer de uitgekeerde prijs lager is dan de kosten van het lot).

**Tabel 14. Risicoscore productkenmerken loterij.**

Productkenmerk	Landgebonden
<b>Dark flow</b>	
Speelsnelheid	Laag
Continuïteit van spelen	Laag
Isolatie	Niet aanwezig
Losses disguised as wins	Aanwezig
<b>Najagen van verliezen</b>	
Mogelijke winst	Hoog
Mogelijke inzet	Laag
<b>Magisch denken</b>	
Handeling	Niet aanwezig
Near misses	Niet aanwezig
<b>FOMO</b>	
Jackpot	Aanwezig
Locatie- of tijdgebonden	Niet aanwezig*
Competitie-element	Niet aanwezig
<b>Additioneel</b>	
Online	Nee
<b>Totaal</b>	<b>3</b>

\*Met uitzondering van bepaalde loterijen als de Postcodeloterij

### Varianten van loterijen

Binnen de loterijen maken we een functioneel onderscheid, op basis van de invloed die de gokker heeft over het lotnummer. We onderscheiden daarin de volgende drie categorieën:

- De gokker **heeft geen invloed op het lotnummer**. De gokker koopt een lot en krijgt daarbij automatisch een nummer toegewezen. De gokker kan dus daaruit ook niet het gevoel krijgen met een keuze invloed te hebben op de uitkomst.
- De gokker **kies zelf het lotnummer of een deel daarvan**. Hiervan is sprake bij eindcijfers (bijvoorbeeld de Staatsloterij) of alle cijfers (Lotto). De gokker kan met de keuze het gevoel krijgen invloed uit te kunnen oefenen op de uitkomst (magisch denken).
- **Het lotnummer is gebaseerd op een eigenschap van de gokker**. Hiervan is sprake bij de Postcodeloterij. Hiermee is er een locatie- of tijdgebonden element wat *FOMO* stimuleert, aangezien anderen met dezelfde persoonsgegevens een prijs kunnen winnen.

De verschillende loterij varianten spelen in op verschillende cognitieve mechanismen. Loterijen waarbij de deelnemer invloed heeft op de lotkeuze werken magisch denken in de hand. Wanneer het lot afhankelijk is van eigenschappen van de gokker zelf (zoals de postcode) kan dit tot *FOMO* leiden.

Tabel 15. Relatieve risico's van varianten van loterijen op het ontwikkelen van cognitieve mechanismen. Donkergrijs = meer risico ten opzichte van de andere variant, lichtgrijs = minder risico ten opzichte van de andere variant.

Variant	Dark flow	Najagen van verliezen	Magisch denken	FOMO
Lot o.b.v. eigenschappen				
Wel lotkeuze				
Geen lotkeuze				

## 7.8 Conclusie

In dit hoofdstuk is het risicopotentieel van de landgebonden en online gokproducten die in Nederland legaal worden aangeboden in kaart gebracht. Wij hebben dit gedaan door te kijken naar productkenmerken die bijdragen aan vier cognitieve mechanismen met risico op gokschaad: dark flow, najagen van verliezen, magisch denken en *FOMO*. Op basis van deze scoring komen wij tot de volgende rangorde van gokproducten. Hierbij is het cruciaal om te vermelden dat elk gokproduct risico op gokschaad heeft. Een lagere risicoscore in onderstaande tabel betekent per definitie niet dat het product veilig te gebruiken is voor iedereen en geen risico op gokschaad heeft.

Tabel 16. Rangorde van gokproducten.

Gokproduct	Risicoscore
Online speelautomaten	10
Online in-game sportweddenschappen	10
Online casinospelen	9
Landgebonden speelautomaten	9
Online pre-game sportweddenschappen	9
Landgebonden casinospelen	7
Online poker	7
Online bingo	7
Landgebonden poker	5
Landgebonden sportweddenschappen	5
Krasloten	4
Landgebonden bingo	4
Loterijen	3

Net als in een eerdere risicoclassificatie van het Nederlandse kansspelaanbod van De Bruin (2017) staan de online en landgebonden speelautomaten en casinospelen hoog in de rangorde. In contrast met de methode uit een situatie in 2017 hebben online (met name in-game) sportweddenschappen nu ook een hoge risicoscore.

Veel gokproducten hebben ook varianten met verschillende relatieve risico's ten opzichte van elkaar. Deze staan niet in Tabel 16 verwerkt. Op dit moment is er onvoldoende wetenschappelijke onderbouwing om varianten uit verschillende product-categorieën onderling te vergelijken.

Wat opvalt is dat de eigenschappen van de meest risicovolle spellen zich onderscheiden doordat zij zowel *dark flow* als het najagen van verliezen stimuleren. Dit betekent dat gokkers zowel veel tijd als veel geld kunnen verliezen met het gokproduct. Magisch denken en *FOMO* worden door verschillende gokproducten gestimuleerd, ook door de producten die een relatief lagere risicoscore hebben.

## 8 Prioritering van gokproducten

De laatste stap in onze methode is een prioritering van gokproducten op basis van risico's en deelname. De classificatie uit het vorige hoofdstuk liet zien dat speelautomaten, casinospelen en online sportweddenschappen het hoogste risico hebben op gokschade. Daarbij zagen we ook dat er bepaalde varianten zijn van de producten die risicovoller zijn.

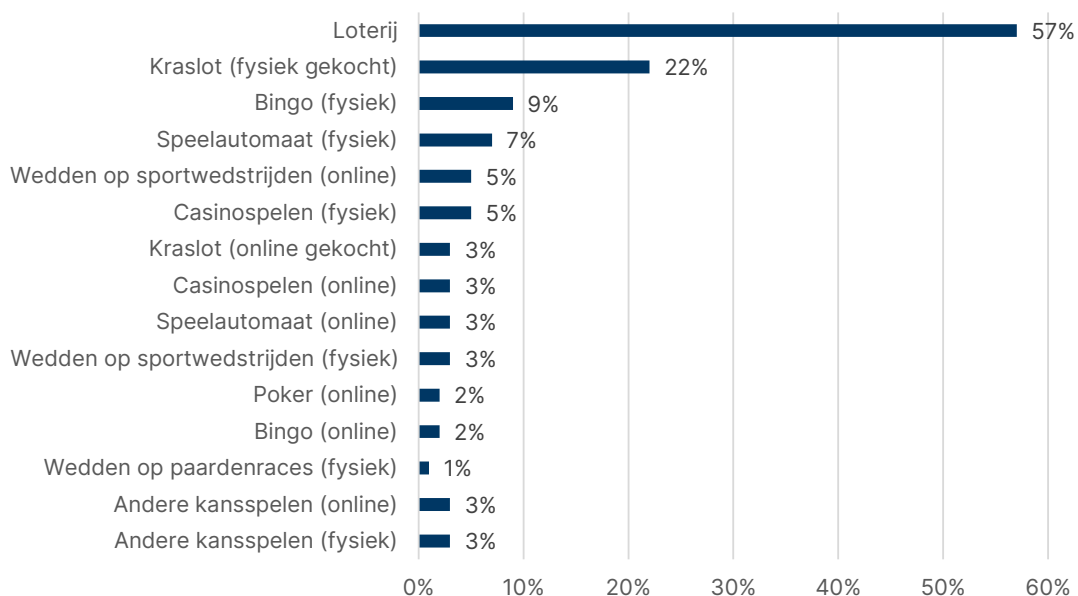
In dit hoofdstuk kijken we in welke mate Nederlanders gebruik maken van deze gokproducten om te zien welke producten het hoogste risico hebben op maatschappelijke gokschade. Idealiter zouden we daarbij per gokproduct inzicht hebben in:

- Het risicopotentieel voor de individuele gokker;
- Het totale aantal gokkers dat eraan deelneemt;
- De deelname van kwetsbare gokkers;
- Het netto verlies van gokkers (brutospelresultaat).

Dit volledige overzicht is momenteel (nog) niet beschikbaar. In dit hoofdstuk prioriteren we een aantal gokproducten op basis van beschikbare data. Wanneer nieuwe of additionele data gepubliceerd wordt (bijvoorbeeld door de Kansspelautoriteit) moet hier uiteraard opnieuw naar worden gekeken.

### 8.1 Totaal aantal gokkers

In 2.5.2 beschreven we de deelname van Nederlanders aan gokproducten. Onderstaande figuur laat nogmaals de uitkomsten van een onderzoek van Ipsos I&O uit 2025 zien naar de deelname van Nederlanders aan verschillende kansspelen.



Figuur 4. Deelname aan gokproducten in Nederland. Bron: Van Miltenburg & Hollander (2025).

Nederlanders nemen veruit het meeste deel aan loterijen, het gokproduct met een relatief laag individueel risicopotentieel. Ook fysieke krasloten en fysieke bingo (twee en drie op basis van deelname) hebben in vergelijking met de andere gokproducten een minder hoog risico op gokschade.

