



Kansspelautoriteit

Inzicht in spelers van online kansspelen

Spelers over aanbieders heen
en door de tijd

Inhoud

Introductie	3
Methodologie	4
Definitie van een speler	4
Afbakening: legale en illegale websites	5
Representativiteit en weging	5
Overlap tussen vergunninghouders	6
Omvang van de legale markt: aantal spelers	7
Actieve spelers	7
Aantal websites bezocht per maand	8
Kanaliseratie	10
Definitie 1: Percentage spelers bij legale websites	11
Definitie 2: Percentage spelers dat alleen bij legale websites speelt	11
Kanaliseratie op individueel niveau	11
Gokgedrag	13
Kenmerken spelers	14
Top 25 procent met hoogste gemiddelde aantal bezoeken per maand	14
Spelers bij illegale websites	15
Bezoeken aan hulpwebsites	16
Samenvatting	17
Overlap	17
Aantal spelers	17
Kanaliseratie	17
Gokgedrag	17
Bijlage A: Controleren consistentie met andere bronnen en limitaties	19
Vergelijking met Monitoringsrapportage	19
Vergelijking kenmerken spelers	20

Introductie

Jaarlijks brengt de Kansspelautoriteit een monitoringsrapportage online kansspelen uit. Een belangrijk onderdeel van dat rapport is de omvang van de online markt. De omvang wordt onder andere uitgedrukt in het aantal mensen dat gokt bij online kansspelaanbieders. Dat is het aantal mensen in Nederland dat wel eens aan een online kansspel deelneemt. Hoewel het aantal spelersaccounts per vergunninghouder bekend is, kan de Ksa daaruit niet afleiden hoeveel spelers er zijn. Een speler kan namelijk bij meerdere vergunninghouders een account hebben. Het aantal spelersaccounts is dus hoger dan het aantal spelers.

Het eerste doel van dit onderzoek is daarom een beeld krijgen van hoe groot de overlap tussen aanbieders is: bij hoeveel aanbieders spelen spelers gemiddeld? Het tweede doel is het schatten van het totale aantal online spelers in Nederland. Een volgend doel is meer inzicht verkrijgen in speelgedrag van spelers over aanbieders heen. Het laatste doel is het in beeld brengen van de verschuivingen van spelers van illegaal naar legaal aanbod. De Ksa bespreekt in dit rapport de belangrijkste bevindingen.

Methodologie

Voor dit rapport zijn data ingekocht van het Cross-Media Link Panel van onderzoeksbureau GfK. Aan het panel nemen ongeveer 6000 mensen in Nederland deel. De data zijn verzameld door middel van software die geïnstalleerd wordt op de computers en/of mobiele apparaten van de deelnemers. De software registreert automatisch elk websitebezoek en appgebruik van de deelnemers. Zo wordt er dus ook gemeten of dezelfde persoon meerdere kansspelwebsites bezoekt. Voordeel van deze methode is dat het gedrag van deelnemers automatisch wordt gemeten. De uitkomsten zijn daardoor niet afhankelijk van de mate waarin deelnemers zich gebeurtenissen uit het verleden correct herinneren, zoals bij enquêtes het geval is.

De genoemde aantallen en percentages in dit document zijn een schatting, gebaseerd op een steekproef. Deelname aan het panel is vrijwillig en vereist dat de deelnemers de trackingsoftware installeren op hun apparaten. Niet iedereen is bereid om dat te doen. Het is mogelijk dat de deelnemers aan het panel zich anders gedragen dan mensen die niet aan het panel deelnemen. Daarnaast heeft een deel van de deelnemers de trackingsoftware niet op al hun apparaten geïnstalleerd. Zij hebben bijvoorbeeld wel een tracker op hun telefoon, maar niet op hun PC. Van die spelers heeft de Ksa dus geen compleet beeld van hun gedrag.

De data beslaan de periode van juni 2021 tot en met januari 2023.

Definitie van een speler

De software registreert elke websitebezoek van de panelleden. De Ksa heeft toegang tot de gegevens over de bezoeken aan kansspelgerelateerde websites. De software van GfK meet of een deelnemer een kansspelwebsite bezoekt, maar niet of een deelnemer een account heeft bij die website. Deelnemers kunnen bijvoorbeeld ook alleen op een website komen om quoteringen van sportweddenschappen tussen aanbieders te vergelijken.

Om spelers te onderscheiden van andere bezoekers van een website keek de Ksa naar specifieke URL's. Een URL is het 'adres' van een webpagina. Alleen mensen met een spelersaccount kunnen deze specifieke URL's bezoeken. Als een persoon tijdens de onderzoeksperiode ten minste één keer zo'n URL bezoekt, zag de Ksa de persoon als speler bij die aanbieder. Het panel bevat ongeveer 250 mensen die volgens deze definitie een speler zijn bij een online aanbieder.

Voorbeeld van speciale URL

Iemand die de website 'fairplaycasino.nl/profiel' bezoekt, wordt gezien als een speler bij Fair Play Casino.

Iemand die gedurende de onderzoeksperiode een keer op een speciale URL is geweest, wordt tijdens de hele onderzoeksperiode beschouwd als speler. Het is met de beschikbare data niet mogelijk om te herkennen of het account van een speler wordt opgeheven.

