

Kansspelveslaving, risico's en preventie

Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen

D.E. de Bruin



Colofon

de Bruin, D.E. (2015). Kansspeleravling, risico's en preventie. Literatuuronderzoek naar de risico's van kansspelen en de aard en effectiviteit van preventieve maatregelen. Utrecht: CVO – Research & Consultancy.

In opdracht van de Kansspelautoriteit.

© 2015, de Kansspelautoriteit

Auteursrechten voorbehouden. Niets uit dit rapport mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, digitale verwerking of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de Kansspelautoriteit.



CVO – Research & Consultancy
Montalbaendreef 2
3562 LC UTRECHT
T 030 238 1495
www.drugresearch.nl

Inhoud

Samenvatting.....	5
1. Inleiding.....	10
1.1 Doelstelling en onderzoeksvragen.....	10
1.2 Methode.....	11
1.3 Theoretisch kader.....	12
1.4 Voorgenomen legalisering van online kansspelen.....	13
1.5 Beoogde vergunningsvoorwaarden zetten in op preventie.....	14
2. Risico's op verslaving bij deelname aan (online) kansspelen.....	17
2.1 Risicogroepen.....	17
2.1.1 Demografische factoren.....	17
2.1.2 Neurologische factoren die een rol spelen bij gokken.....	20
2.1.3 Psychologische factoren die een rol spelen bij gokken.....	22
2.1.4 Specifieke risicogroepen.....	23
2.2 Spelomgeving.....	24
2.2.1 Exposure en adaption.....	25
2.2.2 Spelen via internet of <i>land based</i> ?.....	25
2.2.3 Acceptatie van kansspelen en interculturele verschillen.....	28
2.2.4 Invloed van ouders en vrienden.....	29
2.2.5 Invloed van reclame en marketing op speelgedrag.....	30
2.2.6 Gamers.....	31
2.3 Spelkenmerken.....	31
2.3.1 Grote prijzen trekken spelers aan, kleine prijzen houden spelers vast.....	31
2.3.2 Bijna winst leidt tot verder spelen.....	32
2.3.3 Stopknop creëert illusie van controle.....	32
2.3.4 Spelen in de verborgenheid.....	33
2.3.5 Verslavingspotentie van kansspelen.....	33
2.3.6 Probleemspelers spelen veel en vaak, zetten steeds hogere bedragen in en nemen aan een breed pallet van kansspelen deel.....	34
3. Hoe worden risico's gemitigeerd?.....	36
3.1 Niveaus van preventie.....	36
3.1.1 Primaire, secundaire en tertiaire preventie.....	36
3.1.2 Universeel, selectief & indicatief.....	38
3.1 Public Health benadering.....	39

3.1.1	Reno Model.....	39
3.1.2	Prioriteit bij kansspelaanbieders	40
4.	Preventieve interventies	42
4.1	Beperken van de blootstelling aan kansspelen	42
4.1.1	Handhaven leeftijdsgrens.....	42
4.2	Maatschappelijk bewustzijn versterken.....	43
4.2.1	Media campagnes.....	43
4.2.2	Responsible gambling information centres	43
4.2.3	Gamble Aware Website.....	43
4.2.4	Screening door huisartsen.....	44
4.2.5	Educatieve initiatieven voor jongeren	44
4.3	Speltechnisch aanpassingen.....	45
4.3.1	Kansspelautomaten in Nederland	45
4.3.2	Lage inzetten.....	46
4.3.3	Jackpot laten verlopen	46
4.3.4	<i>Breaks in play</i>	47
4.3.5	Online speelomgeving.....	47
5.	Responsible gambling features.....	48
5.1	Folders en waarschuwingen weinig effectief.....	48
5.2	Pop-ups & feedback mechanismen.....	48
5.3	Precommitment.....	51
5.4	Bieden van de mogelijkheid tot zelfuitsluiting.....	52
5.5	Screening en kans op herkenning van gokproblematiek vergroten	57
5.5.1	Risico-indicatoren	58
5.6	Training van personeel	59
5.7	Effectiviteit van het preventiebeleid.....	60
	Conclusies	62
	Aanbevelingen voor verder onderzoek	64
	Referenties.....	66

Samenvatting

Voor u ligt het resultaat van een literatuuronderzoek naar de preventie van kansspelverslaving. Hoofddoel van het onderzoek was om in een overzicht te voorzien van de huidige status van onderzoek naar de preventie van kansspelverslaving en daarmee de Kansspelautoriteit een basis te verschaffen om haar taken (nog) beter uit te voeren. De hoofdvragen bij dit onderzoek waren: 1) wat zijn de risico's van kansspelen, 2) op welke manieren kunnen deze worden gemitigeerd en in het bijzonder, 3) wat is de effectiviteit van preventieve maatregelen en interventies. De focus van dit onderzoek ligt op preventie van kansspelverslaving en niet op de behandeling ervan.

Deze literatuurstudie beschrijft een groot aantal relevante onderzoeken en review artikelen met een zeer divers karakter. Vanuit het perspectief van de biologie en psychofysiologie zijn bijvoorbeeld onderzoeken uitgevoerd naar het functioneren van de hersenen en de rol die dit speelt bij het deelnemen aan kansspelen en het ontstaan van kansspelverslaving. Onderzoeken vanuit psychologisch, sociologisch en culturele antropologisch perspectief richtten zich met name op de aard en risico's van kansspelverslaving. Vanuit bedrijfskundige hoek is gekeken naar de impact van een *responsible gambling* beleid op de (financiële) resultaten van het bedrijf en de medewerkerstevredenheid. Ook wat betreft de gebruikte methoden laten de verschillende onderzoeken een grote diversiteit zien, het betreffen (dier)experimentele studies, beleidsevaluaties, kwalitatieve studies, laboratorium onderzoek maar ook onderzoek dat in het 'echte leven', op locatie of online is uitgevoerd. Dit rapport heeft als doel een bruikbare synthese van de stand van onderzoek ten aanzien van preventie van kansspelverslaving weer te geven.

Drie modellen

Uit het literatuuronderzoek komen drie gangbare preventiemodellen naar voren.

- 1) Het model van risico- en beschermende factoren, dat gebaseerd is op de alcohol- en drugpreventie, en gericht is op het elimineren of minimaliseren van risicofactoren en het versterken van beschermende factoren.
- 2) Het model van 'niveaus van preventie'. In deze aanpak staan het wegnemen van de oorzaken van kansspelverslaving (primaire preventie) en de screening en toeleiding naar hulp (secundaire preventie) centraal, en/of worden specifieke doelgroepen (universeel, selectief of indicatief) als uitgangspunt voor preventieve interventies genomen.
- 3) Het *Public Health* model, dat wordt gebruikt om het preventiebeleid van de kansspelindustrie vorm te geven. In deze visie vormen begrippen als *harm reduction* en *responsible gambling* de centrale kenmerken. Vanuit dit *Public Health* perspectief wordt gokken in een continuüm geplaatst van niet-gokken, gezond gokken naar probleemgokken. Gezond gokken wordt als een plezierige vrijetijdsbesteding beschouwd, spelers hebben een weloverwogen en goed geïnformeerde keuze gemaakt over hun winkansen, lopen geen persoonlijke of financiële risico's en spenderen bescheiden bedragen aan kansspelen. Aan de andere kant van het continuüm vinden we de probleemspelers terug – die weliswaar een minderheid uitmaken – maar een diversiteit aan financiële, relationele en werk of school gerelateerde problemen laten zien.

Risico's; karakteristieken van spelers

In dit literatuuronderzoek worden de drie preventiemodellen toegelicht en nader uitgewerkt. Eerst behandelen we de risico's van deelname aan kansspelen en de daarmee samenhangende beschermende factoren. Daarbij zijn drie typen risicofactoren onderscheiden: risicofactoren die gelegen zijn in kenmerken van de persoon, zijn (sociale) omgeving en in het kansspel zelf.

Belangrijke risicofactoren die uit de literatuur naar voren komen, hebben betrekking op demografische kenmerken van spelers zoals leeftijd en gender. Jonge en adolescenten mannen komen daarbij vaak als risicogroep naar voren. Niet alleen omdat zij vatbaarder zijn voor gokverslaving maar ook omdat er een correlatie lijkt te zijn tussen het op jonge leeftijd beginnen met spelen en het op latere leeftijd ontwikkelen van problemen met kansspelen. Hoewel kansspelproblematiek onder vrouwen en ouderen minder vaak voorkomt, zouden zij mogelijk als een specifieke doelgroep voor preventie moeten worden beschouwd. Er zijn namelijk aanwijzingen dat vrouwen en ouderen aan andere kansspelen deelnemen, een andere ontstaansgeschiedenis en etiologie kennen en met andere kansspel gerelateerde problemen worden geconfronteerd dan jongeren of mannen. Behalve op basis van sekse en leeftijd worden in de literatuur ook andere kenmerken van spelers benoemd die mogelijk een verhoogd risico op kansspelproblemen inhouden. Onderscheiden risicogroepen zijn bijvoorbeeld alleenstaanden en mensen met een lagere sociaal economische status. Ook Parkinson patiënten en het personeel van kansspelbedrijven worden in de literatuur wel als een risicogroep onderscheiden. Een andersoortige risicofactor die met kansspelproblematiek in verband wordt gebracht zijn cognitieve stoornissen en/of foute percepties van spelers over toeval en kans en de onafhankelijkheid van gebeurtenissen. Probleemspelers zijn magische denkers, zijn vaak bijgelovig en hebben de illusie dat zij controle kunnen uitoefenen op de uitkomsten van een kansspel. Tot slot worden wel bepaalde gevoeligheden of vatbaarheden van mensen genoemd als (mede)oorzaak voor het ontstaan van kansspelproblemen. Zo wordt gewezen op bepaalde persoonlijkheidskenmerken (impulsiviteit, sensatiezoekend), verhoogde dopamine spiegels of wordt een genetische predispositie verondersteld die het ontstaan van kansspelverslaving kan verklaren. In de literatuur worden ook delinquentie en co-morbiditeit als een risicofactor beschouwd. Het gaat dan zowel om co-morbiditeit met andere obsessieve dwangmatige stoornissen als seks- en koopverslaving als ook om alcohol- en drugproblematiek en psychische problematiek zoals depressiviteit.

Risico's: karakteristieken van het spel

In de literatuur worden ook risicofactoren onderscheiden die aan kenmerken van het kansspel zijn gerelateerd. Een vaak gehanteerd onderscheid is dat tussen long en short odds kansspelen. Kansspelen waarbij de tijd tussen de inzet en de uitkomst klein is (short odds), zoals kansspelautomaten, blijken meer risicovol te zijn dan long odds kansspelen zoals loterijen of het wedden op de toto. Dit onderscheid tussen long en short odds is een eenzijdig onderscheid omdat ook andere kenmerken van kansspelen het verslavingspotentieel beïnvloeden. Risico- en probleemspelers worden bijvoorbeeld sterk aangetrokken door hoge te winnen prijzen en een hoge jackpot en blijven doorspelen in de hoop de jackpot te winnen. Ook het regelmatig uitkeren van kleine prijzen, een bijna winst en een hoog uitkeringspercentage leiden tot intensiever speelgedrag. Kenmerkend voor probleemspelers is ook dat zij steeds hogere bedragen inzetten om het gewenste spanningsniveau te bereiken. Een mogelijkheid om de risico's van een kansspel te mitigeren is daarom de maximum inzet die spelers kunnen doen te limiteren. Andere risicovolle kenmerken van kansspelen die uit de literatuur naar voren komen, zijn kenmerken die een illusie van controle weten

op te wekken bij een speler; bijvoorbeeld doordat een speler de rollen bij een kansspelautomaat vast kan zetten of zelf kan bepalen wanneer het draaien van de rollen wordt gestopt.

Risico's: de invloed van de omgeving

Ook de invloed van de omgeving op kansspelproblemen wordt in de literatuur uitgebreid belicht. De omgeving is hier als een breed begrip opgevat en kan betrekking hebben op de fysieke (virtuele) spelomgeving, het aanbod van kansspelen maar ook op de sociale omgeving, de invloed die ouders en vrienden hebben op het speelgedrag, de rol van culturele factoren of de maatschappelijke acceptatie van kansspelen in een samenleving. Een belangrijke risicofactor vormt het aanbod van kansspelen. Als de blootstelling aan (*exposure*) kansspelen groot is, zullen meer mensen aan kansspelen deelnemen en meer mensen problemen met kansspelen ervaren. Een uitbreiding van het (online) aanbod van kansspelen (meer *exposure*) zal in deze visie tot meer kansspelverslaving leiden. Uit de literatuur blijkt dat die relatie tussen de *exposure* en kansspelproblemen wel kan worden aangetoond maar deze niet de fluctuaties in het aantal kansspelverslaafden volledig kan verklaren. Williams e. a. opperen dat complementair aan de *exposure* ook sprake is van *adaption*. Spelers passen zich in de loop van de tijd aan en leren met de risico's van kansspelen om te gaan. Dit aanpassingsvermogen van mensen kan als een beschermende factor worden beschouwd en kan worden versterkt door een effectief preventiebeleid en door sociaal verantwoord ondernemen van kansspelaanbieders.

Op de vraag of het spelen in een online omgeving meer risico's met zich meebrengt kan geen eenduidige antwoord worden gegeven. Een online spelomgeving lijkt inherent over een aantal risicovolle eigenschappen te beschikken, zoals de permanente beschikbaarheid, het grote aanbod, het gemak en de directe toegang tot kredieten. Zo zijn ook aanwijzingen gevonden dat problematisch speelgedrag bij online spelers vaker voorkomt dan bij land-based spelers. Toch stellen veel onderzoekers dat deze samenhang mogelijk niet van causale aard is. Als wordt gecontroleerd voor het aantal kansspelen waaraan wordt deelgenomen blijkt online deelname geen significante factor te zijn. Kenmerkend voor probleemspelers is dat zij veel en vaak aan tal van verschillende kansspelen deelnemen, waaronder ook aan online kansspelen. Anderen menen dat online kansspeldeelname vaak meer gecontroleerd plaats vindt dan land based deelname. Men is zich beter bewust van het gecontroleerde en winstgevende karakter van kansspelen en speelt meer vanwege de ontspanning en vermaak dan vanwege geldelijk gewin.

Kansspelaanbod, bewustwording, educatie en speltechnische aanpassingen

Preventie van kansspelproblemen kan op verschillende manieren vorm krijgen. Een belangrijk instrument dat de overheid hiertoe in handen heeft, is het reguleren van het aanbod en het beperken van de blootstelling aan kansspelen in het algemeen en voor jongeren in het bijzonder. Ook aanpassingen aan bepaalde speltechnische kenmerken van kansspelen kan bijdragen aan het voorkomen van overmatig speelgedrag. Een ander instrument dat de overheid in handen heeft, is het versterken van het adaptieproces, door bewustwording van kansspelproblematiek in de algemene bevolking te vergroten, door screening en het herkennen van kansspelproblemen te verbeteren, educatieve initiatieven te ontwikkelen en zelfcontrolemechanismes te versterken.

Informatie, precommitment, feedback, zelfuitsluiting

Preventiemiddelen die de kansspelindustrie gebruikt zijn: informatie verschaffing, het bieden van de mogelijkheid om vooraf bepaalde speellimieten (geld en tijd) in te stellen, het geven van

gepersonaliseerde feedback op het speelgedrag en het bieden van de mogelijkheid voor spelers om zichzelf vrijwillig uit te sluiten van deelname en hen te wijzen op professionele hulp of ondersteuning. Meer in het algemeen gesteld zijn het preventieve interventies die de zelfcontrole en verantwoord speelgedrag van spelers pogen te stimuleren. Vooral een online speelomgeving biedt goede mogelijkheden om deze preventieve interventies vorm te geven door pop-ups en feedbackmechanismen. Een voorwaarde voor een dergelijk preventiebeleid is dat het speelgedrag gemonitord en geanalyseerd wordt en dat er gedragsindicatoren ontwikkeld moeten zijn die risicovol speelgedrag kunnen identificeren. De kansspelindustrie maakt echter in wisselende mate gebruik van dergelijke preventiemaatregelen.

Effect van de interventies

De algemene indruk die uit het literatuuronderzoek naar voren komt is dat het informeren van spelers, het instellen van speellimieten, het geven van feedback en het aanbieden van de mogelijkheid tot zelfuitsluiting effectieve middelen kunnen zijn om kansspelproblemen te voorkomen. Op hetzelfde moment dient geconstateerd te worden dat de reikwijdte van dergelijke interventies vaak beperkt is. Ten eerste omdat relatief weinig *operators* deze preventietools hanteren, maar ook vanwege de herroepbaarheid en de korte duur van veel beperkingen (Griffiths, 2012; Williams, Wood & Parke, 2012b). Een belangrijk deel van de probleemspelers maakt bovendien geen gebruik van deze tools omdat zij er niet van op de hoogte is, hier geen behoefte aan heeft, geen problemen met kansspelen ervaart of niet erkent dat het problemen heeft. Wellicht dat Williams e.a. het antwoord op de onderzoeksvraag naar de effectiviteit van preventieve maatregelen het best verwoorden door te stellen dat er bijna niets is dat niet op een bepaalde manier behulpzaam is en, andersom, er bijna niets is dat in zichzelf een grote potentie heeft om schade te voorkomen (R.J. Williams, West, & Simpson, 2012). De voorgenomen Nederlandse regelgeving aangaande preventie van kansspelproblematiek, zoals het verplicht instellen van speellimieten en het bieden van de mogelijkheid van zelfuitsluiting voor een bindende periode van 6 maanden, zou in potentie als effectief kunnen worden beoordeeld.

Aanbevelingen voor verder onderzoek

Bij het uitvoeren van dit literatuuronderzoek valt een aantal hiaten op in het onderzoek dat naar de risico's en preventie van kansspelverslaving is uitgevoerd. Er is bijvoorbeeld nader onderzoek gewenst naar de mate en de aard van problematisch speelgedrag onder specifieke doelgroepen zoals vrouwen, ouderen en mensen met een lagere sociaal economische status, zodat kan worden bepaald of voor deze doelgroepen aangepaste interventies ontwikkeld moeten worden. Ook ontbreekt literatuur over de stigmatisering van kansspelverslaving en de impact dit heeft op het zoeken van hulp.

Meer in zijn algemeenheid zou onderzoek naar de effectiviteit van preventie maatregelen gestimuleerd dienen te worden. De kansspelindustrie krijgt daardoor de beschikking over *evidence based* interventies die tot een meer samenhangend pakket van preventieve maatregelen kunnen leiden. Onderzoek zou zich in het bijzonder moeten richten op het bereik en de effectiviteit van preventieve interventies onder risico- en probleemspelers en op hoe deze interventies kunnen worden verbeterd.

Uit het literatuuronderzoek komt ook naar voren dat er nog maar weinig bekend is over de mate waarin kansspelaanbieders een effectief preventiebeleid voeren en/of welke afwegingen zij maken

om preventieve interventies al dan niet toe te passen. Onduidelijk is welke vorm het preventiebeleid van (online) kansspelaanbieders precies heeft: in hoeverre (online) kansspelaanbieders volledige en niet misleidende informatie verschaffen aan spelers, precommitment tools aanbieden, spelers feedback geven op hun speelgedrag, zelfcontrole stimuleren en zelfuitsluitingsprogramma's aanbieden. Maar ook in hoeverre de industrie gebruik maakt van *behavioral tracking*, een gedegen gedragsanalyse uitvoert en risico-indicatoren heeft ontwikkeld om kansspelproblemen in een vroeg stadium te signaleren. In deze context staat de aanbeveling om nader onderzoek uit te voeren naar de mogelijke effecten van het aanbieden van bonussen en *loyalty* programma's op risicovol speelgedrag en de impact van marketingstrategieën om gamers via spelletjes sites te verleiden tot het deelnemen aan kansspelen. De laatste aanbeveling betreft om meer inzicht te genereren in de manieren waarop het personeel van speellocaties kansspelproblemen kan signaleren en de wijze waarop probleemspelers het beste op hun speelgedrag kunnen worden aangesproken.

1. Inleiding

1.1 Doelstelling en onderzoeksvragen

Onderhavig literatuuronderzoek beoogt inzicht te geven in de verslavingsrisico's die gepaard gaan met (online) kansspelen, de manier waarop deze risico's worden gemitigeerd en de effectiviteit hiervan. Het vertrekpunt is de huidige stand van zaken in zowel wetenschappelijke artikelen als in beleidsrapporten. Het eindpunt is het takenpakket van de Kansspelautoriteit (Ksa) op het terrein van preventie van kansspelverslaving. Het literatuuronderzoek poogt daarmee antwoord te geven op de vraag welke prioriteiten de Ksa zou moeten stellen om haar toezichtstaak op het terrein van verslavingspreventie goed te kunnen invullen: welke prioriteiten zij zou moeten stellen bij het opstellen van vergunningsvoorschriften en het risico-gebaseerd toezichthouden op verslavingspreventie.

De onderzoeksvragen zijn:

1. Wat zijn de risico's op verslaving bij deelname aan (online) kansspelen in termen van doelgroepen, spelomgeving en spelkenmerken.
2. Hoe worden die risico's gemitigeerd?
 - a. hoe wordt door kansspelaanbieders vorm en uitvoering gegeven aan beleid dat is gericht om kansspelverslaving te voorkomen?
 - b. welke preventiemaatregelen worden ingezet?
 - c. wat is de effectiviteit van deze maatregelen?
 - d. wat is de effectiviteit van het preventiebeleid als samenhangend pakket van maatregelen?

Ad 1 In het onderzoek is nagegaan wat bekend is over de verslavingsrisico's van kansspelen, en in het bijzonder t.a.v. het online kansspel aanbod. Daarbij is aandacht voor specifieke doelgroepen (persoonskenmerken), de spelomgeving ('situational features') en het speltype en de speltechnische aspecten van kansspelen ('structural features').

Ad2a Deze onderzoeksvraag heeft zowel betrekking op het preventiebeleid van de overheid als dat van kansspelaanbieders. Er wordt aan de hand van de literatuur bezien wat bekend is over de effectiviteit hiervan en de wijze van interne controle daarop.

Ad2b Er worden vele preventieve maatregelen ingezet om kansspelverslaving te voorkomen. Leidraad bij dit onderdeel vormt het interventiespectrum van Mrazek (zie figuur 1). De afbakening van het onderzoek beperkt zich overigens tot preventie van kansspelverslaving en richt zich niet op de behandeling ervan.

Ad2c/d De laatste twee deelvragen hebben betrekking op de effectiviteit van (de verschillende typen) preventieve maatregelen en het preventiebeleid als geheel. Geïnterpreteerd als een samenhangend pakket van preventieve maatregelen, geïmplementeerd in de bedrijfsvoering van de kansspelaanbieder.

Figuur 1 Het spectrum van interventies voor psychische gezondheidsproblemen en psychische stoornissen



Bron: ontleend aan Mrazek & Haggerty (1994).

De volgende interventies en maatregelen zullen de revue passeren.

Interventies	Doelgroep
Regulering aanbod	Universeel
Leeftijdsgrens 18+	Universeel
Reclamecode	Universeel
Loyalty-programma's (geen preventie)	Universeel – selectief
Mediacampagnes, bewustwording risico's	Universeel – selectief
Inzet van injunctieve /descriptieve normen	Universeel – selectief
Educatieve interventies en animaties	Selectief
<i>Herkennen – benaderen – doorverwijzen</i>	Indicatief
Bepalen van risico- en gedragsindicatoren	Selectief – diagnose
<i>Behavioral tracking</i> (online) en gedragsanalyse	Selectief – diagnose
Speellimieten, precommitment	Selectief
Inzet van feedback mechanismen (pop-ups)	Selectief – indicatief
Zelf-uitsluiting (speelverbod/speelbeperking)	Selectief – indicatief
Doorverwijzing naar hulp	Indicatief
Training personeel	Indicatief

1.2 Methode

Er is een beknopt literatuuronderzoek uitgevoerd om deze onderzoeksvragen te beantwoorden. Gezocht is met een aantal grote online zoekmachines/databanken: PubMed (w.o. MEDLINE), PsychINFO (w.o. PsychLIT), *Google Scholar* en *Web of Science*. Aanvankelijk is gezocht met de zoektermen *gambling & prevention* en is de search verkleind door uitsluitend review artikelen te bezien. Vervolgens zijn meer specifieke zoektermen gebruikt (*gambling & exclusion of gambling & responsible*) en is op basis van het abstract een selectie gemaakt van de meeste relevante studies. Ook wetsvoorstellen en de 'grijze literatuur' zijn waar mogelijk in dit literatuuronderzoek betrokken.

Tabel 1 Aantal hits bij zoekmachines en databanken

	Gambling	Gambling & Prevention	Gambling & Exclusion	Gambling & Responsible	Gambling & Risk
PubMed	5.974	558	39	89	1.983
Web of Science	19.069	772	56	189	5.155
PsychINFO (Ovid)	8.189	518	-	-	1.828
APA	190	81	15	48	96
Google Scholar	603.000	73.000	62.700	173.000	259.000

1.3 Theoretisch kader

De data die in het kader van het onderzoek zijn verzameld, zijn aan de hand van de theoretisch concepten van Zinberg (1986) *Drug, Set en Setting* beschreven en geanalyseerd (Zinberg, 1984). Dit theoretisch kader gaat ervanuit dat het ontstaan van een verslaving berust op de interacties tussen de drug zelf (in dit geval dus het kansspel), de set (de persoon) en de setting (de sociale en fysieke omgeving). Deze driedeling zal als een leidraad door het onderzoek lopen.

Volgens deze theorie zou ook het ontstaan van een kansspelverslaving op de interacties tussen deze drie factoren berusten. Verslaving is gerelateerd aan het type kansspel (bijvoorbeeld aan *short of long odds* kansspelen, aan de aantrekkelijkheid, de afstelling, de winstkansen, de aanwezigheid van een jackpot et cetera) maar ook aan de kenmerken van de persoon zelf (zijn sociaal economische status of zijn genetische en fysiologische constitutie). Wat uit onderzoek naar alcohol- en drugsverslaving blijkt, is dat de setting, de omgeving waarin het gebruik plaatsvindt vaak een belangrijke factor is in het ontstaan van een verslaving. Dan gaat het niet alleen om de fysieke omgeving (bijvoorbeeld de uitstraling van een casino, of het aanbod van kansspelen) maar ook om de sociale omgeving (is er sprake van sociale druk, speelt iemand alleen of met vrienden, wordt iemand geattendeerd op overmatig speelgedrag). Ook de wet- en regelgeving, de mate waarin kansspelen zijn geaccepteerd en de gokcultuur kunnen als kenmerken van de sociale omgeving worden gezien. Als het spel, de persoon en zijn omgeving de factoren zijn die uiteindelijk bepalen of iemand problemen krijgt met kansspelen en verslaafd raakt, zijn het ook de factoren waaruit vanuit preventief oogpunt de mogelijkheden liggen om kansspelverslaving te voorkomen: preventieve interventies kunnen gericht zijn op het spel, de persoon en zijn omgeving.

Hier raakt de theorie van Zinberg aan het zogenoemde interventiespectrum van Mrazek, waarbij preventieve en hulpverleningsinterventies worden onderverdeeld op basis van de doelpopulatie: dus preventie gericht op de algehele en gezonde bevolking (universele preventie), gericht op de bepaalde risicogroepen (selectieve preventie), of gericht zijn op (individuele) risico- en probleemspelers (indicatieve preventie). Interventies kunnen ook gericht zijn op kansspelverslaafden (behandeling) of op de voormalig probleemspelers (rehabilitatie en nazorg). Deze literatuurstudie richt zich zoals eerder aangegeven uitsluitend op preventie en niet op behandeling van kansspelverslaving.

1.4 Voorgenomen legalisering van online kansspelen

Op dit moment is het aanbieden van kansspelen in Nederland verboden, behalve wanneer hier een vergunning voor verkregen is. De huidige *Wet op de kansspelen (Wok)* voorziet momenteel niet in een vergunningsmogelijkheid voor het organiseren van kansspelen op afstand (hier ook online kansspelen genoemd). De Memorie van Toelichting noemt het ontbreken van direct contact een reden voor het ontstaan van andere en grotere risico's op fraude en kansspelverslaving: de regering beoogt dan ook een kansspelbeleid met aanvullende maatregelen ter voorkoming van kansspelverslaving.¹ De nieuwe *Wok* is bedoeld om een vergunningsstelsel voor online kansspelen te creëren waarbij preventie van kansspelverslaving, consumentenbescherming en het tegengaan van fraude & criminaliteit centraal staan.²

Het voorgenomen Nederlandse beleid kan gekarakteriseerd worden als een open stelsel met strenge vergunningsvoorwaarden. In het wetsvoorstel wordt geen beperking gesteld aan het aantal vergunningen dat kan worden uitgegeven.³ Wel worden er een strikte eisen gesteld aan vergunninghouders. Bij lagere regelgeving wordt daarnaast nog vastgesteld welke spellen zullen worden toegestaan – gedacht wordt aan poker, casinospelen, speelautomaten en *fixed odds*- en *exchange betting* sportwedenschappen.⁴

De geldigheidsduur van een vergunning zal in beginsel vijf jaar zijn.⁵ De kosten voor aanvraag van een vergunning worden in de Memorie van Toelichting geraamd op €35.000,- tot €50.000,-.⁶ Vergunninghouders zijn belastingplichtig: ze zullen 20 procent kansspelbelasting betalen, berekend op het bruto spelresultaat of *gross gaming revenue (GGR)*.⁷ Overigens is door coalitiepartners PvdA en VVD onlangs een amendement ingediend om het belastingtarief te verhogen naar 29% en het daarmee gelijk te trekken aan het tarief voor de land based kansspelmarkt.⁸ Daarnaast betalen vergunninghouders een kansspelheffing van 1,5 procent van het bruto spelresultaat aan de Kansspelautoriteit en een bijdrage van 0,5 procent van het bruto spelresultaat aan een verslavingsfonds.⁹

Sinds 1 april 2012 is de Kansspelautoriteit de toezichthouder op de kansspelmarkt. Haar kerntaken zijn vastgelegd in de *Wet op de Kansspelen*:

- het verstrekken van vergunningen
- het bevorderen van het voorkomen en beperken van kansspelverslaving,
- het geven van voorlichting en informatie,
- het toezicht op de naleving van de toepasselijke wet- en regelgeving en de handhaving daarvan.¹⁰

¹ Memorie van Toelichting wetsvoorstel Wijziging van de Wet op de kansspelen, *Kamerstukken II 2013/14*, 33996 nr. 3, p. 2.

² *Ibid*, p. 4

³ *Ibid*, p. 11

⁴ *Ibid*, p. 15.

⁵ *Ibid*, p. 17.

⁶ *Ibid*, p. 36.

⁷ *Ibid*, p. 35.

⁸ VVD en PvdA hopen op snelle verandering van de wet, *Telegraaf*, 5-1-2016.

⁹ Kansspelautoriteit, 'Wetsvoorstel Kansspelen op Afstand' <http://www.kansspelautoriteit.nl/onderwerpen-0/kansspelen-internet/wetsvoorstel/> (14 oktober 2014).

¹⁰ Wet op de Kansspelen, art 33b.

Onder het wetsvoorstel worden de bevoegdheden van de Kansspelautoriteit verruimd. De Kansspelautoriteit kan een bindende aanwijzing geven aan partijen die illegale kansspelen op afstand bevorderen of faciliteren – zoals adverteerders op internet, internetserviceproviders en betaaldienstverleners – om hun dienstverlening te staken.¹¹ Ook kan de autoriteit anoniem deelnemen aan online kansspelen.¹²

1.5 Beoogde vergunningsvoorwaarden zetten in op preventie

Het beoogde vergunningstelsel zet sterk in op een actief preventiebeleid ter voorkoming van kansspelverslaving. Onderhavig literatuuronderzoek richt zich daarom specifiek op onderdelen van dit preventiebeleid en in het bijzonder of er in de literatuur aanwijzingen worden gevonden die de effectiviteit van het voorgenomen preventiebeleid ondersteunen. Hieronder zullen daarom puntsgewijs de kenmerken van de beoogde preventiemaatregelen in het wetsvoorstel worden besproken. Het voorgenomen Nederlandse beleid is in een aantal opzichten strikter dan het kansspelbeleid van andere Europese landen (D. de Bruin & Labree, 2014). Uniek is de actieve zorgplicht voor vergunninghouders en de mogelijkheid tot onvrijwillige uitsluiting voor spelers, hoewel dit laatste in praktijk ook in België al geruime tijd wordt toegepast.

