



Kansspelautoriteit

Marktscan online kansspelen 2015

Een analyse vanuit internationaal perspectief

Datum	18 augustus 2015
Status	Definitief

Colofon

Afzendgegevens

Kansspelautoriteit

Wijnhaven 24
2511 GA Den Haag
Postbus 298
2501 CG Den Haag
www.kansspelautoriteit.nl
marktscan@kansspelautoriteit.nl
T 070 302 1300
F 070 302 1399
info@kansspelautoriteit.nl

Contactgegevens

Inhoud

Colofon 3

Managementsamenvatting 7

1 Inleiding 11

1.1 Doel marktscan online 11

1.2 Proces 11

1.3 Leeswijzer 11

2 Publieke belangen bij online kansspelen 13

2.1 Preventie van kansspelverslaving 13

2.2 Beschermen en informeren van consumenten 14

2.3 Tegengaan van fraude en overige criminaliteit 15

3 Institutionele achtergrond 17

3.1 Wetsvoorstel kansspelen op afstand 17

3.2 Contouren 17

3.3 Voorgenomen lagere regelgeving 18

3.4 Procesbeschrijving 19

4 De consument 21

4.1 Aantal online spelers 21

4.2 Kenmerken online spelers en speelgedrag 23

4.3 Profielschets online spelers per spel 27

5 Kansspelverslaving 35

5.1 Bevolkingsonderzoek 35

5.2 Verslaving onder online spelers 37

5.3 Hulpverzoek 38

6 Marktomvang, trends en (kanalisatie)verwachting 43

6.1 Gegevensverantwoording 43

6.2 Marktomvang online 44

6.3 Segmenten 49

6.4 Kanalisatie 51

6.5 Mobiel 58

7 Structuur van de internationale markten 59

7.1 Businessmodellen van B2C aanbieders 59

7.2 Kenmerken per segment 61

7.3 De grootste internationale aanbieders 65

7.4 Marketing 66

7.5 Verwerking van betaalverkeer 70

7.6 Technologie en toestellen 72

8 Internationale ervaringen met legalisering 74

8.1 Internationale vergelijking institutioneel achtergrond 74

8.2 Omvang van de markt 76

8.3 Kansspelverslaving 81

8.4 Bijdrage aan goede doelen: case Denemarken 82

9 Bijlagen 85

10 **Factsheets belangrijkste aanbieders 93**
Literatuurlijst 99

Managementsamenvatting

De Kansspelautoriteit is op 1 april 2012 opgericht als zelfstandig bestuursorgaan. De Kansspelautoriteit is belast met (a) uitvoering en vergunningverlening, (b) toezicht (c) en handhaving van de Wet op de kansspelen.¹ De Kansspelautoriteit bewaakt als onafhankelijk toezichthouder een veilig en betrouwbaar kansspelaanbod.

Teneinde op een gestructureerde manier invulling te geven aan deze opdracht, maakt de Kansspelautoriteit onder meer gebruik van marktscans. Een marktscan geeft op systematische wijze een beeld van de stand van zaken op een bepaalde markt of een gedeelte van die markt. Naast een beschrijving van de marktstructuur en het marktgedrag, geeft de scan aan hoe het staat met de publieke belangen 'preventie van kansspelverslaving', 'beschermen en informeren van consumenten' en het 'tegengaan van fraude en overige criminaliteit'. Mede op basis van de uitkomsten kan de Kansspelautoriteit beslissen waar en hoe zij haar toezicht- en reguleringstaken inzet.

In oktober 2014 verscheen de eerste marktscan van de Kansspelautoriteit, *Marktscan: Analyse van de Nederlandse kansspelmarkt 2013*. Die marktscan beperkte zich tot een analyse van de huidige vergunde (landgebonden) kansspelmarkten.

Onderhavige marktscan richt zich op online kansspelmarkten. Gezien de stand van zaken van het wetsvoorstel Kansspelen op afstand, zie hoofdstuk 3, is het uit oogpunt van prudent toezicht van belang om goed voorbereid te zijn. Deze marktscan is onderdeel van deze voorbereiding.

Hieronder worden de belangrijkste bevindingen van de marktscan samengevat.

Publieke belangen

Doel van de regulering van kansspelen is de bescherming van bovengenoemde publieke belangen. Publieke belangen bij kansspelen, en de maatregelen die genomen zijn bij landgebonden kansspelen, zijn reeds omschreven in Hoofdstuk 2 van de *Marktscan: Analyse van de Nederlandse kansspelmarkt 2013*.

Online kansspelen verschillen op een aantal punten van landgebonden kansspelen. Hierdoor kunnen de risico's en de maatregelen ter bescherming van publieke belangen verschillen. Hierbij kan gedacht worden aan de borging van spelerstegoeden en extra aandacht voor kansspelverslaving gelet op het *short-odds* karakter van online kansspelen.

Momenteel is het aanbieden van kansspelen op afstand aan de Nederlandse consument illegaal. Het wetsvoorstel Kansspelen op afstand wordt momenteel behandeld door het parlement. De verwachting is dat in het najaar van 2015 de lagere regelgeving in consultatie gebracht zal worden. Naast de reeds geldende verplichtingen voor de huidige landgebonden vergunde aanbieders, dienen aanbieders van kansspelen zich aan te sluiten bij het centraal register uitsluiting kansspelen (hierna: CRUKS). Daarnaast gaat het wetsvoorstel uit van 20% kansspelbelasting, een verplichte bijdrage van 0,5% aan het verslavingsfonds en een kansspelheffing van 1,5% ter financiering van de Kansspelautoriteit.

¹ De wettelijke aanduiding is "kansspelautoriteit" zonder hoofdletter. Voor de leesbaarheid hanteren we in deze marktscan de organisatiennaam "Kansspelautoriteit" met hoofdletter.

Overzicht online kansspelmarkt

De consument

Hoofdstuk 4 geeft een overzicht van de kenmerken van Nederlandse online spelers. De schattingen van het aantal online spelers variëren aanzienlijk. De meest recente schatting gaat uit van ongeveer 437 duizend online spelers (3,1% van de Nederlandse bevolking van 16 jaar of ouder). Het aandeel online spelers is vergelijkbaar of lager dan dat in Noorwegen, Italië, het Verenigd Koninkrijk en Denemarken. De Nederlandse spelers zijn veelal mannen, hoogopgeleid en in de leeftijdscategorie van 20 tot 35 vaker actief met kansspelen. Paragraaf 4.3 geeft een profielschets van spelers per segment.

Hoofdstuk 5 geeft een overzicht van de onderzoeken die verricht zijn die naar de prevalentie van kansspelverslaving, oftewel het aandeel (of aantal) spelers die symptomen van kansspelverslaving vertoont. Deze onderzoeken schatten dat het aantal Nederlandse risico- en probleemspelers tussen 83.000 en 140.000 ligt. Deze cijfers bevatten ook spelers die uitsluitend landgebonden kansspelen spelen. Uit een verslavingsenquête beschreven in paragraaf 5.2 blijkt dat 83% van de Nederlandse online spelers geen problematisch speelgedrag vertoont, 11% een risicospeler is en 5,2% een probleemspeler is. In 2013 bedroeg het aantal hulpzoekende kansspelverslaafden 2.234.

De Nederlandse markt voor online kansspelen

Hoofdstuk 6 beschrijft de omvang van de Nederlandse online kansspelmarkt en de belangrijkste trends die zich aftekenen. De online markt – wettelijk gezien momenteel nog illegaal – bedroeg in 2014 in Nederland 275 miljoen euro, gemeten in bruto spelresultaat (inleg minus prijzen). Voor 2015 wordt een bruto spelresultaat van 296 miljoen euro verwacht. De omvang van de markt is sterk gegroeid in de periode 2003 tot 2015. Ondanks deze sterke groei bedraagt de omvang van de online markt 13% van de totale kansspelmarkt in Nederland. Dit is iets lager dan het aandeel van online in Europa (16%).

In vergelijking met andere Europese landen is Nederlandse gokker op dit moment middenmoter qua aantal bestede euro's (gemeten aan spelresultaat per volwassene).

Kanaliseringsverwachting

Het kabinetsdoel in het wetsvoorstel Kansspelen op Afstand is dat na drie jaar 80% van het bruto spelresultaat uit online gokken in handen is van legale aanbieders. Dit wordt de kanalisatie genoemd.

De prognoses van H2 Gambling Capital laten zien dat deze doelstelling zowel realistisch als ambitieus is. Bij legalisering per 2017 is de prognose dat een kanalisatie van ruim 76% in 2020 wordt bereikt. De doelstelling van 80% kanalisatie wordt in de meeste Europese landen pas na vijf jaar (of langer) bereikt.

Daarbij is uitgegaan van 20% kansspelbelasting: hogere belastingen kunnen leiden tot langzamere kanalisatie. In het 20%-scenario gaat de kanalisatie in Nederland waarschijnlijk sneller verlopen dan in de meeste vergelijkbare Europese landen, waaronder België. De kanalisatie in Denemarken is weliswaar sneller verlopen, maar dit land is minder goed vergelijkbaar omdat per inwoner bijna drie keer zo veel als in Nederland online wordt gegokt.

De aanbieder

Businessmodellen van online aanbieders worden beschreven in hoofdstuk 7. Er zijn verschillende businessmodellen voor het aanbieden van online kansspelen. Een aanbieder die rechtstreeks aan spelers levert wordt een business-to-consumer (B2C) aanbieder genoemd. Een B2C aanbieder moet beschikken over de

spelsoftware, zorgen voor web hosting, een betaalsysteem, voldoende spelers, marketing en geaffilieerden, klantenservice en bedrijfsondersteuning. B2C aanbieders verschillen van elkaar in de mate waarin zij de genoemde diensten zelf verzorgen of kiezen voor inkoop bij zogenaamde business-to-business (B2B) aanbieders. Acht van de tien grootste internationale spelers zijn B2C aanbieders met een breed spelaanbod, de andere twee zijn spelontwikkelaars die B2B diensten aanbieden.

Een van de aspecten waarop online en landgebonden kansspelen aanzienlijk van elkaar verschillen is marketing. De marketing van online aanbieders draait om affiliatiemarketing en bonussen. Zo bieden de grootste internationale aanbieders allen een welkomstbonus (vaak 100% van de eerste storting), een gratis geld bonus, een verwijs een vriend bonus en een loyaliteitsprogramma.

Internationaal

In 2014 waren in de Europese Economische Ruimte zeven landen waar online kansspelen niet gelegaliseerd waren. Ondanks het feit dat de omvang van online kansspelen na legalisering in de meeste landen stijgt, is niet gezegd dat deze stijging volledig is toe te schrijven aan de legalisering. Ook kan niet worden aangetoond dat de legalisering van online kansspelen samenhangt met een stijging in het aantal kansspelverslaafden.

1 Inleiding

1.1 Doel marktscan online

Het doel van deze marktscan is om inzicht te geven in online kansspelmarkten. De Kansspelautoriteit focust hierbij op haar drie publieke belangen: preventie van kansspelverslaving, consumentenbescherming en tegengaan van fraude en criminaliteit.

Onderwerp van de analyse zijn de segmenten die onder het wetsvoorstel Kansspelen op afstand gereguleerd gaan worden. Voor een groot deel is de marktscan een inventarisatie van wat bekend is over internationale online kansspelmarkten. Thans bestaat in Nederland nog geen vergund aanbod van online kansspelen. De beste indicatie voor de toekomstige Nederlandse markt zijn de huidige internationale markt en de internationale ervaringen met legalisering. Deze marktscan besteedt dan ook veel aandacht aan internationale trends en internationale spelers. De marktscan geeft een overzicht van wat er bekend is over consumentengedrag van Nederlanders bij online kansspelen. De analyses berusten op openbare bronnen, gegevens van commerciële dataleverancier H2 Gambling Capital en gegevens verzameld in het kader van een consumentenonderzoek in opdracht van de Kansspelautoriteit.

Deze marktscan is een momentopname. Met een zekere regelmaat (bijvoorbeeld jaarlijks) moet een nieuw beeld worden gecreëerd. Indien een markt niet naar wens functioneert, is nader onderzoek nodig om te bepalen welke maatregelen nodig zijn.

De marktscan bevat echter geen beleidsmatige of anderszins normatieve uitleg van de uitkomsten.

1.2 Proces

Voor u ligt de marktscan online kansspelen 2015 waarover stakeholders zijn geconsulteerd. Overheidsinstanties, verschillende organisaties in de verslavingszorg en grote vergunninghouders van landgebonden kansspelen is hierbij gevraagd de tekst te controleren op eventuele onduidelijkheden en onnauwkeurigheden.

1.3 Leeswijzer

Hoofdstuk 2 gaat in op de publieke belangen die ten grondslag liggen aan het kansspelbeleid, toegespitst op online kansspelen. In hoofdstuk 3 wordt de stand van zaken wat betreft het wetsvoorstel Kansspelen op afstand toegelicht. Hoofdstuk 4 geeft een overzicht van wat er bekend is over de Nederlandse consument: hoeveel Nederlanders deelnemen aan online kansspelen, de kenmerken van online spelers. Hoofdstuk 5 geeft een overzicht van de studies naar kansspelverslaving en daarbinnen voor zo ver mogelijk het belang van online kansspelen. Hoofdstuk 6 biedt een totaaloverzicht van de omvang en samenstelling van de Nederlandse online kansspelmarkt en de trends en verwachtingen omtrent kanalisatie. Hoofdstuk 7 beschrijft de business modellen van grote internationale aanbieders, de gebruikte marketinginstrumenten en betaalmiddelen. Ten slotte geeft hoofdstuk 8 een overzicht van de institutionele achtergrond van online kansspelen in Europa. Daarnaast wordt er in dit hoofdstuk ingegaan op de effecten van legalisering van online kansspelen, met name op de marktomvang en kansspelverslaving.

2 Publieke belangen bij online kansspelen

Regulering van kansspelen wordt noodzakelijk geacht omdat kansspelen risico's met zich meebrengen. Doel van de regulering is de bescherming van publieke belangen, te weten (a) het tegengaan van kansspelverslaving, (b) de bescherming van de consument en (c) het tegengaan van fraude en overige criminaliteit. Publieke belangen bij kansspelen en de maatregelen die genomen zijn bij landgebonden kansspelen zijn onder andere reeds omschreven in Hoofdstuk 2 van de *Marktscan: Analyse van de Nederlandse kansspelmarkt 2013*.

Online kansspelen verschillen op een aantal kenmerken van landgebonden kansspelen waardoor risico's, maar ook de maatregelen ter bescherming van publieke belangen, op onderdelen kunnen verschillen. Hieronder worden de belangrijkste verschillen kort aangestipt.

2.1 Preventie van kansspelverslaving

De overheid ziet verslaving als een inherent risico van kansspelen. Kansspelverslaving brengt negatieve persoonlijke en sociaal-maatschappelijke gevolgen met zich mee. Zo kunnen zich ernstige psychische, sociale, lichamelijke en financiële problemen voordoen. Voorbeelden hiervan zijn agressie, relatieproblemen en schulden waar de betrokkene niet meer uit komt zonder hulp. Behalve de kansspelverslaafde, ondervindt diens directe omgeving de negatieve gevolgen van het handelen van de verslaafde. Ook de maatschappij wordt geconfronteerd met een deel van de gevolgen, denk hierbij aan faillissementen, langdurige ziekte, criminaliteit en werkloosheid. Het voorkomen van kansspelverslaving is daarom één van de prioriteiten van het kansspelbeleid.

Online kansspelen onderscheiden zich van landgebonden kansspelen op een aantal punten waardoor de risico's op kansspelverslaving mogelijk groter zijn. Online kansspelen zijn over het algemeen zogenaamde *short odds* kansspelen waarbij er een korte tijd zit tussen de inleg en het speelresultaat. Van *short odds* kansspelen is bekend dat zij een hoger verslavingsrisico hebben dan *long odds* kansspelen.

Een aantal spellen wordt op internet sneller gespeeld dan bij landgebonden aanbieders. Zo is er geen tijd gemoeid met het schudden van kaarten en voor wie het nog te traag gaat biedt online de mogelijkheid om door middel van meerdere schermen aan verschillende spellen simultaan deel te nemen.

Het ontlopen van de mogelijkheid om te gokken kan ook lastig zijn. Online kansspelen zijn 24 uur per dag en zeven dagen per week beschikbaar. Door de mobiele technologie speelt de fysieke afstand steeds minder een rol. Doordat er geen fysieke grenzen zijn is het vermijden van risicovolle plekken voor mensen met een problematisch speelgedrag niet meer mogelijk. Mobiele technologie, affiliatiemarketing en geomarketing maken dat risicospelers reclame moeilijk ontlopen. Sociale controle - die bij landgebonden kansspelen meer een rol speelt - is grotendeels afwezig bij online kansspelen. Veel spelers spelen immers anoniem, al dan niet in het geheim. Deze factoren maken de behandeling van kansspelverslaving lastiger.

Hiertegenover staat dat de online technologie ook mogelijkheden biedt voor het voorkomen van kansspelverslaving, maatregelen die niet of minder effectief in te

zetten zijn bij landgebonden kansspelen. Denk bijvoorbeeld aan feedback door middel van pop-ups als de speler zijn eigen gestelde limiet overschrijdt en de mogelijkheid tot uitsluiting bij meerdere aanbieders tegelijk. Een andere mogelijkheid die online kansspelen bieden is het opzetten van een databank van (speel)gegevens. Ieder gespeeld kansspel wordt opgeslagen. Deze informatie is voor aanbieders waardevol aangezien zij hun spelers zo leren kennen. Dezelfde informatie kan ook worden gebruikt voor de analyse van mogelijk problematisch speelgedrag.

Hoofdstuk 5 geeft een overzicht van de studies naar kansspelverslaving en de cijfers omtrent aantal verslaafden in de verslavingszorg. De voorgenomen preventiemaatregelen bij kansspelverslaving zijn beschreven in Hoofdstuk 3.

2.2 Beschermen en informeren van consumenten

Net als bij landgebonden kansspelen moet de consument na legalisering kunnen vertrouwen op een veilige en betrouwbare operationele omgeving. Daarnaast moet de speler een weloverwogen keuze kunnen maken of hij wil deelnemen aan kansspelen.

Transparantie aanbod

Om een weloverwogen keuze te kunnen maken voor deelname aan een online kansspel dient de aanbieder voldoende informatie beschikbaar te stellen over de aard van de kansspelen, de kosten die aan deelname verbonden zijn en waar de consument met vragen en klachten terecht kan.

Borging spelerstegoeden

De tegoeden van consumenten bij online kansspelaanbieders worden bijgehouden op een virtuele spelersrekening. De borging van spelerstegoeden en de mogelijkheid voor spelers om deze spelerstegoeden om te kunnen zetten in echt geld, is een onderwerp dat online kansspelen onderscheidt van landgebonden kansspelen.

Deelname van minderjarigen en andere kwetsbare groepen

Gelet op de lage drempel van het internetgebruik dient extra aandacht te worden besteed aan het tegengaan van de deelname aan online kansspelen van minderjarigen en andere kwetsbare groepen.

Verantwoorde marketing

Een van de belangrijke marketinginstrumenten van online kansspelaanbieders is affiliatiemarketing. Deze vorm van marketing kan uiteraard toegepast worden door zowel landgebonden als online aanbieders, maar is waarschijnlijk vooral effectief voor online kansspelen aangezien een potentiële klant zich door middel van een click op een banner kan aanmelden bij een online kansspelaanbieder. Zolang het aanbod van online kansspelen in Nederland niet legaal is, is het door deze decentrale vorm van marketing lastig om effectief toezicht te houden aangezien de aanbieder niet zelf degene is die de marketing activiteiten uitvoert.

Privacy

Consumentengegevens moeten, conform algemene privacyregelgeving, door kansspelaanbieders zorgvuldig worden beschermd en mogen slechts worden verwerkt voor het doel waarvoor ze zijn verzameld of voor zover het verwerken met dat doel verenigbaar is. Online aanbieders beschikken over veel gegevens over hun spelers zoals persoonsgegevens, gegevens over bankrekening en speelgedrag. Dit

betekent dat het beschermen van privacy een prominent onderwerp is bij online kansspelen.

De maatregelen ter bescherming van de consument zijn beschreven in hoofdstuk 3. Een nadere duiding van specifieke risico's per type spel wordt in hoofdstuk 7 gegeven.

2.3 Tegengaan van fraude en overige criminaliteit

Vanwege de grote bedragen die bij kansspelen omgaan, is de kansspelmarkt gevoelig voor diverse vormen van criminaliteit.

Eerlijk spelverloop

De consument moet kunnen vertrouwen op een eerlijk verloop van het spel. Bij de meeste kansspelen die tegen het huis gespeeld worden, dus waar de aanbieder een direct belang heeft bij de uitkomst van het kansspel, is het voor te stellen dat spelers de uitkomsten van het kansspel wantrouwen. De speler heeft minder zicht op het toevalsproces bij online kansspelen dan bij landgebonden kansspelen. Een uitzondering hierop zijn (*fixed odds*) sportwedenschappen waar het toevalsproces niet door een toevalsgenerator wordt gegenereerd.

Bij kansspelen die niet tegen het huis worden gespeeld hebben spelers een ander soort vertrouwen nodig. De speler moet erop kunnen vertrouwen dat hij niet tegen samenspelende spelers of een computerbot (een computer gestuurde speler) speelt. Een aanbieder van online poker heeft er echter ook belang bij dat dit niet gebeurt: de aanbieder profiteert niet van dit soort vals spel en heeft een reputatie te beschermen.

Een andere vorm van manipuleren van speluitkomsten is matchfixing. Hierbij wordt de uitkomst of het verloop van een wedstrijd waarop gegokt wordt gemanipuleerd.

Criminaliteit

Het risico bestaat dat kansspelen gebruikt worden om crimineel verkregen geld wit te wassen. Het risico bij online spelen is mogelijk groter dan bij landgebonden kansspelen door gebrek aan fysiek contact tussen speler en aanbieder en het gebruik van meerdere accounts. De aanbieder van kansspelen kan zelf ook een rol spelen. Te denken valt aan een criminele organisatie die zelf een illegale kansspelwebsite opzet met als voornaamste doel het uitkeren van crimineel verkregen geld als spelwinst.

3 Institutionele achtergrond

Dit hoofdstuk beschrijft de stand van zaken van het wetsvoorstel Kansspelen op afstand op het moment van het verschijnen van dit rapport. Nu is het aanbieden van kansspelen op afstand illegaal. Naar verwachting zal de lagere regelgeving behorende bij het wetsvoorstel Kansspelen op afstand eind 2015 in consultatie worden gebracht. Aanbieders van kansspelen dienen zich na het inwerking treden van het wetsvoorstel aan te sluiten bij het centraal register uitsluiting kansspelen (hierna: CRUKS). Daarnaast gaat het wetsvoorstel uit van 20% kansspelbelasting, een verplichte afdracht van 0,5% aan het verslavingsfonds en een kansspelheffing van 1,5% ter financiering van de Kansspelautoriteit.

Voor een beschrijving van de belangrijkste algemene relevante wet- en regelgeving met betrekking tot kansspelen in Nederland, zie hoofdstuk 2 van de *Marktscan: Analyse van de Nederlandse kansspelmarkt 2013*.² In dat rapport is ook een overzicht van overige beleidsvoornemens voor de herziening casinospelen en loterijen te vinden.

3.1 Wetsvoorstel kansspelen op afstand

Kansspelen op afstand zijn kansspelen waaraan de speler met elektronische communicatiemiddelen en zonder fysiek contact met (het personeel van) de organisator van de kansspelen deelneemt. Het aanbod van en de vraag naar kansspelen op afstand is de afgelopen jaren sterk gegroeid. Inmiddels nemen honderdduizenden Nederlanders deel aan kansspelen op afstand, zonder de bescherming van een gereguleerd stelsel (zie Hoofdstuk 4). Handhaving van het bestaande verbod is feitelijk niet mogelijk door het grote online aanbod en het grensoverschrijdende karakter daarvan.

Het wetsvoorstel Kansspelen op afstand creëert de basis voor een vergunningstelsel, zodat de Nederlandse speler veilig en verantwoord kan deelnemen aan online kansspelen. Door het mogelijk te maken dat vergunninghouders een voldoende passend en attractief aanbod kunnen bieden, kan worden bereikt dat de Nederlandse speler minder behoefte heeft om te spelen bij illegale kansspelaanbieders.

3.2 Contouren

Het wetsvoorstel Kansspelen op afstand reguleert online kansspelen. Hiermee wordt niet beoogd om de vraag naar online kansspelen te stimuleren maar om de reeds bestaande vraag van het illegale aanbod naar een verantwoord, betrouwbaar en controleerbaar aanbod te leiden (kanalisatie). Consumenten die willen deelnemen aan kansspelen moeten dit op een veilige en verantwoorde manier kunnen doen. Beleidsdoelstellingen zijn dan ook het voorkomen van kansspelverslaving, het beschermen van de consument en het voorkomen van fraude en overige criminaliteit.

Na inwerkingtreding kunnen bedrijven een vergunning aanvragen voor het aanbieden van online kansspelen gericht op de Nederlandse consument. Het

² <http://www.kansspelautoriteit.nl/nieuws/alle-nieuwsberichten/2014/oktober/marktscan-2013/>

wetsvoorstel Kansspelen op afstand introduceert bovendien naast een vergaande zorgplicht voor aanbieders ook het CRUKS als onderdeel van het preventiebeleid. Door het centraal register kunnen spelers (vrijwillig of onvrijwillig) worden uitgesloten van deelname aan de meer risicovolle kansspelen op afstand, in speelcasino's en in speelhallen én kunnen spelers worden begeleid naar zorg. Onder het voorgestelde stelsel dragen vergunde aanbieders kansspelbelasting en kansspelheffing af en leveren zij een bijdrage aan het verslavingsfonds. De kansspelbelasting bedraagt in het huidige wetsvoorstel 20% van het bruto spelresultaat. Hierbij komt de verplichte afdracht aan het verslavingsfonds (0,5%) en de kansspelheffing (1,5%). Ook is de aanbieder die in aanmerking wil komen voor een vergunning voor de behandeling van de aanvraag een vergoeding verschuldigd.

3.3 Voorgenomen lagere regelgeving

Thans werkt het Ministerie van Veiligheid en Justitie de lagere regelgeving nader uit. De verwachting is dat de lagere regelgeving voor online kansspelen in het najaar van 2015 in consultatie zal worden gebracht via een openbare internetconsultatie. De Kansspelautoriteit verbindt vergunningsvoorwaarden aan vergunningverlening en vergunningsvoorschriften aan vergunde aanbieders. Hieronder volgt een beschrijving van de vergunningscriteria uitgesplitst naar de drie publieke belangen.

Verslavingspreventie³

Op grond van artikel 4a van de Wet op de kansspelen hebben vergunninghouders een actieve zorgplicht om kansspelverslaving te voorkomen. Het wetsvoorstel Kansspelen op afstand, het op grond daarvan uit te breiden Besluit werving, reclame en verslavingspreventie en het Besluit kansspelen op afstand geven concrete invulling aan deze algemene zorgplicht. Ook moeten de vergunningsvoorwaarden met betrekking tot verslavingspreventie concreet en toetsbaar zijn. Voorop staat dat de vergunninghouder moet beschikken over een verslavingspreventiebeleid dat aan bepaalde minimumeisen moet voldoen en waarin hij uiteenzet op welke wijze hij uitvoering geeft aan zijn zorgplicht. Dit beleid dient ertoe de speler te beschermen en zowel de speler als de toezichthouder inzicht te geven in de uitvoering van de zorgplicht. Het verslavingspreventiebeleid moet op grond van het Besluit werving, reclame en verslavingspreventie kansspelen in samenwerking met deskundigen op het gebied van verslavingszorg worden ontwikkeld, toegepast en onderhouden, zodat nieuwe ontwikkelingen op het gebied van verslavingspreventie worden betrokken bij het beleid. Zo blijft de kwaliteit gewaarborgd. Ook moet het verslavingspreventiebeleid aansluiten op het actuele Nederlandse stelsel van verslavingszorg. Tot slot moet de vergunninghouder in zijn preventiebeleid bijzondere aandacht schenken aan verslavingspreventie bij jongvolwassenen in de leeftijdscategorie tussen 18 en 24 jaar. Deze groep is kwetsbaar voor risicovol speelgedrag en vergt daarom een specialistische wijze van benaderen. Gedacht kan worden aan eerdere interventie door de vergunninghouder, maar ook door een andere wijze van benadering, bijvoorbeeld door eerder gebruik te maken van webchat-mogelijkheden voor deze groep. Het contact met jongvolwassenen moet zo goed mogelijk aansluiten bij de belevingswereld van deze groep.

Consumentenbescherming

Teneinde de bestaande vraag te kunnen blijven kanaliseren, is het noodzakelijk dat vergunninghouders reclame kunnen maken om spelers er bewust van te maken bij welke legale aanbieders zij kunnen spelen. Die reclame moet echter wel gematigd

³ Zie ook de Nota naar aanleiding van het Verslag, Tweede Kamer, vergaderjaar 2014-2015, 33 996, nr. 6.

zijn en beperkt blijven tot hetgeen nodig is om de speler in Nederland naar het vergunde aanbod te leiden. De beperkende maatregelen uit het Besluit werving, reclame en verslavingspreventie kansspelen zullen ook van toepassing zijn op houders van een vergunning tot het organiseren van kansspelen op afstand (naast artikel 4a Wet op de kansspelen en de Regeling werving, reclame en verslavingspreventie kansspelen). Die beperkingen zullen voor kansspelen op afstand worden uitgebreid met een regeling ten aanzien van het verstrekken van gratis speeltegoeden (bonussen). Daarnaast mag reclame op televisie alleen tussen 19:00 en 06:00 uur worden uitgezonden. Wervings- en reclameactiviteiten door middel van huis-aan-huis bezoeken zijn niet toegestaan. Tot slot zullen ook reclame-uitingen die op jongvolwassenen in de leeftijd van 18 tot 24 jaar zijn gericht niet worden toegestaan. De Kansspelautoriteit kan de betrokken vergunninghouders een bindende aanwijzing met betrekking tot hun reclameactiviteiten geven, een last onder dwangsom of een bestuurlijke boete opleggen. Vergunninghouders die de wervings- en reclameregels overtreden, lopen bovendien het risico hun vergunning te verliezen.