7% van de Nederlanders neemt deel aan landgebonden speelautomaten, 5% wedt online op sportwedstrijden en 5% neemt deel aan landgebonden casinospelen. Online sportwedstrijden hebben van deze drie het hoogste risico op gokschade, maar ook de landgebonden speelautomaten en casinospelen hebben een relatief hoog risico op gokschade. Dit betekent dat deze gokproducten op basis van totale deelname en risicopotentieel een hoge prioriteit voor beleid moeten hebben.

3% van Nederlanders maakt gebruik van online speelautomaten en online casinospelen. De online speelautomaten hebben relatief het hoogste risico op gokschade en ook de online casinospelen hebben een hoog risico. Deze producten vereisen daarom ook prioriteit.

## 8.2 Kwetsbare gokkers

Kwetsbare gokkers worden gedefinieerd als mensen die een hoger risico hebben op het ontwikkelen van gokschade wanneer ze in aanraking komen met gokproducten. Jongeren, personen met een laag inkomensniveau of personen met een migratieachtergrond kunnen bijvoorbeeld meer risico hebben op gokschade (van Rooij, Tuijnman, & Kleinjan, 2021). Cijfers over de gokproducten waar deze groepen mee in aanraking komen zijn momenteel beperkt beschikbaar.

Wat we wel weten is dat jongeren relatief vaak deelnamen aan online sportweddenschappen ten opzichte van andere gokproducten (Kansspelautoriteit, 2025). Online sportweddenschappen hebben een hoog risico op gokschade. Daarnaast wordt het aangeboden op platforms waar ook andere hoog-risico gokproducten worden aangeboden, waardoor een doorstroom naar deze producten ook plaats kan vinden. Het feit dat jongeren deelnemen aan een dermate hoog-risico kansspel zorgt voor een hoge prioriteit van online sportweddenschappen.

Daarnaast laat onderzoek zien dat er relatief veel mensen met problematisch gokgedrag gebruik maken van online gokproducten. De *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) is een index voor problematisch speelgedrag. Op basis van de PGSI is voor gokkers in Nederland bepaald of zij risicovol en problematisch gokgedrag vertonen<sup>22</sup> (Van Miltenburg & Hollander, 2025). Hieruit blijkt dat onder online gokkers één op de vijf

---

<sup>22</sup> In de PGSI-indicatoren zijn ook vragen opgenomen die indicatief zijn voor vormen van gokschade. Een classificatie als hoog risico gokker is een sterke indicatie dat de persoon in kwestie ook vormen van gokschade ervaart.

(20%) behoort tot een risicogroep (gematigd of hoog risicoprofiel). Voor de groep die fysiek speelt ligt dit percentage met 4% lager (Van Miltenburg & Hollander, 2025).

Tot slot blijkt uit onderzoek ook dat mensen met een niet-Europese achtergrond relatief vaak deelnemen aan online kansspelen (16% t.o.v. 12% van de mensen zonder migratieachtergrond en 11% van de mensen met een Europese migratieachtergrond) (Van Miltenburg & Hollander, 2025).

Mensen met problematisch gokgedrag en mensen waarvan we weten dat ze een hoger risico hebben op gokschaade nemen vaker deel aan online gokproducten (Van Miltenburg & Hollander, 2025). In combinatie met de hogere risicoscore voor online producten die uit dit onderzoek is gekomen maakt dat online gokproducten in het algemeen een hoge prioriteit moeten hebben voor beleid in dienst van het beschermen van Nederlanders tegen gokschaade.

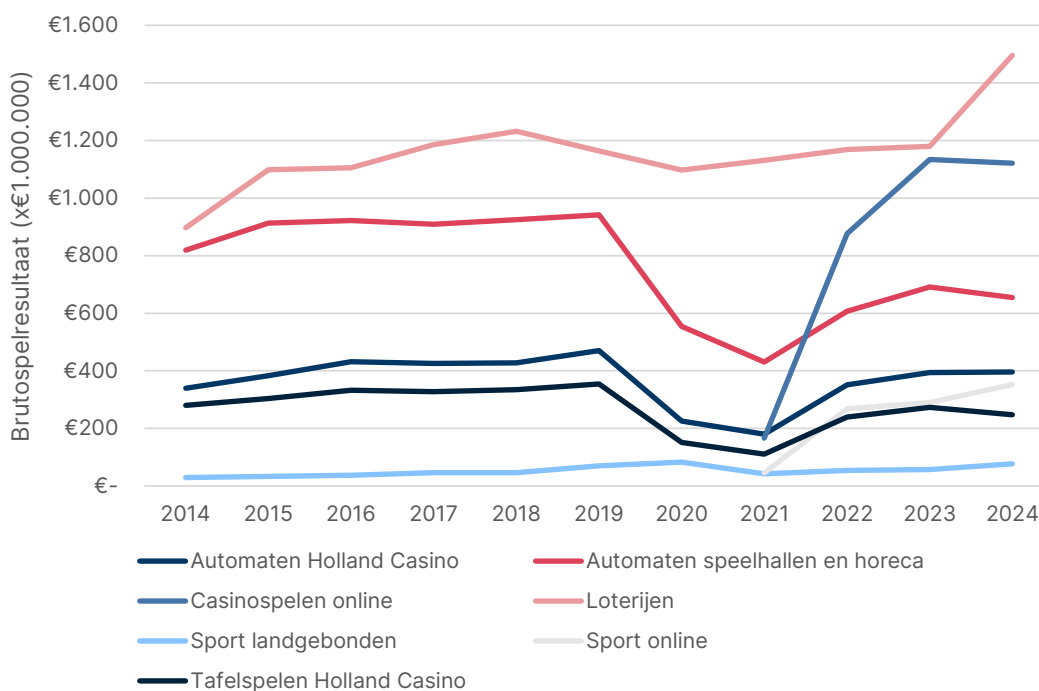
### 8.3 Brutospelresultaat

Eén van de dimensies van gokschaade zijn financiële middelen. Voor de prioritering kunnen we daarom ook kijken naar het verlies van gokkers per gokproduct. De beste maatstaf die we daarvoor hebben zijn de publicaties de Kansspelautoriteit over het brutospelresultaat (BSR). Het BSR is het verschil tussen de inzet van gokkers en de uitbetaling van prijzen aan gokkers, ofwel het totale verlies van gokkers. Omdat gokproducten sterk verschillen in hoeveel zij uitkeren aan gokkers en aan hoeveel spellen wordt deelgenomen (bij een loterij één deelname, met eventueel meerdere loten, bij een speelautomaat meerdere spellen in één speelsessie) wordt BSR gebruik om gokproducten met elkaar te vergelijken. We merken hierbij op dat we niet voor alle vergunde sectoren inzicht hebben in het BSR (bingo en krasloten ontbreken bijvoorbeeld). Daarnaast worden online casinospelen en online speelautomaten samengenomen in één categorie (casinospelen online).

Onderstaande figuur laat zien dat loterijen in 2024 het hoogste BSR hadden.<sup>23</sup> Landgebonden casinospelen hebben daarna het hoogste BSR, waarbinnen speelautomaten in speelautomaathallen en horeca het grootste aandeel hebben. Het BSR van de online casinospelen ligt iets lager dan van landgebonden casinospelen en het BSR van online sportwedenschappen ligt rond de €400 miljoen, maar lijkt over de jaren te groeien. Collectief hebben online gokproducten het BSR van loterijen geëvenaard.

---

<sup>23</sup> Alle artikel 3 loterijen moeten 40% van hun opbrengst afdragen aan het goede doel. Deze afdracht is nog wel onderdeel van het BSR.



**Figuur 5. Brutospelresultaat voor vergunde sectoren per jaar. Bron: Kansspelautoriteit (2025).**

Meer dan de helft van de Nederlanders (57%) neemt deel aan een loterij, en die sector had in 2024 ook het hoogste BSR. Veel minder Nederlanders namen deel aan online casinospelen en speelautomaten (3% - 6%)<sup>24</sup>, maar het verlies van deze gokkers was in 2024 niet veel minder dan de loterijen. Gokkers van online casinospelen en speelautomaten verliezen daarmee gemiddeld meer. Online casinospelen en online speelautomaten hebben een hoog risico op gokschade (mede door de mogelijkheid op het najagen van verliezen) en gokkers verliezen inderdaad veel geld met deze gokproducten. Dit zou daarom voor beleid hoge prioriteit moeten hebben.

## 8.4 Conclusie

Alle gokproducten hebben voor gokkers een risico op gokschade. Op basis van productkenmerken hebben (online en landgebonden) speelautomaten, (online en landgebonden) casinospelen en online sportweddenschappen het hoogste risico op gokschade. In de prioritering komen daar nog de volgende aspecten bij:

- Van deze hoog-risico producten nemen de meeste Nederlanders deel aan fysieke speelautomaten en casinospelen en online sportweddenschappen;
- De groep jongeren en jongvolwassenen neemt disproportioneel veel deel aan online sportweddenschappen;

<sup>24</sup> Het exacte percentage weten we niet omdat dit een combinatie is van online speelautomaten en online casinospelen. 3% van de Nederlanders nam deel aan online speelautomaten en 3% aan online casinospelen. Omdat hier ook overlap tussen kan zitten kunnen we alleen zeggen dat het deelname percentage tussen de 3% en 6% ligt.

