

YOUNGWORKS

Kansspelreis <18 jaar in beeld

In opdracht van ZonMw, vanuit het onderzoeksprogramma Preventie van
Kansspelverslaving 2025-2030

Juli 2026



Inhoudsopgave

1. Conclusie	p. 3
2. Onderbouwing	p. 4
2.1 Triggers, motivaties en een beperkte drempel: sociaal, sport en makkelijk te omzeilen leeftijdsgrens	p. 4-7
2.2 Verschillende vormen en gebruik van verschillende platforms: dominante online kanalen en spellen	p. 8-11
2.3 Ontwikkeling van gokgedrag en probleemperceptie onder de 18 jaar	p. 11-14
2.4 De rol van de omgeving in het gokgedrag van jongeren	p. 14-16
Bijlagen	p. 17
Methodeverantwoording	p. 17-20
Stimulusmateriaal	p. 21-22

Leeswijzer

In dit rapport brengen we de kansspelreis van jongeren onder de 18 jaar in kaart. In de conclusie beschrijven we de essentie van deze reis in verschillende fases.

In hoofdstuk 2 onderbouwen we de conclusie met inzichten vanuit de interviews en opdrachten. Een beschrijving van de werkwijze, methodeverantwoording en het stimulusmateriaal voegen we toe als bijlage.

Waar we in dit rapport spreken over jongeren, doelen we op de jongeren die aan dit onderzoek hebben deelgenomen. In de methodeverantwoording wordt de selectie van deze jongeren verder toegelicht.



1. Conclusie

Vraag

De Kansspelautoriteit wil beter inzicht krijgen in deelname aan kansspelen van minderjarigen, omdat dit inzicht essentieel is voor beleid en preventie. Daarom brengt Youngworks het perspectief van jongeren in kaart met behulp van kwalitatief onderzoek. De centrale vraag luidt: *Hoe ziet de kansspelreis eruit van jongeren onder de 18 jaar?* Om deze vraag te beantwoorden, hebben 50 jongeren tussen de 16 en 21 jaar app-opdrachten uitgevoerd om hun gokgedrag in kaart te brengen. Vervolgens zijn met 24 van hen diepte-interviews afgenomen. Jongeren van 18 jaar en ouder reflecteerden op hun gokgedrag vanaf de periode waarin zij minderjarig waren tot nu. In de analyse is gekeken naar de volgende drie aspecten:

- Early gateways: Op welke leeftijd en met welke motivatie doen jongeren onder de 18 voor het eerst mee aan kansspelen?
- Kenmerken van deelname: Welke soorten kansspelen worden gespeeld, waar vindt deelname plaats, en hoe wordt de leeftijdsgrens omzeild?
- Context en omgeving: In welke mate beïnvloeden sociale en omgevingsfactoren (vrienden, familie, school, sport, gaming) de deelname van jongeren aan kansspelen?

Essentie

De kansspelreis van jongeren onder de 18 jaar die gokken, is een sterk sociaal gedreven proces, waarin gokken al vanaf jonge leeftijd genormaliseerd wordt. De eerste kennismaking met kansspelen vindt bij jongeren gemiddeld plaats tussen hun 8^e en 12^e levensjaar, vaak in de thuiscontext, via krasloten of bepaalde spellen met familie. Bij jongeren die doorgaan met gokken, ontstaat ergens tussen de 12 en 14 jaar zelfstandig gokgedrag, bijna altijd samen met vrienden. Bijna iedereen begint met online geld inzetten op (voetbal)wedstrijden en (fysiek) pokeren met vrienden. Gokken is in de ogen van jongeren een sociale activiteit: inzetten op sportwedstrijden maakt samen kijken spannender, en samen pokeren of online spelen werkt verbindend.

Ergens tussen hun 14^e en 16^e, verplaatst het gokgedrag zich naar dominante online platforms, waarbij jongeren TOTO, bet365 of Unibet het vaakst noemen. Hoewel ze online gokken, is het nog steeds een gezamenlijke activiteit. Ze overleggen, in het echt of via appjes onderling, constant over de inzet, of gokken via één account als de vriendengroep bij elkaar is. Jongeren omzeilen de leeftijdsgrens gemakkelijk door accounts van oudere vrienden of familieleden te gebruiken. Een veel kleinere groep jongeren gebruikt illegale goksites.

Vanaf ongeveer het 15^e levensjaar begint het beeld van gokken te veranderen. Jongeren ervaren over het algemeen controle over hun eigen gokgedrag, maar ontwikkelen tegelijkertijd ook besef van verlies en verslavingsrisico's. Ze vinden dat gokken vooral problematisch wordt als het buiten groepsverband plaatsvindt. Dan gaat het mis, zien ze in hun omgeving. Daarbij is het voor jongeren met problematisch gokgedrag lastig om te stoppen, vooral vanwege factoren in hun omgeving. Ze worden doorlopend blootgesteld aan reclame voor gokken en zijn zelf verbaasd over de hoeveelheid gokreclames die ze zien. Deze continue zichtbaarheid, de sterke normalisatie binnen de sociale kring en de wisselende houding van ouders (van verbieden tot 'veilig meenemen') zorgen ervoor dat het gedrag sterk verweven is met hun sociale leven.



2. Onderbouwing

In dit hoofdstuk verdiepen we ons in de verschillende fasen van de kansspelreis. Eerst bespreken we hoe gokgedrag ontstaat. Vervolgens benoemen we de verschillende kansspelvormen en kanalen die jongeren gebruiken. Daarna belichten we hun perceptie van de risico's van gokken en bespreken tot slot de invloed van de sociale omgeving. Waar we in dit hoofdstuk spreken over 'jongeren', doelen we op de jongeren die aan dit onderzoek hebben deelgenomen.

2.1 Triggers, motivaties en een beperkte drempel: sociaal, sport en makkelijk te omzeilen leeftijdsgrens.

In reflectie op hun eigen gokgedrag erkennen jongeren dat hun eerste kennismaking met gokken vaak al op jonge leeftijd plaatsvindt. Deze vroege ervaringen gaan over in gokken in groepsverband, binnen een context waarin gokken normaal is. In dit hoofdstuk gaan we in op de verschillende fasen die de start van de kansspelreis kenmerken.

De eerste aanraking met gokken is vaak op jonge leeftijd in een thuiscontext: (kras)loten van familie en binnen games.

Vanaf ongeveer het 8^e levensjaar komen jongeren voor het eerst in aanraking met gokken, voornamelijk in de thuiscontext. Zo krijgen zij van hun ouders bijvoorbeeld een kraslot of een adventskalender met krasloten cadeau, krijgen mee hoe hun ouders deelnemen aan loterijen, of spelen zij binnen de familie spelletjes waarbij geld wordt ingezet of kans is op een prijs. Ook op school komen ze in aanraking met spelletjes of activiteiten waar gokelementen in zitten. Zo noemen jongeren dat ze op jonge leeftijd voetbalplaatjes of Pokémonkaarten verzamelden en op het schoolplein allerlei spelletjes verzonnen om zo veel mogelijk kaartjes van elkaar te winnen.

"Ik denk dat er rond mijn twaalfde voor het eerst een kraslot voor mij onder de kerstboom lag. Dat was vanaf toen ieder jaar, ik krijg het nog steeds."

Jongen, 16 jaar

Op het moment zelf associëren jongeren die activiteiten niet met gokken. Op die leeftijd weten ze nog niet (goed) wat gokken is en plaatsen de cadeautjes en spelletjes zeker niet in dat kader. Dat gebeurt pas later, als zij reflecteren op hun gokgedrag en hoe dat is begonnen. Hoewel zij het verzamelen van voetbalplaatjes of het afkruisen van een krasloten-adventskalender niet als echt gokken ervaren, erkennen zij wel de gokelementen in deze activiteiten en identificeren deze daarom als hun eerste gokervaringen.