Voorkomen fraude en overige criminaliteit

In het Besluit kansspelen op afstand wordt de verplichting voor de vergunninghouder opgenomen om in zijn organisatie een integriteitsbeleid te voeren, toe te passen en te onderhouden. Dit beleid dient zicht te richten op het onderkennen en voorkomen van onder meer witwassen, fraude en misbruik van de vergunde kansspelen. Ter uitvoering van dat integriteitsbeleid moet de vergunninghouder in ieder geval de integriteitsrisico's die aan de door hem georganiseerde kansspelen zijn verbonden hebben geïnventariseerd en geanalyseerd en moet hij die inventarisatie en analyse up to date houden. Verder moet de vergunninghouder concrete gegevens die van belang zijn voor het onderkennen van mogelijke integriteitsinbreuken en ongebruikelijke transacties systematisch registreren en analyseren in de zogenaamde controledatabank. De vergunninghouder moet een afschrift van alle transacties in de controledatabank beschikbaar stellen aan betrokken toezichthouders in Nederland zoals de Kansspelautoriteit en de Belastingdienst. De Kansspelautoriteit kan op basis hiervan beoordelen of de vergunninghouder inderdaad de nodige maatregelen en voorzieningen in zijn organisatie heeft geïmplementeerd om witwaspraktijken, matchfixing en overige fraude zoveel mogelijk te onderkennen en te voorkomen en informatie verzamelen over de *best practices* op dit gebied.

3.4 Procesbeschrijving

Op 11 juli 2014 stemde de Ministerraad in met het wetsvoorstel Kansspelen op afstand. Het wetsvoorstel Kansspelen op afstand is op 23 juli 2014 ingediend bij de Tweede Kamer. Op 30 oktober 2014 is de schriftelijke inbreng van de Tweede Kamer op het wetsvoorstel Kansspelen op afstand vastgesteld. In de Nota naar aanleiding van het Verslag die op 7 april 2015 naar de Tweede Kamer is gestuurd, wordt uitgebreid in gegaan op de vragen en bedenkingen van de diverse fracties.

Op 21 mei 2015 vond in de Tweede Kamer een Rondetafelgesprek plaats over het wetsvoorstel Kansspelen op afstand. Hierbij kwamen verschillende genodigden aan het woord, zoals experts en stakeholders. De thema's die aan bod kwamen waren: markt en handhaving, aanbieders, integriteit en matchfixing, technische aspecten, afdrachten en fiscale aspecten en verantwoord spelen/kansspelverslaving. Inmiddels heeft een tweede schriftelijke vragenronde plaatsgevonden en zijn er 176 vragen ingediend.

4 De consument

Dit hoofdstuk geeft een overzicht van hetgeen bekend is over Nederlanders die online kansspelen spelen. Paragraaf 4.1 brengt de schattingen omtrent de omvang van online gokken in kaart. Hierbij valt op dat het aandeel Nederlanders dat online speelt vergelijkbaar of lager is dan het aandeel online spelers in Noorwegen, Italië, het Verenigd Koninkrijk en Denemarken. Paragraaf 4.2 beschrijft de kenmerken van online spelers. Zo spelen mannen vaker kansspelen, is de gemiddelde speler tussen de 20 en 35 en hoog opgeleid. Daarnaast zijn er naar schatting zo'n 3.000 jongeren tussen de 14 en 18 jaar die wel een online kansspel gespeeld hebben. Paragraaf 4.3 geeft een nadere profielschets van spelers van specifieke online kansspelen; deze beschrijving is gebaseerd op eigen analyses op het databestand verzameld door SEO (2015). Ook hier wordt bevestigd dat dat vooral jonge mannen meedoen aan online kansspelen. Poker, sportweddenschappen en fruitautomaten worden vooral gespeeld door hoger opgeleiden.

4.1 Aantal online spelers

De afgelopen vijftien jaar zijn verschillende metingen gedaan naar de omvang van online kansspelen en het gokgedrag van Nederlanders. Tabel 1 vat de resultaten samen. De meest recente schattingen naar het aantal online spelers variëren tussen 242.000 (TNS, 2014) en 437.000 (berekening Kansspelautoriteit, zie box 1). Merk op dat aanzienlijke verschillen in metingen ook in eerdere jaren voorkomen, soms zelfs bij opeenvolgende metingen van eenzelfde vraagstelling, steekproefontwerp en opdrachtgever (zie Motivaction 2004 in vergelijking met 2003 en 2005). Er is dan ook geen eenduidige trend te zien in online gokken.

Tabel 1 Schatting aandeel Nederlanders

Onderzoeksinstituut	Online deelname (%)	Aantal online spelers
Motivaction, 2002	3,1%	220.000
Motivaction, 2003	3,8%	266.000
Motivaction, 2004	5,3%	487.000
Motivaction, 2005	3,5%	277.000
CVO, 2006	0,9%	117.000
Motivaction, 2007*	4,5%	397.000
Motivaction, 2008*	5,7%	485.000
Regioplan, 2009	5,1%	565.000
Intraval, 2011	1,9%	258.000
TNS Nipo, 2014	1,7%	242.000
Motivaction, 2015*	6,9%-11,6% **	895.000+ **
Kansspelautoriteit obv SEO 2015, zie box 1	3,1%	437.000

* nog niet openbare studies, op aanvraag verkrijgbaar bij Holland Casino

** afhankelijk van het type kansspel

De bijlage bevat aanvullende informatie over de geciteerde studies met mogelijke aanknopingspunten voor de onderliggende redenen van de verschillen. Wat opvalt is dat de Motivaction schattingen doorgaans hoger uitvallen dan de andere panels. Waarschijnlijk heeft dat onder andere te maken met de steekproefontwerp waarbij mensen van 18 tot 55 jaar worden bevraagd, terwijl bij andere studies wordt

uitgegaan van een bredere steekproef. Aangezien de meeste online spelers tussen de 20 en 40 jaar zijn valt het aandeel spelers in de Motivaction studies relatief hoog uit.

Daarnaast kunnen overige (voor lezers) niet geobserveerde kenmerken de oorzaak zijn van verschillen tussen de panels, zoals spreiding van respondenten over regio's of etnische achtergrond.

Box 1 Schatting aandeel online spelers op basis van respons enquête uitgevoerd door SEO, 2015

Gezien de grote verschillen in metingen van het aantal mensen dat online speelt, is het verstandig om alle beschikbare bronnen te gebruiken voor validatie. Hieronder volgt daarom een tentatieve berekening, zonder de claim dat het om een zuivere schatting gaat. In het bijzonder past onderstaande berekening geen weging toe op de representativiteit van het gebruikte panel.

In opdracht van de Kansspelautoriteit heeft SEO Economisch Onderzoek een studie gedaan naar de kenmerken van online kansspelaanbod die de keuzes van consumenten beïnvloeden. Hierbij is een enquête gehouden onder online spelers. Om tot de selectie van online spelers te komen, zijn twee screeningsvragen gesteld. De eerste screeningsvraag betrof een meerkeuzevraag, namelijk welke activiteiten de respondent denkt in 2016 te gaan ondernemen: films kijken on demand, online kansspelen voor geld, het boeken van een vakantie, het kopen van kleding, het bestellen van boodschappen bij een supermarkt en/of de krant lezen. Van 25.359 mensen uit Panelclix (16+) hebben 1.034 aangegeven dat zij in 2016 online kansspelen gaan spelen voor geld. Dit komt overeen met 4% van de populatie.

Deze 4% is waarschijnlijk een overschatting om twee redenen. Ten eerste worden Panelclix-respondenten beloond voor ingevulde enquêtes en zijn daarom wellicht geneigd om een screeningsvraag met ja te beantwoorden. Ten tweede sluit de gestelde vraag online kopen van loten niet expliciet uit. Een van de vervolgvragen is daarom hoe vaak een respondent denkt deel te nemen aan zes verschillende kansspelen (poker, blackjack, fruitautomaten, roulette, bingo en sportwedenschappen). Circa 15% van de respondenten dacht nooit aan de genoemde kansspelen deel te nemen in 2016.

Op basis van de twee screeningsvragen valt af te leiden dat circa 3,1% van de Panelclix-respondenten van 16 jaar of ouder denkt in 2016 kansspelen te gaan spelen voor geld. Als we veronderstellen dat Panelclix-respondenten een representatieve steekproef vormen van de Nederlandse bevolking van 16 jaar en ouder, komt dit overeen met circa 437 duizend mensen die online kansspelen spelen in Nederland.

Definitie online kansspelen

Er zijn verschillen in de definities van online kansspelen. Zo benadrukken sommige studies het onderscheid tussen betaalde kansspelen en niet betaalde spelen, waar anderen hier minder expliciet over zijn. Het verschil in nuances van de vraagstelling kan groot zijn. Zo rapporteert TNS (2014, p.38) dat 7% van de respondenten aangeeft dat zij of iemand anders binnen hun huishouden een internetsite heeft bezocht waar men online kansspelen kan spelen. Slechts een kwart hiervan (1,7%) kon worden geïdentificeerd als bezoekers van sites waar men aan 'zuivere' online kansspelen, zoals wedenschappen op sportwedstrijden, casinospelen of poker, kan deelnemen. Daarnaast laten sommige onderzoeken in het midden of de *e-commerce*

van loterijen of van andere *long odds* kansspelen wel of niet als online kansspelen worden geteld. De Motivaction studies van 2002-2005 en TNS, 2014, sluiten deze expliciet uit, anderen maken dit onderscheid niet.

Tabel 9 in de bijlage laat zien dat verschillen in de formulering waarschijnlijk niet de belangrijkste oorzaak zijn voor de uiteenlopende schattingen van het percentage mensen dat online kansspelen speelt. Afgaand op de relatief strikt afgebakende definitie van Motivaction zou de verwachting zijn dat de schattingen met deze definitie laag zouden uitvallen. Dat blijkt echter niet het geval te zijn.

Tijdsbestek online kansspelen

De meeste studies stellen vragen over online kansspelen over een periode van een jaar. Meestal gaat het hierbij om de afgelopen twaalf maanden, maar soms ook over de verwachting voor het komende jaar. Een aantal onderzoeken voegt daar een vraag aan toe of iemand ooit eerder online heeft deelgenomen aan kansspelen, en of iemand de afgelopen maand heeft gegokt. Het overzicht in de bijlage toont voor zo ver beschikbaar het laatstejaarsprevalentie (LJP), en geeft aan in hoeverre cijfers over lifetime-prevalentie (LTP) en/of de laatstemaandprevalentie (LMP) beschikbaar zijn. Ter illustratie, het aandeel van Nederlanders dat 'ooit' kansspelen heeft gespeeld was 3,3% in 2011, terwijl slechts 1,9% heeft dat in *dat* jaar gedaan (Intraval, 2011).

Vergelijk met het buitenland

Een vanzelfsprekende vraag is hoe de cijfers over de omvang van online kansspelen zich verhouden ten opzichte van het buitenland. Ter illustratie vat Tabel 10 in de bijlage de schattingen voor een aantal Europese landen samen. De tabel laat zien dat de Nederlandse cijfers vergelijkbaar, of lager zijn dan die in andere Europese landen.

4.2 Kenmerken online spelers en speelgedrag

Demografische kenmerken

De genoemde studies zijn unaniem dat kansspelen op internet een mannenaangelegenheid is. Zo is het aandeel mannen onder online spelers 63% in Motivaction (2005), 72% in Regioplan (2009) en ook SEO (2015) spreekt van bijna driekwart.

Voor de jongere generatie (grootweg 20 tot 35 jaar) is oververtegenwoordigd onder de mensen die online kansspelen spelen. De gemiddelde leeftijd van online spelers is 33 jaar in zowel Motivaction (2005) als in Regioplan (2009). De groepen van 18- tot 25-jarigen en 26 tot 35 komen ook aanzienlijk vaker voor in de steekproef in SEO (2015) dan het verwacht zou mogen worden op basis van bevolkingsstatistieken.

Het aantal minderjarigen dat betaalde online kansspelen speelt is naar alle waarschijnlijkheid vrij gering: TNS (2014, p4) schat dat slechts 0,4% van 14- tot 18-jarigen websites van 'zuivere' online kansspelen heeft gespeeld. In absolute aantallen komt dit overeen met zo'n 3.000 jongeren. Ook in de SEO studie hebben relatief weinig 16- en 17-jarige aangegeven denken kansspelen te gaan spelen voor geld in 2016.

Online spelers zijn vergeleken met de gemiddelde Nederlander relatief hoog opgeleid. Regioplan (2009) geeft aan dat het aandeel hoger opgeleide (hbo/wo)

online spelers 38% is. In de SEO steekproef heeft ruim 44% van respondenten een hbo of wo opleiding gevolgd, dit is aanzienlijk hoger dan de 28% als gekeken wordt naar de opleidingsniveau van de Nederlandse bevolking van 15- tot 75-jarigen.

Speelgedrag

De speelfrequentie van online spelers wordt onder andere beschreven in TNS, 2014. Ongeveer 5% van de spelers speelt een keer per dag of vaker, 20% een keer per week of vaker, 28% een keer per maand of vaker en nog eens 28% speelt slechts een paar keer per jaar. In de toekomst denkt men minder vaak te spelen, al is niets bekend over de hardheid van deze voornemens. De genoemde cijfers komen in grote lijnen overeen met de cijfers zoals gerapporteerd door SEO, 2015.

Veel online kansspelers spelen niet slechts één maar meerdere kansspelen. De meerderheid (67%) speelt ook landgebonden en 42% speelt niet één maar meerdere online spellen. De meest gespeelde online kansspelen zijn sportweddenschappen (49%) en poker (40%), gevolgd door kansspelautomaten (24%) casinospelen (20%) en bingo (14%) (CVO,2015b).

Uit SEO (2015) leren we ook dat het aanbieden van een breed spelaanbod op een website gewaardeerd wordt door consumenten die roulette, fruitautomaten en blackjack spelen. Een breed spelaanbod heeft aanzienlijk minder effect op de keuze van pokerspelers, bingospelers en vrijwel geen effect voor spelers van sportweddenschappen.

Werving en reclame

In 2009 komt ruim de helft (53%) van de online spelers op een website terecht via advertenties of links die zij op internet hebben gezien. 49% geeft aan dat zij door vrienden of bekenden geattendeerd zijn op online kansspelwebsites. Advertenties die niet op het internet staan werden slechts zelden genoemd (5%) als reden voor deelname aan online kansspelen (Regioplan, 2009).

Vaak wordt gesteld dat online gamen een opstap kan zijn voor het spelen van online kansspelen. Intraval (2011) heeft de mogelijke link tussen online games waarmee geen geld kan worden verdiend en online kansspelen verkend. Als voorbeeld voor games waarmee geen geld kan worden verdiend noemt Regioplan World of Warcraft. Een klein deel (2,7%) van de Intraval respondenten heeft een dergelijk spel via internet gespeeld. Het merendeel hiervan (76,5%) heeft kansspelen via internet gespeeld. Dit percentage is vele malen hoger dan het aandeel online spelers als niet alleen wordt gekeken naar e-gamers (1,7%). Een positieve correlatie tussen het spelen van online games en online kansspelen is hiermee bevestigd.

Reden voor deelname aan kansspelen

De belangrijkste beweegredenen om deel te nemen aan online kansspelen is door TNS (2014) geïnventariseerd. 70% van de respondenten noemt de mogelijkheid om geld te winnen als motief voor deelname aan online kansspelen. Spelplezier wordt door 60% genoemd, adrenaline en spanning door 50% en ontspanning door 46%. Het sociale aspect zoals spelen met vrienden of nieuwe mensen te ontmoeten wordt slechts door 17% en 10% opgegeven als reden voor deelname.

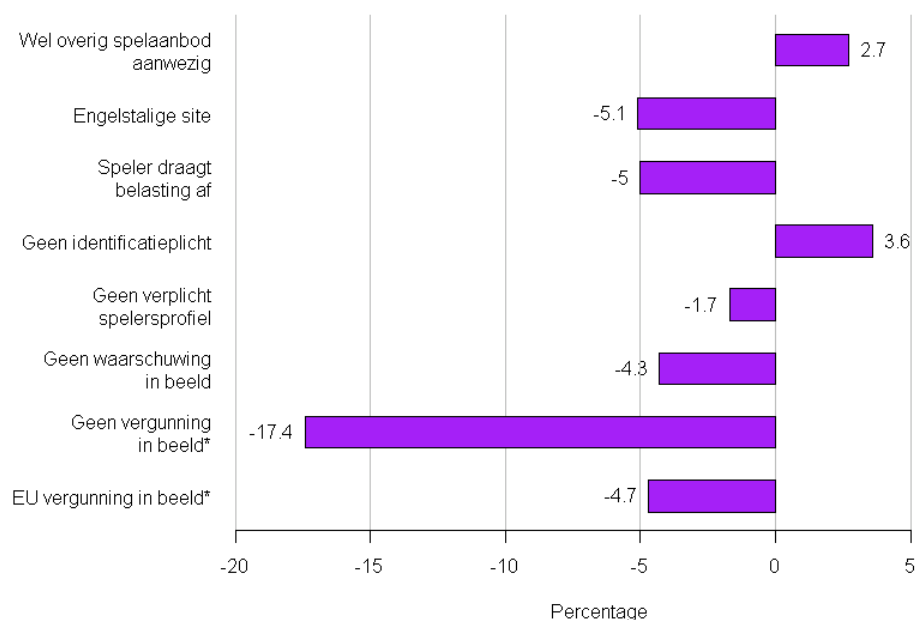
Kanalisatie

TNS (2014) bevroeg haar respondenten ook over de beweegredenen om in de toekomst voor legale aanbieders te kiezen. Het rapport stelt dat de voorkeur uitgaat naar legaal aanbod, maar dat 20% aangeeft dat de kans klein is om te switchen naar legale aanbod. TNS concludeert hieruit dat gewoonte en voorkeur belangrijker worden geacht dan de legaliteit van het aanbod. Een andere - wellicht meer

plausibele - verklaring voor het niet willen switchen is dat spelers vooral willen blijven spelen bij hun favoriete aanbieder, ongeacht of deze wel of niet een vergunning aanvraagt.

In opdracht van Kansspelautoriteit heeft SEO ook een studie gedaan naar de drijfveren van consumenten om voor een legale aanbieder te kiezen. SEO gebruikt hierbij de zogenaamde vignetten-methode om het relatieve belang van kenmerken van legaal aanbod te kwantificeren. Uit de resultaten blijkt dat online spelers van kansspelen in Nederland sneller denken te gaan kiezen voor een aanbieder die een (Nederlandse) vergunning in beeld heeft staan. Ook denken zij sneller te kiezen voor een aanbieder met een Nederlandstalige website, voor aanbod waarbij de aanbieder de kansspelbelasting afdraagt en voor een aanbieder die waarschuwingen in beeld brengt. Identificatieplicht wordt juist negatief gewaardeerd, al geldt dit niet voor alle onderscheiden online kansspelen. Het aanbod van meerdere online kansspelen wordt positief gewaardeerd. Een verplicht spelersprofiel wordt eveneens positief gewaardeerd, maar heeft van de onderzochte kenmerken van online kansspelen het kleinste effect. Figuur 1 geeft een indruk van het relatief belang van de genoemde factoren. De figuur laat zien dat een Nederlandse vergunning in beeld het grootste effect heeft op de keuze. De figuur laat zien dat een website zonder vergunning in beeld 17% minder kans heeft om gekozen te worden dan een website met een Nederlandse vergunning in beeld.

Figuur 1: Effect attribuut legaal aanbod op keuze voor aanbieder (effect ten opzichte van basiswaarde van 0,5)



Bron: SEO, 2015

Uiteraard zijn niet alle spelers hetzelfde. Zo hechten frequente spelers minder belang aan het tonen van de Nederlandse vergunning dan anderen die minder vaak spelen. Een Engelstalige website is een obstakel voor spelers van fruitautomaten, roulette en bingo, maar beïnvloedt de keuze van pokerspelers helemaal niet. De identificatieplicht is een obstakel in de ogen van roulette-, en fruitautomatenspelers maar is minder van belang voor pokerspelers. Een verplicht spelersprofiel wordt

gewaardeerd door bingo- en pokerspelers en geeft vrijwel geen effect bij andere spelers.

De resultaten kunnen gebruikt worden om een voorspelling te maken van de keuze van de consument tussen een hypothetische legale aanbieder en een illegale aanbieder. De denkbeeldige legale aanbieder heeft hierbij de volgende kenmerken:

- brengt een Nederlandse vergunning in beeld;
- geeft waarschuwing in beeld over speelduur en saldo op spelersrekening;
- het verplicht instellen van een spelersprofiel met limieten voor maximum inzet, verlies en/of speeltijd;
- verplicht opsturen van een kopie persoonsbewijs en bankbewijs om aan te tonen dat speler meerderjarig is;
- kansspelbelasting wordt door aanbieder afgedragen;
- Nederlandstalige website⁴.

SEO berekent dat 73% de "legale" aanbieder verkiest boven de hypothetische "illegale" aanbieder. Deze schatting is een bovengrens voor de te verwachten kanalisatie om twee redenen. Ten eerste, kunnen aanbieders zonder vergunning enkele door de speler gewaardeerde kenmerken hebben. Zo stellen spelers een waarschuwing in beeld over gespeelde tijd en saldo van de spelersrekening op prijs, iets dat zou kunnen worden aangeboden door aanbieders zonder Nederlandse vergunning. Ten tweede, kunnen de resultaten enigszins vertekend zijn door sociaal wenselijke antwoorden. De vignetmethode is in vergelijking met rechttoe rechtaan vragen relatief minder gevoelig voor sociaal wenselijke antwoorden, maar uitgesloten is het niet.

Met de in het rapport gepresenteerde coëfficiënten is het mogelijk om de kanalisatiegraad per spel te berekenen. Tabel 2 geeft hiervan een overzicht. Ter informatie zijn de cijfers afgezet tegen de kanalisatievoorspelling van H2 Gambling Capital (hierna: H2), zie hoofdstuk 6 voor een nadere beschrijving en verantwoording van deze bron. De orde van grootte van de kanalisatiegraad komt vrij goed overeen, ondanks het feit dat de SEO cijfers betrekking hebben op mensen terwijl de H2 cijfers uitgedrukt zijn in termen van bruto spelresultaat.

Tabel 2 Voorspelling kanalisatiegraad op basis van H2 en SEO model

	H2*	SEO**
Poker	70%	72%
Weddenschappen	61%	71%
Bingo	80%	79%
Casinospelen	55%	
Blackjack		67%
Fruitautomaten		76%
Roulette		73%

* uitgedrukt in termen van BSR, voorspelling voor 2017, H2 Netherlands 15-05-15

**uitgedrukt in termen van mensen, schatting is bovengrens voor kanalisatie, berekening door Kansspelautoriteit op basis van coëfficiënten in Tabel A.3 uit het SEO rapport.

⁴ Een Nederlandstalige website wordt door SEO niet gezien als kenmerk van een legale aanbieder, maar als een controlevariabele. Op dit punt wijken de berekeningen in Tabel 1 af van de door SEO rekende kanalisatiegraad.

4.3 Profielschets online spelers per spel

In deze paragraaf wordt een nadere profielschets gegeven van spelers van verschillende online kansspelen. Het gaat hier om een eigen analyse van de Kansspelautoriteit op basis van de gegevens verzameld door SEO Economisch Onderzoek ten behoeve van de in de voorgaande paragraaf beschreven onderzoek naar keuzegedrag van consumenten (SEO, 2015).

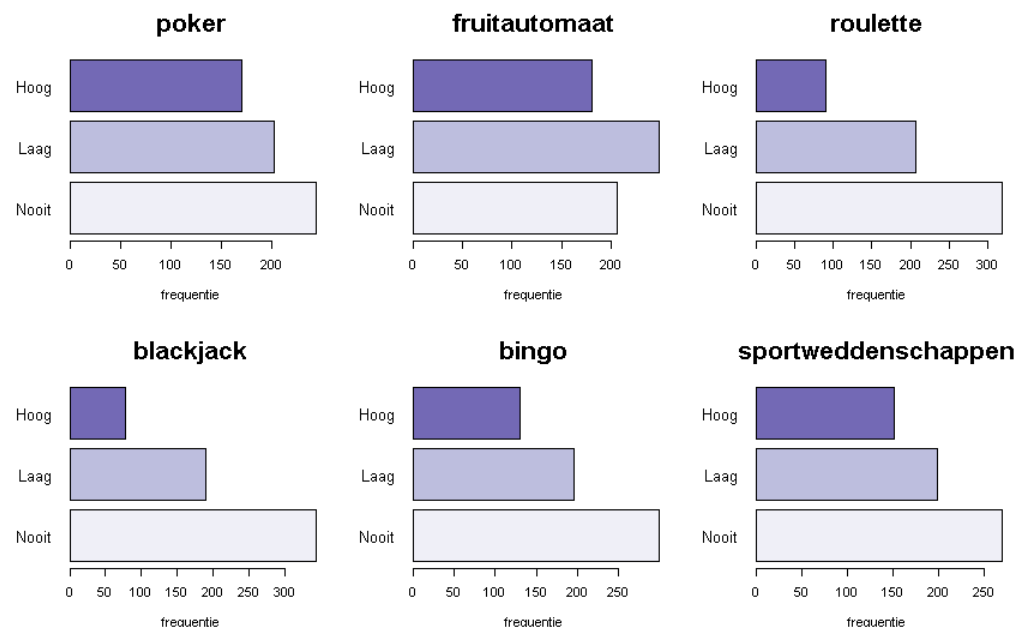
In het onderzoek van SEO wordt onderscheid gemaakt naar de volgende, vermoedelijk in Nederland meest populaire, kansspelen:

- poker;
- fruitautomaten;
- roulette;
- blackjack;
- bingo;
- sportweddenschappen.

Speelfrequentie

Figuur 2 geeft een overzicht van de speelfrequentie per onderzocht kansspel. Een hoge frequentie wordt gedefinieerd als minimaal één keer per week het spel te hebben gespeeld in 2014. Poker en sportweddenschappen worden door veel respondenten met een hoge frequentie gespeeld.

Figuur 2: Online speelfrequentie per kansspel



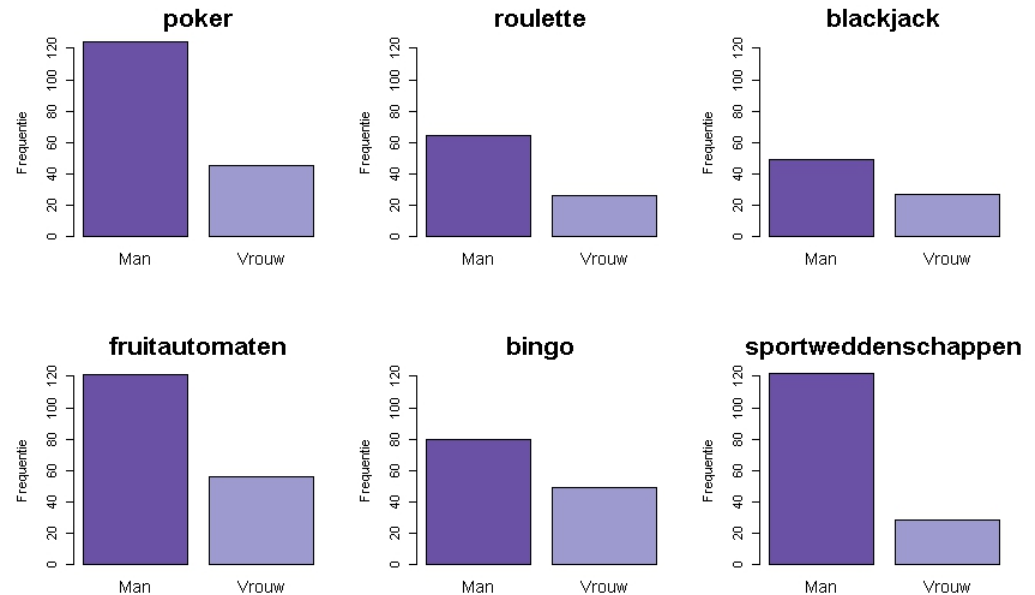
Bron: SEO, bewerking Kansspelautoriteit

Persoonskenmerken

Figuren 3 tot en met 5 geven nadere informatie over de persoonskenmerken van spelers van verschillende spellen.

Figuur 3 geeft de verhouding tussen man en vrouw van frequente online kansspelers weer.

Figuur 3: geslacht van online spelers per speltype

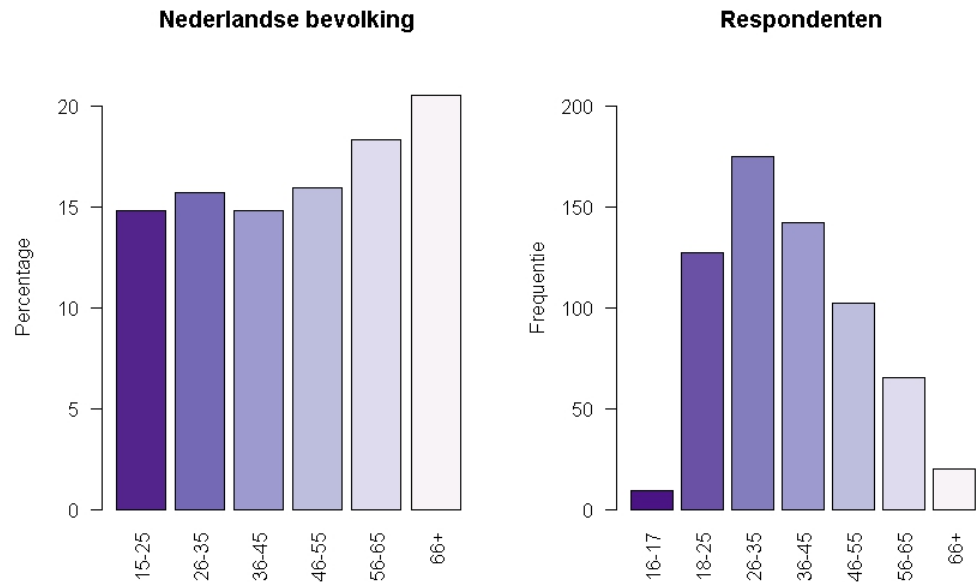


Bron: SEO, bewerking Kansspelautoriteit

In het totaal was 72,5% van de respondenten man. Mannen zijn met 81% oververtegenwoordigd in het frequent meespelen aan online sportweddenschappen. Vrouwen spelen relatief veel bingo (38%), Blackjack (36%) en fruitautomaten (32%).