- Het verlies per gokker is bij online speelautomaten en casinospelen het hoogst, wat zorgt voor het hoogste risico op financiële gokschade.

Voor beleid zou dit betekenen dat de hoogste prioriteit in het beperken van maatschappelijke gokschade zou moeten liggen bij het verminderen van het risico online sportweddenschappen en online en landgebonden speelautomaten en casinospelen. Hierbij moet gekeken worden naar de productkenmerken die deze producten risicovol maken (zie Hoofdstuk 6).

## 9 Communicatie van relatieve risico's op gokschade

In dit hoofdstuk bespreken we best practices over de communicatie van relatieve risico's van verschillende soorten gokproducten. Gezondheid bevorderende, informatieve communicatie kent grofweg twee doelen: informatievoorziening en gedragsverandering. Onderzoek wijst echter uit dat het onwaarschijnlijk is dat slechts communicatie over risico's van gokken en gokproducten leidt tot gedragsverandering (Ray, et al., 2024; Velasco, et al., 2021; Tuijnman, Sartorius, Visser, & Van Rooij, 2020). Dit komt onder andere doordat gokkers hun keuzes baseren op diverse contextuele variabelen, zoals reclame voor gokken, de toegang tot gokproducten en sociale invloeden. Een belangrijke kanttekening bij dit hoofdstuk is daarom dat gedragsverandering vaak, naast informatievoorziening, vraagt om een aanpassing in de context waarin wordt gegokt, denk bijvoorbeeld aan de manier waarop locaties waar wordt gegokt zijn ingericht, wet- en regelgeving, maar ook de sociale context van de gokker.

Desondanks is informatieve communicatie over gokken en gokproducten belangrijk. Naast de kennisfunctie kan risicocommunicatie namelijk dienen als tegengeluid tegen de over-positieve beelden die in gokreclames worden geschetst (Tuijnman, Sartorius, Visser, & Van Rooij, 2020).

Ook in domeinen zoals alcohol, tabak en beleggen wordt gecommuniceerd over relatieve risico's. Uit een verkenning van best practices in die domeinen blijkt dat er grotendeels gebruik wordt gemaakt van twee manieren om relatieve risico's te duiden, namelijk (1) een schaal waarop het relatieve risico wordt weergegeven of (2) waarschuwende pictogrammen en teksten die van een product laten zien welke kenmerken het risico veroorzaken.

### 9.1 Schalen

Onder andere de Risicometer Beleggen en de Nutri-Score maken gebruik van een schaal om het relatieve risico van een product weer te geven. De Risicometer Beleggen geeft consumenten houvast bij het vergelijken van verschillende beleggingsopties.<sup>25</sup> Daarbij wordt het risico weergegeven in de vorm van een meter, lopend van 1 (lager risico) tot en met 7 (hoger risico). Het risico is bepaald op basis van de volatiliteit van het rendement: hoe harder de koersen van de belegging stijgen en dalen, hoe groter het risico. De Nutri-Score is het voedselkeuzelogo van de overheid en moet het mogelijk

---

<sup>25</sup> Zie: [\[www.afm.nl\]](http://www.afm.nl)

maken voor consumenten om voedselproducten binnen een productgroep met elkaar te vergelijken.<sup>26</sup> De Nutri-Score hanteert een schaal van A tot en met E.



Figuur 6. De Risicometer Beleggen<sup>25,27</sup> en de Nutri-Score<sup>26</sup>

Een gevaar bij het werken met schalen is dat consumenten ten onrechte concluderen dat een product geen tot laag risico heeft, terwijl het in feite om een groep risicovolle producten gaat, zoals ook bij gokken het geval is. Bovenstaande voorbeelden laten daarin een duidelijk contrast zien. De Nutri-Score vergelijkt producten *binnen* een productgroep met elkaar. Een score A of B wil niet meteen zeggen dat het een gezond product betreft. Het kan ook aangeven dat het enkel een relatief gezonde variant bevat binnen een ongezonde productgroep. Door te werken met de kleur groen wordt mogelijk de verkeerde suggestie gewekt bij de consument. Om te voorkomen dat consumenten aannemen dat er producten zijn met geen of een laag risico wordt bij de Risicometer Beleggen daarentegen gesproken over een *lager* risico, en niet over een *laag* risico. Ook wordt er in de schaal gebruik gemaakt van de neutrale kleuren zwart en wit.

## 9.2 Waarschuwend pictogrammen en -teksten

Een tweede manier om het relatieve risico van gokproducten weer te geven is via waarschuwend pictogrammen en teksten die worden weergegeven op het product zelf, of als het een online product betreft, in de online omgeving van het product. Een belangrijk knelpunt bij veel vormen van risicocommunicatie over gokken is dat zij weinig ruimte bieden voor de autonome keuze van de gokker. In veel gevallen wordt bepaald gedrag van de consument gepromoot (niet gokken), terwijl ander gedrag wordt geproblematiseerd en gestigmatiseerd (gokken). Waarschuwend labels of -teksten op gokproducten zijn daarom een manier om de consument keuzevrijheid te bieden en tegelijkertijd denkfouten en vooroordelen over gokproducten tegen te gaan (Newall, Walasek, Ludvig, & Rockloff, 2022; Ray, et al., 2024).

<sup>26</sup> Zie: [\[www.voedingscentrum.nl\]](http://www.voedingscentrum.nl)

<sup>27</sup> Zie: [\[www.asnbank.nl\]](http://www.asnbank.nl)

Waarschuwendende pictogrammen en -teksten kunnen informatie geven op grofweg drie niveaus:

1. Waarschuwing over de gevolgen van aanhoudend gedrag.
2. Een inschatting van de grootte van het risico.
3. Informatie over de kenmerken van een product die het risico vergroten.

Kijkwijzer richt zich vooral op het tweede en derde niveau en ontwikkelde zeven leeftijds- en zeven inhoudspictogrammen om consumenten te helpen bij het nemen van een beslissing over welke tv-programma's, films en series ze wel of niet kijken.<sup>28</sup> Met de leeftijdspictogrammen wordt het risico aangeduid in de vorm van een leeftijdsadvies. De inhoudspictogrammen geven de reden voor het leeftijdsadvies aan.



*Figuur 7. De pictogrammen die worden gehanteerd bij Kijkwijzer<sup>29</sup>*

Een belangrijk kenmerk van de Kijkwijzer is dat de Kijkwijzer uitsluitend bedoeld is om te informeren en geen harde grenzen stelt: de consument kan zelf de keuze maken om iets wel of niet te kijken. De Kijkwijzer geeft eerst een risico-inschatting en geeft vervolgens met inhoudelijke pictogrammen de reden achter deze risico-inschatting weer. Hiermee wijkt de Kijkwijzer af van onder andere de Risicometer Beleggen en de Nutri-Score, die enkel de risico-inschatting weergeven.

Kijkwijzer, de Risicometer Beleggen en de Nutri-Score zijn bekende voorbeelden van communicatie over relatieve risico's. Hoewel bij alcohol geen waarschuwendende teksten of pictogrammen gebruikt worden die waarschuwen voor relatieve risico's, zijn de principes voor alcohol etikettering wel relevant. Het Trimbos-instituut onderzocht alcohol etikettering: het plaatsen van waarschuwinginformatie op de etiketten van alcoholhoudende dranken.<sup>30</sup> Er wordt bij alcohol etikettering gewaarschuwd voor de gevolgen van aanhoudend gedrag, zoals alcoholgebruik tijdens de zwangerschap,

<sup>28</sup> Zie: [\[www.kijkwijzer.nl\]](http://www.kijkwijzer.nl)

<sup>29</sup> Zie: [\[maxmagazine.nl\]](http://maxmagazine.nl)

<sup>30</sup> Zie: [\[www.trimbos.nl\]](http://www.trimbos.nl)

rijden onder invloed en alcoholgebruik door minderjarigen. Bij de ontwikkeling van dergelijke etiketten zijn een aantal aandachtspunten van belang:

- Weten lezers dat er een waarschuwing op het product staat?
- Lezen en begrijpen consumenten de inhoud van de waarschuwing?
- Onthouden consumenten de informatie uit de waarschuwing?
- Is de waarschuwing goed zichtbaar en opvallend?
- Is de waarschuwing een combinatie van een grafische waarschuwing en een tekstuele waarschuwing?

Goed vormgegeven waarschuwingslabels op een gokproduct kunnen werken als *nudges* voor gokkers: ze promoten bepaald gedrag (zoals bepalen dat de kans op gokschaade bij een specifiek product te hoog is) zonder de keuzevrijheid van de consument aan te tasten. Wanneer waarschuwingslabels onvoldoende duidelijk of zichtbaar zijn, kunnen zij het keuzeproces van de gokker juist verstoren, zoals wanneer het label op een slechte plek wordt geplaatst, er een te kleine tekstgrootte wordt gehanteerd, of de gebruikte pictogrammen zorgen voor verwarring. In de literatuur wordt dit *sludge* genoemd (Newall, Walasek, Ludvig, & Rockloff, 2022).