"Als je 10 bent is dat krassen gewoon heel leuk. Maar als je ouder bent, weet je dat je zo'n lot met geld koopt en dat er een heel kanssysteem achter zit. Dat ze er een bepaald aantal loten maken en dat maar een bepaald percentage iets wint, dus dat ze heel veel commissie hierop pakken. Met dat in gedachten, zie ik het hele spel anders."

Jongen, 18 jaar

"Bijvoorbeeld met zo'n pokertoernooitje thuis met mijn ouders, dan is het heel makkelijk om over het hoofd te zien wat je eigenlijk aan het doen bent. En als kind zijnde verlies je er niks mee, want je zet zelf nog geen geld in. Het is leuk, maar het is natuurlijk wel allemaal een opmaat voor gokken."

Jongen, 21 jaar



Zelf gokken begint samen met vrienden, vaak gekoppeld aan sportwedstrijden en fysieke (kaart)spelen zoals pokeren.

Na deze eerste momenten, beginnen jongeren ergens tussen het 12^e en 14^e levensjaar zelf met gokken. Dit is een sterk sociaal gedreven proces: via vrienden komen ze in aanraking met verschillende vormen van gokken en beginnen ze samen te spelen. Jongeren beginnen met het inzetten op (voetbal)wedstrijden. Binnen vriendengroepen organiseren zij poules, overleggen ze over mogelijke wedstrijduitslagen en zetten gezamenlijk in op wedstrijden. De termen 'een betje zetten' en 'een toto zetten' worden onder jongeren vaak als synoniem gebruikt voor het plaatsen van een sportweddenschap. TOTO is daarbij de aanbieder die zij het meest noemen.

"Je zegt eigenlijk gewoon 'ik heb even een totootje gezet'. TOTO is gewoon een werkwoord geworden zeg maar."

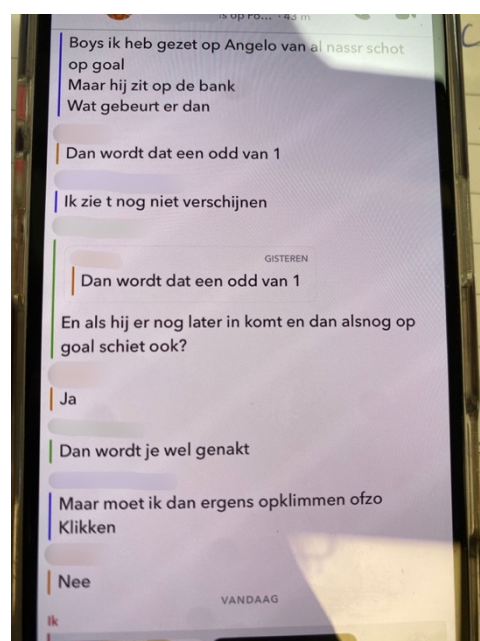
Jongen, 16 jaar

"Gewoon jongens onder elkaar, dan is een betje zetten heel normaal. En in de voetbalwereld al helemaal. Gewoon met al die gasten even een totootje zetten. Dat gebeurt gewoon heel veel en het is ook zo leuk"

Jongen, 20 jaar

Waar het inzetten op wedstrijden vooral online plaatsvindt, komen veel jongeren vanaf die leeftijd ook vaker samen om kaartspellen te spelen, met name poker. Maandelijks of wekelijks (de frequentie verschilt) spreken ze met een groepje vrienden bijvoorbeeld bij iemand thuis af en spelen daar een potje poker. Het zijn vaak lange sessies, van een uur of meerdere uren. Vaak zet iedereen een klein bedrag in en wordt de winst geïnvesteerd in iets voor de groep: bijvoorbeeld iets lekkers van de Albert Heijn voor bij het volgende potje. De inzet blijft laag en het geld blijft eigenlijk in de groep. Hoewel geld inzetten en winnen een rol speelt, draait het in hun beleving vooral om het samen spelen en de gezelligheid.

Figuur 1. Foto en screenshot van jongere uit app-opdrachten gericht op gokken samen met vrienden



“Echt gokken begon eigenlijk toen ik met mijn vrienden gewoon pokerspelletjes ging spelen. Al zag ik dat niet echt als ‘gokken’, maar meer dat ik tijd spendeer met mijn vrienden. Want tijdens het spelen praten we veel en hebben het wel gewoon heel gezellig. Dus in principe spelen we gewoon een spelletje. En ja, er gaat wel geld in om, maar meestal gebruiken we dat geld om iets voor elkaar te kopen. Iets van eten ofzo.”

Jongen, 19 jaar

Inzetten op sportwedstrijden en samen gokken zien jongeren initieel als onschuldig en verbindend, maar als ze er later op reflecteren denken ze er anders over.

Op het moment zelf zien jongeren het inzetten op sportwedstrijden of samen poken om geld niet als gokken. Sommigen geven aan dat zij destijds wel de vergelijking met gokken maakten en de gokelementen herkenden, maar er niet bewust bij stilstonden dat zij op dat moment met vrienden aan het gokken waren. Het was juist nog erg onschuldig. Ze speelden met kleine bedragen en deden het vooral voor hun plezier. Bij het inzetten op sportwedstrijden is het natuurlijk leuk als je iets wint, maar het draagt vooral bij aan de sfeer, benadrukken jongeren. Het maakt het samen kijken veel leuker en spannender, volgens hen. Het draait dus vooral om verbinding, in plaats van dat de focus ligt op winnen en geld verdienen. Door die focus, stonden ze in deze fase nauwelijks stil bij de eventuele risico's van gokken.

“Met vrienden zetten we altijd wel een betje op een wedstrijd. Gewoon als we aan het chillen zijn, maakt dat het extra leuk. Dan zetten we die voetbalwedstrijd aan, zetten we er geld op, en dan wordt het meteen wat leuker om naar te kijken. Het maakt het, zeg maar, spannender omdat er hogere stakes zijn.”

Jongen, 20 jaar

Terugkijkend zien jongeren deze ervaringen vaak anders. Hoewel het toen niet als gokken voelde, zien ze nu in dat het een volgende stap in hun ‘gokreis’ was. Ze kijken er nog steeds met plezier op terug, maar interpreteren deze vroege ervaringen achteraf minder als onschuldig. Dit geldt zeker voor jongeren die later problematisch gokgedrag ontwikkelen. In deze fase treedt een sterk normaliserend effect op: gokken is sterk verweven met sociale en speelse contexten en is daardoor een vanzelfsprekend onderdeel van hun leefwereld. Zo vormen deze momenten niet alleen leuke en verbindende ervaringen, maar leggen ze ook de basis voor latere betrokkenheid bij gokken.

“En ik denk ook dat als je kijkt naar gokken als alleen maar ‘leuke spelletjes’, dan heb je de negatieve kant ervan ook minder door. Zeker als kind. Nu zie ik naast het leuke en spannende ook wel echt de nadelen.”

Jongen, 18 jaar

“Het was heel leuk met vrienden poken of andere spellen, en dat is het nog steeds, maar achteraf zie ik nu ook dat je langzamerhand in het gokken rolt. Al voelt het onschuldig, heeft het een kant die je zo jong nog niet kent. Dat zie ik nu pas.”

Jongen, 21 jaar

Jongeren zijn open over hoe ze leeftijdsgrenzen omzeilen: via accounts van oudere vrienden of familieleden.

Jongeren zijn open over het omzeilen van de leeftijdsgrens van 18 jaar. Zo vertellen ze hoe zij gemakkelijk via het account van een oudere vriend, hun oudere broer of hun vader online gokken. Vooral die eerste twee voorbeelden horen we vaak terug. Met de inloggegevens van die oudere persoon spelen ze via legale aanbieders, waarbij TOTO of



bet365 vaak worden genoemd. Via een Tikkie maken zij geld over naar de eigenaar van het account, die het bedrag vervolgens op het account stort. Als er winst wordt gemaakt, regelen zij de uitbetaling onderling ook via Tikkie. Vaak beheert een van de jongeren het account en het contact met de eigenaar van het account, maar spelen ze er alsnog samen met vrienden op. Samen kiezen ze de spellen, bepalen de inzet op wedstrijden, leggen geld in en verdelen de winst.