Afbakening: legale en illegale websites

Zowel bezoeken aan legale (vergunde) gokwebsites als bezoeken aan illegale gokwebsites zijn geanalyseerd. In Nederland zijn momenteel [23 aanbieders met een vergunning](#). Alle websites van deze aanbieders zijn meegenomen in het onderzoek. Daarnaast is voor elke maand in de onderzoeksperiode bepaald welke honderd illegale gokwebsites de meeste bezoekers trokken op basis van gegevens van Similarweb. Alle websites die ten minste één maand in die top 100 stonden zijn meegenomen in het onderzoek.

Representativiteit en weging

De samenstelling van het GfK panel is niet hetzelfde als de samenstelling van de Nederlandse bevolking. Alle gerapporteerde cijfers zijn gecorrigeerd voor deze verschillen door middel van weging op basis van de variabelen leeftijd, geslacht, regio, soort stad, status in het huishouden en opleidingsniveau. Voor de weging is gebruik gemaakt van weegfactoren op basis van de [Gouden Standaard van het CBS](#). De getallen uit de steekproef zijn ook opgehoogd naar het niveau van de Nederlandse bevolking. Dat is gedaan om schattingen van totale aantallen spelers in Nederland te doen.

De kenmerken van de gewogen steekproef van mensen die als speler zijn aangemerkt, komen overeen met de kenmerken van spelers uit ander onderzoek (Bijlage A).

De in dit document gepresenteerde cijfers volgen uit de spelersdefinitie, de selectie van websites zoals hierboven uitgelegd en de door GfK meegeleverde weegfactoren. De Ksa toetste de plausibiliteit van de resultaten in Bijlage A aan de hand van een vergelijking met harde cijfers waarover de Ksa beschikt. Het aantal actieve spelers valt hoger uit dan de harde cijfers (maximaal 18 procent), maar verder lijken de resultaten redelijk consistent met andere cijfers.

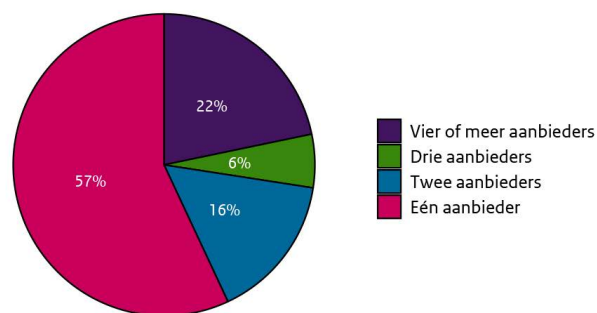
Te weinig jongvolwassenen in panel

De wet schenkt speciale aandacht aan jongvolwassenen: als kwetsbare groep verdienen zij extra bescherming. Helaas bevat de steekproef niet genoeg jongvolwassenen om analyses te doen over de groep jongvolwassen spelers.

Overlap tussen vergunninghouders

Op basis van de data en de spelersdefinitie zoals hierboven beschreven, blijkt dat spelers op 31 januari 2023 gemiddeld bij 2,6 vergunninghouders een account hadden. De geschatte overlap kan gebruikt worden om het aantal spelers te schatten op basis van informatie over het aantal spelersaccounts uit verschillende bronnen. Figuur 1 toont de verdeling van het aantal accounts per speler.

Figuur 1: Aantal spelers met aangegeven aantal spelersaccounts in januari 2023



Bron: GfK, bewerking Ksa

57 procent van de spelers had bij één vergunninghouder een account. Van de overige spelers had de helft vier of meer accounts.

De spelers bij kleinere aanbieders hadden in het algemeen gemiddeld meer accounts dan de spelers bij grote aanbieders.

Omvang van de legale markt: aantal spelers

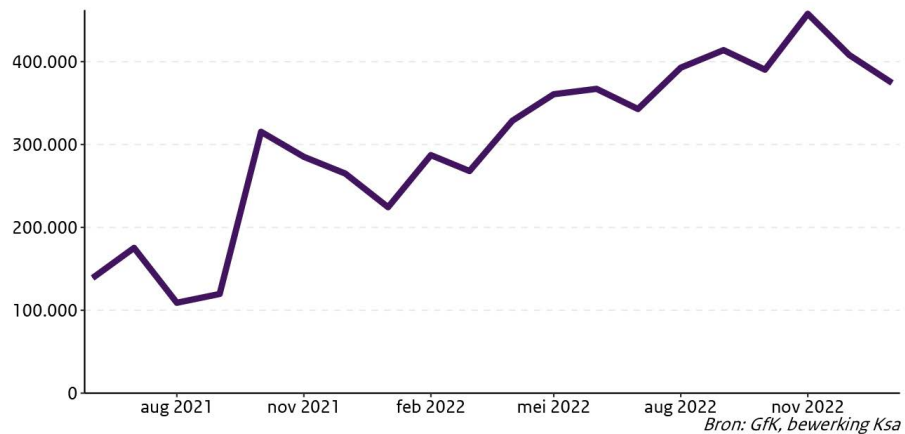
Actieve spelers

Niet elke speler met een account was elke maand actief. Figuur 2 toont daarom per maand het aantal actieve spelers op legale kansspelwebsites. In 2022 waren er in totaal circa 762 duizend spelers actief bij legale aanbieders. Dat komt neer op 5,3 procent van de volwassen bevolking van Nederland.

Actieve spelers zijn spelers die in een bepaalde maand de website van een aanbieder waar zij speler zijn bezoeken; zie ook het kader 'Voorbeeld van een actieve speler'. Dit betekent niet noodzakelijk dat de speler op dat moment ook op die website gokte. Een speler kan bijvoorbeeld ook de quoteringen van een sportwedstrijd bekijken, zonder op die wedstrijd in te zetten. Met de beschikbare data was het niet mogelijk om het onderscheid tussen bezoeken en spelen te maken.

