



Wisselwerking social games en kansspelen

A. Kruise

I. Schoonbeek

J. van der Molen

INTRAVAL
Onderzoek en Advies

WISSELWERKING SOCIAL GAMES EN KANSSPELEN

April 2018

Breuer&Intraval
Groningen-Rotterdam

COLOFON

© Breuer&Intraval

April 2018

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of anderszins, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever

Tekst:	A. Kruize, I. Schoonbeek, J. van der Molen
Opmaak:	M. Haaijer
Drukker:	RCG
Opdrachtgever:	Kansspelautoriteit

ISBN: 978 90 8874 255 2

INHOUDSOPGAVE

	Pagina
Samenvatting	I
Summary	III
Hoofdstuk 1 Inleiding	1
1.1 Social games	1
1.2 Informatiebehoefte	2
1.3 Onderzoeksopzet	2
1.4 Leeswijzer	5
Hoofdstuk 2 Speelgedrag	7
2.1 Achtergrond	7
2.2 Social games	8
2.3 Drijfveren	10
2.4 Kansspelen	11
Hoofdstuk 3 Wisselwerking	13
3.1 Overstap	13
3.2 Overeenkomsten en verschillen	14
3.3 Risico's	16
3.4 Verslaving	19
Hoofdstuk 4 Conclusies	23
4.1 Speelgedrag	23
4.2 Wisselwerking	24
Bijlage Itemlist gesprekken	27

SAMENVATTING

Onderzoeks- en adviesbureau INTRAVAL heeft in opdracht van de Kansspelautoriteit (KSA) een kwalitatief, inventariserend onderzoek verricht naar de wisselwerking tussen social games en het spelen van (online) kansspelen. Met dit onderzoek wil de KSA meer inzicht krijgen in deze wisselwerking en de daarbij behorende risico's.

Social games zijn online games (spellen) die sociale interactie tussen spelers mogelijk maken of nodig hebben. Uit onderzoek naar het grensverkeer tussen social games en gokken blijkt dat er vier soorten social games zijn die het dichtst tegen online kansspelen aanzitten: social casino games; fantasy sports; online amateur e-sports; en digital collective card games (CCGs).

Het onderzoek richt zich op zowel minderjarigen (jonger dan 18 jaar) als jongvolwassenen (18-24 jaar). In totaal hebben we met 40 spelers van social games een interview gehouden. Uitgangspunt is dat iemand social games speelt, waarbij ook spelers zijn meegenomen die inmiddels eveneens deelnemen aan betaalde kansspelen.

Werven respondenten

We hebben in eerste instantie diverse online fora benaderd en via twitter en facebook enkele algemene berichten verstuurd om mensen uit te nodigen aan het onderzoek deel te nemen. Uiteindelijk hebben deze verschillende acties slechts enkele respondenten opgeleverd. Ook het werven van respondenten via het achterlaten van flyers in diverse game-winkels verspreid over het hele land heeft nauwelijks respondenten opgeleverd. Gebleken is dat het face to face benaderen het beste werkt. Zo hebben we bij game-events en dergelijke zelf respondenten benaderd, in ons eigen netwerk respondenten geworven, minderjarigen op straat (in de buurt van middelbare scholen) aangesproken en de respondenten gevraagd of zij eventueel nog personen kennen die aan het onderzoek zouden willen deelnemen (snowball-sampling).

Speelgedrag

De respondenten zijn voornamelijk mannen in de leeftijd van 13 tot en met 31 jaar. Het merendeel woont nog thuis bij hun ouders. De spellen die het meest worden gespeeld zijn Hearthstone, CounterStrike: Global-Offensive (CS:GO), League of Legends en FIFA 18. Van de jongeren die hebben aangegeven wanneer ze voor het eerst gingen gamen, heeft het merendeel dit voor hun twaalfde gedaan. Hoeveel de jongeren op dit moment spelen verschilt sterk; dit loopt uiteen van vier uur in de week tot meer dan 40 uur per week. Daarnaast geven enkele jongeren aan dat ze periodes hebben gehad waarin ze soms wel 60 uur in de week aan het gamen waren.

De meerderheid van de jongeren zegt wel eens geld uit te geven binnen een spel, bijvoorbeeld aan het kopen van skins of items of uitbreidingen van een spel. Andere

aankopen die ze in de games doen zijn kistjes of boxes – ook wel “loot boxes” genoemd.

Het sociale aspect van de games is voor de jongeren één van de belangrijkste redenen om social games te spelen. Andere redenen die ze noemen zijn: het competitieve element; het winnen van anderen; het graag beter willen worden; en het ervaren van plezier en ontspanning door het spelen van games.

Overstap

Ongeveer de helft van de jongeren heeft *geen overstap* gemaakt van social games naar kansspelen. De meerderheid van hen ziet geen verband tussen social games en kansspelen. De andere helft van de respondenten heeft *wel de overstap* gemaakt van social games naar kansspelen, maar ziet dit zelf niet als een overstap. Dit komt onder meer doordat zij niet zijn gestopt met het spelen van social games nadat ze zijn begonnen met het spelen van kansspelen.

Overeenkomsten en verschillen

Volgens het merendeel van de jongeren zijn er één of meer *overeenkomsten* tussen social games en kansspelen. De belangrijkste overeenkomsten zijn volgens hen dat het beide een spel is, in groepsverband kunnen worden gespeeld en dat beide als een sociale activiteit kunnen worden gezien. Ook merken de jongeren op dat zowel in social games als in kansspelen aspecten van gokken zitten.

Vrijwel alle jongeren zijn van mening dat er sprake is van *verschillen* tussen social games en kansspelen. Het belangrijkste verschil is dat kansspelen veel meer dan social games gericht zijn op het winnen van geld. Daarnaast kunnen kansspelen alleen gespeeld worden als de speler geld inzet, terwijl het bij social games optioneel is om geld uit te geven.

Risico's

Vrijwel alle jongeren zijn van mening dat het spelen van *social games* risico's met zich meebrengt. Het grootste risico is de verslavende werking van de games. Ongeveer de helft van de jongeren geeft aan niet of nauwelijks informatie te ontvangen over de risico's van het spelen van social games. Voor de jongeren die hierover wel informatie krijgen zijn de ouders de belangrijkste informatiebron.

Vrijwel alle jongeren vinden dat aan het spelen van *kansspelen* risico's zijn verbonden. De belangrijkste risico's die worden genoemd zijn financiële risico's en de verslavende werking die kansspelen kunnen hebben. Ongeveer de helft van de jongeren zegt geen informatie te krijgen over de risico's van het spelen van kansspelen. Van de jongeren die wel voorlichting hebben gekregen over de risico's van het spelen van kansspelen krijgt het merendeel voorlichting van de ouders.

SUMMARY

Research and advice bureau INTRAVAL has performed a qualitative and stocktaking research into the interactive processes between social games and (online) gambling. This research is commissioned by The Netherlands Gaming Authority. With this research the Gaming Authority aims to gain more insight into the interactive processes and the associated risks.

Social games are online games that allow or require social interaction between players. Research into border traffic between social games and gambling shows that there are four types of social games that are closest to online gambling: social casino games; fantasy sports; online amateur e-sports; and digital collective card games (CCGs).

The research focuses on both minors (under 18) and young adults (18-24). In total we have held interviews with 40 social games players. The assumption is that someone plays social games, which include players who also participate in paid gambling.

Recruiting Respondents

We first approached various online forums and sent some general messages via twitter and Facebook to invite people to participate in the survey. Eventually these actions resulted in only a few respondents. Recruitment of respondents through flyers in various game stores spread across the country also resulted in only a few respondents. It was found that approaching possible respondents face to face works best. We approached respondents during game events, recruited respondents in our own network, approached minors in the street (near secondary schools) and asked the respondents whether they would know people who would like to participate in the research (snowball sampling).

Gaming Behaviour

The respondents are mainly male and between the ages 13 to 31. The majority still lives with their parents. The games that are played the most are Hearthstone, CounterStrike: Global-Offensive (CS:GO), League of Legends, and FIFA 18. Of the respondents who indicated when they first started playing, most of them did this before they turned twelve. How many hours a week the respondents currently play, varies from four hours to over 40 hours a week. In addition, some respondents indicate that they have had periods in which they sometimes played 60 hours a week.

The majority of respondents indicate that they sometimes spend money in a game, for example to buy skins, items or extensions of a game. Other purchases they make in the games are boxes or chests, also called "loot boxes".

The social aspect is one of the most important reasons for young people to play social games. Other reasons they mention are: the competitive element; winning from others; improving themselves; and experiencing fun and relaxation by playing games.

Switch

About half of the respondents have *not switched* from social games to gambling. The majority of them see no connection between social games and games of chance. The other half of the respondents *did make the switch* from social games to gambling, but does not consider this to be a switch. This is partly because they continued playing social games after they started gambling.

Similarities and Differences

According to the majority of the respondents, there are one or more *similarities* between social games and games of chance. The respondents consider the most important similarities to be that they are both games, they can both be played in groups, and they can both be seen as a social activity. The respondents also note that aspects of gambling are present in both social games and gambling.

Almost all respondents are of the opinion that there are *differences* between social games and gambling. The main difference is that gambling is much more focussed on winning money than social games. In addition, gambling can only be played if the player bets money, while in social games it is optional to spend money.

Risks

Almost all respondents are of the opinion that playing *social games* entails risks. The biggest risk is the addictive effect of the games. About half of the respondents indicates that they receive little or no information about the risks of playing social games. For the respondents who do receive information about this, the parents are the most important source of information.

Virtually all respondents feel that risks are involved in *gambling*. The most important risks mentioned are financial risks and the addictive effect that gambling may have. About half of the respondents indicates that they do not receive information about the risks of gambling. Of the respondents who have received information about the risks of gambling, the majority receives information from the parents.