"Nou, het is best makkelijk. Zodra je iemand kent die 18 is, kan je gokken. Dus heeft iemand een oudere broer of ken je iemand van 18? Dan is het zo gefikst."

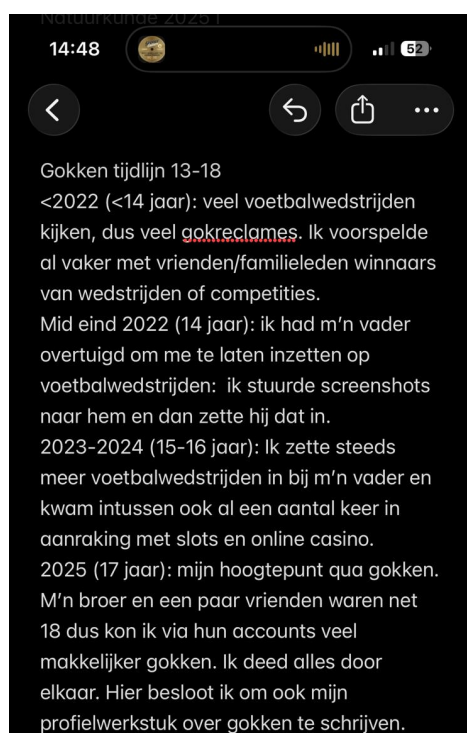
Jongen, 16 jaar

Hoewel dit minder vaak voorkomt, spelen sommigen ook via het account van een ouder, voornamelijk vaders. Sommige vaders komen zelf met het idee. Met hun zoon delen ze bijvoorbeeld een passie voor voetbal en nemen hem mee in de online wereld van sportweddenschappen. In andere gevallen vragen jongeren zelf om toegang tot het account. Hoewel de meeste ouders hier in eerste instantie huiverig op reageren, gaan ze er wel vaak in mee. Vooral vanuit de gedachte hun kind dan maar 'op een veilige manier' te laten gokken, waar zij als ouder zelf de controle kunnen houden. Enige vorm van sociale controle lijkt bij het gebruik van accounts van vrienden beperkt aanwezig. Oudere broers of vrienden waarschuwen volgens jongeren nauwelijks voor de risico's van gokken en geven gemakkelijk toegang tot hun account. Dit draagt bij aan de verdere normalisering van online gokken onder jongeren en zorgt ervoor dat zij niet het gevoel hebben 'iets illegaals' te doen.

"Toen ging dus één van die gasten gewoon een voetbalbetje zetten op het account van zijn vader. Toen zei ik: 'ja pap, ik heb een tactiek. Maak even een accountje aan voor me en dan gaan Bart en ik alle voetbalwedstrijden onderzoeken en zetten we er samen geld op'. Dat vond mijn vader wel leuk, het zo samen doen."

Jongen, 17 jaar

Figuur 2. Tijdlijn van jongere uit app-opdrachten, met beschrijving gokgedrag met familie en vrienden



2.2 Verschillende vormen en gebruik van verschillende platforms: dominante online kanalen en spellen

Online platformen TOTO, bet365, BetCity en Unibet zijn onder jongeren het meest bekend

Een aantal online gokaanbieders wordt door vrijwel alle jongeren benoemd. Zo spelen ze voornamelijk via TOTO (zowel sport als online casino), bet365, BetCity en Unibet. Af en toe noemt een jongere een inhoudelijk argument voor een platform, zoals een bepaald spelaanbod of een gunstige scoretelling. Maar over het algemeen is er weinig inhoudelijke afweging en baseren zij hun keuze vooral op bekendheid en zichtbaarheid, zowel in de media als binnen de sociale context. Zo starten jongeren bijvoorbeeld met spelen op TOTO via hun voetbalvrienden of komen in aanraking met bet365 of BetCity door het account van een oudere vriend of broer te gebruiken. Wat de mensen in hun sociale kring gebruiken, vertrouwen ze en nemen ze over. Daarbij draagt de prominente zichtbaarheid van deze aanbieders in de leefwereld van jongeren bij aan de normalisering van het gebruik van deze platforms. Reclames die zij via sociale media tegenkomen of zien tijdens het kijken van internationale sportwedstrijden, bevestigen hun vertrouwen in deze aanbieders. Omdat zij de namen regelmatig terugzien, gaan jongeren ervan uit dat het betrouwbare platforms zijn, wat bijdraagt aan hun keuze voor een specifiek platform.

“Via voetbal kwam ik gewoon snel uit bij TOTO, dat gebruikt iedereen eigenlijk wel. Dan ga ik zelf niet zoeken naar een ander platform, dan is TOTO gewoon prima.”

Jongen, 16 jaar

In de voorbereidende app-opdrachten vroegen we jongeren 24 uur lang bij te houden hoe vaak en waar zij (reclames van) gokken tegenkomen. Ze verbazen zich over de hoeveelheid reclames op sociale media, met name op TikTok, maar ook over de zichtbaarheid van merken als TOTO tijdens grote internationale sportevenementen en livestreams van internationale sportwedstrijden op tv. Daarnaast zien ze ook reclame op straat, zoals posters van de Postcode Loterij bij Primera. Ze ontkomen er niet aan, benoemen ze. Hoewel zij zelf gokken en (de meesten) hun gokgedrag niet als problematisch ervaren, vinden ze deze hoeveelheid reclames gek. Ze begrijpen niet dat gokaanbieders, waaronder zelfs overheidsinstanties, jongeren zo actief bereiken met gokreclames.

“Op TikTok krijg ik best wel veel van die reclames van de Staatsloterij. Ik vind het vreemd dat, zeg maar, een gokinstantie vanuit de overheid reclame maakt op zo'n platform. En ons daarmee probeert te laten gokken. Naar mijn mening klopt dat niet.”

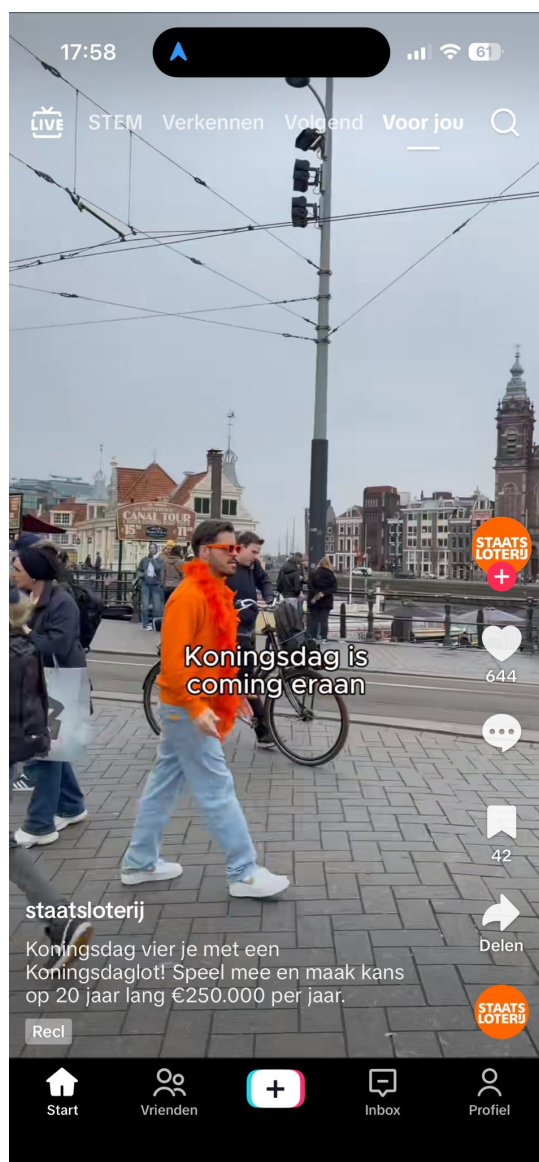
Jongen, 16 jaar

“Ik vind wel dat de overheid echt een voorbeeldfunctie heeft, of zou moeten hebben. Je kan toch niet zeggen ‘je mag alleen gokken vanaf 18’ en dan vervolgens wel overal reclames maken die kinderen onder de 18 kunnen zien.”