Actieve zorgplicht

Een van de belangrijkste maatregelen in het wetsvoorstel betreft de actieve zorgplicht van vergunninghouders. Deze zorgplicht houdt in dat de vergunninghouder de speler voldoende informeert over de (risico's van) kansspelen zodat de speler een weloverwogen keuze kan maken om wel of niet deel te nemen aan kansspelen. Daarnaast moet de vergunninghouder de nodige voorzieningen treffen om de speler zo veel mogelijk inzicht te geven in het eigen speelgedrag. Ook heeft de vergunninghouder de verplichting het speelgedrag van spelers te observeren, en maatregelen te treffen om de speler, indien diens speelgedrag daartoe aanleiding geeft, te helpen in matiging van zijn speelgedrag – bijvoorbeeld door te wijzen op vrijwillige opname in het centraal register van uitsluitingen. Tot slot moet de kansspelaanbieder spelers aandragen voor onvrijwillige uitsluiting, indien hij vermoedt dat de speler op onverantwoorde wijze deelneemt aan kansspelen en met zijn speelgedrag zichzelf of zijn naasten schade kan berokkenen, en de speler zich niet vrijwillig wil uitsluiten.

Informereren van spelers

De vergunninghouder heeft een actieve zorgplicht ten opzichte van deelnemers aan zijn kansspelaanbod. Deelnemers moeten goed geïnformeerd zijn over verantwoord spelgedrag en de risico's verbonden aan kansspelen. Hiertoe moet de kansspelaanbieder spelers de volgende informatie bieden, toegankelijk vanuit iedere pagina van zijn website, eventueel via een link:

- Informatie over de risico's die aan deelname aan kansspelen op afstand verbonden zijn, en de wijze waarop die risico's vermeden kunnen worden;
- Een zelftest op mogelijke verslavingsproblemen;
- Verwijzingen naar Nederlandse hulverleningsinstanties voor verslavingszorg;
- Mogelijkheden om spelerslimieten aan te passen;

¹¹ *Kamerstukken II* 2013/14, 33996 nr. 2, artikel 34n.

¹² *Ibid*, artikel 34c.

- Mogelijkheden voor de speler om zichzelf tijdelijk uit te sluiten van het kansspelaanbod van de vergunninghouder of het totale kansspelaanbod;
- Een constant zichtbare klok, waar de duur van de deelname wordt aangegeven alsmede het saldo op de spelersaccount.¹³

Spelersaccount

Vergunninghouders mogen geen kansspelen op afstand aanbieden aan spelers zonder dat er een spelersaccount is aangemaakt. Een spelersaccount mag pas worden aangemaakt nadat de identiteit van de speler door de kansspelaanbieder is geverifieerd en daarbij is vastgesteld dat de speler achttien jaar of ouder is, niet is opgenomen in het centraal register van uitsluitingen en de speler de grenzen van zijn speelgedrag heeft aangegeven in zijn spelersprofiel.¹⁴ Voordat dit is gedaan kan er wel met een tijdelijk spelersaccount gespeeld worden, maar mag er niets uitgekeerd worden aan de speler.

Grenzen aan speelgedrag

Spelers zijn in het nieuwe beleid verplicht om limieten aan hun speelgedrag aan te geven voordat zij deelnemen aan kansspelen op afstand. Er zullen geen algemene limieten worden gesteld: spelers moeten hun persoonlijke grenzen aangeven. Dit zullen zij in ieder geval moeten doen voor de frequentie van de deelname, de maximale tegoeden op het spelersaccount en de maximale stortingen binnen een afgesproken periode. Verlaging van de spelerslimieten kunnen altijd direct worden doorgevoerd. Bij verhogingen moet er een bedenktijd in acht worden genomen.¹⁵

Zelfuitsluiting en het centraal register van uitsluitingen

Spelers moet de mogelijkheid geboden worden zichzelf op vrijwillige basis tijdelijk uit te sluiten van deelname aan kansspelen. Onder het wetsvoorstel beheert de Kansspelautoriteit een centraal register, waarin spelers worden ingeschreven die gedurende ten minste zes maanden niet kunnen deelnemen aan (bepaalde) kansspelen. Vergunninghouders moeten een check uitvoeren aan de hand van dit centraal register wanneer een speler inlogt op zijn spelersaccount.¹⁶ Uit het wetsvoorstel blijkt ook het voornemen om ook de mogelijkheid tot onvrijwillige sluiting te introduceren.

Signaleren van onregelmatigheden en interventie in speelgedrag

Vergunninghouders zijn verplicht om spelers wijzen op risicovol speelgedrag. Bij overschrijding van spelerslimieten moeten spelers gewaarschuwd worden, bijvoorbeeld door middel van een pop-up. Geldelijke spelerslimieten kunnen niet worden overschreden. Wanneer de speler binnen de afgesproken periode (bijvoorbeeld gedurende 30 dagen) zijn stortingslimiet heeft bereikt, kan de speler geen stortingen op zijn spelersrekening doen. Dit betekent ook dat wanneer ten aanzien van de tegoeden op het spelersaccount de limiet is genaderd eventuele speelwinsten niet meer op het spelersrekening worden bijgeschreven, maar rechtstreeks op de bankrekening van de speler worden overgeboekt. Wanneer er een vermoeden van onmatige deelname is, is de aanbieder verplicht te interveniëren, in eerste instantie door middel van een persoonlijk gesprek met de speler. Daarbij moet de vergunninghouder feedback op het speelgedrag van de speler geven, handvatten bieden

¹³ Kamerstukken II 2013/14, 33996 nr. 3, p. 18 (MvT).

¹⁴ Kamerstukken II 2013/14, 33996 nr. 2, artikel 31l(2).

¹⁵ Kamerstukken II 2013/14, 33996 nr. 3, p. 18-19 (MvT).

¹⁶ Ibid, p. 8, 28.

voor beheersen van het speelgedrag, en moet de speler zo nodig gewezen worden op beschikbare hulpverlening en de mogelijkheid tot vrijwillige zelfuitsluiting. In de memorie van toelichting wordt als meest verregaande vorm van interventie de mogelijkheid van onvrijwillige uitsluiting van kansspelen genoemd: vergunninghouders kunnen daarbij de Kansspelautoriteit verzoeken een speler op te nemen in het centraal register.¹⁷

Verslavingsfonds

Er zal een 'verslavingsfonds' opgericht worden. Vergunninghouders dienen hieraan een bijdrage te leveren in de vorm van 0,5 procent van hun bruto spelresultaat, ten bate van de kosten van anonieme, preventieve (internet) behandelingen en onderzoek naar de (effectiviteit) van maatregelen en behandelingen die kansspelverslaving moeten tegengaan.¹⁸

¹⁷ Ibid *Kamerstukken II 2013/14*, 33996 nr. 3, p. 19, 29.

¹⁸ Ibid, p. 20.

2. Risico's op verslaving bij deelname aan (online) kansspelen

Een beter begrip van de risicofactoren en de daaruit voortvloeiende beschermde factoren voor het ontstaan van een kansspelverslaving kan belangrijke aanknopingspunten bieden voor het verbeteren van preventie en de behandeling van verslaving. In het onderstaande zijn aan de hand van de literatuur de risico's op verslaving bij deelname aan kansspelen geschetst analoog aan de concepten van Zinberg in termen van risicogroepen (set), spelomgeving (setting) en spelkenmerken (drug) (Zinberg, 1984).

2.1 Risicogroepen

In de literatuur worden diverse risicogroepen onderscheiden. Dit zijn groepen mensen bij wie kansspelverslaving of problematisch speelgedrag frequent voorkomen. Risicogroepen worden in de literatuur op basis van een grote diversiteit aan kenmerken gecategoriseerd: we vinden indelingen op basis van demografische, neurologische en biologische factoren, maar ook op basis van bepaalde persoonlijkheidskarakteristieken (bijvoorbeeld impulsiviteit, *sensation seeking*) of op basis van het cognitieve functioneren en/of de stoornissen daarin (bijvoorbeeld in het nemen van beslissingen, onjuiste percepties, illusie van controle). Ook delinquentie of co-morbiditeit (obsessief compulsieve stoornissen, alcohol- en drugmisbruik) wordt in de literatuur als risicofactor onderscheiden.

2.1.1 Demografische factoren

Jongvolwassen & adolescente mannen

Een veelgemaakt onderscheid om risicogroepen aan te duiden, is die op basis van leeftijd en sekse. Jongere, adolescente en jongvolwassen mannen zouden meer risico lopen op het ontwikkelen van problematisch speelgedrag dan bijvoorbeeld ouderen en vrouwen. Dit wordt in diverse studies bevestigd (Dodig & Ricijas, 2011; P. B. Gray, 2004; Noël, 2014). In een overzichtsstudie van Gray e.a. wordt dit vanuit een evolutionair en cross-cultureel perspectief verklaard. Gokken wordt daarbij als een risicovolle activiteit beschouwd, die vanuit evolutionair oogpunt vooral door (jonge) mannen wordt uitgevoerd (P. B. Gray, 2004). Anderen zoeken de verklaring voor de vatbaarheid voor kansspelproblemen in het zich ontwikkelende brein van adolescenten en de suboptimale keuzes die tijdens de initiatie van (alcohol en) kansspelen worden gemaakt. De hyperactieve reactie op beloning en de hypo-actieve reactie op straffen gecombineerd met een gebrek aan wilskracht zou een groter risico op alcohol- of gokproblematiek veroorzaken (Noël, 2014).

In een studie uit 2005 concluderen Messerlian e.a. dat de meeste aandacht uitgaat naar volwassen probleemspelers maar dat er een groeiende bezorgdheid en bewustwording bestaat dat jong volwassenen de grootste risicogroep vormen (Messerlian, Derevensky, & Gupta, 2005a). Dezelfde auteurs plaatsen overigens ook vraagtekens bij deze bevinding omdat de prevalentiecijfers van problematisch speelgedrag onder jongeren grote verschillen laten zien (Derevensky, Gupta, & Winters, 2003).

Beginleeftijd

Een andere risicofactor is de leeftijd waarop met deelname aan kansspelen wordt begonnen, de zogenoemde initiatieleeftijd. De kans dat op latere leeftijd risicovol speelgedrag wordt ontwikkeld blijkt groter te zijn naarmate een speler op jongere leeftijd met deelname aan kansspelen is begonnen (Turchi & Derevensky, 2006). Ook Nederlandse bevolkingsonderzoeken (uit 2005 en 2011) bevestigen de relatie tussen de initiatieleeftijd en problematisch speelgedrag op latere leeftijd (Bieleman et al., 2011; D. E. de Bruin, Meijerman, Leenders, & Braam, 2006). Burge e.a. concluderen op grond van een studie onder probleemspelers die hulp zochten dat het op jonge leeftijd beginnen met gokken een risicofactor vormt voor het op latere leeftijd ontwikkelen van psychiatrische problematiek, problemen met familie, problemen in de sociale sfeer en drugmisbruik (Burge, Pietrzak, & Petry, 2006). Bovenstaande bevindingen werpen de vraag op of het verstandig is om, net als in België, de leeftijdsgrens van 18 jaar te verhogen naar 21 jaar. Nader onderzoek zal echter moeten uitwijzen of deze maatregel effectief is, ook gelet op de mogelijke onbedoelde effecten die een dergelijke maatregel met zich mee kunnen brengen. Jongeren zouden in het semi-illegale circuit of op niet vergunde websites kunnen gaan spelen en daarmee buiten bereik van het preventiebeleid vallen.

Vrouwelijke gokkers

Dat kansspelproblematiek seks gerelateerd lijkt te zijn en met de (initiatie)leeftijd van de speler te maken heeft, neemt uiteraard niet weg dat kansspelproblematiek niet onder ouderen of onder vrouwen zou voorkomen of dat kansspelverslaving niet zou ontstaan als men op latere leeftijd hiermee zou beginnen. Zo wordt er door diverse onderzoekers op gewezen dat er ook groepen ouderen en vrouwen zijn die worstelen met (de gevolgen van) kansspelverslaving (Ariyabuddhiphongs, 2011; Martins, Lobo, Tavares, & Gentil, 2002; Nower & Blaszczynski, 2006; N. M. Petry, 2002). In een overzichtsartikel van Martins e.a. wordt gesteld dat het waarschijnlijk is dat tenminste een derde van de pathologische gokkers een vrouw is, alhoewel de informatie daarover beperkt beschikbaar is (Martins et al., 2002). Bij de Instelling voor de Verslavingszorg lag het aandeel vrouwen dat zich in 2013 aanmeldde op 14 procent. En laat in de loop der jaren een langzame maar gestage stijging zien in. In 1994 lag het aandeel vrouwen dat hulp zocht bij de verslavingszorg op 7 procent (Bron: LADIS, IVZ). Onduidelijk is echter of deze ontwikkeling op een toename van het aantal vrouwelijke probleemspelers duidt of dat vrouwen de weg naar de hulpverlening beter hebben weten te vinden, sneller erkennen dat ze een probleem hebben en/of zich minder aantrekken van het stigma rond gokverslaving.

Genderverschillen

Gesuggereerd wordt dat er ondanks veel overeenkomsten ook verschillen zijn in het gokgedrag tussen mannen en vrouwen en dat dit implicaties zou moeten hebben voor preventie. Vrouwen zouden aan andere soorten kansspelen deelnemen dan mannen en lagere bedragen inzetten (Martins et al., 2002). Uit een Noorse studie van Leino e.a. bleek dat vrouwen (en ouderen) langer op online kansspelautomaten speelden dan mannen en jongeren (Leino et al., 2014). Een studie van Petry (2002) onder hulpzoekenden laat zien dat vrouwelijke hulpzoekers doorgaans ouder zijn dan de mannelijke hulpzoekers. Het aandeel vrouwen onder oudere hulpzoekers (35+) ligt aanzienlijk hoger dan onder de jonge hulpzoekers (18-35 jaar). Ongeveer de helft van de oudere hulpzoekers is een vrouw, terwijl dit voor de jongere hulpzoekers op 23% ligt (N. M. Petry, 2002). Opvallend in dit onderzoek is dat de vrouwelijk probleemspelers doorgaans op veel latere leeftijd (gemiddeld 55 jaar)

zijn begonnen met kansspelen dan mannen, die vaak al een levenslange historie met kansspelen achter de rug hebben voor ze hulp zoeken (N. M. Petry, 2002).

Eenzelfde trend zagen we ook bij spelers die zichzelf hadden laten uitsluiten bij Holland Casino. Ongeveer een kwart van de spelers die een entreeverbod of bezoekbeperking bij Holland Casino had aangevraagd, bleek vrouw te zijn. Terwijl de gemiddelde leeftijd van deze vrouwen aanzienlijk hoger lag dan bij de mannen (de Bruin e.a., 2001). Ook Nower e.a. kwamen tot dergelijke bevindingen; vrouwen die zichzelf op vrijwillige basis hadden laten uitsluiten van deelname waren op latere leeftijd met kansspelen begonnen dan mannen, vroegen sneller een entreeverbod aan, hadden een voorkeur voor niet-strategische vormen van kansspelen en waren vaker geconfronteerd met een faillissement (Nower & Blaszczynski, 2006). De auteurs zien ook een relatie met culturele en economische factoren. Vrouwen die zichzelf hadden laten uitsluiten bleken vaker dan mannen een *African American* afkomst te hebben, waren met pensioen en/of maakten geen deel uit van de werkzame beroepsbevolking (Nower & Blaszczynski, 2006).

Belangrijk hierbij is dat dat vrouwen in de literatuur niet zozeer als een risicogroep worden gezien maar wel als een specifieke doelgroep voor preventie, waarvoor aangepaste preventieve interventies ontwikkeld zouden moeten worden. De aanname daarbij is dat de ontstaansgeschiedenis, het speelgedrag en de problemen waar vrouwelijke probleemspelers tegenaan lopen verschilt van dat van mannen. Nader onderzoek zal echter moeten uitwijzen in hoeverre en op welke aspecten problematisch speelgedrag onder vrouwen daadwerkelijk verschilt van mannen.

Ouderen

Net zoals vrouwen als een specifieke doelgroep voor preventie en behandeling gezien kunnen worden, geldt dat ook voor ouderen. Oudere probleemspelers vormen net als vrouwen een minderheid maar hebben mogelijk een andere ontstaansgeschiedenis, andere speelpatronen en kampen met andere problemen dan jongeren. Dit indiceert een hulp- en preventieaanbod op maat. Ook hier dient nader onderzoek uit te wijzen in hoeverre kansspelproblematiek onder ouderen voorkomt, en of de ontstaansgeschiedenis, speelpatronen en kansspel gerelateerde problemen bij ouderen afwijken van die van jongere probleemspelers.

Andere voorkeuren, achtergronden en problemen

Uit de literatuur komen wel aanwijzingen dat kansspeldeelname en kansspelproblematiek onder ouderen een afwijkend karakter heeft. Ouderen prefereren vaak niet strategische vormen van gokken (Nower & Blaszczynski, 2008) en nemen het meest frequent deel aan loterijen en casinospelen. Men gaat naar het casino om te socialiseren, opwinding te zoeken en in de hoop om geld te verdienen (Subramaniam et al., 2015). Petry stelt dat ouderen eerder dan andere groepen gokken om hun negatieve emoties te beheersen omdat ze minder toegang hebben tot, of minder goed in staat zijn om deel te nemen aan, allerlei (opwindende) activiteiten (N. M. Petry, 2002).

Oudere probleemspelers blijken vaker alleenstaand of gescheiden te zijn (Subramaniam et al., 2015). Door Subramaniam e.a. is er op gewezen dat ouderen in financieel opzicht een bijzondere kwetsbare groep vormen door hun vastgestelde inkomen en beperkte vooruitzichten op toekomstige verdiensten (Subramaniam et al., 2015). Studies laten zien dat ouderen vaker met gezondheidsproblemen en sociale en psychische problemen worden geconfronteerd (Ariyabuddhiphongs, 2011). Ouderen die hulp zochten in verband met kansspelproblemen kampten bijvoorbeeld vaker met werk gerelateerde problemen dan de jongere hulpzoekers, die juist vaker

sociale problemen ondervonden en vaker problemen met justitie rapporteerden (N. M. Petry, 2002). Nower & Blaszczynski zagen bij ouderen die een vrijwillige toegangsverbod hadden genomen dat zij doorgaans op middelbare leeftijd waren begonnen met gokken en problemen hiermee ervoeren rond hun zestigste. De belangrijkste reden voor de zelf-uitsluiting was de angst om zelfmoord te plegen (Nower & Blaszczynski, 2008).

Sociaal economische status (SES)

Uit onderzoek dat in Nederland is uitgevoerd blijken probleemspelers vooral ongehuwde mannen te zijn in de leeftijd van 30-50 jaar met doorgaans een relatief lager sociaal economische status (de Bruin e.a., 2006). Ook uit andere onderzoeken komt de relatie tussen problematisch gokken en de sociaal economische status van spelers naar voren. Zo blijkt uit Zweeds onderzoek dat de belangrijkste risicogroep daar wordt gevormd door jongere en adolescente, allochtone mannen. In de studie wordt een aantal aanvullende kenmerken genoemd: alleenstaand, wonend in de grote steden, bijstandsgerechtigd, met als oorzaak economische veranderingen en de achteruitgang van het Zweedse welvaartssysteem (Volberg, Abbott, Rönnerberg, & Munck, 2008).

Een studie uit Azië laat de relatie tussen het speelgedrag en de SES (Sociaal Economische Status) op een andere manier zien. De insteek is dat niet een lage SES als een risicofactor wordt beschouwd maar een hogere SES als een beschermende factor. De auteurs laten aan de hand van hun onderzoek zien dat de groep spelers die getrouwd is en een hoog inkomen heeft een grote kans heeft om een recreatieve speler zijn (Moon, Lee, & Song, 2012).

In de literatuur zijn de uitkomsten rond SES niet altijd eenduidig. In hun onderzoek naar de poker hype poneren DiCicco e.a. bijvoorbeeld de hypothese dat deze vooral werd veroorzaakt door jonge adolescenten met een hoge sociaal economische status. Hun onderzoek was gebaseerd op secundaire analyses van survey onderzoek dat in de periode 2002 – 2008 in de VS werd uitgevoerd. Adolescenten met een hoge status (in het onderzoek geoperationaliseerd als sporters/atleten) bleken beter in staat om informeel (bv in de vriendenkring) poker en sportwedenschappen te organiseren dan adolescenten met een lage status (geen sporters/atleten). Ondanks hun hogere status bleek deze groep – juist door hun informele deelname aan poker en sportwedenschappen – meer risico te lopen op het ontwikkelen van kansspelproblemen dan spelers die uitsluitend aan de formele kansspelen als loterijen & slot machines deelnamen (DiCicco-Bloom & Romer, 2011). Uit onderzoek dat in Nederland werd uitgevoerd bleek de pokerhype – die overigens op zijn retour lijkt – vooral te worden veroorzaakt door hoger opgeleide mannen en studenten met een relatief laag inkomen (Franssen, Koning, & Kolar, 2007).

2.1.2 Neurologische factoren die een rol spelen bij gokken

In de literatuur komen diverse biologische en neurologische factoren naar voren die in verband worden gebracht met gokken en het ontstaan van kansspelproblematiek.

De rol van dopamine bij gokken

In de literatuur wordt in het bijzonder de rol van de neurotransmitter dopamine belicht. Dopamine speelt een rol bij een aantal functies van de hersenen die verantwoordelijk zijn voor reacties op beloningen en straffen. In die context kunnen (disregulaties) in de dopaminespiegels een rol spelen in het ontstaan van kansspelproblematiek en ook tot andere 'stoornissen in de impulscontrole' leiden, zoals bijvoorbeeld seks- en koopverslaving (Weintraub et al., 2010). In de literatuur wordt dopamine ook wel in verband gebracht met bepaalde persoonlijkheidskenmerken. Sterke

sensatiezoekers blijken hogere dopamine spiegels te hebben en sterker te reageren op verwachte beloningen en daarmee een hoger risico te lopen op kansspelverslaving (Norbury & Husain, 2015).

Lokaliseren van gokken in de hersenen?

Verscheidende studies laten zien dat gokken en/of problematische gokken in verband kan worden gebracht met een verhoogde hersenactiviteit in bepaalde delen van de hersenen. Het betreft bijvoorbeeld delen van de prefrontale cortex die onder meer verantwoordelijk zijn voor het nemen van risico-gerelateerde beslissingen (Llewellyn, 2008). Ook Killgore e.a. laten zien dat het maken van risicovolle beslissingen wordt aangestuurd door de prefrontale cortex maar ook sterk worden beïnvloed door slaapgebrek of slaaptkort en dat dit meer uitgesproken is bij het toenemen van de leeftijd (Killgore, Balkin, & Wesensten, 2006). Dit blijkt zeer relevant gelet op het feit dat deelname aan online kansspelen (vanwege de 24 uren beschikbaarheid) bij veel probleemspelers tot slaaptkort en slaapgebrek leiden (Gainsbury e.a., 2014) en dit er dus toe kan leiden dat zij foutieve of ongunstige beslissingen nemen.

Het vogelbrein

Uit dierexperimentele studies blijkt dat niet alleen zoogdieren maar ook vogels over een denkvermogen beschikken en risico-gerelateerde beslissingen kunnen nemen. Uit studies blijkt dat dit denkvermogen gelokaliseerd is in '*the avian forebrain*' (dat weliswaar een stuk kleiner is maar vergelijkbaar is met de cortex bij de mens). Het vogelbrein wordt in een studie van Kalenscher e.a. in verband gebracht met het nemen van impulsieve beslissingen, ofwel met de functies die nodig zijn om tot actie over te gaan. Interessant is dat de onderzoekers het vogelbrein niet alleen in verband brengen met het overgaan tot actie maar ook met de tegenhanger ervan: zelfcontrole, en het niet tot actie overgaan (Kalenscher, Ohmann, & Güntürkün, 2006).

De rol van het vogelbrein wordt wellicht het best geïllustreerd met een onderzoek van Zentall onder duiven. In dit onderzoek wordt ervan uitgegaan dat gokken het maken van keuzes inhoudt, waarbij een optimale keuze gemaakt kan worden (namelijk 'gokken', een kleine kans op een hooggewaardeerde uitkomst) of een suboptimale keus ('niet gokken', een grote kans op een laag gewaardeerde uitkomst). Uit de studie blijkt dat duiven doorgaans suboptimale keuzes maken en niet 'gokken'. Er zijn echter verschillen gevonden tussen de duiven in hun keus voor optimaal of suboptimaal. Duiven die normaal gesproken op rantsoen zijn, kiezen vaak suboptimaal, terwijl duiven die doorgaans over een overvloed aan eten beschikken vaker een optimale keus maken. Interessant is ook dat duiven die alleen in een hok zitten vaak suboptimaal kiezen, terwijl duiven die in een verrijkte omgeving verblijven dat minder doen (Zentall, 2014). Het blijft echter de vraag in hoeverre deze bevindingen generaliseerbaar zijn naar en inzicht geeft in de werking van het menselijk brein ten aanzien van gokken.

Genetische vatbaarheid

Tot slot zijn er onderzoekers die een genetische predispositie veronderstellen bij het ontwikkelen van kansspelproblemen op basis van familiair en tweeling onderzoek. Uit een studie van Versini e.a. blijkt bijvoorbeeld dat als een van de ouders gokproblemen heeft, de kans 3,3 keer zo groot is dat ook hun kinderen deze problemen met kansspelen ontwikkelen. Pathologisch gokken werd – net als in andere studies - vooral aangetroffen bij de ouders van problematische casinogokkers (Versini, LeGauffre, Romo, Adès, & Gorwood, 2012). Het blijft echter lastig om binnen deze onderzoeken vast te stellen of de oorzaak van verslaving binnen *nature* of *nurture* gezocht moet worden, ofwel of het

ontstaan van kansspelverslaving een genetische oorzaak heeft of dat de verklaring in de opvoeding en de sociale omgeving gezocht dient te worden.

2.1.3 Psychologische factoren die een rol spelen bij gokken

Psychologisch georiënteerde studies richten zich onder meer op:

- 1) de (afwijkende) opvattingen die spelers over gokken hebben
- 2) de manier waarop gokkers risico gerelateerde beslissingen nemen
- 3) hoe gokkers de risico's die met kansspelen gepaard gaan percipiëren
- 4) op de motivatie en redenen van spelers om te gokken
- 5) en op persoonlijkheidskenmerken van gokkers

Afwijkende opvattingen & ideeën over kansspelen

Uit onderzoek blijkt dat gokkers en in het bijzonder probleemspelers bepaalde afwijkende of idiosyncratische opvattingen en ideeën hebben over gokken. Gokkers zouden foutieve percepties hebben over toeval en kans, controle denken uit te kunnen oefenen op het kansspel, bijgelovig zijn of anderszins irrationele gedachten hebben. Deze idiosyncratische opvattingen en ideeën van spelers kunnen resulteren in een onderschatting van de mogelijke risico's en verliezen, het onvoldoende prioriteren van de eigen behoeften, en het onvoldoende plannen en gebruiken van strategieën voor risicomanagement (Spurrier, Blaszczyński, & Rhodes, 2014).

Onafhankelijkheid van gebeurtenissen

Een fundamentele fout die gokkers maken is dat ze eerdere gebeurtenissen meenemen om de uitkomst van een kansspel te voorspellen. Als er bijvoorbeeld tien keer rood is gevallen bij de roulette, dan schatten ze de kans op zwart groter in, terwijl die kans, objectief gezien, niet groter of kleiner is dan daarvoor. Dit is een vorm van magisch denken. In een experiment hebben onderzoekers deze hypothese getoetst, waarbij de experimentele groep tijdens het spel informatie kreeg over de onafhankelijkheid van gebeurtenissen (objectiviteit) en de controle groep niet. De experimentele groep liet minder foutieve, 'magische' percepties zien en was minder gemotiveerd om door te spelen dan de controle groep (Benhsain, Taillefer, & Ladouceur, 2004).

Spelen om geld te verdienen

Ook de motivatie of de redenen om te spelen wordt als een onderscheidend kenmerk voor risicovol speelgedrag gezien. Als iemand speelt om geld te verdienen blijkt dat meer risicovol te zijn dan wanneer iemand speelt omdat hij/zij het spel simpelweg leuk vindt of vanwege de spanning die het met zich meebrengt (de Bruin e.a., 2006).

Die relatie tussen de motivatie om te spelen en het speelgedrag zien we ook terug in een studie onder pokerspelers. Naarmate pokerspelers meer afhankelijk werden van het spel, werd ook een verandering in de motivatie om te spelen zichtbaar. Waar deze pokeraars aanvankelijk speelden om steeds beter in het spel te worden verschoof die motivatie later naar het verkrijgen van financiële incentives (prijzengeld). Hun gokgedrag werd met het verschuiven van hun motivatie intensiever, men speelde vaker en langer, om steeds hogere bedragen (C.-K. Lee, Lee, Bernhard, & Yoon, 2006; Zaman, Geurden, De Cock, De Schutter, & Vanden Abeele, 2014). Koreaanse onderzoekers benoemen dit op een vergelijkbare manier en leggen een verband tussen kansspelproblematiek en de passie die spelers voor het spel hebben. 'Obsessieve passie' hangt samen met problematisch speelgedrag, terwijl 'harmonieuze passie' samenhangt met recreatief speelgedrag (Back, Lee, & Stinchfield, 2011; C.-K. Lee, Back, Hodgins, & Lee, 2013; Moon et al., 2012).

Aversie tegen risico's en de rol van (geanticiperde en ervaren) spijt

Uit een studie van Li uit 2010 blijkt dat risicoperceptie en de verwachting spijt te krijgen na het spelen, een negatief effect had op de intentie om te spelen. Als iemand denkt dat hij spijt zal gaan krijgen als hij gaat gokken, kan dit er toe leiden dat iemand er vanaf ziet te gaan spelen. De auteurs geven aan dat noch een aversie tegen het nemen van risico's, noch geanticiperde spijt volledig het individuele risico nemende gedrag van spelers kan verklaren (S. Li et al., 2010). Bovendien blijkt uit het onderzoek dat de relatieve waarde van risicoperceptie en geanticiperde spijt per kansspel kan verschillen.

Geanticiperde spijt kan er dus toe leiden dat mensen niet gaan gokken. Ervaren spijt daarentegen kan juist tot herhaling van de keus om te gokken leiden. Iemand die spijt heeft van zijn eerder genomen beslissing om te gaan gokken kan de neiging hebben om zijn fouten (en verliezen) goed te maken en juist door te gaan met spelen (Nicolle, Bach, Driver, & Dolan, 2011).

Impulsieve en sensatiezoekende persoonlijkheid

Mensen kunnen op verschillende manieren financiële risico's nemen. Dat kan door te gokken (stimulerende risico's) maar ook door bijvoorbeeld actief te zijn op de beurs of in het investeringsdomein (instrumentele risico's). Uit een studie van Zaleskiewicz bleek dat het nemen van instrumentele of stimulerende risico's gerelateerd was aan bepaalde persoonlijkheidskenmerken. Het nemen van stimulerende risico's bleek gerelateerd te zijn aan persoonlijkheidskenmerken als een *paratelic orientation* (speels, spontaan, in het hier- en nu), opwinding en spanning zoekend, impulsief en sterk ervaringsgericht. Terwijl het nemen van instrumentele risico's meer gerelateerd bleek aan personen met een *telic orientation* (serieus, plannend, opwinding vermijdend), minder impulsief, rationeel en met een sterke oriëntatie op de toekomst (Zaleskiewicz, 2001). Ook door Llewellyn werd deze relatie vastgesteld tussen 'de sensatiezoekende' persoonlijkheid en het nemen van stimulerende risico's (Llewellyn, 2008).

2.1.4 Specifieke risicogroepen

Tot slot zijn er aan de hand van de literatuur een aantal specifieke risicogroepen voor het ontwikkelen van kansspelverslaving te onderscheiden.