1. INLEIDING

Social games zijn online games (spellen) die sociale interactie tussen spelers mogelijk maken of nodig hebben. Social games en kansspelen kunnen veel dezelfde spelkenmerken hebben en het kan voor spelers niet altijd duidelijk zijn waar social games ophouden en overgaan in kansspelen.

1.1 Social games

Uit onderzoek naar het grensverkeer tussen social games en gokken blijkt dat er vier soorten social games zijn die het dichtst tegen online kansspelen aanzitten (SuperData, 2017):

- social casino games;
- fantasy sports;
- online amateur e-sports;
- digital collective card games (CCGs).

Social casino games

Social casino games lijken sterk op echte kansspelen in een (online) casino, maar in tegenstelling tot deze kansspelen krijgen gebruikers bij social casino games niet de kans om prijzen van reële waarde te winnen. Voorbeelden hiervan zijn: kaartspellen, speelautomaten en bingo. Aangezien deze spellen – soms door dezelfde aanbieder – ook voor geld (online) worden aangeboden kan een overstap naar deze kansspelen eenvoudig worden gemaakt.

Fantasy sports

Fantasy sports zijn (online) spellen waarbij gebruikers teams van spelers samenstellen waarvan de prestatie is gebaseerd op hun echte tegenhangers. Deze spellen kunnen gratis of voor echte geldprijzen worden gespeeld. In Nederland wordt bijvoorbeeld gratis via www.scorito.nl gespeeld. De twee grootste aanbieders van fantasy sports (Draft Kings en Fanduel) richten zich momenteel nog vooral op de Noord-Amerikaanse markt door het aanbieden van Noord-Amerikaanse sporten (NBA, NHL, et cetera).

Online amateur e-sports

Amateur e-sports laten spelers deelnemen aan betaalde en gratis toernooien om competitie op hoog niveau te ervaren. Evenals bij traditionele sporten hebben e-sports amateurcompetities waar mensen het tegen elkaar opnemen en hun favoriete sporten trainen. Bij deze websites (bijvoorbeeld FaceIt, ESL) zijn bijvoorbeeld punten te winnen die weer in de spellen kunnen worden omgezet voor virtuele items.

Digital collective card games (CCGs)

Collective card games zijn (online) kaartspellen waarin de speler kaarten verzamelt (koopt of wint) en ruilt. De speler stelt vaak een deck samen waarmee hij vervolgens tegen andere spelers speelt. Eén van de bekendste off- en online spelen is Magic: The Gathering. Inmiddels is het aanbod van CCGs sterk toegenomen. De twee meest populaire games zijn momenteel Hearthstone en FIFA 18 Ultimate Team. In de spellen zit zowel een behendigheidsonderdeel als een kansspelonderdeel. Met de opkomst van online poker in de begin jaren 2000 zijn destijds veel Magic spelers overgestapt naar online poker.

Wedden met virtuele items

In sommige games – met name bij online amateur e-sports en CCGs - kunnen spelers gokken met in de game verkregen virtuele items (bv skins). Er kan bijvoorbeeld op wedstrijden worden gegokt of andere populaire kansspelen worden gespeeld. Deze virtuele items hebben echte waarde (sommige worden gewaardeerd op duizenden euro's) op basis van zeldzaamheid en vraag. Sommige ontwikkelaars hebben in hun gebruiksvoorwaarden van spellen het gokken met virtuele items verboden, maar door gebruik te maken van websites van derden kunnen spelers nog steeds gokken. Populaire social games waarbij dit het geval is zijn bijvoorbeeld Counterstrike Global Offensive.

1.2 Informatiebehoefte

In haar jaarverslag van 2016 geeft de Kansspelautoriteit (KSA) aan dat spelers regelmatig overstappen van social casino games naar betaalde kansspelen. Aangezien social games en kansspelen veel dezelfde spelkenmerken hebben is het voor de speler niet altijd duidelijk waar de grens ligt tussen social games en online kansspelen. De KSA wil haar inzicht vergroten in de wisselwerking tussen social games en het spelen van (online) kansspelen. Tevens wil zij meer inzicht in de daarbij behorende risico's. Zij heeft onderzoeks- en adviesbureau INTRAVAL opdracht gegeven een kwalitatief onderzoek naar deze wisselwerking uit te voeren. Het onderzoek dient zich te richten op minderjarigen (jonger dan 18 jaar) en jongvolwassenen (18-24 jaar).

1.3 Onderzoeksopzet

Zoals aangegeven gaat het om een kwalitatief onderzoek. In totaal hebben we met 40 spelers van social games een interview gehouden. Uitgangspunt is dat iemand social games speelt, waarbij ook spelers zijn meegenomen die inmiddels eveneens deelnemen aan betaalde kansspelen. Daarnaast zijn zowel minderjarigen als jongvolwassenen gesproken.

Deskresearch

Voordat we spelers hebben benaderd voor een interview hebben we eerst een beknopte deskresearch uitgevoerd. Hiervoor hebben we relevante literatuur verzameld en documenten opgevraagd bij de KSA, zelf gezocht via internet naar aanvullende informatie over de verschillende social games en naar mogelijke vindplaatsen van spelers.

Wervingskanalen c.q. vindplaatsen

We hebben in eerste instantie diverse online fora benaderd. Op een aantal fora hebben we berichten c.q. oproepen geplaatst. Hierop is door leden van de fora niet tot nauwelijks reactie gekomen. Daarnaast gaven moderatoren van een aantal fora aan dat we geen berichten op hun site mochten plaatsen. Als reden hiervoor werd onder meer aangegeven dat ze niet wilden meewerken omdat ons onderzoek zich ook richt op minderjarigen (terwijl zij deze op hun forum mijden) of dat ze bijna nooit aan dergelijke onderzoeken meewerken (alleen als het om onderzoeken gaat van leden van hun eigen community). Tevens heeft een aantal fora ons bericht verwijderd en ons vriendelijk verzocht geen oproepen meer te plaatsen. Uiteindelijk heeft deze manier van werven en benaderen enkele respondenten opgeleverd.

In de chatboxen van streamers (mensen die spelletjes spelen en dit streamen) hebben we de kijkers gevraagd om aan het onderzoek deel te nemen. Ook hebben we enkele streamers zelf een intern bericht gestuurd om aan het onderzoek deel te nemen. Op beide acties is niet gereageerd. Daarnaast zijn spelers benaderd via het forum van Steam, maar daar zijn we uiteindelijk geband/ geblokkeerd. Met behulp van contactgegevens van spelers op FaceIt hebben we deze spelers via sociale media een bericht gestuurd (via Twitter, Facebook). Dit heeft geresulteerd in enkele gesprekken, maar helaas geen deelname aan het onderzoek. De meesten hebben niet gereageerd op onze berichten. Via twitter hebben we enkele algemene berichten verstuurd om mensen uit te nodigen aan het onderzoek deel te nemen. Via facebook groepen hebben we gezocht waar we berichten konden/mochten plaatsen, terwijl we ook moderatoren van deze groepen hebben gevraagd om binnen hun groepen het onderzoek bekend te maken. Op deze manier is bijvoorbeeld een e-sports studentenvereniging benaderd. Daarnaast is via facebook geprobeerd in contact te komen met lanparties waar we naar toe wilden. De organisatoren van deze lans gaven aan dat ze niet wilden dat wij op een dergelijke lanparty aanwezig zouden zijn. Tot slot hebben we via Facebook direct berichten gestuurd naar social gamers. We vonden hun contactgegevens bijvoorbeeld op een ander forum. Dit leidde tot enkele gesprekken, maar geen deelnemers aan het onderzoek.

Voor het benaderen en werven van respondenten hebben we een flyer opgesteld met uitleg over het onderzoek en het verzoek om met ons contact op te nemen als men wil deelnemen aan het onderzoek. In diverse game-winkels verspreid over het hele land, zoals Amsterdam, Den Haag, Enschede, Groningen, Leeuwarden en Rotterdam, hebben we een stapel van deze flyers achter gelaten. De medewerkers van de game-winkels wilden niet dat we zelf klanten aanspraken in de winkel. Dit heeft één respondent opgeleverd.

Tevens hebben we bij game-events en dergelijke zelf respondenten benaderd. Zo zijn we op verschillende avonden aanwezig geweest in het esporthuis in Rotterdam waar spelers van social games uit het hele land (als speler en/of toeschouwer) op af komen. Daar hebben we diverse respondenten geworven. Ook hebben we in ons eigen netwerk respondenten geworven en hebben we minderjarigen op straat (in de buurt van middelbare scholen) aangesproken. Tot slot is in de gesprekken met de respondenten gevraagd of zij eventueel nog personen kenden die aan het onderzoek zouden willen deelnemen (snowball-sampling). Het zelf aanspreken van respondenten heeft uiteindelijk de meeste respondenten opgeleverd.

Afname

Afhankelijk van de wens van de respondent is het interview face to face of telefonisch afgenomen. In overleg met de respondent is bepaald waar het interview is gehouden; dit kon bij de respondent thuis, bij ons op kantoor, in een horecagelegenheid of iets dergelijks. Hierbij is rekening gehouden met het feit dat het van belang is dat de respondent zich prettig voelt op de locatie, maar ook dat het een rustige locatie is waar een de respondent niet wordt afgeleid.

Ook bij de telefonische afname is het van belang dat de respondent niet wordt afgeleid. De respondent is dan ook gevraagd om een ruimte op te zoeken waar hij/zij ongestoord de vragen kan beantwoorden en geen anderen meeluisteren. Bij telefonische afname is het eveneens mogelijk om extra toelichting te geven indien de interviewer vermoedt dat de respondent de vraag niet goed begrijpt en kan ook worden doorgevraagd.

Bij jongeren onder de 16 jaar hebben we de ouders toestemming gevraagd voor het deelnemen aan het onderzoek door hun kind.