Jongen, 18 jaar



Figuur 3. Screenshots van jongeren uit app-opdrachten, gericht op observaties gokreclames



Jongeren experimenteren met verschillende vormen van online gokken

In het begin, als jongeren starten met online gokken, proberen ze allerlei verschillende vormen van gokken uit. Het is allemaal nog erg nieuw en spannend en ze zijn nieuwsgierig naar wat nog te ontdekken valt. In deze beginfase experimenteren ze dan ook volop, weer voornamelijk samen met vrienden. Via verschillende sites spelen ze bijvoorbeeld online poker, blackjack, roulette en baccarat of proberen online slotmachines uit.

“Alles is nog zo nieuw en je hoort erover van vrienden, ik wilde al die spellen wel een keertje proberen. Gewoon kijken wat ik zelf leuk vind.”

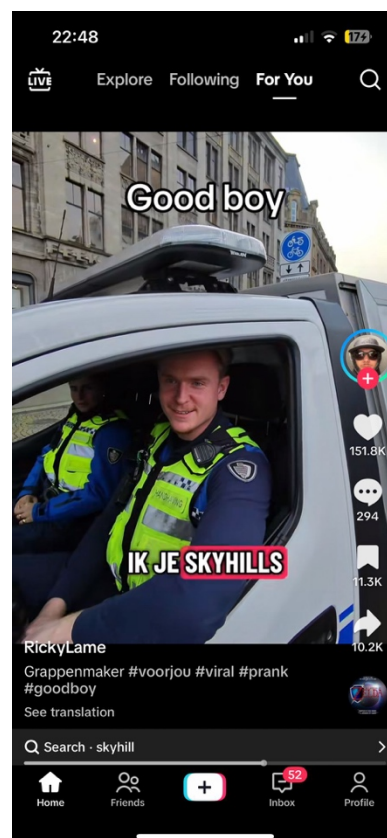
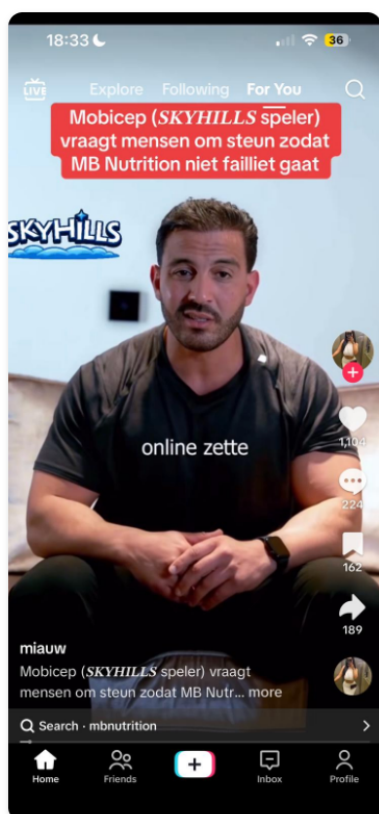
Jongen, 19 jaar

Ondanks de drang alles te willen proberen, merken we ook in deze beginfase al een voorkeur voor gokproducten waar jongeren enige controle ervaren. Gokproducten waarvan jongeren het idee hebben dat strategisch inzicht of bepaalde kennis bijdraagt aan de kans om te winnen, slaan beter aan. Denk bijvoorbeeld aan poker, waarin zij met de juiste vaardigheden beter kunnen worden, of aan sportweddenschappen, waar zij met hun kennis van een bepaalde sport meer invloed ervaren dan bij een willekeurig slotspel.

Illegale sites zijn onder jongeren bekend, maar slechts enkelen maken er gebruik van

Zoals benoemd, gokken jongeren vooral via bekende aanbieders, zoals TOTO of bet365. De meeste jongeren weten van het bestaan van illegale sites, maar komen er weinig mee in aanraking en zoeken het niet op. Op TikTok zien ze soms promoties langskomen van SkyHills, een online illegaal casino. De meesten negeren dit soort berichten. Kijken zij er toch naar, dan herkennen zij vaak al snel aan het ontbreken van ID-verificatie dat het om een illegale aanbieder gaat.

Figuur 4. Screenshots van jongere uit app-opdrachten met gokreclames illegale aanbieders



"Ik weet niet of dat een illegaal gekko ding is, maar dat wordt dan nu veel op TikTok en social media indirect verspreid. En dan zeggen ze steeds SkyHills en dan weet je niet wat het is. Als je dan opzoekt, dan kom je erachter dat het een gokbedrijf is"

Jongeren, 18 jaar

Voor de meesten voelt het niet goed om gebruik te maken van deze sites. De platforms zijn toegankelijk, maar ook gevaarlijk: jongeren vertrouwen de aanbieders niet en durven dan ook niet zomaar hun (bank)gegevens te delen. Omdat het omzeilen van de leeftijdsgrens zo gemakkelijk is, zien ze dan ook geen noodzaak uit te wijken naar deze illegale aanbieders.

Daarnaast merken we dat jongeren het afkeuren van illegale platforms gebruiken om het eigen gebruik (via accounts van anderen) te rechtvaardigen. Jongeren benoemen dit zelf niet als bewuste tactiek, maar we merken wel duidelijk hoe zij illegaal gokken negatief afzetten tegen hun eigen gokgedrag. Illegaal gokken moet je van wegblijven, vindt de overgrote meerderheid. Jongeren die daarop spelen, 'gaan pas echt de verkeerde kant op'. Zij zelf ervaren grip op het gokken: ze spelen immers via beschermd account en samen met (oudere) vrienden. De illegale sites lijken een duidelijke grens te vormen die jongeren niet overschrijden. Zolang zij zich daaraan houden, zien ze hun eigen gedrag als acceptabel.

De jongeren die openlijk vertellen over het gebruik van illegale platforms, blijken voornamelijk jongeren die het problematisch gokgedrag erkennen. We spraken enkele jongeren die veel alleen, buiten groepsverband, gokken en een gokverslaving erkennen. Deze jongeren maken gebruik van illegale sites. Vooral vanwege de laagdrempelige aard en toegankelijkheid van deze platforms, maar ook door extra aantrekkelijke opties van of binnen gokproducten die op andere sites verboden zijn, maar die meer winst lijken te bieden en daardoor aanspreken.

Jongeren gokken als ze samen zijn met vrienden, zowel op school als thuis.

Naast het online gokgedrag, spelen jongeren samen kaartspellen, voornamelijk poker. Belangrijke plekken hiervoor zijn thuis bij vrienden, op het schoolplein in een pauze of tussenuur, in de kantine na een voetbalwedstrijd of voor en tijdens het kijken van (belangrijke) sportwedstrijden. Op die momenten komen jongeren samen om te gokken. Ofwel door samen voor het plezier te pokeren, of door samen online in te zetten op wedstrijden of gokspellen.

2.3 Ontwikkeling van gokgedrag en probleemperceptie onder de 18 jaar

Na experimenteren met gokken, kiezen jongeren enkele vormen die het beste bij hen passen.