Als de Ksa in het rapport de term 'spelers die een (gok)website bezoeken' gebruikt, bedoelt ze daarmee 'spelers die een (gok)website bezoeken waar zij speler zijn.'

Figuur 2: Aantal actieve spelers



Op 1 oktober 2021 ging de online kansspelmarkt open en kregen de eerste aanbieders een vergunning. De figuur toont een sterke toename van het aantal actieve spelers in het eerste jaar na de opening van de markt. In januari 2023 waren er ruim 370.000 actieve spelers.

Voorbeeld van een actieve speler

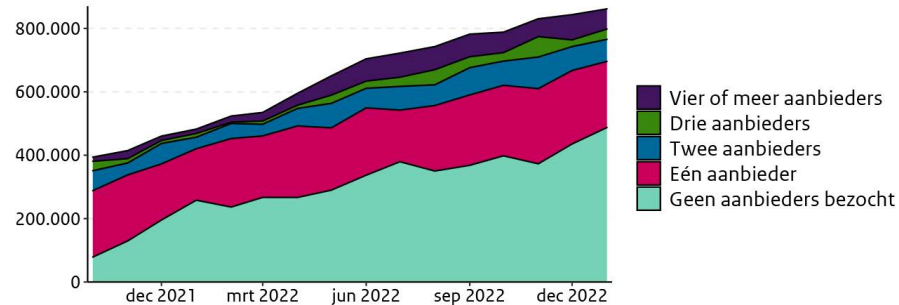
In mei 2022 bezocht een speler de speciale URL 'fairplaycasino.nl/profiel'. Deze persoon wordt dus gezien als een speler bij Fair Play Casino. Deze speler bezocht vervolgens in juli 2022 de 'fairplay.nl/acties'. Omdat de bewuste persoon een speler is bij Fair Play Casino, wordt deze speler als actieve speler gezien in juli 2022. Dit bezoek is dan ook meegeteld in figuur 2. Alle bezoeken door spelers aan websites waar zij speler zijn, zijn meegeteld in figuur 2, ook als het bezoek aan een speciale URL pas op een later moment plaatsvond.

De URL 'fairplay.nl/acties' kan door iedereen bezocht worden, ook door mensen die geen speler zijn bij Fair Play Casino. Bezoeken aan die URL door mensen die geen speler zijn bij die aanbieder zijn niet meegenomen in figuur 2.

Aantal websites bezocht per maand

Figuur 3 toont hoeveel spelers bij meer dan één aanbieder speelden in een maand. Ongeveer de helft van de actieve spelers bezocht twee of meerdere websites per maand.

Figuur 3: Aantal spelers uitgesplitst naar aantal websites dat zij bezoeken



*Spelers zijn pas meegeteld vanaf de maand van hun eerste bezoek aan een gokwebsite waar zij een account hebben.
Bron: GfK, bewerking Ksa*

Figuur 3 laat ook het percentage spelers zien dat geen gebruik maakte van hun spelersaccount(s). Dat percentage steeg sinds de opening van de online kansspelmarkt naar 57 procent in januari 2023. Dat betekent dat elke maand ruim de helft van de spelers niet gokte. Van de spelers die wel een kansspelwebsite bezochten in januari 2023, bezocht 44 procent meerdere aanbieders.

De cijfers bieden ook de mogelijkheid om te meten hoeveel maanden spelers gemiddeld op een website speelden. Gemiddeld bezochten spelers de websites waar zij spelen in 49 procent van de maanden na hun eerste bezoek, dus lang niet in elke maand.

Na drie of meer maanden bezocht nog 82 procent van de spelers websites waar zij speler zijn. In onderstaand kader is uitgelegd waarom dit percentage hoger is dan het percentage spelers dat in een maand een gokwebsite bezocht (43 procent in januari 2023). Na meer dan een jaar kwam 69 procent van de spelers terug op de website.

Voorbeeld berekening aantal bezoekmaanden

Een speler bezocht een website in november 2021, maart 2022 en mei 2022. Daarna kwam de speler niet meer op de website. Die speler bezocht de website dus in de vierde en zesde maand na zijn of haar eerste bezoek. Deze speler is daarom meegeteld in de berekening van het aantal spelers dat een website na drie of meer maanden nog bezocht. De speler is niet meegeteld in de berekening van spelers die de website na een jaar nog bezochten, omdat het laatste bezoek van de speler (in mei 2022) minder dan een jaar na het eerste bezoek was.

Een speler hoefde niet elke maand op een website te komen om mee te tellen in de berekening. Daardoor is het percentage spelers dat na drie maanden nog een gokwebsite bezocht hoger dan het percentage spelers dat per maand een website bezocht.

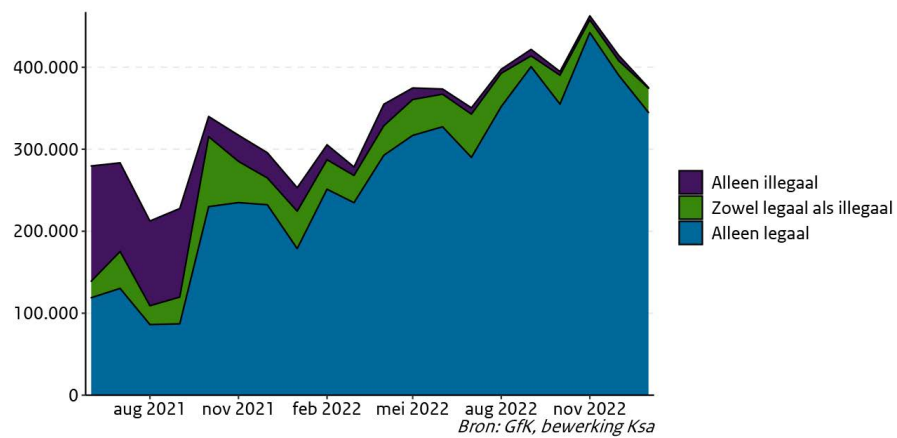
In de berekening is rekening gehouden met het aantal maanden na het eerste bezoek waarvoor data beschikbaar waren.

