Onderzoek Kansspeldeelname Aruba

ONDERZOEKSRAPPORT

RE-Quest
RESEARCH & CONSULTANCY

Colofon

Datum:	September, 2026
	RE-Quest Research & Consultancy
Auteurs:	Renske R. Pin, PhD. Jasmira Wiersma, PhD. Elton Villarreal, MSc. Gregory Richardson, PhD.
Contact:	info@requestcaribbean.com
In opdracht van:	Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties (BZK), in samenwerking met de Kansspelautoriteit Aruba in oprichting

Inhoud

Samenvatting (Nederlands) 4
Resumen (Papiamento) 9
Summary (English) 12
Leeswijzer en begrippen 15
1. Introductie en onderzoeksopzet 16
1.1 Achtergrond van het onderzoek 16
1.2 Doelstelling en onderzoeksvragen 16
1.3 Onderzoeksopzet en methodologie 17
2. Deelname aan kansspelen 22
2.1 Belangrijkste bevindingen 22
2.2 Deelname aan kansspelen 22
2.3 Loterijen hebben verreweg het grootste bereik 24
2.4 Hoe vaak en hoeveel verschillende kansspelen worden gespeeld 26
2.5 Redenen om te spelen 27
2.6 Uitgaven aan kansspelen 28
2.7 Kansspelen in de sociale omgeving 30
2.8 Antwoord op onderzoeksvraag 1 32
3. Problematisch speelgedrag en risicofactoren 33
3.1 Belangrijkste bevindingen 33
3.2 Prevalentie van risicovol speelgedrag 33
3.3 Verschillen in risicovol speelgedrag naar achtergrondkenmerken 35
3.4 Inkomen en gebruik van fooi of extra contant inkomen 36
3.5 De sociale omgeving 36
3.6 Type kansspel en risicovol speelgedrag 37
3.7 Verdieping vanuit interviews en observaties 38
3.8 Antwoord op onderzoeksvragen 2 en 3 39
4. Ervaren gevolgen en opvattingen over problematisch speelgedrag 40
4.1 Belangrijkste bevindingen 40
4.2 Gevolgen van het eigen speelgedrag 40
4.3 Wanneer wordt speelgedrag als problematisch gezien? 42
4.4 Gevolgen voor partners, familie en vrienden 44
4.5 Kansspelen als maatschappelijk probleem op Aruba 45
4.6 Antwoord op onderzoeksvragen 4 en 7 47

5. Hulp bij gokproblemen en signalen van professionals 48
5.1 Belangrijkste bevindingen 48
5.2 Beschikbaarheid van hulp en daadwerkelijk ondernomen stappen 48
5.3 Waarom wordt hulp niet vanzelf gezocht? 50
5.4 Wat is er aan ondersteuning beschikbaar? 50
5.5 Zichtbaarheid van hulp en verantwoord spelen op kansspellocaties 51
5.6 Welke signalen zien professionals? 52
5.7 Antwoord op onderzoeksvragen 5 en 6 52
6. Suggesties voor beleid, preventie en bescherming van spelers 54
6.1 Belangrijkste bevindingen 54
6.2 Regulering, toezicht en bescherming van spelers 54
6.3 Beperking en regulering van het kansspelaanbod 55
6.4 Meer bewustwording, voorlichting en financiële vaardigheden 56
6.5 Meer en beter herkenbare hulp bij kansspelproblemen 56
6.6 Aandacht voor de bredere maatschappelijke en sociaaleconomische context 57
6.7 Verschillende perspectieven op de uitvoering 58
6.8 Antwoord op onderzoeksvraag 8 58
7. Conclusies en aanbevelingen 59
7.1 Conclusies 59
7.2 Aanbevelingen 61
8. Bijlagen 63
Bijlage 1: Survey Vragenlijst 63
Bijlage 2: Kwalitatieve onderzoeksinstrumenten 72
Bijlage 3: Extra analyses 74

Kansspelen op Aruba

Omvang, risico's, gevolgen en route naar hulp

Onderzoek onder 720 volwassenen (2026)

1 Hoe groot is het vraagstuk?

64% deed in de afgelopen 12 maanden mee aan ten minste één kansspel

55% kent een partner, familielid of goede vriend die in het afgelopen jaar meespeelde

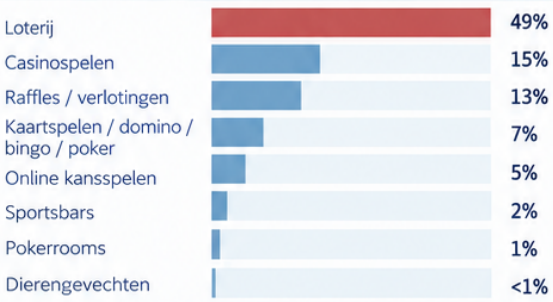
62% ziet gokken als een ernstig probleem voor Aruba

25% van de spelers met een geldige PGSI-score valt in de categorie matig of hoog risico (waarvan 5% hoog risico)

PGSI is een screeningsinstrument, geen klinische diagnose.

2 Wat spelen mensen?

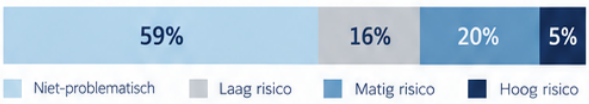
Aandeel van alle respondenten (n = 720)



Loterijen hebben veruit het grootste bereik. Casino- en online kansspelen komen relatief vaker voor bij spelers met matig of hoog PGSI-risico.

3 Wie zijn het meest kwetsbaar?

PGSI-score onder spelers met geldige score (n = 450)

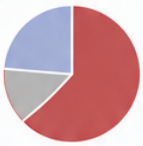


Mannen hebben vaker matig of hoog PGSI-risico dan vrouwen.

Verhoogd risico vooral bij **18–39 jaar én 65+.**

Bij spelers met een inkomen tot AWG 1.000 valt **43%** in de categorie matig/hoog risico, tegenover 18% bij AWG 3.001 of meer.

4 Wat zijn de gevolgen?



93% van de spelers rapporteert geen problemen door het eigen speelgedrag.

Binnen de groep met matig of hoog risico worden problemen duidelijk vaker genoemd:

14% financiële problemen

8% mentale/fysieke problemen

2% sociale problemen

Van de spelers met matig of hoog risico:

17% gebruikte spaargeld om te spelen

13% betaalde rekeningen te laat

11% had spijt van het spelen

11% sliep minder door het spelen

5 Route naar hulp

Signalering familie, vrienden, professionals en aanbieders

Preventie / informatie zichtbare risico-informatie en laagdrempelige voorlichting

Doorverwijzing FADA – preventie, signalering en doorverwijzing

Ondersteuning Hunto – verslavings- en psychosociale ondersteuning

65% denkt dat er op Aruba onvoldoende hulp beschikbaar is

61% verwacht dat mensen met gokproblemen geen hulp zullen zoeken

De route naar hulp is aanwezig, maar voor veel inwoners nog onvoldoende herkenbaar.

Beleidsprioriteiten

1. Maak risico-informatie zichtbaar op verkooppunten, in casino's en online.
2. Richt preventie extra op mannen, jongvolwassenen, 65+ én financieel kwetsbare spelers.
3. Maak de route naar hulp herkenbaar en laagdrempelig.
4. Versterk spelersbescherming, toezicht en monitoring.

Bron: Onderzoek Kansspeldeelname Aruba (RE-Quest, 2026). Surveyresultaten gewogen naar leeftijd en geslacht.
Omdat geen aselecte steekproef is gebruikt, moeten de uitkomsten worden gelezen als een breed beeld van patronen en verschillen, niet als exacte populatiecijfers.

RE-Quest RESEARCH & CONSULTANCY

Samenvatting (Nederlands)

Dit rapport presenteert de resultaten van het onderzoek naar kansspeldeelname en risicovol speelgedrag onder volwassen inwoners van Aruba. Het onderzoek is uitgevoerd door RE-Quest Research & Consultancy in opdracht van het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties (BZK), in samenwerking met de Kansspelautoriteit Aruba in oprichting.

Voor het onderzoek is een survey gehouden onder 720 inwoners van Aruba van 18 jaar en ouder. Daarnaast zijn 17 korte straatinterviews en zes stakeholderinterviews gehouden, observaties uitgevoerd in en rond kansspellocaties en bestaande bronnen bestudeerd. De surveyresultaten zijn gewogen naar leeftijd en geslacht. Omdat respondenten op publieke locaties zijn benaderd en niet via een aselecte steekproef uit het bevolkingsregister, moeten de uitkomsten vooral worden gelezen als een breed beeld van patronen en verschillen binnen de volwassen bevolking, en niet als exacte populatiecijfers.

Kansspelen zijn breed aanwezig, met een centrale positie voor loterijen

Bijna twee derde van de respondenten (64%) heeft in de afgelopen twaalf maanden aan ten minste één kansspel deelgenomen. Loterijen hebben verreweg het grootste bereik: 49% van alle respondenten speelde in het afgelopen jaar mee met een loterij. Casinospelen volgen met 15% en raffles/verlotingen met 13%.

De meeste spelers nemen relatief beperkt deel. Ruim twee derde speelde in het afgelopen jaar één type kansspel en de meerderheid speelt maandelijks of minder vaak. Geld winnen is veruit de meest genoemde reden om te spelen, maar ook plezier, tijdverdrijf en sociaal contact spelen een rol.
De verschillende spelvormen zijn op verschillende manieren in het dagelijks leven aanwezig. Loterijen zijn via winkels en verkooppunten op veel alledaagse locaties gemakkelijk toegankelijk. Casino's zijn vooral zichtbaar in en rond de hotelgebieden; sommige richten zich voornamelijk op toeristen, terwijl andere duidelijk ook lokale spelers aantrekken. Bingo heeft voor een deel van de oudere inwoners daarnaast een sociale functie.

Een relevante groep vertoont kenmerken van risicovol speelgedrag

Risicovol speelgedrag is gemeten met de verkorte drie-itemversie van de Problem Gambling Severity Index (PGSI). Dit is een screeningsinstrument en geen klinische diagnose van kansspelverslaving.

Onder respondenten die in het afgelopen jaar hebben gespeeld en een geldige PGSI-score hebben, wordt 59% ingedeeld als niet-problematische speler, 16% als speler met een laag risico, 20% met een matig risico en 5% met een hoog risico. Indicatief omgerekend naar de totale volwassen bevolking gaat het om 10% met een laag risico, 13% met een matig risico en 3% met een hoog risico.

Risicovol speelgedrag is niet gelijk verdeeld over de bevolking. Mannelijke spelers vallen vaker in de categorie matig of hoog risico dan vrouwelijke spelers. Naar leeftijd zijn de hoogste aandelen zichtbaar onder spelers van 18 tot en met 39 jaar en onder spelers van 65 jaar en ouder. Ook inkomen hangt samen met PGSI-risico. Van de spelers met een netto maandinkomen tot AWG 1.000 valt 43% in de categorie matig of hoog risico, tegenover 18% van de spelers met een inkomen vanaf AWG 3.001. Omdat een aanzienlijk deel van de spelers geen geldig inkomen heeft gerapporteerd, moet deze uitkomst met enige voorzichtigheid worden gelezen.

Ook spelvormen verschillen. Casino- en online kansspelen komen relatief vaker voor onder spelers met een matig of hoog PGSI-risico. Loterijen laten het omgekeerde patroon zien, maar hebben door hun

zeer grote bereik wel betekenis voor preventie. Voor beleid is het daarom belangrijk onderscheid te maken tussen het risico dat binnen een spelvorm is geconcentreerd **en** het aantal inwoners dat met die spelvorm wordt bereikt**.**

De meeste spelers ervaren geen problemen, maar bij verhoogd risico nemen de gevolgen duidelijk toe

Rechtstreeks gevraagd geeft 93% van de spelers aan geen problemen door het eigen speelgedrag te ervaren. Onder spelers met een matig of hoog PGSI-risico worden problemen aanzienlijk vaker genoemd: 14% rapporteert financiële problemen, 8% mentale of fysieke problemen en 2% sociale problemen.