Hoewel jongeren veel verschillende vormen van gokken uitproberen, is de experimentele fase tijdelijk. Uiteindelijk beperken ze zich tot enkele gokproducten. Aan het begin geeft het hen energie om de gokwereld te ontdekken, maar als de spanning en 'het nieuwe' eraf is, richten ze zich op enkele gokproducten waar ze een voorkeur voor ontwikkelen. De meesten houden het bij gokproducten waar zij enige mate van controle ervaren, zoals poker of inzetten op sportwedstrijden. Een enkeling blijft vooral slotmachines spelen.



"Na een tijdje weet je gewoon wat je leuk vindt. Bijvoorbeeld bij een online casino heb je heel veel verschillende slots. En op die sites heb ik er nu een paar die ik goed ken, en die speel ik dan. Ik ga niet meer alles proberen zoals eerst."

Jongen, 21 jaar

De inzet van jongeren neemt toe door succesverhalen van vrienden en groeiend inkomen uit bijbaantjes.

Naast de ontwikkeling in de spelvormen, zien we ook een duidelijke verschuiving in de hoogte van de inzet. Naarmate jongeren ouder worden en meer gaan verdienen, bijvoorbeeld door een beter betalend bijbaantje, verandert het emotionele effect van kleine bedragen. Waar ze vroeger blij waren met 20 euro winst, of juist geraakt door 20 euro verlies, heeft dit nu ze meer geld hebben minder impact. Om dezelfde mate van spanning te blijven ervaren, groeit hun inzet mee met hun inkomen. Daarbij blijft groepsgedrag een drijvende kracht in de ontwikkeling van gokgedrag. We zien dat jongeren voornamelijk winst- en succesverhalen met elkaar delen, waardoor zij elkaar blijven stimuleren om actief te gokken.

*"Voordat ik een contract had, was €20 pijnlijk om te verliezen. Maar nu denk ik bij €200 verlies pas van s***. Als ik €20 win of verlies, doet dat me eigenlijk niets meer. Ik denk gewoon dat inkomen een grote rol speelt. Hoe meer je hebt, hoe minder je voelt van zo'n klein bedrag en hoe meer je dus in gaat zetten."*

Jongens, 17 jaar

"Je hoort wel eens verhalen van mensen dat ze met €10 begonnen en dat ze €300 hebben gewonnen. Maar dan vertellen ze pas later dat ze die €300 gelijk weer vergokken en wat ze eigenlijk verloren."

Jongens, 21 jaar

Het beeld van gokken verschuift van kansrijk en onschuldig naar risico op verlies en verslaving.

Vanaf ongeveer hun 15^e en de daaropvolgende levensjaren, verandert hun perspectief op gokken. Waar zij het inzetten op sportwedstrijden of een potje poker met vrienden in eerste instantie zien als onschuldige, gezellige en verbindende activiteiten, ontstaat er na verloop van tijd een realistischer besef van de risico's. Enkele belangrijke ontwikkelingen dragen bij aan de kanteling van hun beeld:

Van onschuldig spel naar financieel verlies. In de beginfase hebben jongeren nog weinig financieel besef. Ze spelen met nepgeld, zetten samen kleine bedragen in of ouders betalen de inleg. Zodra ze ouder worden, via bijbaantjes zelf geld verdienen en daarmee ook meer geld inleggen, voelen ze steeds meer wat het verliezen van geld betekent. Ze kunnen bijvoorbeeld minder leuke dingen doen of kopen, als ze het geld vergokken. Die ervaringen maken hen steeds bewuster van de risico's van gokken.

Het doorzien van het systeem. Waar het eerst voelde als een kansrijk spel, krijgen jongeren langzaam inzicht in het systeem achter gokken. Ze realiseren zich dat het gebaseerd is op berekende kansen en dat het systeem commercieel zo is ingericht dat de speler op de lange termijn vooral verliest. We zien dan jongeren met probleemgedrag te positief zijn over hun eigen winkansen, of niet in staat zijn te handelen naar dit inzicht in het systeem.

Confrontatie met probleemgedrag. Hoewel jongeren met vrienden weinig over gokproblemen praten (zie 2.4), observeren ze wel problemen rondom gokken in



hun sociale kringen. Ze zien steeds vaker hoe het gokgedrag van mensen in hun directe omgeving, zoals vrienden, ontspoord: ze gokken alleen, dwangmatig, gokken bijvoorbeeld op wedstrijden die ze niet eens kijken en geven meer geld uit dan ze eigenlijk hebben.

Hoewel zij hun eigen, sociale gokgedrag nog steeds als positief, spannend en leuk ervaren, erkennen zij gokken inmiddels wel als een risicovolle activiteit. Ze zien in dat het een wereld is waarin mensen veel tijd en geld verspillen en ernstig verstrikt kunnen raken.

"Nou, hoe ik er toen naar keek was echt wel meer vanuit een spelperspectief. Vooral omdat alles altijd eigenlijk met nepgeld was."

Jongen, 18 jaar

"En nu je ouder bent, koop je zo'n lot met geld en dan ben je je meer bewust van wat geld is en hoeveel je hebt. En ondertussen weet ik ook dat er een heel kanssysteem achter zit. Dat ze, zeg maar, een bepaald aantal loten maken en een bepaald percentage laten winnen. De kans dat je iets wint, is daarom dus ook heel klein."

Jongen, 17 jaar

"Weet nog wel dat ik echt met mijn zelfverdiende geld ging spelen. Op een gegeven moment stond ik €20 in de plus ofzo. En toen, echt nog geen 5 minuten later, was gewoon echt alles weg... Dat voelde heel slecht. Alles kan gewoon in een seconde weg zijn."

Jongen, 19 jaar

Jongeren zien dwangmatig gokken, alleen gokken en het uitgeven van geld dat niet beschikbaar is als problematische vormen van gokgedrag.

Problematisch gokgedrag formuleren jongeren vrij eenduidig. In het gokken in groepsverband, met vrienden of zelfs familie, zien ze weinig ernst. Pas als iemand buiten groepsverband gokt, alleen thuis, zonder inzet te overleggen of winst te delen, wordt het problematisch, vinden ze.

Daarbij vinden ze het gedrag van sommige jongens uit hun sociale kring opvallend: ze stellen altijd voor om te gokken, zetten veel geld in, gokken alleen 'na het chillen' of lenen geld bij anderen om meer in te zetten. Als jongens niet meer gokken voor hun plezier maar om geld terug te verdienen, raken zij de controle kwijt en gaat het mis.

"Als je gokt doet met geld wat je niet kan verliezen, dan wordt het ook wel problematisch, want dan ja, dan ben je gewoon je toekomst aan het weggoaien."

Jongen, 18 jaar

"Ik denk dat op het moment dat je inderdaad alleen in je bed gaat gokken, dan moet je even je goed achter je oren krabben."

Jongen, 21 jaar

Enkele jongeren die zelf problemen met gokken ervaren, beamen dit beeld. Zij herkennen het patroon bij zichzelf en identificeren het individuele gokken als keerpunt. Vanaf het moment dat zij buiten groepsverband gingen gokken, werd het dwangmatig en voelde het anders. Ze haalden er weinig plezier uit, probeerden tevergeefs geld terug te verdienen en verloren de controle.

"Na een avond gokken werd ik 's ochtends wakker en het eerste wat ik wilde doen was weer gokken. Vanaf toen dacht ik wel: oké, nu gaat er iets mis. Maar lukte me ook niet ermee te stoppen."

Jongen, 19 jaar



Figuur 5. Tijdlijn gokgedrag van jongere uit app-opdrachten. Hierin visualiseert hij zelf het verloop van zijn gokgedrag en de ontwikkeling van zijn gokproblematiek. De tijdlijn is door de jongere met behulp van AI opgesteld.



Jongeren ontwikkelen regels voor zichzelf om een gevoel van controle te houden op hun gokgedrag, maar slagen er niet altijd in om die te bewaken.