Interviews

De interviews zijn afgenomen aan de hand van een itemlijst, een lijst met daarop de relevante onderwerpen en subonderwerpen (probe questions). Dit maakt het mogelijk een goed gesprek met de jongere te hebben waarin veel relevante en betrouwbare informatie wordt verkregen.

De interviews zijn uitgevoerd door ervaren interviewers. Ze hebben veel ervaring met het interviewen van (problematische) doelgroepen. Door de vele gesprekken met leden van verschillende (problematische) doelgroepen hebben zij de benodigde kennis en ervaring, weten ze hoe ze dergelijke doelgroepen het beste kunnen benaderen en hoe ze ervoor kunnen zorgen dat iemand zich op zijn/haar gemak voelt tijdens het gesprek om zo de gewenste informatie te kunnen verkrijgen.

In de interviews zijn we onder meer ingegaan op het speelgedrag, welke social games de respondenten zoal spelen, hoe vaak, hoe lang en de mate van autonomie die spelers zeggen te hebben c.q. te voelen over hun speelgedrag. Tevens hebben we aandacht besteed aan vragen als wat jongeren drijft om een spel te spelen, wat ze voelen als ze spelen, wanneer en waarom ze de overstap naar het spelen van kansspelen hebben

gemaakt en in hoeverre ze zich meteen bewust waren van deze overstap. Andere punten die in de interviews aan de orde zijn gekomen zijn: de risico's van het spelen van social games; de risico's van het spelen van kansspelen; de mate van reflectie op risico's; suggesties voor manieren waarop de risico's kunnen worden verminderd en de effectiviteit hiervan; de verschillen en overeenkomsten tussen social games en kansspelen; de verslavende aspecten van social games; en de verslavende aspecten van kansspelen. Tevens zijn we ingegaan op de achtergrondkenmerken van de respondent zoals: leeftijd; opleiding; inkomen; het hebben van een (bij)baan; vrijetijdsbesteding; en sociale context (vriendenkring, thuissituatie, het al dan niet hebben van een relatie). Een conceptversie van de onderwerpenlijst en de lijst met achtergrondkenmerken is met de opdrachtgever besproken waarna de lijst definitief is gemaakt.

1.4 Leeswijzer

In hoofdstuk twee behandelen we de achtergrond van de respondenten, hun speelgedrag en de drijfveren van spelers om social games te spelen. Tevens gaan we in op het spelen van kansspelen. In het derde hoofdstuk gaan we in op de wisselwerking tussen social games en kansspelen. In het vierde en afsluitende hoofdstuk presenteren we de conclusies van ons onderzoek. *Opmerking Intraval: het laatste hoofdstuk conclusies wordt na de bespreking toegevoegd.*

Gebruikte termen resultatenhoofdstukken

Waar we in de resultatenhoofdstukken twee en drie de kwalificatie 'vrijwel alle' of 'de meeste' gebruiken doelen we op minstens vier vijfde van de betreffende respondenten, terwijl 'merendeel' of 'meerderheid' duidt op drie vijfde tot vier vijfde van de respondenten (tabel 1.1). 'Ongeveer de helft' duidt op meer dan twee vijfde en minder dan drie vijfde van de betreffende respondenten. 'Een minderheid' betreft tussen één vijfde en twee vijfde van de betreffende respondenten. 'Een beperkt deel', 'enkele' of 'een aantal' slaat op een kwalificatie van minder dan één vijfde van de betreffende respondenten. 'Een enkeling' duidt op één of twee respondenten.

Tabel 1.1 Uitleg gebruikte termen

Term	Deel
Vrijwel alle/de meeste	Ten minste vier vijfde (80%)
Merendeel/meerderheid	Drie vijfde tot vier vijfde (60% tot 80%)
Ongeveer de helft	Twee vijfde tot drie vijfde (40% tot 60%)
Een minderheid	Eén vijfde tot twee vijfde (20% tot 40%)
Een beperkt deel/enkele/een aantal	Minder dan één vijfde (minder dan 20%)
Een enkeling	Eén of twee

2. SPEELGEDRAG

In dit hoofdstuk behandelen we de achtergrond van de respondenten, hun speelgedrag en de drijfveren van spelers om social games te spelen. Tevens gaan we in op het spelen van kansspelen. Hiervoor maken we gebruik van de interviews met 40 jongeren en jongvolwassenen die social games spelen.

2.1 Achtergrond spelers

De gemiddelde leeftijd van de respondenten is 21 jaar. De jongste respondent is 13 jaar, terwijl de oudste 31 jaar is. Het merendeel van de respondenten is tussen de 18 en 23 jaar oud (tabel 2.1). Er zijn 36 mannen en vier vrouwen geïnterviewd. De meerderheid van de respondenten is student of scholier en ongehuwd.

Tabel 2.1 Aantal respondenten per leeftijdscategorie en de leeftijd waarop ze zijn begonnen met gamen

	Leeftijd
< 12 jaar	0
12 - 15 jaar	5
16 - 17 jaar	1
18 -23 jaar	26
> 24 jaar	8
Totaal	40

Het merendeel van de respondenten woont nog thuis bij hun ouders (tabel 2.2). Enkele jongeren zijn wel op zoek naar een eigen huis. De overige respondenten wonen op kamers, wonen alleen of samen met een partner. Naast het gamen besteedt de helft van de jongeren ook een belangrijk deel van hun tijd aan sporten. Andere activiteiten die in de vrije tijd worden gedaan zijn afspreken met vrienden en uitgaan. Daarnaast noemen enkele respondenten dat ze het leuk vinden om te puzzelen of bordspellen te spelen. De jongeren geven over het algemeen aan dat ze tevreden zijn over hun vriendengroep en dat ze deze groot genoeg vinden. De meeste respondenten hebben mensen leren kennen via het gamen of spelen games met vrienden die ze op een andere manier hebben leren kennen. Daarnaast noemt een beperkt deel van de jongeren dat ze vrienden kennen van school, een studievereniging of uit de buurt waar ze zijn opgegroeid.

Tabel 2.2 Woonsituatie respondenten*

Woonsituatie	N
Bij ouders	23
Op kamers	11
Eigen woning	3
Totaal	37

* Niet alle respondenten hebben deze vraag beantwoord.

2.2 Social games

De spellen die het meest worden gespeeld door de jongeren zijn Hearthstone, CounterStrike: Global-Offensive (CS:GO), League of Legends en FIFA 18 (tabel 2.3). Andere spellen die de respondenten zoal spelen of hebben gespeeld zijn Fortnite, World of Warcraft en Call of Duty. De meeste jongeren spelen meerdere spellen tegelijk of hebben in de loop van de tijd verschillende spellen gespeeld. Een enkeling speelt social casino games, de meeste jongeren geven aan deze games niet te spelen. Zij zijn van mening dat deze games geen verhaal volgen en daarom minder leuk zijn om te spelen.

Tabel 2.3 Meest genoemde spellen per categorie, meerdere antwoorden mogelijk

Categorie	Spel	Aantal
Digital collective card games	Hearthstone	14
	FIFA 18	12
	Clash Royale	4
	Pokémon	4
	Magic	3
Online amateur e-sports	CounterStrike: Global Offensive	13
	League of Legends	12
	Fortnite	9
	World of Warcraft	9
	Call of Duty	8
Fantasy sports	Online Soccer Manager	3
	Coach van het jaar	1
	Scorito	1
Social casino games	(Zynga) Poker	2
	My Vegas Slots	1

Hoeveel de jongeren op dit moment spelen verschilt sterk, dit loopt uiteen van vier uur in de week tot meer dan 40 uur per week. Daarnaast geven enkele jongeren aan dat ze periodes hebben gehad waarin ze soms wel 60 uur in de week aan het gamen waren. Een meerderheid van de jongeren speelt de games voornamelijk op de pc. Het merendeel van de jongeren geeft aan ook wel eens te gamen op de telefoon of spelcomputer, zoals PlayStation en Xbox. Een enkele jongere speelt op een laptop of tablet. De jongeren gamen voornamelijk thuis. Een klein deel van de jongeren geeft aan ook te gamen op toernooien of evenementen, op school of stage en onderweg in de trein of de bus.

Het grootste deel van de jongeren is in aanraking gekomen met het gamen door vrienden of familie die de spellen ook speelden. Een beperkt deel geeft aan een nieuw spel te hebben ontdekt door een advertentie, een trailer of via social media. Van de jongeren die hebben aangegeven wanneer ze voor het eerst gingen gamen, heeft het merendeel dit voor hun twaalfde gedaan (tabel 2.4).

Tabel 2.4 Aantal respondenten per leeftijdscategorie en de leeftijd waarop ze zijn begonnen met gamen

	Leeftijd eerste game*
< 12 jaar	15
12 - 15 jaar	9
16 - 17 jaar	1
18 -23 jaar	1
> 24 jaar	0
Totaal	26

* Niet alle respondenten hebben deze vraag beantwoord.

Kosten en opbrengsten

Een meerderheid van de jongeren zegt wel eens geld uit te geven binnen een spel, bijvoorbeeld aan het kopen van skins of items of uitbreidingen van een spel. Andere aankopen die de jongeren in de games doen zijn kistjes of boxes – ook wel “loot boxes” genoemd. Hier kunnen meer of minder waardevolle items inzitten. De jongeren kopen met echt geld zogenaamde “in-game currency” wat ze binnen het spel kunnen uitgeven. Deze “in-game currency” kunnen de spelers ook verdienen door het spel veel te spelen. De meeste van deze jongeren hebben eerst een tijd het spel gespeeld en zijn pas later begonnen met uitgaven binnen het spel. Enkele jongeren handelen, gokken of ruilen met de skins of items van het spel, terwijl een minderheid van de jongeren nog nooit iets heeft uitgegeven aan de spellen. De redenen voor het wel of niet geld uitgeven binnen het spel lopen sterk uiteen. Sommige jongeren geven aan dat ze de games al een aantal jaren spelen en het daarom niet erg vinden om wat geld aan het spel te besteden. Enkele jongeren keuren het daarentegen juist af dat de in-game aankopen in de spellen zitten. Zij vinden dat als men geld uitgeeft om een game te spelen het normaal moet zijn dat men ook alles in het spel gratis kan doen. Daarnaast is een aantal jongeren van mening dat het pay-to-win principe een vorm van spelbederf is. Door dit spelelement kan iemand die weinig tijd aan het spel besteedt maar wel veel geld uitgeeft beter worden dan iemand die zeer veel tijd in het spel heeft gestopt.