Kansspelen worden voornamelijk gespeeld door mensen van 26 tot 40 jaar, zoals te zien is in Figuur 4.

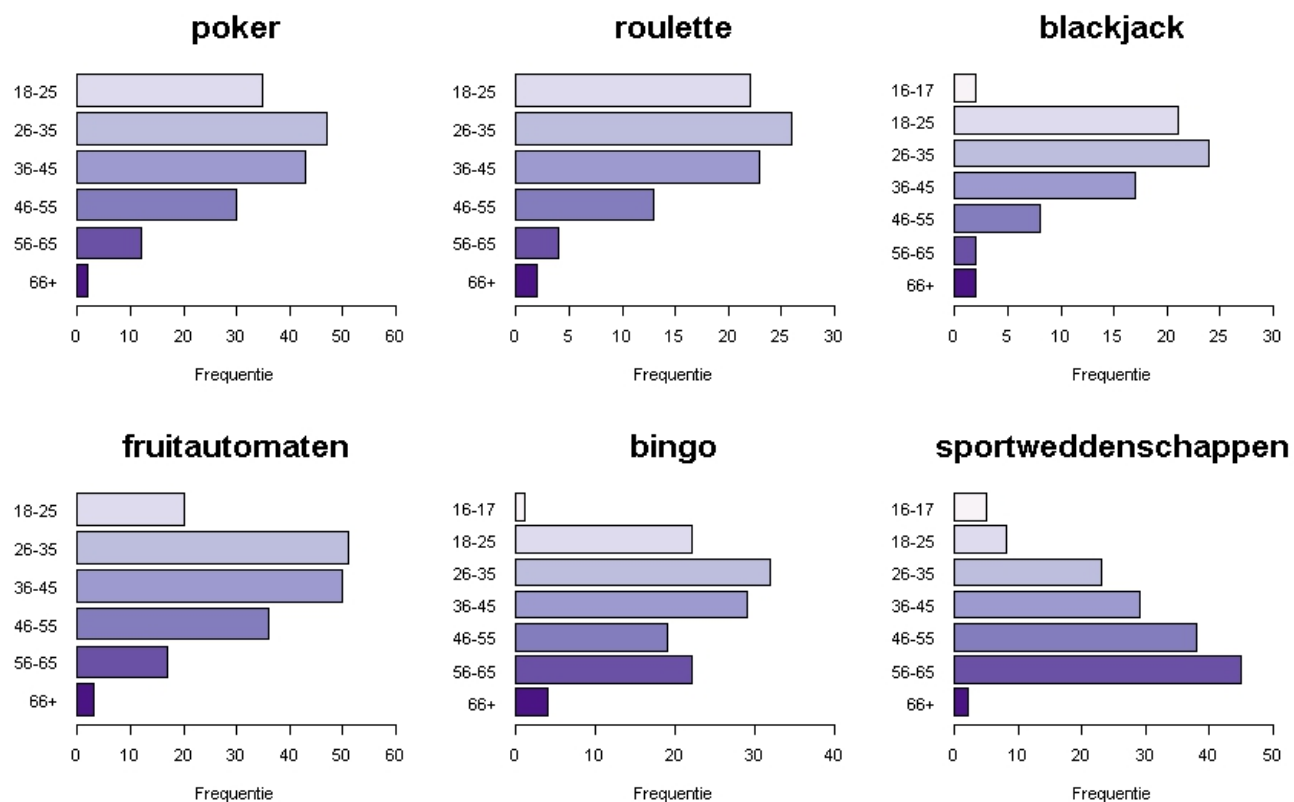
Figuur 4: Leeftijd van de respondenten vergeleken met de Nederlandse bevolking



Bron: CBS en SEO, bewerking Kansspelautoriteit

Wanneer er binnen de respondenten geselecteerd wordt op hoge frequentie online deelname wordt het verschil tussen jong en oud nog duidelijker zichtbaar, zie Figuur 5. Poker en sportweddenschappen zijn kansspelen van de jongere generatie, terwijl bingo voornamelijk door ouderen wordt gespeeld. Dit sluit aan bij de bevindingen van Regioplan (2009).

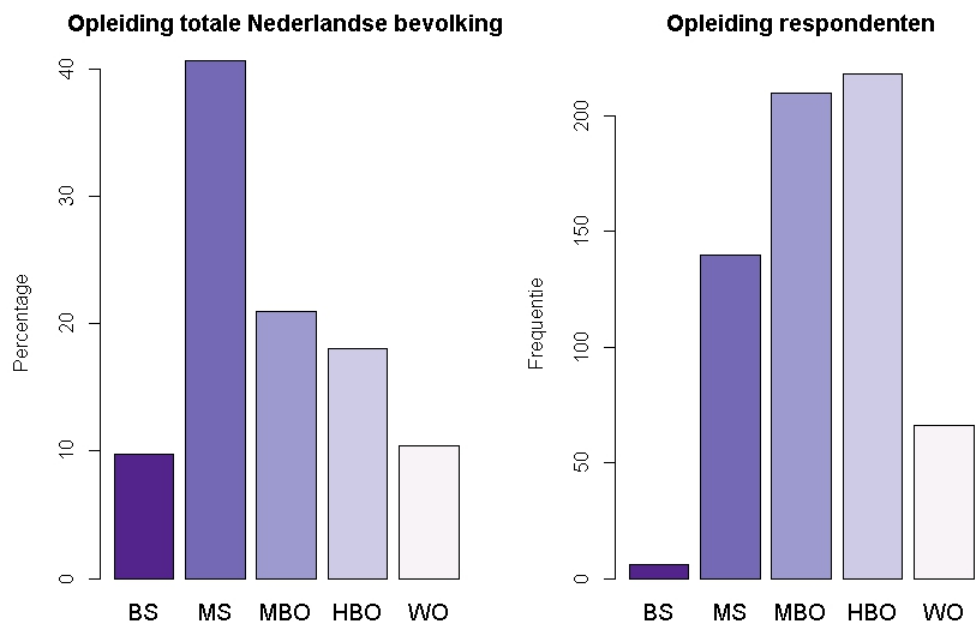
Figuur 5: Leeftijd van online spelers per speltype



Bron: SEO, bewerking Kansspelautoriteit

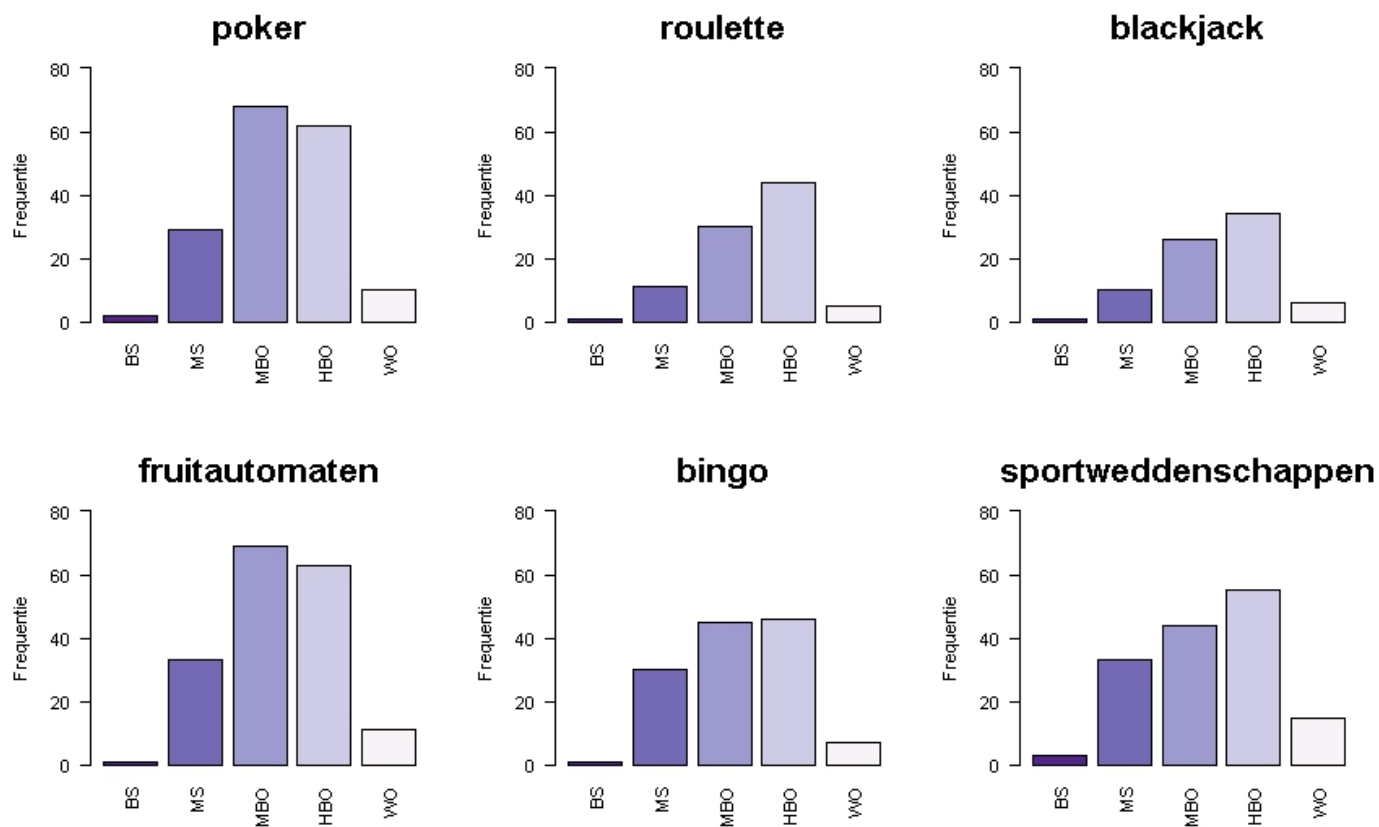
Figuur 6 zet de opleidingsverdeling van respondent uit ten opzichte van de Nederlandse bevolking. Wat opvalt is dat de totale Nederlandse bevolking een zwaartepunt heeft bij middelbare school opgeleide, en de enquête een zwaartepunt laat zien rond MBO en HBO opleiding onder spelers van kansspelen. Dit doet vermoeden dat hoger opgeleide mensen meer kansspelen spelen dan lager opgeleide mensen. Dit kan komen doordat hoger opgeleide mensen meer geld te besteden hebben.

Figuur 6: Opleiding van de respondenten vergeleken met de Nederlandse bevolking



BS = basisschool, MS = Middelbare school, MBO = middelbaar beroepsonderwijs, HBO = hoger beroepsonderwijs, WO = wetenschappelijk onderwijs

Figuur 7: Opleidingsniveau van online spelers per speltype



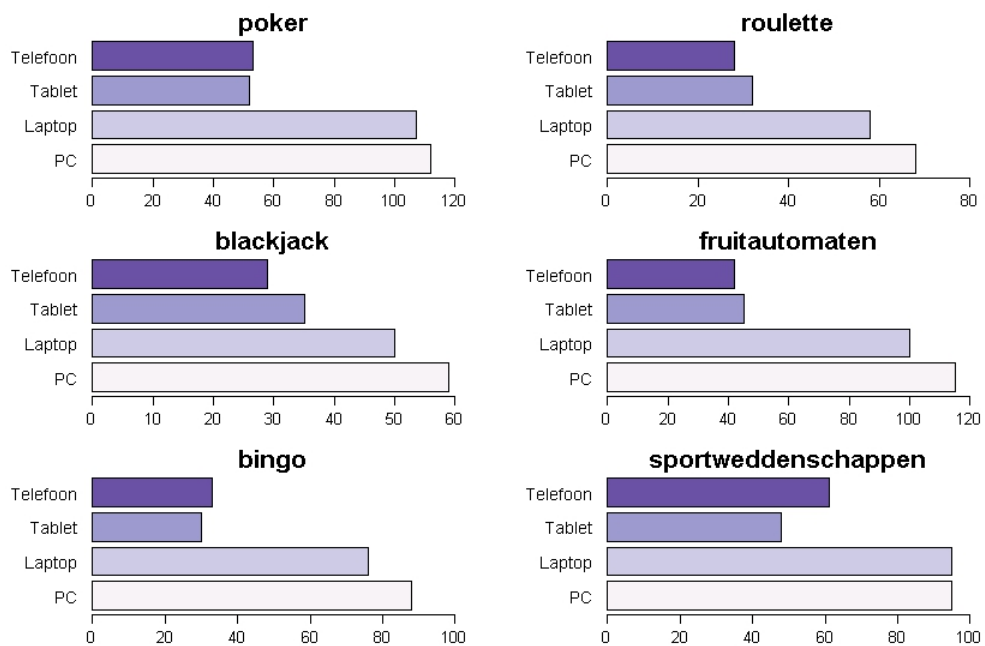
Bron: SEO, bewerking Kansspelautoriteit

Figuur 7 toont aan dat hoger opgeleiden voornamelijk poker, fruitautomaten en sportweddenschappen spelen. Het behendigheids-element van poker en sportweddenschappen kan hiervoor een verklaring geven, echter het behendigheids-element van fruitautomaten is nihil.

Type apparaat

Online kansspelen kunnen op diverse apparaten gespeeld worden. In de consumentenenquête werd gevraagd naar de vier meest voorkomende: PC, laptop, tablet en telefoon. Figuur 8 laat zien op welke type apparaten de respectievelijke kansspelen in hoge frequentie gespeeld werden.

Figuur 8: type apparaat waarop kansspel online gespeeld wordt



Bron: SEO, bewerking Kansspelautoriteit

De zes bevroegde kansspelen laten geen duidelijke verschillen zien over het type apparaat waarop men het kansspel beoefent. De PC en laptop zijn voor ieder kansspel het meest gebruikte apparaat. De telefoon is bij sportweddenschappen een meer gebruikt apparaat dan bij de andere kansspelen. De telefoon leent zich goed voor het afsluiten van sportweddenschappen aangezien hiervoor weinig interacties plaats vinden. Voor kansspelen die meer interactie vergen, zoals poker en blackjack, leent het kleinere telefoonscherm zich minder goed.

5 Kansspelverslaving

Het voorkomen van kansspelverslaving is één van de publieke doelen van het Nederlandse kansspelbeleid. Het schatten van het aantal kansspelverslaafden is dan ook een belangrijk onderwerp van onderzoek naar speelgedrag. Dit wordt met name gedaan door bevolkingsonderzoeken. Daarnaast biedt het aantal hulpaanvragen inzicht in de omvang van het probleem. Dit hoofdstuk begint met een overzicht van bevolkingsonderzoeken met een redelijk brede steekproef. Deze onderzoeken schatten dat het aantal risico- en probleemspelers tussen 83.000 en 140.000 ligt. Relatief is dit aantal lager dan in Noorwegen en Italië, en vergelijkbaar met de cijfers uit Denemarken en het Verenigd Koninkrijk. Paragraaf 5.2 spitst zich toe op online spelers. Uit een verslavingsenquête beschreven in paragraaf 5.2 blijkt dat 83% van de Nederlandse online spelers geen problematisch speelgedrag vertoont, 11% een risicospeler is en 5,2% een probleemspeler is. Paragraaf 5.3 geeft een overzicht van het aantal hulpzoekenden bij de verslavingszorg. Het aantal hulpvragen daalt met ongeveer 3% per jaar sinds 2010 en komt uit op 2.234 hulpzoekers in 2013. Ongeveer 30% van de hulpzoekers speelt voornamelijk online.

5.1 Bevolkingsonderzoek

Het meten van de prevalentie van kansspelverslaving gebeurt meestal aan de hand van grootschalige enquêtes. Vooropgesteld is dat de mate waarin iemand problematisch speelgedrag vertoont lastig te meten/bepalen is. Het is niet vergelijkbaar met bijvoorbeeld vragen naar iemands leeftijd, waarop een eenduidig antwoord mogelijk is. De bevolkingsonderzoeken maken gebruik van een aantal screeningsvragen waarmee spelers ingedeeld worden in drie groepen: recreatieve spelers, risicospelers en probleemspelers. Recreatieve spelers hebben een speelgedrag dat vrijwel geen kenmerken vertoont van verslavingspotentie. Risicospelers vertonen enkele kenmerken van kansspelverslaving. Probleemspelers vertonen meerdere kenmerken die wijzen op kansspelverslaving. Een hoge score op de screeningstest signaleert een hoge kans op kansspelverslaving, maar een diagnose van pathologisch gokken kan niet zonder meer gesteld worden. De meest gebruikte onderzoeksmethoden zijn SOGS, CPGI of een variant. Een korte toelichting op de verschillende meetinstrumenten is te vinden in box 3 in de Bijlage.

Tabel 3 geeft een overzicht van de bevolkingsstudies met een brede steekproef. (Een uitgebreide variant op deze tabel is te vinden in de Bijlage.) De meest recente studie van dit type dateert uit 2015. Daarnaast loopt op dit moment nog een grootschalige verslavingsonderzoek; de resultaten hiervan worden in het najaar van 2015 verwacht.

De foutmarges zijn groot en de gebruikte screeningsinstrumenten zijn niet steeds hetzelfde. Om een indruk te krijgen van de ontwikkelingen in de tijd geeft het

vergelijken van schattingen met eenzelfde methode het meeste inzicht. Om de discrepantie tussen de gebruikte screeningsmethoden te corrigeren, heeft Intraval de SOGS score voor de data uit 2005 opnieuw berekend volgens de methode zoals gehanteerd door Intraval (2011). De schatting van het aandeel risicospelers valt in 2011 hoger uit, terwijl het aandeel probleemspeleers lager is dan in 2005. Het aantal risico en probleemspeleers bij elkaar opgeteld is gestegen van 84 duizend mensen in 2005 naar 112 duizend mensen (2011). De foutmarges zijn echter dermate groot dat er geen significant verschil kan worden aangetoond tussen de metingen van 2005 en 2011.

Daarnaast dient opgemerkt te worden dat de originele schatting van CVO voor het jaar 2005 (84 duizend risico- en probleemspeleers) aanzienlijk afwijkt van de schatting van Intraval met dezelfde gegevens (116 duizend mensen). Het verschil is illustratief voor de gevoeligheid van de schattingen voor de gebruikte screeningsinstrument. Stellige uitspraken over trends op basis van bevolking enquêtes met verschillende screeningsmethodes zijn dus kwetsbaar.

Het aandeel risico en probleemspeleers in Nederland in 2010 en 2011 blijft rond de 1 % van de leeftijdscategorie 16 jaar en ouder. Dit percentage is lager dan gemeten in Noorwegen en Italië, en vergelijkbaar met het Verenigd Koninkrijk en Denemarken rond die tijd (zie Tabel 12 in de Bijlage).

Tabel 3: Overzicht verslavingsstudies met een brede steekproef (steekproef is niet beperkt tot online spelers)

Bron	Screener	Aandeel in bevolking in leeftijdscategorie		Schatting aantal risico- en probleemspeleers
		Risico	Probleem	
CVO, 2006 ^a	SOGS (niet standard) Nominee-techniek	0,60%	0,31% 0,06%	116.000
Intraval, 2011 ^a	SOGS	0,40%	0,20%	83.700
IVO, 2010	CPGI	0,81%	^b 0,24%	140.000
Intraval, 2011	SOGS & PGSI	0,70%	0,10%	112.300

^a Op basis van gegevens verzameld in 2005.

^b Gematigd risico gokken

5.2 Verslaving onder online spelers

Het aandeel risico- en probleemspelers wordt in de studies in Tabel 3 geschat met een screeningsinstrument dat geen onderscheid maakt tussen het type kansspel en geeft daarmee dus geen informatie over het belang van *online* spellen in het verslavingsprobleem. Teneinde een idee te krijgen over welk type spellen het meest verslavend zijn, presenteren deze studies aanvullende informatie over welke kansspelen (het meest) worden gespeeld door risico- en probleemspelers.

Bijvoorbeeld, Intraval (2011) stelt dat internet het een na hoogste verslavingspotentieel heeft, alleen speelautomaten en amusementshallen hebben een hogere score. Intraval berekent het verslavingspotentieel van verschillende spellen door SOGS scores te relateren aan het kansspel waaraan respondent het meeste geld dan wel de meeste tijd besteedt.

Er is ook een ander aanpak om een idee te krijgen over de rol van online kansspelen bij het ontstaan van kansspelverslaving. De studies gepresenteerd in Tabel 4 zijn meer gespitst op online kansspelen. Dat komt in de eerste plaats door de steekproef waarbij uitsluitend online spelers bevraagd worden. Daarmee worden kansspelverslaafden die uitsluitend landgebonden kansspelen spelen niet meegenomen in de schattingen. De Motivaction studies zijn nog explicieter en spitsen zelfs de screeningsvragen toe op online kansspelen. CVO (2015) doet dat niet, maar presenteert aanvullende analyses over meest gespeelde spel in termen van geld en tijd.

De studies in Tabel 4 schetsen een beeld van de samenstelling van online spelers. Een uitgebreide versie van deze tabel is te vinden in de bijlage, Tabel 9. Uit CVO (2015) blijkt dat circa 83% van de online spelers recreatieve spelers zijn, 11% risicovol speelgedrag vertoont en 5,2% problematisch speelgedrag vertoont. In absolute aantallen gaat het om circa 40 duizend mensen. In dit aantal worden kansspelverslaafden die uitsluitend landgebonden kansspelen spelen niet meegenomen. Een vergelijking met de resultaten van bijvoorbeeld Intraval (2011) is daarom niet aan de orde.

Tabel 4: Overzicht verslavingsstudies, steekproef beperkt tot online spelers

Bron	Screener	Aandeel online spelers			Aantal probleem spelers
		Recreatief	Risico	Probleem	
Motivaction, 2003	7 stellingen	68%	32%	0%	0
Motivaction, 2004	7 stellingen	71%	25%	0,4%	1.948
Motivaction, 2005	7 stellingen	86%	14%	0%	0
CV0, 2015	SOGS			8,1%	19.500 ^a
CV0, 2015	SOGS & PGSI gecombineerd	83,4%	11,3%	5,2%	12.584 ^b
CV0, 2015	'Werkelijke prevalentie.'			5,3%	12.584 ^b
CV0, 2015	Gestandaardiseerd obv Williams e.a.			9,6%	23.500 ^c

CTK=College Toezicht Kansspelen

^a Tussen 14.000-25.000^b Tussen 8.000-17.000^c Tussen 17.000-30.000

5.3 Hulpverzoek

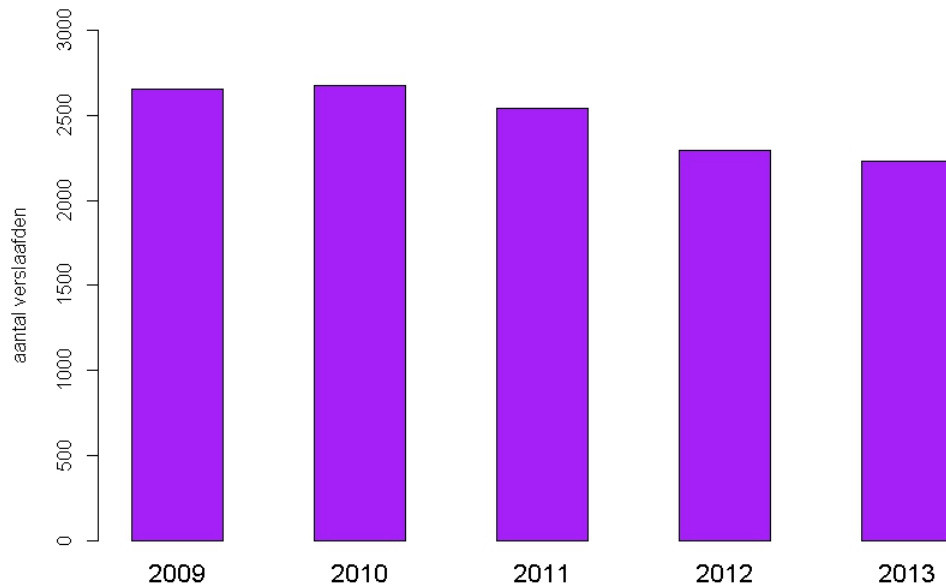
Naast bevolkingsonderzoeken zijn registraties van hulpaanvragen bij de verslavingszorg informatief over de omvang van kansspelverslaving.

Figuur 9 toont het aantal hulpvragers met kansspelverslaving als primaire problematiek zoals geregistreerd in het Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS) en gepubliceerd door de Stichting Informatievoorziening Zorg (IVZ). Het aantal hulpvragen daalt met ongeveer 3% per jaar sinds 2010 en komt uit op 2.234 hulpzoekers in 2013.

Merk op dat het aantal hulpzoekers slechts een klein deel is van het aantal probleemspelers geschat met bevolkingsenquêtes. Zo waren er in 2011 2.545 hulpzoekers, terwijl Intraval (2011) uitkomt op ruim 20.300 probleemspelers. De circa 12,5 duizend online spelers met een problematisch gedrag volgens de CVO (2015) schatting is ook aanzienlijk hoger dan de in tabel getoonde aantal hulpzoekers. Het verschil tussen schattingen met behulp van bevolkingsenquêtes en registraties komt doordat veel probleemspelers pas hulp vragen in een vergevorderd stadium van hun kansspelverslaving. Uit interviews met behandelaars van verslavingsinstellingen blijkt dat de meeste hulpzoekers onder druk van familie, huisarts of financiële instellingen terechtkomen bij verslavingszorg. Voor de omgeving van de probleemspeler wordt

meestal pas duidelijk dat er hulp gezocht moet worden pas als er hoge schulden zijn ontstaan en rekeningen niet worden betaald (CV0, 2015).

Figuur 9: Aantal hulpzoekers met een primaire kansspelverslaving



Bron: SIVZ Kerncijfers Verslavingszorg

Ongeveer 80% van de hulpzoekers wordt uitsluitend behandeld voor kansspelverslaving, de resterende 20% heeft een meervoudig verslavingsprobleem. Belangrijkste hiervan zijn alcohol- (7%) en cannabis- (5%) en cocaïneverslaving (2%). Behalve de 2.234 hulpzoekenden met een primaire kansspelverslaving zijn er nog eens 1.039 personen voor wie problematisch gokken als nevenproblematiek bij een andere primaire problematiek voorkomt. Gokken als nevenproblematiek komt het meest voor in combinatie met alcohol, cannabis en cocaïne (IVZ, 2014).

Voor ongeveer een derde van de hulpzoekers is dit de eerste keer dat zij hulp vragen vanwege een gokprobleem (zie Tabel 5). Dit aandeel is stabiel in de tijd. Het hoge aandeel mannen (ruim 85%) blijft eveneens vrijwel constant in de tijd. De meeste hulpzoekers vallen in de leeftijdscategorie 25 tot 39 jaar, al is hun aandeel in de leeftijdsverdeling van hulpzoekers relatief afgenomen ten opzichte van 2004 (IVZ, 2014).

Tabel 5: Overzicht hulpvragers met gokproblematiek

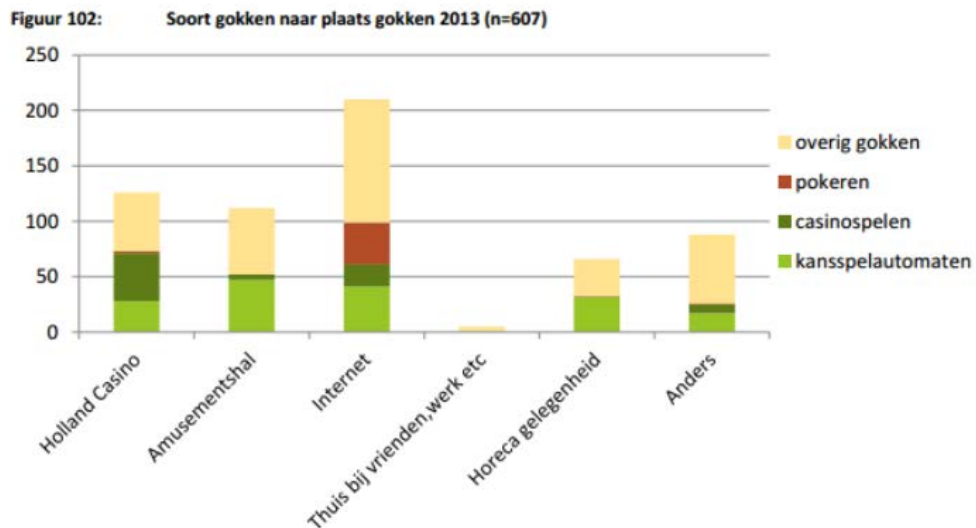
	2009	2010	2011	2012	2013
Aantal personen met primaire problematiek kansspelverslaving	2.657	2.673	2.545 ^a	2.295	2.234
Aantal personen per 100.000 inwoners	16	16	15	14	13
Percentage enkelvoudige problematiek	77%	71%	65%	82%	79%
Aantal personen kansspelverslaving als nevenproblematiek			700	597	1.039
Percentage mannen	87	87	86	87	86
Gemiddelde leeftijd	39	38	37,6	38	37,8
Percentage probleemspelers jonger dan 25 jaar	10%	12%	15%	14%	15%
Percentage probleemspelers ouder dan 55 jaar	12%	6%	12%	11%	11%
Percentage probleemspelers allochtoon	36%	34%	31%	32%	38%

Bron: IVZ

a) Dit getal komt wegens verschillen in bronnen niet exact overeen met het getal dat het CBS publiceert (DBC-informatiesysteem bij CBS en LADIS bij IVZ)

Voor een kwart van de hulpzoekers in 2013 is bekend aan welk kansspel zij voornamelijk deelnemen. Het aandeel van hulpzoekers dat voornamelijk online speelt is ongeveer 30% (IVZ, 2014). Zoals Figuur 10 laat zien, komt pokerverslaving alleen op internet voor. Pokerverslaving op internet komt ongeveer even vaak voor als verslaving aan kansspelautomaten, een belangrijke categorie bij landgebonden kansspelen. De grootste categorie bij online kansspelen is de weinig informatieve categorie "overig".