Naarmate jongeren inzicht krijgen in de risico's van gokken, ontwikkelen ze manieren om grip te houden op hun eigen gedrag. Vooral na de eerste (grote) verlieservaringen, leggen ze zichzelf regels op. Regels om hun gokgedrag te beheersen en te verantwoorden. Vaak richten ze zich op inzet of frequentie: ze mogen per avond slechts een vooraf bepaald bedrag inzetten, alleen spelen met gewonnen geld van gokpotjes, of bijvoorbeeld niet vaker dan twee keer per week met vrienden gokken.

"Als je 50% van je inleg hebt gewonnen, moet je stoppen. Als je 50% van je beginwaarde hebt verloren, moet je ook stoppen. En als we een onwaarschijnlijke bet doen, dan is de regel maximaal €1 inleg daarop."

Jongen, 18 jaar

"Ik doe nooit eigenlijk meer dan €25, want ik denk gewoon van kijk als het verdubbeld wordt, die 25 is het mooi meegenomen [...] en als je het verliest dan mis je het niet zo heftig."

Meisje, 18 jaar

Hoewel ze vrij zelfverzekerd over de beheersing van hun gedrag praten, is het – zeker voor jongeren – lastig om hun eigen gedrag realistisch te beoordelen en de risico's ervan te overzien. Het bewaken van grenzen blijft daarbij een uitdaging, met name onder sociale druk en gezien het feit dat gokspellen zijn ingericht om hoge inzetten en continu doorspelen te stimuleren.

2.4 De rol van de omgeving in het gokgedrag van jongeren

In voorgaande hoofdstukken beschrijven we hoe gokgedrag sterk sociaal gedreven, genormaliseerd en in media prominent zichtbaar is. In dit hoofdstuk diepen we de rol van de omgeving nog iets verder uit. Op welke manier praten jongeren onderling en met ouders/verzorgers over gokken? Hoe houden sociale kringen (problematisch) gokgedrag in stand? En in hoeverre weten jongeren waar ze voor hulp terecht kunnen?

Praten over gokken: deels open, maar vermijding van problemen

Binnen vriendengroepen zien jongeren gokken als iets leuks, sociaals en spannends en is het daarom vaak onderwerp van gesprek. De onderlinge communicatie lijkt in eerste instantie vrij open, maar blijkt toch beperkt. Zolang het gokken 'onder controle' lijkt, is alles bespreekbaar en delen jongeren vooral leuke winstverhalen. Zodra iemand echter veel verliest of de controle kwijtraakt, slaat de open houding om. Jongeren schamen zich voor verlies en zijn bang voor het oordeel van anderen. Op dit soort momenten, is het voor jongeren juist lastig om met vrienden over gokken te praten. Uit angst om buiten de groep te vallen, durven ze niet goed om hulp te vragen. Andersom reageren jongeren ook vermijding: als een vriend van hen in de problemen raakt, vinden ze het lastig hierover te beginnen en weten niet goed hoe ze kunnen helpen. Uit angst worden de moeilijke gesprekken vanuit beide kanten vermeden.

"Misschien is dat juist het moeilijke. Het is altijd maar leuk en positief, waardoor we dan eigenlijk helemaal niet willen praten over de negatieve kant. En als het dan fout gaat, dan ben jij die ene persoon waarbij het dus niet heeft gewerkt. Dan moet jij inderdaad wel het probleem zijn..."

Jongen, 17 jaar

Buiten de eigen vriendengroep voelen jongeren een sterke remming om over hun gokgedrag te praten. Zelfs de positieve kanten, zoals de spanning of een grote financiële winst, houden zij liever voor zich. Waar een grote winst onder vrienden wordt gevierd, stuiten zij in contact met ouders, familie en andere buitenstaanders namelijk vaak op onbegrip en afkeuring. Daardoor merken ze dat gokken in de bredere maatschappelijke context vrij negatief wordt bekeken, ook wanneer er niet per se sprake is van problematisch gokken.

"Mijn ouders die gokken eigenlijk nooit. Behalve dan dat ze die adventskalenders in december meestal halen. Maar verder zijn ze er eigenlijk best wel op tegen. Ik vertelde bijvoorbeeld over mijn eerste keer gokken en dat ik had gewonnen. En dan vindt mijn vader het op zich wel leuk voor me, maar zegt dan wel dat hij het nog leuker zou vinden als ik had verloren, omdat ik dan de harde les zou leren dat je op lange termijn altijd verliest met gokken."

Jongen, 19 jaar

De rol van ouders in het gokgedrag van jongeren

Ouders/verzorgers reageren verschillend op het gokgedrag van hun kinderen. Ten eerste is er de groep die het sterk afwijst, verbiedt en met onbegrip of boosheid reageert op verhalen over gokken. Bij deze reactie sluit de communicatielijn direct: jongeren delen hun ervaringen niet meer, gaan stiekem gokken en vermijden het onderwerp als hun ouders in de buurt zijn. Een andere groep ouders is ook tegen gokken op jonge leeftijd, maar communiceert anders. In plaats van streng verbieden, benoemen zij de risico's en blijven met hun kind in gesprek. Ook met deze ouders delen jongeren niet alles, maar ze houden hun gokgedrag niet geheim en durven het met hun ouders te bespreken. Tot slot zijn er ouders die het gokken normaliseren door hun kind er actief in mee te nemen, bijvoorbeeld door de inleg te betalen of hun eigen accounts uit te lenen. Met deze ouders hebben jongeren ook open gesprekken over gokken, maar ze zijn minder afkeurend/waarschuwend van aard. Deze ouders laten hun kinderen redelijk vrij.

"Mijn moeder, die ja, ik wil niet zeggen 'walgt ervan', maar die begrijpt gewoon niet dat mensen dat zouden doen. En zij wordt ook altijd boos als ik zeg van: 'hé, ik heb €700 gewonnen'. Dan wordt ze boos dat ik überhaupt was gaan gokken. Dus eigenlijk vertel ik het haar nooit meer."

Jongen, 19 jaar



"Bij mij thuis wordt er over gokken best wel een beetje voorzichtig gedaan. Ik kom echt uit zo'n gezin dat het in de doofpot steekt."

Jongen, 21 jaar

"Ik gokte vroeger altijd met mijn vader. En daarom praat ik daar gewoon makkelijk over ook. Ik heb een keer een leuk bedrag gewonnen en dan vertel ik hem dat gewoon van 'heb deze en deze wedstrijd ingezet. Ik heb €80 gewonnen.' En dan begint hij te lachen... Ik ben er wel heel open."

Jongen, 21 jaar

Omdat we in deze verkenning vooral jongeren hebben gesproken die al (regelmatig) gokken en dit slechts een klein onderdeel vormde van de interviews, kunnen we geen harde conclusies verbinden aan de effecten van deze opvoedstijlen op de daadwerkelijke hoeveelheid die een jongere gokt. Wel komt uit de gesprekken helder naar voren dat jongeren de open dialoog waarderen.

"Mijn ouders houden er niet van, maar weten wel dat ik het doe. Ze vragen er soms naar, of het goed gaat en of ik vragen heb. Meestal hoef ik eigenlijk niet echt iets te bespreken, maar zo'n gesprekje is wel fijn. Als er echt iets misgaat, zou ik wel naar hen toe durven stappen."

Jongen, 18 jaar

Hulp buiten de sociale kring: de rol van school en overheid

Buiten de vertrouwde bubbel van de vriendengroep, en in sommige gevallen de ouders, praten jongeren zelden over gokken met volwassenen. Hoewel er op school veel gegokt wordt, bijvoorbeeld op laptops tijdens de les of in tussenuren, is dit gedrag met docenten of volwassenen op school amper onderwerp van gesprek.

"Op school was het nog wel leuk. Dan gingen we tijdens de les tegen elkaar Blackjack spelen of iets dergelijks. Je moest het dan een beetje geheimhouden, want ja, je mag natuurlijk niet gaan gokken in de les. Maar meestal hebben docenten dat niet gelijk door. Het is op school sowieso nooit echt over het onderwerp gokken gegaan."