Enkele jongeren zeggen dat het steeds makkelijker wordt om geld uit te geven binnen het spel door de zeer lage bedragen van soms een paar cent – ook wel “microtransacties” genoemd - en door het betalen via iDeal. Volgens één jongere is het vergelijkbaar met muntjes kopen op een festival die niet meer terug kunnen worden gewisseld voor echt geld. Enkele jongeren geven meer geld uit op het moment dat ze weinig spelen, zodat ze toch progressie maken in het spel zonder veel tijd kwijt te zijn. Andere jongeren geven aan juist meer geld uit te geven aan het gamen als ze ook veel spelen. Zij vinden het waard geld te besteden aan het spel als ze ook veel tijd in het spel steken. Sommige jongeren hebben de eerste aankopen, toen ze nog geen 18 jaar waren, via de pinpas of creditcard van hun ouders betaald. Andere jongeren betalen de aankopen in de games zelf van hun eigen zakgeld of bijverdiensten. Een aantal jongeren noemt dat ze een vast bedrag afspreken met zichzelf dat ze mogen uitgeven binnen het spel.

Een beperkt deel van de jongeren heeft van het gamen hun werk gemaakt. Zij gamen op professioneel niveau of werken in de game-wereld. De opbrengsten van het gamen

zijn voor deze jongeren hoger dan bij de andere jongeren. Een aantal van deze jongeren zegt veel geld te hebben verdiend door te wedden op e-sports. Zij zijn van mening dat ze goed kunnen inschatten wie gaat winnen, omdat ze dezelfde games veel spelen. Tevens krijgen enkele van deze jongeren een salaris uitbetaald voor het gamen, via sponsorcontracten, of spelen regelmatig toernooien waar ze geld mee verdienen. De overige jongeren geven over het algemeen meer uit aan de games dan dat ze ermee verdienen. Enkele jongeren verdienen af en toe wat geld met het gamen, dat ze meestal weer binnen het spel besteden. Tevens verdienen een aantal jongeren af en toe wat met een toernooi waar ze aan meedoen.

Autonomie

Vrijwel alle jongeren vinden dat ze autonomie hebben over hun speelgedrag. Zij geven aan dat ze geen andere dingen laten schieten om te kunnen gamen of dat hun schoolprestaties eronder lijden. Een minderheid van hen geeft echter aan dat dit vroeger anders was. Vooral de middelbare schoolperiode wordt genoemd als periode waarin de jongeren veel tijd besteden (of hebben besteed) aan gamen. In deze periode ervaart (of ervoer) een aantal jongeren minder autonomie over hun speelgedrag. Eén jongere geeft aan dat hij wel eens 60 uur in de week aan het gamen was. Een andere jongere denkt dat jongeren in die periode gevoeliger zijn voor verslavende dingen omdat jongeren dan meer vrije tijd hebben en minder verantwoordelijkheden. Enkele andere jongeren zeggen dat ze tijdens hun studie of toen ze aan het werk gingen minder tijd hadden en daardoor ook minder uren in de week aan het gamen konden besteden. Onderzoek van het Trimbos instituut laat zien dat jongeren steeds minder gaan gamen naar mate ze ouder worden.¹ Het aantal jongeren dat meer dan een uur per dag aan het gamen besteedt neemt daarentegen toe tussen de 12 en 16 jaar.

Andere zaken waar sommige jongeren tegenaan lopen door het speelgedrag zijn dat de sociale contacten soms onder het gamen lijden of dat ouders vinden dat ze te veel gamen. Een enkeling noemt dat hij een tijdje wat ongezonder werd door het vele gamen, hij was veel minder actief waardoor hij wat dikker werd. Daarnaast is een jongere van mening dat de Nederlandse e-sport scene heel slecht is en dat hij daardoor minder kan doorgroeien. Volgens deze jongere wordt in Nederland weinig aandacht besteedt aan e-sport, waardoor de spelers niet heel goed zijn. Een vrouwelijke respondent zegt dat ze het jammer vindt dat weinig andere meisjes gamen. Waar ze tegenaan loopt is dat andere mensen wel eens raar opkijken als ze zegt dat ze gamet.

2.3 Drijfveren

Het sociale aspect van de games is voor de jongeren één van de belangrijkste redenen om social games te spelen. Volgens een aantal jongeren wordt op school vaak over niets anders gepraat dan over games. Het competitieve element en het winnen van

¹ Trimbos Instituut (2016) Jeugd en riskant gedrag 2015: kerngegevens uit het peilstation onderzoek scholieren, verkregen op 4 april 2018 van: <https://assets.trimbos.nl/docs/8e6ef71f-d74e-4696-a67b-98ef82fb2235.pdf>

anderen wordt ook door de meerderheid genoemd. Tevens zegt ongeveer de helft van de jongeren dat ze graag beter willen worden en dat ze plezier en ontspanning ervaren door het spelen van games. Eén vrouwelijke respondent zegt dat ze af en toe seksistische opmerkingen te horen krijgt als ze in een team komt met onbekenden. Het geeft haar voldoening als ze dan een belangrijke rol heeft gehad tijdens dat spelletje. Een andere jongere noemt dat hij doordat hij regelmatig toernooien speelt veel van de wereld ziet. Daarnaast geven enkele jongeren aan dat ze snel Engels leren door het gamen. De drijfveren van de jongeren om de games te spelen verschillen niet echt voor de verschillende categorieën games. De meeste jongeren spelen ook spellen van de verschillende categorieën tegelijk. Enkele drijfveren zijn volgens de jongeren wel specifiek voor een bepaalde game of categorie van games. Bij de online amateur e-sports wordt genoemd dat het voldoening geeft om 'kills' te maken en bij de card games is het verzamelaspect voor enkele jongeren belangrijk.

De jongeren ervaren allerlei verschillende gevoelens tijdens het gamen. Blijdschap en spanning worden hierbij het meest genoemd. Enkele jongeren ervaren ook frustratie, agressie en boosheid. Eén jongere noemt dat hij vroeger veel zat te vloeken en dat er wel eens een toetsenbord door het beeldscherm ging. Andere jongeren ervaren juist rust, ontspanning en concentratie tijdens het gamen.

2.4 Kansspelen

Ongeveer de helft van de jongeren geeft aan (over het algemeen) geen kansspelen te spelen. Een meerderheid van deze jongeren is wel eens in een casino geweest of heeft wel eens een kras- of staatslot gekocht of gekregen, maar doet dit niet regelmatig. Daarnaast heeft deze groep wel eens op het werk of met vrienden wat geld ingelegd voor een sportpoule, waarbij het dan voornamelijk om lage bedragen gaat. De kansspelen die het meest door de jongeren worden gespeeld zijn poker en het gokken op sportwedstrijden. Een aantal van de jongeren die pokeren doet dit alleen af en toe met vrienden. Sommige van deze jongeren geven wel aan dat dit nooit om geld gaat. Andere jongeren pokeren via het internet, waarbij (bijna) altijd geld wordt ingezet. Het gokken op sportwedstrijden via internet doen enkele jongeren. Een minderheid van de jongeren gaat regelmatig naar het casino. Deze jongeren zien dit als gezellig avondje uit met vrienden, waarbij de kansspelen zelf minder van belang zijn. Bij het wedden op sportwedstrijden noemen enkele jongeren dat ze erg geïnteresseerd zijn in de sport of dat het de wedstrijd spannender maakt om naar te kijken. Tevens noemen enkele jongeren dat ze de kansspelen doen om geld mee te verdienen.

Een meerderheid van de jongeren die wel eens kansspelen spelen doen dit vanaf hun 18^e. Enkele jongeren hebben op hun 18^e verjaardag een avondje casino cadeau gekregen en zijn op die manier met kansspelen in aanraking gekomen. Een beperkt deel zegt ook wel eens voor hun 18^e kansspelen te hebben gespeeld. Dit zijn vooral de jongeren die wedden op sportwedstrijden of poker spelen. Zij kunnen een account aanmaken op websites waar op sportwedstrijden kan worden gewed of spelen met vrienden poker. De respondenten zijn voornamelijk via vrienden in aanraking

gekomen met kansspelen. Ze zagen dat anderen dat speelden of werden gevraagd om mee te doen.

Kosten en opbrengsten

De meeste jongeren vinden dat ze niet zeer veel geld uitgeven aan kansspelen. De bedragen die de jongeren uitgegeven aan de kansspelen lopen van €5 per bet tot €600 per wedstrijd. Een aantal jongeren geeft aan dat ze de hoogste opbrengsten hadden met poker. Eén jongere zegt dat hij het geld dat hij verdiende met poken weer inzette bij casinospelen. Een andere jongere zegt eigen bedrijfjes te hebben opgezet met het geld dat hij heeft verdiend in het casino. Een enkeling denkt uiteindelijk over de jaren heen geld te hebben verloren met het spelen van kansspelen.

Autonomie

De meerderheid van de jongeren zegt autonomie te ervaren over het spelen van kansspelen. Enkele jongeren spreken altijd een vast bedrag af voordat ze gaan spelen en houden zich daar ook aan. Daarnaast zegt een aantal jongeren dat ze af en toe even stoppen met inzetten om zichzelf te beschermen tegen het uitgeven van te veel geld. Eén jongere geeft aan dat hij dit doet als hij een moeilijke wedstrijd tegenkomt die moeilijk in te schatten is. Een andere jongere zegt dat als zijn concentratie afneemt zijn emoties dan te veel invloed krijgen. Hij gaat dan veel te lang door met de kansspelen om zijn verliezen weer te compenseren en geeft uiteindelijk te veel geld uit.