Figuur 10: Soorten kansspelen naar plaats



Bron: IVZ, 2014

CVO (2015) presenteert achtergrondinformatie op basis van interviews met behandelaars en op basis van ervaringen van acht grote verslavingsinstellingen over de behandeling van kansspelverslaafden. Behandelaars zijn gevraagd om een schatting te geven van het aandeel cliënten die deelnemen aan online kansspelen. De schattingen lopen uiteen van 20 tot 58 procent. Merkwaardig is dat behandelaars die werkzaam zijn bij instellingen in de Randstad (en omgeving) het aandeel online spelers lager inschatten dan behandelaars van buiten de Randstad. De meeste hulpverleners registreren niet door welk spel de kansspelverslaving is ontstaan, ook al wordt dit meestal gevraagd bij de intake. De behandelaars, die het wel registreren, stellen dat kansspelverslaving in hun praktijk meestal begonnen is met landgebonden kansspelen. Behandelaars zien niet direct een toename van jongeren, maar de jongeren die wel in behandeling zijn hebben vaak problemen met online kansspelen. De meeste geïnterviewden geven aan dat er geen verschil is in de behandeling van verslaving van online en landgebonden kansspelen. Kansspelverslaving bij online spelers wordt echter als hardnekkiger beschouwd. Het vermijden van internet is lastiger dan het vermijden van fysieke locaties volgens behandelaars.

De in dit hoofdstuk genoemde studies geven een cijfermatig beeld van de prevalentie van kansspelverslaving. Over online speelgedrag en kansspelverslaving onder jong volwassenen is al een en al bekend. De literatuur blijkt echter nog schaars over problematisch online speelgedrag onder andere kwetsbare bevolkingsgroepen zoals, licht verstandelijk beperkten en mensen met een lagere sociaal-economische status.

6 Marktomvang, trends en (kanalisatie)verwachting

Dit hoofdstuk geeft een totaaloverzicht van de omvang van de Nederlandse online kansspelmarkt en de belangrijkste trends die zich aftekenen. Door een sterke groei van online kansspelen tussen 2003 en 2014 bedraagt het aandeel van online kansspelen circa 13% van de totale Nederlandse kansspelmarkt in 2014, hetgeen iets lager is dan in de rest van Europa. De grootste online segmenten zijn sportweddenschappen (36%) en casinospelen (27%). Uitgaande van het in hoofdstuk 3 genoemde belastingpercentage (20%) en overige heffingen is de verwachting dat in 2020 ruim 76% van de online Nederlandse kansspelmarkt (inclusief *e-commerce*) is gekanaliseerd naar legale aanbieders.

6.1 Gegevensverantwoording

Op dit moment zijn er geen aanbieders met een vergunning voor het aanbieden van online kansspelen in Nederland. Anders dan bij de marktscan voor landgebonden kansspelen is er dan ook geen informatie voorhanden die rechtsreeks afkomstig is van aanbieders over het bruto spelresultaat dat is gegenereerd in Nederland. Dit hoofdstuk baseert zich daarom op een alternatieve bron.

De analyses in dit hoofdstuk berusten op gegevens van commerciële dataleverancier H2 Gambling Capital (hierna: H2). Deze gegevensbron is momenteel de meest omvattende verzameling van financiële kerncijfers over het wereldwijde aanbod van kansspelen. H2 krijgt haar informatie aangeleverd door aanbieders die wereldwijd in tenminste één jurisdictie over een licentie beschikken. De cijfers worden per segment per land geaggregeerd beschikbaar gesteld. H2 verstrekt geen informatie over individuele online aanbieders.

H2 drukt de omvang van de markt uit in termen van bruto spelresultaat (afgekort: BSR). Het bruto spelresultaat is dat deel van de inzet dat na uitkering van prijzen overblijft voor de aanbieder. Bruto spelresultaat is de gangbare maatstaf voor de financiële omvang van de kansspelmarkt. Dit komt doordat de omzet (inleg) in meerdere segmenten van de kansspelmarkt (zoals bij landgebonden casinospelen of in de speelautomatenbranche) niet te achterhalen is of weinig betekenis heeft.

Aangezien H2 informatie ontvangt van alle grote internationale aanbieders, dekt zij – naar eigen zeggen – circa 97% van de markt, uitgedrukt in bruto spelresultaat. Waar mogelijk en vergelijkbaar worden de cijfers van H2 afgezet tegen cijfers uit andere bronnen. Aangezien online kansspelen in Nederland nog niet gelegaliseerd zijn, worden aan de Kansspelautoriteit geen periodieke (financiële) overzichtsrappportages verstrekt, zoals wel het geval is door de huidige landgebonden vergunde aanbieders. De cijfers van H2 over Nederland berusten op aanlevering van momenteel niet-

vergunde aanbieders (zogenoeten *offshore providers*: deze hebben wel in tenminste één ander land een vergunning). De Ksa heeft zoals gezegd geen inzage in de cijfers over individuele niet-vergunde aanbieders.

Tot slot verstrekt H2 periodiek nieuwe cijfers. De gegevensverzameling is op 30 juli 2015 gestopt. Op dit moment dateert de meest recente versie van de Nederlandse nationale dataset van 15 mei 2015. Voor de internationale vergelijking gebruiken we de Global Summary data van 30 juli 2015. Analyses en prognoses van derden gebaseerd op eerdere of latere cijfers kunnen daardoor afwijken van de in de rapport gepresenteerde uitkomsten.

6.2 Marktomvang online

Figuur 11 schetst de ontwikkeling van het bruto spelresultaat van de Nederlandse kansspelsector. De bovenste lijn in de figuur geeft het bruto spelresultaat van landgebonden kansspelen weer. De cijfers tot en met 2014 zijn realisaties, de gestippelde lijn vanaf 2014 is op basis van de prognose van H2. Merk op dat H2 een stijging voorziet voor landgebonden kansspelen in Nederland voor de komende jaren. Dit komt vooral door de stijging van loterijen (niet afzonderlijk weergegeven in de figuur).

De onderste lijn in

Figuur 11 is het bruto spelresultaat gerealiseerd door online aanbieders. De omvang van online is sterk gegroeid in de periode 2003 tot 2014, met een gemiddelde jaarlijkse groei van 26%. Door deze sterke groei bedraagt de omvang van de online markt is ongeveer 13% van de totale kansspelmarkt (landgebonden plus online) in 2014.

Volgens H2 Gambling Capital bedroeg de omvang van de markt voor online kansspelen in Nederland in 2014 ongeveer 275 miljoen euro; de prognose over 2015 is een bruto spelresultaat van 296 miljoen euro. Hierbij zijn de *e-commerce* (zie box 2) activiteiten van loterijen (ongeveer 40 miljoen per jaar) eveneens meegerekend.

Box 2 *E-commerce*

Naast de winkelverkoop en abonnementenverkoop is het Nederlandse vergunninghouders voor loterijen en sportweddenschappen toegestaan om hun kansspelen via het internet te verkopen mits er ook een landgebonden equivalent bestaat voor het betreffende kansspel (zoals lotverkoop in winkels, invullen van totoformulier, etc.). Het is landgebonden vergunninghouders niet toegestaan om kansspelen via internet aan te bieden waarvoor geen landgebonden verkoopkanaal bestaat.

In Nederland worden deze zogeheten *e-commerce* activiteiten vaak niet tot het online aanbod gerekend. In internationale statistieken (zoals de in deze marktscan

gebruikte gegevensbron van H2 Gambling Capital) worden *e-commerce* activiteiten van landgebonden vergunninghouders gerekend tot het *online* aanbod.

Omwille van de internationale vergelijkbaarheid worden in dit hoofdstuk alle *e-commerce* activiteiten meegeteld als online kansspelen. Hiermee wordt dus het consumentenperspectief gehanteerd: het is voor een consument die online een kansspel speelt immers niet altijd goed te achterhalen of er een landgebonden verkoopkanaal bestaat.

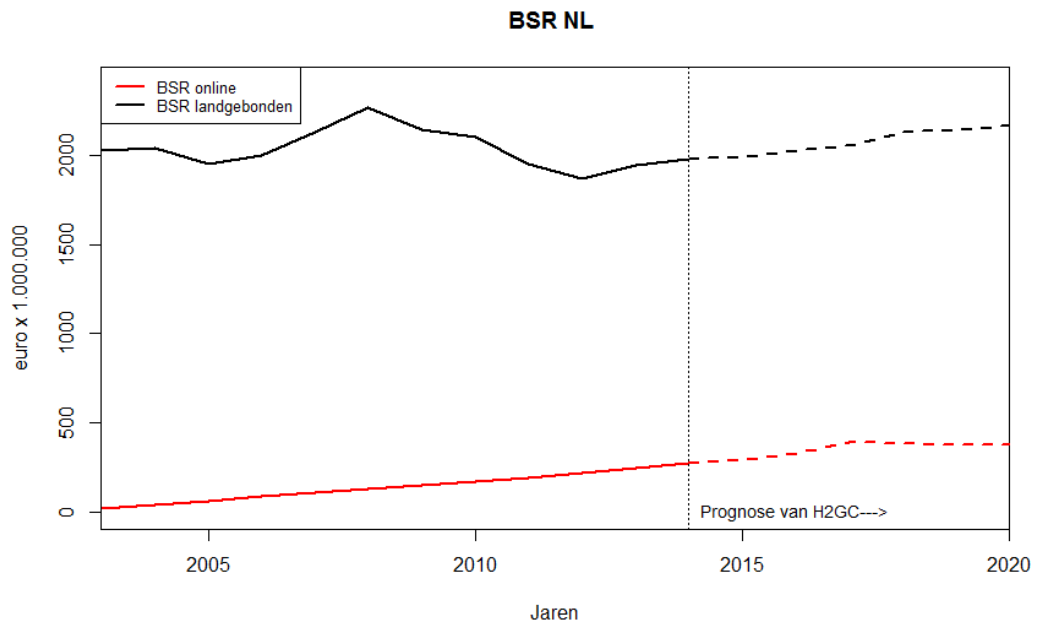
Hierbij dient wel opgemerkt te worden dat onder het wetsvoorstel Kansspelen op afstand geen ruimte komt voor pure online loterijen. Voor sportwedenschappen daarentegen wordt wel voorzien in een vergunningenstelsel voor pure online aanbieders.

Deze schatting valt lager uit die van Motivaction (in opdracht van Holland Casino). Holland Casino stelt dat de omvang van de online markt ruim 500 miljoen Euro bedraagt gemeten aan bruto spelresultaat. Deze schatting is gebaseerd op consumentenuitgaven in een nog niet gepubliceerd onderzoek van Motivaction onder ruim 20.000 consumenten (verkrijgbaar op verzoek bij Holland Casino).

Voor de komende jaren voorziet H2 een (verdere) stijging van het totale bruto spelresultaat online.

Figuur 11 presenteert de voorspelling van H2 Gambling Capital voor het scenario met 20% kansspelbelasting plus 3% overige heffingen en bijdragen. De voorspelling berust op de aanname dat vanaf 1 januari 2017 de markt feitelijk geliberaliseerd wordt. Het effect van liberalisering is zichtbaar, maar relatief klein. In verhouding tot de omvang van de gehele markt gaat het om een bescheiden stijging.

Figuur 11: Bruto spelresultaat online en landgebonden in Nederland, prognose vanaf 2014

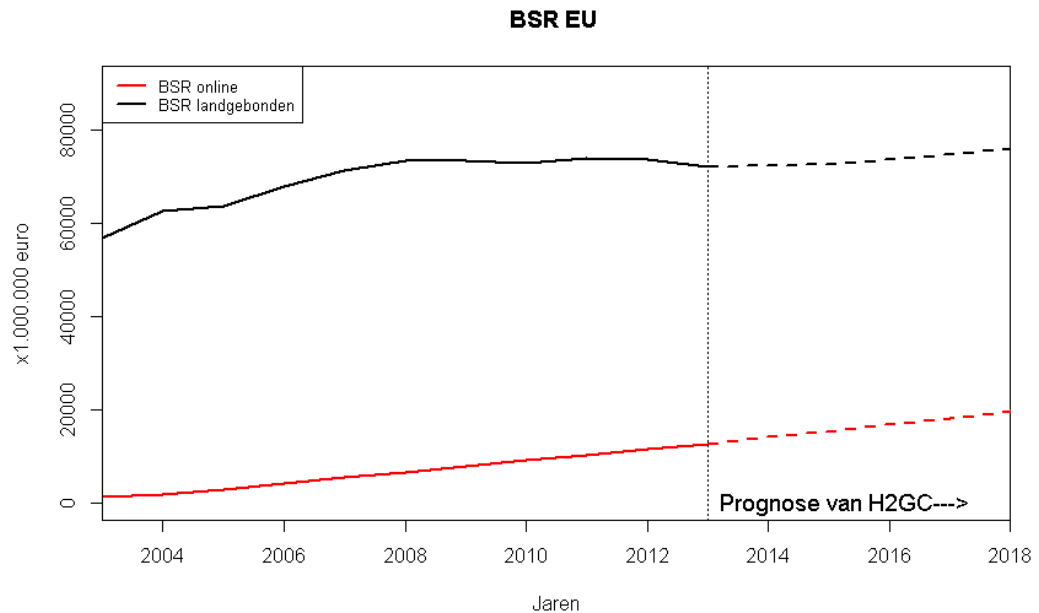


Bron: H2 Gambling Capital (H2 Netherlands dataset 15-5-15), bewerking Kansspelautoriteit

Noot: E-commerce activiteiten loterijen worden gerekend tot online

Ter illustratie wordt in Figuur 12 de ontwikkeling van het bruto spelresultaat van online en landgebonden kansspelmarkten in de rest van Europa weergegeven. De meeste Europese landen hebben online kansspelen reeds gelegaliseerd (zie Hoofdstuk 8). Het aandeel van online in de rest van Europa is dan ook iets hoger dan in Nederland (16% in plaats van 13%), maar zelfs voor de rest van Europa geldt dat het aandeel van online kansspelen (vooralsnog) bescheiden is in verhouding tot landgebonden kansspelen.

Figuur 12: Bruto spelresultaat online en landgebonden in rest van Europa, prognose vanaf 2014

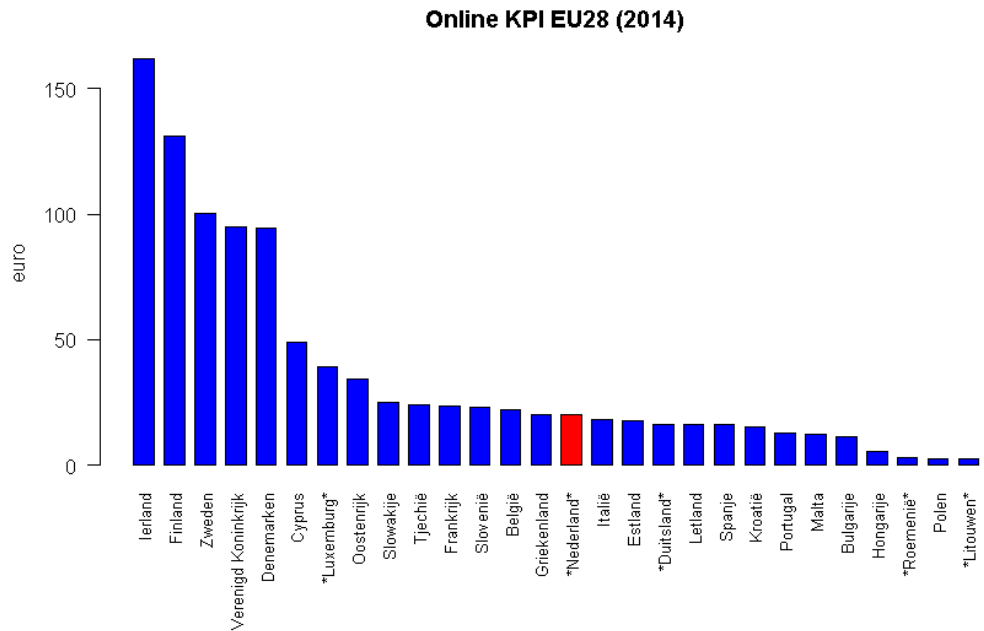


Bron: H2 Gambling Capital (H2 Global Summary 30-7-15), bewerking Kansspelautoriteit

Noot: E-commerce activiteiten loterijen worden gerekend tot online.

Figuur 13 en Figuur 14 geven aanvullende informatie over het relatieve belang van online en landgebonden kansspelen in Nederland ten opzichte van andere Europese landen. In de figuren wordt het bruto spelresultaat per volwassene weergegeven. Landen waar online kansspelen nog niet gelegaliseerd zijn worden aangeduid met een sterretje. De twee figuren laten zien dat Nederland in de middenmoot zit in termen van het bruto spelresultaat per volwassene. Zowel online en landgebonden neemt Nederland de 15e plaats in op de rangorde van landen.

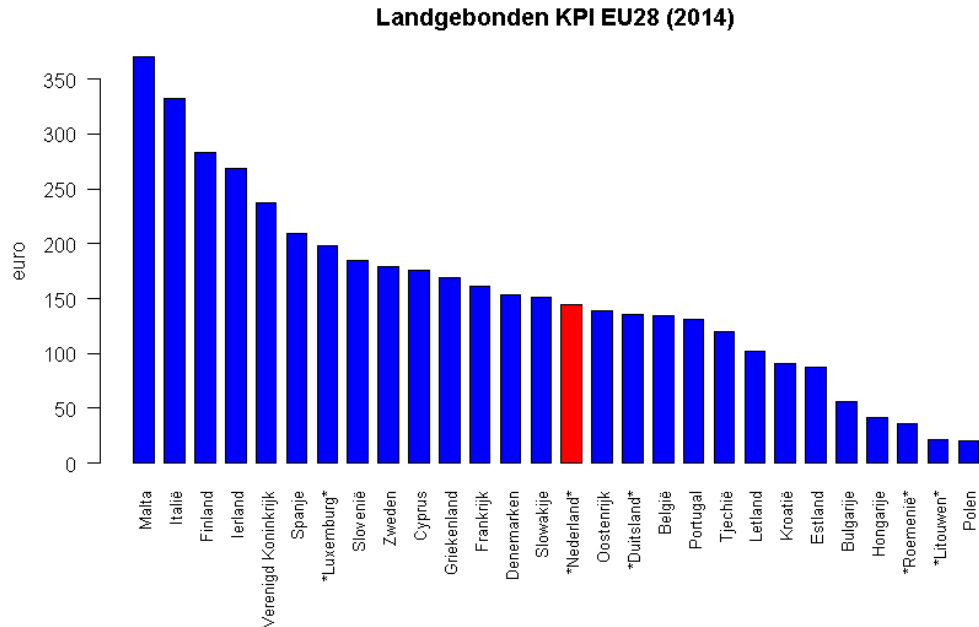
Figuur 13: bruto spelresultaat per volwassene, online kansspelen



Bron: H2 Gambling Capital (H2 Global Summary 30-07-15), bewerking Kansspelautoriteit

Noot: E-commerce activiteiten worden gerekend tot online

Figuur 14: bruto spelresultaat per volwassenen, landgebonden kansspelen



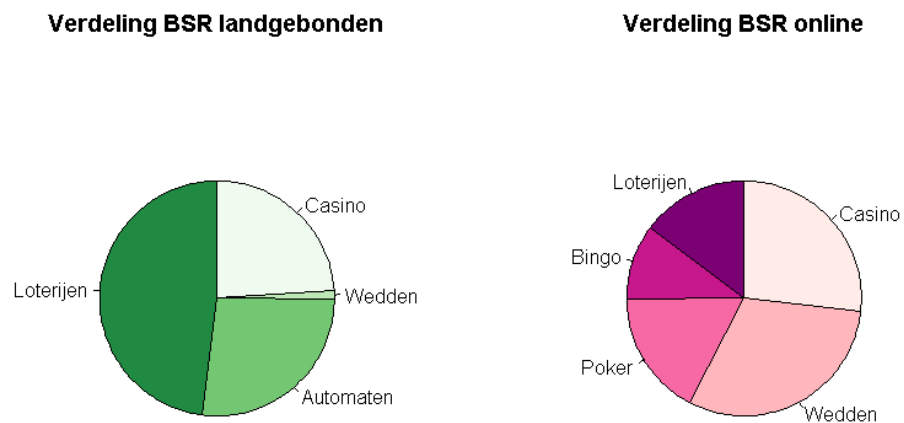
Bron: H2 Gambling Capital (H2 Global Summary 30-07-15), bewerking Kansspelautoriteit

Noot: E-commerce activiteiten worden gerekend tot online

6.3 Segmenten

De samenstelling van type kansspelen verschilt tussen online en landgebonden. Dit wordt geïllustreerd in Figuur 15. Het grootste online segment is (sport)wedenschappen (36%), een segment dat relatief klein is bij landgebonden kansspelen (1%). Een tweede opvallende punt is dat het aandeel loterijen bij online kansspelen veel kleiner is dan bij landgebonden kansspelen. Merk verder op dat de registratie van kansspelen enigszins afwijkt tussen landgebonden en online. Zo wordt poker online apart bijgehouden –waarschijnlijk vanwege de relatief grote omvang van dit segment online. De segmenten poker en casinospelen online zijn in essentie vergelijkbaar met landgebonden casino's en automaten. Het gaat om vergelijkbare spellen met een short-odds karakter.

Figuur 15: Samenstelling landgebonden en online naar segmenten

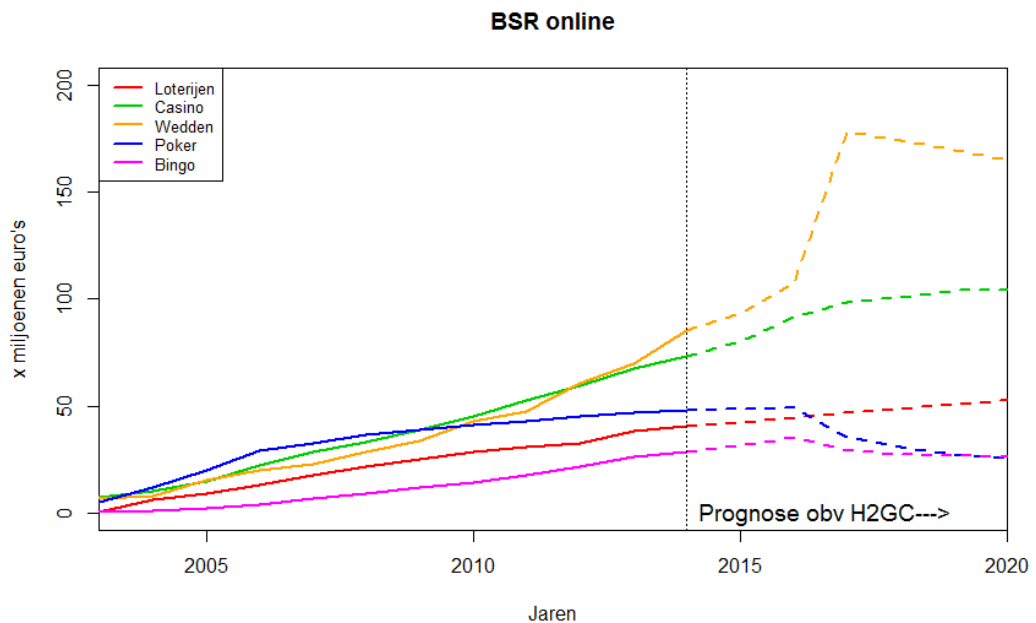


Bron: H2 Gambling Capital (H2 Netherlands 15-05-15), bewerking Kansspelautoriteit

De verdeling van online kansspelmarkten naar verschillende type spellen komt in grote lijnen overeen met de resultaten van verschillende consumenten-enquêtes onder Nederlandse online spelers, zie Hoofdstuk 4.

Figuur 16 geeft de ontwikkeling van het Nederlandse online bruto spelresultaat per segment weer, wederom met de voorspelling van H2 voor de komende jaren. De verwachting is dat online weddenschappen een vlucht gaan nemen in 2017. Het bruto spelresultaat dat verdiend wordt met poker en bingo zal naar verwachting dalen, terwijl het bruto spelresultaat van casinospellen en loterijen blijft groeien.

Figuur 16: Trend in het bruto spelresultaat van online kansspelen in Nederland



Bron: H2 Gambling Capital (H2 Netherlands 15-05-15), bewerking Kansspelautoriteit

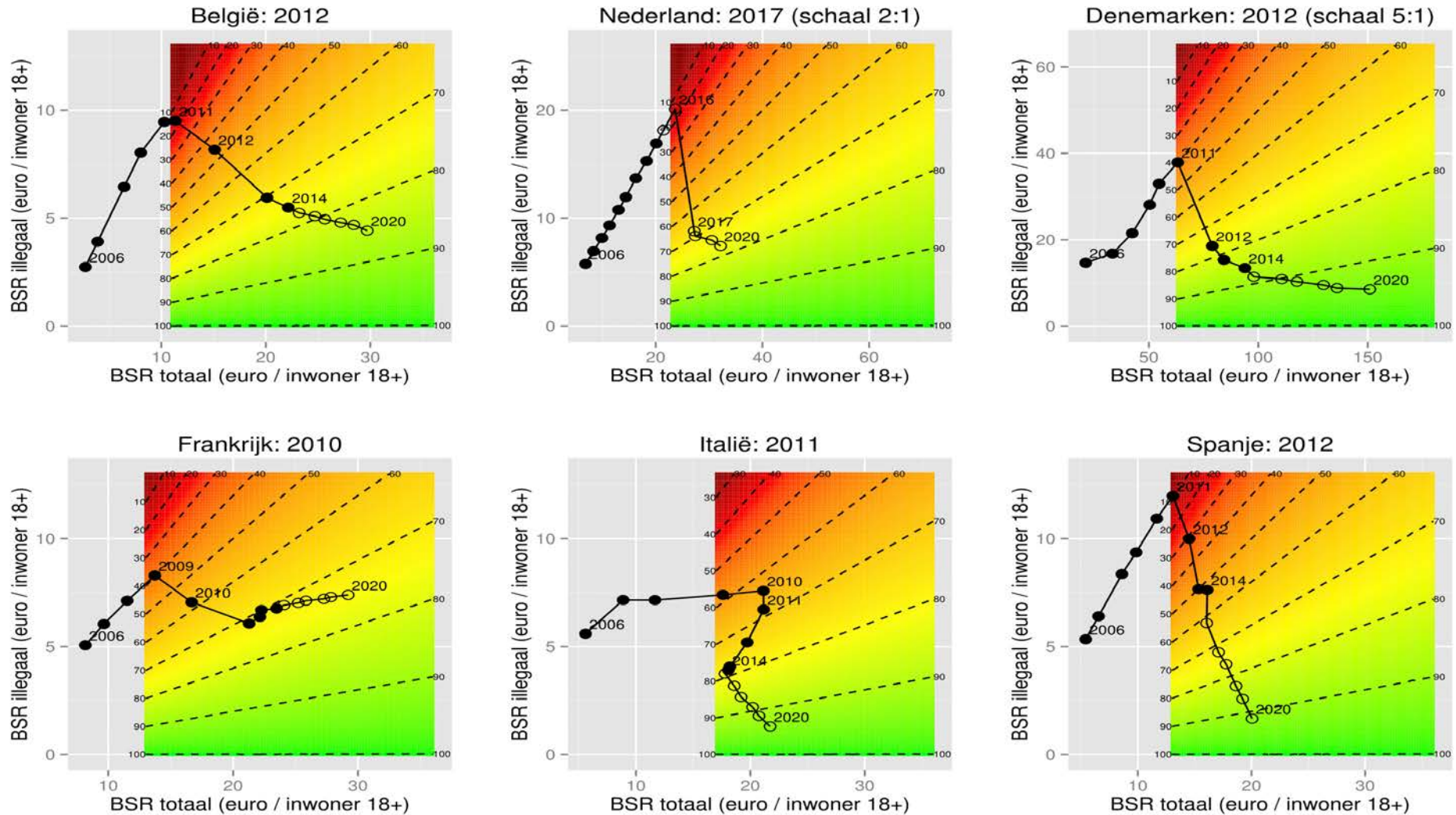
6.4 Kanalisatie

De kanalisatiegraad is het aandeel van het BSR dat gegenereerd wordt door legaal aanbod ten opzichte van het totale BSR. Het kabinet beoogt een kanalisatiegraad van 80% gemeten in bruto spelresultaat drie jaar na inwerkingtreding van het wetsvoorstel Kansspelen op Afstand.⁵

Figuur 17 geeft de historische ontwikkeling en prognoses van de marktomvang voor online kansspelen weer over de periode 2006-2020 voor zes Europese landen (België, Nederland, Denemarken, Frankrijk, Italië en Spanje). De kleuren in Figuur 17 geven de mate van kanalisatie aan, van rood (lage kanalisatie) tot groen (hoge kanalisatie).

⁵ TK 33 996 nr.3, p15.