In veel landen zijn er regels om schade door gokken te voorkomen, waaronder reclamebeperkingen en informatieverplichtingen voor aanbieders van gokproducten. Er zijn echter weinig landen die eisen dat gokproducten voorzien zijn van waarschuwende pictogrammen of teksten. Spanje vormt hierop een uitzondering. Sinds oktober 2025 geldt de verplichting om een waarschuwing weer te geven op een gokproduct, vergelijkbaar met waarschuwingen op tabaksproducten.<sup>31</sup> Deze verplichting is specifiek van toepassing op online gokproducten en op reclame voor gokproducten. Spanje kiest er dus voor om de verplichting in te voeren voor een specifieke groep gokproducten en reclame op gokproducten. De waarschuwende teksten geven met name informatie over risico's van gokken in het algemeen ("*gambling addiction is a risk of gambling*") en gaan niet in op de specifieke risico's van het gokproduct waar ze op te zien zijn. De waarschuwende teksten vervangen eerdere teksten zoals "*play responsibly*".

In Nederland is het ook wettelijk verplicht om een waarschuwende tekst te plaatsen bij gokproducten. Deze tekst, ontwikkeld door het Trimbos-instituut en D&B, wijst op risico's van gokken in het algemeen en gaat niet in op relatieve risico's van producten (Tuijnman & van Rooij, 2021). De principes die onder de ontwikkeling van de algemene tekst liggen, zijn echter ook relevant voor communicatie over relatieve risico's. Het gaat hierbij onder andere om kenmerken zoals het voldoende trekken van aandacht met de tekst, het aanzetten tot gedrag, de eenduidigheid van de tekst en het voorkomen van positieve associaties met gokken.

---

<sup>31</sup> Zie: [\[igamingbusiness.com\]](http://igamingbusiness.com)

Daarnaast zijn er provincies in Canada, waar het beleid wordt vastgesteld op provinciaal niveau, die vereisen dat er pop-ups verschijnen met informatie over de risico's van gokken en die gokkers stimuleren om hun gokgedrag aan te passen (Gainsbury, Aro, Ball, Tobar, & Russell, 2015). Deze meldingen moeten zichtbaar zijn op het product zelf, bijvoorbeeld op het scherm van speelautomaten, en dienen gokkers bewust te maken van de gevaren van (overmatig) gokken. Bovendien is het in meerdere landen, zoals in Denemarken, het Verenigd Koninkrijk en Nieuw-Zeeland, verplicht dat gokproducten informatie tonen over de maximale inzet, de maximale winst en het uitkeringspercentage, net als in Nederland (Spillemyndigheden, 2020; Newall, Walasek, & Ludvig, 2020). De effectiviteit van het tonen van deze informatie is nog niet aangetoond.

### 9.3 Conclusie

De relatieve risico's van gokproducten kunnen het best gecommuniceerd worden in de vorm van waarschuwende pictogrammen en -teksten die bij het gebruiken van een product direct zichtbaar zijn voor de gokker. Waarschuwinglabels bieden allereerst keuzevrijheid aan de gokker, terwijl ze tegelijkertijd denkfouten over gokproducten tegengaan. Ten tweede kan de consument op basis van een pictogram of waarschuwende tekst niet ten onrechte concluderen dat er sprake is van een gokproduct met een laag of geen risico. Dit risico is er wel bij een schaal als de NutriScore of de Risicometer Beleggen.

De waarschuwende teksten of -pictogrammen kunnen allereerst een waarschuwing bevatten over de gevolgen van aanhoudend gedrag. Hierbij is het belangrijk dat niet alleen het risico op gokverslaving wordt gecommuniceerd naar de gokker, maar ook het risico op bredere gokschade, zoals mogelijke financiële en mentale gevolgen van gokken. Daarnaast kan het helpend zijn om informatie te verschaffen over de kenmerken van een product die het risico op gokschade vergroten. De productkenmerken die in Hoofdstuk 5 zijn geïdentificeerd kunnen hiervoor als basis dienen. Daarbij is het belangrijk dat voor de gokker duidelijk is wat er wordt bedoeld: niet elke gokker zal bekend zijn met de term *near miss*.

Waarschuwendende teksten en -pictogrammen moeten daarbij direct op het gokproduct weer worden gegeven, en niet via bijvoorbeeld een QR-code. Bij fysieke producten, zoals speelautomaten en krasloten, is het mogelijk om de waarschuwing op het product of op het scherm van het product te plaatsen. In het geval van online gokproducten kunnen waarschuwende pictogrammen of teksten worden weergegeven in het scherm van de gokker. Het is daarom belangrijk dat als waarschuwinglabels wettelijk worden verplicht, hierbij ook expliciet wordt gemaakt hoe ze gepresenteerd moeten worden.

Tot slot adviseren we om de verantwoordelijkheid voor het ontwikkelen van pictogrammen en waarschuwende teksten niet bij de aanbieders te beleggen. De Wet op de

kansspelen<sup>32</sup> schrijft op dit moment nog voor dat aanbieders gebruikers moeten informeren over risico's van (overmatige) deelname aan het gokproduct, maar er zijn geen duidelijke vereisten voor de risicocommunicatie vastgelegd. Uit onder andere de evaluatie van de Wet Koa blijkt dat risicocommunicatie onvoldoende gebeurt om te kunnen spreken van een verantwoord aanbod (Blom, et al., 2024).

---

<sup>32</sup> Artikel 4a, lid 3.

# 10 Conclusies, reflecties en aanbevelingen

## 10.1 Conclusies

### *Risicopotentieel van gokproducten*

Dit onderzoek geeft inzicht in het risicopotentieel van verschillende landgebonden en online gokproducten. De aanleiding hiervoor is de nieuwe visie op kansspelen van het ministerie van Justitie en Veiligheid waarin het uitgangspunt staat opgenomen dat burgers risico-gebaseerd beschermd moeten worden. In nieuwe wet- en regelgeving moeten beperkende maatregelen worden gedifferentieerd op basis van de risico's van een gokproduct.

Wij hebben in dit onderzoek de risico's van verschillende legale gokproducten geanalyseerd aan de hand van hun productkenmerken en de bijdrage van deze productkenmerken aan cognitieve mechanismen die bij gokkers kunnen leiden tot gokschade (*dark flow*, najagen van verliezen, magisch denken en *FOMO*). Dit leidt tot een risicoclassificatie en bijbehorende rangorde van landgebonden en online gokproducten op basis van de op dit moment beschikbare kennis en inzichten. Daar komt bij dat elke methode een versimpeling van de werkelijkheid is. Er bestaan vele interacties tussen het gokproduct, de gokker en de omgeving waarin gegokt wordt, waar wetenschappelijk nog beperkt inzicht in is. Desondanks zijn wij er van overtuigd dat de gebruikte methode de best mogelijke inzichten geeft voor beleid en aansluit bij inzichten uit de praktijk en de visie van experts.

Onderstaande tabel toont de mate waarin productkenmerken aanwezig zijn in de gokproducten die inspelen op de gekozen cognitieve mechanismen. In deze rangorde hebben we alleen de hoofdcategorieën van gokproducten opgenomen (zoals speelautomaten en casinospelen). Gokproducten bevatten subcategorieën met variërende relatieve risico's, zoals bijvoorbeeld tussen klassieke fruitautomaten en videoslots. Deze subcategorieën kunnen we echter niet met elkaar vergelijken op een wetenschappelijk verantwoorde manier en zijn daarom niet opgenomen in de rangorde. In dit onderzoek komt geen enkel gokproduct naar voren dat geen risico's met zich meebrengt op gokschade: deze risico's zijn inherent aan gokken en producten verschillen enkel in het aantal en type risicokenmerken.

*Tabel 17. Aanwezigheid van productkenmerken die bijdragen aan cognitieve mechanismen in de verschillende gokproducten.*

Gokproduct	Dark flow	Najagen van verliezen	Magisch denken	FOMO	Online	Totaal
Online speelautomaten	4	2	2	1	1	10
Online in-game sportweddenschappen	3	2	2	2	1	10
Online casinospelen	3	2	2	1	1	9
Landgebonden speelautomaten	4	2	2	1	0	9
Online pre-game sportweddenschappen	2	2	2	2	1	9
Landgebonden casinospelen	2	2	2	1	0	7
Online poker	1	2	2	1	1	7
Online bingo	3	0	2	1	1	7
Landgebonden poker	0	2	2	1	0	5
Landgebonden sportweddenschappen	0	2	2	1	0	5
Krasloten	1	1	2	0	0	4
Landgebonden bingo	1	0	2	1	0	4
Loterijen	1	1	0	1	0	3

De gokproducten die hoog staan in deze rangorde (met een score van 10 of 9) scoren hoog op alle cognitieve mechanismen (*dark flow*, najagen van verliezen, magisch denken en *FOMO*). Ten opzichte van de gokproducten die lager staan in de rangorde scoren ze vooral hoog op de combinatie van *dark flow* en het najagen van verliezen. Het stimuleren van *dark flow* leidt ertoe dat gokkers het risico lopen om op te gaan in het product en er veel tijd aan te besteden. De eigenschappen die de gokker aanzetten tot het najagen van verliezen zetten de gokker aan om mogelijk veel geld in te zetten en te verliezen. Deze combinatie (veel tijd en veel geld) maakt dat deze gokproducten relatief het meeste risico hebben op gokschade.