Kanalisisatie

Bij de legalisering van online kansspelen heeft het kabinet de doelstelling uitgesproken dat drie jaar na de opening van de online kansspelmarkt tachtig procent van de spelers gebruik maakt van het aanbod van een legale aanbieder. Deze verschuiving van illegaal naar legaal online aanbod wordt ook wel kanalisatie genoemd.

Figuur 4 toont hoeveel spelers alleen legale, alleen illegale of zowel legale als illegale kansspelwebsites bezoekt.

Figuur 4: Aantal spelers dat legale en illegale websites bezoekt

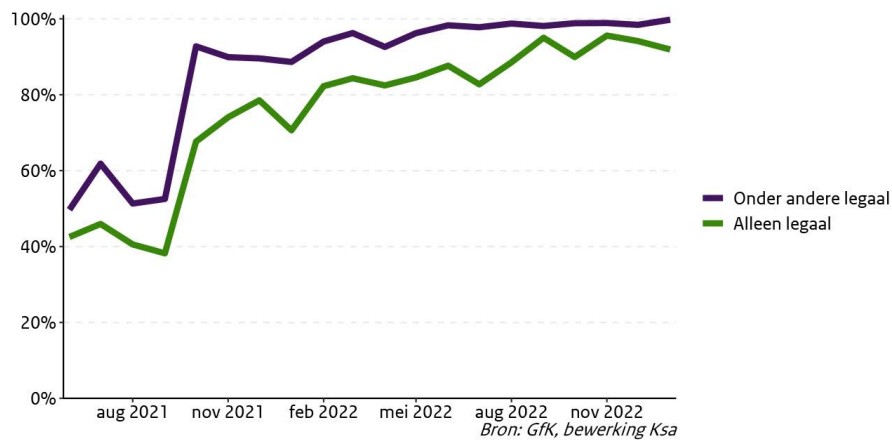


Sinds de opening van de markt is het aantal spelers dat alleen bij legale aanbieders speelt sterk toegenomen. Het aantal spelers dat bij illegale aanbieders speelt is afgenomen.

Kanalisatie kan op verschillende manieren gemeten worden: als het percentage spelers dat bij legale websites speelt, of als het percentage spelers dat alleen bij legale websites, en dus niet bij illegale websites, speelt.

Figuur 5 toont de kanalisatiegraad volgens deze twee verschillende berekeningen.

Figuur 5: Kanalisatiegraad volgens verschillende berekeningen



Definitie 1: Percentage spelers bij legale websites

Vóór de opening van de online kansspelmarkt bezocht ongeveer de helft van de spelers de website van een aanbieder met een vergunning¹. Dat aandeel is na 1 oktober 2021 fors toegenomen: in januari 2023 bezocht afgerond 100 procent van de spelers een legale aanbieder. De kanalisatiedoelstelling volgens de eerste definitie is dus behaald: meer dan 80 procent van de spelers speelt bij vergunde aanbieders.

Definitie 2: Percentage spelers dat alleen bij legale websites speelt

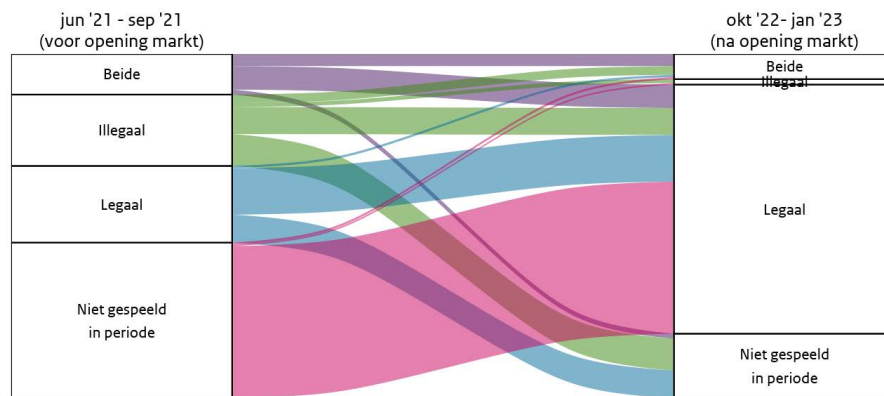
Uit figuur 4 volgt echter dat een deel van de spelers die de websites van legale aanbieders bezochten, ook websites van illegale aanbieder bezochten. In totaal bezocht 8 procent van de spelers één of meer illegale aanbieders in januari 2023. Als alleen spelers die wel bij legale websites spelen, maar niet bij illegale website worden meegenomen, is de kanalisatiegraad 92 procent. Ook volgens deze tweede definitie is de kanalisatiegraad dus meer dan 80 procent.