Figuur 17: Historische ontwikkeling en prognoses kanalisatie van online kansspelen



Bron: H2 Gambling Capital (H2 Global Summary 30-07-15), bewerking Kansspelautoriteit

Legenda bij Figuur 17:

- Horizontaal is telkens het totale BSR aan online kansspelen per inwoner (18+) weergegeven. Verticaal staat het BSR aan illegale kansspelen per inwoner (18+) uitgezet.
- Nederland (2:1) en Denemarken (5:1) zijn op een kleinere schaal afgebeeld dan de overige landen vanwege de hogere uitgaven per inwoner.
- Elk bolletje komt overeen met een jaar: dichte bolletjes corresponderen met gerealiseerde cijfers; open bolletjes betreffen prognoses voor toekomstige jaren. Voor een aantal jaren is het label af te lezen in de figuur.
- De zes landen hebben op verschillende momenten online kansspelen gelegaliseerd, variërend van 2010 (Frankrijk) tot 2017 (Nederland; wetsvoorstel).
- Vanaf het moment van legalisering is in kleur de kanalisatiegraad weergegeven. De kleuren variëren van donkerrood voor 0% kanalisatie tot groen vanaf 80% kanalisatie. De verschillende kanalisatiegraden zijn ook in stappen van 10% in stippelijntjes weergegeven.

Figuur 17 laat zien dat de Nederlandse kanalisatiedoelstelling zowel realistisch als ambitieus is. Het kabinetsdoel is om drie jaar na legalisering 80% kanalisatie te realiseren. De prognose is dat bij liberalisering per 2017 de kanalisatie in 2020 op ruim 76% uitkomt. De doelstelling van 80% kanalisatie wordt in de meeste Europese landen pas na vijf jaar (of langer) bereikt. De prognoses van H2 reiken momenteel echter niet verder dan 2020 (zowel voor Nederland als voor andere landen).

In de prognoses voor Nederland is uitgegaan van 20% kansspelbelasting: hogere belastingen (zoals in Frankrijk) kunnen leiden tot langzamere en uiteindelijk lagere kanalisatie. In het scenario van 20% belasting gaat de kanalisatie in Nederland naar verwachting sneller verlopen dan in de meeste vergelijkbare Europese landen, waaronder België. De kanalisatie in Denemarken is weliswaar sneller verlopen, maar dit land is minder goed vergelijkbaar omdat in Denemarken per inwoner bijna drie keer zo veel online wordt gegokt als in Nederland.

Figuur 17 geeft tevens aan dat vrijwel alle Europese landen voorafgaande aan legalisering een stormachtige groei van het (illegaal) online kansspelaanbod hebben doorgemaakt. Deze groei is in vrijwel alle landen al voor 2006 ingezet en is voornamelijk technologie-gedreven, zij het dat er ook specifieke factoren (internetgebruik, koopkracht, omvang landgebonden kansspelen) een rol spelen.

Landen die vroeg (laat) legaliseerden, hebben een relatief klein (groot) illegaal aanbod moeten bestrijden. In een aantal Zuid-Europese landen is het tempo van de kanalisatie na legalisering tegengevallen ten opzichte van landen als België en Denemarken. In Frankrijk is na aanvankelijke successen het illegale aanbod na 2011 zelfs weer gegroeid.

In Italië is de legalisering in fases verlopen gedurende de periode 2007-2011. Pas na de volledige opening van de markt in 2011 is de Italiaanse kanalisatie daadwerkelijk succesvol te noemen. Vanaf 2015 wordt met het opstellen van *exchange betting* de markt helemaal geopend.

In Spanje bevindt de kanalisatiegraad zich momenteel vlak boven de 50%. Spanje koos voor een gefaseerde legalisering. Tussen 2008 en 2011 was online aanbod voorbehouden aan een landgebonden monopolist. Vanaf 2012 wordt de markt geliberaliseerd, waarbij eerst vergunningen zijn vergeven voor online slot machines. Desondanks zijn de Spaanse prognoses dat dit de komende vijf jaar zal herstellen tot zelfs boven de 90%, voornamelijk omdat vanaf 2015 online *slot machines* en *exchange betting* worden gelegaliseerd.

Concluderend kan gesteld worden dat de huidige kanalisatieprognose voor Nederland weliswaar enigszins achterblijft bij de kabinetsdoelstelling van 80% kanalisatie binnen drie jaar, maar dat in vergelijking met ontwikkelingen in vergelijkbare Europese landen 80% kanalisatie vijf jaar na liberalisering vooralsnog binnen bereik ligt.

Figuur 18 zoomt in op de kanalisatieverwachting op de Nederlandse markt. Deze figuur toont de omvang van de Nederlandse online markt en maakt hierbij onderscheid naar legaal en illegaal aanbod.⁶ De blauwe lijn geeft de omvang van legaal aanbod aan, de rode lijn de omvang van de illegale (offshore) markt. Merk op dat volgens H2 nu al legaal online aanbod bestaat. Het gaat hier om de e-commerce van sportweddenschappen van De Lotto en de Totalisator en e-commerce van loterijen.

H2 berekent een aantal scenario's voor de toekomst van de Nederlandse online kansspelmarkt. H2 gebruikt hiervoor gegevens van landen waar online markten reeds gereguleerd zijn. Denemarken krijgt bij de berekeningen het grootste gewicht. De belangrijkste bepalende variabele bij de scenario's is de belastingvoet voor online aanbieders. Daarnaast maakt H2 aannames over:

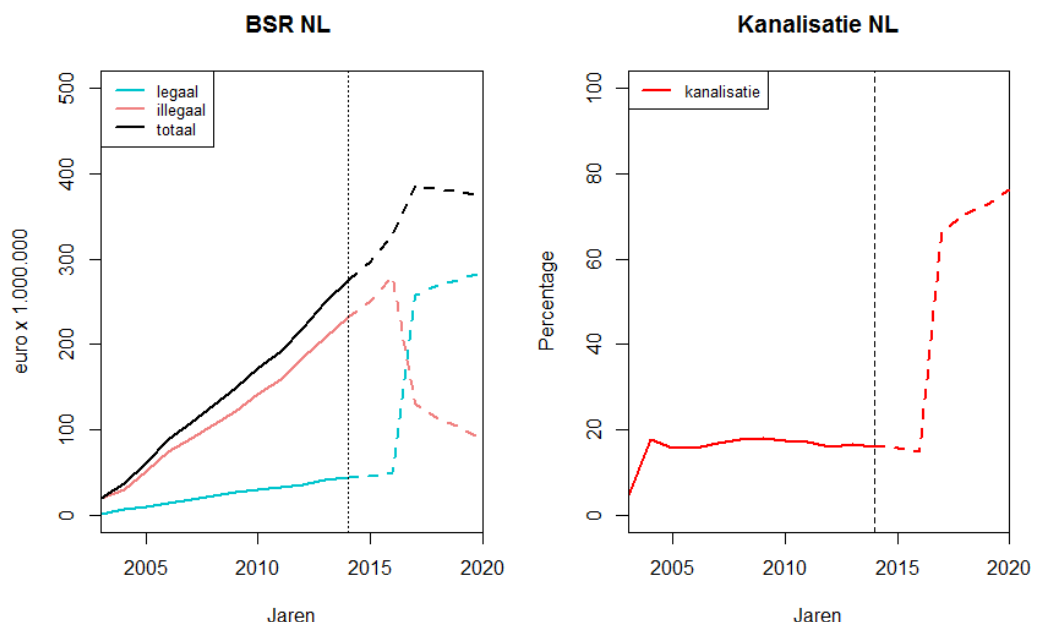
- het moment waarop het wetsvoorstel Kansspelen op afstand in werking treedt,
- de belastingvoet voor landgebonden kansspelaanbieders,
- beperkingen op marketingactiviteiten,
- internationale liquiditeit en

⁶ H2 splitst de gegevens eveneens uit naar zogenaamd onshore en offshore aanbod. Onshore aanbieders zijn aanbieders die een vergunning hebben in het land. Offshore aanbieders zijn aanbieders die zonder vergunning kansspelen aanbieden in een land. Deze aanbieders hebben wel een vergunning ergens anders, maar in landen waar ze dat niet hebben, opereren ze illegaal. Dit wordt ook wel als 'grijs' aanbod aangeduid. Dit is anders dan 'zwart' aanbod van bedrijven die nergens in de wereld een vergunning hebben en daarmee nergens gereguleerd worden. De data van H2 dekken deze zwarte markt niet. Volgens de schatting van H2 gaat het echter om slechts 3% van de markt uitgedrukt in bruto spelresultaat.

- de ordening van casinomarkt.

Het in Figuur 18 geschetste scenario gaat uit van legalisering per 1 januari 2017, een kansspelbelasting van 20%, 3% heffingen en overige kosten, de mogelijkheid om internationale Dot Com markten te poolen en beperkingen op marketingactiviteiten. Met dit scenario voorspelt H2 voor 2017 een kanalisatiegraad van ruim 66% en in 2020 loopt deze op tot ruim 76%. Bij een kansspelbelasting van 15% wordt een kanalisatiegraad van 84% voorspeld voor 2020; met een kansspelbelasting van 10% is de kanalisatievoorspelling 95%.

Figuur 18: Ontwikkeling van de online marktomvang in Nederland



Bron: H2 Gambling Capital (H2 Netherlands 15-05-15),, bewerking Kansspelautoriteit

Merk ook op dat in deze berekeningen *e-commerce* van loterijen tot online worden gerekend. Voor loterijen voorziet H2 geen illegaal aanbod online. Als *e-commerce* buiten beschouwing wordt gelaten, is de kanalisatieprognose over de pure online kansspelen gelijk aan 72% in 2020.

Figuur 19 schetst de kanalisatiegraad per segment bij het scenario met 20% kansspelbelasting. Volgens de voorspelling van H2 heeft het segment weddenschappen een kanalisatiegraad van 73%, casinospelen 70%, poker 80% en bingo en overige spellen 68% voor 2020. Merk op dat strikt genomen alleen op het segment poker en loterijen wordt de kanalisatiedoelstelling gehaald. De kanalisatiegraad is sterk afhankelijk van de beslissing van enkele grote aanbieders om

een vergunning aan te vragen op de Nederlandse markt. H2 merkt hierbij op dat vooral de kanalisatiegraad bij poker sterk gevoelig is voor de beslissing van enkele grote aanbieders om al dan niet toe te treden op de gereguleerde Nederlandse markt.

De kanalisatievoorspelling van H2 kan worden afgezet tegen een voorspelling met een heel andere aanpak en andere gegevens. SEO (2015) onderzocht in opdracht van de Kansspelautoriteit de drijfveren van consumenten om te kiezen voor een legale aanbieder. Met het SEO-model valt te berekenen welk aandeel van consumenten een stereotype legale aanbieder verkiest boven een aanbieder met tegenovergestelde kenmerken. SEO voorspelt dat 73% van de consumenten kiest voor de aanbieder met de "legale kenmerken". Het gaat hier om een bovengrens van kanalisatie, aangezien illegale aanbieders enkele - door de consument gewaardeerde - kenmerken van legaal aanbod kunnen nabootsen (voor verder uitleg zie Hoofdstuk 4 of SEO, 2015).

Met de in het SEO-rapport gepresenteerde coëfficiënten is het verder mogelijk om (de bovengrens voor de) kanalisatiegraad per spel te berekenen. Tabel 6 geeft hiervan een overzicht. De orde van grootte van de kanalisatiegraad komt overeen, ondanks het feit dat de SEO-cijfers betrekking hebben op mensen terwijl de cijfers van H2 uitgedrukt zijn in termen van resultaat.

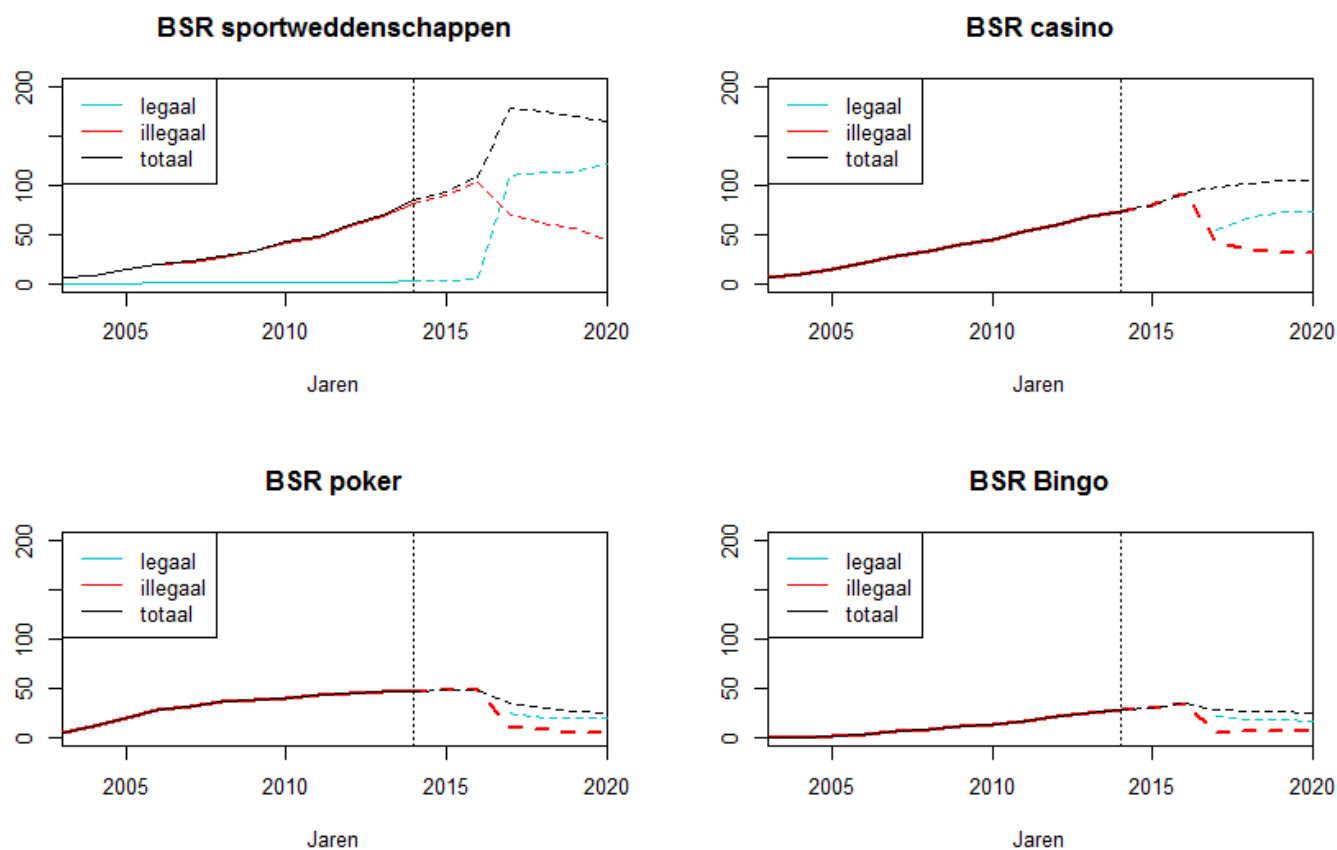
Tabel 6: Voorspelling kanalisatiegraad op basis van H2 en SEO-model

	H2*	SEO**
Poker	70%	72%
Weddenschappen	61%	71%
Bingo	80%	79%
Casinospelen	55%	
Blackjack		67%
Fruitautomaten		76%
Roulette		73%

* uitgedrukt in termen van bruto spelresultaat, voorspelling voor 2017, H2 Netherlands 15-05-15

**uitgedrukt in termen van mensen, schatting is bovengrens voor kanalisatie, berekening door Kansspelautoriteit op basis van coëfficiënten in Tabel A.3 in SEO-rapport.

Figuur 19: Bruto spelresultaat per kansspel, illegaal en legaal

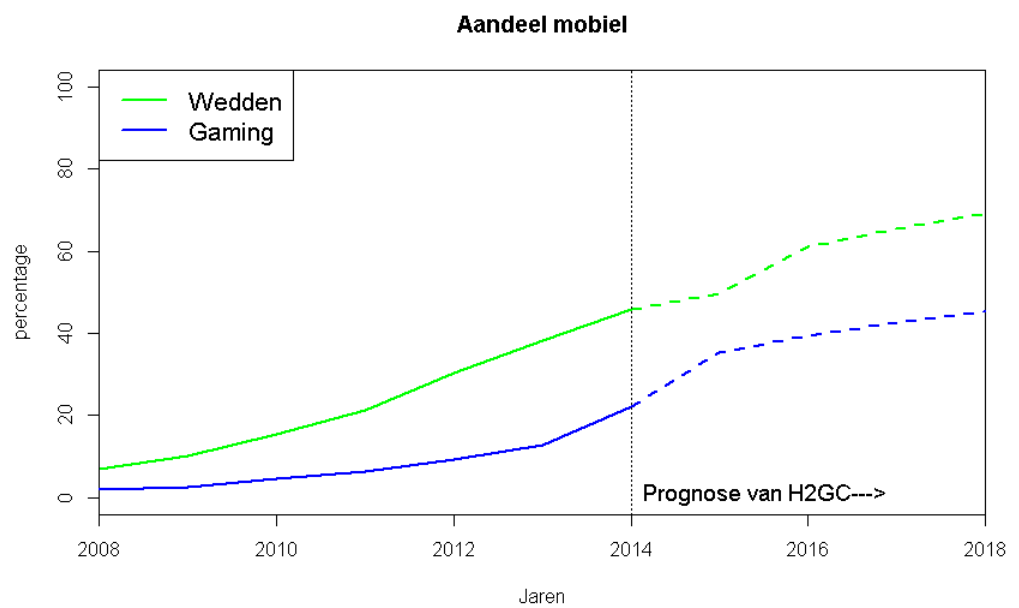


Bron: H2 Gambling Capital (H2 Netherlands 15-05-15), bewerking Kansspelautoriteit

6.5 Mobiel

Figuur 20 schetst de opmars van mobiele kansspelen binnen de online weddenschappen en online gaming. Voor 2014 schat H2 dat circa 46% van online bruto spelresultaat wordt gegenereerd op mobiele toestellen, bij gaming gaat het om 22%.

Figuur 20: Percentage mobiel in online bruto spelresultaat dat door mobiele toestellen wordt gegenereerd in Nederland



Bron: H2 Gambling Capital, 14 augustus 2014.

7 Structuur van de internationale markten

Ondanks dat de spellen die online worden aangeboden voor een groot deel vergelijkbaar zijn met hun landgebonden evenknie, zijn er op een aantal punten aanzienlijke verschillen. Online spelers zijn kieskeurig en haken snel af; uitwijken naar een andere aanbieder op internet is immers veel eenvoudiger dan bij landgebonden aanbieders. Online aanbieders hebben ook een wezenlijk andere kostenstructuur, marketing is anders evenals de relatie met toeleveranciers en concurrenten.

In paragraaf 7.1 geven we een algemene schets van de van de meest voorkomende businessmodellen bij online kansspelen. Aanbieders van online kansspelen variëren van bedrijven die alle bedrijfsprocessen intern regelen tot bedrijven die een groot deel van hun processen uitbesteden. Paragraaf 7.2 gaat nader in op de specifieke kenmerken van afzonderlijke segmenten. Paragraaf 7.3 geeft een overzicht van de belangrijkste mondiale beursgenoteerde aanbieders. Uit de beschrijving van de businessmodellen volgt dat marketing en de verwerking van betaalverkeer een prominente plaats innemen bij het aanbieden van online kansspelen. De bijzonderheden rondom deze activiteiten worden in paragraaf 7.4 en 7.5 nader toegelicht. Tot slot geeft paragraaf 7.6 een kort overzicht van de kenmerken en implicaties van verschillende toestellen waarmee online wordt gespeeld. Mobiele toestellen worden steeds geavanceerder hetgeen zich manifesteert in een sterke stijging van het percentage BSR dat door mobiele toestellen gegenereerd wordt.

7.1 Businessmodellen van B2C aanbieders⁷

Er zijn veel verschillende businessmodellen voor het aanbieden van online kansspelen. Een aanbieder die diensten rechtstreeks aan spelers levert, heet een *business-to-consumer* (hierna: B2C) aanbieder. Om dit legaal te doen, heeft de aanbieder een vergunning nodig in het land waar het bedrijf online kansspelen aanbiedt.

⁷ Deze paragraaf is voor een groot deel gebaseerd op Gainsbury, 2012 en Cabot en Pindell, 2013.

Figuur 21: Activiteiten van aanbieders van online kansspelaanbieders



Bron: Cabot & Pindell, 2013

Figuur 21 schetst een beeld van de overige diensten en activiteiten die voor online aanbod van kansspelen benodigd zijn. Zo moet een B2C aanbieder beschikken over de spelsoftware, zorgen voor web hosting, een betaalsysteem, voldoende liquiditeit, marketing en geaffilieerden, klantenservice en bedrijfsondersteuning. Met liquiditeit wordt in deze sector bedoeld dat er voldoende actieve spelers zijn. B2C aanbieders verschillen van elkaar in de mate waarin zij de genoemde diensten zelf verzorgen of kiezen voor inkoop bij zogenaamde *business-to-business* (hierna: B2B) aanbieders. B2C aanbieders kunnen worden ingedeeld in grofweg drie categorieën.

Ten eerste zijn er zelfstandige B2C aanbieders. Deze sites hebben hun eigen spelsoftware. De spellen zijn uniek en worden exclusief door de aanbieder aangeboden. Een zelfstandige aanbieder heeft meestal een eigen supportafdeling en deelt geen chatroom met andere aanbieders. Een zelfstandige aanbieder beschikt over de spelgegevens van de eigen klanten en analyseert deze zelfstandig. Zelfstandige sites zijn onafhankelijk en flexibel.

Ten tweede zijn er grote B2C aanbieders die spelsoftware licenties kopen bij onafhankelijke spelontwikkelaars, die deze spelsoftware ook aan andere sites leveren. Dit wordt in de sector aangeduid als *software licensing* modellen. Deze sites bieden geen unieke spellen, maar als de aanbieder groot genoeg is, kan hij beschikken over speciale spelopties. In vergelijking met zelfstandige sites, hebben deze aanbieders toegang tot een breed assortiment van spelsoftware op elk gewenst niveau. De contracten met aanbieders zijn op basis van zogenaamde *revenue sharing* afspraken. De ontwikkelkosten voor de B2C aanbieder zijn hiermee variabel. Bovendien worden de kosten gedeeld met andere B2C aanbieders, waarmee een kostenvoordeel te behalen valt in vergelijking met zelfstandige sites. Grote websites van deze categorie beheren hun eigen data en hebben invloed op de marketingcampagnes en bonussen die worden aangeboden. Grote aanbieders gebruiken behalve affiliatiemarketing en massamedia ook sponsorcontracten met bekende spelers, sporters of andere beroemdheden.

De derde categorie betreft kleine B2C aanbieders, de zogenaamde *white label* aanbieder, ook wel *skins* genoemd. De eigenaar van een *skin* gebruikt een generiek basis- en spelplatform inclusief klantenservice, betalingsverkeer enzovoorts. De presentatie van het spel aan de speler is uniek in de zin van opmaak en interface,

maar in feite gaat het om dezelfde software; spelers spelen tegen de klanten van andere B2C aanbieders en kunnen ook met hen chatten. De *skin* eigenaar moet wel zelf zorgen voor de contracten met de affiliatiemarketing. De kosten voor platforms bestaan uit een vast en een variabel component. De kosten van affiliatiemarketing zijn vrijwel volledig variabel.

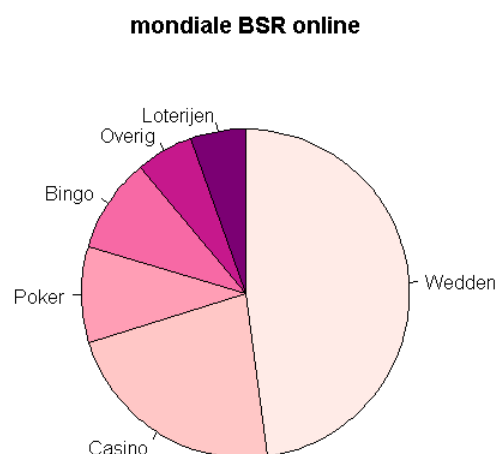
Het voordeel van *skins* is dat de toetredingskosten beperkt zijn. Zo is er onmiddellijk voldoende liquiditeit (spelers van de *skin* spelen tegen die van andere *skins*), product- en marketingexpertise zijn verzekerd en infrastructuurkosten zijn minimaal. Hierdoor is het mogelijk om snel een nieuw merk op de markt te brengen. De concurrentie is dan ook groot en de winstmarges zijn laag op de B2C markt. Tegelijkertijd zijn er een aantal grote B2B aanbieders die in sommige gevallen helemaal niet actief zijn op de B2C segment en in geen enkel land een kansspelvergunning hebben.

Het verschil tussen de tweede en de derde categorie zit in de eerste plaats in de omvang en daarmee de invloed van de aanbieder. Grote aanbieders die met *software licensing* werken, zijn in staat betere voorwaarden te bedingen bij ontwikkelaars. Ook heeft deze categorie over het algemeen meer diensten in eigen beheer dan een *skin*.

7.2 Kenmerken per segment

Figuur 22 geeft het relatieve belang van de verschillende segmenten weer op de internationale online kansspelmarkten. Hieronder gaan we in op de specifieke kenmerken van de drie belangrijkste segmenten: weddenschappen, casinospelen en poker.

Figuur 22: Verdeling online kansspelen per segment



Bron: H2 Gambling Capital(H2 Global Summary 30-07-15)

Online sportweddenschappen

Sportweddenschappen zijn voor veel –maar niet alle- deelnemers anders dan andere kansspelen in de zin dat spelers doorgaans in de eerste plaats sport kijken en alleen als een nevenactiviteit bezig zijn met kansspelen. Dit betekent dat de aanbieder niet direct voor entertainment hoeft te zorgen. Wel worden strategische allianties aangegaan met uitzenders van sportevenementen om het animo voor sportweddenschappen te vergroten. Aangezien er voor sportweddenschappen relatief weinig dataverkeer nodig is, leent deze vorm van kansspelen zich goed voor de beperkte capaciteit van 3G mobiele telefoonnetwerken.

Een andere manier om spelers over te halen is het bieden van veel informatie: statistieken, blogs, chatrooms en forums. Dit wekt de indruk bij de speler dat strategisch inzicht en behendigheid een rol spelen. Dit stimuleert het aangaan van weddenschappen aangezien de speler denkt dat hij door het gebruiken van zijn kennis spelwinst kan behalen met sportweddenschappen.

Er is een grote diversiteit in het formaat waarin sportweddenschappen worden aangeboden. Hieronder beschrijven we de meest voorkomende vormen en de speldimensies waar ze van elkaar verschillen.

Het prijzenschema van een sportweddenschap ligt bij zogeheten *fixed odds* weddenschappen vast op het moment van afsluiten. Dit wil zeggen dat de consument weet wat hij uitbetaald krijgt afhankelijk van de speluitslag. Dit is één van de meest populaire vormen van sportweddenschappen. Bij *fixed odds* sportweddenschappen loopt de aanbieder zelf een risico. Hierdoor kan de aanbieder bij grote tussentijdse inzetten zijn prijzenschema aanpassen voor consumenten die op een later tijdstip nog willen inzetten. De prijzenschema's voor reeds afgesloten weddenschappen blijven echter onveranderd.

Bij zogeheten *betting exchanges* en *betting pools* (totalisators) lopen aanbieders geen risico omdat deelnemers uitsluitend tegen elkaar spelen, bijvoorbeeld in paren (*betting exchanges*) of in groepen (totalisators). De winst van de ene deelnemer is het verlies van de andere(n). De aanbieder maakt winst door een (door concurrentie vaak kleine) procentuele inhouding –de zogeheten *rake*- op alle inzetten. Deze vormen van sportweddenschappen zijn daarom goed vergelijkbaar met bijvoorbeeld poker. Bij *betting exchanges* ligt het prijzenschema (net als bij *fixed odds*) vast op het moment van afsluiten. Bij totalisators daarentegen wordt het prijzenschema pas definitief als er geen nieuwe inzetten meer gedaan mogen worden (vaak tot het moment van aanvangen van de sportwedstrijd).

Een *betting exchange* moet zorgen voor voldoende spelers om vraag en aanbod continu te kunnen matchen. De grootste aanbieder van een *betting exchange* is Betfair, met 5 miljoen transacties per dag, goed voor 90% van de *betting exchange* markt (Church-Sanders, 2011). Betfair ontvangt 5% aan *rake* van het gewonnen bedrag, maar geeft een korting voor frequente spelers.

Sportweddenschappen werden van oudsher vaak afgesloten voordat de betreffende wedstrijd aanving. Het inzetten tijdens het wedstrijdverloop –het zoeten *live betting*- is sterk in opkomst op de internationale markten. Een ander internationaal bekend fenomeen is zogeheten *spread betting*. Bij deze vorm van sportweddenschappen is het prijzenschema zeer gevoelig voor extreme uitslagen, en vormen daarmee een groot risico voor onervaren deelnemers. In het Wetsvoorstel Kansspelen op afstand is *spread betting* vanwege deze risico's uitgesloten.

Bij online sportweddenschappen zijn de uitkeringspercentages relatief hoog. De Deense Kansspelautoriteit noemt een uitkeringspercentage van gemiddeld 90% voor het eerste kwartaal van 2015.⁸ Dit is vergelijkbaar met de schatting van H2. H2 noemt een uitkeringspercentage van 88% voor online sportweddenschappen in Denemarken voor 2014. Dit is hoger dan het uitkeringspercentage van de Deense landgebonden sportweddenschappen (83%).

Voor sportweddenschappen komen *skins* aanzienlijk minder vaak voor dan bij poker, casinospelen en bingo. Wel is een aantal grote aanbieders op de markt actief zoals William Hill, Paddy Power, Betfair, Betsson en Unibet. In de bijlage zijn factsheets opgenomen met aanvullende informatie over deze aanbieders.