De gokproducten spelen ook in verschillende mate in op het gevoel van *FOMO* bij de gokker. Het gevoel van *FOMO* trekt de aandacht van de gokker en kan ervoor zorgen dat deze tijd en geld aan het product gaat besteden. In dit onderzoek hebben we ons gericht op de productkenmerken die bijdragen aan het gevoel van *FOMO*, maar kenmerken in de speelomgeving en de communicatie van de aanbieders van het product kunnen ook sterk inspelen op dit gevoel. Bij het mitigeren van deze effecten op gokkers moet daarom ook breder naar de speelomgeving gekeken worden..

Naast een scoring van het risico op individuele gokschade hebben we aan de hand van deelname ook gekeken naar het maatschappelijke risico van het gokproduct. Jongvolwassenen nemen relatief vaak deel aan online sportweddenschappen en zijn door hun leeftijd ook extra kwetsbaar. Het beperken van de risico's van online sportweddenschappen is daarmee extra van belang. Ook zien we dat gokkers veel geld verliezen aan online casinospelen en online speelautomaten. Financiële middelen is één van de dimensies van gokschade en het feit dat blijkt dat een dermate risicovol product ook leidt tot grote financiële verliezen toont aan dat deze gokproducten mogelijk leiden tot veel maatschappelijke gokschade. Beleid zou daarmee een focus moeten hebben op online en landgebonden speelautomaten en casinospelen en online sportweddenschappen door hun hoge risico op zowel individuele als maatschappelijke gokschade.

### ***Risicovolle kenmerken van online gokproducten***

De resultaten van dit onderzoek geven onvoldoende informatie om specifieke kenmerken te benoemen die verboden zouden moeten worden. Dit betekent niet dat deze kenmerken er niet zijn, maar dat op basis van dit onderzoek deze conclusies niet

getrokken kunnen worden. Wel zijn er verschillende aanknopingspunten voor beleid naar voren gekomen. Deze aanknopingspunten gaan over de kenmerken van de online gokproducten zelf, maar ook de omgeving waarin ze aangeboden worden. Zo zou doorstroom van het ene product naar een ander hoog-risico product voorkomen moeten worden of kan externe competitie tegengegaan worden door externe *rankings* en *leaderboards* te verbieden. Voor het mitigeren van andere risicovolle kenmerken zoals isolatie en de mogelijkheid tot personalisatie is nog geen eenduidig kenmerk naar boven gekomen dat in zijn geheel verboden zou moeten worden. Wel is het advies om deze kenmerken mee te nemen in beleid en integraal te kijken naar het pakket van kenmerken en mitigerende maatregelen gericht op zowel het product zelf als de speelomgeving.

### **Communicatie van relatieve risico's**

Relatieve risico's van producten kunnen worden gecommuniceerd aan de hand van schalen of met waarschuwende pictogrammen en -teksten. Het voordeel van een schalen als de Risicometer Beleggen of de NutriScore is dat ze het mogelijk maken om risico's van verschillende producten met elkaar te vergelijken. Het nadeel van dergelijke schalen is dat consumenten (ten onrechte) kunnen denken dat bepaalde producten geen of een laag risico hebben. Omdat alle gokproducten risico's op gokschade hebben kan er daarom beter gewerkt worden met waarschuwende teksten en -pictogrammen. Naast dat waarschuwingslabels niet suggereren dat een product weinig tot geen risico heeft, bieden ze ook keuzevrijheid aan de gokker en gaan ze mogelijke denkfouten over gokproducten tegen. Een voorbeeld hiervan is De Kijkwijzer die eerst een risico-inschatting aan de hand van leeftijdspictogrammen en gebruikt vervolgens inhoudelijke pictogrammen gebruikt om de redenen achter deze risico-inschatting toe te lichten. Een dergelijk systeem aan de hand van risicoscores van gokproducten en inhoudelijke kenmerken die bijdragen aan deze risicoscore zou ook voor gokproducten overwogen kunnen worden.

Daarbij hoort wel de kanttekening dat onderzoek uitwijst dat het onwaarschijnlijk is dat slechts communicatie over risico's van gokken en gokproducten leidt tot gedragsverandering. Dit komt onder andere doordat gokkers hun keuzes baseren op diverse contextuele variabelen, zoals reclame voor gokken, de toegang tot gokproducten en sociale invloeden. Een belangrijke kanttekening bij dit hoofdstuk is daarom dat gedragsverandering vaak, naast informatievoorziening, vraagt om een aanpassing in de context waarin wordt gegokt, denk bijvoorbeeld aan de manier waarop locaties waar wordt gegokt zijn ingericht, wet- en regelgeving, maar ook de sociale context van de gokker.

## **10.2 Reflectie op de aanpak**

De grootste beperking van dit onderzoek is dat de wetenschappelijke kennis niet ver genoeg is om de complexiteit van de interactie tussen gokker, speelomgeving en

product in een methode of model te kunnen vatten. In dit onderzoek hebben we er daarom voor gekozen om de kenmerken van de gokker en die van de speelomgeving niet mee te nemen in de risicoscore. We maken daarbij wel onderscheid tussen het online en landgebonden aanbod, omdat de online speelomgeving de kenmerken van het product dermate aanpast dat het risicopotentieel hoger is.

Naast de interactie tussen gokker, speelomgeving en product interacteren individuele productkenmerken ook met elkaar. Echter ontbreekt het ook aan wetenschappelijk bewijs met betrekking tot het risico van deze interacties. Het is bijvoorbeeld niet duidelijk of productkenmerken op andere wijze interacteren binnen verschillende gokproducten. Om deze beperkingen deels te mitigeren hebben we in onze methode een extra laag toegevoegd: cognitieve mechanismen. Het is namelijk allicht nog niet duidelijk wat het effect is van individuele productkenmerken en de interactie tussen deze kenmerken, maar op basis van praktijk- en wetenschappelijke inzichten kunnen we wel beter in kaart brengen welke cognitieve mechanismen kunnen leiden tot gokschade en ook wat de bijdrage is van productkenmerken aan deze mechanismen. Hiermee kunnen we toch uitspraken doen over risico's op een aantal onderscheidende kenmerken van gokproducten.

Door de toevoeging van deze cognitieve mechanismen leveren we wel in op granulariteit. Idealiter zouden we elke variant van een gokproduct (zoals de videoslots en de fruitautomaten) een eigen risicoscore geven. Echter laat de huidige methode hier geen ruimte voor; beide varianten hebben bijvoorbeeld een speelsnelheid die hoog genoeg is om *dark flow* mogelijk te maken. Met de huidige methode kan hier geen (kwantitatief) onderscheid in worden gemaakt. We kijken daarom wel naar de *relatieve* risico's: een hogere speelsnelheid maakt het risico op *dark flow* en daarmee het risico op gokschade groter en heeft daarmee relatief een hoger risico. Hoeveel hoger (een half punt, een punt, twee punten?) is in de huidige methode echter niet vast te stellen.

Tot slot heeft het huidige onderzoek niet geleid tot een herhaalbaar instrument of methodiek. Methoden als ASTERIG en GamGard doen hier een poging toe, maar lopen tegen de grenzen van de huidige wetenschappelijke kennis aan. We weten simpelweg niet wat de kwantitatieve grenzen zijn voor individuele productkenmerken en de vraag is ook of die generiek vast te stellen zijn: hoe hoog moet de speelsnelheid zijn om in de hoog-risico categorie te vallen en zijn deze grenzen hetzelfde voor zowel speelautomaten als bingo en poker? Omdat we dit niet weten (en misschien ook niet *kunnen weten*) hebben we in deze methode gekozen voor een kwalitatieve benadering, waarin we analyseren of een productkenmerk dermate hoog of laag is of aanwezig of niet-aanwezig is dat het bijdraagt aan het bovenliggende cognitieve mechanisme. Dit is een inschatting die wij hebben gemaakt op basis van bestaande kennis en met input van praktijk- en wetenschappelijke experts.

### 10.3 Aanbevelingen voor beleid

Dit onderzoek vloeit voort uit de wens om maatregelen tegen gokschade te ontwikkelen die risico-gestuurd zijn. Dit onderzoek laat zien dat er grote verschillen tussen gokproducten zitten in de mate waarin en de wijze waarop zij risico's op gokschade opleveren. Wij onderschrijven dan ook de insteek van het ministerie om hier gericht beleid op te maken. Dit rapport presenteert hier handvatten voor. De meest risicovolle producten op basis van risicopotentieel en deelname zijn de online en landgebonden speelautomaten en casinospelen en de online sportweddenschappen.