Kanalisatie op individueel niveau

Figuur 6 toont kanalisatie op individueel niveau: waar speelden spelers voordat de markt voor online kansspelen open ging? Aan de linkerkant van de figuur staat waar spelers speelden tijdens vier maanden voor de opening van de legale gokmarkt (juni 2021 t/m september 2021). Aan de rechterkant staat waar spelers tijdens de laatste vier maanden van de onderzoeksperiode speelden, dus na de opening van de markt (oktober 2022 t/m januari 2023). De figuur gaat naar schatting over 704 duizend spelers (4,9 procent van de volwassen bevolking) die speelden in de periode van juni 2021 t/m september 2021 en/of oktober 2022 t/m januari 2023.

¹ Alleen Toto en Runnerz hadden voor 1 oktober 2021 een vergunning voor het aanbieder van online kansspelen.

Figuur 6: Verschuiving van spelers na opening van de online markt



Bron: GfK, bewerking Ksa

De Ksa stelt het volgende aan de hand van figuur 6:

- De hoge kanalisatiegraad komt grotendeels door nieuwe spelers: 61 procent van de spelers die in de laatste vier maanden (oktober 2022 t/m januari 2023) alleen bij legale aanbieders speelden, speelde niet voor opening van de online markt (juni 2021 t/m september 2021). Deze groep spelers speelde wel minder vaak: zij speelden in de vier maanden na opening gemiddeld 0,8 keer per week, terwijl de rest van de spelers bij louter legale aanbieders na opening gemiddeld 2,0 keer per week speelde.
- Slechts 2 procent van de spelers die voor opening niet speelden, bezoekt (ook) illegale aanbieders.
- Er waren in 2022 762 duizend spelers, maar die spelen niet allemaal elke maand, zoals in figuur 2 te zien is. Ditzelfde verloop zien we in figuur 6: 34 procent van de spelers voor opening speelt niet na opening van de online markt.
- 45 procent van de spelers bij (onder andere) illegale aanbieders vóór opening, is overgestapt naar louter legale aanbieders, 22 procent speelt nog steeds (deels) illegaal, en de rest heeft niet gespeeld in de laatste vier maanden van de onderzoeksperiode.

Voor de vergelijkbaarheid beslaat figuur 6 zowel voor als na de opening van de markt slechts vier maanden. Het is dus mogelijk dat spelers wel in andere maanden kansspelwebsites hebben bezocht.

Van de spelers die voor opening illegaal speelden en na opening nog steeds spelen, speelt 67 procent uitsluitend legaal.

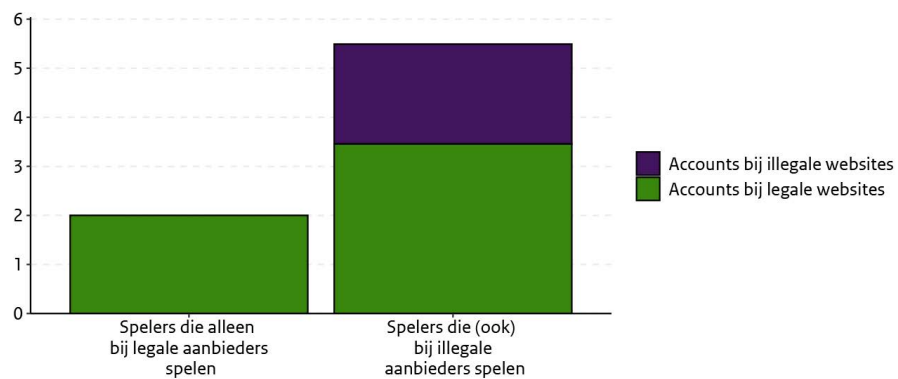
Gokgedrag

Als spelers in een maand één of meer gokwebsites bezochten, deden ze dat gemiddeld op 5,6 dagen op hun getrackte apparaten.

Een kwart van de spelers bezocht gemiddeld minder dan 1,8 keer een gokwebsite in maanden waarin ze actief waren; een kwart van de spelers bezocht gemiddeld meer dan 7,7 dagen een gokwebsite in de maanden waarin ze actief waren.

Figuur 7 toont het aantal accounts dat spelers bij verschillende typen websites hebben. Spelers die (ook) bij illegale websites speelden, hadden gemiddeld genomen meer accounts dan spelers die alleen bij legale aanbieders speelden. Zij hadden ook meer accounts bij legale websites.

Figuur 7: Gemiddeld aantal accounts van spelers bij legale en illegale aanbieders

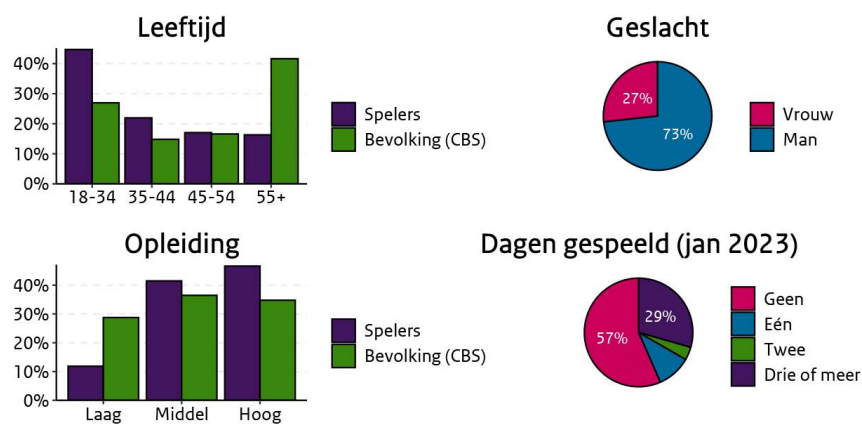


Bron: GfK, bewerking Ksa

Kenmerken spelers

Figuur 8 toont de demografische kenmerken van de spelers. Om context te bieden aan die cijfers, wordt de groep spelers vergeleken met informatie over de bevolking van het CBS. In Bijlage A worden de kenmerken van spelers vergeleken met kenmerken van spelers volgens ander onderzoek.