3. WISSELWERKING

In dit hoofdstuk gaan we in op de wisselwerking tussen social games en kansspelen. Daarbij maken we gebruik van de informatie die we hebben verkregen uit interviews met 40 jongeren en jongvolwassenen die regelmatig social games spelen.

Allereerst besteden we aandacht aan de mate waarin het spelen van social games en het spelen van kansspelen met elkaar samenhangt. Daarbij gaan we in op jongeren die geen overstap hebben gemaakt en jongeren die wel een overstap hebben gemaakt. Vervolgens bespreken we de risico's van social games en kansspelen. Tenslotte gaan we in op de verslavende aspecten van social games en kansspelen.

3.1 Overstap

In deze paragraaf bespreken we de mate waarin het spelen van social games samenhangt met het spelen van kansspelen. Uit de gesprekken die we hebben gevoerd blijkt dat er, voornamelijk door de jonge leeftijd van de respondenten, geen jongeren zijn die de overstap hebben gemaakt van kansspelen naar social games. Wel zijn er jongeren die van het spelen van social games zijn overgestapt op het spelen van kansspelen. In deze paragraaf besteden we allereerst aandacht aan de jongeren die geen overstap hebben gemaakt van social games naar kansspelen. Vervolgens gaan we in op de jongeren die wel een overstap hebben gemaakt.

Geen overstap

Ongeveer de helft van de respondenten heeft geen overstap gemaakt van social games naar kansspelen. Een meerderheid van deze jongeren ziet geen verband tussen social games en kansspelen. Deze jongeren spelen met name League of Legends, Hearthstone en Overwatch.

Een aantal respondenten heeft nog nooit kansspelen gespeeld, omdat zij minderjarig zijn en officieel nog geen kansspelen mogen spelen. Andere respondenten vinden het niet prettig risico's te nemen met echt geld. Zij spelen liever met 'in-game currency', zoals zij deze gebruiken in social games. Tevens missen deze jongeren bij bepaalde kansspelen, zoals krasloten en fruitautomaten, de strategische uitdaging die zij wel in social games hebben.

Wel overstap

De andere helft van de respondenten heeft wel de overstap gemaakt van social games naar kansspelen, maar ziet dit zelf niet als een overstap. Dit komt mede doordat zij niet zijn gestopt met het spelen van social games nadat ze zijn begonnen met het spelen van kansspelen. Het spelen van kansspelen staat volgens hen los van het spelen van social games. Zij zijn van mening dat het spelen van social games er niet voor

heeft gezorgd dat zij kansspelen zijn gaan spelen. De respondenten die zowel social games als kansspelen spelen, zijn vaak rond het begin van hun middelbare schoolperiode begonnen met het spelen van social games. Op latere leeftijd zijn zij tevens kansspelen gaan spelen.

Een beperkt deel van de jongeren heeft door middel van een advertentie of aanbieding voor het eerst een kansspel gespeeld. Deze advertenties of aanbiedingen geven aan dat wanneer men begint met een (meestal online) kansspel, men een bonus krijgt. Zo kan de speler extra speelgeld krijgen of is de winkans groter. Enkele jongeren hebben kennis gemaakt met het casino door een welkomstpakket.

Zoals aangegeven speelt een beperkt deel van de respondenten social casino games, deze jongeren zijn wel allemaal begonnen met het spelen van kansspelen. Eén jongere geeft aan dat hij van Zynga Poker is overgestapt naar online en offline poker. De belangrijkste redenen waarom hij is overgestapt is dat hij het idee had dat hij er geld mee kon verdienen en omdat hij op zoek was naar spanning. Ook de andere twee jongeren die social casino games spelen zijn overgestapt op het spelen van poker (zowel online als offline). Zij zien het overigens vooral als een kaartspel. De overige respondenten die zijn begonnen met het spelen van kansspelen spelen vooral Hearthstone, FIFA (beide Digital Collective Card Games), CSGO, League of Legends en Fornite (online amateur e-sports).

3.2 Overeenkomsten en verschillen

In deze paragraaf besteden we aandacht aan de overeenkomsten en verschillen tussen social games en kansspelen. Allereerst gaan we in op de overeenkomsten, vervolgens bespreken we de verschillen.

Overeenkomsten

Een minderheid van de jongeren ziet geen overeenkomsten tussen social games en kansspelen. Zij zijn van mening dat er uitsluitend verschillen zijn. Volgens het merendeel van de jongeren zijn er één of meer overeenkomsten tussen social games en kansspelen. De belangrijkste overeenkomst is volgens deze jongeren dat het beide een spel is. Beide kunnen vaak zowel alleen als in groepsverband worden gespeeld. Tevens kunnen beide als een sociale activiteit worden gezien, waarbij zowel de vaardigheden van de speler als de vaardigheden van de tegenstander(s) worden getest. Ook merken de jongeren op dat zowel in social games als in kansspelen aspecten van gokken zitten. In veel social games kunnen spelers ‘loot boxes’ openen waar meer of minder zeldzame items inzitten. Voor het openen van deze kistjes betalen spelers een klein bedrag. Dit kan met echt geld maar soms ook met ‘in-game currency’ dat is verkregen tijdens het spelen. Spelers weten van tevoren niet wat voor item er in het kistje zit. Op deze wijze is het openen van één of meerdere ‘loot boxes’ een gok(je) op een waardevolle inhoud.

Verder zeggen enkele jongeren dat zowel social games als kansspelen een spel is waarbij men kan winnen of verliezen. Dit zijn met name jongeren die veel verschillende soorten spellen spelen, jongeren die alleen games spelen die behoren tot de categorie online amateur e-sports spelen zeggen dit in mindere mate. Het winnen van een spel geeft de speler een prettig en euforisch gevoel. Zij voelen zich vaardig en zij merken dat ze steeds beter worden in het spel. Volgens deze jongeren kan dit fijne, positieve gevoel enigszins verslavend werken.

Verschillen

Vrijwel alle jongeren zijn van mening dat er verschillen zijn tussen social games en kansspelen. Het belangrijkste verschil is volgens hen dat kansspelen veel meer dan social games gericht zijn op het winnen van geld. Daarnaast kunnen kansspelen alleen gespeeld worden als de speler geld inzet, terwijl het bij social games optioneel is om geld uit te geven. Deze games kunnen ook worden gespeeld zonder geld in te zetten en/of aankopen te doen in het spel. Terwijl de verliezer bij kansspelen zijn inzet kwijtraakt, zal een speler van social games die een aankoop doet in het spel altijd een item ontvangen. Hoewel dit item in meer of mindere mate waardevol kan zijn, blijft de speler nooit met lege handen achter. Een aantal jongeren merkt op dat het bij kansspelen duidelijk is dat er een verdienmodel achter zit, spelers zijn zich ervan bewust dat de exploitanten van het spel er geld aan verdienen. Bij social games is het minder duidelijk dat er een verdienmodel voor de makers van het spel is. Dit verdienmodel wordt verhuld doordat spelers items of skins terugkrijgen voor hun investering(en) in het spel.

Daarnaast geven de jongeren aan dat de motivatie om social games te spelen anders is dan de motivatie om kansspelen te spelen. De belangrijkste reden om een kansspel te spelen is volgens de jongeren het winnen van geld. In social games is het niet echt mogelijk om geld te winnen, de items die de speler wint kunnen in het spel worden ingezet of zijn cosmetisch. Social games worden voornamelijk gespeeld vanwege: het sociale aspect; het plezier dat de speler heeft tijdens het gamen; de ontspanning naast school, studie of werk; en/of het doel om steeds beter te worden in het spel. Social games volgen bovendien vaak een verhaallijn, het spel heeft een duidelijk doel. De speler bevindt zich in een virtuele wereld en moet daar een doel bereiken en/of een taak vervullen. Kansspelen bevatten over het algemeen geen verhaallijn.

Verder merken de jongeren op dat social games meer gericht zijn op vaardigheden. Door veel te gamen kan de speler vaardigheden ontwikkelen waardoor hij beter wordt in het spel. Tevens heeft de speler bij social games veel invloed op het verloop van het spel. De speler kan keuzes maken waardoor het spelverloop wordt beïnvloed. Het is mogelijk strategieën te ontwikkelen en beter te worden in het spel. Volgens de jongeren speelt bij kansspelen geluk en toeval een veel grotere rol. De speler heeft minder invloed op het verloop en de uitkomst van het spel. Tevens zijn de vaardigheden van de speler van ondergeschikt belang.

Enkele jongeren geven aan dat kansspelen meer individuele spelen zijn dan social games. Kansspelen worden vaker als individu gespeeld, terwijl men social games

bijvoorbeeld in teams kan spelen. Eén jongere zegt dat wanneer hij een kansspel speelt tegen vrienden de verliezer zijn inzet kwijtraakt. Hij merkt op dit niet prettig te vinden. In social games kan hij samenwerken met vrienden, samen strategieën bedenken en naar een gezamenlijk doel toewerken.

3.3 Risico's

In deze paragraaf gaan we allereerst in op de risico's van het spelen van social games en de informatie die jongeren over deze risico's krijgen, alvorens wij ingaan op de risico's van kansspelen en de informatie die jongeren daarover krijgen. Tenslotte bespreken we hoe volgens de jongeren de risico's van het spelen van beide typen spellen kunnen worden verminderd.