Parkinson patiënten

In 2005 verscheen in het magazine van de Parkinsonvereniging in de VS een artikel over gok- en seksverslaving bij parkinsonpatiënten. Deze stoornissen in de impulscontrole werden in verband gebracht met (overmatig) gebruik van zogenoemde dopamine agonisten, medicatie die deze patiënten gebruiken om de motorische symptomen van de ziekte te remmen. Een veelgeciteerde studie van Weintraub e.a. (2010) laat zien dat bij 14% van de Parkinson patiënten een *impuls controle disorder* (ICD) is vastgesteld (gokken 5,0%, compulsieve seks 3,5%, compulsief kopen 5,7% en compulsief (binge) eten 4,3%). Bij de parkinsonpatiënten die dopamine agonisten gebruikten lag dit percentage ICD op 17%, terwijl dit bij de andere patiënten die dit middel niet gebruikten op 7% lag (Weintraub et al., 2010). Behandeling van het dopaminedysregulatiesyndroom ('dopamineverslaving') blijkt moeilijk te zijn. Het strikt houden aan de voorgeschreven medicatie (en het middel niet overmatig te gebruiken of de dosis te verhogen) wordt sterk aanbevolen (Grosset, 2008). Anderen wijzen er op dat alternatieve medicatie (Synapatmine) beschikbaar is zonder de ongewenste bijwerkingen (Blum et al., 2008).

Personeel van kansspelaanbieders

Uit diverse onderzoeken komt naar voren dat kansspelproblematiek relatief vaak voorkomt onder het personeel van kansspelaanbieders (Guttentag, Harrigan, & Smith, 2012; Shaffer, Vander Bilt, & Hall, 1999). Dit wordt in de literatuur tweeledig verklaard. In de eerste plaats lijkt het erop dat personeel meer gaat gokken nadat ze zijn gaan werken in de branche. Een andere verklaring die we vinden is dat personeelsleden juist tot werken binnen de branche werden aangetrokken op basis van hun liefde voor kansspelen. Bovendien draait casinopersoneel vaak onregelmatige avonddiensten waardoor mogelijk slaapttekort kan ontstaan, hetgeen zoals we eerder zagen een negatieve impact heeft op het nemen van risicovolle beslissingen.

Drie subtypen spelers

Blaszczynski en Nower (2002) hebben drie subtypen gokkers onderscheiden. Het eerste subtype betreft de 'emotioneel vatbare probleemspelers'. Deze spelers gokken om pijnlijke emotionele ervaringen te ontvluchten. Het tweede subtype zijn de 'antisociaal impulsieve probleemspelers' die bij het gokken vooral worden gedreven door impulsiviteit en sensatie zoeken. Het derde subtype, de gedraggeconditioneerde probleemspelers, gokken vanwege de gedragscontingenties die een kansspel biedt (de onregelmatige beloningen, *intermittent reinforcement*) en niet zozeer vanwege psychische problemen.

Delinquentie en co-morbiditeit

Tot slot, wordt ook delinquentie en co-morbiditeit met andere obsessieve dwangmatige stoornissen en alcoholgebruik als een risicofactor beschouwd (Johansson, Grant, Kim, Odlaug, & Göttestam, 2009). Onduidelijk is wat precies oorzaak en gevolg is. Delinquent gedrag kan resulteren in risicovol gokgedrag maar andersom is ook mogelijk: overmatig speelgedrag kan ook tot delinquent gedrag leiden. In diverse studies wordt ook de samenhang bevestigd tussen kansspelproblematiek en het gebruik van alcohol- en drugs bij online spelers (Burge et al., 2006; S. M. Gainsbury, Russell, Wood, Hing, & Blaszczynski, 2015). Ook hiervoor geldt dat oorzaak en gevolg vaak niet duidelijk is.

Licht verstandige beperking

Hoewel alcohol en druggebruik bij mensen met een licht verstandelijke beperking vaak voorkomt, lijkt dat niet het geval te zijn met gokken. Jongeren met een LVB gokken weinig volgens professionals (Hammink & Schrijvers, 2012). De LVB doelgroep is mogelijk wel meer vatbaar voor kansspelverslaving omdat zij minder goed met geld kunnen omgaan, en de consequenties van het gokken niet goed kunnen overzien (van Leeuwen, Goossens, & Lammers, 2015). Meer onderzoek naar kansspelproblematiek onder jongeren en volwassenen met LVB zou gewenst zijn om vast te kunnen stellen in welke mate dit voorkomt en of bestaande preventieprogramma's moeten worden aangepast aan deze doelgroep.

2.2 Spelomgeving

Het begrip spelomgeving is een breed en veelzijdig begrip. Het kan refereren aan de fysieke omgeving, de ambiance in een casino, de aantrekkelijkheid van een website pagina of het aanbod van kansspelen. Het kan echter ook verwijzen naar de sociaal-culturele omgeving waarin gespeeld wordt of naar de rol die die ouders en vrienden spelen bij het beginnen of doorgaan met gokken.

2.2.1 Exposure en adaption

Een belangrijke omgevingsfactor die in verband wordt gebracht met kansspelproblematiek is het aanbod van kansspelen (het aantal opstellocaties, de toegankelijkheid ervan). Een gangbare hypothese daarbij is dat meer blootstelling aan kansspelen (meer exposure) tot een hogere deelname en meer problematisch speelgedrag zal leiden. Deze hypothese wordt in diverse overzichtsstudies bevestigd (R Ladouceur, Jacques, Giroux, Ferland, & Leblond, 2000; N. Petry & Armentano, 1999). In de studie van Petry werden aanwijzingen gevonden dat de stijging in de prevalentie van kansspelproblemen het gevolg was van de uitbreiding van het legale kansspelaanbod in de VS. In een Nederlandse studie is onderzocht in hoeverre de komst van nieuwe vestigingen van Holland Casino in Venlo en Leeuwarden tot meer probleemspelers hebben geleid. Uit bevolkingsonderzoek dat in deze twee regio's voor en na opening van de nieuwe vestiging werd uitgevoerd, bleek dat het aandeel van de bevolking dat een vestiging van Holland Casino had bezocht te zijn gestegen. Er waren – twee jaar na de opening – echter geen aanwijzingen dat ook het aantal probleemspelers was toegenomen (D. E. de Bruin, 2008).

De hypothese dat een verhoogde blootstelling aan kansspelen tot meer kansspelproblematiek leidt wordt in andere onderzoeken ook wel ontkracht. Volgens Blaszczynski vormt de beschikbaarheid van kansspelen slechts één van de vele factoren die het ontstaan van kansspelverslaving verklaren. Hij concludeert dat er steeds meer bewijs is dat de prevalentie van kansspelverslaving daalt *ondanks* het groeiende aanbod van kansspelen (Alex Blaszczynski, 2005). Ook in recentere studies wordt er op gewezen dat er vaak grote fluctuaties bestaan in de prevalentiecijfers van kansspelproblematiek en dat deze niet uitsluitend verklaard kunnen worden door de exposure-hypothese (Williams, R.J. Volberg, R.A. Stevens, 2012). De studie die CVO in 2014 uitvoerde, laat zien dat de opkomst en legalisering van online kansspelen in Europa niet tot een explosieve groei van het aantal probleemspelers heeft geleid (de Bruin & Labree, 2014). Door Williams e.a. wordt een meer theoretische verklaring opgeworpen voor de grote fluctuaties in de prevalentie van kansspelverslaving. Zij doen dit door het begrip *adaption* (als tegenhanger van *exposure*) te introduceren (Williams, R.J. Volberg, R.A. Stevens, 2012). Een groter aanbod van (nieuwe) kansspelen en meer blootstelling aan kansspelen kan weliswaar tot meer kansspelverslaving leiden, maar tegelijkertijd kan dit door het aanpassingsvermogen van mensen ook weer worden ingeperkt. Door bewustwording van de risico's van deelnemen aan kansspelen en door informatie daarover, kunnen spelers in de loop van de tijd hun speelgedrag aanpassen. Spelers zijn zich dan meer bewust van de risico's en leren beter met risicovolle kansspelen om te gaan. Door dit aanpassingsvermogen kunnen mensen hun speelgedrag beter onder controle houden en heeft dan weer een positief effect op het totale aantal kansspelverslaafden. Een effectief preventiebeleid (voorlichting en preventieve instrumenten en interventies) kan dit adaptieproces versterken en versnellen.

2.2.2 Spelen via internet of land based?

Een andere belangrijke onderwerp binnen het wetenschappelijk discours is de vraag of online deelname aan kansspelen meer risico's t.a.v. kansspelverslaving met zich mee brengt dan de traditionele *land based* kansspelen op fysieke locaties. Er wordt binnen de bestudeerde literatuur een aantal potentieel risicovolle kenmerken van het spelen in een online omgeving onderscheiden. Dit betreft praktische factoren als de 24 uren toegankelijkheid van online kansspelen, maar ook het gebruikersgemak, de betaalbaarheid, de frequentie en de relatieve anonimiteit waarmee gespeeld kan worden. Ook wordt er een aantal meer psychologische factoren onderscheiden als interactiviteit, simulatie ofwel het ontsnappen aan de werkelijkheid, de onderdompeling en dissociatie tijdens het

spelen en het wegvallen van remmingen en 'a-socialisering' (Bonnaire, 2012; M. Griffiths, 2003; Robert J. Williams, Wood, & Parke, 2012). Een kwalitatieve studie laat zien dat online probleemgokkers zelf vooral het gebruik van digitaal geld, de makkelijke toegang tot kredieten, het gebrek aan controle en de directe toegankelijkheid als de meest risicovolle kenmerken van het internetgokken zien (N. Hing et al., 2014). Gainsbury e.a. bevestigen dit en stellen dat internetgokken unieke problemen oplevert die vooral gerelateerd lijken te zijn aan het elektronisch betalen en de constante beschikbaarheid van online kansspelen en, zo stellen zij, dien ten gevolge tot verstoorde slaap- en eetpatronen kunnen leiden (S. M. Gainsbury et al., 2015).

Fysieke (online) spelomgeving

De invloed van de fysieke / virtuele omgeving op het speelgedrag lijkt dus evident. Spelers worden aangetrokken door de ambiance in een casino of door een mooi vormgegeven en goed functionele website. Onderzoek wijst bovendien uit dat de virtuele atmosfeer en de functionele kwaliteiten van online kansspelen speelgedrag kunnen stimuleren (Abarbanel, Bernhard, Singh, & Lucas, 2015). Onduidelijk is in welke mate preventieve aanpassingen in de fysieke spelomgeving daadwerkelijk effectief zijn in het terugdringen van kansspelproblemen. In een review studie van Williams e.a wordt geconcludeerd dat bepaalde kenmerken van de spelomgeving weliswaar de speeltijd en de geldbestedingen faciliteren maar dat het onwaarschijnlijk is dat het een heel krachtige factor is (R.J. Williams et al., 2012). Nader onderzoek zal meer inzicht moeten geven in de effectiviteit van aanpassingen van de fysieke (online) spelomgeving op verantwoord speelgedrag.

Vooraf jongeren spelen online

Een extra reden tot bezorgdheid in de literatuur omtrent online kansspelen vormt het feit dat vooral jongeren zich hiertoe aangetrokken voelen. Griffiths en Parke (2010) concluderen in hun studie dat jonge mensen zeer bedreven zijn in het gebruik en de toegang tot nieuwe media en waarschijnlijk in toenemende mate worden blootgesteld aan online kansspelen (M. D. Griffiths & Parke, 2010). Uit een studie onder Australische internetgokkers komt naar voren dat probleemgokkers jonger zijn en ook lager zijn opgeleid, vaker schulden hebben en vaker drugs gebruiken dan recreatieve en risicospelers (S. M. Gainsbury et al., 2015). Een Canadese studie uit 2012 bevestigt dit beeld en laat zien dat vooral jonge mannen en studenten oververtegenwoordigd zijn onder online spelers. Poker bleek het meest gespeelde spel te zijn en ook hier lag het alcohol- en cannabisgebruik van online spelers hoger dan van offline spelers. De auteurs stellen dat het gokgedrag op het internet meer excessieve vormen neigt aan te nemen dan het land based gokgedrag maar benadrukken ook dat alleen de bevindingen uit hun studie niet kunnen worden gebruikt als bewijs voor deze conclusie en dat verder onderzoek wenselijk zou zijn (Kairouz, Paradis, & Nadeau, 2012).

Online kansspelen meer risicovol?

De vraag is of en hoeverre de genoemde kenmerken van een online omgeving daadwerkelijk van invloed zijn op het ontwikkelen van problematisch speelgedrag en het spelen in een virtuele omgeving dus als een additionele risicofactor moet worden beschouwd voor het ontwikkelen van kansspelverslaving. Zijn online kansspelen werkelijk meer risicovol dan de traditionele kansspelen? Een antwoord op die vraag blijkt uiteindelijk niet makkelijk te geven. Bij veel studies is vaak niet duidelijk of problematisch speelgedrag door online of door land based deelname aan kansspelen wordt veroorzaakt (Nerilee Hing, Russell, Gainsbury, & Blaszczynski, 2015). Veel gokkers combineren bovendien online deelname aan kansspelen met land based deelname.

Uit een overzichtsstudie van Williams e.a. (2012) blijkt dat internetgokkers vaak hogere prevalentiecijfers van problematisch speelgedrag laten zien dan niet internetgokkers (Robert J. Williams et al., 2012). Er zijn – aldus de auteurs – echter redenen om te veronderstellen dat de causale relatie tussen internetgokken en kansspelverslaving niet eenduidig is. Internetgokkers zijn vaak veelzijdige spelers die aan een zeer gevarieerd aanbod van kansspelen deelnemen, waaronder aan online kansspelen (M. D. Griffiths, Wood, & Parke, 2009; Robert J. Williams et al., 2012). Bovendien blijkt uit onderzoek, dat veel online spelers vaak meer geld uitgeven aan land based kansspelen (D. de Bruin & Labree, 2015; S. M. Gainsbury et al., 2015). Het lijkt er dus op dat niet zozeer de deelname aan online kansspelen in het bijzonder oorzaak van eventuele problemen is maar dat veeleer een kenmerk is van problematische spelers dat ze aan een breed palet van kansspelen deelnemen, waaronder ook online spelen. In wetenschappelijke termen heet het dat de associatie tussen internetgokken en probleemgokken non-significant is als wordt gecontroleerd voor het aantal kansspelen waaraan wordt deelgenomen (Robert J. Williams et al., 2012). Als we het oneerbiedig zouden zeggen: gokverslaafden gokken op alles wat los en vast zit.

Ook in andere studies twijfelt men aan de veronderstelde additionele risico's van online kansspelen. Online deelname aan kansspelen blijkt bijvoorbeeld het meest populaire kansspel te zijn waaraan recreatieve spelers (*positive players*) deelnemen. Veel spelers geven aan het ook makkelijker te vinden om zich online aan hun limieten te houden in vergelijking met land-based spelen (Richard TA Wood & Griffiths, 2014). Uit een recente studie van Hing e.a. (2015) blijkt dat problematische internetgokkers (van vooral sportwedenschappen) in een aantal opzichten afwijken van land based probleemspelers. Problematische internetgokkers zijn vaker man, en ervaren over het algemeen minder psychische problemen en zoeken ook minder vaak hulp zoeken dan *land based* probleemspelers (Nerilee Hing, Russell, Gainsbury, et al., 2015).

Internet technologie leidt tot meer bewustwording

Een verklaring voor de mogelijk geringe verslavingspotentie van online kansspelen wordt in de internet technologie als zodanig gezocht, blijkt uit de literatuur. Juist het spelen via internet zou bij spelers tot meer bewustwording leiden van het feit dat deelname aan kansspelen een gecontroleerd en winstgevend proces is. De motivatie en redenen van spelers om aan kansspelen deel te nemen blijkt door de internettechnologie minder te liggen op het 'financiële gewin' en meer op het vermaak en de ontspanning (Parke & Griffiths, 2012).

Online deelname aan kansspelen is beperkt

Door Williams e.a. is gesteld dat internet gokken ten opzichte van kansspelautomaten minder potentieel heeft om tot veranderingen in de prevalentie van kansspelproblematiek in de algemene populatie te leiden, omdat het een niche markt is waar niet veel mensen aan deelnemen (Robert J. Williams et al., 2012). Ook in Nederland lijkt de deelname aan online kansspelen beperkt te zijn. Uit bevolkingsonderzoek uit 2011 bleek dat 1,9 procent van de bevolking recent aan online kansspelen had deelgenomen (Bieleman et al., 2011). Ter vergelijking, 65% van de bevolking had recentelijk aan land-based kansspelen deelgenomen. In 2005 lag het percentage dat aan online kansspelen deelnam overigens op 0,9 procent. De conclusie dat de deelname aan online kansspelen in Nederland weliswaar beperkt is, maar wel groeit lijkt gerechtvaardigd (D. de Bruin & Labree, 2015). Uit de marktscan van de Kansspelautoriteit blijkt verder dat de online poker-hype in Nederland op zijn retour is en het afsluiten van sportwedenschappen aan populariteit wint (Kansspelautoriteit, 2015).

Online kansspelen bieden nieuwe mogelijkheden voor preventie

Een virtuele omgeving waarin kansspelen worden aangeboden houdt mogelijk meer risico's op kansspelproblemen in maar biedt ook mogelijkheden voor preventie. Een digitale omgeving kan een beter inzicht in speelpatronen en bestedingen van spelers genereren dan een land based omgeving. Op basis van een geautomatiseerde gedragsanalyse kan middels pop-ups ook feedback worden gegeven aan de speler over zijn speelgedrag hetgeen hem in staat stelt om verantwoord te blijven spelen.

Naast mogelijkheden tot preventie biedt een online omgeving ook de ruimte voor misleiding van de speler. Sévigny e.a. constateren zo'n vorm van misleiding bij oefen- of demospelletjes, die vaak gespeeld worden voordat de speler 'echt' met geld gaat spelen. Uit het onderzoek blijkt dat de kans op winst bij de demospelletjes vaak groter is dan bij de spelletjes die voor geld gespeeld worden. Volgens de onderzoekers gaf bijna 40% van de onderzochte goksites in de demo versie hogere uitkeringspercentages (Sévigny, Cloutier, Pelletier, & Ladouceur, 2005). Ook laten de onderzoekers zien dat sommige sites marketing strategieën gebruiken die foutieve percepties over kans en toeval juist versterken.

2.2.3 Acceptatie van kansspelen en interculturele verschillen

Acceptatie van kansspelen

Campbell laat in zijn sociologische studie zien dat de opvattingen die in de samenleving bestaan over kansspelen in de loop der jaren zijn veranderd. Waar gokken vroeger doorgaans als een zonde werd gezien, en als immoreel of crimineel, is de beeldvorming over kansspelen sinds de jaren '60 veranderd (Campbell & Smith, 2003). Heden ten dage wordt gokken - of althans een gematigde deelname aan kansspelen - als een geaccepteerd verschijnsel gezien en als een doorgaans onschuldige vrijetijdsbesteding. Problematisch speelgedrag daarentegen is volgens de auteurs veel minder geaccepteerd. Gokverslaafden worden gepercipieerd als mensen die een probleem hebben en hulp zouden moeten zoeken (Campbell & Smith, 2003). Hoewel onderzoek is uitgevoerd naar stigmatiseringsprocessen bij uiteenlopende doelgroepen (druggebruikers, mensen met psychische aandoeningen en mensen die met hiv zijn besmet) is onderzoek naar stigmatisering rond kansspelverslaving beperkt. In het onlangs verschenen "Preventieplan Kansspelen op Afstand" van het Trimbos-instituut wordt een anti-stigma campagne voorgesteld en als een veelbelovende interventie gezien om stigmatisering en zelf-stigmatisering te voorkomen en gebruikmaking van de zorg te bevorderen (van Leeuwen et al., 2015). Nader (evaluatie)onderzoek zal moeten uitwijzen in hoeverre stigmatisering van problematisch speelgedrag voorkomt in Nederland, welke vorm dit aanneemt en welke impact dit heeft op probleemspelers.

Culturele verschillen

De manier waarop naar kansspelen wordt gekeken en de mate van acceptatie laat ook culturele verschillen zien. Zo zijn er culturen waar gokken als een breed geaccepteerd verschijnsel wordt gezien terwijl het in andere culturen als immoreel of als zonde wordt beschouwd. Bepaalde culturele groepen zouden in dat licht dan ook meer vatbaar zijn voor het beginnen met gokken en het ontwikkelen van problematisch speelgedrag (Raylu & Oei, 2004). De onderzoekers stellen dat er meer aandacht zou moeten zijn voor en ook meer onderzoek zou moeten worden uitgevoerd naar de

(aanvullende) rol van culturele waarden en opvattingen, acculturatie processen en cultureel bepaald hulp-zoekgedrag op ontwikkelingen in het speelgedrag (Raylu & Oei, 2004).

Hoge prevalentiecijfers

In diverse landen zijn aanwijzingen gevonden dat de prevalentie van kansspelproblemen onder bepaalde culturele groepen hoger ligt dan in de algemene populatie. Uit onderzoek dat in Australië is uitgevoerd blijkt bijvoorbeeld dat problematisch speelgedrag onder Aboriginals relatief vaak voorkomt (H. Breen & Gainsbury, 2013). Volgens de onderzoekers beïnvloeden culturele, familie en sociale patronen het gokgedrag maar tegelijkertijd laten spelers ook grote individuele verschillen zien. De auteurs benadrukken de moeilijkheden die dit oplevert om een samenhangende preventiestrategie te ontwikkelen.

In Zweden, zoals we eerder zagen, bleek dat probleemspel onder groepen allochtone jongeren vaak voorkwam. Ook in Nederland zien we vaak hoge prevalentiecijfers van problematisch speelgedrag bij bepaalde culturele groepen, in het bijzonder onder Marokkaanse en Turkse mannen (D. de Bruin, Fris, Verbraeck, & Braam, 2008). Het onderzoek laat echter ook zien dat de oorzaak van kansspelproblemen mogelijk eerder gezocht moet worden in sociaal- economische factoren dan in culturele factoren. Ook in de eerder aangehaalde Australische en Zweedse studies wordt verwezen naar de invloed van armoede, werkloosheid en een beperkt perspectief op het ontstaan van kansspelproblematiek.

Culturele factoren worden in de literatuur niet alleen als een mogelijke risicofactor beschouwd maar kunnen ook als een potentieel beschermende factor worden gezien. Positieve rolmodellen in een samenleving, familiebanden en een culturele weerbaarheid kunnen problemen met kansspelen juist helpen voorkomen (H. M. Breen, 2011) en bieden mogelijk aanknopingspunten voor gerichte preventie.

2.2.4 Invloed van ouders en vrienden

Zoals we hierboven zagen, spelen culturele factoren mogelijk een rol bij het gaan en blijven gokken. Ook de rol die ouders en vrienden spelen bij de initiatie van gokken en het voortzetten hiervan, wordt in de literatuur belicht. Uit een studie naar het gokgedrag van adolescenten in Nevada bleek bijvoorbeeld dat 37% regelmatig gokte, de gemiddelde initiatieleeftijd 16 jaar bedroeg en de meesten een sterke affiniteit hadden met het casino. Als verklaring voor dit hoge percentage werd genoemd dat de spelers ouders hadden die hiervan op de hoogte waren en het gokgedrag van hun kinderen goedkeurden. De toegankelijkheid en de familie-georiënteerde aard van veel nieuwe casino's die destijds in de VS werden geopend zouden hier, aldus de auteurs, een belangrijke oorzaak voor zijn (Kearney, Roblek, Thurman, & Turnbough, 1996). Ook in een studie van Wood e.a. wordt de rol van ouders en vrienden belicht. Probleemspelers bleken significant vaker samen met familie en vrienden te spelen dan recreatieve spelers. Zij stellen daarmee tevens de populaire preventieboodschap om samen met anderen te spelen in een ander daglicht: samen spelen met anderen hoeft niet altijd tot een gematigder speelgedrag te leiden (Richard T A Wood & Griffiths, 2014).

Injunctieve normen

Neighbors e. al. publiceerden in 2007 de resultaten van een studie naar injunctieve normen en hoe deze het speelgedrag van studenten beïnvloedden. De eerste vraag die zij zich stelden was hoe accuraat mensen inschatten wat iemands opvattingen over kansspelen zijn. De tweede vraag was

hoe deze gepercipieerde normen het speelgedrag vervolgens beïnvloeden. De studie laat een enigszins verrassend resultaat zien: (i) studenten overschatten de goedkeuring die andere studenten aan kansspelen geven. Men denkt dat medestudenten kansspelen goedkeuren, terwijl ze dat feitelijk niet doen. Een bevinding die overigens in tegenspraak lijkt te zijn met de stelling dat deelnemen aan kansspelen een doorgaans geaccepteerd verschijnsel is. En (ii) de gepercipieerde norm bij medestudenten blijkt negatief samen te hangen met het speelgedrag. Men denkt dus dat medestudenten kansspelen goedkeuren maar volgt deze norm niet in het eigen speelgedrag. Een replicatie studie liet daarentegen een positieve relatie zien tussen de gepercipieerde goedkeuring van kansspelen en het speelgedrag, alleen betrof het hier niet de gepercipieerde norm van medestudenten maar van vrienden en familie. Dus als iemand denkt dat zijn vrienden of familie kansspelen goedkeuren, volgt men deze injunctieve norm juist en leidt dat tot een frequenter en intensiever speelgedrag (Neighbors et al., 2007). De invloed van de sociale omgeving op individueel speelgedrag lijkt daarmee zeer divers van aard te zijn. De gepercipieerde norm kan gokken goedkeuren of afkeuren en er vervolgens toe leiden dat iemand de norm volgt of daar juist van afwijkt. De gepercipieerde injunctieve norm lijkt bovendien sterk afhankelijk te zijn bij wie deze norm wordt waargenomen: bij mensen die heel dichtbij iemand staan (vrienden of familie) of bij mensen die verder van iemand af staan (medestudenten).

Injunctieve normen beschrijven wat mensen over het algemeen denken dat ze moeten doen, descriptieve normen laten zien wat mensen denken dat anderen *doen*. Door te laten zien dat er een straatprijs is gevallen bij de postcode loterij (descriptieve norm) worden mensen verleid om mee te spelen. Een injunctieve norm is bijvoorbeeld of iemand denkt dat zijn familie of vrienden gokken goedkeuren (of afkeuren). Iemand kan vervolgens deze waargenomen injunctieve norm volgen maar er ook vanaf wijken.

2.2.5 Invloed van reclame en marketing op speelgedrag

Een andere externe invloed op het speelgedrag van mensen - en daarmee een mogelijke risicofactor - vormen reclame en marketing van kansspelen. In een onlangs verschenen overzichtsstudie van Meerkerk e.a. (2015) wordt gesteld dat de invloed van marketing afhankelijk lijkt te zijn van de verzadiging van de markt. In een sterk verzadigde markt is de invloed van marketing gering, terwijl die in een minder verzadigde markt groter is. Uit de studie blijkt verder dat kansspelmarketing vooral van invloed lijkt te zijn op het gedrag van bestaande spelers en probleemspelers en minder effectief is om nieuwe spelers aan te trekken. De auteurs stellen ook dat jongeren en/of mensen met een lagere sociale economische status op dit laatste mogelijk een uitzondering vormen. De invloed van kansspelmarketing wordt niet beperkt tot het gedrag van spelers maar draagt mogelijk ook bij aan de sociale acceptatie en normalisatie van kansspelen in de maatschappij. Hoe meer marketing, des te groter de acceptatie van kansspelen zal zijn (Meerkerk, Hammink, & van de Mheen, 2015).

Bonussen en loyaliteitsprogramma's

Opvallende vormen van marketing zijn de verschillende soorten bonussen die spelers krijgen aangeboden en de loyaliteitsprogramma's waaraan spelers kunnen meedoen (Barsky & Tzolov, 2010). Deze worden vooral online toegepast. Internet casino's bieden bijvoorbeeld aan nieuwe spelers vaak hoge welkomstbonussen aan. Om bestaande spelers vast te houden worden *loyalty* programma's aangeboden waarbij spelers een bonus krijgen als ze weer terug komen of naarmate ze langer spelen. Ook wordt in de kansspelindustrie gewerkt met *marketing* principes waarbij spelers een bonus krijgen als zij een vriend introduceren (Messerlian, Byrne, & Derevensky, 2004). Er zijn geen studies gevonden die het aanbieden van bonussen en *loyalty* programma's aantoonbaar in

verband brengen met risicovol speelgedrag. De invloed hiervan op het ontwikkelen van problematisch speelgedrag kan evenwel aanwezig zijn. Nader onderzoek zal dit moeten uitwijzen.

2.2.6 Gamen

In de literatuur wordt er op gewezen dat het vervagen van de grens tussen kansspelen en 'behendigheids spelen' als een risicofactor voor deelname aan kansspelen moet worden gezien. Deze vermenging tussen gamen en gokken lijkt momenteel met name online plaats te vinden. De nood tot het scheiden van kansspelen en behendigheids spelen wordt al langer gevoeld. In de jaren zeventig en tachtig van de vorige eeuw stonden in Nederland niet alleen in speelautomatenhallen maar ook in cafetaria's en cafés in dezelfde ruimte zowel flipperkasten (of andere behendigheidsautomaten) als fruitautomaten opgesteld. In latere jaren zou dit beeld drastisch veranderen. Speelhallen mochten beide spelvormen alleen in fysiek van elkaar gescheiden ruimtes aanbieden. In de laagdrempelige horeca werden fruitautomaten sinds het begin van de jaren negentig geweerd en mochten uitsluitend nog behendigheidsautomaten worden opgesteld (Fris, de Bruin, Braam, & van de Wijngaart, 1994). In de virtuele omgeving van het internet lijkt deze scheiding tussen behendigheids spelen (gamen) en kansspelen opnieuw te vervagen (Meerkerk et al., 2015). Sommige websites voor kansspelen richten zich met hun marketingactiviteiten specifiek op jongeren en adolescenten die computer en videospelletjes spelen. Dit gebeurt bijvoorbeeld door op spelletjes websites ook (gratis) kansspelen aan te bieden als blackjack, roulette, poker et cetera. Gamers worden ook op andere manieren bekend gemaakt met kansspelen, bijvoorbeeld doordat gamers bij aanvang van een spel (gratis) tokens krijgen, die ingezet kunnen worden bij een spel. Als het spel goed wordt gespeeld worden nieuwe tokens verdiend. Bij een bepaald aantal tokens kunnen deze weer in prijzen worden omgezet (Messerlian et al., 2004).

2.3 Spelkenmerken

In de literatuur worden diverse kenmerken en eigenschappen van kansspelen beschreven die samenhangen met risicovol speelgedrag. Een veel gehanteerd kenmerk is de tijd tussen de inzet en de uitkomst van het kansspel, het *short of long odds* karakter van kansspelen. Hoe korter die tijd, hoe meer risicovol het kansspel wordt beschouwd. Een kansspel heeft bovendien meer potentie om tot risicovol speelgedrag te leiden als het de mogelijkheid biedt om repetitief te spelen. Hoewel het *short of long odds* karakter van kansspelen een rol lijkt te spelen bij het ontstaan van kansspelproblematiek is het zeker niet het enige kenmerk dat hiermee in verband wordt gebracht. Ook bijvoorbeeld de hoogte van de inzet, de te winnen prijzen, de aanwezigheid van een jackpot en de ervaren/gepercipieerde subjectieve winstkansen blijken een rol te spelen bij het ontwikkelen van kansspelproblemen. Kansspelen worden ook als risicovol beschouwd als zij de illusie van controle weten te creëren. Een voorbeeld hiervan zijn kansspelautomaten waarbij het mogelijk is om bepaalde rollen vast te zetten of rollen te laten stoppen met een druk op de knop. Ook het creëren van 'een bijna winst' (of *near misses*) beïnvloedt het speelgedrag.

2.3.1 Grote prijzen trekken spelers aan, kleine prijzen houden spelers vast

Een hoog uitkeringspercentage met veel (kleine) prijzen leidt tot intensiever speelgedrag

In een onderzoek van Leino e.a. (2010) wordt bevestigd dat structurele kenmerken van het spel van invloed kunnen zijn op het speelgedrag. Zij voerden een *real life* onderzoek uit waarbij gegevens zijn

verkregen van het Noorse kansspelbedrijf *Norsk Tipping* in de vorm van *online behavioral tracking data* van spelers op *Video Lottery Terminals* (een soort kansspelautomaten). De gegevens laten zien dat het aantal keer dat men hierop speelt positief samenhangt met het uitkeringspercentage en de frequentie waarmee (kleine) prijzen worden uitgekeerd. De frequentie waarmee wordt gespeeld bleek negatief samen te hangen met de hoogte van de winst (Leino et al., 2014). Dit laatste duidt er op dat spelers stoppen met spelen als ze (een grote) winst hebben behaald.