Jongen, 18 jaar

Als het gaat om hulp, weten jongeren niet goed waar zij terecht kunnen. Daarbij is de drempel om het te bespreken of bijvoorbeeld een hulpinstantie in te schakelen enorm hoog. Vooral jongeren rond de 18 jaar zijn wel bekend met het uitschrijfsysteem Cruks. Enkele 18-jarigen (of ouder) die wij spraken, hebben dit voor zichzelf aangevraagd. Ze ervaren deze methode zeker in het begin als een goede stok achter de deur om zichzelf te forceren tijdelijk niet te spelen. Helaas wordt de effectiviteit van deze maatregel ondermijnd doordat jongeren de drang om te gokken gemakkelijk kunnen bevredigen door uit te wijken naar illegale platforms of door simpelweg te spelen via accounts van vrienden. Daarnaast is deze maatregel natuurlijk uitsluitend bedoeld voor jongeren vanaf 18 jaar. Juist in de periode daarvoor, waarin gokgedrag al ontstaat en zich over de jaren heen sterk ontwikkelt, ontbreekt een gelijksoortige interventie.

"Ik zou willen dat ik Cruks niet had gedaan. Nu speel ik alleen nog maar op illegale sites, wat ik eigenlijk helemaal niet wil. Maar het is zo makkelijk, lastig om niet te doen."

Jongen, 19 jaar

Hulp zoeken blijft lastig, geven ze aan. Of het nu om hun eigen problemen gaat of om zorgen over vrienden: ze weten vaak niet goed wat ze moeten doen of hoe ze het gesprek moeten beginnen. Daarnaast kennen ze weinig andere hulpbronnen. De hulpsite *Open over gokken* wordt bijvoorbeeld door bijna niemand herkend.



Bijlage 1: Methodeverantwoording

Aanleiding en vraag

Diverse onderzoeken vanuit WODC, Ipsos en Trimbos laten zien dat een aanzienlijk deel minderjarigen regelmatig deelneemt aan kansspelen, ondanks de wettelijke leeftijdsgrens van 18 jaar. Hoewel de percentages uiteenlopen, is duidelijk dat deelname plaatsvindt en dat een klein deel hier op latere leeftijd problemen van ondervindt. Daarnaast blijkt dat het onderscheid tussen legale en illegale kansspelen voor deze jonge doelgroep vaak nog onduidelijk is.

Onderzoeksvraag

Om beter inzicht te krijgen in deelname aan kansspelen van minderjarigen heeft de Kansspelautoriteit ons, Youngworks, gevraagd om te helpen met het vergaren van inzichten vanuit de doelgroep. De vraag die centraal staat in dit onderzoek is: *Hoe ziet de kansspelreis eruit van jongeren onder de 18 jaar?*

Kwalitatieve onderzoeksmethodiek

Voor dit onderzoek is gekozen voor een kwalitatieve onderzoeksmethodiek. Kwalitatief onderzoek is gericht op het begrijpen van onderliggende drijfveren, waarden, gevoelens en persoonlijke ervaringen die van invloed zijn op houding en gedrag. In tegenstelling tot kwantitatief onderzoek dat inzicht geeft in hoeveel personen binnen een doelgroep bepaalde kenmerken of opvattingen delen, biedt kwalitatief onderzoek inzicht in het 'waarom' achter de verschillende kenmerken en opvattingen binnen een doelgroep. Voor de rapportage betekent dit dat de inzichten niet worden gekwantificeerd in absolute aantallen of percentages. In plaats daarvan beschrijven we wat de meest relevante voorkeuren en behoeften binnen de doelgroep zijn: waarom deze relevant zijn, en welke ervaringen en opvattingen hieraan ten grondslag liggen. Kwalitatief onderzoek is indicatief van aard, wat betekent dat de resultaten niet 1-op-1 generaliseerbaar zijn naar een grotere populatie, maar eerder inzichtgevend zijn.¹ We hebben twee kwalitatieve methoden gebruikt:

- **Voorbereidende app-opdrachten:** Ter voorbereiding op de interviews voerden 50 jongeren drie korte opdrachten uit, voornamelijk via WhatsApp. Ze deelden in voicemail hun kennis over gokken en brachten hun ervaring met gokken in kaart aan de hand van een zelfgemaakte tijdlijn. Daarnaast hielden ze 24 uur lang bij waar ze gokken tegenkwamen, met behulp van de *Photovoice*-methode: een participatieve onderzoeksmethode waarbij deelnemers met zelfgemaakte foto's hun ervaringen, perspectieven en ideeën zichtbaar maken en toelichten.
- **Diepte-interviews:** Van deze 50 jongeren selecteerden we 24 jongeren voor online, individuele diepte-interviews over hun gokervaringen. Hoe zijn ze ermee in aanraking gekomen? Op welke manieren gokten zij toen ze (nog) minderjarig waren? Hoe is het gokgedrag nu? De verantwoording van het aantal interviews en de selectiecriteria van deelnemers lichten we hieronder toe.

¹ The Foundations of Qualitative Research: Ormston, Spencer, Barnard & Snape, 2014.



Diepte-interviews met 24 jongeren over gokken

Binnen elk kwalitatief onderzoek hanteren we een minimum van 12 deelnemers. Dit is het minimale aantal deelnemers om gedegen inzicht te krijgen in de diversiteit aan belevingen op een thema. Vanaf 10 deelnemers zien we op een thema binnen een goed afgebakende, homogene doelgroep saturatie ontstaan. Voor dit onderzoek richtten we ons op een totaal van 20 tot 25 deelnemers, om bevindingen te valideren, eventuele verschillen tussen subdoelgroepen zichtbaar te maken en meer zekerheid te verkrijgen dat alle relevante perspectieven zijn meegenomen. De uiteindelijke respondentgroep bestond uit 24 jongeren, waarvan 22 jongens en 2 meisjes. Deze relatief homogene samenstelling draagt bij aan de consistentie en robuustheid van de bevindingen binnen deze specifieke doelgroep. We selecteerden de jongeren voor de interviews op basis van hun ervaring met en kennis over gokken. Hierin keken we bijvoorbeeld naar de frequentie van het gokgedrag en de ervaring met verschillende vormen van gokken (zie wervingsstrategie hieronder). We spraken jongeren tussen de 16 en 21 jaar en vroegen hen te reflecteren op hun gokgedrag in de periode vanaf het moment dat zij als minderjarige begonnen met gokken tot hun 18e levensjaar. De regels rond gokken veranderden in deze periode. Sinds 1 oktober 2021 is online gokken legaal. Daarna volgden beperkingen op reclame: een verbod op rolmodellen (30 juni 2022), ongerichte reclame (1 juli 2023) en sportsponsoring (1 juli 2025). De jongeren die we spraken, kwamen rond hun 12e voor het eerst in aanraking met gokken en begonnen zelf rond hun 14e. Voor de meesten gold de belangrijkste regelgeving al. Het verbod op sportsponsoring is de uitzondering: dat kwam pas een jaar geleden, toen bijna alle deelnemers al 18 waren. Zij kijken dus terug op een tijd waarin gokreclame in de sport nog overal te zien was. Daar komt bij dat jongeren zelf benoemen dat ze bij internationale sportwedstrijden nog altijd gokreclame zien, bijvoorbeeld langs het veld.

Opbouw interviews

Elk interview volgde dezelfde structuur. De interviews vonden plaats via Google Meet en duurden een uur. Tijdens de interviews gingen we in op:

1. **Verkenning gokken:** We brachten kennis en ervaring van jongeren in kaart over gokbedrijven, legale en illegale aanbieders, vormen van gokken en de rol van gezelschap.
2. **Kennismaking gokken, contexten en ontwikkelingen:** We gingen door op de tijdlijn die de jongeren in de Whatsapp-opdrachten hebben gedeeld en kregen inzicht in hoe hun gokgedrag door de jaren heen is ontwikkeld.
3. **Motivaties en risico's:** We bespraken wat gokken aantrekkelijk maakt, waar het mogelijk misgaat en in hoeverre de motivatie voor gokken over de jaren verandert.