Risico's social games

Vrijwel alle jongeren zijn van mening dat het spelen van social games risico's met zich meebrengt. Het grootste risico is volgens hen de verslavende werking van de games. Een meerderheid van de jongeren zegt dat het mogelijk is verslaafd te raken aan social games. Doordat jongeren het spel zo leuk vinden en voortdurend beter willen worden (dan anderen), blijven ze het spelen. Ook het gevoel dat ze krijgen als ze winnen zorgt ervoor dat ze het spel (nog) meer willen spelen om het prettige gevoel van het winnen vaker te voelen. Enkele jongeren merken op dat aan de ene kant wanneer ze aan het winnen zijn zij door willen spelen om nog vaker te winnen. En aan de andere kant wanneer zij een spel verliezen, juist door willen spelen tot ze weer gewonnen hebben. Door deze aspecten kunnen spelers ongemerkt (zeer) veel tijd aan gamen besteden. Dit kan ten koste gaan van andere bezigheden en verplichtingen, zoals school, studie, werk en/of sociale contacten. Een aantal jongeren zegt dat online vriendschappen door de grote hoeveelheid games die zij met deze vrienden spelen, belangrijker kunnen worden dan vrienden die ze in het echt zien. Andere jongeren merken daarentegen op dat zij door het gamen veel vrienden hebben gemaakt. Daarnaast spreken zij regelmatig af met vrienden die zij van school of studie kennen om samen te gamen, zij zien gamen als een sociale activiteit.

Een beperkt deel van de jongeren vindt bepaalde spelletjes minder verslavend dan andere spelletjes. Zo worden enkele spelletjes in teams gespeeld waarbij duidelijke afspraken worden gemaakt wanneer spelers online dienen te zijn om te spelen, zonder de teamgenoten kan het spel niet gespeeld worden. Spelers weten hierdoor hoe vaak hun teamgenoten aan het gamen zijn en kunnen elkaar hierop aanspreken. Het spelen van de games in teams is tegelijkertijd een vorm van sociale druk. Wanneer een speler meerdere malen niet online is, kan hij/zij uit het team worden gezet. Eén jongere is van mening dat bij mensen die verslaafd raken aan social games vaak andere, onderliggende, problemen meespelen.

Een ander risico van social games is volgens de jongeren de mogelijkheid om geld in de spelletjes uit te geven. Dit wordt met name genoemd door jongeren die games spelen die behoren tot de categorie digital collective card games. Het is vrij

gemakkelijk om aankopen te doen in de spelletjes, waardoor ongemerkt een (te) hoog bedrag kan worden uitgegeven. Volgens de jongeren gebeurt dit voornamelijk bij jonge(re) spelers. Zij spelen vaak met geld van hun ouders en kennen zelf nog minder goed de waarde van geld, terwijl de oudere spelers vaak het geld dat zij uitgeven zelf hebben verdiend. Enkele jongeren hebben wel eens spijt gehad van de hoeveelheid geld die zij in een spel hebben uitgegeven.

Tenslotte noemen de jongeren nog enkele andere risico's van het spelen van social games. Zo zorgen sommige spelletjes ervoor dat spelers agressief worden of zich asociaal gaan gedragen. Enkele jongeren merken op dat bij veel social games de spelers een headset op hebben; via deze headset horen ze de geluiden van het spel en kunnen ze met andere spelers communiceren. Vaak staat het geluid van de headsets erg hard hetgeen gehoorschade kan veroorzaken. Eén jongere noemt ten slotte dat vaak en lang gamen RSI-klachten kan veroorzaken.

Informatie over risico's

Ongeveer de helft van de jongeren geeft aan niet of nauwelijks informatie te krijgen over de risico's van het spelen van social games. Voor de jongeren die hierover wel informatie krijgen zijn de ouders de belangrijkste informatiebron. De jongeren merken op dat hun ouders de meeste autoriteit hebben en dat zij daarom naar hen luisteren. Eén jongere vindt de ouders juist geen goede gesprekspartner om de risico's van het spelen van social games mee te bespreken. Hij is van mening dat ouders weinig begrijpen van (de risico's van) gamen, omdat zij van een andere generatie zijn.

Jongeren spreken onderling veel over het spelen van social games, maar niet of nauwelijks over de risico's van deze spellen. Enkele jongeren merken op dat informatie over de risico's van social games het beste gegeven kan worden in het spel. Zo kan er na een bepaalde speeltijd een waarschuwing of een time-out gegeven worden om de speler te beschermen.

Risico's kansspelen

Vrijwel alle jongeren zijn van mening dat aan het spelen van kansspelen risico's zijn verbonden. Het grootste risico van kansspelen is volgens de jongeren de financiële risico's die het spelen van kansspelen met zich meebrengt. De meeste jongeren merken op dat men door het spelen van kansspelen geld kan winnen, maar ook veel geld kan kwijtraken. Volgens de jongeren zijn de kansspelen zo ingericht dat spelers vaak ongemerkt meer geld uitgeven aan de spellen dan zij vooraf van plan waren. Bij veel kansspelen geldt bovendien dat hoe meer geld een speler inzet, hoe hoger het bedrag dat hij kan winnen. Tenslotte hebben spelers volgens de jongeren meer aandacht voor een positieve (winst) dan voor een negatieve (verlies) uitkomst van het spel. Spelers zullen zich daardoor voornamelijk het positieve gevoel herinneren dat zij krijgen wanneer zij een spel winnen, en minder aandacht besteden aan het geld dat zij hebben verloren. Wanneer spelers (regelmatig) veel geld verliezen kunnen zij financiële problemen krijgen. Volgens de jongeren zijn de financiële risico's van kansspelen groter dan de financiële risico's van social games, omdat er bij kansspelen vaak om grote(re) bedragen wordt gespeeld.

Een ander risico van kansspelen is volgens vrijwel alle jongeren de verslavende werking die kansspelen kunnen hebben. Volgens hen zit er een aantal aspecten in kansspelen die ervoor zorgen dat mensen de spellen blijven spelen. Enkele jongeren merken op dat sommige mensen de spanning van het spelen van kansspelen prettig vinden of voortdurend het euforische gevoel van het winnen van een spel willen ervaren. Zij brengen veel tijd door in casino's of op websites waar zij kunnen gokken. Zij investeren volgens hen zoveel tijd en geld in kansspelen dat zij het contact met andere mensen verliezen en sociaal geïsoleerd raken.

Informatie over risico's

Ongeveer de helft van de jongeren zegt geen informatie te krijgen over de risico's van het spelen van kansspelen. Enkele jongeren zijn van mening dat het niet verstandig is om voorlichting te geven. Jongeren luisteren volgens hen niet goed naar voorlichting en kunnen het beste leren van hun eigen ervaringen en fouten. Van de jongeren die wel voorlichting hebben gekregen over de risico's van het spelen van kansspelen krijgt het merendeel voorlichting van de ouders. Een beperkt deel van de jongeren krijgt voorlichting op school en een aantal jongeren praat wel eens over de risico's met vrienden of klasgenoten. De jongeren merken op dat voorlichting over de risico's van kansspelen het beste door ouders gegeven kan worden. Volgens hen hebben ouders de meeste invloed op het gedrag van hun kinderen. Enkele jongeren vinden dat aanbieders van kansspelen informatie zouden moeten geven over de risico's.

Verminderen risico's

Volgens de jongeren kunnen de risico's van het spelen van social games op verschillende manieren worden verminderd. De risico's kunnen allereerst worden ingeperkt door er meer aandacht aan te besteden en het onderwerp bespreekbaar te maken. Zo kan op scholen, social media en websites (meer) voorlichting worden gegeven over het onderwerp en kunnen ouders er vaker met hun kinderen over praten. Eén jongere geeft daarbij aan dat ook ouders voorlichting zouden moeten krijgen over de risico's van social games. Daarnaast kan ook in spellen informatie worden gegeven over de risico's, bijvoorbeeld door bij het opstarten van het spel een waarschuwing te laten zien. Dit zorgt er volgens de respondenten voor dat jongeren zich meer bewust worden van de risico's van social games.

Een aantal jongeren is van mening dat een tijdslimiet zou kunnen worden ingesteld die de speeltijd (per dag) beperkt. Ouders kunnen deze limiet instellen, maar ook jongeren zelf kunnen vooraf bepalen hoe lang ze op dat moment mogen c.q. willen spelen. Enkele respondenten merken op dat de makers van de games geen tijdslimiet in zullen stellen omdat zij er juist belang bij hebben dat er zo veel en zo lang mogelijk gespeeld wordt.

Tenslotte geven de jongeren aan dat veel social games zo ingericht zijn dat ze de speler verleiden om aankopen te doen in het spel. Volgens de respondenten zijn met name jonge(re) spelers zich er minder bewust van dat het geld dat zij uitgeven écht geld is. Om de risico's van social games in te perken moeten de makers van de spellen volgens de jongeren eerlijk en open communiceren over het verdienmodel van het

spel. Tevens moet het doen van aankopen in het spel minder aantrekkelijk en makkelijk worden gemaakt. Enkele jongeren merken op dat er misschien, in overleg met de makers van de spellen, (landelijke) eisen kunnen worden opgesteld voor het doen van aankopen in social games.

De risico's van het spelen van kansspelen kunnen volgens een beperkt aantal jongeren worden verminderd door een limiet in te stellen voor het bedrag dat een speler per keer mag inzetten. De jongeren geven hierbij wel aan dat dit volgens hen geen realistische maatregel is omdat de exploitanten van kansspelen er belang bij hebben dat spelers zo veel mogelijk geld inzetten.

3.4 Verslaving

In deze paragraaf gaan we allereerst in op de verslavende aspecten van social games en vervolgens op de verslavende aspecten van kansspelen. Tenslotte bespreken we wat volgens de jongeren de beste manier is om van een game- of gokverslaving af te komen.

Verslavende aspecten social games

Vrijwel alle jongeren zijn van mening dat social games verslavende aspecten bevatten. Beter willen worden en/of de beste willen zijn is volgens een meerderheid van de jongeren het meest verslavende aspect. Om de vaardigheden te ontwikkelen die nodig zijn om een spel te winnen moet een speler veel ervaring opdoen. Enkele jongeren geven aan met hun team te 'trainen' voor toernooien.