Een jackpot trekt spelers aan en leidt tot intensiever speelgedrag

Uit een review van Rockloff en Hing (2013) blijkt dat Electronic Gaming Machines (EGM, een kansspelautomaat) met een jackpot een frequenter speelgedrag (additionele consumptie) genereren ten opzichte van EGMs die dit niet hebben (Rockloff & Hing, 2013). Ook uit een aantal recente studies blijkt (de hoogte van) een jackpot van grote invloed is op het speelgedrag van spelers (Crewe-Brown, Blaszczyński, & Russell, 2014) (Browne et al., 2015) (E. Li, Rockloff, Browne, & Donaldson, 2015). Een dergelijk effect van een jackpot zien we niet alleen bij kansspelautomaten of loterijen maar zien we ook terug bij andere vormen van kansspelen zoals bijvoorbeeld bij voetbal poules. Vanuit marketing perspectief leiden hogere te winnen prijzen tot hogere sales (zelfs als de jackpot al gevallen is). Opvallend is ook dat de jackpot steeds hoger zijn dan de vorige om dezelfde sales te behalen. Er lijkt ondertussen dus een soort 'jackpot moeheid' te ontstaan bij consumenten (Forrest & Pérez, 2015).

Ook uit een Australisch onderzoek dat op locatie werd uitgevoerd en waarbij spelers op kansspelautomaten werden 'geschaduwd', blijkt dat de aanwezigheid van een jackpot samenhangt met hogere uitgaven, met de persistentie om door te blijven spelen en met problematisch speelgedrag (Browne et al., 2015). De studie van Li e.a. laat dezelfde uitkomsten zien; namelijk dat een kansspelautomaat die is voorzien van een jackpot het speelgedrag sterk beïnvloedt. Uit dit onderzoek blijkt dat spelers de hoogste bedragen inzetten (20.3% meer dan gemiddeld) bij EGM's met een hoge vaste jackpot. Ook de progressieve jackpot blijkt een dergelijk effect te hebben en tot hogere inzetten bij de spelers te leiden (17.8% hoger dan gemiddeld) (E. Li et al., 2015). De auteurs schrijven dit toe aan een *goal gradient* effect: spelers denken de jackpot bijna te hebben en gaan daarom door met spelen. Spelers denken ook dat de hogere inzetten worden terugverdiend als de jackpot valt (E. Li et al., 2015).

2.3.2 Bijna winst leidt tot verder spelen

Een ander spelkenmerk dat het speelgedrag kan beïnvloeden vormen de zogenaamde '*near misses*'. Een 'net mis' of een 'bijna winst' lijkt toekomstig speelgedrag te stimuleren, zelfs bij kansspelen waar de kans om te winnen van spel tot spel constant blijft. Kansspelautomaten bijvoorbeeld, blijken zo te zijn afgesteld dat er relatief vaak een 'bijna winst' is, vaker dan op grond van toeval verwacht mag worden (Reid, 1986).

2.3.3 Stopknop creëert illusie van controle

Ladouceur en Sévigny (2005) onderzochten de effecten van een 'stopknop' op het speelgedrag. Met een stopknop kunnen spelers zelf het draaien van de symbolen op een kansspelautomaat stoppen. Dit kan de illusie wekken dat spelers controle over het spel hebben. Spelers die de stopknop gebruikten, geloofden dat de uitkomst van het spel afhankelijk was van wanneer ze de stopknop indrukten. Ze dachten de uitkomst van het spel daarmee dus te kunnen controleren. Zij dachten bovendien dat er bepaalde vaardigheden voor nodig waren om het spel te beïnvloeden en dat de

stopknop de kans op persoonlijk succes zou vergroten. In het onderzoek werd bevestigd dat het gebruik van een stopknop tot een toename van het aantal gespeelde spelletjes tijdens een sessie leidde (Robert Ladouceur & Sévigny, 2005).

2.3.4 Spelen in de verborgenheid

Een kenmerk van een gokverslaving is volgens de DSM dat spelers hun gokgedrag verborgen willen houden voor anderen en in het bijzonder voor directe naasten. Men speelt het liefst alleen en anoniem. Probleemspelers laten dan ook het liefst zo min mogelijk sporen achter zoals bijvoorbeeld bankafschriften. Phillips e.a. lieten in hun onderzoek onder online spelers zien dat probleemspelers ook de digitale sporen die ze achterlaten willen beperken. Uit het onderzoek bleek dat spelers die met cash geld speelden, via *prepaid* telefoons of via internet cafés een groter risico liepen op het ontwikkelen van problematisch speelgedrag dan de spelers die via een account (credit) of in een *loyalty* programma speelden (Phillips, Sargeant, Ogeil, Chow, & Blaszczyński, 2014).

2.3.5 Verslavingspotentie van kansspelen

Een andere manier om de risico's van bepaalde kansspelen te benaderen is door het type kansspel (en niet zozeer de kenmerken van kansspelen) als uitgangspunt te nemen en te bestuderen. De vraag is dan bij welke kansspelen de meeste risico- en probleemspelers worden aangetroffen, of aan welk kansspel probleemspelers de meeste tijd en geld besteden of in verband met welk kansspel men hulp zoekt bij de verslavingszorg.

Uit diverse onderzoeken blijkt dat de kansspelautomaat in al zijn varianten en benamingen (*fruitautomaat*, *slot machine*, *Electronic Gaming Machine* (EGM), *Video Lottery Terminal* (VLT), *Amusement With Prizes* (AWP)) als een van de meest risicovolle kansspelen kan worden beschouwd. Ook casinospelen als blackjack, roulette, poker, het afsluiten van sportweddenschappen en ook bingo lijken over een bepaalde verslavingspotentie alhoewel in mindere mate dan kansspelautomaten. Bij krasloten en loterijen lijkt de inherente verslavingspotentie minder of niet aanwezig te zijn (Meerkerk et al., 2015)(Koeter & Benschop, 2000).

Kansspelautomaten

Twee in Nederland uitgevoerde bevolkingsonderzoeken laten zien dat het spelen op kansspelautomaten het vaakst problematische speelgedrag oplevert (Bieleman et al., 2011; D. E. de Bruin et al., 2006). Ook studies uit het buitenland laten een sterkesamenhang zien tussen (online) kansspelautomaten en kansspelproblematiek (Alex Blaszczyński, 2011; R. A. LaBrie, Kaplan, LaPlante, Nelson, & Shaffer, 2008).

In 2007 trad in Noorwegen een volledig verbod in werking op het plaatsen van de traditionele kansspelautomaten. In latere jaren vertaalde zich dat in een sterke daling van het aantal mensen dat hulp zocht vanwege kansspelproblemen (D. de Bruin & Labree, 2014; Engebø, 2010). Dergelijke ontwikkelingen zijn andersom ook in Italië waargenomen. De komst en uitbreiding van het aanbod van kansspelautomaten (*Amusement With Prizes*, AWP) lijkt daar gerelateerd te zijn aan de toename van het aantal probleemspelers en hulpzoekers (D. de Bruin & Labree, 2014). Ook in Zuid-Afrika bellen de meeste cliënten van de telefonische hulplijn in verband met problemen rond kansspelautomaten (51%) en casinospelen (21%) (Sinclair, Pretorius, & Stein, 2014).

Ook de ontwikkelingen die zich in Nederland in het begin van de jaren negentig op gemeentelijk niveau inzetten passen in deze context. Fruitautomaten werden in de jaren negentig in een

toenemend aantal gemeenten niet langer toegestaan in laagdrempelige horecagelegenheden als snackbars en sportkantines (Fris et al., 1994)(zie ook paragraaf 2.2.6). In de jaren daarna nam het aantal mensen dat hulp zocht bij de verslavingszorg gestaag af. De afname van het aantal hulpzoekers werd vooral veroorzaakt door een afname van het aantal jongere en adolescentie hulpzoekers. Dat het inperken van de toegankelijkheid van kansspelautomaten voor jongeren een positief effect heeft op het aantal hulpzoekers geeft aan dat de verslavingspotentie van kansspelautomaten aanzienlijk is (D. E. de Bruin et al., 2006).

Dat kansspelautomaten risicovol blijken te zijn, wil vanzelfsprekend niet zeggen dat andere kansspelen dat niet zijn. Casinospelen, poker maar ook de bingo en sportweddenschappen, zijn allemaal kansspelen die in potentie risicovol zijn voor bepaalde groepen mensen. Poker lijkt daarbij overigens een uitzonderingspositie in te nemen. Problematische online pokerspelers blijken weliswaar zeer frequent en voor langere tijdsperioden te spelen maar uiteindelijk vaak geld te verdienen met hun spel (Bonnaire, 2012). Problematische pokerspelers verliezen dus vooral heel veel tijd, dit in tegenstelling tot andere probleemspelers die niet alleen tijd maar vooral ook veel geld verliezen. Dat problematisch pokergedrag vooral gerelateerd blijkt te zijn aan de tijd die hieraan wordt besteed en niet zozeer aan het geld, wordt bevestigd in een Nederlandse studie naar online deelname aan kansspelen (D. de Bruin & Labree, 2015). Pokerverslaving lijkt in dit opzicht meer op een gameverslaving. Nader onderzoek dient uit te wijzen in hoeverre dit implicaties heeft voor preventie, diagnose en behandeling en in het bijzonder voor het gebruik van screeningsinstrumenten om kansspelverslaving vast te stellen. Screeningsinstrumenten zoals de SOGS leggen vaak een sterke nadruk op de financiële consequenties van kansspelproblemen.

2.3.6 Probleemspelers spelen veel en vaak, zetten steeds hogere bedragen in en nemen aan een breed pallet van kansspelen deel

Hoewel bepaalde type kansspelen meer risicovol zijn dan andere blijkt uit diverse onderzoeken dat de risico's van kansspelen minder gerelateerd zijn aan het type kansspel maar meer aan de tijd en het geld die in zijn algemeenheid aan kansspelen wordt besteed. Quilty e.a. laten zien dat de overall frequentie waarmee wordt gegokt uniek de aanwezigheid van probleemspel kan verklaren (Quilty, Avila Murati, & Bagby, 2014). Ook onderzoek naar online deelname aan kansspelen laat een sterke samenhang zien tussen de totale online speelduur en de mate van problematisch speelgedrag (Yanide-Soriano, Javed, & Yousafzai, 2012). Uit onderzoek blijkt ook dat problematisch speelgedrag samenhangt met hogere inzetten per keer (Browne et al., 2015). Een gokverslaafde zet steeds hogere bedragen in om het gewenste niveau van spanning te bereiken. In het onderzoek 'Verslingerd aan meer dan een spel' suggereert de titel dat probleemspelers doorgaans niet aan één spel in het bijzonder maar aan meerdere kansspelen deelnemen. Uit het onderzoek blijkt onder meer dat de associatie tussen kansspelautomaten en probleemgokken niet significant is als wordt gecontroleerd voor het aantal kansspelen waaraan wordt deelgenomen (de Bruin e.a., 2006).

Ook uit diverse andere onderzoeken blijkt dat het spelen op meerdere locaties geassocieerd is met meer frequent en zwaarder gokken. Gainsbury e.a. signaleren dit fenomeen ook bij veel online spelers - die vaak met meerdere accounts spelen (Sally M Gainsbury, Russell, Blaszczynski, & Hing, 2015). In het onderzoek worden twee groepen internetspelers onderscheiden. De grootste groep

wordt gevormd door spelers die tussen verschillende websites heen en weer *swappen* voor een meest optimale speelervaring. Hun gokgedrag is meer vluchtig. De andere, kleinere groep is meer stabiel, laat zich niet leiden door promoties of nieuwe ervaringen en zoekt een betrouwbaar en veilig kansspel aanbod bij een gerenommeerde aanbieder (Sally M Gainsbury et al., 2015). Een algemene conclusie van veel onderzoeken is dat probleemspelers vaak, veel en aan een breed pallet van (online) kansspelen deelnemen (Franco, Maciejewski, & Potenza, 2011; M. D. Griffiths et al., 2009; Robert J. Williams et al., 2012).

Klein deel van de spelers speelt excessief

In veel studies komt naar voren dat een relatief klein deel van de spelers excessief gokt en daarmee verantwoordelijk is voor een groot deel van de omzet van de kansspelindustrie. Een analyse van Perfetto en Woodside laat bijvoorbeeld zien dat 2% van de casinospelers extreem frequent speelt en verantwoordelijk is voor 25% van alle casinobezoeken (Perfetto & Woodside, 2009). Ook uit een longitudinale studie naar het speelgedrag van accounthouders van Bwin komt dit beeld naar voren als het gaat om deelnemers aan online sportweddenschappen. De grote meerderheid van de spelers laat een zeer gematigd speelpatroon zien (2,5 weddenschappen van €4 elke vierde dag). Een klein percentage van de spelers (1%) wijkt aanzienlijk van deze norm af en plaatst 4,7 weddenschappen van 44 euro, om de dag (Richard A LaBrie, LaPlante, Nelson, Schumann, & Shaffer, 2007). Uit een vergelijkbare studie onder casinospelers komt hetzelfde beeld naar voren. Het merendeel van de casinospelers speelt heel gematigd terwijl een relatief klein deel (1 tot 5%) aanzienlijke bedragen verspeelt, veel speelt en veel geld inzet. Overigens blijkt ook dat de excessieve spelers ten opzichte van de gematigde spelers een kleiner percentage van hun inzet verliezen (R. A. LaBrie et al., 2008). Onderzoek van Broda e.a. laat zien dat 0,3% van de spelers de stortingslimieten van hun *Bwin* account tenminste een keer hadden overschreden. Zij gokten vaker op een dag en zetten ook grotere bedragen in. Opvallend was ook hier dat deze groep procentueel minder verloor dan de groep spelers die de stortingslimieten niet overschreden (Broda et al., 2008).

3. Hoe worden risico's gemitigeerd?

De voorliggende onderzoeksvragen zijn (i) hoe de risico's van deelname aan kansspelen (kunnen) worden ingeperkt of gematigd, en het ontstaan van kansspeleravering (kan) worden geremd. Daarbij is een nauw verwante onderzoeksvraag: (ii) hoe effectief preventieve maatregelen en interventies zijn in het beperken van kansspeleravering. Alvorens op bovengenoemde onderzoeksvragen in te gaan zal eerste het begrip 'preventie' en de verschillende preventieve benaderingen kort uiteengezet worden. Dit is van belang omdat ze beeld geven van de theoretische achtergronden en zienswijzen rond het ontwikkelen en implementeren van preventieve interventies.

3.1 Niveaus van preventie

Preventie kan worden omschreven als 'het uitvoeren van interventies of het nemen van maatregelen teneinde de gezondheid te bevorderen en ziekten of gezondheidsproblemen te voorkomen, en zodoende gezondheidswinst te bereiken.' (definitie ontleend aan Programma Preventie van ZonMw).

3.1.1 Primaire, secundaire en tertiaire preventie

Een gebruikelijke indeling is die in primaire, secundaire en tertiaire preventie. Over de precieze betekenis van deze termen bestaat wel eens onduidelijkheid. Onderstaande terminologie is ontleend aan de definities die Zorgonderzoek Nederland (ZON) hanteert bij het programma Preventie.

Primaire preventie van kansspeleravering kan worden omschreven als het voorkómen dat nieuwe gevallen van kansspeleravering ontstaan door het wegnemen of verminderen van de oorzaken ervan.

Kansspeleravering: oorzaak onbekend

De eerste vraag die we daarom zouden moeten stellen is wat die oorzaken van kansspeleravering zijn. En dat vormt direct

het probleem, helaas is daar geen eenduidig antwoord op te geven. Over de vraag wat 'pathologisch gokken' is bestaat al jaren onenigheid. In het psychiatrische classificatiesysteem DSM IV werd pathologisch gokken als een stoornis in de impulscontrole beschouwd en werd het geclassificeerd onder de obsessieve dwangmatige stoornissen als kleptomanie en pyromanie. In de DSM V is 'pathologisch gokken' in de categorie afhankelijkheidssyndromen geplaatst en wordt het als een vorm van afhankelijkheid of verslaving gezien.

Primaire preventie is gericht op het voorkómen van nieuwe gevallen van een ziekte of aandoening, door het wegnemen of verminderen van de oorzaken ervan. Hiervoor is het noodzakelijk dat die oorzaken bekend en beïnvloedbaar zijn.

Gezondheidsbescherming, gezondheidsbevordering en (specifieke) ziektepreventie zijn veel gebruikte strategieën van primaire preventie. De doelgroep bij primaire preventie bestaat in beginsel uit mensen die gezond zijn wat betreft de ziekte of aandoening die men wil voorkómen.

Een eenduidige oorzaak voor het ontstaan van kansspeleravering is niet vastgesteld. Dat blijkt ook duidelijk uit het voorgaande, waarin een grote diversiteit aan onderzoeken en oorzaken voor problematiek rond gokken aan de orde kwam. De oorzaken van kansspeleravering lijken dan ook gezocht te moeten worden in een complex samenspel van diverse factoren. Factoren die zowel gelegen kunnen zijn in het kansspel (drug), de speler (set) als in de omgeving (setting).

Er zijn aanwijzingen gevonden dat kansspelverslaving samenhangt met 'set' factoren, met de kenmerken van een speler. Bijvoorbeeld met het neurocognitieve functioneren in delen van de hersenen die verantwoordelijk zijn voor beloningen, straffen, en voor impulsiviteit en zelfcontrole (zie paragraaf 2.1.2). Kansspelverslaving wordt ook in verband gebracht met psychologische factoren bij het maken van risicovolle beslissingen of met bepaalde persoonlijkheidskenmerken (zie paragraaf 2.1.3). Mogelijk kent kansspelverslaving ook een genetische component (zie paragraaf 2.1.2). Andere studies benadrukken niet zozeer de kenmerken van de persoon zelf maar zien de oorzaken van kansspelverslaving vooral in omgevingskenmerken (in de setting). Een groter aanbod van kansspelen en/of de komst van online deelname aan kansspelen zal in deze visie tot meer kansspelverslaving leiden. In de literatuur wordt ook het belang van andere omgevingsfactoren benoemd, zoals de rol van ouders, vrienden of de gokcultuur (zie paragraaf 2.2.4). Tot slot, zijn er bepaalde karakteristieken van het kansspel zelf (*drug*) die als een van de oorzaken van het ontstaan van kansspelproblemen gezien kunnen worden. Short odds kansspelen zoals kansspelautomaten worden bijvoorbeeld als kansspelen gezien met een hoge verslavingspotentie, terwijl die voor *long odds* kansspelen zoals loterijen gering is. Risicovolle kenmerken van kansspelen hebben ook betrekking op het uitkeringspercentage, het uitkeringspatroon, de aanwezigheid van een jackpot en de mate waarin een kansspel een illusie van controle weet op te wekken bij een speler (zie paragraaf 2.3).

Primaire preventie van kansspelverslaving richt zich veelal op het voorkomen of het uitstellen van de initiatie met kansspelen, door het stellen van leeftijdsgrenzen. Andere voorbeelden van primaire preventie zijn aanbodregulering, het inperken van reclame, het vergroten van de kennis over en bewustwording van de risico's van kansspelen en het versterken van het adaptatieproces in de samenleving.

Bij secundaire preventie gaat het er om kansspelverslaving in een zo vroeg mogelijk stadium op te sporen en te behandelen of te interveniëren. Een vorm van secundaire preventie is het screeningsbeleid van Holland Casino. Door de frequentie waarmee mensen Holland Casino bezoeken systematisch te registreren, kunnen risicogroepen worden opgespoord en wordt door interventies (aanspreken, zelf-uitsluiting) voorkomen dat problemen zich verergeren. Andere studies suggereren een rol voor de eerstelijns gezondheidszorg in het herkennen (en screenen) van kansspelproblematiek.

Secundaire preventie is erop gericht een ziekte of aandoening in een zo vroeg mogelijk stadium op te sporen en te behandelen, zodat kan worden voorkómen dat de ziekte of aandoening verergert. Een veel gebruikte vorm van secundaire preventie is een screening of bevolkingsonderzoek. Ook bij secundaire preventie is de doelgroep in principe de (ogenschijnlijk) gezonde populatie.

Tertiaire preventie is erop gericht de gevolgen van kansspelverslaving voor het lichamelijk, geestelijk, en maatschappelijk functioneren te beperken. Een voorbeeld is schuldsanering waardoor het maatschappelijk functioneren kan verbeteren. Tertiaire preventie heeft vooral met de hulp aan en zorg voor kansspelverslaafden te maken en valt buiten de scope van dit onderzoek.

Tertiaire preventie is het voorkómen of beperken van de gevolgen van een reeds gediagnosticeerde ziekte of aandoening. Preventie is erop gericht om de gevolgen van een ziekte of aandoening voor het lichamelijk, geestelijk, en maatschappelijk functioneren van patiënten, te beperken. Tertiaire preventie laat zich daarbij moeilijk onderscheiden van curatieve zorg.

3.1.2 Universeel, selectief & indicatief

Een indeling van preventie die in onderzoek naar (kansspel)verslaving meer gangbaar is, is die op basis van de doelpopulatie. Hierbij wordt het onderscheid gemaakt tussen universele, selectieve en indicatieve preventie (Mrazek & Haggerty, 1994). Preventie kan gericht zijn op de gehele en gezonde bevolking (universele preventie), gericht zijn op groepen mensen die een verhoogd risico lopen op kansspelverslaving (selectieve preventie) of gericht zijn op individuele personen die een verhoogd risico lopen en al symptomen vertonen maar nog niet verslaafd zijn (indicatieve preventie). Een voorbeeld van *universele preventie* zijn voorlichtingsprogramma's op scholen en bewustwordingscampagnes via de media.

Universele preventie richt zich via informatie en voorlichting, op de gehele bevolking van een regio of sector (land, buurt, school), die gezond zijn en geen verhoogd risico op ziektes hebben, om de kans op het ontstaan van ziektes te voorkómen of te verminderen.

Selectieve preventie richt zich op groepen mensen met een verhoogd risico op kansspelverslaving, bijvoorbeeld op spelers of meer specifiek spelers op kansspelautomaten. Andere mogelijke risicogroepen zijn bijvoorbeeld mannen tussen de 30 en 50 jaar, jong volwassenen of juist ouderen of spelers met een lage SES. Een voorbeeld van selectieve preventie is het verschaffen van informatie over de risico's van kansspelen, en over de concepten van kans en toeval zodat spelers een goed geïnformeerde keuze kunnen maken om wel of niet te spelen. Een ander voorbeeld van selectieve preventie is het inzicht geven in, en *feedback* geven op het speelgedrag. Een vorm van selectieve preventie kan ook het aanpassen van bepaalde karakteristieken van kansspelautomaten inhouden.

Selectieve preventie betreft het aanbieden van specifieke programmatische preventie aan groepen met een (ver)hoog(d) risico op ziektes met als doel de gezondheid van die groepen te bevorderen c.q. de kans op ziektes te voorkómen of te verminderen.

Indicatieve preventie zijn specifieke interventies die willen voorkomen dat spelers met verhoogde risicofactoren en of (vroeg)symptomen verslaafd raken. Voorbeelden hiervan vormen het wijzen op de mogelijkheid van het zoeken van hulp of een vrijwillige uitsluiting van deelname. Spelers die problemen ervaren met kansspelen kunnen door een (tijdelijke) zelf-uitsluiting hun speelgedrag mogelijk weer onder controle krijgen, en daarmee voorkomen dat problemen met kansspelen ontstaan of verergeren.

Geïndiceerde preventie biedt specifieke interventieprogramma's voor individuen, die nog geen gediagnosticeerde ziektes hebben, maar wel (verhoogde) risicofactoren en/of (vroeg)symptomen, met als doel het ontstaan van ziektes en/of verdere gezondheidsschade te voorkomen. Geïndiceerde preventie heeft tot doel het ontstaan van ziekte of andere gezondheidsschade te voorkomen door een interventie/behandeling. Voor zover de betrokkenen nog geen symptomen van de ziekte hebben, is geïndiceerde preventie een vorm van primaire of secundaire preventie.

Samenvattend

Preventieve interventies kunnen dus op zeer diverse manieren vorm krijgen, als we er vanuit gaan dat een complex samenspel van factoren het ontstaan van kansspelproblemen beïnvloedt. De risico's van kansspelen kunnen worden gemitigeerd door gebruik te maken van een model waarbij risicofactoren (zoals in hoofdstuk 2 beschreven) en de daarmee samenhangende beschermende factoren als uitgangspunt worden genomen. Preventie programma's richten zich dan op het

eliminieren of minimaliseren van risicofactoren en het versterken van beschermende factoren. Een andere benadering is de hierboven geschetste indeling op verschillende niveaus van preventie (primair, secundair, tertiair en universeel, selectief en indicatief). In deze aanpak staan het wegnemen van de oorzaken van kansspelverslaving centraal (primaire preventie) en de screening en toeleiding naar hulp (secundaire preventie) en/of worden specifieke doelgroepen (universeel, selectief of indicatief) als uitgangspunt voor preventieve interventies genomen.

3.1 Public Health benadering

Een derde benadering is de *Public Health* benadering van kansspelen. Welke door een aantal onderzoekers aan het begin van deze eeuw werd gepropageerd (D. A. Korn & Shaffer, 1999; D. Korn, Gibbins, & Azmier, 2003; Messerlian, Derevensky, & Gupta, 2005b). In deze visie vormen begrippen als *harm reduction* en *responsible gambling* de centrale kenmerken. Vanuit dit Public Health perspectief wordt gokken in een continuüm geplaatst van niet-gokken, gezond gokken naar probleemgokken. Gezond gokken wordt als een plezierige vrijetijdsbesteding beschouwd, spelers hebben daarbij een weloverwogen en goed geïnformeerde keuze gemaakt over hun kansen om te winnen, lopen geen persoonlijke of financiële risico's en spenderen bescheiden bedragen aan kansspelen. Aan de andere kant van het continuüm vinden we de probleemspelers terug – die weliswaar een minderheid uitmaken – maar een diversiteit aan financiële, relationele en werk of school gerelateerde problemen laten zien.

Harm minimalisatie

Als mensen besluiten om aan kansspelen deel te nemen, dienen zij dit met zo min mogelijk risico's te kunnen doen. Het beschermen van de spelers vormt daarmee aan belangrijke taak voor kansspelaanbieders. Deze kunnen hier vorm en inhoud aan geven door een actief en effectief *responsible gambling* beleid te voeren dat gericht is op informatieverschaffing, het aanbieden van pre-commitment tools en de mogelijkheid tot zelf-uitsluiting. Het stimuleren van zelfcontrole technieken kan als een zinvolle preventieve interventie worden gezien en past goed in de context van een *responsible gambling* en *harm reduction* beleid.

3.1.1 Reno Model

In het Reno Model staat de opvatting centraal dat er een symbiose dient te zijn tussen overheden, industrie en individuen om een cultuur van *responsible gambling* te creëren. Overheden hebben volgens het Reno model de verantwoordelijkheid om consumenten te beschermen, door *evidence-based* strategieën te ontwikkelen om de samenleving te leren om te gaan met de aard en inherente risico's van kansspelen en die te monitoren op effectiviteit. Daarnaast dienen overheden beleid te voeren rond de technische standaarden en een optimale spreiding en dichtheid te bepalen van het kansspelaanbod die een balans biedt tussen gezondheidsschade en deelname aan een legale recreatieve activiteit. Van de kansspelindustrie wordt binnen het Reno model verwacht dat zij veilige producten in een veilige omgeving aanbieden, hun personeel trainen op het herkennen van problematisch speelgedrag en het aanspreken van probleemspelers, de consument tijdige en volledige informatie verschaffen over het product en de kans om te winnen, een eerlijk spelverloop garanderen en gepast reageren op spelers die hulp zoeken (zelfuitsluiting en doorverwijzen naar hulp). In dit model blijft de uiteindelijke beslissing om al dan niet te gaan gokken bij het individu maar hebben overheden en de industrie de plicht het beleid rond gokken zo in te richten dat de consument een goed geïnformeerde keuze kan maken (Alex Blaszczynski, 2011).

Ook de *Independent Pricing and Regulatory Tribunal* (IPART) van Australië heeft een model gecreëerd met als doel een cultuur van verantwoord spelen te propageren. De verschillende niveaus van preventie (zoals in 3.1 beschreven) zijn hierin gecombineerd. In het model worden de doelen van interventies aangegeven en gerelateerd aan doelgroepen. Daarin wordt zichtbaar dat voor recreatieve spelers andere doelen worden nagestreefd dan voor risico- en probleemspelers. De redenatie hierachter is om recreatieve spelers niet onnodig te belasten met (het aanbieden van) preventieve beschermende maatregelen (Sally M Gainsbury, Blankers, Wilkinson, Schelleman-Offermans, & Cousijn, 2014).

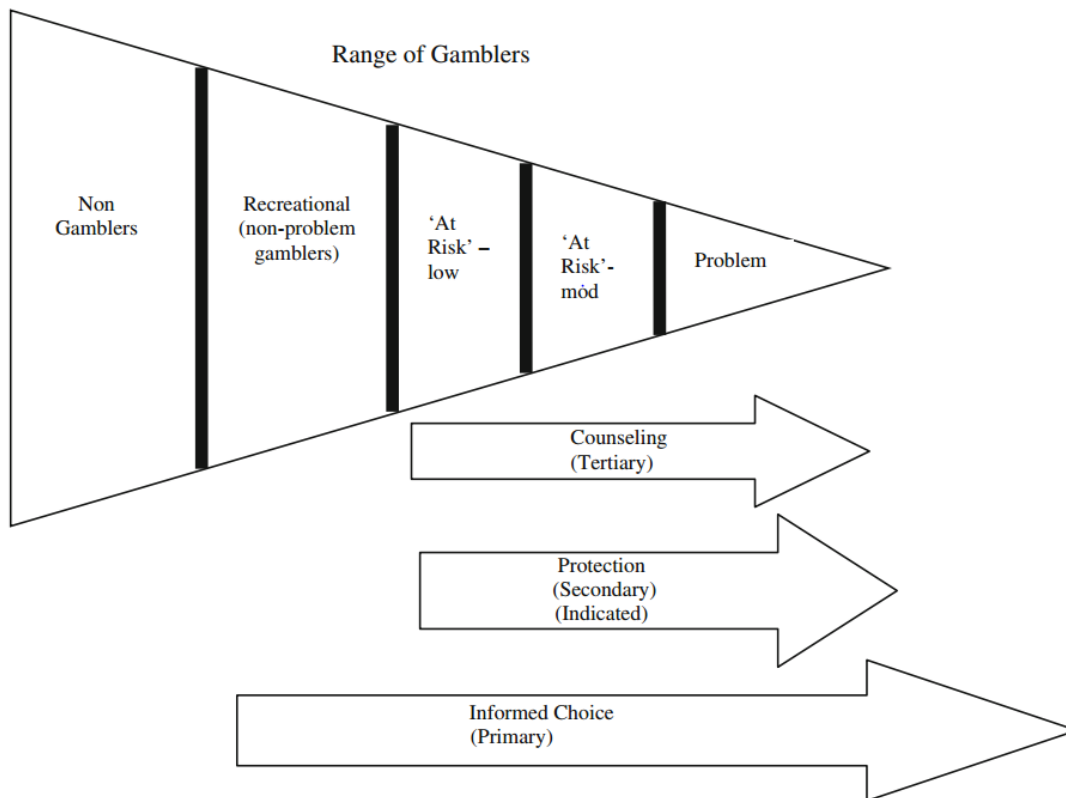


Fig. 1 Levels-of-Prevention Framework as described by the Independent Pricing and Regulatory Tribunal (IPART) of New South Wales Australia (IPART, 2004)

3.1.2 Prioriteit bij kansspelaanbieders

Een belangrijke vraag die in de literatuur terug komt is of de kansspelindustrie wel haar sociale verantwoordelijkheid *kan* nemen en een evenwichtig en effectief preventiebeleid *kan* voeren. Het primaire doel van de industrie is tenslotte het maken van winst en dat lijkt haaks te staan op het weren van vaste klanten. Uit onderzoek wordt bevestigd dat de prioriteit van kansspelaanbieders respectievelijk op economisch en legaal gebied ligt en inderdaad minder op ethische en discretionaire principes (N Hing, 2001). Volgens Yani-de-Soriano et al. (2012) kunnen gokbedrijven een sociaal verantwoordelijk beleid voeren mits zij zich aan hun legale en ethische verplichtingen houden en zich transparant en eerlijk opstellen en gedragen (Yani-de-Soriano et al., 2012). Kansspelaanbieders proberen op tal van manieren hun sociale verantwoordelijkheid te nemen. Zo zijn er verschillende vormen van zelfregulering ontwikkeld, *Codes of Governance*, sector standaarden, sector-normenkaders en zijn er binnen de industrie structurele samenwerkingsverbanden met onderzoeks- en verslavingsinstellingen. Holland Casino onderhoudt bijvoorbeeld nauwe banden met

de lokale verslavingszorg instellingen. Een ander voorbeeld is het internetbedrijf *Bwin* dat strategische samenwerkingsalliantie onderhoudt aangegaan met de *Harvard Medical School*.