Wanneer concreter naar gevolgen wordt gevraagd, ontstaat een breder beeld. Binnen de groep met een matig of hoog risico geeft 17% aan spaargeld te hebben gebruikt om te spelen en 13% rekeningen te laat te hebben betaald. Ook spijt, minder slaap, stress en problemen in relaties of dagelijks functioneren komen in deze groep vaker voor. De gevolgen kunnen bovendien doorwerken naar partners, familie en vrienden; financiële problemen worden daarbij het vaakst genoemd.

De interviews helpen verklaren waarom dergelijke gevolgen niet altijd meteen als een gokprobleem worden herkend. Deelname aan kansspelen wordt op zichzelf doorgaans niet als problematisch gezien. De grens wordt vooral gelegd bij verlies van controle en wanneer het spelen gevolgen krijgt voor financiën, relaties, gezondheid of dagelijks functioneren.

Dit past bij het bredere beeld uit de survey. Kansspelen worden niet uitsluitend negatief beoordeeld: 38% ziet ze als een vorm van entertainment en 21% als een financiële strategie. Tegelijkertijd is 62% het ermee eens dat men op lange termijn meer verliest dan wint en ziet 53% kansspelen als een slechte gewoonte. Daarnaast beschouwt 62% gokken als een ernstig probleem voor Aruba. Ook een meerderheid van de mensen die zelf in het afgelopen jaar hebben gespeeld deelt deze maatschappelijke bezorgdheid.

De route naar hulp is onvoldoende herkenbaar

De resultaten wijzen op een duidelijk knelpunt rond hulp en ondersteuning. 65% van de respondenten denkt dat er op Aruba onvoldoende hulp beschikbaar is voor mensen met gokproblemen en 27% weet niet of dergelijke hulp beschikbaar is. Daarnaast verwacht 61% dat mensen met gokproblemen geen hulp zullen zoeken.

Van de 32 respondenten die zelf aangaven dat kansspelen problemen in hun leven hadden veroorzaakt, probeerde de meerderheid eerst zelf het gedrag te veranderen. 43% stelde eigen regels op en 39% stopte tijdelijk met spelen. Vier respondenten, 11%, geven aan professionele hulp te hebben gezocht. Vanwege de kleine groepsomvang kan hieruit niet worden afgeleid hoe vaak professionele hulp in de totale bevolking wordt gebruikt.

De interviews laten zien dat ondersteuning op Aruba niet geheel ontbreekt. FADA speelt vooral een rol bij preventie, signalering en doorverwijzing en Hunto biedt bredere verslavings- en psychosociale ondersteuning. Tegelijkertijd is voor inwoners en ook voor aanbieders niet altijd duidelijk waar iemand met kansspelproblemen terechtkan. Preventie, signalering, doorverwijzing en behandeling bestaan daarmee in verschillende delen van het systeem, maar vormen nog geen duidelijk herkenbare keten.

Conclusie en richting voor beleid

Kansspelen zijn sterk verweven met het Arubaanse dagelijks leven en hebben voor veel inwoners een recreatieve of sociale betekenis. De meeste spelers rapporteren geen problemen. Tegelijkertijd laat het onderzoek een relevante groep zien met kenmerken van matig of hoog risicovol speelgedrag, bij wie financiële, sociale en mentale gevolgen duidelijk vaker voorkomen.

De resultaten pleiten voor een brede aanpak. Preventie en toezicht zouden niet uitsluitend op casino's moeten worden gericht. Casino- en online kansspelen kennen relatief meer spelers met een verhoogd PGSI-risico, terwijl loterijen juist een zeer groot deel van de bevolking bereiken. Daarnaast verdienen financiële kwetsbaarheid en verschillende levensfasen aandacht.

Op basis van het onderzoek worden de volgende hoofdrichtingen aanbevolen:

- ontwikkel één samenhangend kader voor verantwoord kansspelaanbod en bescherming van spelers, waarin verschillende spelvormen worden meegenomen;
- geef preventie, monitoring en spelersbescherming een vaste plaats binnen het toekomstige toezicht;
- ontwikkel een herkenbare lokale route van signalering naar passende hulp en behandeling;
- werk sectorbrede zelfuitsluiting verder uit en beoordeel eventuele verdergaande registratiemaatregelen zorgvuldig op effectiviteit, proportionaliteit en privacy;
- investeer in doelgroepgerichte preventie en financiële vaardigheden, met specifieke aandacht voor jongeren, ouderen en financieel kwetsbare huishoudens;
- verdeel verantwoordelijkheid en structurele financiering voor preventie, monitoring en behandeling over de bredere kansspelsector;
- gebruik dit onderzoek als nulmeting en volg kansspeldeelname, risicovol speelgedrag en gevolgen periodiek. Voor minderjarigen is daarbij een afzonderlijke onderzoeksopzet nodig.

Resumen (Papiamento)

E informe aki ta presenta e resultadonan di e investigacion tocante participacion den wega di azar ("wega di placa") y comportacion riesgoso cu wega di azar (at-risk gabling) bou di e residentenan adulto di Aruba. RE-Quest Research & Consultancy a ehecuta e investigacion riba encargo di Ministerio di Asuntonan Interno y Relacionnan den Reino (BZK), den colaboracion cu Kansspelautoriteit Aruba, cu ta den proceso di formacion.

Pa e investigacion aki, a realisa un encuesta bou di 720 residente di Aruba di 18 aña of mas. Tambe, a tene 17 entrevista cortico riba caya y seis entrevista cu stakeholder, a haci observacion na y rond di e luganan unda ta ofrece wega di azar y a studia e fuentenan existente. E resultadonan di e encuesta a wordo pondera a base di edad y sexo. Como cu e respondentenan a wordo acerca na luganan publico y no mediante un muestra aselecto tuma for di registro di poblacion, mester mira e resultadonan principalmente como un imagen amplio di e patronchi- y diferencianan cu ta existi bou di e poblacion adulto, y no como cifra exacto cu ta representa henter e poblacion.

Wega di azar ta ampliamente presente, y loteria ta ocupa un posicion central
Casi dos tercera parti di e respondentenan (64%) a participa den por lo menos un wega di azar den e ultimo 12 lunanan. Cu un margen amplio, loteria tin e alcance di mas grandi: 49% di tur respondente a participa den un loteria den e ultimo aña. Wega di casino ta sigui cu 15% y rifa y sorteo, cu 13%.

Mayoria di e hungadonan ta participa di manera relativamente limita. Mas cu dos tercera parti a participa den un solo tipo di wega den e ultimo aña y mayoria ta hunga riba un base mensual of cu menos frecuencia. Cu un margen amplio, gana placa ta e motibo principal cu nan a menciona pa participa, aunke placer, diberticion y contacto social tambe ta hunga un rol.

Den bida diario, e diferente tiponan di wega ta presente na diferente manera. Loteria ta facil pa haya na hopi tienda y punto di benta cu hende ta bishita den nan actividadnan diario. Casino ta specialmente visibel den y rond di e zonanan hotelero. Algun casino ta enfoca principalmente riba turista, mientras cu otro claramente ta atrae hungado local tambe. Pa un parti di e residentenan di mas edad, bingo tin tambe un funcion social.

Tin un grupo relevante cu ta mustra caracteristica di comportacion riesgoso
Pa midi comportacion riesgoso cu wega di azar, a uza e version cortico di tres pregunta di Problem Gambling Severity Index (PGSI). Esaki ta un instrumento di screening y no un diagnostico clinico di adiccion na wega di azar.

Entre e respondentenan cu a hunga wega di azar den e ultimo aña y cu tin un score valido di PGSI, 59% ta clasifica como hungado no problematico, 16% como hungado cu riesgo abou, 20% cu riesgo modera y 5% como hungado cu riesgo halto. Si calcula esaki pa henter e poblacion adulto, e ta coresponde cu 10% como hungado cu riesgo abou, 13% cu riesgo modera y 3% como hungado cu riesgo halto.

Comportacion riesgoso cu wega di azar no ta reparti pareu bou di poblacion. Hungado hende homber ta cay mas frecuentemente den e categoria di riesgo modera of halto, compara cu hungado hende muhe. Segun edad, e proporcionnan mas halto ta bou di e hungadonan di 18 te cu 39 aña y bou di e

hungadonan di 65 aña y mas. Segun PGSI, e riesgo ta relaciona cu entrada tambe. Bou di e hungadonan cu un entrada netto mensual di te cu AWG 1.000, 43% ta cay den e categoria di riesgo modera of halto, compara cu 18% bou di e hungadonan cu un entrada di AWG 3.001 of mas. Como cu un parti considerabel di e hungadonan no a reporta un entrada valido, mester interpreta e resultado aki cu cierto cautela.

Entre e diferente tiponan di wega tambe por mira diferencia. Wega di casino y wega online ta relativamente mas frecuente bou di e hungadonan cu un riesgo PGSI modera of halto. Den caso di loteria, e patronchi ta net lo contrario, pero door cu su alcance ta asina grandi, loteria ta keda importante den cuadro di prevencion. Pa maneho, ta importante pa distingui entre e concentracion di riesgo den cada tipo di wega y e cantidad di residente cu cada tipo di wega ta alcansa.

Mayoria di e hungadonan no ta experimenta problema, pero den caso di riesgo eleva, e consecuencianan ta claramente mas halto

Ora puntra nan esey specificamente, 93% di e hungadonan ta indica cu nan no ta experimenta problema como consecuencia di nan propio comportacion cu wega di azar. E hungadonan cu riesgo PGSI modera of halto ta menciona problema cu bastante mas frecuencia: 14% ta reporta problema financiero, 8% problema mental of fisico y 2% problema social.

Ora puntra nan mas concretamente tocante e consecuencianan, e bista ta bira mas amplio. Den e grupo cu riesgo modera of halto, 17% ta indica cu nan a uza placa di spaar pa gamble y 13% ta indica cu nan a paga factura lat. Arepentimento, perdemento di soño, stress y problema den relacion of cu funcionamento diario tambe ta mas frecuente bou di e grupo aki. E consecuencianan por afecta e persona su partner, famia y amigonan tambe y, den e casonan ey, problema financiero ta wordo menciona cu mas frecuencia.

E entrevistanan ta yuda splica dicon tin biaha e tipo di consecuencianan ey no ta wordo mira mesora como un problema di wega di azar. Generalmente, riba su mes, participacion den wega di azar no ta wordo mira como un problema. Ta mir'e como tal principalmente ora un persona perde control of ora e wega di azar cuminsa afecta su finansa, relacionnan, salud of funcionamento diario.

Esaki ta cuadra cu e imagen mas amplio cu e encuesta ta duna. Wega di azar no ta wordo mira den un forma puramente negativo: un 38% ta mira nan como un forma di entretenimento y 21% como un strategia financiero. Na mes momento, 62% ta di acuerdo cu, riba termino largo, un persona ta perde mas cu e ta gana, y 53% ta mira wega di azar como un mal custumber. Ademas, 62% ta considera wega di azar como un problema serio pa Aruba. Mayoria di esnan cu a hunga wega di azar nan mes den e ultimo aña tambe ta comparti e preocupacion aki tocante e impacto cu e weganan aki tin riba comunidad.