Bij verschillende social games kunnen spelers zien wat hun ranking is ten opzichte van andere (bevreende) spelers. Het behalen van een bepaald niveau - en de daarbij behorende plaats op de ranglijst - levert de speler in veel sociale groepen een bepaalde (hogere) status op. Om beter te worden en een andere speler te passeren op de ranglijst moet de speler veel oefenen.

In sommige social games ontvangen spelers een beloning wanneer zij een bepaalde ranking gehaald hebben. Deze beloning bestaat vaak uit bepaalde (schaarse) items of voordelen die zij in het spel kunnen gebruiken. Daarnaast worden in verschillende games doelen en opdrachten gegeven die binnen een bepaalde periode moeten worden behaald. Om de bijbehorende beloning te verdienen gamen de jongeren (tijdelijk) extra veel. Enkele jongeren merken op dat een speler bij social games nooit uitgeleerd is, het is altijd mogelijk om (nog) beter te worden in het spel.

Een ander verslavend aspect van social games is volgens de jongeren de wil om te winnen. Verschillende jongeren merken op dat zij het belangrijk vinden om spellen te winnen, dit geeft een prettig en euforisch gevoel. Eén jongere zegt dat hij het gevoel dat hij krijgt wanneer hij een spel wint 'verslavend' vindt.

Enkele jongeren ervaren groepsdruk voor het spelen van social games. Verschillende games worden in teamverband gespeeld. Als meerdere leden van het team willen spelen kunnen de overige leden de druk voelen om ook te spelen. Daarnaast geeft een beperkt deel van de jongeren aan social games te spelen, omdat veel leeftijdsgenoten ook social games spelen en zij op deze manier ‘erbij’ willen horen.

Een ander verslavend aspect van social games is volgens de jongeren de verhaallijn die veel games volgen. Spelers volgen in het spel een (oneindig) verhaal waar zij nieuwsgierig naar blijven. Daarnaast zijn de games voortdurend in ontwikkeling. Bij veel spellen wordt het verhaal regelmatig uitgebreid (World of Warcraft) en/of komen er nieuwe kaarten c.q. karakters bij (Hearthstone). Door de mogelijkheden die deze uitbreidingen met zich meebrengen blijven de spelers geïnteresseerd in het spel.

Tenslotte zijn social games volgens de jongeren ook verslavend omdat het spelen van de games leuk is. Een aantal jongeren merkt op dat gamen een leuke activiteit is om met vrienden te doen. Het is een makkelijke en laagdrempelige manier om te ontspannen. Mensen die aan het gamen zijn kunnen hier volledig in op gaan, zij hoeven dan even aan niets anders te denken.

Verslavende aspecten kansspelen

De meeste jongeren geven aan dat er verslavende aspecten in kansspelen zitten. Het meest verslavende aspect is volgens hen de hoop die spelers bij elk nieuw spel hebben om een groot bedrag te winnen. Elke keer als ze een nieuw spel starten en geld inzetten, hebben zij de hoop het spel - en daarmee een geldbedrag - te winnen. De jongeren zijn van mening dat kansspelen zo zijn ingericht dat de speler het gevoel heeft dat hij/zij invloed heeft op het verloop en de uitkomst van het spel. Door spelers af en toe een klein(er) bedrag te laten winnen vergroten de spellen dit gevoel. Wanneer mensen verliezen, zullen zij het geld terug willen winnen en (ook) doorgaan met spelen. Doordat er kleine bedragen kunnen worden ingezet hebben spelers vaak niet door hoeveel geld zij in totaal inzetten. Verder geven de jongeren aan dat casino's en loterijen winst maken en dat het spelen van kansspelen de spelers uiteindelijk in totaal altijd geld kost.

Enkele jongeren merken op dat het winnen van een (klein) bedrag mensen een prettig gevoel geeft. Tevens genieten zij van de spanning die het inzetten van geld met zich meebrengt. Mensen willen deze gevoelens vaker ervaren en zullen daardoor vaker (willen) spelen.

Stoppen met verslaving

Aan de jongeren is ook gevraagd wat volgens hen de beste manier is om van een gameverslaving of gokverslaving af te komen. Allereerst is het volgens de jongeren belangrijk dat degene die verslaafd is erkent dat hij/zij een probleem heeft en gemotiveerd is om iets aan de verslaving te doen. Ongeveer de helft van de jongeren is van mening dat het vooral belangrijk is om over de verslaving te praten. Dit kan met familie of vrienden, maar ook met een professional zoals de huisarts, een psycholoog of een medewerker van de verslavingszorg. Een gameverslaving of gokverslaving zou

volgens de jongeren op dezelfde manier moeten worden behandeld als een alcohol- of drugsverslaving.

Een minderheid van de jongeren is van mening dat men van een verslaving af kan komen door afleiding te zoeken. Een andere hobby zorgt ervoor dat er minder tijd over is om te gamen of te gokken. Ook noemen enkele jongeren de mogelijkheid om andere leuke activiteiten te ondernemen met familie of vrienden.

4. CONCLUSIES

In opdracht van de Kansspelaautoriteit heeft onderzoeks- en adviesbureau INTRAVAL een kwalitatief, inventariserend onderzoek uitgevoerd naar de wisselwerking tussen social games en kansspelen. Het onderzoek richt zich op zowel minderjarigen (jonger dan 18 jaar) als jongvolwassenen (18-24 jaar). In totaal hebben we met 40 spelers van social games een interview gehouden. Uitgangspunt is dat iemand social games speelt, waarbij ook spelers zijn meegenomen die inmiddels eveneens deelnemen aan betaalde kansspelen. In dit hoofdstuk bespreken we puntsgewijs de belangrijkste conclusies. Allereerst besteden we aandacht aan het speelgedrag van de jongeren. Vervolgens gaan we in op de wisselwerking tussen social games en kansspelen.

4.1 Speelgedrag

Achtergrond

- De respondenten zijn voornamelijk mannen, hun leeftijd loopt uiteen van 13 tot en met 31 jaar. Het merendeel woont nog thuis bij hun ouders.
- De meest gespeelde games zijn Hearthstone, CounterStrike: Global-Offensive, League of Legends en FIFA 18. De meeste jongeren spelen meerdere games.
- De jongeren spelen de games meestal in huiselijk kring met vrienden of alleen. Het grootste deel is dan ook in aanraking gekomen met de social games door vrienden of familie die de spellen ook speelden.
- De hoeveelheid tijd die jongeren aan de games besteden loopt sterk uiteen en varieert van vier uur per week tot meer dan 40 uur per week. Daarnaast geven enkele jongeren aan dat ze periodes hebben gehad waarin ze soms wel 60 uur in de week aan het gamen waren.

Kosten en opbrengsten

- De meerderheid van de jongeren geeft wel eens geld uit aan de games, maar zij doen dit meestal pas nadat ze het spel enige tijd hebben gespeeld.
- De redenen voor het doen van aankopen binnen games lopen uiteen. Enkele jongeren geven geld uit om progressie te maken als ze niet veel spelen. Anderen vinden het van waarde als ze veel tijd in een (gratis) spel stoppen om er wel wat aan uit te geven.
- Volgens enkele jongeren wordt het steeds makkelijk om geld uit te geven binnen de games, via microtransacties en het betalen via iDeal.

Autonomie

- Vrijwel alle jongeren ervaren autonomie over hun speelgedrag. Bij een minderheid is dit wel eens anders geweest. Tijdens de middelbare schoolperiode is het gevoel van autonomie het laagst. De jongeren zeggen in deze periode meer vrije tijd te hebben en minder verantwoordelijkheden waardoor ze veel tijd besteden aan het gamen.

Drijfveren

- Het sociale aspect wordt als één van de belangrijkste drijfveren genoemd. Daarnaast worden competitie, plezier en ontspanning genoemd.
- De jongeren voelen aan de ene kant frustratie, agressie en boosheid tijdens het spelen van social games, maar aan de andere kant ook rust, ontspanning en concentratie.
- De drijfveren om een spel te spelen verschillen nauwelijks tussen de verschillende soorten games. Wel wordt door jongeren die met name games spelen die vallen onder de online amateur e-sports aangegeven dat het voldoening geeft om 'kills' te maken, terwijl de spelers van digital collect cards games het verzamelaspect juist heel belangrijk vinden.

Kansspelen

- Ongeveer de helft van de jongeren speelt (over het algemeen) geen kansspelen. Zij zijn van mening dat er geen verband bestaat tussen het spelen van social games en het spelen van kansspelen. Redenen waarom zij niet deelnemen aan kansspelen zijn onder meer dat zij het niet prettig vinden om risico's te nemen met echt geld en het missen van de strategische uitdaging.
- Poker en gokken op sportwedstrijden worden het meest genoemd als kansspelen die ze spelen. Bij poker wordt echter niet altijd om geld gespeeld. Het gokken op sportwedstrijden gaat met name via internet, dit wordt ook door minderjarigen gedaan.
- De jongeren die regelmatig naar het casino gaan zien dit meer als een avond uit dan als gokken. Enkele jongeren zeggen voor hun 18^e verjaardag een avond casino als cadeau te hebben gekregen. Verder zien zij het spelen van poker vooral als een kaartspel en niet als een kansspel.