Voor een integrale benadering van het mitigeren van risico's op gokschade zou sturing plaats moeten vinden op het niveau van cognitieve mechanismes. Per risicovol product kan worden gekeken welke factoren eraan bijdragen dat een product inspeelt op *dark flow*, het najagen van verliezen, magisch denken en *FOMO*. We zeggen hier bewust factoren, en niet productkenmerken, omdat het noodzakelijk is dat er integraal wordt gekeken naar het mitigeren van deze mechanismen. De productkenmerken die we hier benoemen zijn daarvoor een goed startpunt, maar het is ook van belang dat er verder wordt ingegrepen in de (online) speelomgeving om de gewenste effecten te bereiken.

De aanbeveling voor een integrale benadering komt ook voort uit het feit dat de markt voor gokproducten constant in ontwikkeling is. De digitale mogelijkheden veranderen snel en de innovatie van gokproducten daarmee ook. Juist hierom is het belangrijk om op een hoger niveau dan individuele productkenmerken te kijken. Regulering gericht op een hoger abstractieniveau door het integraal mitigeren van de cognitieve mechanismen is daardoor mogelijk effectiever in het tegengaan van gokschade dan regelgeving gericht op individuele productkenmerken.

# Verwijzingen

- Allami, Y., Hodgins, D. C., Young, M., Brunelle, N., Currie, S., Dufour, M., . . . Nadeau, L. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*(116), 2968-2977. doi:10.1111/add.15449
- Atlas Research. (2025). *Alles uit de kast. Verkenning van beleidsopties voor kansspelautomaten*. Den Haag: WODC.
- Auer, M., & Griffiths, M. (2023). An empirical attempt to operationalize chasing losses in gambling utilizing account-based player tracking data. *Journal of Gambling Studies*, 39, pp. 1547-1561.
- Barton, K., Yazdani, Y., Ayer, N., Kalvapalle, S., Brown, S., Stapleton, J., . . . Harrigan, K. (2017). The Effect of Losses Disguised as Wins and Near Misses in Electronic Gaming Machines: A Systematic Review. *Journal of Gambling Studies*, 33, pp. 1241-1260.
- Behavioural Insights. (2022a). *Redesign gambling websites to reduce harm: Five recommendations for immediate action*.
- Behavioural Insights. (2022b). *Behavioural Risk Audit of Gambling Operator Platforms*.
- Behavioural Insights. (2025). *Gedragbeïnvloeding op online kansspelplatformen*. Kansspelautoriteit. Opgehaald van [https://kansspelautoriteit.nl/sites/default/files/behavioural\\_insights\\_gedragbe\\_nvloedin\\_g\\_op\\_online\\_kansspelplatformen\\_20250826.pdf](https://kansspelautoriteit.nl/sites/default/files/behavioural_insights_gedragbe_nvloedin_g_op_online_kansspelplatformen_20250826.pdf)
- Blanco, C., Blaszczynski, A., Clement, R., Derevensky, J., Goudriaan, A., Hodgins, D., . . . Wardle, H. (2013). Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products, ASTERIG: A Global Validation. *Gaming Law Review and Economics*, 17(9), 635-642.
- Blaszczynski, A. (2000). Pathways to pathological gambling: Identifying typologies. *Journal of Gambling Issues*, 1(10.4309).
- Blom, T., Boiten, M., Hanswijk, M., Stone, S., Crielaard, J., & Bongers, F. (2024). *Drie jaar legaal online gokken. Evaluatie van de Wet Kansspelen op afstand*. Den Haag: WODC. Opgehaald van <https://repository.wodc.nl/handle/20.500.12832/3407>
- Campbell-Meiklejohn, D., Woolrich, M., Passingham, R., & Rogers, R. (2008). Knowing when to stop: The brain mechanisms of chasing losses. *Biological Psychiatry*, 63, pp. 293-300. Opgehaald van <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2007.05.014>
- Chen, Z. D. (2022). Winning and losing in online gambling: Effects on within-session chasing. *PloS One*, 17(8). Opgehaald van <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0273359>
- Clark, L., & Wohl, M. (2021). Langer's illusion of control and the cognitive model of disordered gambling. *Addiction*, 117, 1146-1151. Opgehaald van <https://doi.org/10.1111/add.15649>
- Clark, L., & Zhang, K. (2020). Loss-chasing in gambling behaviour: neurocognitive and behavioural economic perspectives. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, pp. 1-7. doi:<https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2019.10.006>
- Clark, L., Liu, R., McKavanagh, R., Garrett, A., Dunn, B., & Aitken, M. (2012). Learning and affect following near-miss outcomes in simulated gambling. *Journal of Behavioral Decision Making*, 26(5), pp. 442-450. Opgehaald van <https://doi.org/10.1002/bdm.1774>
- Cook, P., & Clotfelter, C. (1993). The peculiar scale economies of lotto. *The American Economic Review*, 83(3), pp. 634-643. Opgehaald van <https://www.jstor.org/stable/2117538>

- Cornish, D. (1978). *Gambling: A review of the literature and its implications for policy and research*. London: Her Majesty's Stationary Office.
- Cousins, J. (2018). *Evaluation of Gamgard: A tool to identify gaming risks to vulnerable players under 'normal' playing conditions*. Ottawa: Centre for Research on Educational and Community Services, University of Ottawa.
- De Bruin, D. (2015). *Kansspelverslaving, risico's en preventie: Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen*. Utrecht: CVO - Research & Consultancy. Opgehaald van [https://kansspelautoriteit.nl/sites/default/files/risicos\\_van\\_kansspelen\\_en\\_de\\_aard\\_en\\_effectiviteit\\_van\\_preventieve\\_maatregelen.pdf](https://kansspelautoriteit.nl/sites/default/files/risicos_van_kansspelen_en_de_aard_en_effectiviteit_van_preventieve_maatregelen.pdf)
- De Bruin, D. (2017). *Assessment verslavingsgevoeligheid Nederlandse kansspelaanbod*. Opgehaald van [https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/17/verslavingsgevoeligheid\\_kansspelaanbod\\_eindrapport\\_nov\\_2017.pdf](https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/17/verslavingsgevoeligheid_kansspelaanbod_eindrapport_nov_2017.pdf)
- Delfabbro, P., & Parke, J. (2021). Challenges in the Measurement of Gambling Product Risk: A Critical Review of the ASTERIG Assessment Tool. *Journal of Gambling Issues*, 47, 378-402. Opgehaald van <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2021.47.15>
- Dixon, M. J. (2017). *Dark Flow, depression and multiline slot machine play*. *Journal of Gambling Studies*, 34, 73-84.
- Dixon, M., Gutierrez, J., Stange, M., Larche, C., Vintan, S., & Kruger, T. (2019). Mindfulness problems and depression symptoms in everyday life predict dark flow during slots play: Implications for gambling as a form of escape. (81-90, Red.) *Psychology of Addictive Behaviors*, 33(1). Opgehaald van <https://doi.org/10.1037/adb0000435>
- Dixon, M., Harrigan, K., Sandhu, R., Collins, K., & Fugelsang, J. (2010). Losses disguised as wins in modern multi-line video slot machines. *Addiction*, 105(10), pp. 1819-1824. Opgehaald van <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03050.x>
- Donaldson, P., Langham, E., Rockloff, M., & Browne, M. (2016). Veiled EGM Jackpots: The effects of hidden and mystery jackpots on gambling intensity. *Journal of Gambling Studies*, 32, pp. 487-498. Opgehaald van <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9566-6>
- Dow Schüll, N. (2025). *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas (Princeton Classics)*. Princeton University Press.
- Elhai, J., Yang, H., & Montag, C. (2020). *Fear Of Missing Out (FOMO)*: overview, theoretical underpinnings, and literature review on relations with severity of negative affectivity and problematic technology use. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 43(2), pp. 203-209. Opgehaald van <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2020-0870>
- Fitzpatrick, M. (2025). 'Gotta catch 'em all!': The gaming/gambling dynamics of Pokémon TCG Pocket. *Critical Gambling Studies*.
- Friedman, M., & Savage, L. (1948). The utility analysis of choices involving risk. *Journal of Political Economy*, 56(4), pp. 279-304. Opgehaald van <http://www.jstor.org/stable/1826045>
- Frith, B., Beetham, J., Thomas, J., & Malcolm, L. (2021). *Gamgard Evaluation*. Opgehaald van <https://www.health.govt.nz/system/files/2022-06/gamgard-evaluation-final-report.pdf>
- Gainsbury, S., Aro, D., Ball, D., Tobar, C., & Russell, A. (2015). Optimal content for warning messages to enhance consumer decision making and reduce problem gambling. *Journal of Business Research*, pp. 2093-2101. doi:10.1016/j.jbusres.2015.03.007