Online casino's

Online casino's bieden een breed scala spellen aan die ook door landgebonden casino's en speelhallen worden aangeboden. Voorbeelden hiervan zijn roulette, blackjack, speelautomaten en bingo. Voor een online aanbieder is entertainment tijdens het spel van belang; dat bieden aanbieders door middel van videoclips en het opkomende virtual reality. Dit vereist een goede dataverbinding (kabel, wifi of een 4G mobiele telefoonnetwerk). Ook de mogelijkheid om te chatten wordt op prijs gesteld. Online casinospelers houden daarnaast van nieuwe spellen (Gainsbury, 2012). De spellen moeten duidelijk en intuïtief zijn. Wanneer spelers moeilijkheden ervaren geven ze snel op en wijken ze uit naar andere kansspelen of aanbieders. Hetzelfde geldt voor vertrouwen. Bij casinospelen spelen de spelers tegen het casino. Vertrouwen in een eerlijk spelproces (bijvoorbeeld een eerlijke random nummer generator) is essentieel. Algemene reputatie en *branding* van de website zijn heel belangrijk.

Voor spellen als roulette en blackjack gelden dezelfde conventionele uitkeringspercentages als bij landgebonden casino's (al zijn deze ratio's afhankelijk van de verschillende varianten van de spelregels). Bij speelautomatenspellen zijn aanbieders in staat de uitkeringspercentages aan te passen. Door de hoge concurrentie zijn de uitkeringspercentages bij online casino's extreem hoog. Illustratief is het uitkeringspercentage dat door H2 voor Deense online casino's wordt gerapporteerd: gemiddeld 97% in 2014.⁹ De Deense Kansspelautoriteit noemt een uitkeringspercentage van 96% voor het eerste kwartaal van 2015.¹⁰ Ondanks de kleine marges worden de meeste inkomsten gegenereerd door online speelautomaten (Church-Sanders 2010 in Gainsbury). Dit heeft waarschijnlijk te maken met de snelle doorlooptijd van de spellen (Church-Sanders 2010 in Gainsbury).

Zoals eerder aangegeven spelen spelers tegen het online casino en niet tegen elkaar. Dit betekent dat de te winnen prijs niet afhangt van het aantal tegenspelers (in sommige gevallen afgezien van de hoogte van de jackpot). In vergelijking met poker is de grootte van het spelersbestand voor de consument minder relevant.

Kenmerkend voor de online casinosector zijn *skins*, platforms en grote softwareontwikkelaars. Er zijn voorbeelden van websites die uitsluitend online casinospellen aanbieden en niet actief zijn in andere segmenten. Tegelijkertijd hebben de grootste wereldwijde spelers van sportweddenschappen en online poker

⁸ <https://spillemyndigheden.dk/en/news/data-gambling-market-q1-2015>

⁹ Dd 2-07-2015.

¹⁰ <https://spillemyndigheden.dk/en/news/data-gambling-market-q1-2015>

casino's toegevoegd aan hun portfolio. Een van de grootste aanbieders is 888 (zie Factsheets).

Een apart categorie binnen online casino is een virtuele casino waarbij door middel van een webcam de speler meekijkt met een live uitzending van een croupier waarbij online ingezet kan worden. Voor dergelijke virtuele casino's is een website voor nodig, maar geen spelsoftware. Vertrouwen in een eerlijk spelproces is hier wellicht groter dan bij de meer gangbare online casino's aangezien consumenten meer vertrouwen hebben in mensen dan machines. Daarnaast kunnen consumenten banden opbouwen en denken zij geluk te hebben bij een bepaalde croupier.

Online poker

De regels van online poker en poker waarbij spelers fysiek aanwezig zijn, zijn hetzelfde. Toch is er een aantal verschillen in de beleving. Ten eerste is het bij online poker lastiger om elkaars fysieke gedrag te interpreteren. Speelgedrag online is daarentegen juist beter te interpreteren op basis van statistieken. Daarnaast is online poker sneller, omdat er geen tijd gemoeid is met schudden van kaarten en is het online mogelijk om aan meerdere tafels tegelijk te spelen. Dit maakt dat online poker een hoger verslavingsrisico heeft dan poker dat gespeeld wordt bij landgebonden aanbieders.

Pokerspelers spelen tegen elkaar en niet tegen de aanbieder.¹¹ De uitdaging van de aanbieder is om te zorgen dat er op elk moment voldoende spelers van elk niveau aan het spelen zijn. Dit zorgt er voor dat consumenten kunnen kiezen tegen wie zij spelen, en voor welke (geld)limieten. De meeste pokerwebsites zijn *skins* (iGaming Business, 2010), ook al wordt het meeste verkeer gegenereerd op een aantal grote netwerksites, zoals PokerStars, PartyPoker, Full Tilt Poker, 888Poker en iPokerNetwork (iGaming Business, 2009). Door het gebruik van *skins* zijn kleinere aanbieders in staat spelersbestanden te delen. Op deze manier wordt het aanbod van tegenstanders vergroot.

Het verdienmodel van poker voor aanbieders is op basis van de zogenoemde *rake* (een percentage van de pot) of bij een toernooi een deel van de *buy-in* (het deelnamebewijs van de speler). De aanbieder heeft daarom geen belang bij de uitkomst van het spel. Vertrouwen bij poker is dan ook vooral een issue bij het tegengaan van vals spel (bijvoorbeeld door samenspel of de inzet van pokerbots) en de borging van de spelerstegoeden.

Het meeste geld wordt verdiend door aanbieders bij spellen met relatief lage inzet (de zogenaamde *micro stake games*). Zo was de gemiddelde pot in 2010 bij de zogenaamde *cash games* \$11,44 en de gemiddelde toernooi *buy-in* bedroeg \$1,65 (Holiday, 2010, in Gainsbury). Het gemiddeld aantal spelers per tafel is 5,4, het gemiddeld aantal open tafels is 21.350 en gemiddeld zijn er 115.000 spelers online (Holiday, 2010). De piek in online poker is tussen 18.00 en 24.00 BST¹² (Holiday, 2010).

Behalve betaalde pokersites zijn er ook gratis pokersites. Deze worden gepositioneerd als oefenwebsites om de spellen te leren. Oefenwebsites vereisen registratie, maar er is geen leeftijdslimiet. Oefen- of instructiewebsites zijn vaak gelinkt met sites waar wel voor geld gespeeld wordt.

¹¹ Varianten zoals video-poker of Caribbean-stud poker, waarbij tegen de aanbieder wordt gespeeld, worden onder casinospelen geschaard.

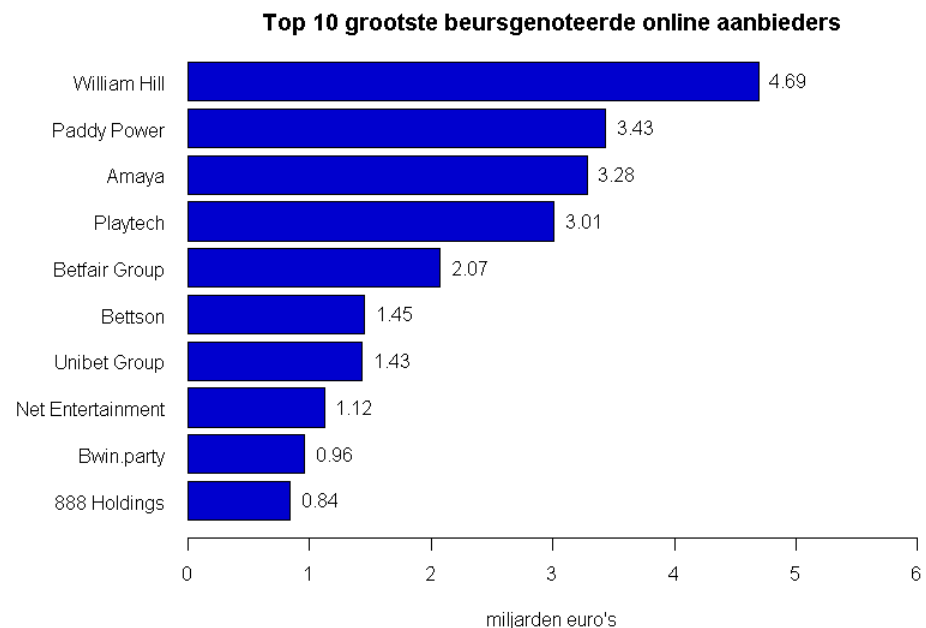
¹² British summer time

Ook bij poker komt virtueel aanbod voor waarbij de speler met een webcam aan een pokertafel aanschuift. Daarnaast zijn er aanbieders die online pokertoernooien op tv uitzenden.

7.3 De grootste internationale aanbieders

Online kansspelaanbieders zijn er in vele soorten en maten. Figuur 23 geeft een overzicht van de tien grootste internationale aanbieders, gemeten aan de beurswaarde van het bedrijf. Tabel 7 bevat tevens een overzicht van de segmenten waarop de genoemde spelers actief zijn. Zes van de Top-10 (William Hill, Paddy Power, Betfair Group, Bettson, Unibet en Bwin) waren van oorsprong aanbieders van sportweddenschappen. Tegenwoordig bieden zij allemaal ook casinospellen en poker aan. Amaya/Pokerstars is van oorsprong aanbieder van poker, maar ook zij heeft het aanbod verbreed naar vrijwel alle andere B2C segmenten. 888 Holdings was oorsprong aanbieder van casinospellen en ook dit bedrijf biedt inmiddels poker en sportweddenschappen aan. Op de lijst van grootste aanbieders staan ook twee grote spelontwikkelaars: B2B-aanbieders Playtech en Net Entertainment.

Figuur 23: Top-10 internationale B2C en B2B aanbieders



Bron: WSJ 17.2.2015: <http://www.wsj.com/articles/new-european-regulation-roiling-global-online-gambling-industry-1424105836>

Tabel 7: Overzicht van segmenten waarop de grootste interantionale aanbieders actief zijn per mei 2015

Website	S	P	C	G	B	L	F
888.com	✓	✓	✓	✓	✓		
Betfair	✓	✓	✓				✓
Betsson	✓	✓	✓	✓	✓		
Bwin	✓	✓	✓	✓			
Ladbrokes	✓	✓	✓	✓	✓		
Paddy Power	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Pokerstars		✓	✓				
Unibet	✓	✓	✓	✓	✓		
William Hill	✓	✓	✓	✓	✓		✓

S = Sportweddenschappen, P = Poker, C = Casino, G = Games, B = Bingo, L = Loterijen, F = Financieel wedden

Bron: websites van de aanbieders

Dat juist kansspelaanbieders die poker en weddenschappen aanbieden de grootste aanbieders zijn, is geen toeval. Voor deze vormen van kansspelen is een grote spelersliquiditeit van belang. Een groot spelersbestand trekt nieuwe spelers en behoudt bestaande spelers. Vandaar ook dat er enkele grote platformaanbieders zijn; deze poolen spelers zodat het aanbod van spel- en tegenstanders groot is.

In de bijlage is een overzicht opgenomen met aanvullende informatie over de Top-10 en enkele andere grote aanbieders van online kansspelen.

7.4 Marketing

Eén van de aspecten waarop online en landgebonden kansspelen aanzienlijk van elkaar verschillen is marketing. De marketing van aanbieders van online kansspelen draait om affiliatiemarketing en bonussen.

Affiliatiemarketing

Affiliatiemarketing is een vorm van internetmarketing waarbij adverteerders hun partners (affiliaties) belonen voor de gegenereerde verkopen, leads of bezoekers die de affiliatie heeft aangeleverd. Affiliaties zijn websites die reclames laten zien. Affiliaties kunnen dit bewerkstelligen door onder andere advertenties op hun website te plaatsen. Als er uit het doorverwijzen van klanten naar de adverteerders een verkoop volgt, ontvangt de affiliatie hiervoor een vergoeding van de adverteerder. Online kansspelaanbieders maken veel gebruik van affiliatiemarketing waar geadverteerd wordt met de aangeboden (welkomst)bonussen.

Affiliatienetwerken

Online kansspelaanbieders besteden affiliatiediensten veelal uit aan affiliatienetwerken. Een affiliatienetwerk treedt op als intermediair en zorgt voor een transparante samenwerking tussen de adverteerders en de partij die de advertentie toont. Het zorgt ervoor dat beide partijen deel kunnen nemen aan affiliatieprogramma's die passen bij de wens van de kansspelaanbieder, zoals het gewenste imago en de online kanalen van de affiliatie. Het affiliatienetwerk levert de

techniek voor het platform, de tracking van de programma's, verzorgt de marketingcommunicatie en de financiële transacties tussen de aangesloten partners.

Kosten van affiliatiemarketing

Het voordeel van affiliatiemarketing voor B2C kansspelaanbieders is dat de kosten ervan vanuit de invalshoek van de B2C aanbieder volledig variabel zijn. Anders dan bij traditionele advertenties, dragen aanbieders die gebruik maken van affiliatiemarketing geen hoge vaste kosten. Affiliatiemarketing maakt dat marketingkosten geen toetredingsbelemmeringen vormen voor nieuwe aanbieders.

Afhankelijk van de vorm van de affiliatiemarketing wordt de affiliatiepartner voor zijn diensten vergoed op basis van één van de volgende mogelijkheden:

- *pay per view*: hierbij wordt een vast bedrag betaald per 1.000 weergaven. Deze vorm van affiliatiemarketing wordt ook wel *cost per mile* genoemd;
- *pay per click*: per keer dat een internetgebruiker op het promotiemateriaal klikt, ontvangt de affiliatie een bedrag;
- *pay per action*: de affiliate wordt betaald voor iedere keer dat een bepaalde actie door een consument wordt verricht;
- *pay per sale*: de affiliatie wordt betaald per aankoop van de consument. Bij deze vorm van affiliatiemarketing is de vergoeding die de affiliatie ontvangt vaak variabel en afhankelijk van de hoogte van de uitgave van de consument.

Affiliatiemarketing, en vooral *pay per sale*, maakt dat affiliatiemarketing vrijwel risicoloos is voor een adverteerder. Het gevolg is dat er veel van deze vorm van marketing gebruikt gemaakt wordt.

Affiliatiewebsites

Websites die participeren in affiliatieprogramma's zijn er in alle soorten en maten. In grote lijnen zijn er vier soorten websites te onderscheiden die als affiliaties gebruikt worden:

- zoekmachines;
- websites met een bredere publiek, inhoud van de website is niet gerelateerd aan kansspelen, bijvoorbeeld algemene nieuwssites;
- websites gericht op de doelgroep online kansspelers, bijvoorbeeld kansspelnieuws of vergelijkingssites van kansspelen, Websites waarvan de inhoud door gebruikers gegenereerd wordt zoals social media.

Bonussen

Productdifferentiatie binnen hetzelfde type kansspel is beperkt. Zo kan de interface tussen aanbieders van casinospelen van elkaar verschillen, maar de regels en uitkeringspercentages van de kansspelen komen grotendeels overeen. Om zich te onderscheiden van concurrenten bieden online casino's allerlei soorten bonussen aan om spelers aan zich te binden en te behouden als speler. Bonussen zijn de meest gebruikte vorm van reclame in de (online) kansspelmarkt. Cabral (2000) stelt dat er twee soorten reclame te onderscheiden zijn:

- informatieve reclame; de consument wordt in aanraking gebracht met het product/ de aanbieder;
- overredende reclame; de consument wordt geprikkeld om zijn voorkeur bij te stellen.

Kansspelaanbieders gebruiken beide vormen van reclame in de vorm van diverse bonussen om consumenten aan zich te binden en te behouden.

Er is niet één type bonus dat wordt aangeboden door online kansspelaanbieders, maar een heel scala aan bonussen. Hieronder een overzicht van de meest voorkomende bonussen.

Informatieve bonussen

Gratis geld bonus

Spelers worden door websites verleid om een gokje te wagen zonder eigen geld in te zetten. Dit kan bijvoorbeeld door een gratis speeltegoed. Dit gratis speeltegoed is soms niet of deels uit te keren. De winst die behaald wordt met een dergelijke sticky of non-cashable bonus kan, onder bepaalde voorwaarden, wel uitbetaald worden.

Welkomstbonus

Wanneer een speler voor het eerst een bedrag op zijn spelersrekening stort, krijgt de speler vrijwel altijd een welkomstbonus. Deze welkomstbonus is een percentage van het gestorte bedrag op de spelersrekening.

Referentiebonus

Een referentiebonus is een bonus die spelers krijgen wanneer zij een nieuwe speler aandragen bij een aanbieder. Doorgaans krijgt zowel de nieuwe speler als de speler die hem aandraagt een bonus.

Overredende bonussen

Terugkerende bonus

Om spelers als klant te behouden, bieden aanbieders terugkerende bonussen aan. Deze bonussen worden periodiek verstrekt.

Incidentele bonus

Teneinde spelers te enthousiasmeren om weer te gaan spelen, bieden aanbieders bonussen aan spelers die een tijdje inactief zijn geweest om ze weer aan het spelen te krijgen. Deze bonussen zijn toegespitst op de specifieke speler.

Loyaliteitsbonus

De belangrijkste manier waarop casino's spelers voor langere tijd aan zich binden is door middel van loyaliteitsprogramma's. Deze programma's zijn goed te vergelijken met de Air miles constructies van vliegtuigmaatschappijen. Voor elke ingezette euro verdienen spelers punten. Meestal worden deze punten frequent player points genoemd. Afhankelijk van het aantal punten dat een speler vergaart in een periode, komt hij in een klasse. Zo kan de speler bij Pokerstars bijvoorbeeld zeven klassen bereiken: BronzeStar, SilverStar, GoldStar, PlatinumStar, Supernova, Supernova Elite. Hoe hoger de klasse is, des te sneller verdient de speler punten. Deze punten zijn uiteindelijk om te zetten in geld of accessoires (tot aan een Yamaha motorfiets aan toe).

Bonussen vrijspelen

Om te voorkomen dat spelers zich aanmelden bij een online aanbieder, het bonusgeld incasseren en weer afmelden, stelt iedere online kansspelaanbieder voorwaarden hoe de bonus vrijgespeeld dient te worden. Dit wordt in de volksmond 'een aantal keer rondspelen' genoemd. Aangezien alle casinospelen een house edge hebben (het statistische voordeel van de aanbieder bij een kansspel) is het aantal keren dat de bonus rondgespeeld moet worden zo gekozen dat het casino de bonus statistisch al terugverdiend heeft tegen de tijd dat deze rondgespeeld is. Het casino heeft dan vaak wel een nieuwe speler aan zich gebonden.

Online casino's nemen in hun voorwaarden op hoe vaak de speler de bonus in moet zetten alvorens de bonus vrijgespeeld is. Deze voorwaarden zijn vaak gecompliceerd en kunnen verschillen per type kansspel en type inzet. Bonussen die niet binnen een bepaalde periode vrijgespeeld zijn, gaan verloren.

Type kansspelen

Casino's kunnen bepaalde kansspelen uitsluiten voor het vrijspelen van bonussen. Voor een spel als blackjack, waar de house edge per spel laag is, geldt dikwijls een hoger aantal keren dat de bonus rondgespeeld moet worden alvorens de bonus vrijgespeeld is, dan bij bijvoorbeeld speelautomatenspellen.

Type inzetten

Casino's stellen naast de regels voor type kansspelen ook regels op voor type inzetten waarmee een bonus vrijgespeeld kan worden. Een casino wil bijvoorbeeld niet dat een speler zijn bonus vrij kan spelen door een aantal keer €100,- in te zetten op zowel zwart als rood bij roulette. Spelers die dit inzetpatroon volgen, zullen nooit geld winnen, maar slechts in 1 op de 37 gevallen €200,- verliezen, namelijk wanneer de 0 valt. Wanneer dit inzetpatroon toegestaan wordt voor het vrijspelen van bonussen zou de house edge te klein zijn voor het casino om het bonusgeld terug te verdienen binnen het aantal keren rondspelen dat het casino opgelegd heeft.

Tabel 8 geeft een overzicht van welke typen bonussen worden aangeboden door de grootste online kansspelaanbieders. Uit Tabel 8 blijkt weinig onderscheid is in het type bonusaanbod van online kansspelaanbieders. Vrijwel iedere site biedt gratis speelgoed, een welkomstbonus, een 'verwijs een vriend' bonus en een loyaliteitsprogramma aan. Wel verschillen de hoogte van de bonus en bonusvoorwaarden per website en per kansspel. Sommige bonussen zijn wel vergelijkbaar tussen aanbieders. Een welkomstbonus is vaak 100% van de eerste storting.

Tabel 8: Overzicht van de aangeboden bonussen

	G	W	V	L	B	M
888.com		✓	✓	✓		
Betfair	✓	✓	✓	✓		
Betsson		✓	✓	✓		
Bwin	✓	✓	✓	✓		
Ladbrokes	✓	✓	✓	✓		
Paddy Power		✓	✓	✓		
Pokerstars	✓	✓	✓	✓		
Unibet	✓	✓	✓	✓		
William Hill	✓	✓	✓	✓	✓	✓

G = Gratis geld bonus, W = Welkomstbonus, V = Verwijs een vriend bonus, L = Loyaliteitsprogramma, B = Betaalmethode bonus, M = Maandelijks bonus
Bron: websites van de aanbieders

In het wetsvoorstel Kansspelen op afstand worden restricties opgelegd aan bonussen. In de nota naar aanleiding van het verslag wordt gesteld dat:

- bonussen niet mogen aanzetten tot onmatig speelgedrag,
- bonussen niet mogen worden toegespitst op individueel speelgedrag,
- het toekennen van bonussen dient voor elke speler gelijk te zijn,
- er mogen geen werving- en reclameactiviteiten en -uitingen, waaronder bonussen, worden ontplooid tijdens het invullen van het spelersprofiel door de speler.

7.5 Verwerking van betaalverkeer

De tegoeden van consumenten bij kansspelaanbieders worden bijgehouden op een persoonlijke spelersrekening. Een persoonlijke spelersrekening kan gezien worden als een virtuele bankrekening waarvan de tegoeden alleen bij de betreffende aanbieder ingezet en uitgekeerd kunnen worden. De *UK Gambling Commission* (hierna: UKGC) schrijft aanbieders van online kansspelen voor dat de tegoeden van de persoonlijke spelersrekeningen worden gehouden op een rekening die gescheiden is van de rekening van de aanbieder. Het komt ook voor dat het saldo van spelersrekeningen op een rekening staat samen met tegoeden van andere spelers en soms zelfs tezamen met andere middelen van de aanbieders.

Spelers kunnen verschillende betaalmethoden gebruiken om geld op de spelersrekening te storten variërend van credit cards, bankpassen (zogenaamde debitcards), eWallets, cheques, prepaid kaarten en soms ook digitale valuta's zoals Bitcoins. Internationaal gezien zijn waarschijnlijk credit cards het populairst (Gainsbury, 2012).

Bankpassen

Bij een betaling met een bankpas wordt meteen na elke transactie geld van de rekening gehaald. Dit betekent dat elke betaling meteen wordt geverifieerd. Dit maakt het gebruik van bankpassen lastig in landen waar online kansspelen illegaal zijn. Een mogelijk nadeel vanuit de invalshoek van de consument is dat bij betalingen met bankpassen het rekeningnummer van de consument bekend is bij de aanbieder.

Creditcard

Bij een creditcardbetaling wordt het bedrag pas later afgeschreven. Een creditcard biedt een lening aan de consument die pas later betaald hoeft te worden inclusief rente. Betalingen aan kansspelwebsites met creditcards worden vaak gezien als een zogenaamde cash advance, een type transactie waarvoor hogere kosten gelden dan andere transacties met dezelfde creditcard.

Een nadeel van betalingen met een creditcard is dat de consument hiermee zijn creditcardgegevens moet verstrekken aan de aanbieder waardoor de consument zich bloot stelt aan het risico van misbruik door de aanbieder of derden. De meest gerenommeerde kansspelwebsites maken echter gebruik van een hoog niveau van beveiliging om de betalingsinformatie te versleutelen. Daarnaast zijn creditcardbetalingen verzekerd voor fraude. Creditcardbetalingen aan kansspelwebsites worden (internationaal gezien) als veilig beschouwd.

Cheques en overschrijving

Naast stortingen via de bankpas of creditcard kunnen consumenten ook gebruik maken van bankoverschrijvingen en cheques via de mail. Deze methoden zijn echter

dermate traag dat ze niet vaak gebruikt worden voor het opwaarderen van spelerstegoeden.

Alternatieve betaalmiddelen

Consumenten kunnen ook alternatieve betaalmiddelen gebruiken voor het storten van geld op de spelersrekening, zoals eWallets (Paypal, NETeller, Skrill), virtuele creditcards (Intercash en Entropay) en prepaid kaarten (Skrill via overname Ukash en Paysafecard).

Een voordeel van alternatieve betaalmiddelen voor de consument is dat zij hiermee hun bankgegevens niet hoeven te verstrekken aan de aanbieder. Deze betaalmiddelen zijn relatief veilig in de zin dat online kansspelwebsites geen directe toegang hebben tot de bankrekening of creditcardgegevens van de consument. De klant moet dan wel de aanbieder van deze alternatieve betaalmiddelen vertrouwen. De meeste aanbieders van online betaalmiddelen eisen overigens wel een identiteitscontrole van hun klanten vanwege fraudebestrijding en bestrijding van witwassen.

Een ander voordeel voor het consument van het gebruik van alternatieve betaalmiddelen is dat zij daarmee betalingen aan (illegale) kansspelwebsites onzichtbaar maken voor hun bank. Immers kunnen banken bij deze vorm van betalen niet controleren waar het geld voor gebruikt is. Uitgaven aan kansspelwebsites kunnen bijvoorbeeld gevolgen hebben voor hypotheekaanvragen van de consument (Gainsbury, 2012).

Sommige online betalingssystemen zoals PayPal accepteren geen transacties gerelateerd aan kansspelen in jurisdicties waar dit niet is toegestaan.

Recent zijn de digitale valuta's zoals Bitcoins in opkomst. Enkele aanbieders van kansspelen accepteren deze valuta's als betaalmiddel. De UKGC heeft exploitanten van Bitcoins gewaarschuwd dat voor het aanbieden van online kansspelen, of het faciliteren ervan, een vergunning nodig is.¹³ Hiermee erkent de UKGC Bitcoins als een betaalmiddel voor online kansspelen.

Sommige grote aanbieders van kansspelen zijn in staat een eigen betaalsysteem op te zetten in samenwerking met betaaldienstverleners. Zo hebben William Hill en Mastercard aangekondigd dat zij een overeenkomst hebben gesloten die het mogelijk maakt dat consumenten kunnen betalen met een prepaidkaart die gekoppeld is aan de spelersrekening bij William Hill. Met dit systeem wordt de uitbetalingssnelheid aanzienlijk verbeterd: spelers kunnen op deze manier binnen enkele seconden hun spelerstegoed laten uitkeren in plaats van de drie tot vijf werkdagen die er voorheen voor stonden.

Mobiele betaalmogelijkheden

Bij het verwerken van transacties via mobiele telefoons krijgen aanbieders te maken met additionele problemen. De twee voornaamste redenen hiervoor zijn:

- de veiligheid van het betaalverkeer. Betaaldienstverleners dienen een hoog niveau van encryptie te hanteren aangezien mobiele en draadloze verbindingen toegang van anderen mogelijk maken die op hetzelfde netwerk zitten;
- de betrouwbaarheid van het systeem. Een onderbreking in het betalingsverkeer kan het verschil maken tussen een storting en inzet van een speler en een verloren klant voor de aanbieder.

¹³ <http://calvinayre.com/2015/07/01/business/uk-gambling-commission-warns-bitcoin-gambling-websites/>

Er is een breed scala aan dienstverleners die het mobiele betalen bij kansspelen mogelijk maken. Grote bedrijven als Paypoll en Skrill faciliteren mobiel betalen, maar H2 heeft ook kleinere bedrijven geïdentificeerd als Payforit. Bedrijven als Payforit maken het mogelijk binnen een paar seconden kleine bedragen over te maken op de mobiele telefoon op basis van het telefoonnummer. Deze transacties zijn doorgaans gelimiteerd (in omvang en frequentie per dag) en de aanbieder ontvangt slechts 85% van de transactie indien hij gebruikt maakt van de diensten van Payforit. De snelheid van de betaling is uitstekend, maar daaraan zijn dus hoge kosten verbonden.

7.6 Technologie en toestellen

Online kansspelen kunnen op veel verschillende apparaten worden gespeeld en elk apparaat heeft zijn eigen mogelijkheden en beperkingen. Grofweg kan een onderverdeling gemaakt worden in:

- pc's en laptops;
- mobiele toestellen als telefoons en tablets;
- interactieve tv;
- spelcomputers/consoles.

Pc's en laptops hebben grote schermen en snelle processors en bieden daarmee de mogelijkheid om technologisch hoog ontwikkelde spellen te spelen. Hierdoor zijn de pc en laptop geschikte apparaten voor het spelen van online casino's met virtual reality. Deze bieden een hoog entertainmentniveau. Daarnaast is een groot scherm van belang indien consumenten kansspelen simultaan willen spelen.

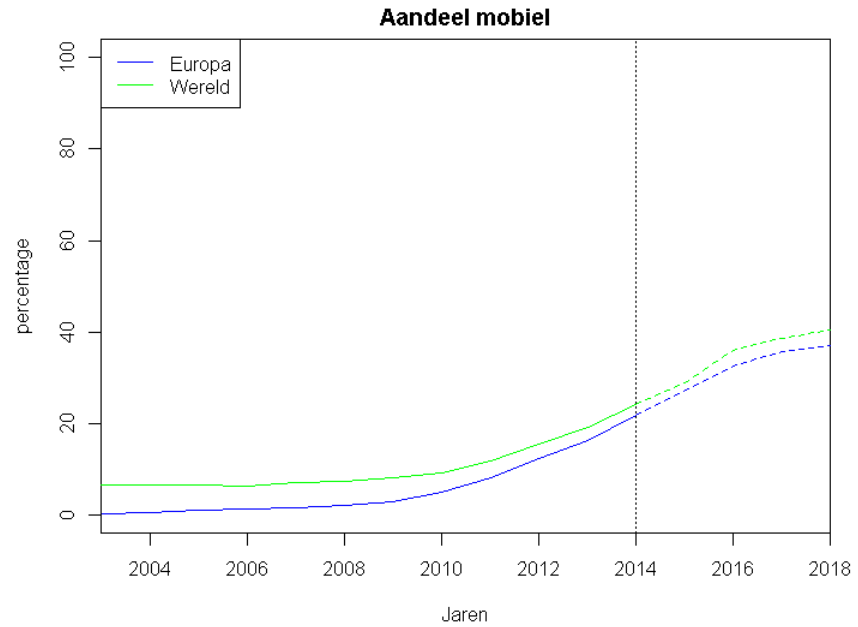
Mobiele toestellen zijn bij uitstek geschikt om te spelen op andere locaties dan thuis. Daarnaast bieden mobiele toestellen de mogelijkheid tot locatiemarketing dat vooral van pas komt bij aanbieders die zowel online als landgebonden kansspelen aanbieden.