4.2 Wisselwerking

Overstap

- De jongeren die een overstap hebben gemaakt van social games naar kansspelen zien dit zelf niet als een overstap. Dit komt mede doordat zij niet zijn gestopt met het spelen van social games nadat ze zijn begonnen met het spelen van kansspelen. Zij zijn dan ook van mening dat het spelen van social games er niet voor heeft gezorgd dat zij ook kansspelen zijn gaan spelen. Evenals jongeren die de overstap niet hebben gemaakt vinden zij dat er geen verband is tussen het spelen van social games en het spelen van kansspelen.
- Advertenties en aanbiedingen voor kansspelen lijken een geringe rol te spelen bij de overstap naar kansspelen. Een beperkt deel van de jongeren die kansspelen speelt, heeft door middel van een advertentie, aanbieding of welkomstpakket (bij een casino) kennis gemaakt met kansspelen.
- Zowel onder de groep jongeren die niet is overgestapt op kansspelen als onder de groep die dat wel heeft gedaan zijn jongeren die games spelen behorende tot de categorieën digital collective card games en online amateur e-sports. Het spelen van deze typen spellen lijkt dus geen invloed te hebben op de keuze om wel of niet kansspelen te gaan spelen.

Overeenkomsten en verschillen

- Een meerderheid van de jongeren is van mening dat er overeenkomsten zijn tussen social games en kansspelen. De belangrijkste overeenkomsten zijn dat het beide een spel is, dat het zowel in groepsverband als individueel kan worden gespeeld en dat het beide als een sociale activiteit kan worden gezien. Ook merken de jongeren op dat zowel in social games als in kansspelen aspecten zitten van gokken.
- Vrijwel alle jongeren vinden dat er verschillen zijn tussen social games en kansspelen. Het belangrijkste verschil is dat kansspelen meer dan social games gericht zijn op het winnen van geld. Kansspelen kunnen uitsluitend gespeeld worden als de speler geld inzet, terwijl social games ook gespeeld kunnen worden zonder aankopen te doen in het spel.
- De motivatie om kansspelen te spelen verschilt van de motivatie om social games te spelen. Kansspelen worden voornamelijk gespeeld om geld te winnen. In social games is het in het algemeen niet mogelijk om geld te winnen. Social games worden voornamelijk gespeeld vanwege: het social aspect; het plezier dat de speler heeft tijdens het gamen; de ontspanning naast school, studie of werk; en/of het doel om steeds beter te worden in het spel. Social games volgen bovendien vaak een verhaallijn, bij kansspelen is dit niet het geval. De verhaallijn maakt het spel voor jongeren juist vaak aantrekkelijk.
- Social games zijn meer dan kansspelen gericht op vaardigheden. Door veel te gamen ontwikkelt te speler vaardigheden waardoor hij beter wordt in het spel. Ook heeft de speler bij social games meer dan bij kansspelen invloed op het verloop van het spel. Bij kansspelen spelen geluk en toeval een belangrijkere rol. Dit wordt door de jongeren als minder aantrekkelijk ervaren.

Risico's

- Vrijwel alle jongeren menen dat zowel het spelen van social games als het spelen van kansspelen risico's met zich meebrengt. Het grootste risico van beide is de verslavende werking. Jongeren vinden dat het euforische gevoel dat ze voelen bij het winnen ervoor zorgt dat ze het spel blijven spelen.
- Een ander risico dat volgens de jongeren zowel bij social games als bij kansspelen speelt is het financiële risico. Social games op zich zijn vaak gratis, maar het is heel gemakkelijk om aankopen te doen binnen een spel. Hierdoor kan ongemerkt een groot bedrag uitgegeven worden. Vooral jonge kinderen zijn hiervoor gevoelig, omdat zij de waarde van geld minder goed kennen.
- Ongeveer de helft van de jongeren krijgt informatie over de risico's van social games en/of kansspelen. Voor beide geldt dat met name de ouders een belangrijke informatiebron zijn. De jongeren vinden de ouders ook de beste bron om informatie over de risico's van te krijgen.
- De risico's van het spelen van social games en kansspelen kunnen worden verminderd door er meer aandacht aan te besteden en het onderwerp bespreekbaar te maken. Hier ligt met name een rol voor ouders, scholen, websites en social media. Ook kan er een tijdslimiet voor het spelen worden ingesteld. Tenslotte moet het doen van aankopen in de spellen minder aantrekkelijk worden gemaakt.

BIJLAGE ITEMLIJST GESPREKKEN

1. Achtergrond respondent (kort)

- 1.1 Leeftijd, geslacht, etniciteit, opleidingsniveau.
- 1.2 School/opleiding/spijbelen/werk/inkomen/schulden.
- 1.3 Huidige levensstijl (sport, gezondheid, dag- en vrijetijdsbesteding, financiën).
- 1.4 Sociale context (vriendenkring, thuissituatie, relatie).

2. Speelgedrag

- 2.1 Welke social games speel je (typen en spelnamen)? Hoe vaak, hoe lang? Met wie? Waar (thuis/school/evenementen/gaming-cafés)? Waarop (computer/ tablet/ telefoon)? Sociale media/websites? Eerste ervaring? Uitgenodigd/opgezocht/ advertentie/bonus? Ontwikkelingen in speelgedrag? Huidig speelgedrag?
- 2.2 Kosten, opbrengsten en bekostiging speelgedrag? Aankopen gedaan (credits/points)? Eerste aankoop? Ontwikkelingen in de tijd?
- 2.3 Welke mate van autonomie over je speelgedrag heb je c.q. voel je? (bv. zelf bepalen hoe vaak, wanneer en hoe lang je speelt; speel je wel eens langer dan van tevoren gepland c.q. gedacht, zo ja, waarom? Ontwikkelingen in de tijd?
- 2.4 Waar loop je tegenaan door je speelgedrag? Hoe ga je daarmee om?

3. Drijfveren

- 3.1 Waarom speel je social games? (bv. plezier, verdiensten, spanning, macht/invloed/status, zelfontwikkeling/skills leren, creativiteit, sociale contacten, autonomie, even afstand nemen, gewoonte/lastig om mee te stoppen, tegen verveling)? Waarom begonnen? Ontwikkelingen in de tijd?
- 3.2 Wat voel je als je social games speelt? (bv. vaardig, nuttig, spanning, druk, ontspanning, euforie,) Ontwikkelingen in de tijd?

4. Kansspelen

- 4.1 Speel je ook kansspelen? Zo ja welke (typen en spelnamen)? Waar? Hoe vaak, hoe lang? Eerste ervaring (uitgenodigd/opgezocht/advertentie/bonus)? Ontwikkelingen in speelgedrag? Huidig speelgedrag?
- 4.2 Kosten, opbrengsten en bekostiging speelgedrag? Ontwikkelingen in de tijd?
- 4.3 Welke mate van autonomie over je speelgedrag heb je c.q. voel je? (bv. zelf bepalen hoe vaak, wanneer en hoe lang je speelt; speel je wel eens langer dan van tevoren gepland c.q. gedacht, zo ja, waarom? Ontwikkelingen in de tijd?
- 4.4 Waar loop je tegenaan door je speelgedrag? Hoe ga je daarmee om?

5. Overstap van/ naar social games van/ naar kansspelen

- 5.1 Speelde je eerst social games of kansspelen? Gelijktijdig begonnen?
- 5.2 Wanneer heb je de overstap van / naar het spelen van kansspelen gemaakt? Van en naar welke (naam/type) kansspelen/ social games? Online/ Offline? Waarom? Met wie?

- 5.3 In welke mate onder invloed van uitnodiging/advertentie/bonus overgestapt? Via welke kanalen/ op welke wijze heeft deze marketing/reclame je bereikt?
- 5.4 In hoeverre was je je meteen bewust over deze overstap?
- 5.5 In welke mate is er een relatie tussen het spelen van social games en kansspelen?

6. Geen overstap van/ naar social games van/ naar kansspelen

*Alleen voor respondenten die **niet** kansspelen hebben gespeeld.*

- 6.1 Waarom heb je de overstap naar het spelen van kansspelen **niet** gemaakt?
- 6.2 In hoeverre heb je dit bewust **niet** gedaan?

7. Verschil en overeenkomsten social games en kansspelen

- 7.1 Wat zijn, volgens jou, verschillen tussen social games en kansspelen?
- 7.2 Wat zijn, volgens jou, overeenkomsten tussen social games en kansspelen?

8. Risico's

- 8.1 Wat zijn, volgens jou, de risico's van het spelen van social games? Waarom? Hoe kom je aan informatie hierover? Via welke kanalen, waar, door wie (bronnen) (Chats/Sociale Media/Ouders/Vrienden/...)? Welke bronnen zijn het belangrijkste? Hoe praten andere jongeren hierover?
- 8.2 Wat zijn, volgens jou, de risico's van het spelen van kansspelen? Waarom? Hoe kom je aan informatie hierover? Via welke kanalen, waar, door wie (bronnen) (Chats/Sociale Media/Ouders/Vrienden/...)? Welke bronnen zijn het belangrijkste? Hoe praten andere jongeren hierover?
- 8.3 In hoeverre denk je over deze risico's na? Bewust ervan? Hoe ga je met de risico's om?
- 8.4 Hoe kunnen de risico's, volgens jou, worden verminderd? Hoe kan dit zo effectief mogelijk? Door wie?

9. Verslaving

- 9.1 Wat zijn, volgens jou, verslavende aspecten van social games? Waarom? Wanneer treden die op?
- 9.2 Wat zijn, volgens jou, verslavende aspecten van kansspelen? Waarom? Wanneer treden die op?
- 9.3 Ken je in je omgeving minderjarigen/jongvolwassenen die social games/kansspelen spelen? Hoeveel ongeveer? Hoeveel hiervan zijn verslaafd aan social games/kansspelen (bijvoorbeeld een klein deel van de vrienden die spelen)?
- 9.4 Hoe kan je van een verslaving afkomen?

10. Afsluiting

- 10.1 Opmerkingen. Aanvullende onderwerpen en/of opmerkingen.

© St. INTRAVAL

Postadres

Postbus 1781
9701 BT Groningen
E-mail info@intraval.nl

www.intraval.nl

Kantoor Groningen
St. Jansstraat 2C
Telefoon 050 - 313 40 52
Fax 050 - 312 75 26

Kantoor Rotterdam
Goudsesingel 68
Telefoon 010 - 425 92 12
Fax 010 - 476 83 76