Figuur 8: Kenmerken van spelers volgens huidige onderzoek in vergelijking met bevolking volgens CBS



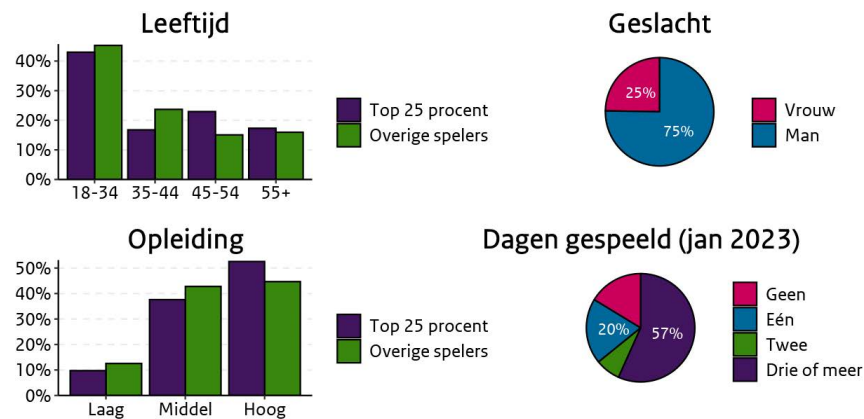
Bron: GfK, bewerking Ksa

In de groep spelers waren mensen tussen de 18 en 34 jaar oververtegenwoordigd. Mensen ouder dan 55 jaar waren juist ondervertegenwoordigd. Driekwart van de spelers was man. Spelers waren vaker dan gemiddeld hoogopgeleid en minder vaak laagopgeleid. In januari 2023 was 43 procent van alle spelers actief.

Top 25 procent met hoogste gemiddelde aantal bezoeken per maand

Om een beeld te krijgen van de meest intensieve spelers, laat figuur 9 de kenmerken van de top 25 procent spelers met het hoogste gemiddelde aantal bezoeken per maand zien. De cijfers worden in figuur 9 vergeleken met de cijfers van de overige spelers.

Figuur 9: Kenmerken van 25 procent van spelers met hoogste aantal bezoeken per maand



Bron: GfK, bewerking Ksa

De groep meest intensieve spelers was actiever dan gemiddeld: 84 procent van hen was actief in januari 2023. Zij hadden ook meer accounts: gemiddeld 5,0 accounts bij legale aanbieders. 23 procent van de meest intensieve spelers had bij slechts één aanbieder een account, en 50 procent had bij vier of meer legale aanbieders een account.

De top 25 procent spelers met het hoogste gemiddelde aantal bezoeken was iets vaker hoogopgeleid dan de rest van de spelers. Er was weinig verschil in de verdeling van leeftijd en geslacht ten opzichte van de overige spelers.

Spelers bij illegale websites

De Ksa keek ook naar de groep spelers bij illegale websites. Zij waren vaker middelbaar opgeleid dan andere spelers. Zij waren ook vaker actief: van hen speelde 49 procent in januari 2023. De samenstelling van de groep spelers verschilde weinig van de overige spelers met betrekking tot geslacht en leeftijd.

Bezoeken aan hulpwebsites

De data bevatten ook gegevens over bezoeken van deelnemers aan een aantal gokgerelateerde hulpwebsites. Van de ongeveer 6000 leden in het panel, bezochten 41 leden een hulpwebsite. 24 van hen zijn speler.

Een voorbeeld van zo'n website is de website van Cruks. Op deze website kunnen mensen zich uit laten sluiten van onder andere alle vergunde online kansspelaanbieders. 5 van de spelers in het panel van GfK hebben zich gedurende de onderzoeksperiode ingeschreven in Cruks. Eén speler heeft zich tijdens de onderzoeksperiode ook weer uitgeschreven.

De data bieden inzicht in het speelgedrag van mensen die zich in hebben geschreven in Cruks. Het is bijvoorbeeld mogelijk om een speler te volgen die een account had bij acht aanbieders. Deze speler speelde voor de opening van de markt bij één aanbieder, en speelde na opening alleen bij legale aanbieders. De speler heeft meerdere malen de pagina's over verantwoord gokken bekeken op de legale goksites waar hij speelde. Hij heeft zich in november 2022 ingeschreven in Cruks na in de ochtend te hebben gegokt. De speler gokte na zijn inschrijving niet meer. Een andere speler had een account bij zes verschillende gokwebsites. Deze speler heeft zich ingeschreven in Cruks na de avond ervoor en gedurende de nacht te hebben gegokt. Na inschrijving heeft de speler nog wel bij illegale aanbieders gegokt.

In- en uitschrijvingen Cruks

De URL 'cruksregister.nl/Bevestigd' geeft aan dat een deelnemers zich ingeschreven heeft in Cruks. De URL 'cruksregister.nl/Beeindigd' geeft aan dat iemand zich uitgeschreven heeft.

Samenvatting

Dit onderzoek had vier doelen: het in kaart brengen van de overlap van spelersaccounts, het schatten van het aantal spelers en de kanalisatiegraad en het beschrijven van speelgedrag over aanbieders heen.