- Gainsbury, S., Black, N., Blaszczynski, A., Callaghan, S., Clancey, G., Starcevic, V., & Tymula, A. (2020). Reducing Internet Gambling Harms Using Behavioral Science: A Stakeholder Framework. *Frontiers in Psychiatry, 11*. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.598589>
- Geurts, S., Meijer, M., & Van Rooij, A. (2025). *Wat is gokschade?* Opgehaald van [https://www.trimbos.nl/wp-content/uploads/2025/08/Infographic-gokschade\\_def.pdf](https://www.trimbos.nl/wp-content/uploads/2025/08/Infographic-gokschade_def.pdf)
- Ghelfi, M., Scattola, P., Giudici, G., & Velasco, V. (2024). Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population. *Journal of gambling studies, 40*, 673-699. doi:<https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3>
- Gordon, R., & Reith, G. (2019). Gambling as social practice: a complementary approach for reducing harm? *Harm Reduction Journal, 16*(64). Opgehaald van <https://doi.org/10.1186/s12954-019-0342-2>
- Hing, N., Cherney, L., Blaszczynski, A., Gainsbury, S., & Lubman, D. (2014). Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study. *International Gambling Studies, 14*(3), pp. 394-409. Opgehaald van <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.903989>
- Ipsos I&O. (2025). *Effecten kansspelreclame*. Den Haag: Ministerie van Justitie en Veiligheid.
- Kaddouhah, M. (2024). An economic definition of 'Fear of missing out' (FOMO). *Finance Research Letters, 63*, p. 105344. Opgehaald van <https://doi.org/10.1016/j.frl.2024.105344>
- Kansspelautoriteit. (2023). *Rapportage over het onderzoek naar de invulling van de zorgplicht door aanbieders van online kansspelen*. Den Haag: Kansspelautoriteit.
- Kansspelautoriteit. (2024). *Uitkomst Ksa onderzoek: strenger toezicht op bonussen op basis van verlies*. Opgehaald van <https://kansspelautoriteit.nl/nieuws/2024/februari/uitkomst-ksa-onderzoek-strenger-toezicht/>
- Kansspelautoriteit. (2025). *Monitoringsrapportage najaar 2025*. Ksa.
- Kansspelautoriteit. (2025). *Rapportage over het onderzoek naar de risicoanalyses van het spelaanbod door vergunninghouders van online kansspelen*. Den Haag: Kansspelautoriteit. Opgehaald van [https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/17/rapportage\\_over\\_het\\_onderzoek\\_naar\\_de\\_risicoanalyses\\_van\\_het\\_speelaanbod\\_door\\_vergunninghouders\\_1.pdf](https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/17/rapportage_over_het_onderzoek_naar_de_risicoanalyses_van_het_speelaanbod_door_vergunninghouders_1.pdf)
- Klusowski, J., Small, D., & Simmons, J. (2021). Does choice cause an illusion of control? *Psychological science, 32*(2), pp. 159-172. Opgehaald van <https://doi.org/10.1177/0956797620958009>
- Kruger, T., Dixon, M., Graydon, C., Larche, C., Stange, M., Smith, S., & Smilek, D. (2021). Contrasting mind-wandering, (dark) flow, and affect during multiline and single-line slot machine play. *Journal of gambling studies, 38*, pp. 185-203. Opgehaald van <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10027-0>
- Kuklenko, P. (2024). The Role of Dark Design Patterns in Online consumer Manipulation: A Critical Study with Emphasis on Video Game Monetisation. Opgehaald van [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/850304/Kuklenko\\_Polina.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/850304/Kuklenko_Polina.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Ladouceur, R., & Dubé, D. (1997). Erroneous perceptions in generating random sequences: Identification and strength of a basic misconception in gambling behavior. *Swiss Journal of Psychology, 56*, pp. 256-259.

- Ladouceur, R., & Mayrand, M. (1987). The level of involvement and the timing of betting in roulette. *Journal of Psychology*, *121*, pp. 169-176. Opgehaald van <https://doi.org/10.1080/00223980.1987.9712654>
- Langer, E. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, *32*(2), pp. 311-328. Opgehaald van <https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311>
- Langer, E., & Roth, J. (1975). Heads I win, tails it's chance: The illusion of control as a function of the sequence of outcomes in a purely chance task. *Journal of Personality and Social Psychology*, *32*(6), pp. 951-955. Opgehaald van <https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.6.951>
- Lavoie, R., & Main, K. (2019). When Losing Money and Time Feels Good: The Paradoxical Role of Flow in Gambling. Opgehaald van <https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2022/09/Raymond-V-Lavoie-Kelley-J-Main.pdf>
- Li, E., Rockloff, M., Browne, M., & Donaldson, P. (2016). Jackpot Structural Features: Rollover Effect and Goal-Gradient Effect in EGM Gambling. *Journal of Gambling Studies*, *32*, pp. 707-720. Opgehaald van <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9557-7>
- Lopez-Gonzalez, H., Jimenez-Murcia, S., & Griffiths, M. D. (2019). Customization and personalization of sports betting products: Implications for responsible gambling. *Gaming Law Review*, *23*(8), 572-577. doi:<https://doi.org/10.1089/glr2.2019.2383>
- Lopez-Gonzalez, H., Jiménez-Murcia, S., & Griffiths, M. D. (2021). The erosion of nongambling spheres by smartphone gambling: A qualitative study on workplace and domestic disordered gambling. *Mobile Media & Communication*, *9*(2), 254-273. doi:<https://doi.org/10.1177/2050157920952127>
- Luquiens, A., Guillou, M., Giustiniani, J., Barrault, S., Caillon, J., Delmas, H., . . . Grall-Bronnec, M. (2022). Pictograms to aid laypeople in identifying the addictiveness of gambling products (PictoGRRed study). *Scientific Reports*(22510). doi:<https://doi.org/10.1038/s41598-022-26963-9>
- Marionneau, V., Ruohio, H., & Karlsson, N. (2023). Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: A call for action. *Harm Reduction Journal*, *20*(92). Opgehaald van <https://doi.org/10.1186/s12954-023-00828-4>
- Meerkerk, G. (2022). *Kansspelwetgeving over zorgplicht en limietstellingen in 21 Europese landen*.
- Mills, T., Grimes, J., Caddick, E., Jenkins, C., Evans, J., Moss, A., . . . Sykes, S. (2023). 'Odds Are: They Win': a disruptive messaging innovation for challenging harmful products and practices of the gambling industry. *Public Health*, *224*, pp. 41-44. Opgehaald van <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2023.08.009>
- Mohn, E. (2024). *Gambler's fallacy*. Opgehaald van <https://www.ebsco.com/research-starters/sports-and-leisure/gamblers-fallacy>
- Newall, P. (2025). Sludge, dark patterns and dark nudges: A taxonomy of online gambling platforms' deceptive design features. *Addiction, Opinion and Debate*. doi:<https://doi.org/10.1111/add.70085>
- Newall, P., Russell, A., & Hing, N. (2021). Structural characteristics of fixed-odds sports betting products. *Journal of behavioral addictions*, *10*, 371-380. doi:<http://dx.doi.org/10.1556/2006.2021.00008>

- Newall, P., Walasek, L., & Ludvig, E. (2020). Equivalent gambling warning labels are perceived differently. *Addiction, 115*(9), pp. 1762-1767. Opgehaald van <https://doi.org/10.1111/add.14954>
- Newall, P., Walasek, L., Ludvig, E., & Rockloff, M. (2022). Nudge versus sludge in gambling warning labels: How the effectiveness of a consumer protection measure can be undermined. *Behavioral Science and Policy, 8*(1), pp. 17-23. Opgehaald van <https://doi.org/10.1177/237946152200800103>
- Oakes, J., Pols, R., Lawn, S., & Battersby, M. (2020). *The "Zone": a Qualitative Exploratory Study of an Altered State of Awareness in Electronic Gaming Machine Problem Gambling*. International Journal of Mental Health and Addiction.
- Palmer, M., Weiss-Cohen, L., Torrance, J., & Newall, P. (2025). When 'help' might hurt: Do gambling harm prevention advertisements reduce or contribute to gambling stigma? Results of an exploratory study. *Public Health, 249*. Opgehaald van <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2025.106010>
- Parke, J., & Parke, A. (2013). Does size really matter? A review of the role of stake and prize levels in relation to gambling related harm. *Journal of Gambling Business and Economics, 7*(3), pp. 77-110. Opgehaald van <https://doi.org/10.5750/jgbe.v7i3.819>
- Peren, F. (2011). Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products: AsTERiG. *Gaming Law Review and Economics, 5*(2), 54-66. Opgehaald van <https://doi.org/10.1089/glre.2011.151107>
- Power, I., Solomon, P., & Lugt, E. (2021). *Behavioural Insights*. Opgehaald van <https://www.bi.team/blogs/would-you-like-friction-with-that/>
- Przybylski, A., Murayama, K., DeHaan, C., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of *Fear of missing out*. *Computers in Human Behavior, 29*(4), pp. 1841-1848. Opgehaald van <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Ray, D., Thomson, K., Beyer, F., Williams, O., Stoniute, A., Arisa, O., . . . Kelly, M. (2024). Effectiveness of Public Messaging Within the Gambling Domain: A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Opgehaald van <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01414-w>
- Russel, A., Langham, E., & Hing, N. (2018). Social influences normalize gambling-related harm among higher risk gamblers. *7*(4), pp. 1100-1111. Opgehaald van <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.139>
- Sharpe, L., Blazczynski, A., & Walker, M. (2006). The identification of near misses in electronic gaming machines and its effect on gambling behaviour. Opgehaald van [https://www.researchgate.net/profile/Louise-Sharpe-2/publication/228347421\\_The\\_identification\\_of\\_near\\_misses\\_in\\_electronic\\_gaming\\_machines\\_and\\_its\\_effect\\_on\\_gambling\\_behaviour/links/0912f50a9969feb222000000/The-identification-of-near-misses-in-electronic-](https://www.researchgate.net/profile/Louise-Sharpe-2/publication/228347421_The_identification_of_near_misses_in_electronic_gaming_machines_and_its_effect_on_gambling_behaviour/links/0912f50a9969feb222000000/The-identification-of-near-misses-in-electronic-)
- Song, F. (2022). *FOMO, financial trading, and problem gambling in college students*. University of Washington.
- Song, F., Graupensperger, S., Lostutter, T., & Larimer, M. (2024). *Fear Of Missing Out* on financial gains: associations between *Fear of missing out*, problem gambling, and speculative trading in college students. *Emerging Adulthood, 12*(3), pp. 387-397. Opgehaald van <https://doi.org/10.1177/21676968241238028>