E ruta pa haya yudansa no ta suficiente cla ni reconocibel

E resultadonan ta mustra cu tin un punto di preocupacion cla relaciona cu yudansa y sosten. Un 65% di e respondentenan ta pensa cu na Aruba no tin suficiente yudansa disponibel pa hende cu tin problema cu wega di azar, y 27% no sa si e tipo di yudansa ey ta disponibel. Ademas, 61% ta pensa cu hende cu tin problema cu wega di azar probablemente no lo busca yudansa.

Di e 32 respondentenan cu a indica cu wega di azar a causa problema den nan propio bida, mayoria a trata prome pa cambia nan comportacion nan mes. Un 43% a pone regla pa nan mes y 39% a stop temporalmente cu wega di azar. Cuater respondente, 11%, a indica cu nan a busca yudansa

profesional. Pa motibo di e tamaño chikito di e grupo, no por deduci for di esaki ki porcentahe di henter e poblacion ta uza yudansa profesional.

E entrevistanan ta mustra cu sosten no ta completamente ausente na Aruba. FADA tin principalmente un papel den prevencion y señalamento, y den referi e persona na e profesional of instancia indica, mientras cu Hunto ta ofrece sosten mas amplio den area di adiccion y bienestar psicosocial. Na mes momento, tin biaha cu ni e residentenan ni e proveedonan di apoyo no sa unda un persona cu problema di wega di azar por acudi. Prevencion, señalamento, referimento y tratamento ta existi den diferente parti di e sistema, pero ainda no tin un cadena cla y facilmente reconocibel.

Conclusion y rumbo pa maneho

Na Aruba, wega di azar ta fuertemente conecta cu bida diario y, pa hopi residente, e tin un balor recreativo of social. Mayoria di e hungadonan no ta reporta problema. Na mes momento, e investigacion ta mustra cu tin un grupo relevante cu ta mustra caracteristica di comportacion riesgoso, modera of halto, relaciona cu wega di azar, y bou di e grupo aki, consecuencia financiero, social y mental ta claramente mas frecuente.

E resultadonan ta boga pa un acercamento amplio. Prevencion y supervision no mester enfoca solamente riba casino. Den caso di wega di casino y online, tin un concentracion mas halto di hungado cu tin riesgo PGSI eleva. Na mes momento, loteria ta alcansa un parti mucho mas grandi di poblacion. Vulnerabilidad financiero y etapa di bida tambe ta factornan cu merece atencion.

A base di e investigacion, ta recomenda e siguiente rumbonan principal di maneho:

- desaroya un cuadro coherente pa ofrece wega di azar na un manera responsabel y pa protege e hungadonan, y inclui den esaki diferente tipo di wega;
- duna prevencion, monitoreo y proteccion di hungado di wega di azar un luga structural den supervision pa futuro;
- desaroya un ruta local cla y reconocibel, for di señalamento te na yudansa y tratamento adecua;
- sigui desaroya auto-exclusion (zelfuitsluiting) pa henter e sector y evalua cuidadosamente otro posibel medida di registracion a base di efectividad, proporcionalidad y privacidad;
- inverti den prevencion adapta na diferente grupo, y tambe den desaroyo di habilidad pa maneha placa, cu atencion specifico pa hoben, hende di mas edad y cas di famia cu ta financieramente vulnerabel;
- reparti e responsabilidad y e financiamento structural pa prevencion, monitoreo y tratamento bou di e sector di wega di azar en general;
- uza e investigacion aki como un midicion di referencia y monitorea periodicamente con e nivel di participacion, comportacion riesgoso y su consecuencianan ta desaroya. Pa menor di edad, ta necesario pa formula un investigacion apart.

.

Summary (English)

This report presents the findings of the study on gambling participation and risky gambling behaviour among adult residents of Aruba. The study was conducted by RE-Quest Research & Consultancy on behalf of the Dutch Ministry of the Interior and Kingdom Relations (BZK), in collaboration with the Aruba Gambling Authority currently being established.

The study included a survey among 720 Aruba residents aged 18 and over. This was complemented by 17 short street interviews, six stakeholder interviews, observations in and around gambling locations, and desk research. Survey results were weighted by age and sex. Because respondents were recruited at public locations rather than through a random sample drawn from the population register, the findings should primarily be interpreted as providing a broad picture of patterns and differences within the adult population, rather than as exact population estimates.

Gambling is widespread, with lotteries occupying a central position

Almost two-thirds of respondents (64%) participated in at least one form of gambling during the past twelve months. Lotteries have by far the widest reach: 49% of all respondents participated in a lottery during the past year. Casino gambling follows at 15%, and raffles or prize draws at 13%.

Most players participate relatively moderately. More than two-thirds played only one type of gambling activity during the past year, and the majority gamble monthly or less often. Winning money is by far the most commonly reported reason for gambling, although enjoyment, passing time and social contact also play a role.

Different forms of gambling are embedded in everyday life in different ways. Lotteries are readily accessible through shops and sales points in locations people visit as part of their daily routines. Casinos are particularly visible in and around the hotel areas; some primarily cater to tourists, while others also clearly attract local players. For some older residents, bingo also serves a social function.

A relevant group shows characteristics of risky gambling behaviour

Risky gambling behaviour was assessed using the three-item short form of the Problem Gambling Severity Index (PGSI). This is a screening instrument and not a clinical diagnosis of gambling addiction. Among respondents who gambled during the past year and had a valid PGSI score, 59% were classified as non-problem gamblers, 16% as low risk, 20% as moderate risk and 5% as high risk. Indicatively, across Aruba's adult population, this corresponds to 10% at low risk, 13% at moderate risk and 3% at high risk.

Risky gambling behaviour is not evenly distributed across the population. Male players are more likely than female players to fall into the moderate- or high-risk categories. By age, the highest proportions are found among players aged 18–39 and those aged 65 and over. Income is also associated with PGSI risk. Among players with a net monthly income of up to AWG 1,000, 43% fall into the moderate- or high-risk category, compared with 18% among players with an income of AWG 3,001 or more. Because a substantial proportion of players did not report a valid income, this finding should be interpreted with some caution.

There are also differences by type of gambling. Casino and online gambling are relatively more common among players at moderate or high PGSI risk. Lotteries show the opposite pattern, but their very wide reach still makes them relevant from a prevention perspective. For policy purposes, it is therefore important to distinguish between the concentration of risk within a particular form of gambling and the number of residents reached by that form of gambling.

Most players do not experience problems, but consequences increase clearly at higher levels of risk

When asked directly, 93% of players say that their own gambling has not caused problems. Among players at moderate or high PGSI risk, problems are reported considerably more often: 14% report financial problems, 8% mental or physical problems and 2% social problems.

When respondents are asked more specifically about consequences, a broader picture emerges. Within the moderate- or high-risk group, 17% report having used savings to gamble and 13% report paying bills late. Regret, reduced sleep, stress, and problems in relationships or daily functioning are also more common in this group. The consequences can extend to partners, relatives and friends; financial problems are the most frequently reported impact on others.

The interviews help explain why such consequences are not always immediately recognised as a gambling problem. Participation in gambling is generally not viewed as problematic in itself. The boundary is more often drawn when people lose control over their gambling or when it begins to affect their finances, relationships, health or daily functioning.

This is consistent with the broader picture from the survey. Gambling is not viewed only negatively: 38% see it as a form of entertainment and 21% as a financial strategy. At the same time, 62% agree that, in the long run, people lose more than they win, and 53% see gambling as a bad habit. In addition, 62% consider gambling a serious problem for Aruba. This wider societal concern is also shared by a majority of people who themselves gambled during the past year.

The pathway to support is not sufficiently clear or visible

The findings point to a clear concern around support and assistance. 65% of respondents believe that insufficient help is available in Aruba for people with gambling problems, while 27% do not know whether such help is available. In addition, 61% believe that people with gambling problems are unlikely to seek help.

Among the 32 respondents who themselves reported that gambling had caused problems in their lives, most first tried to change their behaviour on their own. 43% set rules for themselves and 39% temporarily stopped gambling. Four respondents, or 11%, report having sought professional help. Because this is a small group, these findings cannot be used to estimate the prevalence of professional help-seeking in the wider population.

The interviews show that support in Aruba is not entirely absent. FADA mainly plays a role in prevention, identification and referral, while Hunto provides broader addiction and psychosocial support. At the same time, it is not always clear to residents or gambling providers where a person with gambling problems should turn for help. Prevention, identification, referral and treatment therefore exist in different parts of the system, but do not yet form a clearly recognisable pathway.

Conclusion and policy direction

Gambling is closely embedded in everyday life in Aruba and has a recreational or social meaning for many residents. Most players report no problems. At the same time, the study identifies a relevant group showing characteristics of moderate- or high-risk gambling behaviour, among whom financial, social and mental health consequences are considerably more common.

The findings point to the need for a broad approach. Prevention and regulatory oversight should not focus on casinos alone. Casino and online gambling have relatively more players with elevated PGSI risk, while lotteries reach a much larger share of the population. Financial vulnerability and different stages of life also warrant attention.

Based on the study, the following main directions are recommended:

- develop one coherent framework for responsible gambling provision and player protection that covers different forms of gambling;
- give prevention, monitoring and player protection a structural place within future regulatory oversight;
- develop a clear and recognisable local pathway from identification to appropriate support and treatment;
- further develop sector-wide self-exclusion and carefully assess any additional registration measures in terms of effectiveness, proportionality and privacy;
- invest in targeted prevention and financial skills, with specific attention to young people, older residents and financially vulnerable households;
- distribute responsibility and structural funding for prevention, monitoring and treatment across the wider gambling sector;
- use this study as a baseline and periodically monitor developments in gambling participation, risky gambling behaviour and related consequences. A separate research design is required for minors.

Leeswijzer en begrippen

In dit rapport worden enkele statistische en lokale termen gebruikt. Onderstaande toelichting helpt bij het lezen en interpreteren van de resultaten.

- **PGSI – Problem Gambling Severity Index**
  Een internationaal gebruikt screeningsinstrument om kenmerken van risicovol speelgedrag te meten. In dit onderzoek is de verkorte versie met drie vragen gebruikt. De PGSI geeft geen klinische diagnose van kansspelverslaving.
- **PGSI-risicocategorieën**
  Spelers worden op basis van hun PGSI-score ingedeeld als **niet-problematisch**, **laag risico**, **matig risico** of **hoog risico**. Hoe hoger de categorie, hoe meer kenmerken van risicovol speelgedrag worden gerapporteerd.
- **Recente speler**
  Een respondent die in de twaalf maanden voorafgaand aan het onderzoek aan ten minste één kansspel heeft deelgenomen.
- **Statistisch significant**
  Een gevonden verschil wordt statistisch significant genoemd wanneer het op basis van de gebruikte statistische toets waarschijnlijk niet uitsluitend door toeval in deze steekproef kan worden verklaard. In dit rapport wordt doorgaans een grens van $p < ,05$ gehanteerd. Statistische significantie betekent niet automatisch dat een verschil ook groot of beleidsmatig belangrijk is.
- **Gewogen percentage**
  Een percentage waarbij de resultaten zijn gecorrigeerd zodat de verdeling naar leeftijd en geslacht beter aansluit bij de volwassen bevolking van Aruba volgens de Census 2020.
- **n / ongewogen n**
  Het werkelijke aantal respondenten waarop een resultaat of analyse is gebaseerd. De n kan per analyse verschillen door ontbrekende antwoorden of doordat een vraag alleen aan een deel van de respondenten is gesteld.
- **95%-betrouwbaarheidsinterval**
  Een bandbreedte rond een schatting die de statistische onzekerheid door de steekproefomvang weergeeft. Omdat de survey niet is gebaseerd op een volledig aselecte steekproef, zijn deze intervallen indicatief en houden zij geen rekening met mogelijke selectie- of non-responsbias.
- **Populatieschatting**
  Een indicatieve omrekening van een surveypercentage naar een geschat aantal volwassen inwoners van Aruba. Deze aantallen moeten niet als exacte aantallen worden gelezen.
- **Catochi**
  Een populair loterijspel op Aruba waarbij spelers een combinatie van vier cijfers kiezen, van 0000 tot en met 9999.
- **Raffle / rifa / verloting**
  Een kleinere loterij of prijstrekking, bijvoorbeeld georganiseerd door personen, verenigingen of binnen de gemeenschap.
- **Sportsbar**
  Een locatie of aanbodsvorm die in dit onderzoek vooral in verband wordt gebracht met sportweddenschappen.
- **Zelfuitsluiting**
  Een maatregel waarbij een speler zichzelf voor een bepaalde periode de toegang tot een kansspelaanbieder kan ontzeggen. **Sectorbrede zelfuitsluiting** betekent dat de uitsluiting bij meerdere gereguleerde aanbieders tegelijk geldt.
- **Verantwoord spelen / responsible gambling**
  Maatregelen gericht op het beperken van kansspelrisico's en het beschermen van spelers, bijvoorbeeld leeftijdscontrole, informatie over risico's, signalering van problematisch speelgedrag, uitsluiting en verwijzing naar hulp.