Overlap

Gemiddeld hadden spelers op 31 januari 2023 bij 2,6 vergunninghouders een account. Er waren veel verschillen tussen spelers: 57 procent van de spelers had bij slechts één vergunninghouder een account. Van de overige spelers had de helft vier of meer accounts.

Aantal spelers

In 2022 waren er naar schatting 762 duizend actieve spelers bij legale aanbieders. Lang niet alle spelers gokten elke maand: gemiddeld speelden spelers in 49 procent van de maanden na hun eerste bezoek. In januari 2023 gokten ruim 370.000 mensen.

Kanalisatie

Van alle actieve spelers bezocht afgerond 100 procent in januari 2023 een legale website. Dat duidt erop dat de politieke kanalisatiedoelstelling van 80 procent behaald is. Dit betekent echter niet dat er geen spelers bij illegale aanbieders meer spelen. Van alle spelers bezocht 8 procent in januari 2023 (ook) een illegale website. De hoge kanalisatiegraad komt grotendeels door nieuwe spelers: 61 procent van de spelers die in de laatste vier maanden (oktober 2022 t/m januari 2023) alleen bij legale aanbieders speelden, speelde niet voor opening (juni 2021 t/m september 2021). Deze groep spelers speelde wel minder vaak dan spelers die al voor de opening van de markt speelden. Nieuwe spelers speelden in de vier maanden na opening gemiddeld 0,8 dagen per week, terwijl de rest van de spelers bij louter legale aanbieders na opening gemiddeld 2,0 dagen per week speelde. Een derde van de spelers die voor opening van de markt (deels) illegaal speelden, speelde niet in de laatste vier maanden van de onderzoeksperiode. Van de spelers die voor opening illegaal speelden en na opening nog steeds spelen, speelt 67 procent uitsluitend legaal.

Gokgedrag

Als spelers in een maand één of meer gokwebsites bezoeken, deden ze dat gemiddeld op 5,6 dagen. Dit getal is waarschijnlijk een onderschatting, omdat niet alle apparaten van alle deelnemers werden getrackt. Het aantal dagen waarop spelers gokten varieert sterk. Een kwart van de spelers bezocht gemiddeld minder dan 1,8 keer een gokwebsite in maanden waarin ze actief waren; een kwart van de spelers bezocht gemiddeld meer dan 7,7 dagen een gokwebsite in de maanden waarin ze actief waren.

In de groep spelers waren mensen tussen de 18 en 34 jaar oververtegenwoordigd. Mensen ouder dan 55 jaar waren juist ondervertegenwoordigd. Driekwart van de spelers was man. Spelers waren vaker dan gemiddeld hoogopgeleid en minder vaak laagopgeleid.

De samenstelling van de groep spelers met het hoogste gemiddelde aantal bezoeken per maand verschilde weinig van de overige spelers met betrekking tot geslacht en leeftijd. Zij waren wel iets vaker hoogopgeleid. Ook speelde 84 procent van hen in januari 2023, terwijl in die maand slechts 43 procent van alle spelers speelde.

Bijlage A: Controleren consistentie met andere bronnen en limitaties

De genoemde aantallen en percentages in dit document zijn een schatting, gebaseerd op een steekproef. Deelname aan het panel is vrijwillig en vereist dat de deelnemers de trackingsoftware installeren op hun apparaten. Niet iedereen is bereid om dat te doen en het is mogelijk dat deelnemers ander surfgedrag hebben dan mensen die niet meedoen aan het panel.

De Ksa heeft de plausibiliteit van de resultaten daarom op verschillende manieren gecontroleerd: door het geschatte aantal spelersaccounts te vergelijken met harde cijfers uit de [nieuwe monitoringsrapportage](#) en door de kenmerken van spelers te vergelijken met kenmerken volgens ander onderzoek.

Vergelijking met Monitoringsrapportage

De meest voor de hand liggende toets is de vergelijking van schattingen op basis van GfK-data met harde cijfers uit de opgave van vergunninghouders, zoals gepubliceerd in de [nieuwe monitoringsrapportage](#). Het gaat om het aantal spelersaccounts en het aantal spelersaccounts waarmee gespeeld wordt. De Ksa mat deze getallen in dit rapport op een andere manier dan in de Monitoringsrapportage. Op voorhand verwachtte de Ksa dus al enkele verschillen. Het gaat hier daarom om een globale controle van de consistentie.

Totaal aantal spelersaccounts

Naar schatting waren er op basis van de GfK-data 2,25 miljoen accounts aangemaakt bij legale aanbieders tot en met januari 2023. In januari 2023 waren er volgens de gegevens van de vergunninghouders 2,06 miljoen accounts waarmee gespeeld kon worden. De schatting van het totale aantal spelersaccounts in het huidige rapport is daarmee 9 procent hoger dan het aantal spelersaccounts volgens de opgave van de vergunninghouders. Voor de meeste grotere aanbieders komen de schattingen redelijk overeen met de harde gegevens, of liggen soms iets onder de harde gegevens. Voor enkele kleinere aanbieders is er juist een overschatting van het aantal accounts.