Kanspelaanbieders blijken bepaalde voorkeuren voor preventieve interventies te hebben. Uit onderzoek van Hing (2001) blijkt dat de voorkeur van kanspelaanbieders eerder uitgaat naar secundaire preventie, *harm*-minimalisatie en reactieve primaire preventie dan naar proactieve primaire interventies en het ingrijpen in de persoonlijke levenssfeer van spelers. De andere stakeholders in het kansspelveld beoordeelden dit overigens tegengesteld en zagen meer in een uitgebalanceerd en holistisch *responsible gambling* beleid (N Hing, 2001).

Uit onderzoek dat meer dan tien jaar geleden werd uitgevoerd bleek dat er weinig kansspelwebsites waren die een sociaal verantwoordelijk beleid voerden (Smeaton & Griffiths, 2004). Anno 2012 is deze conclusie onveranderd. Zo concluderen Williams e.a. in 2012 dat de online kansspelmarkt een vaak onbeschermd niche markt is en dat er weinig *operators* zijn die een effectief preventiebeleid voeren (R.J. Williams et al., 2012). De oorzaken van de beperkte implementatie van een *Corporate Social Responsibility* beleid wordt wel gezocht in het feit dat bedrijven afhankelijk (denken) te zijn van de verliezen van probleemspelers en daarom gebruik maken van soms controversiële marketing strategieën (Yani-de-Soriano et al., 2012). Dit lijken, aldus de auteurs, de belangrijke obstakels te zijn voor een preventiebeleid dat gericht is op het minimaliseren van de schade die kan ontstaan door online gokken.

Uit een aantal bedrijfskundige studies blijkt evenwel dat het voeren van een gedegen *responsible gambling* beleid voor de industrie ook gunstige effecten kan hebben en dat dit niet per definitie tot minder winst hoeft te leiden. Uit een studie van Vong e.a. blijkt dat bedrijven die hoog scoren op hun preventiebeleid betere financiële resultaten behalen en aantrekkelijker worden gevonden als werkgever (Vong & Wong, 2013). Een gedegen preventiebeleid zou tot een hogere tevredenheid onder werknemers leiden en de loyaliteit aan het bedrijf vergroten (C.-K. Lee, Song, Lee, Lee, & Bernhard, 2013; H. J. Song, Lee, Lee, & Song, 2014; Hak-Jun Song, Lee, & Lee, 2012). Song e.a. laten in hun onderzoek bovendien zien dat een *responsible gambling* strategie er toe kan leiden tot een grotere intentie van bezoekers om te gaan gokken (H.-J. Song, Lee, Norman, & Han, 2011).

4. Preventieve interventies

Vanuit de vele visies die in dit rapport aan de orde zijn geweest, is een groot aantal elkaar soms overlappende interventies bedacht en al dan niet ontwikkeld, geïmplementeerd en/of geëvalueerd. Als antwoord op de onderzoeksvraag hoe de risico's op het ontwikkelen van kansspelproblemen kunnen worden gemitigeerd, zijn de interventies en maatregelen hieronder gerangschikt rond de volgende thema's: aanbodregulering, speltechnische aanpassingen, bewustwording van kansspelproblematiek, screening en educatieve initiatieven. Dit betreffen vooral preventieve interventies en maatregelen die onder de verantwoordelijkheid van de overheid vallen. In hoofdstuk 5 worden een aantal *responsible gaming* en *harm reduction* interventies beschreven die door de kansspelindustrie worden gebruikt, waaronder het verschaffen van informatie opdat spelers een geïnformeerde keuze tot gokken kunnen maken, het bieden van zelfcontrole tools als pre-commitment, feedback-mechanismes en zelfuitsluiting. Ook komt aan de orde de manier waarop de interventies mogelijk worden gemaakt via *behavioral tracking*, gedragsanalyse en het ontwikkelen van risico-indicatoren.

4.1 Beperken van de blootstelling aan kansspelen

Een veel gebruikte strategie om de blootstelling aan kansspelen te verminderen is het beperken van de beschikbaarheid en toegankelijkheid van kansspelen. Dit kan door bijvoorbeeld leeftijdsgrenzen te stellen aan gokken of door het aantal of type opstellocaties te beperken, door een maximum aantal casino's of speelautomatenhallen toe te staan, door kansspelautomaten uit laagdrempelige horeca gelegenheden te weren of door het inperken van de openingstijden. Andere manieren om de blootstelling aan kansspelen te verminderen zijn het beperken van reclame uitingen en (controversiële) marketingactiviteiten. Ook het instellen van een rookverbod op speellocaties kan de aantrekkelijkheid van het kansspelaanbod verminderen en zodoende tot minder *exposure* leiden (R.J. Williams et al., 2012). Of zoals Blaszczynski het verwoordt: een reductie van vraag en aanbod leidt tot minder inkomsten maar ook tot een afname van kansspelproblematiek (Alex Blaszczynski, 2011). Zoals we eerder zagen kan het beperken van de blootstelling aan kansspelen voor met name jongeren gunstige effecten hebben (zie paragraaf 2.3.5). In hun overzichtsstudie schatten Williams e.a. de impact van het beperken van de toegankelijkheid en beschikbaarheid van kansspelen op de prevalentie van risicovol speelgedrag als gemiddeld tot hoog in (R.J. Williams et al., 2012).

4.1.1 Handhaven leeftijdsgrens

Omdat het op jonge leeftijd beginnen met gokken een risico inhoudt voor het ontwikkelen van later problematisch speelgedrag, wordt vrijwel overal een leeftijdsgrens gehanteerd voor deelname aan kansspelen. Hoewel de impact op kansspelverslaving als gemiddeld tot hoog wordt ingeschat vormt de handhaafbaarheid ervan mogelijk een probleem. Zoals we ook bij de verhoging van de leeftijdsgrens bij alcohol zien, weten jongeren deze regel vaak makkelijk te omzeilen. Onderzoek uit de VS laat zien dat het kopen van loten door minderjarigen heel toegankelijk is ondanks het verbod hierop (Felsher, Derevensky, & Gupta, 2004). En ook in Nederland zagen we een vergelijkbare trend dat jongeren al op kansspelautomaten speelden voordat zij de wettelijke leeftijdsgrens hadden bereikt (de Bruin et al, 2006). Een ongewenst neveneffect van het stellen of verhogen van leeftijdsgrenzen voor online deelname aan kansspelen kan zijn dat spelers met de accounts van meerderjarigen gaan spelen of gaan spelen op niet vergunde websites die geen of een minder strikte

controle op leeftijd hanteren. Er zijn voor zover bekend geen studies voorhanden die een dergelijk neveneffect laten zien. Nader onderzoek zal moeten uitwijzen in hoeverre jongeren die de wettelijke leeftijdsgrens nog niet behaald hebben aan (online) kansspelen deelnemen, welke kansspelen dit betreft en op welke manier zij de leeftijdsgrens weten te omzeilen.

4.2 Maatschappelijk bewustzijn versterken

Behalve het beperken van het aanbod en de blootstelling aan kansspelen kan preventie het adaptieproces in de samenleving versterken. Preventie beoogt erkenning van kansspelproblemen door spelers en herkenning van kansspelproblemen door niet spelers te vergroten en de bekendheid met de mogelijkheden van hulp of behandeling te verbeteren. Dit bewustwordings- en aanpassingsproces kan op verschillende manieren worden gevoed, bijvoorbeeld via informatieve websites of door massa mediale campagnes. De impact van zulke media campagnes wordt echter als gematigd tot laag beschouwd. Mogelijk dat er meer effect valt te verwachten van informatieve websites zoals *Gamble Aware* in het VK.

4.2.1 Media campagnes

Er is in beperkte mate onderzoek gedaan naar de impact van media campagnes op kansspelproblematiek. De uitkomsten van evaluaties laten wisselende resultaten zien maar over het algemeen wordt het effect als gematigd tot laag ingeschat (R.J. Williams et al., 2012). Een mediacampagne die in Indiana VS werd gelanceerd, had bijvoorbeeld een zeer beperkte impact (Najavits, e.a., 2003). Andere, langer durende campagnes via meerdere mediakanalen (radio, kranten, billboards en tv) zoals die van de *Victoria Department of Human Services* laten daarentegen meer hoopvolle resultaten zien. Uit de evaluatie van deze campagne bleek dat de bekendheid met de beschikbaarheid van hulp bij kansspelproblemen was toegenomen van 43% naar 71% (Jackson, Thomas, Thomason, & Ho, 2002). Deze campagne had tot een directe en blijvende stijging van het aantal telefoontjes naar hulplijnen had geleid. Ook het aantal aanmeldingen voor behandeling van kansspelproblemen bleek in de periode na de campagne te zijn gestegen (Dickson-Gillespie, Rugle, Rosenthal, & Fong, 2008).

4.2.2 Responsible gambling information centres

De “*responsible gambling information centres*” die in Canada op locatie werden opgezet, bleken weinig effectief te zijn. Deze educatieve centra (Onsite Casino Information Centres, OCICs) waren bedoeld om de (foutieve) percepties die spelers over kans en toeval hadden bij te sturen en het speelgedrag in positieve zin te stimuleren. De OCICs werden echter vooral bezocht door ouderen die zo nu en dan op een kansspelautomaat speelden en hun speelgedrag goed onder controle hadden. Een bezoek kon misvattingen wegnemen over toeval (ook na drie maanden) maar leidde niet tot een verandering in het speelgedrag (Boutin, Tremblay, & Ladouceur, 2009).

4.2.3 Gamble Aware Website

Het is opvallend dat in het voorgenomen Nederlandse kansspelbeleid geen plannen zijn opgenomen om een informatieve website over kansspelverslaving te maken zoals die in bijvoorbeeld Engeland. Op de website *Gamble Aware* (zie www.gambleaware.co.uk) is niet alleen informatie te vinden over hoe gokken werkt, maar ook over hoe het speelgedrag onder controle kan worden gehouden, hoe problemen met kansspelen kunnen worden herkend, en wat de mogelijkheden zijn van

vertrouwelijke hulp, inclusief het nummer van de nationale hulplijn *GamCare*. Het is mogelijk dat informatieve websites zoals *Gamble Aware* een grotere impact hebben en meer kosteneffectief zijn dan grote en kostbare massa mediale campagnes. Websites als *Gamble Aware* passen goed in het tijdsbeeld en sluiten goed aan bij het voorgenomen online kansspelbeleid. Ook andere landen beschikken over informatieve websites zoals Zuid-Afrika (www.responsiblegambling.co.za) en Canada: www.rgrc.org/

4.2.4 Screening door huisartsen

Door sommige onderzoekers wordt het belang van secundaire preventie benadrukt. Door middel van een betere screening van kansspelproblematiek door huisartsen en praktijkondersteuners zouden kansspelproblemen in een vroeger stadium herkend kunnen worden en tijdig ingegrepen kunnen worden (Potenza, Fiellin, Heninger, Rounsaville, & Mazure, 2002; Tolchard, Thomas, & Battersby, 2007). Een grotere rol van de eerstelijns gezondheidszorg in de screening van kansspelproblemen ligt voor de hand omdat kansspelverslaving vaak gepaard gaat met andere gezondheidsproblemen zoals depressiviteit, andere stoornissen in de impulscontrole of overmatig alcoholgebruik. Door het Trimbos-instituut wordt voorgesteld om preventieve inspanningen en activiteiten specifiek te richten op professionals, door hen bekend te maken met de op handen staande wetswijziging en de mogelijke gevolgen daarvan voor de hulpverleningspraktijk (van Leeuwen et al., 2015).

Rol van ouders

Ariyabuddhiphongs benadrukt dat ouders een belangrijke rol spelen bij preventie van problematisch speelgedrag onder jongeren. De auteur benadrukt dat die rol alleen op gaat bij ouders die niet gokken (Ariyabuddhiphongs, 2012).

4.2.5 Educatieve initiatieven voor jongeren

Ondanks de zorgen die over het gokgedrag van jongeren bestaan, zijn er tot op heden relatief weinig initiatieven ontplooid voor specifiek op jongeren gerichte preventie. Er is evenwel een aantal onderzoeken uitgevoerd die een relatief positief beeld schetsen van de mogelijkheden hiervan. In een overzichtsstudie van Williams e. a. (2012) wordt geconcludeerd dat de effecten van educatieve preventieve interventies voor schoolgaande kinderen als gematigd tot hoog worden ingeschat (R.J. Williams et al., 2012).

Turner e.a (2008) concluderen aan de hand van hun onderzoek dat kennis over willekeurigheid en kans, bewustwording van probleemgedrag, zelfcontrole vaardigheden en coping vaardigheden aangeleerd kunnen worden (Turner, Macdonald, & Somerset, 2008). Een onderzoek van Williams en collega's (2010) laat een aantal positieve effecten zien van een preventieprogramma voor scholen dat uitgevoerd wordt in de VS genaamd *Stacked Deck*. *Stacked Deck* bestaat uit een aantal interactieve lessen over gokken die toegespitst zijn op 'werkelijke kans', de winst van het huis en de misvattingen die hierover bestaan. Ook is er aandacht voor kenmerken, risicofactoren en oorzaken van problematisch speelgedrag en de vaardigheden om beslissingen te nemen en problemen op te lossen. De centrale gedachte achter het programma is: benader het leven als een 'slimme gokker', door je kansen te bepalen en een afweging te maken van de voor- en nadelen van je acties (Robert J Williams, Wood, & Currie, 2010). De uitkomsten van het programma laten een aantal positieve veranderingen zien in de interventiegroep. De interventiegroep heeft ten opzichte van de controle groep een meer negatieve houding ten aanzien van gokken, de kennis over gokken en gokproblemen neemt toe, men laat zich minder leiden door misvattingen over gokken, neemt betere beslissingen

en beschikt over een beter probleemoplossend vermogen. Bovendien gokt de interventiegroep ook minder frequent en vertoont de groep minder vaak problematisch speelgedrag. Er zijn geen verschillen gevonden tussen de interventie- en controlegroep in de deelname aan risicovolle activiteiten en het geld dat men met gokken verliest (Robert J Williams et al., 2010).

Educatieve animaties

Er zijn ook educatieve animaties ontwikkeld om foutieve cognities te corrigeren en om de frequentie van spelen te matigen. Een groot voordeel van deze animaties is dat ze online gebruikt kunnen worden. Een onderzoek naar de preventieve effecten van een dergelijke animatie video laat zien dat deze inderdaad effect heeft, bijvoorbeeld op de mate waarin men met financiële limieten speelt maar ook op de frequentie van spelen. De effecten zijn echter niet blijvend en verminderen met de tijd. De auteurs stellen dat er wellicht “*booster sessions*” nodig zijn om een meer blijvend resultaat te krijgen (Michael J A Wohl, Christie, Matheson, & Anisman, 2010). In een vervolg studie uit 2013 werden vergelijkbare resultaten gevonden en werd ook een kortere versie van deze animatie onderzocht. Deelnemers spraken echter geen voorkeur uit voor de 3 minuten of 9 minuten durende animatie (Michael J. A. Wohl, Santesso, & Harrigan, 2013).

Weerstand bieden

Lemarié en Chebat (2013) merken op dat de kansspelindustrie, die doorgaans andere doelen nastreeft, aanzienlijk grotere budgetten heeft om te adverteren dan die beschikbaar zijn voor het ontwikkelen van preventieve bewustwordings- en overtuigingsmodellen. Zij stellen daarom een preventiemodel voor dat zich niet zozeer richt op een bewustwording van de risico's van kansspelen maar meer op het bieden van weerstand aan reclame- en marketing uitingen van de industrie (Lemarié & Chebat, 2013).

4.3 Speltechnisch aanpassingen

Als preventiemiddel is het mogelijk om aanpassingen te doen aan de speltechnische kanten van kansspelen en daarmee het risico op verslaving te minimaliseren. In Nederland is dit preventiemiddel bij kansspelautomaten sterk benut. Onderzoeken die ingaan op de effectiviteit van dergelijke technische aanpassingen aan kansspelautomaten zijn echter schaars. Internationaal gezien is hier meer (experimenteel) onderzoek naar gedaan. In algemene zin kan op grond van deze studies geconcludeerd worden dat preventieve speltechnische aanpassingen aan kansspelautomaten een bescheiden tot klein effect hebben op het voorkomen van kansspelproblematiek.

4.3.1 Kansspelautomaten in Nederland

Op de drie typen locaties waar in Nederland kansspelautomaten mogen worden opgesteld, worden verschillende eisen aan de afstelling van de automaten gesteld onder meer wat betreft inzet, de pauzes tussen een spel en het maximum verlies per uur. In de horeca mogen alleen aangepaste en minder risicovol geachte automaten worden opgesteld, in de amusementscentra mogen ook de wat zwaardere (traditionele) automaten en zogenoemde *meerspelers* worden opgesteld die bovendien voorzien mogen zijn van een gekoppelde jackpot (D. de Bruin, Benschop, Braam, & Korf, 2006). In Holland Casino tot slot worden de minste eisen aan de afstellingen van de automaten gesteld, kan er met hogere inzetten worden gespeeld en kunnen hogere bedragen worden gewonnen en is er geen maximum verlies per uur vastgesteld. De vraag blijft echter hoe effectief de aanpassingen aan de

automaten zijn in het beperken van kansspelproblematiek. Een gedegen evaluatieonderzoek over de impact van deze aanpassingen aan kansspelautomaten in Nederland is niet beschikbaar. Er zijn echter wel aanwijzingen dat de afstelling van de automaten mogelijk een geringe impact heeft. Zo blijkt de prevalentie van risicovol speelgedrag onder spelers in de horeca met 6,6% hoger te liggen dan in de speelhallen (6,0%) en Holland Casino (4,0%) (de Bruin e.a., 2006). Het is echter mogelijk dat de verschillen kunnen worden verklaard doordat de kansspelautomaten in de horeca een ander publiek trekken dan de speelhallen of Holland Casino. Ook de grotere toegankelijkheid van kansspelautomaten in de horeca, en het ontbreken van een gericht preventiebeleid bieden waarschijnlijk een meer plausibele verklaring voor de gevonden verschillen dan de speltechnische eisen die aan de kansspelautomaten worden gesteld.

4.3.2 Lage inzetten

Ook uit internationaal (experimenteel) onderzoek komt het beeld naar voren dat aanpassingen aan een kansspelautomaat doorgaans een beperkt en klein effect hebben (R.J. Williams et al., 2012). In 2005 publiceerden Sharpe en collega's de uitkomsten van een onderzoek naar de speltechnische kenmerken van speelautomaten en de invloed hiervan op het speelgedrag. Zij plaatsten daartoe verschillende speciaal aangepaste kansspelautomaten in clubs en hotels en observeerden het speelgedrag van de spelers. De automaten werden aangepast op (i) de hoogte van de inzet waarmee gespeeld werd, (ii) de duur van het rollen van de symbolen en (iii) de mogelijkheid om met bankbiljetten te spelen. Uit het onderzoek bleek dat het alleen het eerst genoemde kenmerk – het beperken van de hoogte van de inzet – van invloed was op het speelgedrag en risicovol speelgedrag mogelijk kan verminderen (Sharpe, Walker, Coughlan, Enersen, & Blaszczyński, 2005).

Interessant in dit verband is ook een studie van Blaszczyński e.a. naar de gepercipieerde effecten van een aantal gemodificeerde kansspelautomaten op verantwoord speelgedrag. De automaten die op vijf locaties in Australië werden opgesteld, waren voorzien van vijf *responsible gambling* kenmerken: 'speel verantwoord' berichten, een bankmeter die de winst vast zet en alleen bij het beëindigen van het spel kan worden geïnd, een alarmklok die ingestelde tijdslimieten faciliteerden, een demo-mode waarmee zonder geld gespeeld kan worden en een mogelijkheid om resterende geldbedragen aan een goed doel te schenken (Alexander Blaszczyński, Gainsbury, & Karlov, 2014). De resultaten laten zien dat een kwart van de spelers die op deze aangepaste automaten had gespeeld, van mening waren dat deze aanpassingen zouden kunnen bijdragen aan het voorkomen van kansspelproblemen, iets minder dan de helft van hen dacht dat het effect op verantwoord speelgedrag op zijn minst matig of significant zou zijn. De onderzoekers blijven daarom hoopvol dat verdere verfijningen in de afstelling van kansspelautomaten een gematigd doch effectief instrument kan zijn om excessief speelgedrag te minimaliseren (Alexander Blaszczyński et al., 2014).

4.3.3 Jackpot laten verlopen

Zoals in paragraaf 2.3.3. werd beschreven, heeft de aanwezigheid van een jackpot een bepaalde aantrekkingskracht op vooral risicovolle spelers. Men speelt door, ondanks de overschrijding van het eigen speelbudget, in de hoop de jackpot te winnen en daarmee alle verliezen weer goed te maken. Een experimenteel laboratoriumonderzoek met een gesimuleerde kansspelautomaat liet zien dat het laten verlopen van de jackpot een positief effect kan hebben op de uitgaven die spelers doen. Als spelers na een x aantal spelletjes de melding kregen dat de jackpot was verlopen, bleek dit er toe te leiden dat zij minder geld uitgaven dan de controle groep die deze melding niet kreeg (Rockloff, Donaldson, & Browne, 2015). Crewe-Brown e.a. menen dat de bevindingen over de invloed van een

jackpot op het speelgedrag implicaties zou moeten hebben. Het inperken van de (hoogte van de) jackpot en de algemene prijsniveaus zou onderdeel uit moeten maken van sociaal verantwoord speelbeleid en daarmee een effectieve strategie zijn om de motivatie om door te spelen te verminderen (Crewe-Brown et al., 2014).

4.3.4 Breaks in play

Soms worden bij onderzoek naar de effecten van aanpassingen aan kansspelautomaten ook onverwachte en negatieve resultaten gevonden. Experimenteel onderzoek naar het verplicht opleggen van pauzes tijdens het spelen op kansspelautomaten liet bijvoorbeeld zien dat dit geen effectief middel is om kansspelproblemen te voorkomen. Het opleggen van verplichte pauzes bleek zelfs contraproductief te werken en het ongewenste effect te hebben dat het de zucht om te spelen (de *craving*) bij spelers juist vergrootte en daardoor tot hogere uitgaven leidde. De implicatie voor een verantwoord spelbeleid is volgens de auteurs dat het verplicht opleggen van een speel pauze afzonderlijk niet effectief is en altijd gepaard moet gaan met een waarschuwingsboodschap of met berichten die tot zelfreflectie aanzetten (Alexander Blaszczynski, Cowley, Anthony, & Hinsley, 2015).

4.3.5 Online speelomgeving

De aard van het spelen in een digitale omgeving brengt met zich mee dat er ook veel meer mogelijkheden zijn om de spelomgeving (beeld, geluid) en de speelervaring (snelheid, duur) te controleren en de speltechnische kenmerken van kansspelen aan te passen. Het spelen in een online omgeving brengt enerzijds preventieve mogelijkheden met zich mee om spelers hulpmiddelen te geven om hun speelgedrag onder controle te houden. Anderzijds kan verondersteld worden dat bepaalde aanpassingen aan de spelomgeving en structuur van een kansspel worden gedaan die juist tot meer risicovol speelgedrag aanzetten, om zo de opbrengsten te vergroten. Wood e.a. concluderen dat het ontwerp van een verantwoord kansspel een uitermate kritiek proces is en dat gespecialiseerde organisaties en experts hierin ondersteuning kunnen bieden (Richard T. A. Wood, Shorter, & Griffiths, 2014).

5. Responsible gambling features

In het onderstaande worden een aantal preventieve maatregelen beschreven die kansspelaanbieders gebruiken om hun *responsible gambling* beleid vorm te geven. In een recent verschenen studie van Wood e.a. (2014) worden 45 verschillende *responsible gambling features* onderscheiden (Richard T. A. Wood et al., 2014). Omwille van de overzichtelijkheid zijn de verschillende mogelijkheden rond vier thema's gerangschikt: informatieverschaffing, precommitment, feedback en zelfuitsluiting. Deze interventies zijn mogelijk doordat (online) kansspelaanbieders het speelgedrag van individuele spelers kunnen monitoren (*behavioral tracking*) en hier een gedragsanalyse op kunnen uitvoeren. Op basis van bepaalde indicatoren kunnen gerichte indicatieve preventieve interventies worden uitgevoerd door risicovolle spelers aan te spreken (via mail, chat of telefoon) of hen middels pop-ups te wijzen op hun risicovolle speelgedrag.

5.1 Folders en waarschuwingen weinig effectief

Het informeren van spelers opdat zij een weloverwogen keuze tot spelen kunnen maken vormt een belangrijk onderdeel binnen *responsible gambling*. Dit kan zoals gezegd door informatie te verschaffen over toeval en kans, over de winkansen, over de onafhankelijkheid van gebeurtenissen of door te waarschuwen voor overmatig speelgedrag en spelers te wijzen op de mogelijkheden van hulp. De klassieke manier om deze informatie te verschaffen is via waarschuwingsstickers, folders en ander voorlichtingsmateriaal. Dit type interventies blijkt echter weinig effectief te zijn en niet van invloed te zijn op het speelgedrag (Ariyabuddhiphongs, 2013).

Waarschuwingen

Waarschuwingsteksten voor overmatig gokken informeren meestal de speler over het risico om geld te verliezen, de kans die hij heeft om te winnen, om te gokken binnen de grenzen die hij zich kan veroorloven of over de mogelijkheden van hulp. Het beperkte onderzoek dat hiernaar is uitgevoerd laat zien dat deze waarschuwingen weliswaar van invloed zijn op de kennis die men van kansspelen heeft maar niet op de opvattingen over kansspelen of op het speelgedrag (Monaghan & Blaszczynski, 2009, 2010). De auteurs stellen voor om de inhoud van deze berichten en waarschuwingen aan te passen en deze meer te richten op het aanmoedigen van zelfbeoordeling, zelf-evaluatie en zelfregulering.

Anderen laten ook wel kritische geluiden horen over de inhoud van de informatie die door de kansspelindustrie worden verstrekt. Khazaal e.a. constateerden dat er op veel poker sites weliswaar tips worden gegeven over hoe het spel gespeeld dient te worden en uitleg wordt gegeven over kansberekening, maar niet op de beperkingen hiervan wordt ingegaan (dat kansberekening geen garantie op succes biedt) (Khazaal et al., 2013). Dit roept opnieuw de vraag op of we van de kansspelindustrie kunnen verwachten dat ze hun eigen klanten wijzen op verstandig spelen (zie ook paragraaf 3.1.2)

5.2 Pop-ups & feedback mechanismen

Een meer dynamische manier om spelers te informeren over hun speelgedrag, dan het aanbieden van voorlichtingsmateriaal, zijn de pop-ups en feedbackmechanismen die de laatste jaren in toenemende mate door online kansspelaanbieders worden gebruikt om verantwoord gokgedrag te

stimuleren (M. M. Auer & Griffiths, 2015a). Auer & Griffiths constateren ook dat er in toenemende mate – doch vooral in het laboratorium - onderzoek wordt uitgevoerd naar de effectiviteit van dit mechanisme. De effecten van pop-up berichten worden in empirisch onderzoek soms als betekenisvol doch ook soms als beperkt of niet effectief beoordeeld. Ladouceur e.a. kwamen tot deze conclusie op grond van een reviewstudie die zij naar de effecten van pop-ups uitvoerden. De onderzochte studies lieten zeer wisselende resultaten zien. Volgens de auteurs zouden deze door methodologische verschillen en beperkingen verklaard kunnen worden (Robert Ladouceur, Blaszczyński, & Lalonde, 2012).

Verschillende doeleinden

Pop-ups kunnen voor verschillende doeleinden worden ingezet en verschillende boodschappen uitdragen. Pop-ups kunnen worden gebruikt om spelers te waarschuwen en/of te informeren over het gelijk blijven van de winstkansen. Pop-ups kunnen echter ook gepersonaliseerde informatie verschaffen over de speelduur, het overschrijden van door de speler ingestelde speellimieten of over de hoeveelheid geld dat iemand heeft verloren. Ook kan door een pop-up advies worden gegeven bijvoorbeeld om een pauze in te lassen, het eigen speelgedrag kritisch te beoordelen of te wijzen op de mogelijkheden van zelfuitsluiting en ondersteuning of hulp daarbij.

Inhoud van pop-up

Het lijkt er op dat de effectiviteit van pop-ups samenhangt met de inhoud van het bericht. Uit onderzoek blijkt bijvoorbeeld dat pop-ups die uitsluitend informatie verschaffen minder goed worden onthouden en minder effectief zijn dan pop-ups die tot een zelfbeoordeling aanmoedigen. Pop-up berichten die ingaan op de geldbestedingen van spelers lijken volgens de onderzoekers de meeste potentie te hebben om het speelgedrag te beïnvloeden (Sally M. Gainsbury, Aro, Ball, Tobar, & Russell, 2015).

Informatieve pop-ups

In een onderzoek naar de effectiviteit van pop-ups worden door Benhsain e.a. positieve resultaten gevonden. In hun studie laten zij zien dat pop-ups die spelers helpen herinneren aan de onafhankelijkheid van opeenvolgende gebeurtenissen, het aantal foute percepties en de motivatie om verder te spelen kunnen verminderen (Benhsain et al., 2004). Ook andere studies laten positieve effecten zien van pop-up berichten die ingaan op de *random* aard van kansspelen en het uiteindelijk negatieve percentage van de inleg dat weer wordt uitgekeerd. Dergelijke pop-up berichten blijken zowel een positieve invloed te hebben op de kennis van spelers omtrent verantwoord spelen als op verantwoord speelgedrag zelf (Cloutier, Ladouceur, & Sévigny, 2006; Jardin & Wulfert, 2009; Michael J.A. Wohl, Parush, Kim, & Warren, 2014).

Speelduur pop-ups

De onderzoeken die naar de effectiviteit van pop-ups zijn uitgevoerd laten zoals gezegd wisselende resultaten zien. Zo zijn er aanwijzingen gevonden dat pop-ups die op gezette momenten de speelduur in beeld brengen een beperkt en marginaal effect hebben. Er treedt namelijk gewenning op die maken dat spelers de berichten negeren (M. M. Auer & Griffiths, 2015a). Uit het onderzoek dat de auteurs uitvoerden naar het '*real world*' speelgedrag van online spelers blijkt dat de beperkte invloed van pop-up berichten afhankelijk is van de boodschap die in de pop-up wordt verkondigd. Pop-ups die het simpele bericht meegeven dat iemand 1000 spelletjes heeft gespeeld op een kansspelautomaat bleken minder impact te hebben dan een uitgebreide boodschap waarbij

beschrijvende normen worden aangedragen (*er zijn maar weinig mensen die 1000 potjes achter elkaar spelen*), de speler wordt gewezen op de onafhankelijkheid van de gebeurtenissen (*de kans om te winnen neemt niet toe als u langer speelt*) of er wordt een motiverende boodschap meegegeven, een advies waarbij de keus bij de speler blijft (bijvoorbeeld *“een pauze helpt vaak, en u kunt zelf de duur ervan bepalen*). Uit het onderzoek bleek dat 1,39% van de spelers die de uitgebreide pop-up te zien kregen daadwerkelijk stopten met spelen terwijl dit voor de simpele pop-up 0,67% was (M. M. Auer & Griffiths, 2015a). Ook Gainsbury e.a. komen tot de conclusie dat pop-up boodschappen een beperkte invloed hebben op het speelgedrag maar wel als een soort ‘eerste verdedigingslinie’ kunnen worden gebruikt bij het voorkomen van kansspelverslaving (Sally M. Gainsbury et al., 2015).