1. Introductie en onderzoeksopzet

1.1 Achtergrond van het onderzoek

Kansspelen zijn op Aruba op verschillende manieren verweven met het dagelijks leven. Loterijen en nummerspelen zijn op veel plaatsen gemakkelijk verkrijgbaar en casino's zijn in en rond de hotelgebieden duidelijk zichtbaar. Ook wordt deelgenomen aan onder meer bingo, sportweddenschappen, online kansspelen en informele spelvormen. Eerder marktonderzoek laat zien dat vooral loterijen een groot bereik hebben onder de Arubaanse bevolking.[1]

Kansspelen worden om verschillende redenen gespeeld en deelname hoeft op zichzelf niet problematisch te zijn. Problemen kunnen ontstaan wanneer mensen de controle over hun speelgedrag verliezen of meer geld besteden dan zij zich kunnen veroorloven. De gevolgen kunnen financieel zijn, maar ook doorwerken in relaties, het dagelijks functioneren en de mentale gezondheid.

Voor Aruba was tot nu toe beperkt onafhankelijk onderzoek beschikbaar naar de omvang van problematisch speelgedrag, welke groepen mogelijk extra kwetsbaar zijn en welke gevolgen spelers en hun omgeving ervaren. Tegen deze achtergrond heeft het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties (BZK), in samenwerking met de Kansspelautoriteit Aruba in oprichting, RE-Quest gevraagd om kansspeldeelname en problematisch speelgedrag onder inwoners van Aruba nader in kaart te brengen. Het onderzoek biedt een empirische basis voor verdere ontwikkeling van beleid, preventie, bescherming van spelers en hulpverlening.

1.2 Doelstelling en onderzoeksvragen

Het onderzoek heeft als doel inzicht te geven in de omvang en aard van kansspeldeelname onder inwoners van Aruba, de prevalentie van problematisch speelgedrag, factoren die daarmee samenhangen en de gevolgen voor spelers en hun omgeving. Ook is onderzocht hoe inwoners problematisch speelgedrag interpreteren, in hoeverre zorg en ondersteuning bekend zijn en worden gebruikt, welke signalen professionals zien en welke mogelijkheden inwoners en professionals zien voor preventie en beleid.

De volgende acht onderzoeksvragen staan centraal:

1 In welke mate nemen inwoners van Aruba deel aan kansspelen, en welke vormen van kansspelen worden het meest gespeeld?
2 Wat is de prevalentie van problematisch speelgedrag onder de bevolking van Aruba?

[1] Canadian Bank Note Company Limited (2023) MSS (Market Sizing Study) in Aruba - Quantitative Research - Final Report.

3 Welke demografische en lokale factoren hangen samen met een verhoogd risico op problematisch speelgedrag?
4 Welke maatschappelijke, sociale en gezondheidsgevolgen ervaren inwoners als gevolg van kansspelen?
5 In hoeverre zijn inwoners zich bewust van beschikbare zorg en ondersteuning, en in hoeverre maken zij hiervan gebruik?
6 Welke signalen en ervaringen zien professionals uit de zorgsector en de branche met betrekking tot problematisch speelgedrag?
7 Hoe interpreteren inwoners van Aruba het begrip 'problematisch speelgedrag'?
8 Welke suggesties hebben inwoners en professionals voor beleid en interventies op het gebied van kansspelen?

De onderzoeksvragen vormen ook de leidraad voor de opbouw van het rapport. Hoofdstuk 2 gaat in op deelname aan kansspelen. Hoofdstuk 3 behandelt de prevalentie van problematisch speelgedrag en factoren die hiermee samenhangen. In hoofdstuk 4 staan de ervaren gevolgen en opvattingen over problematisch speelgedrag centraal. Hoofdstuk 5 gaat over hulp, hulpzoekgedrag en signalen uit de praktijk. Hoofdstuk 6 beschrijft suggesties van inwoners en professionals voor beleid, preventie en bescherming van spelers. In hoofdstuk 7 worden de bevindingen samengebracht en worden de onderzoeksvragen beantwoord.

Afbakening

De survey richt zich op inwoners van Aruba van 18 jaar en ouder. Toeristen en andere tijdelijke bezoekers vallen buiten de doelgroep. Het onderzoek is daarnaast niet opgezet als economische analyse van de kansspelsector of als volledige evaluatie van bestaande wet- en regelgeving.

Personen jonger dan 18 jaar konden niet zonder een aanvullende toestemmingsprocedure met ouders of verzorgers in de survey worden opgenomen. Op basis van de survey kunnen daarom geen uitspraken worden gedaan over de prevalentie van kansspeldeelname of problematisch speelgedrag onder minderjarigen. Signalen over deze groep worden, waar relevant, vanuit de kwalitatieve onderzoeksgegevens beschreven.

1.3 Onderzoeksopzet en methodologie

Voor het onderzoek is een combinatie van kwantitatieve en kwalitatieve methoden gebruikt. De survey vormt de kwantitatieve basis en geeft inzicht in de omvang en patronen van kansspeldeelname en problematisch speelgedrag. Korte semigestructureerde straatinterviews, stakeholderinterviews en observaties vullen dit beeld aan en helpen om de cijfers in de Arubaanse context te begrijpen. Deskresearch is gebruikt als achtergrond en voor de interpretatie van de resultaten.

Deskresearch

Voorafgaand aan en tijdens het onderzoek zijn bestaande bronnen over kansspelen op Aruba bestudeerd. Een belangrijke achtergrondbron was het marktonderzoek van Canadian Bank Note Company Limited (CBN) uit 2023 naar de Arubaanse kansspelmarkt. Daarnaast zijn beschikbare beleidsdocumenten, relevante wet- en regelgeving en andere achtergrondbronnen geraadpleegd. Deze informatie is gebruikt bij de ontwikkeling van de vragenlijst, de opzet van het veldwerk en de interpretatie van de onderzoeksresultaten. Bronnen worden waar relevant in het rapport vermeld.

Survey onder inwoners

De survey is afgenomen onder inwoners van Aruba van 18 jaar en ouder. Respondenten zijn benaderd op verschillende drukbezochte locaties verspreid over het eiland, waaronder supermarkten, bouwmarkten en winkelcentra. Deze locaties zijn gekozen omdat zij deel uitmaken van het dagelijks leven en door uiteenlopende groepen inwoners worden bezocht. Door de dataverzameling te spreiden over verschillende locaties, alle dagen van de week en uiteenlopende momenten van de dag is geprobeerd een zo breed en divers mogelijke groep inwoners te bereiken. Lokale enquêteurs benaderden respondenten ter plaatse. De vragenlijst kon zelfstandig op een tablet worden ingevuld en was beschikbaar in Papiamento, Nederlands, Engels en Spaans. Tabel 1 geeft het aantal ingevulde vragenlijsten per afnamelocatie weer.

Tabel 1. Respons naar afnamelocatie

Locatie	Aantal
Super Food Plaza (Noord)	90
Save More Supermarket (Noord)	79
Super Do it Center Shaba & Groceries (Noord)	88
Chengs Supermarket (Noord)	69
Price Market (Oranjestad)	99
Cmart Aruba (Oranjestad)	99
Kooyman Megastore (Oranjestad)	75
Save More Supermarket (San Nicolas)	97
New Food Center (San Nicolas)	24
Totaal	**720**

De gekozen veldwerkmethode maakte het mogelijk om een grote en diverse groep inwoners te bereiken. Een belangrijke overweging was de inclusie van inwoners zonder geldige verblijfsdocumenten. Deze groep wordt niet of niet volledig bereikt wanneer een steekproef uit het bevolkingsregister wordt getrokken. De exacte omvang van deze groep is niet bekend. UNHCR vermeldt in een factsheet uit 2024 dat een voormalige Arubaanse minister het aantal ongedocumenteerde personen op Aruba op meer dan 20.000 schatte.[2] Ook deze inwoners maken deel uit van de Arubaanse samenleving en kunnen bij problemen door kansspelen behoefte hebben aan preventie, ondersteuning of hulpverlening. Hun inclusie was daarom relevant voor het doel van dit onderzoek.

De vragenlijst bevatte vragen over deelname aan kansspelen, typen kansspelen, speelfrequentie en bestedingen, problematisch speelgedrag, ervaren gevolgen, percepties van kansspelen en hulpverlening en achtergrondkenmerken.

Problematisch speelgedrag is gemeten met de *verkorte, drie-itemversie van de Problem Gambling Severity Index (PGSI Short Form)*. Deze bestaat uit drie vragen over de afgelopen twaalf maanden: of iemand meer heeft ingezet dan hij of zij zich kon veroorloven te verliezen, of anderen kritiek hebben gehad op het gokgedrag of hebben aangegeven dat er sprake was van een gokprobleem, en of iemand zich schuldig heeft gevoeld over het eigen gokgedrag. De antwoordcategorieën lopen van *nooit* tot *(bijna) altijd*. De drie-itemversie is ontwikkeld als verkorte variant van de oorspronkelijke negen-item PGSI voor gebruik in bevolkingsonderzoek.

[2] https://www.unhcr.org/sites/default/files/2024-05/FactSheet_2024_MCOPanama_%20Aruba%20and%20Curacao%20Jan%20-%20March%2024.pdf

Na toepassing van de inclusiecriteria en datacleaning zijn *720 bruikbare vragenlijsten* meegenomen in de analyse.

Non-respons

Tijdens het veldwerk is aanvullend een beperkte non-responsregistratie bijgehouden. Deze registratie omvat personen met wie voldoende contact kon worden gemaakt om expliciet te vragen of zij aan het onderzoek wilden deelnemen. Personen die zonder gesprek doorliepen of direct met een gebaar afwezen, zijn niet geregistreerd. Het werkelijke aantal benaderde personen ligt daardoor hoger en op basis van deze registratie kan geen algemeen responspercentage voor het veldwerk worden berekend.

Bij 945 geregistreerde contacten werd expliciet naar deelname gevraagd. Hiervan stemden 839 personen toe (88,8%) en 106 niet (11,2%). Voor 104 non-respondenten is de belangrijkste reden voor niet-deelname vastgelegd. In de meeste gevallen ging het om gebrek aan tijd of haast (55%) of geen interesse (35%). Wantrouwen of het niet willen delen van informatie en een taalbarrière werden elk door 3% genoemd. Andere redenen kwamen slechts incidenteel voor.