- Spillemyndigheden. (2020). *The Danish Gambling Authority's guide on responsible gambling*. Opgehaald van <https://www.spillemyndigheden.dk/uploads/2020-11/The%20Danish%20Gambling%20Authority%E2%80%99s%20guide%20on%20responsible%20gambling%20-%20WT.pdf>
- Suetens, S. & Tyran, J. R. (2012). *The gambler's fallacy and gender*. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 83(1), 118-124.
- Trimbos-instituut. (2025). *Advies voor inhoud en uiterlijk van alcohol etiketten*. Opgehaald van Trimbos-instituut: <https://www.trimbos.nl/kennis/alcohol/alcohol etikettering/advies-voor-inhoud-en-uiserlijk-van-alcohol etiketten/>
- Tuijnman, A., & van Rooij, A. (2021). *Waarschuwendende tekst kansspelen*. Trimbos-instituut.
- Tuijnman, A., Sartorius, D., Visser, D., & Van Rooij, A. (2020). *Een gezonde communicatiestrategie voor de Wet kansspelen op afstand (KOA)*. Ministerie van Justitie en Veiligheid.
- Tversky, A., & Kahneman, D. (1992). Advances in prospect theory: Cumulative representation of uncertainty. *Journal of Risk and Uncertainty*, 5, pp. 297-323. Opgehaald van <https://doi.org/10.1007/BF00122574>
- Van Holst, R., Snoek, A., Hairwassers, J., & Brons, B. (2025). *Verdiepend kwalitatief onderzoek naar gokproblemen*. Den Haag: WODC. Opgehaald van <https://repository.wodc.nl/handle/20.500.12832/3482>
- Van Miltenburg, C., & Hollander, D. (2025). *Deelname aan kansspelen in Nederland, meting 2025*. Ipsos I&B in opdracht van WODC. Opgehaald van <https://open.overheid.nl/documenten/d91ec5df-25e0-4241-afd1-6faf087cc2e3/file>
- Van Miltenburg, C., Klein Kranenburg, L., Hollander, D., & Bouwmeester, J. (2024). *Deelname aan kansspelen in Nederland: meting 2024*. Den Haag: WODC. Opgehaald van <https://repository.wodc.nl/handle/20.500.12832/3366>
- Van Rooij, A., Birk, M., Van der Hof, S., Oostenbach, K., & Hermans, R. (2025). *Game-check: Development, application and visualization of a classification system for behavioral design in games*. Opgehaald van <https://www.trimbos.nl/wp-content/uploads/2025/10/Game-check-Development-application-and-visualization-of-a-classification-system-for-behavioral-design.pdf>
- Van Rooij, T., Oomen, P., & Tuijnman, A. (2026). *Checklist communicatie over gokken*. Trimbos-instituut.
- van Rooij, T., Tuijnman, A., & Kleinjan. (2021). *Kennissynthese en Onderzoeksagenda Kansspelverslaving, gokgerelateerde schade en gokproblematiek*. Trimbos-instituut i/o ZonMw.
- Velasco, V., Scattola, P., Gavazzeni, L., Marchesi, L., Nita, I., & Giudici, G. (2021). Prevention and Harm Reduction Interventions for Adult Gambling at the Local Level: An Umbrella Review of Empirical Evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(18), p. 9484. Opgehaald van <https://doi.org/10.3390/ijerph18189484>
- Walker, A. C., Stange, M., Dixon, M. J., Fugelsang, J. A., & Koehler, D. J. (2023). Using Icon Arrays to Communicate Gambling Information Reduces the Appeal of Scratch Card Games. *Journal of gambling studies*, 39, 363-382. doi:<https://doi.org/10.1007/s10899-021-10103-5>
- Wardle, ., Degenhardt, ., Marionneau, ., Reith, ., Livingstone, ., Sparrow, ., . . . Saxena, S. (2024). The Lancet Public Health Commission on gambling. *Lancet Public Health*, 9, e950-994. Opgehaald van [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00167-1](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00167-1)

- Wortman, C. (1975). Some determinants of perceived control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 31(2), pp. 282-294. Opgehaald van <https://doi.org/10.1037/h0076305>
- Yücel, M., Carter, A., Harrigan, K., van Holst, R., & Livingstone, C. (2018). Hooked on gambling: a problem of human or machine design? Opgehaald van <https://www.thelancet.com/action/showPdf?pii=S2215-0366%2817%2930467-4>

# Bijlage 1. Lijst van interviewrespondenten

Organisatie	Naam/functie
Wetenschapper/onderzoeker	
Behavioural Insights UK	Eleanor Collerton
New York University Steinhardt	Natasha Dow Schüll
University of Bristol	Philip Newall
Central Queensland University	Matthew Rockloff
Greo Evidence Insights (Greo)	Sasha Stark
University of New South Wales	Alex Blasczynski
Toezichthouder	
Kansspelautoriteit	Senior toezichthouder Toezichthouder
Ervarings- en verslavingsdeskundigen	
Jellinek	Manager afdeling Preventie
Jellinek	Senior adviseur afdeling Preventie
Geldfit	Adviseur
Stichting AGOG	Voorzitter
Stichting Jeugdinterventies	Directeur-bestuurder
Stichting Hervitas	Directeur
Zelfstandige	Counselor, sociaal werker, herstelcoach, begeleider en behandelaar in de verslavingszorg
Novadic-Kentron	Senior wetenschapper
Expert risicocommunicatie	
Trimbos-instituut	Senior Projectleider Drugspreventie
Trimbos-instituut	Senior Projectleider Expertisecentrum Alcohol

## Bijlage 2. Vergunningstelsel

De Nederlandse kansspelmarkt is in sterke mate gereguleerd. De Wet op de kansspelen (Wok) bepaalt voor welke kansspelen een vergunning verleend kan worden. Figuur 8 geeft een overzicht van alle vergunningen en hoe deze zijn ingericht. De modellen hiervoor zijn monopoliestelsels (er bestaat maar één vergunning) of open vergunningstelsels, waarin alle aanbieders die aan de wettelijke eisen voldoen een vergunning kunnen krijgen om onder voorwaarden een kansspel aan te bieden.<sup>33</sup> Hiernaast zijn er nog kansspelen die aangeboden kunnen worden zonder vergunning, zoals bepaalde vormen van bingo.

---

<sup>33</sup> De Kansspelwijzer van de Kansspelautoriteit bevat een actueel overzicht van de vergunde kansspelen.

Landgebonden (landbased)	
<b>Speel-automaten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Horeca (open vergunningstelsel)</li> <li>- Speelautomaathallen (open vergunningstelsel)</li> <li>- Casino (monopoliestelsel)</li> </ul>
<b>Casino speler tegen speler</b>	Monopoliestelsel
<b>Sport</b>	Monopoliestelsel
<b>Paardenrennen</b>	Monopoliestelsel
<b>Loterij</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Staatsloterij (monopolie)</li> <li>- Lotto (monopolie)</li> <li>- Artikel 3 (open vergunningstelsel)</li> <li>- Instantloterij/krasloten (monopolie)</li> </ul>
Op afstand (online)	
<b>Speler tegen huis</b>	Open vergunningstelsel 31 aanbieders
<b>Sport</b>	Open vergunningstelsel 23 aanbieders
<b>Speler tegen speler</b>	Open vergunningstelsel 8 aanbieders
<b>Paardenrennen</b>	Open vergunningstelsel 9 aanbieders

Figuur 8. Overzicht vergunningen Nederlandse kansspelsector. Aantallen van 08-01-2026 op de Kansspelwijzer van de Kansspelautoriteit.

***dialogic***

Onderzoek voor *onderbouwd* beleid.

**Dialogic innovatie & interactie**

Hooghiemstraplein 33

3514 AX Utrecht

030-2150580

[www.dialogic.nl](http://www.dialogic.nl)