Speellimieten en pop-ups

In een laboratoriumstudie is het effect onderzocht van pop-ups die spelers uitnodigen om een speellimiet in te stellen. Ten opzichte van de controle groep die geen pop-up kreeg speelde de experimentele groep niet alleen vaker met een limiet maar speelden zij ook minder lang (Kim, Wohl, Stewart, Sztainert, & Gainsbury, 2014). Ook pop-up berichten die iemand helpen herinneren aan het bereiken van zijn vooraf ingestelde limieten blijken er toe te leiden dat spelers zich beter aan deze limiet houden (Stewart & Wohl, 2013; Michael J A Wohl, Gainsbury, Stewart, & Sztainert, 2013).

Beperkingen

Volgens Wohl e.a. is de impact van pop-ups vaak gering omdat deze qua functionaliteit, bruikbaarheid en ervaring vaak niet goed aansluiten bij de noden en wensen van de eindgebruiker. Potentiële verbeteringen in de effectiviteit van pop-up berichten zouden mogelijk zijn als gebruik wordt gemaakt van de basisprincipes van *Computer Human Interactions* (een discipline die zich bezig houdt met het ontwerpen, evalueren en implementeren van computertechnologie bij mensen) en de principes van *Persuasive System Design* (bijvoorbeeld door spelers daadwerkelijk te houden aan de vooraf gestelde limieten) (Michael J.A. Wohl et al., 2014).

Plaatsing van pop-ups in het scherm

De impact van pop-up wordt ook beïnvloed door de locatie op het beeldscherm. Berichten die in het midden van het scherm zijn geplaatst worden beter gezien en onthouden door spelers en blijken meer impact te hebben op het speelgedrag dan wanneer pop-ups in de periferie van het beeldscherm worden geplaatst (S. Gainsbury, Aro, Ball, Tobar, & Russell, 2015).

Social responsibility tools

Een interessante ontwikkeling die gaande is, is die rond speciale computerprogramma's of *social responsibility tools* (zoals *Mentor*, *FutureSpace*, *BetBuddy* en *Playscan*) die spelers kunnen helpen om verantwoord te spelen. Met deze *tools* kan inzicht worden verkregen in het eigen speelgedrag en kan men gepersonaliseerde feedback krijgen. *Playscan* is ontwikkeld door het Zweedse bedrijf *Svenska Spel*. Met *Playscan* kunnen persoonlijke speelbudgetten worden aangegeven, zelf-diagnostische tests worden uitgevoerd maar ook een zelfuitsluiting worden aangevraagd. *Playscan* wordt door gebruikers als een zinvol instrument beoordeeld. 90% beoordeelt *Playscan* als makkelijk in het gebruik en meer dan de helft van de spelers vindt het een bruikbaar instrument, een minderheid (19%) vindt van niet. Het instellen van speellimieten werd door 70% van de gebruikers als positief beoordeeld (M. D. Griffiths et al., 2009). Een recente studie naar *Playscan* laat zien dat het informeren van risicospelers, die hebben aangegeven feedback op hun speelgedrag te willen, een positief effect heeft op de uitgaven die men doet (Richard T.A. Wood & Wohl, 2015). De feedback

aan de spelers wordt gegeven op basis van een kans algoritme en in de vorm van een risico-inschatting met een kleurcode aan de speler terug gegeven (Groen=geen probleem; Geel=risico; Rood=problematisch). Ook een studie naar de effectiviteit van *Mentor*, een andere *responsible gambling tool*, laat dergelijke positieve resultaten zien van gepersonaliseerde feedback op het speelgedrag. Online spelers die feedback kregen op hun speelgedrag spendeerden aanzienlijk minder tijd en geld dan de controle groep die dit niet kreeg (M. M. Auer & Griffiths, 2015b).

5.3 Precommitment

Veel spelers proberen hun speelgedrag onder controle te houden door voor zichzelf bepaalde speellimieten te hanteren, bijvoorbeeld door met een maximumbedrag te spelen (en bankpasjes thuis te laten). Deze vorm van zelfcontrole is ook door de online kansspelindustrie omarmd als een *responsible gambling feature* waarbij spelers de mogelijkheid wordt geboden om van te voren aan te geven of zij met een bepaald maximum bedrag willen spelen of hun speeltijd willen limiteren. Uit de literatuur is niet duidelijk geworden in welke mate en in welke vorm online kansspelaanbieders deze voorzieningen aanbieden aan spelers.

Het committeren aan een maximum bedrag of speeltijd kan op een aantal manieren. De mogelijkheid van het spelen met een maximum kan bijvoorbeeld als optie worden aangeboden maar ook als een verplichting gelden voor deelname. Een speellimiet kan over verschillende tijdsperiodes worden vastgelegd (per dag, per week, per maand) en er is variatie mogelijk in de handhaving van dit mechanisme. Een speler kan bij het bereiken van het ingestelde maximum (tijdelijk) gedwongen worden uitgesloten van verdere deelname. Er kan ook een pop-up bericht verschijnen dat zijn limiet wordt overschreden terwijl hij een vrije keuze houdt om door te spelen. Tot slot kan de hoogte van speellimieten ofwel door de speler zelf worden bepaald –zoals meestal gebeurt– ofwel worden opgelegd. Sommige kansspelaanbieders- zoals *Bwin* - limiteren het bedrag dat spelers op hun online account kunnen bijschrijven.

Bereik is beperkt

In een studie van Ladouceur e.a. concluderen de auteurs dat relatief weinig spelers gebruik maken van de mogelijkheid om geldelijke of tijdslimieten in te stellen (Robert Ladouceur et al., 2012). Volgens hen zou het bereik worden vergroot door limitering als verplichting op te nemen in de vergunningvoorschriften voor kansspelaanbieders. Limitering zou overigens ook, zoals we in de vorige paragraaf zagen, kunnen worden gestimuleerd door het aanbieden van pop-ups .

Positief effect

Zoals eerder vermeld blijkt dat het instellen van speellimieten een positief effect heeft op de bestedingen die spelers doen. Ook uit een studie van Auer en Griffiths blijkt dit. Bij casinospelers en deelnemers aan loterijen blijkt het instellen van een maximum te besteden bedrag tot lagere bestedingen te leiden. Voor pokerspelers geldt dat vooral het vrijwillig instellen van een tijdslimiet een positieve impact had op de uitgaven en de speelduur (M. Auer & Griffiths, 2013). Uit een studie van Nelson e.a. blijkt dat spelers die hun speelgedrag vrijwillig hadden gelimiteerd hun gokactiviteiten weliswaar verminderden maar niet de hoogte van de inzetten aanpasten (Nelson et al., 2008). Zoals eerder aan gerefereerd kan het toepassen van *Human Computer Interaction* en *Persuasive System Design* de effectiviteit van vooraf ingestelde limieten sterk verbeteren. Wohl e.a. laten zien dat pop-ups die van deze technieken gebruik maken er toe leiden dat spelers zich vaker

aan de gestelde limieten houden (92%) dan de spelers die aan de traditionele pop-ups werden blootgesteld (62%) (Michael J.A. Wohl et al., 2014).

Maximum winst

Walker e.a. werpen op om in het kader van een *responsible gambling* beleid spelers ook de mogelijkheid te bieden om vooraf een maximum winst in te stellen. Spelers hebben vaak de neiging om de winst die men maakt, opnieuw in te zetten en verder te spelen. Uit het experimentele onderzoek dat de onderzoekers hiernaar uitvoerden bleek dat het instellen van winlimieten een gunstig effect had op het speelgedrag en tot minder winst voor het casino leidde (Walker, Litvin, Sobel, & St-Pierre, 2015). Volgens de onderzoekers is nader onderzoek nodig om vast te stellen of het instellen van winlimieten een bruikbaar onderdeel kan zijn in een *responsible gambling* strategie.

Verplichting of optie?

In Noorwegen en Italië geldt het instellen van persoonlijke spelerslimieten (bijvoorbeeld op stortingen, frequentie of speeltijd) als toegangseis voor deelname aan het online kansspelaanbod van vergunningshouders. Ook in het voorgenomen Nederlandse beleid wordt dit verplicht. Landen zoals Denemarken en het Verenigd Koninkrijk kennen wel de mogelijkheid tot het instellen van persoonlijke spelerslimieten, maar niet de verplichting daartoe (de Bruin & Labree, 2014). In Australië toonde de industrie zich een tegenstander van deze verplichting. Men wees op de inbreuk op de vrijheid van het individu en van organisaties en ook op de potentiële reductie van inkomsten en banen. Prior e.a. concluderen dat het verplicht stellen van pre-commitment inderdaad gezien kan worden als een paternalistische interventie van de overheid op de interactie tussen individuen en bedrijven maar dat deze desondanks gerechtvaardigd is omdat de inbreuk die dit op de vrijheid van het individu doet, minimaal is (Prior Jonson, Lindorff, & McGuire, 2011). Niet alle online kansspelaanbieders hebben overigens bezwaren en bedenkingen tegen dergelijke *responsible gambling* voorzieningen. In onderhavig literatuur onderzoek is echter niet duidelijk geworden in hoeverre en in welke mate de industrie inspanningen doet om een gedegen *responsible gambling* beleid te voeren en haar (zelfopgelegde) maatschappelijke verantwoordelijkheid neemt.

5.4 Bieden van de mogelijkheid tot zelfuitsluiting

Zelfuitsluiting

Zelf-uitsluitingen op vrijwillige basis lijken een zinvol en effectief instrument te zijn om kansspelverslaving te voorkomen en/of verdere schade te beperken. Zelf-uitsluitingen kunnen een tweeledig preventief doel dienen. Ten eerste kunnen ze als een selectieve of indicatieve preventiemaatregel worden gezien voor recreatieve of risicospelers die in problemen dreigen te raken. Daarnaast kunnen ze werken als een geïndiceerde preventieve interventie voor probleemspelers of als een (*cold turkey*) afkickperiode voor gokverslaafden.

Er is maar in beperkte mate onderzoek gedaan naar de effectiviteit van zelf-uitsluiting (SallyM Gainsbury, 2014). Het schaarse onderzoek dat naar de effectiviteit van dit mechanisme is uitgevoerd laat evenwel zien dat een zelf-uitsluiting op vrijwillige basis een positieve uitwerking kan hebben op het speelgedrag, zowel op korte als op langere termijn. Ook verbetert het algemene functioneren en welbevinden van spelers. De effectiviteit van een zelf-uitsluiting is echter ook begrensd, niet iedere

probleemspeler wordt hiermee bereikt, deels omdat men niet op de hoogte is van de mogelijkheid maar ook omdat men hier geen behoefte aan heeft of problemen niet erkent. Een deel van de spelers gaat daarbij ten tijde van de zelf-uitsluiting elders spelen en tot slot komen velen na verloop van tijd weer terug naar de locatie waar de zelf-uitsluiting is aangevraagd.

Zelfuitsluiting als bijzonder fenomeen

Zelfuitsluiting of een entreeverbod op vrijwillige basis is een bijzonder fenomeen in de kansspelwereld en uniek in zijn soort als we het vergelijken met andere potentieel risicovolle producten zoals alcohol. Informele zelfuitsluitingsprogramma's werden in de zestiger jaren al door diverse casino's toegepast, maar het eerste formele zelfuitsluitingsprogramma's zou in 1989 in Manitoba in Canada zijn geïnitieerd. Ook Holland Casino behoorde tot de pioniers en heeft sinds 1990 een belangrijke bijdrage geleverd in de verdere ontwikkeling en verfijning van dit instrument. Sindsdien wordt de mogelijkheid van zelfuitsluiting wereldwijd in toenemende mate door andere (online) kansspelaanbieders aangeboden. Niet duidelijk is welk deel van de (online) kansspelaanbieders precies gebruik maakt van dit preventie instrument en/of welke afwegingen men maakt om dit al dan niet te bieden.

Een zelfuitsluiting kent internationaal gezien vele verschijningsvormen zowel qua duur als qua bereik; een zelfuitsluiting kan een tijdelijke afkoelingsperiode zijn, van een dag of een week, maar ook voor langere tijd (een half jaar of een jaar) worden aangevraagd. Een zelfuitsluiting kan voor een of voor meerdere ondernemingen tegelijkertijd worden aangevraagd, en voor een specifieke speltype of voor het gehele aanbod van kansspelen gelden.

Wie vragen een zelfuitsluiting aan?

Uit onderzoek naar het preventiebeleid van Holland Casino blijkt dat driekwart van de spelers die een beschermende maatregel aanvraagt man te zijn, en gemiddeld jonger dan (39 jaar) de vrouwen die een dergelijk maatregel aanvragen (gemiddeld 46 jaar) (D. E. de Bruin et al., 2001). Uit een recente studie van Dragicevic e.a. onder online spelers die zichzelf hadden laten uitsluiten blijkt dat dit vooral jongere spelers betreft. Ze hebben grotere verliezen en spelen meer risicovol dan een controle groep van spelers die zich niet had laten uitsluiten. In tegenstellingen tot eerdere bevindingen worden geen verschillen in de speelduur aangetroffen tussen beide groepen (Dragicevic, Percy, Kudic, & Parke, 2015).

Entreeverbod als noodgreep

Spelers vragen vaak een entreeverbod aan op het moment dat het water hen aan de lippen staat. Uit het eerder genoemde onderzoek naar zelf-uitsluitingen bij Holland Casino bleek dat bij veel spelers in de periode voorafgaand aan de zelf-

Entreeverbod en bezoekbeperking bij Holland Casino
Het preventiebeleid van Holland casino rond zelfuitsluitingen is voor een belangrijk deel gebaseerd op de identificatieplicht en het computersysteem Oasis waarin de kenmerken en bezoekfrequentie van de bezoekers worden bijgehouden. Bij bepaalde karakteristieken in de bezoekfrequentie (vaker dan 2 keer per week) en/of plotselinge verhogingen hierin wordt - bij het eerstvolgende bezoek van de speler - een signaal afgegeven door het systeem en wordt de betreffende persoon hierop aangesproken. Voor jongeren tot 25 jaar worden aangepaste indicaties gebruikt. Het aanspreken van spelers op het speelgedrag ligt gevoelig omdat het inbreuk doet op de persoonlijke levenssfeer van spelers. Het aanspreekbeleid omvat vaak twee elementen: als eerste wordt geïnformeerd hoe het met iemand gaat en ten tweede, of de persoon op de hoogte is van de mogelijkheid tot het nemen van een vrijwillig entreeverbod of bezoekbeperking. De persoon kan vervolgens een entreeverbod aanvragen voor de duur van een half jaar, een jaar of voor onbepaalde tijd en is geldig voor alle vestigingen van Holland Casino.

uitsluiting sprake was van een (gestaag) stijgende bezoekfrequentie (D. E. de Bruin et al., 2001). Dit blijkt ook uit onderzoek van Nelson e.a.. Zij beschrijven dat spelers die zichzelf uitsluiten aan meerdere kansspelen deelnemen en vaker gokken dan anderen (Nelson et al., 2008). Uit onderzoek van Nower e.a. onder ouderen (56+) die zichzelf hadden laten uitsluiten van de Missouri casino's in de VS blijkt dat de angst om zelfmoord te plegen de belangrijkste motivatie is om zichzelf uit te sluiten (Nower & Blaszczynski, 2008). Ook een studie onder vrouwelijke zelf-uitsluiters van deze casino's laat dit zien; de belangrijkste motivatie voor deelname in het zelf-uitsluitingsprogramma was de wens om de controle te hervinden, het huwelijk te redden en geen zelfmoord te plegen (Nower & Blaszczynski, 2006). Niet duidelijk is of problematische gokkers ook oververtegenwoordigd zijn in zelfmoordstatistieken.

Effectiviteit van zelf-uitsluitingen

Het begrip effectiviteit kan ingaan op (i) de bekendheid bij spelers met de mogelijkheid om een beschermende maatregel aan te vragen, (ii) het bereik in termen van het percentage probleemspelers dat zichzelf laat uitsluiten en (iii) een afname van de frequentie waarmee wordt gespeeld, problemen worden verminderd of het algemene welbevinden verbetert (iv) de mate waarin spelers tijdens de zelf-uitsluiting op zoek gaan naar alternatieven om te spelen. Het meeste onderzoek dat is uitgevoerd naar de effectiviteit van zelfuitsluitingen betreft land-based zelfuitsluitingen. Onderzoek naar de effectiviteit van zelfuitsluiting van online kansspelen is in zeer beperkte mate uitgevoerd.

Uit het eerdere genoemde onderzoek bij Holland Casino blijkt dat de bekendheid van de spelers met het preventiebeleid van Holland Casino aanzienlijk is maar dat het bereik relatief beperkt en begrensd blijkt. Een groot deel van de probleemspelers (60%) wordt niet door het preventiebeleid bereikt: men is nooit aangesproken op het speelgedrag en heeft nooit een beschermende maatregel getroffen. Het beperkte bereik kan meerdere oorzaken hebben, enerzijds kan het zo zijn dat het detectiebeleid van Holland Casino onvoldoende in staat is om probleemspelers tijdig te identificeren, anderzijds kunnen probleemspelers geen gebruik maken van beschermende maatregelen en zich ook niet laten aanspreken door medewerkers van HC omdat ze vinden dat ze geen problemen hebben of omdat ze vinden dat ze de problemen zelf moeten oplossen of via de daartoe aangewezen hulpinstanties. De effectiviteit van de zelfuitsluiting gemeten op basis van de bezoekfrequentie blijkt ten tijde van de uitsluiting aanzienlijk te zijn. Dit duidt erop dat er door Holland Casino goed op de naleving van de maatregelen wordt toegezien. Hoewel mensen na afloop van het entreeverbod vaak weer teruggaan naar het casino spelen ze doorgaans minder vaak dan daarvoor. De spelers die zichzelf hebben uitgesloten beamen dit en geven aan dat de zelfuitsluiting hen heeft geholpen om (financieel) weer op adem te komen. De helft van de mensen die zich hebben uitgesloten gaat ten tijde van de maatregel evenwel op zoek naar alternatieven om te kunnen spelen. Uit onderzoek dat in Australië is uitgevoerd komt een vergelijkbaar beeld naar voren. De meeste respondenten (85%) die zichzelf via een centrale service op meerdere locaties tegelijk hadden laten uitschrijven blijken in het jaar na hun zelfuitsluiting gestopt te zijn met gokken of hun speelgedrag te hebben teruggebracht. De auteurs concluderen dat een aantal spelers blijft worstelen om het speelgedrag onder controle te houden. Dit blijkt uit de pogingen die deze spelers doen om de zelf-exclusie op te heffen, te omzeilen of door op locaties te spelen waar de uitsluiting niet geldt (Nerilee Hing & Nuske, 2012).

In een studie van een van de nestors van het wetenschappelijk onderzoek naar kansspelverslaving Robert Ladouceur wordt gesteld dat zelf-exclusie programma's ook op langere termijn positieve effecten laten zien. Spelers voelen minder de noodzaak om te gaan gokken en ervaren meer controle over hun speelgedrag. De onderzoekers concluderen dat de intensiteit van de negatieve consequenties van het gokken vermindert ten gunste van dagelijkse activiteiten, een sociaal leven, werk en een verbeterde stemming (Robert Ladouceur, Sylvain, & Gosselin, 2007). Ook uit onderzoek van Gainsbury e.a. blijkt dat spelers baat kunnen hebben bij zelf-uitsluitingsprogramma's (Sally M Gainsbury, 2014). Uit een longitudinale studie die in Duitsland is uitgevoerd blijkt dat er bij een entreeverbod direct maar ook op termijn sprake is van een verbetering in het psychosociale functioneren (Hayer & Meyer, 2011). Hing e.a. (2015) concluderen op grond van een studie naar zelf-uitsluiting en behandeling dat zelf-uitsluiting dezelfde korte termijn resultaten laat zien als een behandeling (Nerilee Hing, Russell, Tolchard, & Nuske, 2015).

Bereik is begrensd

Een begrenzing van zelf-uitsluitingen op vrijwillige basis is dat niet iedere probleemspeler herkend wordt en derhalve wordt aangesproken op zijn speelgedrag. Een ander begrenzing is dat niet iedere probleemspeler zich laat aanspreken of verleiden om hiervan gebruik te maken (i) omdat men vindt dat men geen problemen heeft of (ii) omdat men niet erkent dat men problemen heeft. Dit maakt dat het bereik relatief beperkt is. Een andere reden voor het beperkte bereik van dit preventieaanbod is dat spelers niet bekend zijn met de mogelijkheid van zelf-uitsluiting. Uit een overzichtsstudie naar het bereik van zelf-uitsluitingen in Canada komt naar voren dat een relatief klein deel van de probleemgokkers (0,6-7%) met een mogelijk entreeverbod werd bereikt. Ook in Australië en VS bestaat aldus Williams e.a. een gelijk laag bereik (R.J. Williams et al., 2012). Deze cijfers liggen aanzienlijk lager dan bij Holland Casino waar, zoals we eerder zagen, 40% van de probleemspelers door het preventiebeleid werd bereikt (D. E. de Bruin et al., 2001).

Tijdelijkheid en omzeilen van de zelf-uitsluiting

Uit de review van Williams e.a. blijkt dat beschermende maatregelen een tijdelijk effect hebben. Uit verschillende studies bleek dat 20% tot 50% van de spelers die zich hadden laten uitsluiten na verloop van tijd weer terug gingen naar het casino. 50% tot 80% gingen ten tijde van de zelf-uitsluiting ergens anders gokken. Gainsbury e.a. concluderen dat zelf-uitsluitingsprogramma's onderbenut zijn door probleemspelers en niet volledig kunnen voorkomen dat individuen niet meer gokken (Sally M Gainsbury, 2014).

Zelfuitsluiting bij meerdere aanbieders

In Australië bestaat de mogelijkheid dat spelers zich met één aanvraag bij verschillende aanbieders tegelijkertijd uitsluiten. Dit blijkt meer effect te hebben bij het reduceren van problematisch speelgedrag dan een uitsluiting bij een specifieke aanbieder (Nerilee Hing & Nuske, 2012). Ook België is zelfuitsluiting bij meerdere aanbieders een mogelijkheid. Spelers kunnen een aanvraag voor een toegangsverbod indienen bij de Kansspelcommissie, deze worden vervolgens in het *Excluded Persons Information System* (EPIS) bijgeschreven. De toegang wordt de betreffende speler dan ontzegd bij zowel casino's, speelautomatenhallen als wedkantoren, en zowel land based als online. Het toegangsverbod kan ongedaan worden gemaakt, maar kent een wachttijd van drie maanden (Bron: www.gamingcommission.be). Onbekend is tot welke resultaten dit heeft leidt omdat onderzoek naar de effectiviteit vooralsnog ontbreekt.

Handhaving is noodzakelijk

In een studie van Nelson e.a. (2010) wordt er op gewezen dat deelnemen in een zelf-uitsluitingsprogramma wel gehandhaafd dient te worden door de kansspelaanbieder. Uit de studie blijkt dat de helft van de zelf-uitsluiters ten tijde van de uitsluiting gewoon tot het casino worden toegelaten (Nelson, Kleschinsky, LaBrie, Kaplan, & Shaffer, 2010).

Bekendheid met zelf-uitsluitingen vergroten

Zoals eerder geconstateerd laten ook niet-probleemspelers zich uitsluiten van deelname in een poging problemen te voorkomen (D. E. de Bruin et al., 2001). Ook onderzoek naar online zelfuitsluitingen laat zien dat een deel van de spelers hier vooral gebruik van maakt om problemen te voorkomen: een kwart van de zelfuitsluitingen vond plaats binnen een dag nadat het account was aangemaakt (Dragicevic et al., 2015). Ook een studie naar zelf-uitsluiting van kansspelautomaten¹⁹ in Noorwegen laat zien dat een deel van de spelers dit impulsief doet en hierdoor mogelijk problemen wil voorkomen (Engebø, 2010). Dit onderstreept het belang om de bekendheid met de mogelijkheden van zelf-uitsluiting breed onder spelers te verspreiden en niet alleen voor probleemspelers aan te bieden.

Interne motivatie maar externe hulp stimuleren

Uit het onderzoek naar de effectiviteit van het preventiebeleid van Holland Casino blijkt dat de motivatie van spelers om zichzelf uit te sluiten sterk samenhangt met de effectiviteit ervan (de Bruin e.a., 2001). Als het initiatief niet van de betrokkene zelf komt maar onderdeel uitmaakt van een schuldsaneringsregeling of op aandringen van de familie of partner gebeurt is de kans op een terugval groter. Wanneer een beschermende maatregel weloverwogen wordt genomen en wordt gecombineerd met een vorm van hulpverlening of ondersteuning, zal de kans op een blijvend succes toenemen. Ook uit onderzoek van Nelson blijkt dat de effectiviteit van zelfuitsluitingsprogramma's toeneemt als deze met aanvullende hulp en behandeling wordt gecombineerd. Zelfuitsluitingsprogramma's zouden daarom gerichte informatie moeten verschaffen over de mogelijkheden van hulp en ondersteuning (Nelson et al., 2010). Het is dus zinnig om spelers op de mogelijkheden van hulp of ondersteuning te wijzen. Ondersteuning bij een zelfuitsluiting kan het effect ervan (op langere termijn) versterken en verbeteren.

Meer onderzoek noodzakelijk

Ook in Frankrijk bieden online kansspelaanbieders gokkers de mogelijkheid om zichzelf - voor een week - uit te sluiten van verdere deelname. Momenteel wordt daar een experimenteel uitgevoerd die de effectiviteit van deze en mogelijke moderatoren onderzoekt (Caillon, Grall-Bronnec, Hardouin, Venisse, & Challet-Bouju, 2015).

Onvrijwillige uitsluiting

Onvrijwillige uitsluiting op basis van kansspelproblemen wordt in de memorie van toelichting van het voorgenomen Nederlandse beleid als een mogelijk instrument genoemd om kansspelverslaafden tegen zichzelf in bescherming te nemen. In de literatuur zijn geen onderzoeken gevonden die ingaan op de mate waarin dit wordt toegepast en/of de effectiviteit hiervan. Bij Holland Casino en andere kansspelaanbieders komt uitsluiting van spelers op onvrijwillige basis voor. Onvrijwillige uitsluiting

¹⁹ Kansspelautomaten worden in Noorwegen centraal aangestuurd en hebben een geïntegreerde functie waarmee spelers zichzelf tijdelijk of permanent uit kunnen sluiten.

gebeurt echter niet omdat men vermoedt dat een speler problemen met kansspelen heeft, maar omdat spelers zich misdragen of frauderen (hetgeen overigens wel indicaties kunnen zijn van problematisch speelgedrag). Aan onvrijwillige uitsluiting op basis van (een vermoeden) van problematische speelgedrag kleven een aantal ethische en morele kwesties. Mag iemand gedwongen in bescherming worden genomen? Wanneer komt iemand in aanmerking voor een onvrijwillige uitsluiting van deelname? Wie bepaalt of iemand dat opgelegd krijgt? Gelet op de interne motivatie die vereist is om problemen met kansspelen effectief aan te pakken, is het vooral de vraag in welke mate een onvrijwillige uitsluiting het beoogde effect zal hebben op het speelgedrag van de betrokkene en of het effect ook voortduurt na de periode van onvrijwillige uitsluiting. Nader onderzoek naar de effectiviteit van onvrijwillige uitsluiting kan mogelijk worden verkregen van onze zuiderburen. Voor zover bekend wordt alleen in België gebruikt gemaakt van een onvrijwillige uitsluiting. Een 'belanghebbende derde' kan daar een toegangsverbod aanvragen voor een persoon met een gokprobleem. Deze dient daarbij aan te tonen persoonlijk belang bij dit toegangsverbod te hebben. De aanvraagprocedure is complexer en duurt langer dan een vrijwillige aanvraag door de probleemspeler zelf. De Belgische Kansspelcommissie raadt daarom aan om eerst de persoon met een gokprobleem te overtuigen een vrijwillige aanvraag in te dienen.²⁰ Niet bekend is in welke mate in België gebruikt wordt gemaakt van onvrijwillige uitsluiting en in hoeverre deze maatregelen het beoogde effect sorteerden.

5.5 Screening en kans op herkenning van gokproblematiek vergroten

Het aanbieden van pop-ups en feedback op het speelgedrag is uiteraard alleen mogelijk als het gedrag van de speler wordt gemonitord, een gedegen gedragsanalyse plaatsvindt en risico- en gedragsindicatoren worden ontwikkeld die problematisch speelgedrag in een zo vroeg mogelijk stadium kunnen opsporen.

Online behavioural tracking

Online deelname aan kansspelen biedt vele mogelijkheden om het speelgedrag te observeren. Behalve de bezoekfrequentie of ontwikkelingen daarin worden ook de speelduur, de inzetten, de winsten en verliezen geregistreerd. Een gedragsanalyse van het online speelgedrag en het ontwikkelen en gebruiken van risico-indicatoren voor het herkennen van problematisch speelgedrag vormt daarmee een cruciaal onderdeel van een *responsible gambling* beleid. In het literatuuronderzoek is niet duidelijk geworden in hoeverre kansspelaanbieders daadwerkelijk gebruik maken van deze mogelijkheden, welke risico-indicatoren worden toegepast en hoe accuraat deze zijn in het voorspellen van probleemgedrag.

Land based: registraties van de bezoekfrequentie & herkenning door personeel

Ook in de land based gokindustrie zijn er mogelijkheden om het gedrag van spelers te monitoren. Een voorbeeld hiervan vormt het beleid van Holland Casino, dat voor een belangrijk deel gebaseerd is op de frequentie waarmee spelers een vestiging van Holland Casino bezoeken. De bezoekfrequentie van een speler kan een indicatie geven van problematisch speelgedrag. Ook (plotselinge) veranderingen hierin zijn indicatief (zie ook paragraaf 5.4). Het monitoren van de uitgaven die spelers doen is in een casinostetting doorgaans veel moeilijker te registreren (de Bruin

²⁰ http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/protection/forbid/

e. a., 2001). Tenzij gebruik wordt gemaakt van een spelerspas (hetgeen o.a. voor de casino's van Svenska Spel geldt) waar de uitgaven van spelers op worden geregistreerd en ook gemonitord kunnen worden.

Problematisch speelgedrag kan daarnaast ook door het personeel van speellocaties worden herkend op basis van andere gedragskenmerken. Casinowerknemers blijken bijvoorbeeld goed in staat zijn om tekenen van problematisch speelgedrag te herkennen aan de tijd en het geld dat aan gokken wordt besteed en weten vaak feilloos bepaalde risicogroepen te onderscheiden (O'Mahony & Ohtsuka, 2015). Ook Seong e.a. vonden een aantal typerende kenmerken van problematisch speelgedrag die op locatie doorgaans goed waarneembaar zijn maar online veel moeilijker te registreren zijn. Zij noemen een excessieve preoccupatie met gokken, agressief reageren, wanhopig om hulp roepen, geld lenen of bijgelovig gedrag vertonen (Seong & Heon, 2006). Nader onderzoek zal moeten uitwijzen of deze bevindingen generaliseerbaar zijn naar de Nederlandse context. Zo zou er meer inzicht verkregen moeten worden in de mate waarin medewerkers van speellocaties over het vermogen beschikken om kansspelproblemen (tijdig) te signaleren, op grond van welke gedragskenmerken zij dit doen, welke vaardigheden hiervoor nodig zijn en welke moeilijkheden zij ervaren in het herkennen van problematisch gokgedrag.

Automatische tekstanalyse

Indicatoren van kansspelproblematiek kunnen online overigens ook worden verkregen uit de communicatie die de klant voert met de aanbieder via email of chat. Met behulp van een automatische tekstanalyse kan een indicatie worden verkregen van risicovol speelgedrag. Uit onderzoek blijkt dat een dergelijk expertsysteem gebruikt kan worden om prioriteit te geven aan bepaalde probleemgevallen en daarbij het menselijk oordeel kunnen ondersteunen en/of valideren (Haefeli, Lischer, & Haeusler, 2014; Haefeli, Lischer, & Schwarz, 2011). Niet bekend is of dit systeem inmiddels in de praktijk wordt toegepast.