Voor 103 non-respondenten kon het geslacht worden ingeschat: 64% was vrouw en 36% man. Vrouwen waren daarmee sterker vertegenwoordigd onder de geregistreerde non-respondenten dan in de uiteindelijke steekproef. De geregistreerde redenen geven geen duidelijke aanwijzing dat het onderwerp kansspelen zelf vaak reden was om deelname te weigeren. Selectieve non-respons op andere, niet-gemeten kenmerken kan echter niet worden uitgesloten.

Weging en zeggingskracht van de survey

De surveygegevens zijn eerst beschrijvend geanalyseerd. Waar relevant zijn statistische toetsen gebruikt om na te gaan of verschillen tussen groepen waarschijnlijk groter zijn dan op basis van toeval in de steekproef zou worden verwacht. Om verschillen tussen de steekproef en de volwassen bevolking zoveel mogelijk te corrigeren, zijn de resultaten gewogen naar leeftijd en geslacht op basis van de bevolkingssamenstelling volgens de Census 2020. Hierdoor sluit de verdeling van deze kenmerken in de gewogen steekproef aan bij die van de volwassen bevolking van Aruba. Opleidingsniveau is niet meegenomen in de weging.

De steekproef is niet aselect uit het bevolkingsregister getrokken: inwoners zijn op publieke locaties benaderd. De resultaten kunnen daarom niet met dezelfde zekerheid naar de gehele volwassen bevolking worden gegeneraliseerd als bij een volledig aselecte steekproef. De omvang van de steekproef, de spreiding van het veldwerk over locaties, dagen en tijdstippen en de weging naar leeftijd en geslacht zorgen er wel voor dat het onderzoek een breed beeld geeft van kansspeldeelname en de belangrijkste patronen onder volwassen inwoners van Aruba.

Bij een volledig aselecte steekproef van 720 respondenten uit een populatie van 85.336 volwassenen zou de maximale theoretische steekproeffout circa 3,6 procentpunt bedragen bij een betrouwbaarheidsniveau van 95%. Omdat in dit onderzoek locatiegerichte werving is gebruikt, geeft deze waarde uitsluitend een indicatie van de onzekerheid die samenhangt met de steekproefomvang. Mogelijke selectie- en non-responsbias zijn hierin niet meegenomen.

Voor enkele belangrijke uitkomsten zijn de gewogen percentages omgerekend naar een geschat aantal volwassen inwoners. Hiervoor is uitgegaan van de officiële Census-populatie van 85.336 inwoners van 18 jaar en ouder. Deze aantallen moeten als populatieschattingen worden gelezen en niet als exacte aantallen. Gezien de gebruikte steekproefmethode zijn vooral de patronen en onderlinge verschillen in de resultaten van belang.

Korte semigestructureerde straatinterviews

Tijdens het veldwerk zijn *17 korte semigestructureerde straatinterviews* gevoerd op verschillende locaties in de publieke ruimte en in en rond kansspellocaties. Er is gesproken met spelers en niet-spelers en met enkele personen die vanuit hun werk zicht hadden op het gebruik van kansspelen. De gesprekken gingen onder meer over redenen om wel of niet te spelen, ervaringen met kansspelen, de betekenis van problematisch speelgedrag, ervaren gevolgen en mogelijke maatregelen.

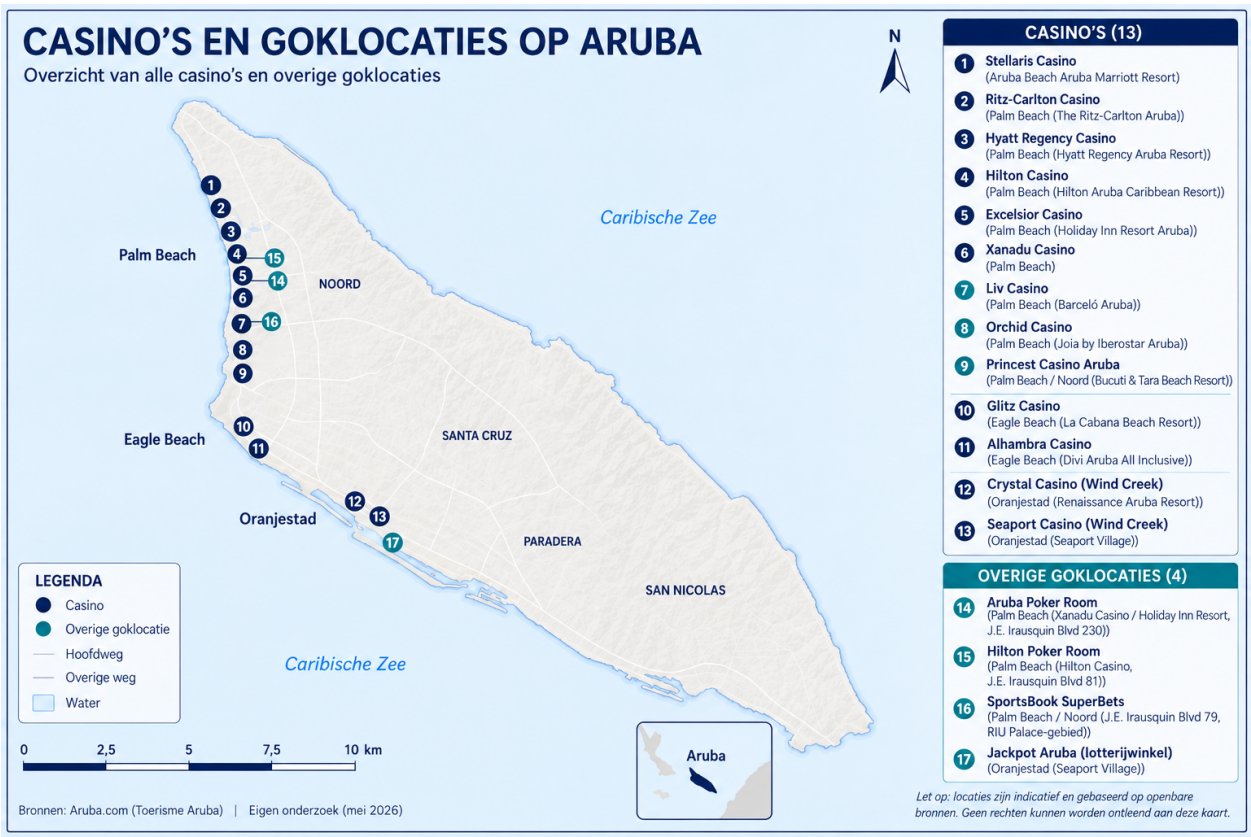
De straatinterviews waren bewust kort en laagdrempelig en verschilden in lengte en diepgang. Zij zijn gebruikt om lokale ervaringen en perspectieven op te halen en de surveyresultaten verder te duiden.

Stakeholderinterviews

Ook zijn zes verdiepende interviews gehouden met stakeholders vanuit preventie en hulpverlening, toezicht en handhaving en de kansspelsector. De gesprekken gingen onder meer over signalen van problematisch speelgedrag, groepen die volgens professionals mogelijk extra kwetsbaar zijn, beschikbare hulp, ontwikkelingen in het kansspelaanbod, toezicht en mogelijkheden voor preventie en beleid.

Observaties

Om beter zicht te krijgen op de omgeving waarin kansspelen worden aangeboden, zijn systematische observaties uitgevoerd in en rond kansspellocaties. In totaal zijn 13 geopende casino's en 1 casino in aanbouw bezocht. Ook zijn loterijverkooppunten en de zichtbaarheid van kansspelen in het straatbeeld geobserveerd.



De kaart toont een geverifieerd overzicht van casino's en overige goklocaties op Aruba (peildatum: mei 2026). In totaal zijn 13 casino's geïdentificeerd, die allemaal zijn gekoppeld aan hotels en sterk geconcentreerd liggen in de toeristische zones Palm Beach, Eagle Beach en Oranjestad.

Bij de observaties is onder meer gekeken naar het type bezoekers, het gebruik van verschillende kansspelen, zichtbaarheid en toegankelijkheid, sfeer en sociale interactie, leeftijdscontrole en zichtbare informatie over verantwoord spelen of hulpverlening. De observaties geven context bij de survey en interviews. Zij zijn niet bedoeld om vast te stellen hoe vaak bepaald gedrag op Aruba voorkomt.

Analyse en integratie van de onderzoeksgegevens

De surveygegevens zijn beschrijvend en, waar relevant, vergelijkend geanalyseerd. De straatinterviews, stakeholderinterviews en observaties zijn thematisch geanalyseerd. Daarbij is gekeken naar terugkerende patronen, verschillen tussen perspectieven en bevindingen die helpen om de surveyresultaten beter te begrijpen.

In de volgende hoofdstukken worden de verschillende bronnen zo veel mogelijk gezamenlijk besproken. De survey geeft inzicht in de omvang en patronen van kansspeldeelname en ervaringen. De kwalitatieve gegevens laten zien hoe deze patronen in de Arubaanse praktijk worden ervaren, geïnterpreteerd en geduid.

Kwaliteitsborging en beperkingen

Bij de opzet van het veldwerk zijn verschillende maatregelen genomen om de toegankelijkheid en diversiteit van de steekproef te vergroten en mogelijke vertekening zoveel mogelijk te beperken. De dataverzameling is verspreid over verschillende typen locaties, dagen van de week en momenten van de dag. Lokale enquêteurs en een vragenlijst in Papiamento, Nederlands, Engels en Spaans vergrootten de toegankelijkheid voor verschillende groepen inwoners. Respondenten konden de vragenlijst zelfstandig op een tablet invullen, waardoor bij gevoelige vragen meer privacy bestond. Daarnaast is een beperkte non-responsregistratie bijgehouden en zijn verschillen tussen de steekproef en de volwassen bevolking voor leeftijd en geslacht door weging gecorrigeerd. Door surveygegevens te combineren met straatinterviews, stakeholderinterviews, observaties en deskresearch konden bevindingen bovendien vanuit verschillende bronnen worden vergeleken en in de Arubaanse context worden geïnterpreteerd.

Tegelijkertijd kent het onderzoek beperkingen. De survey is niet gebaseerd op een aselecte steekproef uit het bevolkingsregister. Ondanks de spreiding van het veldwerk en de weging naar leeftijd en geslacht kan selectiebias daarom niet volledig worden uitgesloten. Kansspeldeelname en ervaren problemen zijn zelfgerapporteerd en bij een gevoelig onderwerp als kansspelen kan onderrapportage voorkomen. Personen jonger dan 18 jaar zijn niet in de survey opgenomen en bepaalde moeilijk bereikbare groepen kunnen minder goed vertegenwoordigd zijn. De straatinterviews, stakeholderinterviews en observaties zijn bedoeld voor verdieping en context en zijn niet statistisch generaliseerbaar naar de Arubaanse bevolking. Door de kleinschaligheid van Aruba is bovendien zorgvuldig omgegaan met informatie die individuele respondenten of betrokkenen herkenbaar zou kunnen maken.

2. Deelname aan kansspelen

Dit hoofdstuk geeft antwoord op de eerste onderzoeksvraag: *in welke mate nemen inwoners van Aruba deel aan kansspelen, en welke vormen van kansspelen worden het meest gespeeld?* Naast de omvang van de deelname wordt gekeken naar speelfrequentie, typen kansspelen, redenen om te spelen, uitgaven en de plaats van kansspelen binnen de sociale omgeving.