Er zijn verschillende redenen waarom de schattingen met de cijfers van GfK verschillen van de getallen uit de Monitoringsrapportage. Geen van deze redenen biedt een volledige verklaring voor de verschillen, maar kunnen gezamenlijk voor het geobserveerde beeld zorgen:

- Een mogelijke verklaring voor het grotere aantal spelersaccounts in het huidige rapport is dat alle spelersaccounts die ooit zijn aangemaakt zijn meegeteld. In de Monitoringsrapportage zijn alleen accounts meegenomen waarmee gespeeld kan worden. Accounts van spelers die geblokkeerd zijn en accounts van spelers die

zichzelf van deelname hebben uitgesloten zijn daar niet meegeteld. In het huidige onderzoek was het niet mogelijk om deze accounts te herkennen. Volgens de definitie in het huidige rapport kan het aantal accounts alleen maar groeien, omdat spelers altijd een speler blijven. Omdat de Ksa het aantal spelers bij sommige aanbieders juist te laag inschat, is dit geen volledige verklaring voor het verschil.

- Niet alle deelnemers hebben de trackingsoftware op al hun apparaten geïnstalleerd. Spelers die alleen gokken op een apparaat dat niet getrackt wordt, werden niet herkend als speler. Dit leidt mogelijk tot een onderschatting.
- Alleen deelnemers die een URL bezochten die alleen bezocht wordt door spelers (zoals fairplaycasino.nl/profiel) zijn geïdentificeerd als speler. Dit is een vrij strenge benadering: alleen personen die zeker een speler zijn, zijn als zodanig aangemerkt. Bij enkele websites is het ook mogelijk om te spelen via andere URL's. Omdat die URL's ook zijn te bezoeken door niet-spelers heeft de Ksa besloten om die niet te gebruiken om spelers te classificeren. Mogelijk hebben sommige spelers specifieke URL's van de aanbieder bezocht op een toestel dat niet getrackt is of in een periode voordat er gegevens over hen beschikbaar zijn. De door Ksa gebruikte spelersdefinitie leidt tot een onderschatting. Bij de grotere aanbieders wordt een overschatting geobserveerd, maar bij de kleinere aanbieders niet.

Aantal actieve spelersaccounts

Een tweede vergelijking die gemaakt kan worden is tussen het aantal actieve spelersaccounts uit de Monitoringsrapportage en het aantal spelers dat een website bezocht waar zij een speler zijn in het huidige rapport. Hier is de verwachting dat de schatting met GfK-gegevens hoger uitvalt dan de harde cijfers over actieve spelersaccounts uit de monitoringsrapportage, omdat GfK bezoeken registreert, terwijl bij de opgave in de Monitoringsrapportage gekeken wordt naar daadwerkelijk speelgedrag. Spelers kunnen een gokwebsite ook bezoeken om bijvoorbeeld een quotering op te zoeken, zonder op dat moment te spelen. Het aantal actieve spelers volgens het huidige onderzoek blijkt inderdaad 18 procent hoger dan het aantal actieve spelers in de Monitoringsrapportage.

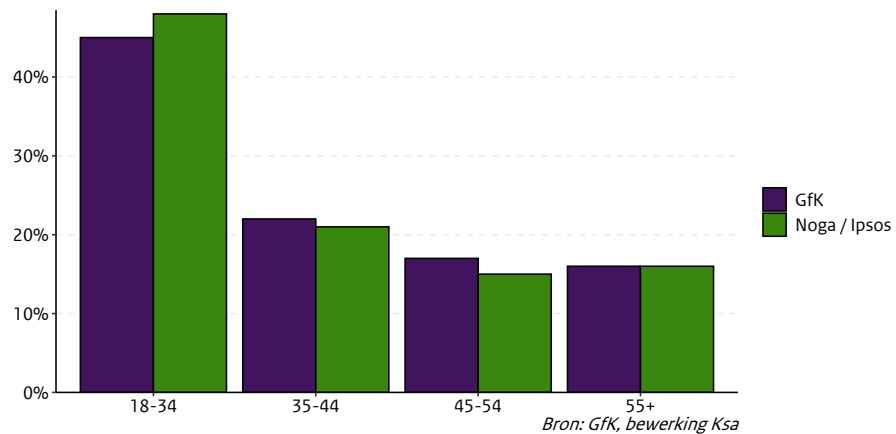
De algemene conclusie is dat de schattingen van het aantal spelers in het huidige rapport hoger uitvallen dan de harde cijfers uit de Monitoringsrapportage. De verdeling van spelers over aanbieders komt niet volledig overeen met de markt-aandelen, maar is voor de meeste aanbieders redelijk accuraat. Ksa heeft geen correctie op de weegfactoren uitgevoerd om de schattingen dichterbij de opgavegegevens te laten komen.

Vergelijking kenmerken spelers

Ten derde zijn kenmerken van de spelers in het huidige onderzoek vergeleken met spelers uit andere onderzoeken. In figuur 10 staat de leeftijdsverdeling van spelers

volgens het huidige onderzoek en volgens onderzoek door Ipsos, in opdracht van branchevereniging Noga. De leeftijdsverdelingen zijn vrijwel hetzelfde.

Figuur 10: Leeftijdsverdeling van spelers volgens huidige onderzoek en volgens onderzoek Noga/Ipsos



Ook de verdeling van mannen en vrouwen is vergelijkbaar in de twee groepen spelers: volgens het huidige onderzoek is 27 procent van de spelers vrouw. Volgens het onderzoek van Noga/Ipsos is dat 28 procent. Dit duidt erop dat de samenstelling van de groep spelers zoals gedefinieerd in het huidige onderzoek overeenkomt met spelers gedefinieerd volgens andere methoden.



Afzendinggegevens

Kansspelautoriteit

Anna van Buerenplein 45A

2595 DA Den Haag

Postbus 298

2501 CG Den Haag

www.kansspelautoriteit.nl