Interactieve tv leent zich ook voor online kansspelen. Soms gaat dat in combinatie met bellen naar betaalnummers. Naast de gebruikelijk (sport)weddenschappen is het ook mogelijk om op de uitkomst van een tv-show te wedden via interactieve tv.

Op spelcomputers die met internet verbonden zijn, kunnen ook weddenschappen afgesloten worden. Dat kan ook op de uitslagen van zogenaamde e-sports, dat wil zeggen op toernooien van videospellen. De kans op vals spel is bij deze vorm van weddenschappen aanzienlijk (ChurchSanders, 2011).

Figuur 24 geeft een indruk van het relatieve belang van mobiele toestellen binnen online kansspelen. De figuur laat zien dat een steeds groter wordend deel van het online bruto spelresultaat van kansspelen op mobiele toestellen wordt gegenereerd. Europa loopt op dit punt achter op de wereld. Deze achterstand komt door het hoge aandeel mobiele kansspelen in Azië; dit aandeel bedroeg in 2003 reeds 15%. In 2014 is het aandeel van mobiel in Azië (30%) nog altijd hoger dan het aandeel in Europa en de gehele wereld (22% en 24%).

Figuur 24: Percentage van het bruto spelresultaat gegenereerd op mobiele telefoons



Bron: H2, bewerking Kansspelautoriteit

8 Internationale ervaringen met legalisering

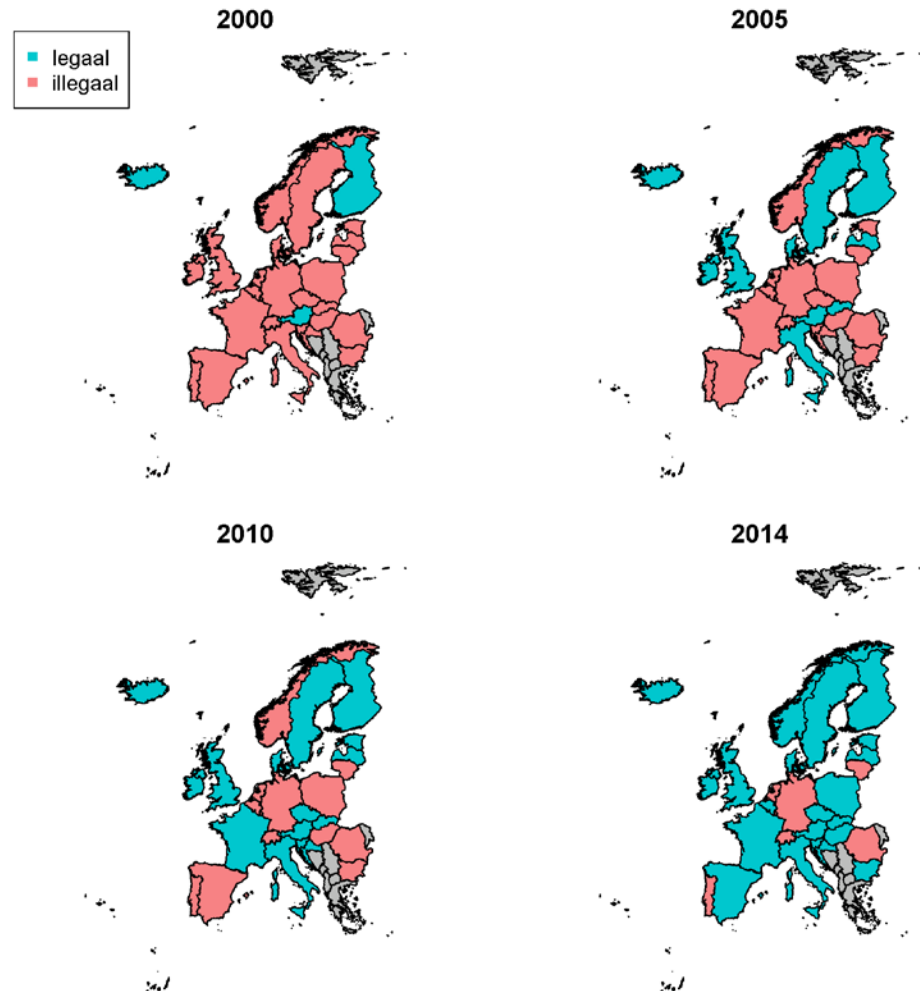
Dit hoofdstuk beschrijft de ervaringen met legalisering van online kansspelen in Europa. In 2014 waren in de Europese Economische Ruimte zeven landen waar online kansspelen niet gelegaliseerd waren. Paragraaf 8.2 gaat in op het effect van legalisering en liberalisering op de omvang van de verschillende segmenten van kansspelmarkten voor een aantal geselecteerde Europese landen. Alhoewel het BSR op nagenoeg alle segmenten stijgt na legalisering van online kansspelen, zijn geen grote trendbreuken waar te nemen. Paragraaf 8.3 beschrijft wat er in de literatuur bekend is over het effect van legalisering van online kansspelen op kansspelverslaving. Deze paragraaf leunt sterk op een recent gepubliceerde rapport van CVO (2015). CVO concludeert dat voor drie van de vier onderzochte landen het onwaarschijnlijk is dat legalisering van online kansspelen samenhangt met een stijging in kansspelverslaving. Paragraaf 8.4 gaat ten slotte in op de relevantie van Deense ervaringen met bijdragen aan goede doelen voor de Nederlandse situatie. Over de effecten van liberalisering van online kansspelen op criminaliteit en witwassen is er vooralsnog weinig bekend in de internationale literatuur. Dit onderwerp wordt daarom in deze marktscan buiten beschouwing gelaten.

8.1 Internationale vergelijking institutioneel achtergrond

De afgelopen vijftien jaar zijn alle landen uit de Europese Economische Ruimte - op zeven landen na (Duitsland, Litouwen, Luxemburg, Nederland, Liechtenstein, Zwitserland en Roemenië) - overgegaan tot legalisering van online kansspelen.¹⁴ Figuur 25 geeft een tentatieve indruk van deze legalisering en reguleringstendens. Het is een tentatief beeld, omdat er veel verschillen zijn tussen landen in hoe invulling wordt gegeven aan de term legalisering.

¹⁴ Portugal heeft per 28 juni 2015 online kansspelen gelegaliseerd.

Figuur 25: Legalisering van online kansspelen in de Europese Economische Ruimte



Bron: CVO, 2015a, bewerking Kansspelautoriteit

Verschillen in invulling legalisering

Er zijn landen die geen onderscheid maken tussen online en offline aanbod: de aanbieder met een vergunning voor offline kansspelen mag ook online het spel aanbieden waarvoor hij over een landgebonden vergunning beschikt. Een voorbeeld hiervan is Noorwegen, een land met een monopoliestelsel. Ook in Zweden is het aanbod voorbehouden aan de monopolieaanbieders van landgebonden kansspelen.

Het andere uiterste is een open stelsel. Een open stelsel staat toe dat buitenlandse aanbieders toetreden op de markt. Voorbeelden hiervan zijn het Verenigd Koninkrijk en Denemarken. Beide landen hebben geen restricties op het aantal vergunningen voor online kansspelen.

Een tussenvariant is bijvoorbeeld Italië, waar concessiehouders voor landgebonden kansspelen ook online mogen aanbieden. Het aantal vergunningen is wettelijk niet beperkt, maar het is niet mogelijk om een nieuwe vergunning aan te vragen. Wel is het mogelijk om een vergunning over te nemen van een andere aanbieder. De meningen lopen uiteen of dit als een open of gesloten systeem moet worden beschouwd.

Sommige landen laten ook aanbieders toe met een vergunning uit een ander land (third party regulation). Een voorbeeld is het Verenigd Koninkrijk die vergund aanbod van EU, EER landen en een witte lijst landen (tot voor kort) toeliet.

Er is ook het zogenaamde offshore licensing model waarbij vergunningen worden verstrekt met het doel om buiten de eigen jurisdictie kansspelen aan te bieden. Voorbeelden van dit offshore licensing model zijn Alderney, Gibraltar, Malta, Norfolk Islands en Kahnawake.

Per land zijn de verschillen groot welke kansspelen al dan niet worden toegestaan. In Italië en Noorwegen waren sportweddenschappen al jaren legaal toen casinospelen gelegaliseerd werden. In Frankrijk worden online weddenschappen, totalisator weddenschappen en poker toegestaan, maar zijn casinospelen nog steeds verboden.

Verplichtingen

Eveneens zijn de verschillen tussen landen groot in de verplichtingen die zij opleggen. Zo zijn er verschillen in de plicht van de vergunninghouder tot het informeren van spelers over de risico's van kansspelen en/of over risicovol speelgedrag. De mogelijkheid tot vrijwillige uitsluiting van deelname aan online kansspelen (tijdelijk en permanent) is in de meeste landen met legaal aanbod aanwezig. In landen waar meerdere aanbieders legaal actief zijn, worden uitsluitingen bijgehouden in een centraal register beheerd door de betreffende autoriteit, maar niet overal.

Bevoegdheden toezichthouder

Er zijn aanzienlijke verschillen in de bevoegdheden van de toezichthouder. Zo is het blokkeren van rekeningen van illegale aanbieders mogelijk in Frankrijk en Noorwegen. Het blokkeren van websites door middel van *internet protocol blocking* wordt gebruikt in Frankrijk, Italië, België en Denemarken.

Blokkeren van rekeningen van illegale aanbieders is bijvoorbeeld mogelijk in Frankrijk en Noorwegen.

Ook de sancties van illegaal kansspelaanbod verschillen van land tot land. Zo maken sommige landen strafrechtelijke vervolging mogelijk, zowel van aanbieders als consumenten.

8.2 Omvang van de markt

In deze paragraaf wordt ingegaan op de vraag wat voor effect legalisering en/of liberalisering heeft op de omvang van de verschillende segmenten van kansspelen. Dit wordt gedaan aan de hand van een aantal "case studies" waarbij de cijfers over de marktomvang worden afgezet tegen reguleringsachtergrond van een aantal geselecteerde landen. De selectie van landen is hetzelfde als de selectie uit het rapport van CVO (2015a), zie paragraaf 8.3.

De omvang van de markt wordt gemeten aan de hand van bruto spelresultaat per segment. Zowel legaal als illegaal gegenereerd aanbod wordt meegeteld bij de omvang van de markt. Deze gegevens zijn afkomstig van H2 Gambling Capital (voor bronbeschrijving, zie Hoofdstuk 6).

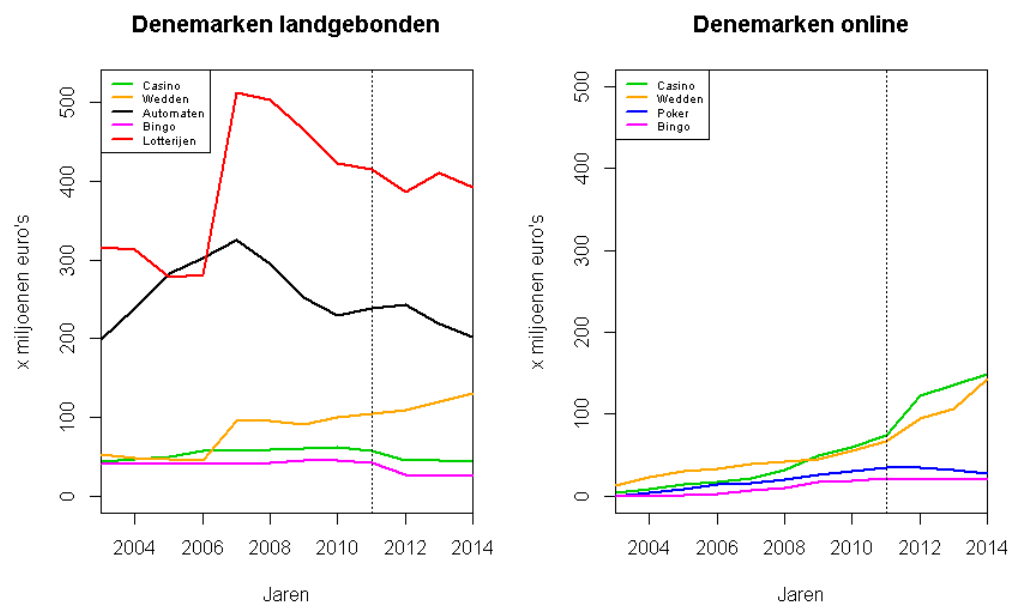
Uit de analyses blijkt dat in alle vier de landen het bruto spelresultaat van online kansspelen na legalisering steeg. Vooral de segmenten sportweddenschappen en casino's hebben een sterke groei meegemaakt. Legalisering en/of liberalisering heeft mogelijk geleid tot meer online kansspelen. Zonder aanvullende analyse is het echter onduidelijk in hoeverre de stijging komt door autonome technologische ontwikkelingen dan wel van legalisering/liberalisering.

De omvang van loterijen is de afgelopen 13 jaar gestegen in het Verenigd Koninkrijk en Noorwegen, maar is gedaald in Denemarken en Italië. De trendbreuken in Denemarken en Italië corresponderen niet met de mijlpalen van legalisering en liberalisering. Het is daarom onwaarschijnlijk dat er een causaal verband bestaat tussen legalisering/liberalisering online en het lagere bruto spelresultaat van loterijen. Mogelijk speelt de opkomst van online kansspelen (legaal of illegaal) wel een rol.

Denemarken

Tussen 2003 en 2012 had Danske Spil (gedeeltelijk in staatseigendom) het alleenrecht op het aanbieden van online sportweddenschappen en (online) loterijen. In 2007 verzocht de Europese Commissie Denemarken haar kansspelwetgeving aan te passen, omdat deze in strijd was met het beginsel van vrij verkeer van diensten. In navolging hierop werd het Deense kansspelbeleid herzien. Met de nieuwe wet die per 1 januari 2012 in werking trad, heeft Denemarken een open stelsel geïntroduceerd voor online sportweddenschappen, casino en poker. De kansspelbelasting bedraagt 20% over het bruto spelresultaat.

Figuur 26: bruto spelresultaat per segment in Denemarken, tot en met 2011 monopoliestelsel bij online kansspelen, vanaf 2012 open vergunningsstelsel bij online kansspelen



Bron: H2, bewerking Kansspelautoriteit

De rechterhelft van Figuur 26 schetst de omvang van de online markt per segment voor de periode 2003 tot en met 2014. In de periode 2003 tot 2011 waren online kansspelen legaal in Denemarken, maar het aanbieden van interactieve kansspelen was voorbehouden aan de staatsmonopolist. De figuur laat zien dat de omvang van online kansspelen in deze periode van monopoliestelsel in alle vier segmenten is gestegen, maar dat voornamelijk casinospelen en weddenschappen sterk zijn gegroeid. Na de liberalisering is de omvang van de segmenten online casinospelen

en online weddenschappen sterk verder gegroeid. Poker en bingo zijn op peil gebleven of licht gedaald.

De linkerhelft van Figuur 26 plot de ontwikkelingen op de landgebonden kansspelmarkten. De verticale lijn markeert hier ook het moment waarop online kansspelen geliberaliseerd zijn. De omvang van de Deense loterijmarkt piekte in 2007-2008 waarna een daling is ingezet. De daling in de loterijmarkt is eerder ingezet dan liberalisering online kansspelmarkten. De omvang van het bruto spelresultaat van landgebonden bingo en casinospelen lijkt gedaald te zijn vanaf 2012, terwijl het bruto spelresultaat van kansspelautomaten eerst is gestegen om vervolgens weer een daling in te zetten. Bij landgebonden weddenschappen zet de lichte stijging vanaf 2009 door.

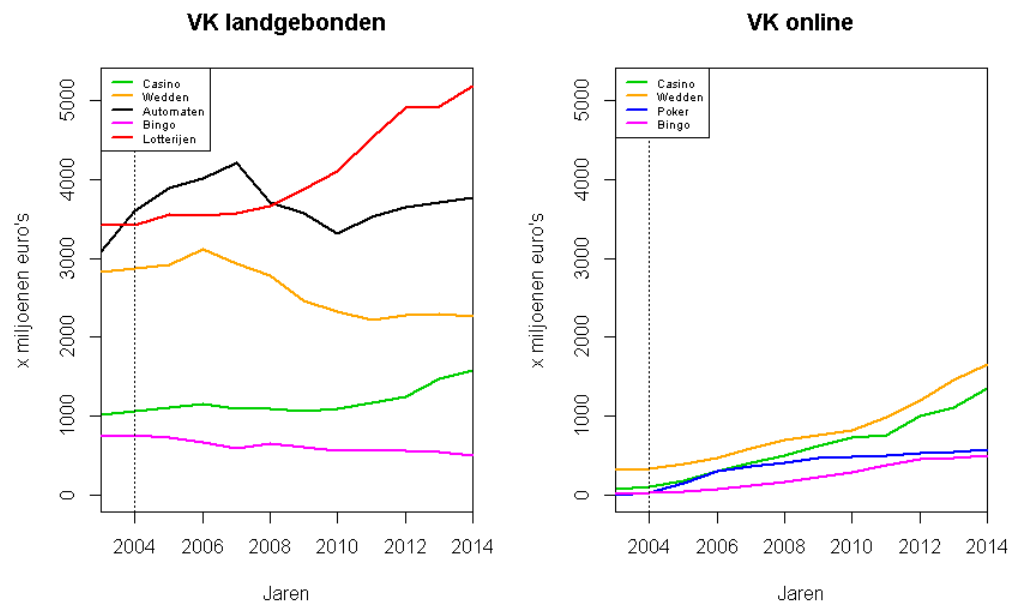
Verenigd Koninkrijk

Vóór 2005 mochten kansspelaanbieders gevestigd in het Verenigd Koninkrijk geen kansspelen via internet aanbieden. De belangrijkste mijlpaal in het Verenigd Koninkrijk is de Gambling Act van 2005 waar eerdere regelgeving op verschillende segmenten is samengevoegd tot één overkoepelende wet. Deze wet introduceerde het juridisch kader voor kansspelen op afstand. Hiermee worden kansspelen bedoeld die aangeboden worden via internet, telefoon, televisie, radio of andere communicatiemiddelen. Vergunningen zijn in het Verenigd Koninkrijk zowel online als offline beschikbaar voor weddenschappen, bingo, casinospelen, speelautomaten en loterijen. De kansspelbelasting bedraagt 15%. Aanbieders die in het Verenigd Koninkrijk zijn gevestigd zijn onderworpen aan regulering door de UK Gambling Commission. Daarnaast zijn (vanaf 2005) kansspelaanbieders gevestigd buiten het VK, maar binnen de EU of van een jurisdictie op de "witte lijst" (Alderney, Antigua en Barbuda, Isle of Man en Tasmanië), toegestaan.¹⁵

Figuur 27 geeft een overzicht van de ontwikkeling van de markt in het Verenigd Koninkrijk tussen 2003 en 2014. Vanaf de mijlpaal van 2005, neemt de omvang van de markt voor alle typen online kansspelen toe. De sterkste stijging is te zien voor online weddenschappen (vanaf 2010) en voor online casino's (vanaf 2011). Geen van de landgebonden kansspelen lijkt te lijden onder de legalisering van online kansspelen.

¹⁵ Sinds 2014 is de Gambling (Licensing and Advertising) Act in werking getreden met als belangrijkste element dat alle aanbieders van kansspelen op afstand vergunning moeten verkrijgen van de Gambling Commission. De nieuwe wet valt echter buiten de periode zoals geschetst in de figuren.

Figuur 27: bruto spelresultaat per segment Verenigd Koninkrijk; verticale lijn geeft ingangsdatum Gambling Act (2005) aan



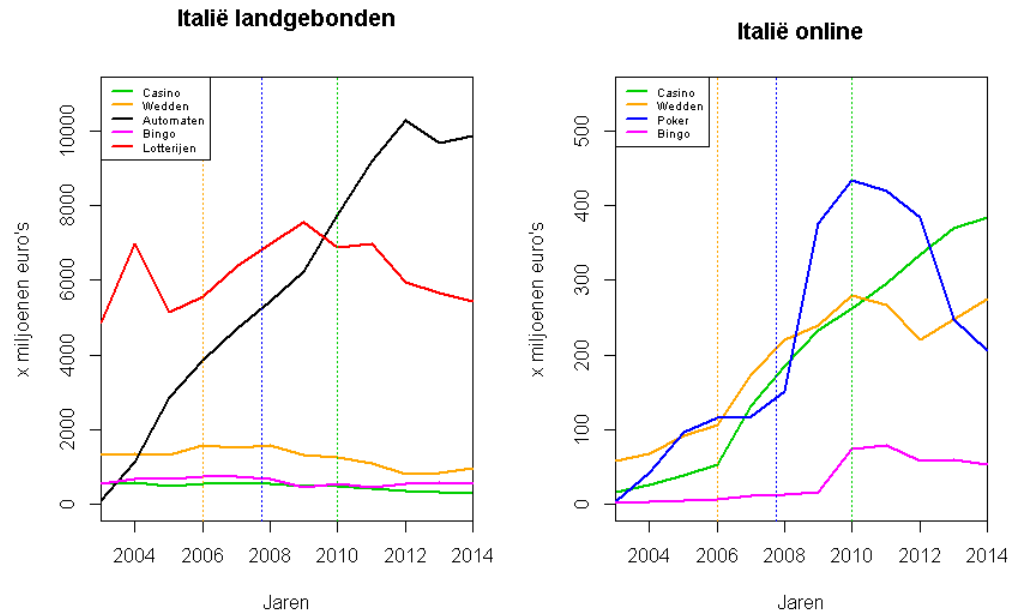
Bron: H2, bewerking Kansspelautoriteit

Italië

Italië heeft een vergunningsstelsel voor kansspelen waarbij vergunningen worden verstrekt na openbare aanbestedingen. Er is geen overkoepelende wet die kansspelen op afstand reguleert. De introductie van legaal aanbod geschiedde stapsgewijs per type kansspel, meestal als een uitbreiding op een bestaande concessie. Aanleiding voor de opening van de markt was het Gambelli-arrest door het Europees Hof (C-243/01) en Placanica (C-338-04), een onderzoek van de Europese Commissie naar sportweddenschappen en de Budget Law van 2006/2007. Weddenschappen zijn legaal vanaf 2007, pokertoernooien vanaf september 2008, *cash-game poker* en casino vanaf 2011 en exchange betting vanaf april 2014.¹⁶ Er zijn aanzienlijke verschillen tussen de verschillende segmenten in belastinggrondslag en belastingvoet.

¹⁶ H2 Italy Regulatory Report.

Figuur 28: bruto spelresultaat per segment in Italië, online weddenschappen legaal vanaf 2007, pokertoernooien vanaf september 2008, online cash poker en casino vanaf 2011



Bron: H2, bewerking Kansspelautoriteit

N.b.: schaal online aangepast voor leesbaarheid

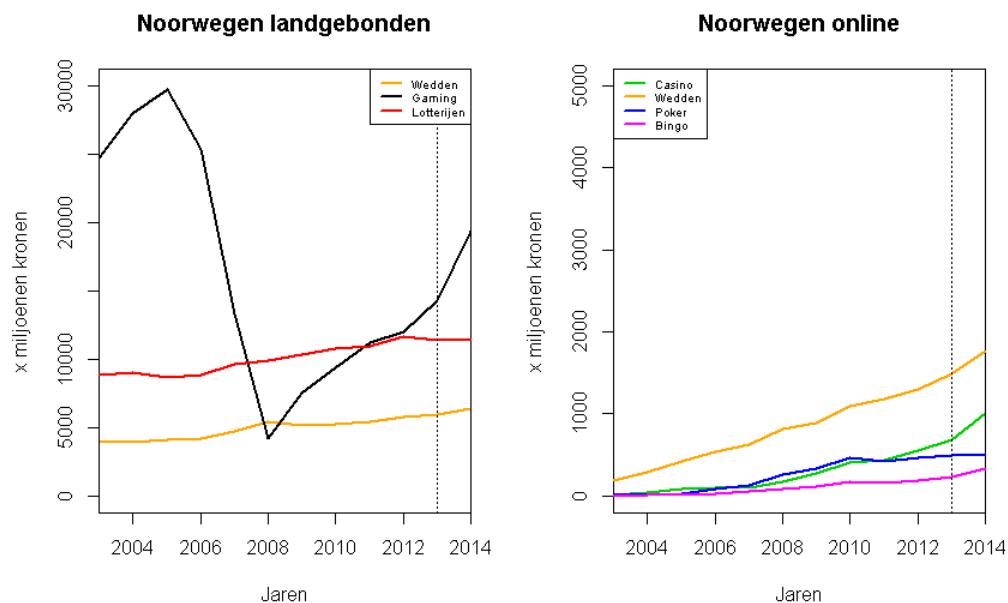
Online weddenschappen worden vanaf 2007 legaal aangeboden in Italië. Figuur 28 toont dan ook een scherpe stijging van het bruto spelresultaat in dat segment. Na legalisering van online poker is eveneens een scherpe stijging te zien in de omvang van de markt. Bij online casinospelen zet de eerdere stijgende trend door na legalisering in 2011.

De linker helft van Figuur 28 laat zien dat de omvang van landgebonden kansspelen vrijwel niet reageert op wijzigingen van het institutionele kader. De omvang van loterijen laat een stijging zien tussen 2005 en 2009, waarna een dalende trend volgt. Opvallend is daarnaast de opkomst van de speelautomaten; dit heeft vooral te maken met wijzigingen van het kansspelbeleid op dit gebied.

Noorwegen

In de Noorse kansspelwetgeving wordt geen onderscheid gemaakt tussen offline en online kansspelen. Het online aanbieden van kansspelen is legaal, maar voorbehouden aan monopolies Norsk Risktoto (totalisator weddenschappen) en Norsk Tipping (loterijen en sportweddenschappen). Zowel Norsk Tipping als Norsk Risktoto mogen hun diensten online aanbieden. Daarnaast kreeg Norsk Tipping toestemming om vanaf januari 2014 haar aanbod uit te breiden met onder andere casinospelen, bingo en krasloterijen (CVO, 2015a). Het percentage kansspelbelasting bedraagt 5% over het bruto spelresultaat (H2 Norway Data).

Figuur 29: bruto spelresultaat per segment in Noorwegen, online sportweddenschappen hele periode monopoliestelsel, casinospelen en bingo monopoliestelsel vanaf 2014



Bron: H2, bewerking Kansspelautoriteit
Schaal online aangepast voor leesbaarheid

Figuur 29 laat een gelijkmatige groei zien in de omvang van alle online kansspelsegmenten. Voor online casino en bingo is de stijging van bruto spelresultaat in het jaar 2014 groter dan in de eerdere jaren. Dit is het jaar waarin Noors Risktoto haar aanbod mocht aanbieden met onder andere online casinospelen dat voorheen uitsluitend door illegale aanbieders werden aangeboden.

De omvang van loterijen en landgebonden weddenschappen vertonen een lichte stijging over de periode 2003 tot 2014. De scherpe daling van landgebonden gaming heeft te maken met een verbod op speelautomaten in juli 2007. Dit verbod was een gevolg van de zorgen naar aanleiding van scherpe stijging van omzet in dit segment en de daarmee gepaard gaande stijging in kansspelverslaving. In 2009 heeft Norsk Tipping een nieuw soort speelautomaat op de markt gebracht die voldoet aan de eisen van de Noorse kansspelautoriteit met betrekking tot verantwoord kansspeelgedrag (CVO, 2014a).

8.3 Kansspelverslaving

Het WODC heeft recentelijk door CVO Research & Consultancy een internationaal vergelijkend onderzoek laten uitvoeren naar de legalisering van online kansspelen en de effecten van ontwikkelingen in kansspeldeelname en -verslaving. Deze paragraaf vat de bevindingen van dit rapport samen.

De analyse wordt bemoeilijkt door een aantal factoren. Ten eerste is het kenmerkend voor alle landen dat er slechts van een beperkt aantal meetmomenten informatie beschikbaar is over online gokken en kansspelverslaving. Ten tweede zijn de onzekerheidsmarges van de schattingen groot waardoor het lang niet altijd duidelijk is hoe verslaving zich in de tijd ontwikkelt. Bovendien zijn de meeste studies op verschillende manieren opgezet: het steekproefontwerp en de vraagstelling sluiten niet aan op de metingen in eerdere jaren. Om deze

inconsistenties te ondervangen maakt CVO gebruik van een standaardisatieprocedure. Hiermee wordt per land een beeld geschetst over de prevalentie van kansspelverslaving.

Eén van de onderzochte landen van de CVO-studie is Denemarken. Het deel van de bevolking dat deelneemt aan kansspelen (ongeveer drie kwart) is constant over de tijd. Deelname aan online kansspelen is aanzienlijk lager, maar neemt in de tijd sterk toe: van 11% tot 19% tussen 2005 en 2014. Naar de prevalentie van kansspelverslaving zijn drie metingen gedaan. Het percentage probleemspelers nam sterk toe: van 0,5% in 2005, tot 0,8% in 2010 en tot 2,7% in 2014. Hoewel het mogelijk is dat legalisering en liberalisering van invloed zijn geweest op verslaving, is het op basis van deze cijfers niet mogelijk om hierover uitsluitsel te geven.

Zo zijn er aanzienlijke verschillen in meetmethode, steekproefomvang en responspercentage. De studies van 2005 en 2014 meten verslaving met het instrument DSM-IV, de studie uit 2010 gaat uit van een lie/bet-questionnaire.¹⁷ Daarnaast hebben de studies van 2005 en 2014 een sterk afwijkend steekproefomvang (ruim 8.000 versus 1.000 respondenten) en responspercentage (70% versus 44%).