2.1 Belangrijkste bevindingen

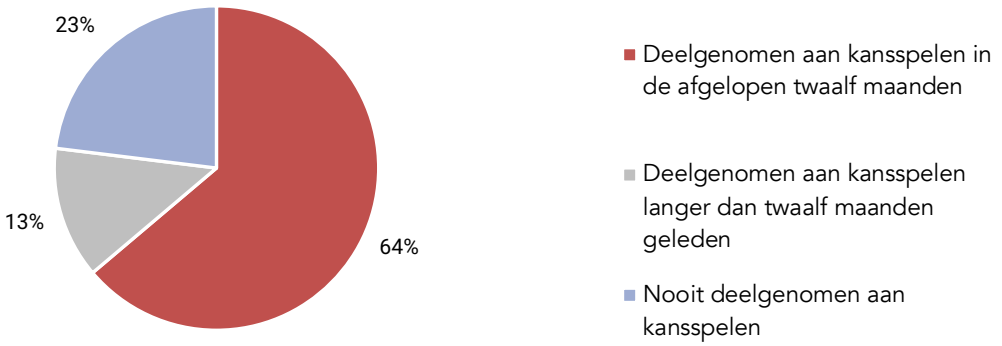
- Kansspeldeelname komt breed voor op Aruba. **64% van de respondenten heeft in de afgelopen twaalf maanden aan ten minste één kansspel deelgenomen.** Nog eens 13% speelde langer geleden. 23% geeft aan nooit aan kansspelen te hebben deelgenomen.
- De meeste spelers nemen relatief beperkt deel: 41% speelt minder dan maandelijks en 24% ongeveer maandelijks. Een derde speelt vaker: 31% wekelijks en 4% dagelijks. Ruim twee derde van de spelers (68%) nam in het afgelopen jaar aan één type kansspel deel; 28% aan twee of drie en 4% aan vier of meer.
- **Loterijen hebben verreweg het grootste bereik.** Bijna de helft van alle respondenten (49%) nam hier in het afgelopen jaar aan deel. Casinospelen volgen op ruime afstand met 15%, gevolgd door raffles/verlotingen met 13%. Andere vormen, waaronder kaartspelen, online kansspelen en sportweddenschappen, worden door kleinere groepen gespeeld.
- Geld winnen is voor spelers veruit de meest genoemde reden om mee te doen (64%). Plezier (24%), tijdverdrijf (15%), sociaal contact (10%) en het verminderen van stress (10%) worden minder vaak genoemd.
- De meeste spelers rapporteren relatief beperkte wekelijkse uitgaven: 55% besteedt gemiddeld minder dan AWG 20 per week, 27% AWG 20–50 en 18% meer dan AWG 50. Hogere uitgaven komen vaker voor bij respondenten die aan meerdere soorten kansspelen deelnemen.
- Kansspelen zijn ook duidelijk aanwezig in de sociale omgeving. 55% kent een partner, familielid of goede vriend die in het afgelopen jaar aan kansspelen heeft deelgenomen. Slechts een kwart zegt dat niemand in de bredere sociale kring deelneemt.

2.2 Deelname aan kansspelen

Bijna twee derde van de respondenten (64%) heeft in de afgelopen twaalf maanden aan één of meer kansspelen deelgenomen. Daarnaast speelde 13% wel ooit, maar niet in het afgelopen jaar. Ruim één op de vijf respondenten (23%) geeft aan nooit aan een kansspel te hebben deelgenomen.

Op basis van de gewogen resultaten kan het aandeel van 64% indicatief worden omgerekend naar de volwassen bevolking: ongeveer 54.374 inwoners van Aruba van 18 jaar en ouder hebben in de afgelopen twaalf maanden deelgenomen aan ten minste één kansspel (zie tabel 2). Zoals in hoofdstuk 1 beschreven, moeten deze aantallen als populatieschattingen worden gelezen. De locatiegerichte steekproef maakt dat de onzekerheid groter is dan alleen de statistische foutmarge aangeeft.

Figuur 1 - Deelname aan kansspelen in de afgelopen twaalf maanden (n=720)



Tabel 2 - Geschatte prevalentie van deelname aan kansspelen onder de volwassen bevolking van Aruba (18+) met 95%-betrouwbaarheidsintervallen

	Puntschatting (%; aantal)	95%-betrouwbaarheidsinterval
Deelname aan één of meer kansspelen in de afgelopen twaalf maanden	64% (54,374)	60%-67% (51.302 - 57.445)
Deelname aan één of meer kansspelen langer dan twaalf maanden geleden	13% (11.260)	11%-16% (9.098 - 13.422)

Deelname in het afgelopen jaar ligt iets hoger onder mannen (67%) dan onder vrouwen (61%) (zie Tabel 3). Naar leeftijd zijn de verschillen beperkt, al geven jongvolwassenen relatief vaak aan in het afgelopen jaar te hebben gespeeld. Verdere verschillen naar achtergrondkenmerken worden besproken in hoofdstuk 3, waar wordt gekeken naar factoren die samenhangen met risicovoller speelgedrag.

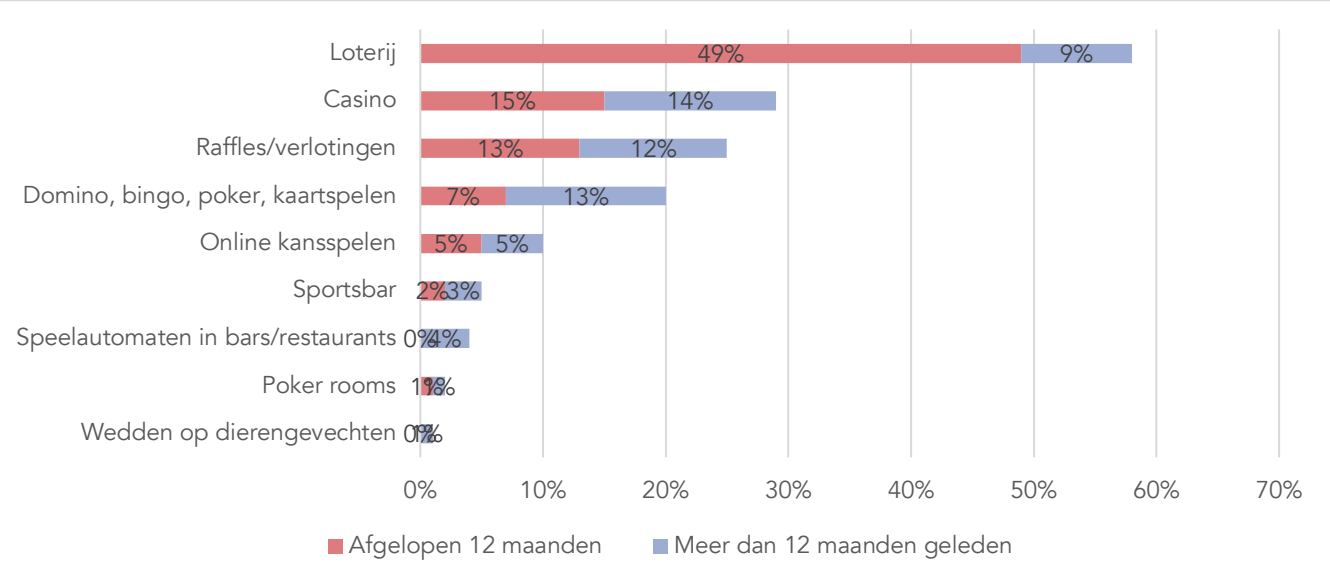
Tabel 3 - Deelname aan kansspelen naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau
Basis: alle respondenten; geslacht en leeftijd n=720, opleidingsniveau n=705.

	Nam deel aan kansspelen in de afgelopen 12 maanden	Nam deel aan kansspelen meer dan 12 maanden geleden	Geen kansspel deelname
Geslacht			
Man (n=341)	67%	15%	18%
Vrouw (n=379)	61%	12%	27%
Leeftijd			
18-39 (n=233)	69%	13%	18%
40-54 (n=203)	62%	15%	24%
55-64 (n=137)	61%	14%	26%
65+(n=147)	61%	10%	29%
Opleidingsniveau			
Basisonderwijs (n=37)	70%	5%	24%
Secundair/beroepsonderwijs (n=483)	65%	14%	22%
Tertiair (n=185)	61%	12%	27%

2.3 Loterijen hebben verreweg het grootste bereik

De loterij is de meest gebruikte vorm van kansspelen op Aruba: 49% van alle respondenten heeft in de afgelopen twaalf maanden aan een loterij deelgenomen. Daarna volgen casinospellen (15%) en raffles/verlotingen (13%). Deelname aan domino, bingo, poker en andere kaartspelen wordt door 7% genoemd. Online kansspelen door 5%. Deelname via sportsbar (2%), pokerrooms (1%), dierengevechten (minder dan 1%) en speelautomaten in bars/restaurants (0%) komt minder vaak voor.

Figuur 2 - Deelname naar type kansspel. Basis: alle respondenten (n=720).



De dominante positie van loterijen sluit aan bij eerder marktonderzoek van Canadian Bank Note Company Limited (CBN) uit 2023. Ook daarin vormden loterijen verreweg het grootste deel van de Arubaanse kansspelmarkt. De cijfers uit beide onderzoeken kunnen niet rechtstreeks met elkaar worden vergeleken: CBN onderzocht volwassenen van 18–65 jaar en vroeg naar deelname in de afgelopen drie maanden, waar het huidige onderzoek uitgaat van inwoners van 18 jaar en ouder en een periode van twaalf maanden. Het CBN-onderzoek is daarom vooral bruikbaar als context voor de prominente positie van loterijen, niet om een ontwikkeling in deelname over de tijd vast te stellen.

Ook de veldobservaties en interviews laten zien hoe sterk loterijen in het dagelijks leven zijn ingebed. Loterijproducten worden verkocht bij of nabij locaties die inwoners voor hun dagelijkse activiteiten bezoeken, waaronder supermarkten en andere winkels. Respondenten en stakeholders beschrijven loterijen als een vertrouwd onderdeel van dagelijkse routines. De preventieorganisatie FADA wijst daarbij op de grote variatie aan loterijproducten en de mogelijkheid om aan meerdere trekkingen tegelijk deel te nemen; ook andere stakeholders noemen de brede aanwezigheid van verkooppunten bij onder meer minimarkten.

Deelname aan verschillende spelvormen verschilt naar leeftijd

De survey laat ook verschillen naar leeftijd zien. Onder oudere spelers is deelname aan loterijen relatief hoog. Jongere spelers noemen vaker online kansspelen, raffles/verlotingen en spelen via sportsbars of pokerrooms.

Tabel 4 - Deelname in de afgelopen 12 maanden per soort kansspel, naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau (n=459)

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen.

	Loterij	Casino	Raffles/ Verlo-tingen	Kaart spellen, domino, bingo, poke	Online	Sports bar	Poker rooms	Speel Automaten in bars/ restaurants	Dieren gevech ten
Totaal	78%	23%	20%	12%	8%	3%	2%	1%	0.3%
Geslacht									
Man (n=209)	74%	27%	16%	11%	11%	7%	4%	1%	1%
Vrouw (n=250)	81%	19%	23%	13%	5%	0%	0%	0%	0%
Leeftijd									
18-39 (n=193)	66%	34%	26%	12%	16%	7%	4%	1%	0%
40-54 (n=117)	80%	15%	25%	14%	8%	0%	2%	1%	0%
55-64 (n=74)	85%	15%	14%	9%	1%	5%	0%	2%	0%
65+(n=75)	88%	22%	7%	9%	0%	0%	0%	0%	0%
Opleidings-Niveau*									
Basisonderwijs (n=23)**	80%	38%	11%	5%	0%	0%	0%	4%	0%
Secundair/ Beroeps onderwijs (n=320)	77%	23%	17%	10%	10%	4%	3%	1%	0%
Tertiair (n=107)	78%	22%	28%	18%	5%	1%	1%	0%	0%

*Opmerking: *Voor opleidingsniveau tellen de subgroepen op tot n=450 vanwege ontbrekende gegevens voor deze variabele. **Vanwege het beperkte aantal respondenten in sommige subgroepen dienen de resultaten voorzichtig te worden geïnterpreteerd.*

Naar **geslacht** nemen vrouwen vaker deel aan de loterij (81%) en raffles/verlotingen (23%) dan mannen (respectievelijk 74% en 16%). Mannen nemen daarentegen vaker deel aan online kansspelen (11% tegenover 5%), sportsbars (7% tegenover 0%) en pokerrooms (4% tegenover 0%). De verschillen naar geslacht zijn niet statistisch significant.