Wervingsstrategie

De wervingsperiode verliep van half februari t/m half maart, 2026. Een geselecteerde groep jongeren (hieronder toegelicht) maakte de app-opdrachten. Uit die selectie, nodigden we vervolgens een deel uit voor een verdiepend interview. De interviews vonden plaats tussen 16 april en 4 mei, 2026. In de voorbereidende fase van het onderzoek is gekozen voor een doelgroep van 16 tot en met 21 jaar. Gezien de aard van het onderzoek, achtten wij de kans zeer klein dat jongeren onder de 16 jaar toestemming zouden krijgen voor het meedoen. Daarnaast zijn oudere jongeren beter in staat te reflecteren op de periode waarin kansspelgedrag is ontstaan, zonder dat we jongeren onbedoeld aanzetten tot gokken of deelname aan kansspelen.



Jongeren vulden bij aanmelding voor het onderzoek een korte vragenlijst in, waarin zij informatie deelden over:

- Geslacht
- Leeftijd
- Woonplaats
- Opleiding + niveau
- Frequentie van gokken
- Manieren van gokken
- Naam en telefoonnummer (voor de app-opdrachten)

De aanmeldlink is eerst verspreid binnen ons eigen Jongerenpanel: een grote online database met een diverse groep jongeren verspreid door heel Nederland die aan onze onderzoeken deelnemen. Uit dit panel namen enkele jongeren deel, maar het overgrote deel wierven we via netwerken van collega's binnen Youngworks en oproepen via onze socials.

In totaal hadden 169 jongeren zich aangemeld waarbij we een brede groep van 50 jongeren selecteerden voor het onderzoek. Bij de selectie was de gokfrequentie leidend, waarbij we vooral jongeren selecteerden die wekelijks of maandelijks gokten. Daarnaast zorgden we voor een spreiding in woonplaats en opleidingsniveau.

- 39 jongens, 11 meisjes
- 17 middelbare school, 12 mbo-opleiding, 5 hbo-opleiding, 11 universitaire opleiding. Een aantal heeft een tussenjaar, zijn gestopt met hun studie of werken momenteel.
- 4 jongeren van 16 jaar, 17 jongeren van 17 jaar, 10 jongeren van 18 jaar, 6 jongeren van 19 jaar, 5 jongeren van 20 jaar en 8 jongeren van 21 jaar
- Spreiding door heel Nederland: de meesten uit de Randstad, maar ook veel jongeren uit Nijmegen, Zwolle en Groningen of kleinere plaatsen zoals Heino, Winkel en Voorthuizen.
- 14 jongeren gokken wekelijks, 19 jongeren gokken maandelijks, 10 gokken een paar keer per jaar en 7 jongeren hebben eerder gegokt maar zijn inmiddels gestopt

Vervolgens selecteerden we uit deze groep 24 jongeren voor een interview. Bij de selectie waren de gokfrequentie en de vormen van gokken leidend. Daarnaast streefden we naar een spreiding in woonplaats en opleidingsniveau.

- 22 jongens, 2 meisjes
- 9 middelbare school, 3 mbo-opleiding, 3 hbo-opleiding, 7 universitaire opleiding. Twee jongeren volgen geen opleiding.
- 6 jongeren van 17 jaar, 6 jongeren van 18 jaar, 5 jongeren van 19 jaar, 2 jongeren van 20 jaar, 5 jongeren van 21 jaar
- 10 jongeren gokken wekelijks, 9 jongeren gokken maandelijks, 2 gokken een paar keer per jaar en 1 jongere heeft eerder gegokt maar is inmiddels gestopt
- 23 van de 24 jongeren gokken zowel via sportwedstrijden als via online casino's. Ongeveer de helft gokt ook wel eens via krasloten en loterijen. 10 jongeren gaan wel eens naar een fysiek casino.

Voor de interviews zijn meer jongens geselecteerd, omdat zij relatief vaker gokten dan de meisjes in het onderzoek. Verder is gelet op een goede spreiding in leeftijd, opleidingsniveau en woonplaats (binnen en buiten de Randstad).



Rapportage combineert doelgroeperspectief én expertise Youngworks

In deze rapportage beschrijven we de resultaten uit het onderzoek. We combineren het perspectief van de doelgroep met onze expertise op het gebied van de sociaal-emotionele ontwikkeling en drijfveren van jongeren. De input op de app-opdrachten en de getranscribeerde interviews zijn geanalyseerd door een team aan onderzoekers. Dit analyseteam bestond uit twee uitvoerende onderzoekers (die de interviews afnamen), een strateeg en een adviseur die niet bij de uitvoer betrokken was.



Bijlage 2: Stimulusmateriaal

app-opdrachten

Deze bijlage bevat de drie app-opdrachten die jongeren voorafgaand aan de interviews voltooien.

🌟 **Opdracht 1 (Voorstellen, kennis & bewustzijn)**

Hey [naam]!

In deze eerste opdracht zijn we vooral heel benieuwd naar jou!

1. 💬 **Stel jezelf voor in een korte video of spraakbericht** van maximaal 2 minuten. Vertel kort wie je bent, waar je woont, met wie en wat je doet in je vrije tijd.

2. 💬 **Vertel in een korte video of spraakbericht kort over wat je weet over gokken:**

- ◆ Wat versta jij onder gokken?
- ◆ Welke vormen van gokken ken je?
- ◆ Wat is het verschil tussen de verschillende gokbedrijven?
- ◆ Wanneer denk je dat gokken mag en wanneer niet (bijv. leeftijd, regels)?
- ◆ Hoe duidelijk vind jij de regels over gokken?
- ◆ Is er iets aan gokken dat jij onduidelijk, verwarrend of juist heel normaal vindt?
- ◆ Wat zie je om je heen als het om gokken gaat? Denk aan vrienden, klasgenoten, familie.

Ik ontvang jouw antwoorden graag uiterlijk [datum & tijd] in dit Appgesprek.

🌟 **Opdracht 2 (eigen ervaring)**

Nu is het tijd voor de tweede opdracht!

💬 **Vertel over je eigen ervaring door een tijdlijn te maken van jouw gokervaring tot nu toe.**

We ontvangen graag een foto of screenshot (zoals op de notities van je telefoon) van een getekende tijdlijn (van 13 t/m 18 jaar) en een toelichting (video of voicemail).

- ◆ Wanneer kwam je voor het eerst zelf in aanraking met gokken?
 - Hoe oud was je toen je voor het eerst gokte?
 - Hoe kwam je ermee in aanraking: waar, door wie?
 - Op welke manier gokte je?
 - Hoe gokte je? Via welke gokbedrijven, waar, met wie?
- ◆ Hoe is je gokgedrag nu?
 - Op welke manier heb jij het afgelopen jaar wel eens gegokt?
 - Hoe vaak doe je het (dagelijks, wekelijks, maandelijks, jaarlijks, nooit)?
 - Bij welke gokbedrijven?

Ik ontvang jouw antwoorden graag uiterlijk [datum & tijd] in dit Appgesprek.



✨ **Opdracht 3 (blootstelling: 24u)**

Het is alweer tijd voor de laatste opdracht.



Houd 24 uur lang bij waar jij gokken tegenkomt. Dat kan zijn:

- Zelf gokken
- Apps of websites
- In games
- Reclames (online/offline)
- Posts, stories of verhalen van anderen
- Gesprekken over gokken

Stuur ons foto's, screenshots, video's of voiceberichten van wat je tegenkomt.

Plus een korte uitleg:

- waar was je?
- waar zag je het?
- wat viel op?
- Wat vind je ervan?

Ik ontvang jouw antwoorden graag uiterlijk [datum & tijd] in dit App-gesprek.