5.5.1 Risico-indicatoren

De intensiteit waarmee wordt gespeeld blijkt dus een goede indicator te zijn voor problematisch speelgedrag (zie paragraaf 2.3.6.). Deze kan worden uitgedrukt in de frequentie waarmee wordt gespeeld, het totaal aantal afgesloten weddenschappen (H. M. Gray, LaPlante, & Shaffer, 2012), het aantal kansspelen waaraan wordt deelgenomen of de totale inzet of de totale tijdsbesteding aan kansspelen (Nelson et al., 2008). Allen blijken goede indicatoren op te leveren voor problematisch speelgedrag maar deze niet volledig te kunnen voorspellen.

Theoretisch verlies

Vaak wordt de inzet maal de frequentie waarmee een spel wordt gespeeld als variabele genomen om als proxy te dienen voor de intensiteit waarmee wordt gegokt. Auer en Griffiths stellen echter voor om niet de inzet en frequentie van spelen als uitgangspunt te nemen maar het theoretisch verlies (de totale inzet * het voordeel van het huis). Vooral voor metingen over kortere periodes zou dit een meer stabiele en betrouwbare meting opleveren voor de gokintensiteit omdat grote winsten die spelers soms maken buiten beschouwing blijven (M. Auer & Griffiths, 2014). Overigens blijft bij deze benadering de nadruk liggen op de financiële aspecten van kansspelproblemen en minder op het aspect tijdsbesteding. Zoals we in paragraaf 2.3.5 zagen blijkt de tijdsbesteding vooral bij poker een belangrijk aspect te zijn van verslavingsgedrag.

Verliezen goed maken

Een kenmerk van probleemspelers is dat zij vaak proberen om eerder geleden verliezen weer ‘goed te maken’. Een studie van Gainsbury e.a. onder online gokkers bevestigt dit beeld en laat zien dat deze neiging van spelers om ‘verliezen na te jagen’ bij online casinospelers vaker voorkomt dan bij online pokerspelers (Sally M Gainsbury, Suhonen, & Saastamoinen, 2014). Aan de hand van de beschikbare data die over de bestedingen en verliezen van spelers bij online aanbieders bekend zijn, zou een algoritme ontwikkeld kunnen worden dat een waarschuwing geeft als bij spelers wordt geconstateerd dat eerder geleden verliezen worden nagejaagd.

Verhogingen en plotselinge verlaging van de inzetten

Een andere indicator voor probleemspelen is de niet-periodieke intervallen van verhogingen en plotselinge verlagingen van de inzetten. De inzetten die probleemspelers doen laten aanvankelijk een langzaam stijgende lijn zien maar kunnen vervolgens heel snel weer inzakken. De auteurs veronderstellen dat dit mogelijk komt doordat spelers bepaalde financiële limieten hebben overschreden. Dit patroon zou een belangrijke indicator of marker kunnen zijn voor problematisch speelgedrag (Adami et al., 2013). Ook twee studies van Braverman e.a. laten een dergelijk effect zien. Risicogroepen laten zich onderscheiden op frequent en intensief gokken, gecombineerd met een grote variëteit in de hoogte van de inzetten en steeds hogere inzetten in de eerste maand dat men speelt (Braverman & Shaffer, 2012). In een latere studie werden twee risicogroepen geïdentificeerd. De eerste risicogroep nam aan drie of meer kansspelen deel en vertoonde een grote variabiliteit bij de gespeelde inzetten. De tweede risicogroep werd gevormd door spelers die aan twee kansspelen deelnamen en een grote variabiliteit bij de inzetten op *live* weddenschappen lieten zien (Braverman, LaPlante, Nelson, & Shaffer, 2013).

Accuraatheid en betrouwbaarheid van risico-indicatoren

Anderen benadrukken dat het voorspellen of iemand problemen met kansspelen heeft op basis van een online gedragsanalyse een lastige onderneming blijft. Er kunnen in het proces zowel fout-positieven als fout-negatieven ontstaan. Bevindingen uit onderzoek onder een bepaalde doelgroep zijn vaak niet zonder meer te generaliseren naar andere, nieuwe vergelijkbare populaties of datasets. Uit onderzoek van Philander blijkt dat variabelen als de intensiteit waarmee wordt gespeeld, de variabiliteit, de frequentie en het goktraject als ook factoren als leeftijd en sekse onvoldoende zijn om probleemspelers correct te classificeren (Philander, 2013).

5.6 Training van personeel

Het personeel van kansspelaanbieders werkt in een omgeving die bepaalde risico's inhoudt voor spelers. Ze staan in direct contact met spelers die problemen ervaren met gokken en mogelijk hulp nodig hebben. Het personeel dient met andere woorden een belangrijke rol te hebben in een *responsible gambling* beleid. Een training voor het personeel in het herkennen van probleemgedrag en het aanspreken van risico- en probleemspelers vormt daar een onmisbaar onderdeel van. Een verantwoord spelen beleid dient door het personeel uitgedragen te worden.

Training van personeel heeft een positief effect

Een studie van Ladouceur e.a. (2004) laat de positieve effecten zien van een

bewustwordingscampagne voor aanbieders van kansspelautomaten (VLTs). De aanbieders hadden na de campagne een beter begrip van problematisch speelgedrag, waren beter in staat om dit te herkennen en hadden geleerd om excessieve spelers hierop aan te spreken en dit op het juiste moment te doen (Robert Ladouceur et al., 2004). Het moment van aanspreken blijkt hierin cruciaal. Probleemspelers worden in Holland Casino bijvoorbeeld niet aangesproken als zij nog aan het spelen zijn maar bij het eerstvolgende bezoek. Ook LaPlante e.a. concluderen dat het trainingsprogramma *Play Responsible* tot een verhoogde kennis van sociaal verantwoord spelen had geleid. Het programma bleek meer succesvol in het voorzien van nieuwe kennis dan in het corrigeren van bestaande opvattingen (LaPlante, Gray, LaBrie, Kleschinsky, & Shaffer, 2012).

Aanspreken van probleemspelers die niet om hulp vragen

Uit een studie van Hing e.a. blijkt dat het personeel van kansspelaanbieders er doorgaans vertrouwen in heeft dat zij kenmerken van problematisch speelgedrag kunnen herkennen en ook de procedures weten als iemand hen om hulp vraagt. Men blijkt het vooral lastig te vinden om probleemspelers aan te spreken die niet om hulp vragen (Nerilee Hing & Nuske, 2011). Met name aan dit laatste aspect zou in trainingsprogramma's aandacht besteedt kunnen worden. Meer onderzoek is nodig om vast te stellen of en hoe risicovol speelgedrag in een vroeg stadium kan worden herkend.

Aangepaste trainingen voor verschillende groepen

Onderzoekers menen dat kansspelaanbieders hun trainingsaanbod zouden kunnen verbeteren door het aan te passen op het kennisniveau van groepen werknemers (H. M. Gray, Tom, LaPlante, & Shaffer, 2014). Lee e.a. pleiten er voor om speciale trainingen te ontwikkelen voor personeelsleden die zelf problemen met kansspelen ervaren. Zij hebben een minder positieve houding ten opzichte van een *responsible gambling* beleid (T. K. Lee, Labrie, Rhee, & Shaffer, 2008).

Hing e.a. concluderen dat een betere training, betere systemen en processen preventieve interventies zullen kunnen verbeteren maar dat het blijven vertrouwen op het menselijke oordeel en discretie er waarschijnlijk toe zal leiden dat het merendeel van de probleemgokkers wordt genegeerd (Nerilee Hing & Nuske, 2011).

5.7 Effectiviteit van het preventiebeleid

Een van de onderzoeksvragen is die naar de effectiviteit van het preventiebeleid van kansspelaanbieders als samenhangend pakket van maatregelen. Een antwoord op deze vraag is om een aantal redenen niet makkelijk te geven. Om te beginnen lijken er relatief weinig *operators* te zijn die een effectief en samenhangend preventiebeleid voeren (Khazaal et al., 2013; R.J. Williams et al., 2012). Nader onderzoek zal moeten uitwijzen welk deel van de (online) kansspelaanbieders een verantwoord speelbeleid voert en welke maatregelen of preventieve interventies dit omvat.

Een probleem voor de kansspelindustrie is dat het ontwerp van een samenhangend pakket van maatregelen op empirisch bewijs zou moeten berusten, terwijl dat bewijs maar in beperkte mate beschikbaar is. Onderzoek naar de effectiviteit van *responsible gambling* en *harm-minimisation* strategieën is schaars en zou om deze reden gestimuleerd moeten worden. Een andere reden die het beantwoorden van deze onderzoeksvraag bemoeilijkt is dat onderzoek naar *responsible gambling* beleid zich doorgaans richt op de effectiviteit van afzonderlijke preventieonderdelen en deze niet in

hun onderlinge samenhang beziet. Onbekend is in hoeverre onderzoek is uitgevoerd dat ingaat op de interne controle op het gevoerde beleid door de aanbieder, of prestatie-indicatoren worden gehanteerd voor het gevoerde preventiebeleid en/of er benchmarks zijn binnen de sector.

Wellicht dat Williams e.a. het antwoord op de onderzoeksvraag het best verwoorden door te stellen dat er bijna niets is dat niet op een bepaalde manier behulpzaam is en, andersom, er bijna niets is dat in zichzelf een grote potentie heeft om schade te voorkomen (R.J. Williams et al., 2012).

Conclusies

Risicofactoren

In het voorafgaande zijn vele mogelijke risicofactoren voor het ontstaan van kansspelproblematiek geschetst. Er zijn diverse studies gevonden die het ontstaan van problematisch speelgedrag proberen te begrijpen vanuit psychologische, biologische, sociologische of ecologische invalshoek. Een meer geïntegreerde benadering van kansspelverslaving lijkt daarom zeer relevant. Een voorzichtige conclusie is dat de oorzaken van kansspelverslaving waarschijnlijk op de complexe interactie tussen het spel, de speler en diens omgeving berust, en niet afzonderlijk door deze concepten verklaard kan worden. We zouden ook kunnen concluderen dat de diverse mogelijke gokactiviteiten zeer heterogeen van aard zijn, gokken wellicht niet als een homogene activiteit moet worden gezien en probleemgokkers derhalve geen homogene groep vormen.

In het voorgaande zijn diverse preventieve interventies beschreven die kansspelproblemen kunnen helpen voorkomen.

Aanbod van kansspelen

Een preventieve aanpak – zoals die momenteel in Nederland wordt gehanteerd - is een volledig verbod op online kansspelen. Dit verbod blijkt echter moeilijk handhaafbaar en inmiddels zijn er vergevorderde plannen ontwikkeld om tot legalisering van online kansspelen over te gaan. Overigens blijkt uit onderzoek dat landen die een verbod hanteren doorgaans lagere prevalentiecijfers van kansspelverslaving kennen (R.J. Williams et al., 2012). Ook in andere studies wordt deze relatie tussen het aanbod van kansspelen en kansspelproblematiek bevestigd. Een reductie van vraag en aanbod leidt tot minder inkomsten en tot een afname van kansspelproblematiek (Alex Blaszczynski, 2011). Deze exposure-hypothese (dat meer blootstelling aan kansspelen tot meer kansspelproblematiek leidt) kan echter niet volledig de schommelingen in de prevalentiecijfers van kansspelverslaving verklaren. Ondanks de toegenomen blootstelling aan kansspelen lijkt het aantal kansspelproblemen niet evenredig toe te nemen. Een verklaring hiervoor kan worden gevonden in het aanpassingsvermogen van mensen, gevoed door preventie leert men met de risico's van kansspelen om te gaan en is er minder vatbaar voor.

Speltechnische kenmerken van kansspelen

Preventieve interventies richten zich ook op de speltechnische kenmerken van kansspelen. Structurele aanpassingen aan kansspelautomaten laten echter beperkte en wisselende resultaten zien. Aanpassingen in de hoogte van de inzet en de aanwezigheid en hoogte van een jackpot zijn mogelijk effectief in het beperken van overmatig speelgedrag. Het opleggen van verplichte pauzes tijdens het spelen kan een averechts effect hebben, tot meer *craving* leiden en tot grotere uitgaven leiden.

Bewustwording

Ook multimediale bewustwordingscampagnes en informatieve websites kunnen effectief zijn in het verminderen van kansspelproblematiek. Het herkennen en erkennen van kansspelproblemen kan er door worden versterkt, hetgeen kan leiden tot een toename van het aantal mensen dat op verantwoorde wijze speelt en tot een toename van het aantal mensen dat hulp zoekt of zich vrijwillig

laat uitsluiten van kansspeldeelname. Interventies die misvattingen en attitudes proberen te veranderen blijken doorgaans weinig effectief te zijn en niet van invloed te zijn op het speelgedrag. Er zijn evenwel een aantal educatieve interventies voor scholen ontwikkeld zoals *Stacked Deck* die meer effect lijken te hebben. Het programma blijkt niet alleen van invloed te zijn op de kennis over kansspelen maar ook een matigende invloed te hebben op het speelgedrag.

Speellimieten

Alle aan gokken gerelateerde problemen komen voort uit individuen die hun persoonlijk besteedbare inkomen en tijd overschrijden (Alex Blaszczynski, 2011). Het voor spelers mogelijk maken om vooraf persoonlijk speellimieten in te stellen, lijkt daarmee een zinvol instrument om verantwoord speelgedrag te bevorderen. Spelers die een maximum te besteden bedrag of een maximum speelduur hebben ingesteld, blijken ook inderdaad hun speelgedrag beter onder controle te houden. Toch wordt relatief weinig gebruik gemaakt van het instellen van speellimieten, enerzijds omdat deze mogelijkheid niet wordt aangeboden door kansspel operators, anderzijds omdat spelers er geen gebruik van maken. Om het spelen met limieten te stimuleren, zou hier meer bekendheid aan moeten worden gegeven bijvoorbeeld door gebruik te maken van pop-ups die deze mogelijkheid aanbieden of, zoals in het voorgenomen Nederlandse beleid, door het instellen van speellimieten verplicht te stellen voor deelname. Om de effectiviteit van het instrument te vergroten, zouden speellimieten strikt gehandhaafd dienen te worden, bijvoorbeeld door gedwongen pauzes. De toepasbaarheid en effectiviteit van speellimieten kan per kansspel verschillen. Het instellen van geldelijke speellimieten lijkt beter te werken bij casinospelers, het instellen van speelduur limieten lijkt meer effectief voor pokerspelers.

Gepersonaliseerde feedback op het speelgedrag

Een dynamische manier om spelers te informeren over hun speelgedrag zijn de pop-up en feedbackmechanismen. De effecten van pop-up berichten worden in empirisch onderzoek als betekenisvol doch ook soms als beperkt of niet effectief beoordeeld. De verschillende uitkomsten lijken vooral door methodologische verschillen en beperkingen verklaard te kunnen worden. De effectiviteit van pop-up blijkt sterk afhankelijk te zijn van de inhoud van de boodschap en het doel waarvoor de pop-up wordt gebruikt maar ook van bijvoorbeeld de plaatsing van de pop-up in het beeldscherm. Pop-up die waarschuwen voor overmatig gokken blijken van invloed te zijn op de kennis die men van kansspelen heeft maar niet op de opvattingen over kansspelen of op het speelgedrag. Onderzoekers stellen voor om deze berichten en waarschuwingen aan te passen en deze meer te richten op het aanmoedigen van zelfbeoordeling, zelf-evaluatie en zelfregulering.

Doordat operators steeds beter in staat zijn om risicovol speelgedrag te detecteren is het ook steeds beter mogelijk om spelers gepersonaliseerde feedback te geven op hun eigen speelgedrag. Het informeren van risicospelers, die hebben aangegeven feedback op hun speelgedrag te willen, blijkt een positief effect te hebben op de uitgaven die men doet. Ook de ontwikkeling van *Responsible gambling tools* als *Playscan* lijken veelbelovend te zijn in de mate waarin dit tot verantwoord speelgedrag kan aanzetten. Met deze geïntegreerde tools kunnen spelers zowel diagnostische tests uitvoeren, inzage krijgen in hun speelgedrag en feedback hierop krijgen, speellimieten instellen en ook een zelfuitsluiting aanvragen.

Zelfuitsluitingen

Zelfuitsluitingsprogramma's kunnen effectieve instrumenten zijn om problematisch speelgedrag te

voorkomen of te matigen. De programma's hebben echter ook hun beperkingen en begrenzingsen. Zelfuitsluitingen kunnen op korte en langere termijn een positief effect hebben op het speelgedrag. Ze kunnen leiden tot een afname van kansspel gerelateerde problemen en tot een verbeterd functioneren en algemeen welbevinden. Het succes van zelfuitsluiting neemt toe als het een weloverwogen keuze is geweest, die door de kansspelaanbieder strak gehandhaafd wordt. Zelfuitsluitingen voor langere tijd werken beter dan voor kortere periodes. Uitsluitingen zijn effectiever als deze meerdere soorten locaties of kansspelen omvat en wanneer er aanvullende hulp en/of ondersteuning van partners of familie wordt geboden op de zelf-uitsluiting.

Het bereik van zelfuitsluitingen onder probleemspelers is echter beperkt Dit is deels inherent aan een zelfuitsluiting op vrijwillige basis, waarmee nooit alle probleemspelers bereikt zullen worden. Sommige probleemspelers erkennen hun problemen niet, anderen hebben geen behoefte aan dit middel. Het bereik van zelfuitsluiting onder probleemspelers kan mogelijk vergroot worden door de bekendheid het preventiemiddel te verbeteren, en dit door motiverende gespreksvoering of gepersonaliseerde feedback te stimuleren. De bekendheid met de mogelijkheid tot zelfuitsluiting zou ook in bredere zin verbeterd kunnen worden. Uit onderzoek blijkt dat ook niet-probleemspelers zichzelf laten uitsluiten van verdere deelname om problemen te voorkomen.

Tot slot

Het beschermen van spelers en het voorkomen van kansspelproblemen wordt als een belangrijke prioriteit in het Nederlandse kansspelbeleid beschouwd. In het voorgenomen Nederlandse kansspelbeleid, worden diverse maatregelen voorgesteld om de risico's op kansspelproblemen te mitigeren, zoals de zorgplicht voor vergunninghouders, het informeren van spelers, de spelersaccount, spelers de mogelijkheid bieden om grenzen aan het speelgedrag aan te geven of een zelfuitsluiting aan te vragen in het centraal register. Kansspelaanbieders dienen onregelmatigheden in het speelgedrag te signaleren en zo nodig te interveniëren in het speelgedrag. Het voorgenomen beleid lijkt ten aanzien van kansspelverslaving een uitgebalanceerd pakket aan maatregelen en een aantal in potentie effectieve preventieve interventies te omvatten. Vraagtekens zouden gesteld kunnen worden bij de uitsluitingen op onvrijwillige basis. Zonder de interne motivatie van een speler zal dit waarschijnlijk niet of onvoldoende aanzetten tot een blijvende gedragsverandering.

No prevention measure seemed to be more effective than the gamblers' motivation to control their own gambling behaviors (Ariyabuddhiphongs, 2013).

Aanbevelingen voor verder onderzoek

In de literatuur naar de risico's en preventie van kansspelverslaving valt een aantal hiaten op:

Nader onderzoek naar het speelgedrag van specifieke doelgroepen

Nader onderzoek naar het speelgedrag van specifieke doelgroepen zoals vrouwen en ouderen is gewenst. Onderzoek zal moeten uitwijzen in hoeverre kansspelproblematiek bij vrouwen en ouderen voorkomt en de ontstaansgeschiedenis, speelpatronen en kansspel gerelateerde problemen afwijken van die van mannen en jongeren. Op grond hiervan kan worden bepaald of voor deze doelgroepen aangepaste preventieve interventies ontwikkeld moeten worden. Om deze reden zou ook meer onderzoek naar de sociaal economische status en (aanvullende) rol van culturele waarden en opvattingen, acculturatie processen en cultureel bepaald hulp-zoekgedrag op ontwikkelingen in het

speelgedrag gewenst zijn. Nader onderzoek zal ook moeten uitwijzen in hoeverre stigmatisering van problematisch speelgedrag voorkomt in Nederland, welke vorm dit aanneemt en welke impact dit heeft op probleemspelers en het zoeken van hulp.

Meer onderzoek naar de effectiviteit van preventiebeleid en pr

Het onderzoek naar de effectiviteit van preventie maatregelen zou in zijn algemeenheid gestimuleerd dienen te worden en in het bijzonder van preventieve interventies die gericht zijn op online kansspelen. De kansspelindustrie krijgt daardoor de beschikking over *evidence based* interventies die tot een samenhangend pakket van maatregelen leiden waardoor kansspelproblematiek in een zo vroeg mogelijk stadium kan worden opgespoord en er vervolgens gericht op kan worden geïntervenieerd. Onderzoek zou zich zowel moeten richten op het bereik van de interventies, en hoe dit kan worden verbeterd als op de effectiviteit van preventieve interventies in termen van de invloed die deze hebben op het speelgedrag.

Verantwoord aanbod en mate van verantwoord /RG-gedrag door aanbieders

Uit dit literatuuronderzoek komt naar voren dat er nog maar weinig bekend is over hoe kansspel aanbieders opereren met betrekking tot hun *Responsible Gambling* beleid. Hun gedragingen en hun prestaties op dat gebied zouden empirisch onderzocht moeten worden. Hoewel de indruk bestaat dat slechts een beperkt aantal kansspelaanbieders een gedegen preventiebeleid voert, is onduidelijk hoe groot dit aantal precies is en/of welke afwegingen men maakt om dit al dan niet aan spelers aan te bieden. Onduidelijk is ook welke vormen het preventiebeleid van (online) kansspelaanbieders aanneemt: in hoeverre (online) kansspelaanbieders volledige en niet misleidende informatie verschaffen aan spelers, precommitment tools aanbieden, spelers feedback geven op hun speelgedrag, zelfcontrole stimuleren en zelfuitsluitingsprogramma's aanbieden. Daarnaast is onduidelijk in hoeverre de industrie gebruik maakt van *behavioral tracking*, een gedragsanalyse uitvoert en risico-indicatoren heeft ontwikkeld om kansspelproblemen in een vroeg stadium te signaleren. Een nadere typering van de kansspelindustrie op basis van hun RG inspanningen (inactief, reactief, actief, proactief) en de mate van zelfopgelegde maatschappelijke verantwoordelijkheid zou derhalve gewenst zijn. In dit kader kan ook de aanbeveling worden gedaan om nader onderzoek uit te voeren naar de mogelijke effecten van het aanbieden van bonussen en *loyalty* programma's op risicovol speelgedrag en de impact van marketingstrategieën om gamers via spelletjes sites te verleiden tot het deelnemen aan kansspelen.

Herkennen en aanspreken

Tot slot is meer inzicht gewenst dat naar de risico's en preventie van kansspelverslaving in de mate waarin medewerkers van speellocaties over het vermogen beschikken om kansspelproblemen (tijdig) te signaleren, op grond van welke gedragskenmerken zij dit doen, welke vaardigheden hiervoor nodig zijn en welke moeilijkheden zij ervaren in het herkennen van problematisch gokgedrag. Ook zou er meer inzicht moeten worden verkregen in de wijze waarop probleemspelers het beste op hun speelgedrag kunnen worden aangesproken, in het bijzonder de spelers die geen directe hulpvraag hebben.

Referenties

- Abarbanel, B., Bernhard, B., Singh, A. K., & Lucas, A. (2015). Impact of virtual atmospheric and functional qualities on the online gambler's experience. *Behaviour & Information Technology*, 34(10), 1005–1021. doi:10.1080/0144929X.2015.1046930
- Adami, N., Benini, S., Boschetti, A., Canini, L., Maione, F., & Temporin, M. (2013). Markers of unsustainable gambling for early detection of at-risk online gamblers. *International Gambling Studies*, 13(2), 188–204. doi:10.1080/14459795.2012.754919
- Ariyabuddhiphongs, V. (2011). Older Adults and Gambling: A Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 297–308. doi:10.1007/s11469-011-9325-6
- Ariyabuddhiphongs, V. (2012). Adolescent Gambling: A Narrative Review of Behavior and Its Predictors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(1), 97–109. doi:10.1007/s11469-012-9401-6
- Ariyabuddhiphongs, V. (2013). Problem Gambling Prevention: Before, During, and After Measures. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(5), 568–582. doi:10.1007/s11469-013-9429-2
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2013). Voluntary limit setting and player choice in most intense online gamblers: an empirical study of gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 29(4), 647–60. doi:10.1007/s10899-012-9332-y
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2014). An empirical investigation of theoretical loss and gambling intensity. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 30(4), 879–87. doi:10.1007/s10899-013-9376-7
- Auer, M. M., & Griffiths, M. D. (2015a). Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up in a real-world setting. *Frontiers in Psychology*, 6, 339. doi:10.3389/fpsyg.2015.00339
- Auer, M. M., & Griffiths, M. D. (2015b). The use of personalized behavioral feedback for online gamblers: an empirical study. *Frontiers in Psychology*, 6, 1406. doi:10.3389/fpsyg.2015.01406
- Back, K.-J., Lee, C.-K., & Stinchfield, R. (2011). Gambling motivation and passion: a comparison study of recreational and pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 27(3), 355–70. doi:10.1007/s10899-010-9212-2
- Barsky, J., & Tzolov, T. (2010). The Effectiveness of Casino Loyalty Programs - Their Influence on Satisfaction, Emotional Connections, Loyalty and Price Sensitivity. *Marketing (Formerly Marketing and Law)*. Retrieved from <http://repository.usfca.edu/ml/1>
- Benhsain, K., Taillefer, A., & Ladouceur, R. (2004). Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling. *Addictive Behaviors*, 29(2), 399–404. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/14732429>
- Bieleman, B., Biesma, S., Kruijze, A., Zimmerman, C., Boendermaker, M., Nijkamp, R., & Bak, T. (2011). *Gokken in kaart Tweede meting aard en omvang kansspelen in Nederland*. WODC, ministerie van Veiligheid en Justitie. Retrieved from http://www.wodc.nl/images/volledige-tekst_tcm44-414592.pdf
- Blaszczynski, A. (2005). To formulate gambling policies on the premise that problem gambling is an addiction may be premature. *Addiction (Abingdon, England)*, 100(9), 1230–2; discussion 1235. doi:10.1111/j.1360-0443.2005.01199.x
- Blaszczynski, A. (2011). HARM MINIMIZATION CAN BE ACHIEVED BY A SYMBIOSIS BETWEEN GOVERNMENT, INDUSTRY AND INDIVIDUALS. *Addiction*, 106(1), 10–12. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03231.x
- Blaszczynski, A., Cowley, E., Anthony, C., & Hinsley, K. (2015). Breaks in Play: Do They Achieve Intended Aims? *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute*

for the Study of Gambling and Commercial Gaming. doi:10.1007/s10899-015-9565-7

- Blaszczynski, A., Gainsbury, S., & Karlov, L. (2014). Blue gum gaming machine: an evaluation of responsible gambling features. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 30(3), 697–712. doi:10.1007/s10899-013-9378-5
- Blum, K., Chen, A. L. C., Chen, T. J. H., Braverman, E. R., Reinking, J., Blum, S. H., ... Oscar-Berman, M. (2008). Activation instead of blocking mesolimbic dopaminergic reward circuitry is a preferred modality in the long term treatment of reward deficiency syndrome (RDS): a commentary. *Theoretical Biology & Medical Modelling*, 5, 24. doi:10.1186/1742-4682-5-24
- Bonnaire, C. (2012). Internet gambling: what are the risks? *L'Encéphale*, 38(1), 42–9. doi:10.1016/j.encep.2011.01.014
- Boutin, C., Tremblay, N., & Ladouceur, R. (2009). Impact of visiting an Onsite Casino information centre on perceptions about randomness and gambling behaviours. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 25(3), 317–30. doi:10.1007/s10899-009-9132-1
- Braverman, J., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Shaffer, H. J. (2013). Using cross-game behavioral markers for early identification of high-risk internet gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors : Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, 27(3), 868–77. doi:10.1037/a0032818
- Braverman, J., & Shaffer, H. J. (2012). How do gamblers start gambling: identifying behavioural markers for high-risk internet gambling. *European Journal of Public Health*, 22(2), 273–8. doi:10.1093/eurpub/ckp232
- Breen, H., & Gainsbury, S. (2013). Aboriginal Gambling and Problem Gambling: A Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(1), 75–96. doi:10.1007/s11469-012-9400-7
- Breen, H. M. (2011). Risk and Protective Factors Associated with Gambling Consequences for Indigenous Australians in North Queensland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 258–272. doi:10.1007/s11469-011-9315-8
- Broda, A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A., Bosworth, L. B., & Shaffer, H. J. (2008). Virtual harm reduction efforts for Internet gambling: effects of deposit limits on actual Internet sports gambling behavior. *Harm Reduction Journal*, 5, 27. doi:10.1186/1477-7517-5-27
- Browne, M., Langham, E., Rockloff, M. J., Li, E., Donaldson, P., & Goodwin, B. (2015). EGM Jackpots and Player Behaviour: An In-venue Shadowing Study. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 31(4), 1695–1714. doi:10.1007/s10899-014-9485-y
- Burge, A. N., Pietrzak, R. H., & Petry, N. M. (2006). Pre/Early Adolescent Onset of Gambling and Psychosocial Problems in Treatment-Seeking Pathological Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 22(3), 263–274. doi:10.1007/s10899-006-9015-7
- Caillon, J., Grall-Bronnec, M., Hardouin, J.-B., Venisse, J.-L., & Challet-Bouju, G. (2015). Online gambling's moderators: how effective? Study protocol for a randomized controlled trial. *BMC Public Health*, 15, 519. doi:10.1186/s12889-015-1846-7
- Campbell, C. S., & Smith, G. J. (2003). Gambling in Canada, from vice to disease to responsibility: a negotiated history. *Canadian Bulletin of Medical History = Bulletin Canadien D'histoire de La Médecine*, 20(1), 121–49. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/13678046>
- Cloutier, M., Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2006). Responsible gambling tools: pop-up messages and pauses on video lottery terminals. *The Journal of Psychology*, 140(5), 434–8. doi:10.3200/JRLP.140.5.434-438
- Crewe-Brown, C., Blaszczynski, A., & Russell, A. (2014). Prize level and debt size: impact on gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 30(3), 639–51. doi:10.1007/s10899-013-9379-4
- de Bruin, D., Benschop, A., Braam, R., & Korff, D. J. (2006). *Meerspelers. Meerjarige monitor en follow-uponderzoek naar amusementscentra en bezoekers*. Utrecht/Amsterdam.