Naar **leeftijd** neemt deelname aan de loterij toe van 66% onder 18- tot 39-jarigen tot 88% onder 65-plussers. Jongeren nemen juist vaker deel aan casinospelen (34%), online kansspelen (16%) en raffles/verlotingen (26%). De verschillen naar leeftijd zijn statistisch significant voor loterij, kaartspelen en casinospelen.

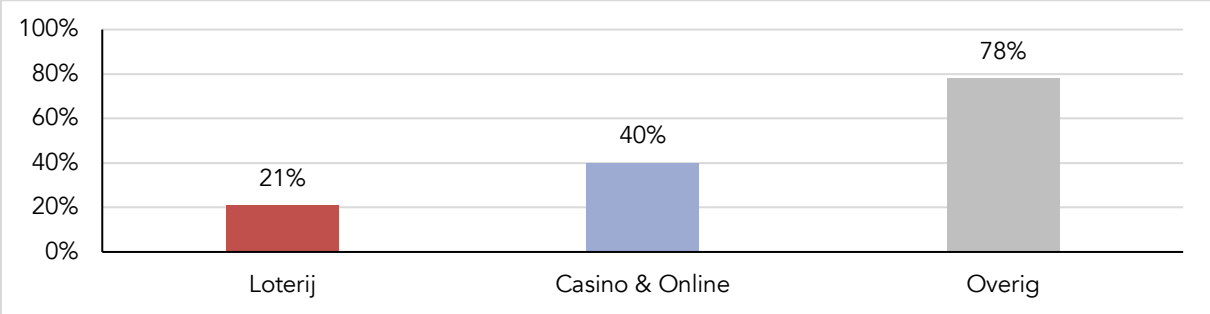
Naar **opleidingsniveau** nemen tertiair opgeleiden relatief vaker deel aan raffles/verlotingen (28%) en kaartspelen (18%), terwijl casinospelen relatief vaak voorkomen onder respondenten met basisonderwijs (38%). De verschillen naar opleidingsniveau zijn niet statistisch significant. Vanwege het kleine aantal respondenten met basisonderwijs (n=23) dienen deze resultaten voorzichtig te worden geïnterpreteerd.

Deelname aan online kansspelen

Onder de respondenten die in de afgelopen twaalf maanden online aan kansspelen hebben deelgenomen (n=37; 5% van alle respondenten), noemt 78% een spelvorm binnen de categorie

'overig'. Binnen deze categorie wordt Catochi het vaakst genoemd, gevolgd door poker en sportweddenschappen. Daarnaast noemt 40% online casinospelen en 21% online loterijen. Respondenten konden meerdere antwoorden geven; de percentages tellen daardoor op tot meer dan 100%. Vanwege het kleine aantal online spelers worden deze resultaten uitsluitend beschrijvend geïnterpreteerd.

Figuur 3- Type online kansspel in de afgelopen 12 maanden; basis: online spelers met geldig antwoord (n=37). Meerdere antwoorden mogelijk.

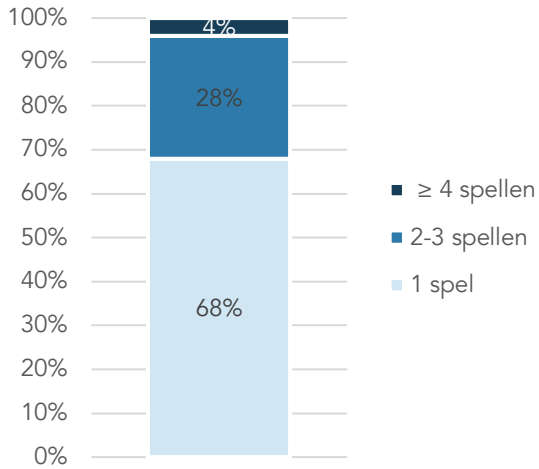


2.4 Hoe vaak en hoeveel verschillende kansspelen worden gespeeld

Van de spelers heeft 68% in het afgelopen jaar aan één type kansspel deelgenomen. Ruim een kwart (28%) speelde twee of drie verschillende typen en 4% vier of meer.

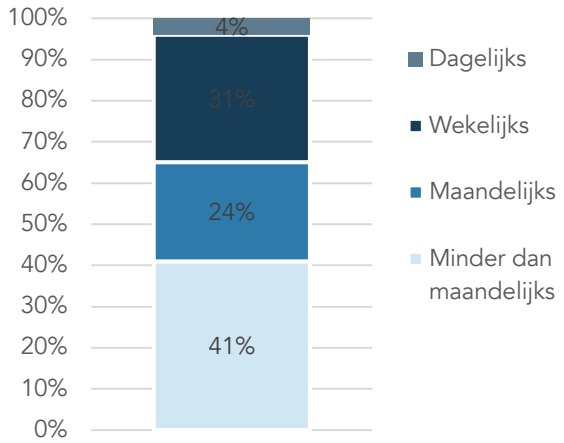
Figuur 4 - Aantal verschillende typen kansspelen waaraan in de afgelopen twaalf maanden is deelgenomen

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden aan kansspelen hebben deelgenomen (n=459).

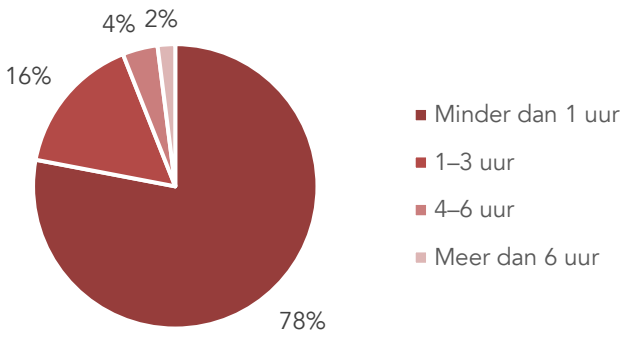


De speelfrequentie loopt uiteen. 41% van de spelers speelt minder dan maandelijks en 24% maandelijks. 31% speelt wekelijks en 4% dagelijks. Onder degenen die wekelijks of dagelijks spelen, geeft 78% aan gemiddeld minder dan één uur per week aan kansspelen te besteden.

Figuur 5 - Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden deelgenomen aan deze activiteiten?
Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden aan kansspelen hebben deelgenomen (n=459).



Figuur 6 - Hoeveel tijd besteedt u hier gemiddeld per week aan?
Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden wekelijks of dagelijks aan kansspelen hebben deelgenomen (n=160).



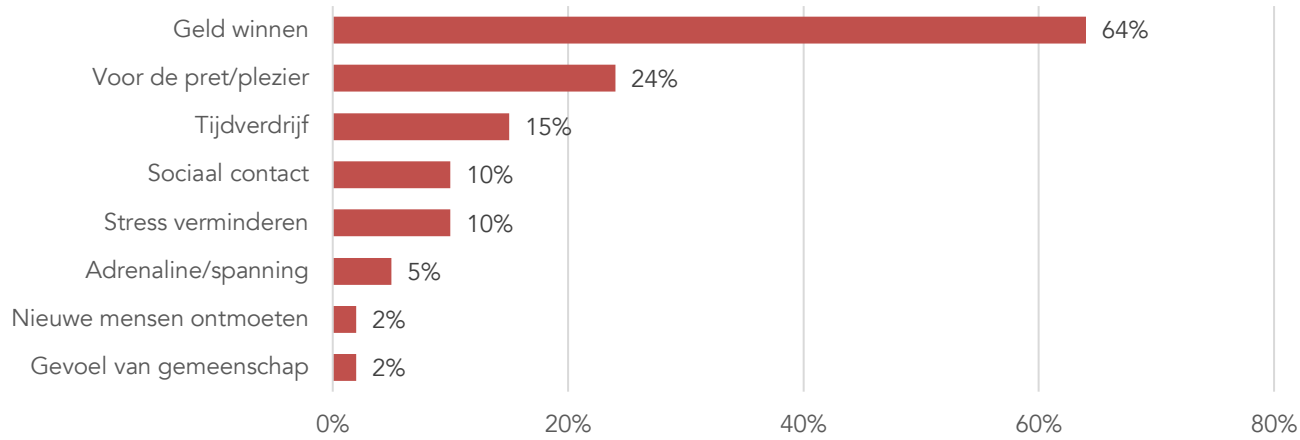
Tabellen naar geslacht, leeftijd en opleiding zijn terug te vinden in Bijlage 3.

2.5 Redenen om te spelen

Geld winnen is veruit de belangrijkste reden om deel te nemen aan kansspelen: 64% van de spelers noemt dit. Voor 24% speelt plezier een rol en 15% noemt tijdverdrijf. Sociaal contact en het verminderen van stress worden beide door 10% genoemd. De volledige uitsplitsing van de belangrijkste redenen naar leeftijd en opleidingsniveau is opgenomen in Bijlage 3.

Geld winnen staat in alle onderzochte leeftijdsgroepen bovenaan. Andere motieven verschillen meer. Tijdverdrijf speelt bijvoorbeeld relatief vaak een rol bij oudere respondenten. Onder spelers met alleen basisonderwijs wordt sociaal contact relatief vaak genoemd. Vanwege de kleine aantallen in sommige subgroepen moeten deze verschillen voorzichtig worden geïnterpreteerd.

Figuur 7 - Wat zijn uw redenen om te spelen? (meerdere antwoorden mogelijk)
Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, exclusief 'anders'-only (n=454).

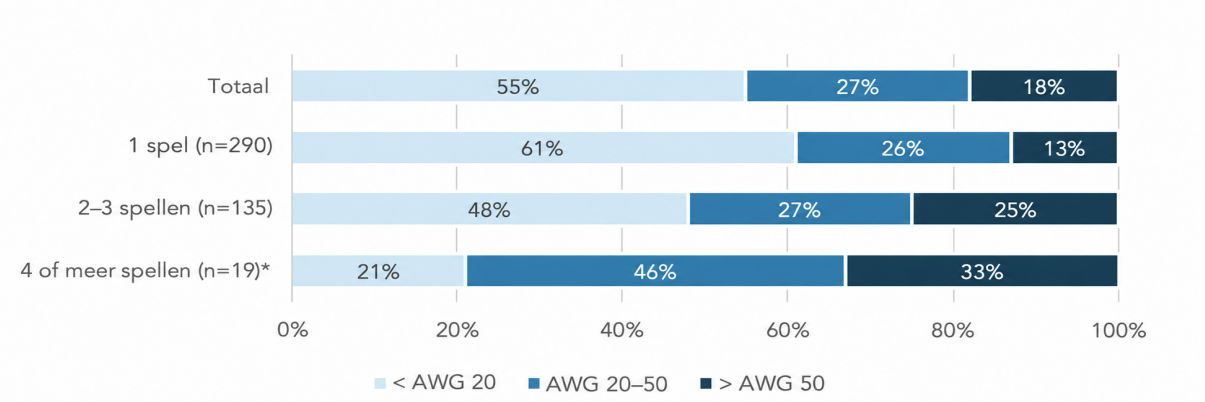


De straatinterviews laten zien dat dezelfde spelvorm verschillende functies kan hebben. Geld verdienen of de hoop op extra inkomen wordt regelmatig genoemd, maar vooral bij bingo en casino's worden ook tijdverdrijf en sociaal contact beschreven. Stakeholders noemen bijvoorbeeld ouderen die bingo bezoeken om niet alleen thuis te zitten. Deze sociale functie sluit aan bij de survey, maar wordt daarin door een relatief kleine groep expliciet als reden genoemd.