De Deense kansspelautoriteit (Spillemyndigheden) geeft dan ook aan dat vanwege de zorgen over de meest recente cijfers de Deense Minister van Financiën een nieuw onderzoek heeft toegezegd. De resultaten hiervan worden gedurende 2015 verwacht.

Naast de Deense ervaringen kijkt CVO naar die van Italië, Noorwegen en het Verenigd Koninkrijk. In deze drie landen is er geen sprake van een continue stijging van kansspelverslaving. Bovendien zijn de fluctuaties in verslaving eerder toe te schrijven aan de opmars van speelautomaten, landgebonden sportwedenschappen en casino's, dan aan de legalisering van online kansspelen. CVO concludeert dat het voor drie van de vier verdiepingslanden onwaarschijnlijk is dat legalisering/liberalisering van online kansspelen samenhangt met een stijging in de prevalentie van kansspelverslaving.

8.4 Bijdrage aan goede doelen: case Denemarken

Een ander punt van aandacht in het publiek debat is het effect van legalisering op de omvang van de markt voor loterijen en op het niveau van bijdrage aan goede doelen in het bijzonder. Het effect van legalisering op de omvang van de loterijenmarkt en de markt voor landgebonden kansspelen is in paragraaf 6.2 aan de orde gekomen.

In deze context wordt in het debat Denemarken genoemd als een mogelijk relevante case. De bijdragen van Danske Spil aan goede doelen zijn fors gedaald na liberalisering, hiermee wordt de suggestie gewekt dat de bijdrage aan goede doelen onder druk kwam te staan door liberalisering. Deze casus zegt echter weinig over het effect van liberalisering op de omvang van bijdrage aan goede doelen in Nederland. Dit komt doordat in Denemarken gelijktijdig meerdere wijzigingen zijn doorgevoerd die van invloed zijn op de omvang van de afdracht aan goede doelen, het effect op de afdracht is dus niet alleen toe te schrijven aan de liberalisering.

Anders dan in Nederland zijn afdrachten in Denemarken gekoppeld aan de winst.

¹⁷ Voor uitleg over meetmethoden zie ook hoofdstuk 5.

Vóór de wet van 2012 werd de winst van Danske Spil verdeeld onder goede doelen. Gelijktijdig met de nieuwe wet is Danske Spil gesplitst in twee bedrijven: Danske Lotteri Spil en een ander deel voor geliberaliseerde spellen.¹⁸ In de nieuwe situatie wordt de winst van Danske Lotteri Spil afgedragen, maar niet de winst gerealiseerd door de geliberaliseerde tak.¹⁹ Door de verschillende gelijktijdige wijzigingen is het niet mogelijk om te spreken van een causaal verband tussen de afdracht aan goede doelen en de liberalisering in Denemarken.

¹⁸ In Nederland wordt de afdracht aan goede doelen bij de zogenaamde Artikel 3 loterijen gekoppeld aan omzet

¹⁹ Daarnaast zijn enkele flankerende maatregelen getroffen om de stroom van afdrachten aan goede doelen op pijl te houden uit andere bronnen.

Bijlagen

Tabel 9: Deelname aan online kansspelen

Onderzoeksinstituut	In opdracht van	Steekproef (omvang en Nederlanders in leeftijdscat.)	Definitie online gokken	LJP online gokken(%)	Aantal online spelers
Motivaction, 2002	College toezicht Kansspelen	N=8.593, 18 tot 55 jaar	LJP betaalde spellen, excl. e-commerce loterijen	3,1%	220.000
Motivaction, 2003	College toezicht Kansspelen	N=10.948, 18 tot 55 jaar	LJP betaalde spellen, excl. e-commerce loterijen	3,8%	266.000
Motivaction, 2004	College toezicht Kansspelen	N=7.670, 18 tot 55 jaar	LJP betaalde spellen, excl. e-commerce loterijen	5,3%	487.000
Motivaction, 2005	College toezicht Kansspelen	N=12.717, 18 tot 55 jaar	LJP betaalde spellen, excl. e-commerce loterijen	3,5%	277.000
CVO, 2006	WODC	N=5.575, 16+ (panel van TNS)	LMP, LJP, LTP, geen onderscheid betaald en onbetaald	0,9%	117.000
Motivaction, 2007*	Holland Casino	?	?	4,5%	397.000
Motivaction, 2008*	Holland Casino	?	?	5,7%	485.000
Regioplan, 2009	WODC	N= 20.999, 15 tot 65 jaar (panel van Synovate)	LJP,L3MP, exclusief e-commerce, maar inclusief onbetaalde kansspelen	5,1%	565.000
Intraval, 2011	WODC	N=6.077, 16+ (panel van Significant)	LJP en LTP, geen expliciet onderscheid betaald en onbetaald kansspelen	1,9%	258.000
TNS Nipo, 2014	V&J	N= 81.400, 14+	LJP, expliciet onderscheid online <i>short odds</i> betaald kansspelen	1,7%	242.000
Motivaction, 2015*	Holland Casino	N=20.889, 18-75 jaar	LJP	6,9% - 11,9%**	895.000+ **
berekening Kansspelautoriteit obv SEO, 2015	--	N=25.359, 16+ (Panelclix)	Denkt in 2016 online te gaan gokken voor geld	3,1%	437 .000

Noot: LJP: laatstejaarsprevalentie, LTP: lifetime-prevalentie, LMP laatstemaandprevalentie

* nog niet openbare studies, op aanvraag verkrijgbaar bij Holland Casino

** afhankelijk van type kansspel

Tabel 10: Internationale vergelijking aandeel online spelers

Jaar	Land	Regulering	Bron	Populatie	Aandeel online spelers
2002	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Lund & Nordlund, 2003	Noren 15-75 jaar met telefoon	2,7%
2005	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Kavli & Berntsen, 2005	Noren 15+ met telefoon	3% (minimaal)
2007	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Øren & Bakken, 2007	16-74 jaar	3,3%
2007	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Kavli, 2007	15-74 jaar	3% (minimaal)
2013	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Pallesen et al, 2014	16-74 jaar	16,8%
2010	Italië	Sportweddenschappen, pokertoernooien, loterijen en bingo gereguleerd aanbod	Barbaranelli, 2010	Volwassenen	7,2%
2007	VK	Gelegaliseerd	Wardle et al, 2007	16+	6%
2010	VK	Gelegaliseerd	Wardle et al, 2010	16+	7%
2012	VK	Gelegaliseerd	Wardle et al, 2013	16+	7%
2012	Schotland	Gelegaliseerd	Wardle, 2013	16+	8%
2005	Denemarken	Gelegaliseerd, gesloten	Bonke & Borregaard, 2006.	18-74 jaar	8,3%
2014	Denemarken	Gelegaliseerd, open	Bjerg Kommunikation, 2014	18+	14% (minimaal)

N.b.: Het overzicht is gebaseerd op CVO (2015a)

Box 3: Toelichting op de gebruikte meet- en screeninginstrumenten, voor een meer uitgebreide uitleg zie de Marktscan landgebonden kansspelen (Kansspelautoriteit, 2014) of CVO (2015b)

- *South Oaks Gambling Screen* (SOGS, Lesieur & Blume, 1987): meet aan de hand van een vragenlijst van 20 vragen het verslavingsprofiel van de speler. De items gaan bijvoorbeeld in op het verborgen houden van het eigen gokgedrag, op het meer tijd en geld aan gokken besteden dan je van plan was, op het ruzie maken met familie of huis genoten over gokken en op het geld lenen om te kunnen gokken of om speelschulden af te betalen. Spelers met een SOGS-score van 0-2 worden gezien als recreatieve spelers, risicospelers zijn de respondenten met een SOGS-score 3-4 terwijl spelers met een SOGS-score van meer dan 5, worden gezien als een probleemspeeler.
- *Canadian Problem Gambling Index* (CPGI, Ferris & Wynne, 2001): meet per gokactiviteit de locatie, frequentie, duur en uitgaven in de afgelopen 12 maanden. Een onderdeel van de CPGI is de PGSI (*Problem Gambling Severity Index*). Deze index meet de ernst van de kansspelverslaving door middel van een vragenlijst die bestaat uit 9 items met elk 4 antwoord mogelijkheden. Op basis van de antwoorden van respondenten wordt de mate van de gokproblematiek bepaald.
- De Motivaction studies gebruiken een afwijkende methode gebaseerd op 7 stellingen gespitst op online speelgedrag (zie bijvoorbeeld Motivaction, 2005). 4 van de 7 stellingen zijn afgeleid uit SOGS, waarbij de vragen gespitst zijn op online kansspelen. Bijvoorbeeld, in plaats van "meer tijd besteed aan kansspelen dan gepland" wordt de formulering aangepast in "meer tijd heeft besteed aan *interactieve internetkansspelen* dan gepland". 3 van de 7 stellingen worden gebruikt om potentiële probleemspelers te identificeren, de andere 4 stellingen worden gebruikt om probleemspelers te identificeren. Daarnaast wordt gekeken naar het bedrag dat een speler per jaar besteedt aan online kansspelen (meer dan 500 dan wel 1.000 Euro). De methode is in 2005 aangepast ten opzichte van de eerdere jaren.
- Nominee techniek (CVO, 2006) De respondent wordt gevraagd of zij personen in hun huishouden kennen (nominees) die kansspelverslaafd zijn en of deze verslaving aanleiding heeft gegeven tot sociale en of financiële problemen. Deze cijfers worden vervolgens omgerekend om tot een schatting te komen van het aantal kansspelverslaafden. Het gaat hier niet om een screeningsinstrument, wel om een methode om de prevalentie van kansspelverslaving te meten. De methode gaat uit van de veronderstelling dat huisgenoten op de hoogte zijn van gokproblemen. Een ander nadeel van deze methode is dat problematisch speelgedrag van alleenstaanden buiten beschouwing blijft. Dit, terwijl kansspelverslaving bij alleenstaanden relatief vaak voorkomt (IVZ, 2014).

Tabel 11: Overzicht verslavingsstudies met brede steekproef

Bron	Iov	Steekproef	Screener	Aandeel in bevolking in leeftijdscategorie		Aantal		Totaal risico- en probleemspelers
				Risico	Probleem	Risico	Probleem	
CVO, 2006 ¹³		N=5.575, 16+ (TNS panel)	WODC					
			SOGS (niet standard) Nominee-techniek	0,60%	0,31% 0,06%	76.000	40.000 8.300	116.000
Intraval, 2011 ²⁰	WODC	N=5.575, 16+ (TNS panel)	SOGS	0,40%	0,20%	55.000	28.700	83.700
IVO, 2010	Holland Casino	N=1.659, 16+ (CenTER panel)	CPGI	0,81%	²¹ 0,24%	108.000 ¹⁴	32.000	140.000
Intraval, 2011	WODC	N=6.077, 16+ (Significant panel)	SOGS & PGSI	0,70%	0,10%	92.000	20.300	112.300

²⁰ Op basis van gegevens verzameld in 2005

²¹ Gematigd risico gokker

Tabel 12: Internationale vergelijking aandeel risico- en probleemspelers in de bevolking (niet-gestandaardiseerd)

Jaar	Land	Regulering online markten	Bron	Populatie	Aandeel risico en probleemspelers LJP, (screener)
2002	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Lund & Nordlund, 2003	Noren 15-74 jaar met telefoon	0,6% (SOGS3+)
2005	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Kavli & Berntsen, 2005	Noren 15+ met telefoon	5,5% (CPGI 3+)
2007	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Øren & Bakken, 2007	16-74 jaar	0,7% (NODS 3+)
2007	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Kavli, 2007	15-74 jaar	4,3% (CPGI 3+)
2008	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Bakken & Weggeberg, 2008	16-74	0,8% (NODS 3+)
2010	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Pran, & Ukkelberg, 2010	15-74 jaar	4,4% (PGSI 3+)
2013	Noorwegen	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Pallesen et al, 2014	16-74 jaar	3,0% (CPGI 3+)
2007	Italië	Sportweddenschappen gereguleerd aanbod	Bastiani et al, 2007	15-64 jaar	2,2% CPGI (3+)
2010	Italië	Sportweddenschappen, pokertoernooien, loterijen en bingo gereguleerd aanbod	Carboni, 2014	15-64 jaar	5,6% (CPGI 3+) 5,3% (L/B)
2010	Italië	Sportweddenschappen, pokertoernooien, loterijen en bingo gereguleerd aanbod	Barbaranelli, 2010	Volwassen gokkers	3,95% (SOGS 3+) 9,10% (PGSI 3+) 1,01% (Kruising SOGS en PGSI 3+)
2012	Italië	Sportweddenschappen, pokertoernooien, loterijen en bingo gereguleerd aanbod	Barbaranelli et al, 2013	Volwassen gokkers	1,7% (Kruising SOGS en PGSI 3+)

2013	Italië	Sportwedenschappen, pokertoernooien, loterijen en bingo gereguleerd aanbod	Carboni, 2014		1,9% (CPGI 3+)
2007	VK	Gelegaliseerd	Wardle et al, 2007	16+	0,6% (DSM-IV 3+) 1,9% (PGSI 3+)
2010	VK	Gelegaliseerd	Wardle et al, 2010	16+	0,9% (DSM-IV 3+) 2,5% (PGSI 3+)
2012	VK	Gelegaliseerd	Wardle et al, 2013	16+	0,5% (DSM-IV) 1,4% (PGSI)
2012	VK	Gelegaliseerd	Wardle, 2013	16+	0,5% (DSM-IV) 1,5% (PGSI 3+)
2012	Schotland	Gelegaliseerd	Wardle, 2013	16+	0,7% (DSM-IV) 1,7% (PGSI 3+)
2005	Denemarken	Gelegaliseerd, gesloten	Bonke & Borregaard, 2006	18-74	0,4% (NODS 3+)
2010	Denemarken	Gelegaliseerd, gesloten	Christensen et al, 2012	16+	0,8% (L/B)
2014	Denemarken	Gelegaliseerd, open	Bjerg Kommunikation, 2014	18+	2,98% (NODS 3+)

N.b.: Het overzicht is gebaseerd op het overzicht kerncijfers van CV0 (2015). Voor definities verschillende screeningsinstrumenten, en gestandaardiseerde cijfers zie rapport

Tabel 13: Overzicht verslavingsstudies, steekproef beperkt tot online spelers

Bron	Iov	Steekproef	Screener	Aandeel online spelers			Aantal		Totaal risico- en probleem- spelers
				Recreatief	Risico	Probleem	Risico	Probleem	
Motivaction, 2003	CTK	N=10.948, online spelers, 18-55 jaar	7 stellingen gespitst op online speelgedrag	68%	32%	0%	85.120	0	85.120
Motivaction, 2004	CTK	N=7.670, online spelers, 18-55 jaar	7 stellingen gespitst op online speelgedrag	71%	25%	0,4%	121.750	1.948	123.698
Motivaction, 2005	CTK	N=12.717, online spelers 18-55 jaar	7 stellingen gespitst op online speelgedrag	86%	14%	0%	38.780	0	38.780
CV0, 2015	WODC	N=509, online spelers 16+ (TNS panel)	SOGS			8,1%		19.500 ^a	
CV0, 2015	WODC	N=509, online spelers 16+ (TNS panel)	SOGS & PGSI gecombineerd	83,4%	11,3%	5,2%		12.584 ^b	39.930
CV0, 2015	WODC	N=509, online spelers 16+ (TNS panel)	'Werkelijke prev. obv 99% sensitiviteit en 97% specialiteit			5,3%		12.584 ^b	
CV0, 2015	WODC	N=509, online spelers 16+ (TNS panel)	Gestandardiseerd obv Williams e.a.			9,6%		23.500 ^c	

CTK=College Toezicht Kansspelen

^a Tussen 14.000-25.000

^b Tussen 8.000-17.000

^c Tussen 17.000-30.00

10 Factsheets belangrijkste aanbieders

Hieronder wordt een overzicht gegeven van de belangrijkste aanbieders op de internationale markten. De cijfers hebben betrekking op wereldwijde activiteiten. Vermelding in het overzicht betekent niet dat de aanbieder in Nederland actief is.

Belangrijkste aanbieders van business to consumer

Naam	William Hill 
Hoofdvestiging	Verenigd Koninkrijk
Segment waar actief	weddenschappen, casino, poker, games, bingo
Beurswaarde	4,99 miljard euro
Geschiedenis	* 1934: Opgericht door William Hill als een post en telefoon wedkantoor. * 1989: Brent Walker koopt William Hill, op dat moment de grootste krediet weddenschap zaak in de wereld met 1800 wedkantoren. * 1997: Nomura koopt William Hill voor £700m van Brent Walker * 1998: William Hill gaat online * 1999: Cinven koopt William Hill voor £825m * 2002: 20 juni, William Hill gaat de London Stock Exchange op * 2008: William Hill kondigt aan de online diensten van Playtech te gaan gebruiken om William Hill online te creëren * William Hill wordt de eerste Europese aanbieder met een volledige vergunning in Nevada
Merkmamen	Sportingbet, Centrebet en Tom Waterhouse

Naam	Paddy Power 
Hoofdvestiging	Isle of Man
Segment waar actief	Weddenschappen, casino, poker, games, bingo
Beurswaarde	3,42 miljard euro
Geschiedenis	* 1988: In Ierland opgericht door 3 boekhouders * 2000: Lancering online website * 2002: eerste fysieke wedkantoor in UK

Naam	Betfair 
Hoofdvestiging	Verenigd Koninkrijk
Segment waar actief	<i>Betting exchange</i> , weddenschappen, poker, casino
Beurswaarde	3,13 miljard euro
Geschiedenis	*1999: Andrew Black en Edward Wray richten 'The Sporting Exchange' op, welke in 2000 Betfair <i>Betting exchange</i> opricht *2001 acquisitie van Flutter. Sinds die tijd heeft Betfair een marktaandeel van 95% in de segment <i>betting exchange</i> *2009 acquisitie TVG *2010: beursgang van Betfair op de London Stock Exchange *Introductie Betfair Poker was niet succesvol, klanten zijn gemigreerd naar Ogame Network van Bwin

Naam	Amaya 
Hoofdvestiging	Isle of Man
Segment waar actief	Poker, casino, weddenschappen
Beurswaarde	3,12 miljard euro
Geschiedenis	* eind 1990: Isai Scheinberg (IBM) richt Pokerstars op * 11 september 2001: de beta (play money*) site wordt gelanceerd. * December 2001 real money site geopend * 2003: Chris moneymaker, een full time accountant en part time poker speler, speelt in een toegangstoernooi (\$39 op Pokerstars) voor de WSOP*. Hij wint uiteindelijk het hoofdtoernooi en daarmee \$2.5 miljoen. De pokerboom is geboren. * 12 juni 2014: Amaya Gaming Group koopt Pokerstars voor \$4.9 miljard * Pokerstars is s'werelds grootste pokersite
Merkenamen	PokerStars   Full Tilt

Naam	Ladbrokes 
Hoofdvestiging	Verenigd Koninkrijk
Segment waar actief	Weddenschappen, casino, poker, games
Beurswaarde	1,57 miljard euro
Geschiedenis	* 1902: Opgericht als paardenwedkantoor * 1967: Beursgang op de London Stock Exchange * 2000: Online lancering * 2008: Eerste online bookmaker met een Loyaliteitsprogramma

Naam	Betsson 
Hoofdvestiging	Zweden
Segment waar actief	Weddenschappen, krasloten, poker, casino, bingo, games
Beurswaarde	1,45 miljard euro
Geschiedenis	* 1963: Opgericht als AB Restaurang Rouletter en later omgedoopt tot Cherryföretagen AB (Cherry) * 1998: Cherry koopt deel van Net Entertainment * 2000: Cherry koopt rest van de aandelen Net Entertainment * 2003: Cherry koopt zich in bij Betsson (licentie in UK en later in Malta) * 2006: Cherry wordt omgedoopt naar Betsson
Merkenamen	betsson.com, betsafe.com, casinoeuro.com, oranjecasino.com, krooncasino.com

Naam	Unibet 
Hoofdvestiging	Malta
Segment waar actief	Weddenschappen, krasloten, poker, casino, bingo, games
Beurswaarde	1,42 miljard euro
Geschiedenis	* 1997: Opgericht * 1999: lancering internet sites * 2004: beursgang op de NASDAQ * 2013: lancering zelfstandige pokersite * 2014: overname Bingo.com
Merkenamen	Betchoice, EurosportBet, EurosportPoker, Bet24, Thunderkick

Naam	Bwin 
Hoofdvestiging	Gibraltar
Segment waar actief	Weddenschappen, poker, casino, games
Beurswaarde	1,13 miljard euro
Geschiedenis	* 1997: Oprichting als betandwin * 2001: eerste online casino * 2011: Bwin opgericht door een fusie van PartyGaming plc en Bwin Interactive Entertainment AG * PartyGaming had van oorsprong een vergunning in Costa Rica, later Gibraltar
Merkenamen	Party gaming

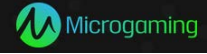
Naam	888 
Hoofdvestiging	Gibraltar
Segment waar actief	Weddenschappen, poker, casino, bingo, games
Beurswaarde	0,8 miljard euro
Geschiedenis	* 1997: Opgericht als Virtual Holdings Limited * 2005: beursgang op de London Stock Exchange * 2006: wijziging van de naam naar 888 * B2B segment biedt volledige gaming services onder de merknaam Dragonfish
Merkenamen	Cassava Enterprises, Dragonfish

Naam	Bet365 
Hoofdvestiging	Verenigd Koninkrijk, Gibraltar
Segment waar actief	Sportweddenenschappen, poker, casino, games, bingo
Beurswaarde	nvt
Geschiedenis	*2000 Opgericht en biedt per maart 2001 online sportweddenenschappen

Belangrijkste aanbieders van business to business

Naam	Playtech 
Hoofdvestiging	Isle of Man
Aanbod	Casino, weddenschappen, poker, games, bingo, lottery, binary options, social gaming, E-marketing
Beurswaarde	3,32 miljard euro
Geschiedenis	* 1999: Oprichting door Terry Sagi * 2006: online lancering op de London Stock Exchange

Naam	Net Entertainment 
Hoofdvestiging	Zweden
Aanbod	Spellen voor mobiel en desktop gebruik, live casino, gepoolde jackpots
Beurswaarde	1,12 miljard euro

Naam	Microgaming 
Hoofdvestiging	Verenigd Koninkrijk
Aanbod	Casino, bingo, weddenschappen, poker, mobiele games, live casino
Beurswaarde	Niet beursgenoteerd

Naam	Novomatic 
Hoofdvestiging	Oostenrijk
Aanbod	Casino, games, poker, bingo
Beurswaarde	Niet beursgenoteerd Waarde o.b.v. jaarverslag: 1,05 miljard euro

Naam	Realtime gaming 
Hoofdvestiging	Curacao
Aanbod	Casino
Beurswaarde	Niet beursgenoteerd

Naam	WMS 
Hoofdvestiging	Chicago
Aanbod	Casino
Beurswaarde	1,23 miljard euro (onderdeel van Scientific games)

Literatuurlijst

Bakken, I. J., & Weggeberg, H. (2008). Pengespill og pengespillproblemer i Norge 2008.

Barbaranelli, C. (2010). 8th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues. In Prevalence and Correlates of Problem Gambling in Italy (pp. 1–26). Vienna.

Barbaranelli, C. (2010). 8th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues. In Prevalence and Correlates of Problem Gambling in Italy (pp. 1–26). Vienna.

Barbaranelli, C., Vecchione, M., Fida, R., & Podio-guidugli, S. (2013). Estimating the prevalence of adult problem gambling in Italy with SOGS and PGSI, (28), 1–24.

Bastiani, L., Curzio, O., Gori, M., Colasante, E., Siciliano, V., Panini, R., ... Molinaro, S. (2010). L'italia che gioca: uno studio su chi gioca per gioco e chi viene "giocato" dal gioco.

Bieleman, S. Biesma, A. Kruize, C. Zimmerman, M. Boendermaker, R. Nijkamp, T. Bak (2011) Gokken in kaart. In opdracht van WODC. Intraval.

Bjerg Kommunikation (2014). Befolkningsundersøgelse: danskernes spil om penge 2014. København, Bjerg Kommunikation.

Blok, A., M.M. Schiere, P. Waart en R. Piters (2002) Internetkansspelen 2002 – Monitor betaalde interactieve kansspelen -In opdracht van het College van toezicht op de kansspelen. Motivaction.

Bonke, J., & Borregaard, K. (2006). Ludomani i Danmark. Ubredelsen af pengespil og problemspillere. Gambling in Denmark. The prevalence of gambling and problem gamblers] (Rep. No. 06:12). Copenhagen: Institute of Social Research.

Bruin, D.E. de en M. Labree (2015) Prevalentie van problematisch speelgedrag onder deelnemers aan online kansspelen CVO Research & Consultancy. In opdracht van WODC.

Bruin, D.E. de, C.J.M. Meijerman, F.R.J. Leenders en R.V. Braam (2006) Verslingerd aan meer dan een spel- Een onderzoek naar de aard en omvang van kansspelproblematiek in Nederland. CVO.

Carboni, G. (2014). 10th European Conference on Gambling Studies and Policy. In: Trend of Italian gambling and its social impact.

Christensen, A. I., Ekholm, O., Glümer, C., Andreasen, A. H., Hvidberg, M. F., Kristensen, P. L., Juel, K. (2012). The Danish National Health Survey 2010. Study design and respondent characteristics. Scandinavian Journal of Public Health, 40(4), 391–7.

Church-Sanders, R. (2010) The global business of online casinos: Outlook, forecasts and analysis. London: iGaming Business.

Church-Sanders, R. (2011) Online sports betting: A market assessment and outlook. London: iGaming Business.

CVO – Prevalentie van problematisch speelgedrag onder deelnemers aan online kansspelen – 2015 – In opdracht van het WODC van het ministerie van Veiligheid en Justitie

Ferris, J. & Wynne, H. (2001) The Canadian Problem Gambling Index: Final report. Canadian Centre on Substance Abuse.

Gainsbury, S. (2012) Internet Gambling - Current Research Findings and Implications. SpringerBriefs in Behavioral Medicine.

H2 Gambling Capital (2013) Mobile, The Future of Internet Gambling

Holliday, S. (2010) Global interactive gambling universe: H2 market forecast/sector update. H2 Gambling Capital.

Hof, B., N. Rosenboom, S. van der Werf (2015) Consumentengedrag online legale en illegale kansspelen, SEO Economisch Onderzoek.

Homburg, G., E. Oranje (2009) Aard en omvang van Illegale kansspelen in Nederland. Regioplan.

Kavli, H. (2007). Spillevaner og spilleproblemer i den norske. Oslo.

Kavli, H., & Berntsen, W. (2005). Underskelse om pengespill. Spillvaner og spilleproblemer i befolkningen. Oslo.

Lambertz, B., J. van Leeuwen, B van der Leij (2007) Kansspelen via nieuwe media. Monitor betaalde interactieve kansspelen. Amsterdam, Motivaction. In opdracht van Holland Casino. Motivaction

Lampert, M., Drs. Bram van der Lelij, Drs. Maaïke van der Horn (2003) Internetkansspelen 2003 – Monitor betaalde interactieve kansspelen -In opdracht van het College van toezicht op de kansspelen. Motivaction.

Lampert, M., B. van der Lelij, R. Gras (2004) Internetkansspelen 2004 – Monitor betaalde interactieve kansspelen -In opdracht van het College van toezicht op de kansspelen. Motivaction.

Lampert, M., B. van der Lelij, R. Gras (2005) Internetkansspelen 2005 – Monitor betaalde interactieve kansspelen -In opdracht van het College van toezicht op de kansspelen. Motivaction.

Lesieur, H.R. en S.B. Blume, 'The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers', The American Journal of Psychiatry volume 144, editie 9, september 1987.

Louis M.B. Cabral (2000) Introduction to Industrial Organization. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts – London, England.

Lund, I., & Nordlund, S. (2003). Pengespill og pengespillproblemer i norge.

Øren, A., & Bakken, I. J. (2007). Pengespill og pengespillproblem i Norge 2007.

Pallesen, S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., Molde, H., & Morken, A. M. (2014). Omfang av penge- og dataspillproblemer I Norge 2013. Bergen.

Pran, K. R., & Ukkelberg, A. (2010). Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen 2010 (pp. 0–94).

Schrijvers, C., A. Risselada, G. Meerkerk (2010) Aard en omvang kansspelverslaving in Nederland in 2010. IVO Addiction Research Institute, Rotterdam.

SIVZ 'Kerncijfers Verslavingszorg 2010 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS)' <
<http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers%20Verslavingszorg%2010.pdf>

SIVZ 'Kerncijfers Verslavingszorg 2011 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS)' <
<http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers%20Verslavingszorg%2011.pdf>

SIVZ 'Kerncijfers Verslavingszorg 2012 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS)' <
<http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers%20Verslavingszorg%2012.pdf>

SIVZ 'Kerncijfers Verslavingszorg 2013 – Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS)' <
[http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers_Verslavingszorg_2013%20\(2\).pdf](http://www.sivz.nl/File/Kerncijfers_Verslavingszorg_2013%20(2).pdf)

TNS - Mogelijke verschuivingen in kansspeelgedrag bij legaal aanbieden van online gokken - juli 2012
– In opdracht van ministerie van V&J.

TNS De weg naar legalisering- Diepteonderzoek online kansspelen (zomer 2014) – In opdracht van
het ministerie van V&J.

Wardle, H. (2012). Gambling. In The Scottish Health Survey.

Wardle, H., & Seabury, C. (2013). Gambling behaviour. In Health Survey for England. Health, social
care and lifestyles. Summary of key findings (Vol. 1, pp. 1–33).

Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R., Jotangia, D., ... Hussey, D. (2010). British
Gambling Prevalence Survey 2010.

Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M., Constantine, R., & Pigott, S. (2007).
British Gambling Prevalence Survey 2007.