- de Bruin, D. E. (2008). *Nieuwe vestigingen van Holland Casino in Venlo & Leeuwarden. Een onderzoek naar veranderingen in de aard en omvang van kansspeldeelname en kansspelproblematiek in voormalige "witte vlekken"*. Utrecht: CVO.
- de Bruin, D. E., Leenders, F. R. J., Fris, M., Braam, R. V., Verbraeck, H., & van de Wijngaart, G. F. (2001). *Gasten van Holland Casino. Effectiviteit van het preventiebeleid kansspelverslaving van Holland Casino*. Utrecht: CVO.
- de Bruin, D. E., Meijerman, C. J. M., Leenders, F. R. J., & Braam, R. V. (2006). *Verslingerd aan meer dan een spel*. Den Haag: Boom Juridische Uitgevers.
- de Bruin, D., Fris, M., Verbraeck, H., & Braam, R. (2008). *Kansspelen in andere aarde. Een onderzoek naar kansspelproblematiek onder allochtone Nederlanders*. Utrecht/Den Haag: CVO/WODC.
- de Bruin, D., & Labree, M. (2014). *Kansspelen op afstand. Legalisering van online kansspelen in Europa: ontwikkelingen in kansspeldeelname en -verslaving*. Den Haag.
- de Bruin, D., & Labree, M. (2015). *Prevalentie van problematisch speelgedrag onder deelnemers aan online kansspelen*. Den Haag.
- Derevensky, J. L., Gupta, R., & Winters, K. (2003). Prevalence rates of youth gambling problems: are the current rates inflated? *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 19(4), 405–25. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=35&SID=W2XDBgy2letMddN3i3F&page=1&doc=2
- DiCicco-Bloom, B., & Romer, D. (2011). Poker, Sports Betting, and Less Popular Alternatives: Status, Friendship Networks, and Male Adolescent Gambling. *Youth & Society*, 44(1), 141–170. doi:10.1177/0044118X10396641
- Dickson-Gillespie, L., Ruge, L., Rosenthal, R., & Fong, T. (2008). Preventing the incidence and harm of gambling problems. *The Journal of Primary Prevention*, 29(1), 37–55. doi:10.1007/s10935-008-0126-z
- Dodig, D., & Ricijas, N. (2011). Gambling of adolescents in Zagreb. *Ljetopis Socijalnog Rada*, 18(1), 103–125. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=1&SID=N1MOHLMfJqz5JoTncjR&page=12&doc=115
- Dragicevic, S., Percy, C., Kudic, A., & Parke, J. (2015). A descriptive analysis of demographic and behavioral data from Internet gamblers and those who self-exclude from online gambling platforms. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 31(1), 105–32. doi:10.1007/s10899-013-9418-1
- Engelbø, J. (2010). From slot machines to gaming terminals – experiences with regulatory changes in Norway. In *8th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues*. European Association for the Study of Gambling.
- Felsher, J. R., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Lottery playing amongst youth: implications for prevention and social policy. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 20(2), 127–53. doi:10.1023/B:JOGS.0000022306.72513.7c
- Forrest, D., & Pérez, L. (2015). Just like the lottery? Player behaviour and anomalies in the market for football pools. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 31(2), 471–82. doi:10.1007/s10899-013-9423-4
- Franco, C. A., Maciejewski, P. K., & Potenza, M. N. (2011). Past-year recreational gambling in a nationally representative sample: Correlates of casino, non-casino, and both casino/non-casino gambling. *Psychiatry Research*, 188(2), 269–275. doi:10.1016/j.psychres.2011.04.008
- Franssen, J., Koning, E., & Kolar, C. (2007). *Het gezicht van poker. Onderzoek naar poker in Nederland*. Den Haag: B&A consulting.

- Fris, M., de Bruin, D. E., Braam, R. V., & van de Wijngaart, G. F. (1994). *Friet zonder fruit. Evaluatie beleid kansspelautomaten gemeente Utrecht, interviews met spelers, exploitanten en sleutelfiguren*. Utrecht: Centrum voor Verslavingsonderzoek, Universiteit Utrecht.
- Gainsbury, S., Aro, D., Ball, D., Tobar, C., & Russell, A. (2015). Determining optimal placement for pop-up messages: evaluation of a live trial of dynamic warning messages for electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, *15*(1), 141–158. doi:10.1080/14459795.2014.1000358
- Gainsbury, S. M. (2014). Review of self-exclusion from gambling venues as an intervention for problem gambling. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, *30*(2), 229–51. doi:10.1007/s10899-013-9362-0
- Gainsbury, S. M., Aro, D., Ball, D., Tobar, C., & Russell, A. (2015). Optimal content for warning messages to enhance consumer decision making and reduce problem gambling. *Journal of Business Research*, *68*(10), 2093–2101. doi:10.1016/j.jbusres.2015.03.007
- Gainsbury, S. M., Blankers, M., Wilkinson, C., Schelleman-Offermans, K., & Cousijn, J. (2014). Recommendations for international gambling harm-minimisation guidelines: comparison with effective public health policy. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, *30*(4), 771–88. doi:10.1007/s10899-013-9389-2
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A., & Hing, N. (2015). Greater involvement and diversity of Internet gambling as a risk factor for problem gambling. *European Journal of Public Health*, *25*(4), 723–8. doi:10.1093/eurpub/ckv006
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Wood, R., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2015). How risky is Internet gambling? A comparison of subgroups of Internet gamblers based on problem gambling status. *New Media & Society*, *17*(6), 861–879. doi:10.1177/1461444813518185
- Gainsbury, S. M., Suhonen, N., & Saastamoinen, J. (2014). Chasing losses in online poker and casino games: characteristics and game play of Internet gamblers at risk of disordered gambling. *Psychiatry Research*, *217*(3), 220–5. doi:10.1016/j.psychres.2014.03.033
- Gray, H. M., LaPlante, D. A., & Shaffer, H. J. (2012). Behavioral characteristics of Internet gamblers who trigger corporate responsible gambling interventions. *Psychology of Addictive Behaviors: Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, *26*(3), 527–35. doi:10.1037/a0028545
- Gray, H. M., Tom, M. A., LaPlante, D. A., & Shaffer, H. J. (2014). Using Opinions and Knowledge to Identify Natural Groups of Gambling Employees. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*. doi:10.1007/s10899-014-9490-1
- Gray, P. B. (2004). Evolutionary and cross-cultural perspectives on gambling. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, *20*(4), 347–71. doi:10.1007/s10899-004-4579-6
- Griffiths, M. (2003). Internet gambling: issues, concerns, and recommendations. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, *6*, 557–568. doi:10.1089/109493103322725333
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: a review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, *22*(1), 59–75. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=2&SID=T1ygmeY3LV4aVsYuAZ5&page=3&doc=30
- Griffiths, M. D., Wood, R. T. A., & Parke, J. (2009). Social responsibility tools in online gambling: a survey of attitudes and behavior among Internet gamblers. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, *12*(4), 413–21. doi:10.1089/cpb.2009.0062
- Grosset, D. (2008). Dopamine agonists and therapy compliance. *Neurological Sciences: Official Journal of the Italian Neurological Society and of the Italian Society of Clinical Neurophysiology*, *29* Suppl 5, S375–6.

doi:10.1007/s10072-008-1050-y

- Guttentag, D., Harrigan, K., & Smith, S. (2012). Gambling by Ontario casino employees: gambling behaviours, problem gambling and impacts of the employment. *International Gambling Studies*, 12(1), 5–22. doi:10.1080/14459795.2011.605069
- Haefeli, J., Lischer, S., & Haeusler, J. (2014). Communications-based early detection of gambling-related problems in online gambling. *International Gambling Studies*, 15(1), 23–38. doi:10.1080/14459795.2014.980297
- Haefeli, J., Lischer, S., & Schwarz, J. (2011). Early detection items and responsible gambling features for online gambling. *International Gambling Studies*, 11(3), 273–288. doi:10.1080/14459795.2011.604643
- Hammink, A., & Schrijvers, C. (2012). *Middelengebruik en gokken onder jongeren en volwassenen met een licht verstandelijke beperking in de regio Rotterdam Aard, omvang, zorgbehoeften en huidig zorgaanbod*. Rotterdam. Retrieved from [http://www.ivo.nl/UserFiles/File/Publicaties/Definitief rapport LVB en middelengebruik_IVO.pdf](http://www.ivo.nl/UserFiles/File/Publicaties/Definitief%20rapport%20LVB%20en%20middelengebruik_IVO.pdf)
- Hayer, T., & Meyer, G. (2011). Self-exclusion as a harm minimization strategy: evidence for the casino sector from selected European countries. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 27(4), 685–700. doi:10.1007/s10899-010-9227-8
- Hing, N. (2001). Changing the odds: A study of corporate social principles and practices in addressing problem gambling. *JOURNAL OF BUSINESS ETHICS*, 33(2), 115–144. doi:10.1023/A:1017527429283
- Hing, N., Cherney, L., Gainsbury, S. M., Lubman, D. I., Wood, R. T., & Blaszczynski, A. (2014). Maintaining and losing control during internet gambling: A qualitative study of gamblers' experiences. *New Media & Society*, 17(7), 1075–1095. doi:10.1177/1461444814521140
- Hing, N., & Nuske, E. (2011). Assisting problem gamblers in the gaming venue: An assessment of practices and procedures followed by frontline hospitality staff. *International Journal of Hospitality Management*, 30(2), 459–467. doi:10.1016/j.ijhm.2010.09.013
- Hing, N., & Nuske, E. (2012). The Self-Exclusion Experience for Problem Gamblers in South Australia. *Australian Social Work*, 65(4), 457–473. doi:10.1080/0312407X.2011.594955
- Hing, N., Russell, A. M. T., Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2015). Characteristics and help-seeking behaviors of Internet gamblers based on most problematic mode of gambling. *Journal of Medical Internet Research*, 17(1), e13. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=30&SID=S2ReexWEMyPwLMnUHDj&page=1&doc=8
- Hing, N., Russell, A., Tolchard, B., & Nuske, E. (2015). Are There Distinctive Outcomes from Self-Exclusion? An Exploratory Study Comparing Gamblers Who Have Self-Excluded, Received Counselling, or Both. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(4), 481–496. doi:10.1007/s11469-015-9554-1
- Jackson, A. C., Thomas, S. A., Thomason, N., & Ho, W. (2002). *Longitudinal evaluation of the effectiveness of problem gambling counselling services, community education strategies and information products. Volume 3: Community education strategies and information products*. Melbourne, Australia: Victorian Department of Human Services.
- Jardin, B., & Wulfert, E. (2009). The use of messages in altering risky gambling behavior in college students: an experimental analogue study. *The American Journal on Addictions / American Academy of Psychiatrists in Alcoholism and Addictions*, 18(3), 243–7. doi:10.1080/10550490902786918
- Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Göttestam, K. G. (2009). Risk factors for problematic gambling: a critical literature review. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 25(1), 67–92. doi:10.1007/s10899-008-9088-6
- Kairouz, S., Paradis, C., & Nadeau, L. (2012). Are online gamblers more at risk than offline gamblers? *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(3), 175–80. doi:10.1089/cyber.2011.0260

- Kalenscher, T., Ohmann, T., & Güntürkün, O. (2006). The neuroscience of impulsive and self-controlled decisions. *International Journal of Psychophysiology: Official Journal of the International Organization of Psychophysiology*, 62(2), 203–11. doi:10.1016/j.ijpsycho.2006.05.010
- Kansspelautoriteit. (2015). *Marktscan online kansspelen 2015. Een analyse vanuit internationaal perspectief*. Den Haag. Retrieved from http://www.kansspelautoriteit.nl/publish/pages/3698/marktscan_kansspelautoriteit_online_kansspelen.pdf
- Kearney, C. A., Roblek, T., Thurman, J., & Turnbough, P. D. (1996). Casino gambling in private school and adjudicated youngsters: A survey of practices and related variables. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 12(3), 319–27. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=1&SID=S2ReexWEMyPwLMnUHDj&page=19&doc=184
- Khazaal, Y., Chatton, A., Bouvard, A., Khiari, H., Achab, S., & Zullino, D. (2013). Internet poker websites and pathological gambling prevention policy. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 29(1), 51–9. doi:10.1007/s10899-011-9288-3
- Killgore, W. D. S., Balkin, T. J., & Wesensten, N. J. (2006). Impaired decision making following 49 h of sleep deprivation. *Journal of Sleep Research*, 15(1), 7–13. doi:10.1111/j.1365-2869.2006.00487.x
- Kim, H. S., Wohl, M. J. A., Stewart, M. J., Sztainert, T., & Gainsbury, S. M. (2014). Limit your time, gamble responsibly: setting a time limit (via pop-up message) on an electronic gaming machine reduces time on device. *International Gambling Studies*, 14(2), 266–278. doi:10.1080/14459795.2014.910244
- Koeter, M. W. J., & Benschop, A. (2000). *Kraslotverslaving onder kraslotkopers in Nederland*. Amsterdam: AIAR.
- Korn, D. A., & Shaffer, H. J. (1999). Gambling and the Health of the Public: Adopting a Public Health Perspective. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 15(4), 289–365. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/12766466>
- Korn, D., Gibbins, R., & Azmier, J. (2003). Framing public policy towards a public health paradigm for gambling. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 19(2), 235–56. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/12766471>
- LaBrie, R. A., Kaplan, S. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., & Shaffer, H. J. (2008). Inside the virtual casino: a prospective longitudinal study of actual Internet casino gambling. *The European Journal of Public Health*, 18(4), 410–416. doi:10.1093/eurpub/ckn021
- LaBrie, R. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., Schumann, A., & Shaffer, H. J. (2007). Assessing the playing field: a prospective longitudinal study of internet sports gambling behavior. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 23(3), 347–62. doi:10.1007/s10899-007-9067-3
- Ladouceur, R., Blaszczynski, A., & Lalande, D. R. (2012). Pre-commitment in gambling: a review of the empirical evidence. *International Gambling Studies*, 12(2), 215–230. doi:10.1080/14459795.2012.658078
- Ladouceur, R., Boutin, C., Doucet, C., Dumont, M., Provencher, M., Giroux, I., & Boucher, C. (2004). Awareness promotion about excessive gambling among video lottery retailers. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 20(2), 181–5. doi:10.1023/B:JOGS.0000022309.25027.25
- Ladouceur, R., Jacques, C., Giroux, I., Ferland, F., & Leblond, J. (2000). Analysis of a casino's self-exclusion program. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 16(4), 453–60. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=30&SID=S2ReexWEMyPwLMnUHDj&page=6&doc=52

- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2005). Structural characteristics of video lotteries: effects of a stopping device on illusion of control and gambling persistence. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 21(2), 117–31. doi:10.1007/s10899-005-3028-5
- Ladouceur, R., Sylvain, C., & Gosselin, P. (2007). Self-exclusion program: a longitudinal evaluation study. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 23(1), 85–94. doi:10.1007/s10899-006-9032-6
- LaPlante, D. A., Gray, H. M., LaBrie, R. A., Kleschinsky, J. H., & Shaffer, H. J. (2012). Gaming industry employees' responses to responsible gambling training: a public health imperative. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 28(2), 171–91. doi:10.1007/s10899-011-9255-z
- Lee, C.-K., Back, K.-J., Hodgins, D. C., & Lee, T. K. (2013). Examining antecedents and consequences of gambling passion: the case of gambling on horse races. *Psychiatry Investigation*, 10(4), 365–72. doi:10.4306/pi.2013.10.4.365
- Lee, C.-K., Lee, Y.-K., Bernhard, B. J., & Yoon, Y.-S. (2006). Segmenting casino gamblers by motivation: A cluster analysis of Korean gamblers. *Tourism Management*, 27(5), 856–866. doi:10.1016/j.tourman.2005.05.009
- Lee, C.-K., Song, H.-J., Lee, H.-M., Lee, S., & Bernhard, B. J. (2013). The impact of CSR on casino employees' organizational trust, job satisfaction, and customer orientation: An empirical examination of responsible gambling strategies. *International Journal of Hospitality Management*, 33, 406–415. doi:10.1016/j.ijhm.2012.10.011
- Lee, T. K., Labrie, R. A., Rhee, H. S., & Shaffer, H. J. (2008). A study of South Korean casino employees and gambling problems. *Occupational Medicine (Oxford, England)*, 58(3), 191–7. doi:10.1093/occmed/kqn025
- Leino, T., Torsheim, T., Blaszczyński, A., Griffiths, M., Mentzoni, R., Pallesen, S., & Molde, H. (2014). The Relationship Between Structural Game Characteristics and Gambling Behavior: A Population-Level Study. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*. doi:10.1007/s10899-014-9477-y
- Lemarié, L., & Chebat, J.-C. (2013). Resist or comply: Promoting responsible gambling among youth. *Journal of Business Research*, 66(1), 137–140. doi:10.1016/j.jbusres.2012.09.005
- Li, E., Rockloff, M. J., Browne, M., & Donaldson, P. (2015). Jackpot Structural Features: Rollover Effect and Goal-Gradient Effect in EGM Gambling. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*. doi:10.1007/s10899-015-9557-7
- Li, S., Zhou, K., Sun, Y., Rao, L.-L., Zheng, R., & Liang, Z.-Y. (2010). Anticipated regret, risk perception, or both: which is most likely responsible for our intention to gamble? *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 26(1), 105–16. doi:10.1007/s10899-009-9149-5
- Llewellyn, D. J. (2008). The psychology of risk taking: Toward the integration of psychometric and neuropsychological paradigms. *AMERICAN JOURNAL OF PSYCHOLOGY*, 121(3), 363–376. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=2&SID=T1ygmeY3LV4aVsYuAZ5&page=4&doc=39
- Martins, S. S., Lobo, D. S. S., Tavares, H., & Gentil, V. (2002). Pathological gambling in women: a review. *Revista Do Hospital Das Clinicas*, 57(5), 235–42. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=3&SID=W2XDBgy2letMddN3i3F&page=7&doc=65
- Meerkerk, G., Hammink, A., & van de Mheen, D. (2015). *De relatie tussen kansspelmarketing en gokken, een literatuuronderzoek*. Rotterdam.
- Messerlian, C., Byrne, A. M., & Derevensky, J. L. (2004). Gambling, youth and the internet: should we be concerned? *The Canadian Child and Adolescent Psychiatry Review = La Revue Canadienne de Psychiatrie de L'enfant et de L'adolescent*, 13(1), 3–6. Retrieved from

<http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=2533814&tool=pmcentrez&rendertype=abstract>

- Messerlian, C., Derevensky, J., & Gupta, R. (2005a). Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promotion International, 20*(1), 69–79. doi:10.1093/heapro/dah509
- Messerlian, C., Derevensky, J., & Gupta, R. (2005b). Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promotion International, 20*(1), 69–79. doi:10.1093/heapro/dah509
- Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2009). Impact of Mode of Display and Message Content of Responsible Gambling Signs for Electronic Gaming Machines on Regular Gamblers. *Journal of Gambling Studies, 26*(1), 67–88. doi:10.1007/s10899-009-9150-z
- Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2010). Electronic gaming machine warning messages: information versus self-evaluation. *The Journal of Psychology, 144*(1), 83–96. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20092071>
- Moon, J.-H., Lee, C.-K., & Song, H. (2012). Estimating Determinants of Recreational Gambling Activities: Comparison between Logit and Ordered Logit Models. *Journal of Tourism Sciences, 36*(7), 177–195. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=1&SID=N1MOHLMfJqz5JoTncjR&page=10&doc=96
- Mrazek, P. J., & Haggerty, R. J. (1994). Reducing Risks for Mental Disorders: Frontiers for Preventive Intervention Research | The National Academies Press. Retrieved October 27, 2015, from <http://www.nap.edu/catalog/2139/reducing-risks-for-mental-disorders-frontiers-for-preventive-intervention-research>
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Whiteside, U., Fossos, N., Walker, D. D., & Larimer, M. E. (2007). Injunctive norms and problem gambling among college students. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, 23*(3), 259–73. doi:10.1007/s10899-007-9059-3
- Nelson, S. E., Kleschinsky, J. H., LaBrie, R. A., Kaplan, S., & Shaffer, H. J. (2010). One decade of self exclusion: Missouri casino self-excluders four to ten years after enrollment. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, 26*(1), 129–44. doi:10.1007/s10899-009-9157-5
- Nelson, S. E., LaPlante, D. A., Peller, A. J., Schumann, A., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Real limits in the virtual world: self-limiting behavior of Internet gamblers. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, 24*(4), 463–77. doi:10.1007/s10899-008-9106-8
- Nicolle, A., Bach, D. R., Driver, J., & Dolan, R. J. (2011). A role for the striatum in regret-related choice repetition. *Journal of Cognitive Neuroscience, 23*(4), 845–56. doi:10.1162/jocn.2010.21510
- Noël, X. (2014). Why adolescents are at risk of misusing alcohol and gambling. *Alcohol and Alcoholism (Oxford, Oxfordshire), 49*(2), 165–72. doi:10.1093/alcalc/agt161
- Norbury, A., & Husain, M. (2015). Sensation-seeking: Dopaminergic modulation and risk for psychopathology. *Behavioural Brain Research, 288*, 79–93. doi:10.1016/j.bbr.2015.04.015
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2006). Characteristics and gender differences among self-excluded casino problem gamblers: Missouri data. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, 22*(1), 81–99. doi:10.1007/s10899-005-9004-2
- Nower, L., & Blaszczynski, A. (2008). Characteristics of problem gamblers 56 years of age or older: a statewide study of casino self-excluders. *Psychology and Aging, 23*(3), 577–84. doi:10.1037/a0013233
- O'Mahony, B., & Ohtsuka, K. (2015). Responsible gambling: Sympathy, empathy or telepathy? *Journal of Business Research, 68*(10), 2132–2139. doi:10.1016/j.jbusres.2015.03.012
- Parke, A., & Griffiths, M. (2012). Beyond illusion of control: An interpretative phenomenological analysis of

- gambling in the context of information technology. *Addiction Research & Theory*, 20(3), 250–260. doi:10.3109/16066359.2011.600480
- Perfetto, R., & Woodside, R. A. (2009). Extremely frequent behavior in consumer research: theory and empirical evidence for chronic casino gambling. *Journal of Gambling Studies*, 25(3), 297–316. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov.proxy.library.uu.nl/pubmed/19597974>
- Petry, N., & Armentano, C. (1999). Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: A review. *PSYCHIATRIC SERVICES*, 50(8), 1021–1027. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=3&SID=W2XDBgy2letMddN3i3F&page=7&doc=70
- Petry, N. M. (2002). A comparison of young, middle-aged, and older adult treatment-seeking pathological gamblers. *The Gerontologist*, 42(1), 92–9. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/11815703>
- Philander, K. S. (2013). Identifying high-risk online gamblers: a comparison of data mining procedures. *International Gambling Studies*, 14(1), 53–63. doi:10.1080/14459795.2013.841721
- Phillips, J. G., Sargeant, J., Ogeil, R. P., Chow, Y.-W., & Blaszczynski, A. (2014). Self-reported gambling problems and digital traces. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17(12), 742–8. doi:10.1089/cyber.2014.0369
- Potenza, M. N., Fiellin, D. A., Heninger, G. R., Rounsaville, B. J., & Mazure, C. M. (2002). Gambling. *Journal of General Internal Medicine*, 17(9), 721–732. doi:10.1046/j.1525-1497.2002.10812.x
- Prior Jonson, E., Lindorff, M., & McGuire, L. (2011). Paternalism and the Pokies: Unjustified State Interference or Justifiable Intervention? *Journal of Business Ethics*, 110(3), 259–268. doi:10.1007/s10551-011-1152-y
- Quilty, L. C., Avila Murati, D., & Bagby, R. M. (2014). Identifying indicators of harmful and problem gambling in a Canadian sample through receiver operating characteristic analysis. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(1), 229–237. doi:10.1037/a0032801
- Raylu, N., & Oei, T. P. (2004). Role of culture in gambling and problem gambling. *Clinical Psychology Review*. doi:10.1016/j.cpr.2003.09.005
- Reid, R. L. (1986). The Psychology of the Near Miss. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1). Retrieved from https://www.stat.berkeley.edu/~aldous/157/Papers/near_miss.pdf
- Rockloff, M. J., Donaldson, P., & Browne, M. (2015). Jackpot Expiry: An Experimental Investigation of a New EGM Player-Protection Feature. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 31(4), 1505–1514. doi:10.1007/s10899-014-9472-3
- Rockloff, M. J., & Hing, N. (2013). The impact of jackpots on EGM gambling behavior: a review. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 29(4), 775–90. doi:10.1007/s10899-012-9336-7
- Seong, H. G., & Heon, K. K. (2006). Development of the Problem Gambling Behavior Indicator (PGBI). *Korean Journal of Health Psychology*, 11(2), 225–241. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=1&SID=S2ReexWEMyPwIMnUHDj&page=16&doc=160
- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M.-F., & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: misleading payout rates during the “demo” period. *Computers in Human Behavior*, 21(1), 153–158. doi:10.1016/j.chb.2004.02.017
- Shaffer, H. J., Vander Bilt, J., & Hall, M. N. (1999). Gambling, drinking, smoking and other health risk activities among casino employees. *American Journal of Industrial Medicine*, 36(3), 365–78. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/10470001>
- Sharpe, L., Walker, M., Coughlan, M.-J., Enersen, K., & Blaszczynski, A. (2005). Structural changes to electronic gaming machines as effective harm minimization strategies for non-problem and problem gamblers. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 21(4), 503–20. doi:10.1007/s10899-005-5560-8

- Sinclair, H., Pretorius, A., & Stein, D. J. (2014). A counselling line for problem and pathological gambling in South Africa: Preliminary data analysis. *Journal of Behavioral Addictions, 3*(3), 199–202. doi:10.1556/JBA.3.2014.017
- Smeaton, M., & Griffiths, M. (2004). Internet gambling and social responsibility: an exploratory study. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society, 7*(1), 49–57. doi:10.1089/109493104322820110
- Song, H. J., Lee, H.-M., Lee, C.-K., & Song, S.-J. (2014). The Role of CSR and Responsible Gambling in Casino Employees' Organizational Commitment, Job Satisfaction, and Customer Orientation. *Asia Pacific Journal of Tourism Research, 20*(4), 455–471. doi:10.1080/10941665.2013.877049
- Song, H.-J., Lee, C.-K., Norman, W. C., & Han, H. (2011). The Role of Responsible Gambling Strategy in Forming Behavioral Intention: An Application of a Model of Goal-Directed Behavior. *Journal of Travel Research, 51*(4), 512–523. doi:10.1177/0047287511418365
- Song, H.-J., Lee, H.-M., & Lee, J.-Y. (2012). Investigating the Role of Responsible Gambling Strategy in Perspective of Employees. *International Journal of Tourism Science, 12*(2), 107–126. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=1&SID=N1MOHLMfJqz5JoTncjR&page=10&doc=95
- Spurrier, M., Blaszczyński, A., & Rhodes, P. (2014). An Expert Map of Gambling Risk Perception. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*. doi:10.1007/s10899-014-9486-x
- Stewart, M. J., & Wohl, M. J. A. (2013). Pop-up messages, dissociation, and craving: how monetary limit reminders facilitate adherence in a session of slot machine gambling. *Psychology of Addictive Behaviors: Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors, 27*(1), 268–73. doi:10.1037/a0029882
- Subramaniam, M., Wang, P., Soh, P., Vaingankar, J. A., Chong, S. A., Browning, C. J., & Thomas, S. A. (2015). Prevalence and determinants of gambling disorder among older adults: a systematic review. *Addictive Behaviors, 41*, 199–209. doi:10.1016/j.addbeh.2014.10.007
- Tolchard, B., Thomas, L., & Battersby, M. (2007). GPs and problem gambling: can they help with identification and early intervention? *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, 23*(4), 499–506. doi:10.1007/s10899-007-9062-8
- Turchi, R. M., & Derevensky, J. L. (2006). Youth gambling: not a safe bet. *Current Opinion in Pediatrics, 18*(4), 454–8. doi:10.1097/01.mop.0000236398.17699.0d
- Turner, N. E., Macdonald, J., & Somerset, M. (2008). Life skills, mathematical reasoning and critical thinking: a curriculum for the prevention of problem gambling. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, 24*(3), 367–80. doi:10.1007/s10899-007-9085-1
- van Leeuwen, L., Goossens, F. X., & Lammers, J. (2015). *Preventieplan Kansspelen op Afstand*. Utrecht: Trimbos-instituut. Retrieved from <https://assets.trimbos.nl/docs/6d1dff4c-d118-474e-8b43-9f3026c9c011.pdf>
- Versini, A., LeGauffre, C., Romo, L., Adès, J., & Gorwood, P. (2012). Frequency of gambling problems among parents of pathological, versus nonpathological, casino gamblers using slot machines. *The American Journal on Addictions / American Academy of Psychiatrists in Alcoholism and Addictions, 21*(1), 86–95. doi:10.1111/j.1521-0391.2011.00190.x
- Volberg, R. A., Abbott, M. W., Rönnerberg, S., & Munck, I. M. E. (2008). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavica, 104*(4), 250–256. doi:10.1111/j.1600-0447.2001.00336.x
- Vong, F., & Wong, I. A. (2013). Corporate and social performance links in the gaming industry. *Journal of Business Research, 66*(9), 1674–1681. doi:10.1016/j.jbusres.2012.12.014
- Walker, D. M., Litvin, S. W., Sobel, R. S., & St-Pierre, R. A. (2015). Setting Win Limits: An Alternative Approach to “Responsible Gambling”? *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem*

- Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 31(3), 965–86.
doi:10.1007/s10899-014-9453-6
- Weintraub, D., Koester, J., Potenza, M. N., Siderowf, A. D., Stacy, M., Voon, V., ... Lang, A. E. (2010). Impulse Control Disorders in Parkinson Disease A Cross-Sectional Study of 3090 Patients. *ARCHIVES OF NEUROLOGY*, 67(5), 589–595. Retrieved from http://apps.webofknowledge.com.proxy.library.uu.nl/full_record.do?product=UA&search_mode=GeneralSearch&qid=31&SID=W2XDBgy2letMddN3i3F&page=1&doc=1
- Williams, R.J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). *Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices*. Lethbridge, Alberta, Canada.
- Williams, R.J., Wood, R. T., & Currie, S. R. (2010). Stacked deck: An effective school-based program for the prevention of problem gambling. *Journal of Primary Prevention*, 31, 109–125. doi:10.1007/s10935-010-0212-x
- Williams, R.J., Wood, R. T., & Parke, J. (2012). *Routledge International Handbook of Internet Gambling*. Retrieved from <https://books.google.com/books?hl=nl&lr=&id=3qxYOnK4r74C&pgis=1>
- Williams, R.J. Volberg, R.A. Stevens, R. M. G. (2012). *The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, and Worldwide Trends*.
- Wohl, M. J. A., Christie, K.-L., Matheson, K., & Anisman, H. (2010). Animation-based education as a gambling prevention tool: correcting erroneous cognitions and reducing the frequency of exceeding limits among slots players. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 26(3), 469–86. doi:10.1007/s10899-009-9155-7
- Wohl, M. J. A., Gainsbury, S., Stewart, M. J., & Sztainert, T. (2013). Facilitating responsible gambling: the relative effectiveness of education-based animation and monetary limit setting pop-up messages among electronic gaming machine players. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 29(4), 703–17. doi:10.1007/s10899-012-9340-y
- Wohl, M. J. A., Parush, A., Kim, H. (Andrew) S., & Warren, K. (2014). Building it better: Applying human-computer interaction and persuasive system design principles to a monetary limit tool improves responsible gambling. *Computers in Human Behavior*, 37, 124–132. doi:10.1016/j.chb.2014.04.045
- Wohl, M. J. A., Santesso, D. L., & Harrigan, K. (2013). Reducing Erroneous Cognition and the Frequency of Exceeding Limits among Slots Players: A Short (3-minute) Educational Animation Facilitates Responsible Gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(4), 409–423. doi:10.1007/s11469-012-9424-z
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2014). Understanding Positive Play: An Exploration of Playing Experiences and Responsible Gambling Practices. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*. doi:10.1007/s10899-014-9489-7
- Wood, R. T. A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2014). Rating the Suitability of Responsible Gambling Features for Specific Game Types: A Resource for Optimizing Responsible Gambling Strategy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 94–112. doi:10.1007/s11469-013-9473-y
- Wood, R. T. A., & Wohl, M. J. A. (2015). Assessing the effectiveness of a responsible gambling behavioural feedback tool for reducing the gambling expenditure of at-risk players. *International Gambling Studies*, 15(2), 1–16. doi:10.1080/14459795.2015.1049191
- Yani-de-Soriano, M., Javed, U., & Yousafzai, S. (2012). Can an Industry Be Socially Responsible If Its Products Harm Consumers? The Case of Online Gambling. *Journal of Business Ethics*, 110(4), 481–497. doi:10.1007/s10551-012-1495-z
- Zaleskiewicz, T. (2001). Beyond risk seeking and risk aversion: personality and the dual nature of economic risk taking. *European Journal of Personality*, 15(S1), S105–S122. doi:10.1002/per.426

- Zaman, B., Geurden, K., De Cock, R., De Schutter, B., & Vanden Abeele, V. (2014). Motivation profiles of online Poker players and the role of interface preferences: A laddering study among amateur and (semi-) professionals. *Computers in Human Behavior*, *39*, 154–164. doi:10.1016/j.chb.2014.07.009
- Zentall, T. R. (2014). Suboptimal choice by pigeons: an analog of human gambling behavior. *Behavioural Processes*, *103*, 156–64. doi:10.1016/j.beproc.2013.11.004
- Zinberg, N. (1984). *Drug, Set, And Setting: The Basis For Controlled Intoxicant Use*. Yale University Press.