2.6 Uitgaven aan kansspelen

De meeste spelers geven aan wekelijks relatief beperkte bedragen aan kansspelen te besteden. 55% besteedt gemiddeld minder dan AWG 20 per week, 27% tussen AWG 20 en AWG 50 en 18% meer dan AWG 50. Hogere uitgaven komen vaker voor onder spelers die aan meerdere soorten kansspelen deelnemen.

Figuur 8 - Gemiddelde wekelijkse uitgaven aan kansspelen, naar aantal gespeelde kansspelen
Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden tenminste aan één kansspel hebben deelgenomen, niet uitsluitend 'anders' hebben geselecteerd en geen uitwijkantwoord hebben gekozen (n=444).



** Opmerking: Vanwege het beperkte aantal respondenten dat aan vier of meer kansspelen deelneemt, dienen deze resultaten voorzichtig te worden geïnterpreteerd.*

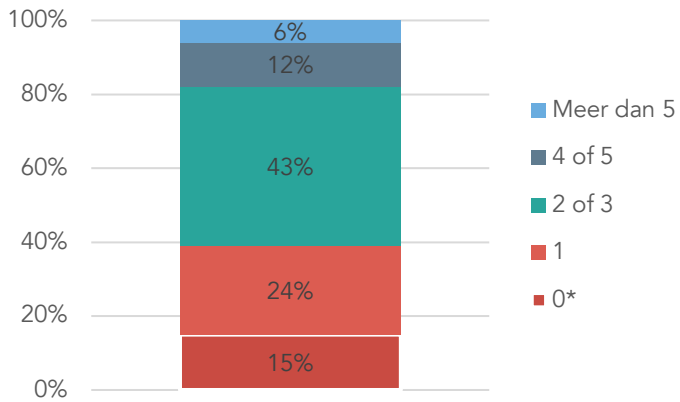
Vrouwen besteden doorgaans minder aan kansspelen dan mannen. Van de vrouwen geeft 65% minder dan AWG 20 per week uit, tegenover 45% van de mannen. Mannen besteden vaker AWG 20 tot 50 per week (32% tegenover 22%) of meer dan AWG 50 (23% tegenover 12%).

De meeste spelers gebruiken fooi of extra contant inkomen niet voor kansspelen: 46% doet dit nooit en 22% ontvangt geen fooi of extra inkomen. 15% gebruikt dit soms, 11% zelden en 3% vaak. De relatie tussen het gebruik van fooi of extra contant inkomen en risicovol speelgedrag wordt in hoofdstuk 3 besproken.

Onder loterijspelers koopt 43% gemiddeld twee tot drie loten per week. 24% koopt gemiddeld één lot en 18% vier of meer. De resterende 15% speelt zo incidenteel dat dit omgerekend minder dan één lot per week is. Het gemiddelde aantal gekochte loten per week verschilt significant naar geslacht: mannen kopen gemiddeld 6,2 loten per week en vrouwen gemiddeld 2,5. Naar leeftijd en opleidingsniveau zijn geen statistisch significante verschillen gevonden.

Figuur 9 - Als u loten koopt, hoeveel loten koopt u gemiddeld per week?

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden aan de loterij hebben deelgenomen (n=340)

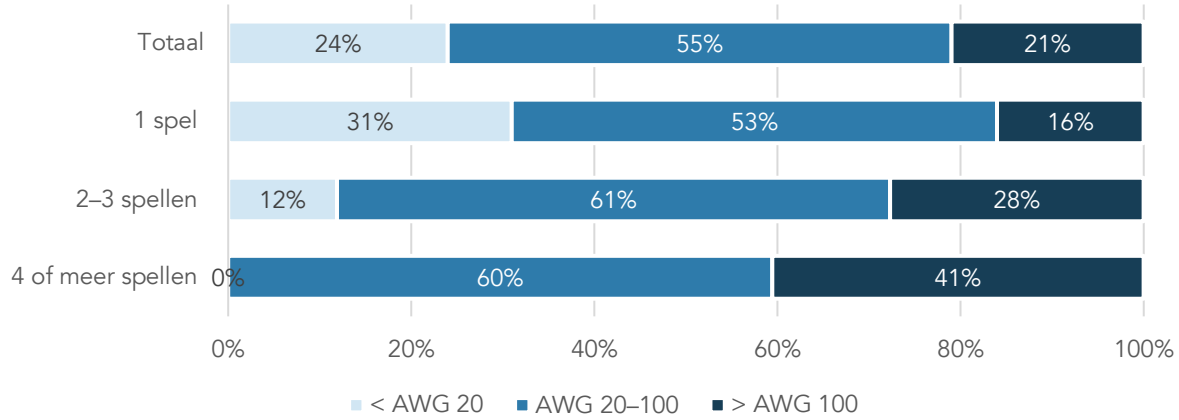


**Opmerking: Omdat deze vraag is gesteld aan respondenten die in het afgelopen jaar aan de loterij hebben deelgenomen, kunnen respondenten met een zeer lage speelfrequentie, bijvoorbeeld eenmaal per jaar, gemiddeld nul loten per week rapporteren.*

Bij 55% van de spelers lag het hoogste bedrag dat tijdens één speelsessie werd uitgegeven tussen AWG 20 en AWG 100. 24% bleef onder AWG 20 en 21% heeft tijdens één speelsessie meer dan AWG 100 uitgegeven. Dit aandeel is hoger onder spelers die aan meerdere soorten kansspelen deelnemen: 16% bij één type kansspel, 28% bij twee of drie en 41% bij vier of meer.

Figuur 10 - Hoogste bedrag ooit uitgegeven tijdens één speelsessie, naar aantal gespeelde kansspelen

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden aan ten minste één kansspel hebben deelgenomen, niet uitsluitend 'anders' hebben geselecteerd en geen uitwijkantwoord hebben gekozen (n=444).



** Opmerking: Vanwege het beperkte aantal respondenten dat aan vier of meer kansspelen deelneemt, dienen deze resultaten voorzichtig te worden geïnterpreteerd.*

Wekelijkse uitgaven naar inkomen

Om de wekelijkse uitgaven aan kansspelen in relatie tot de financiële situatie van respondenten te bekijken, zijn deze uitgaven uitgesplitst naar netto maandinkomen (Bijlage 3, tabel D2). Naar inkomen zijn verschillen zichtbaar in het uitgavenpatroon. In de laagste inkomensgroep, met een netto maandinkomen van minder dan AWG 250, geeft 46% aan meer dan AWG 50 per week aan kansspelen uit te geven. Ook onder respondenten met een inkomen tussen AWG 1.001 en AWG 2.000 is dit aandeel relatief hoog (33%). In de hogere inkomensgroepen ligt het aandeel dat meer dan AWG 50 per week uitgeeft over het algemeen lager; zo bedraagt dit 9% bij een inkomen tussen AWG 4.001 en AWG 5.000 en 17% bij een inkomen boven AWG 5.000.

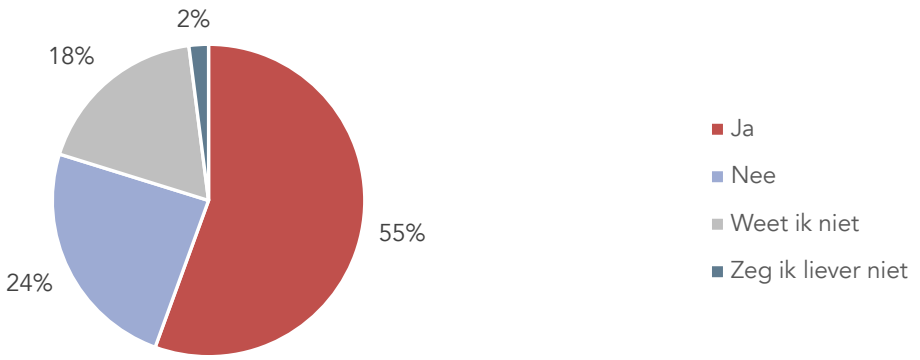
Deze resultaten wijzen erop dat hogere wekelijkse kansspeluitgaven niet uitsluitend voorkomen onder respondenten met hogere inkomens. De uitkomsten voor met name de laagste inkomensgroepen moeten echter voorzichtig worden geïnterpreteerd vanwege het kleine aantal respondenten in deze groepen. Om de wekelijkse uitgaven aan kansspelen in relatie tot de financiële situatie van respondenten te bekijken, zijn deze uitgaven uitgesplitst naar netto maandinkomen. De volledige uitsplitsing is opgenomen in Bijlage 3, tabel D2.

2.7 Kansspelen in de sociale omgeving

Kansspeldeelname is niet alleen onderzocht vanuit het eigen speelgedrag van respondenten. In de vragenlijst is bewust ook gevraagd naar deelname in de directe omgeving en in de bredere sociale kring. Kansspelen en problematisch speelgedrag kunnen gevoelige onderwerpen zijn en eigen gedrag kan daardoor worden ondergerapporteerd. Wat respondenten bij familie, vrienden en anderen in hun omgeving zien, geeft een aanvullend beeld van de plaats die kansspelen in het dagelijks leven innemen.

Meer dan de helft van de respondenten (55%) geeft aan dat een partner, familielid of goede vriend in het afgelopen jaar aan kansspelen heeft deelgenomen. Een kwart zegt dat dit niet het geval is; 18% weet het niet en 2% wil dit niet zeggen.

Figuur 11 - Heeft iemand die dicht bij u staat (partner, familielid of goede vriend) in de afgelopen 12 maanden meegedaan aan kansspelen?
Basis: alle respondenten (n=710 met geldig antwoord).



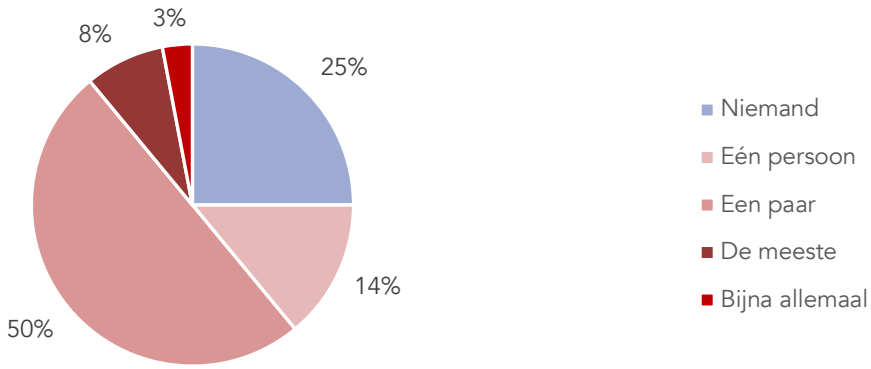
Bij eigen speelgedrag en deelname in de directe omgeving is een duidelijk patroon zichtbaar. Van de respondenten die zelf in het afgelopen jaar hebben gespeeld, geeft 62% aan dat ook iemand in hun directe omgeving heeft gespeeld. Onder respondenten die nooit aan kansspelen hebben deelgenomen is dit 39%. Dit patroon kan verschillende kanten op werken: mensen kunnen elkaar meenemen in speelgedrag, maar mensen met vergelijkbare interesses kunnen ook vaker onderdeel zijn van dezelfde sociale netwerken. Op basis van dit onderzoek kan niet worden vastgesteld wat oorzaak en gevolg is.

Ook in de bredere sociale kring zijn kansspelen sterk aanwezig. De helft van de respondenten zegt dat een paar mensen in hun sociale kring af en toe deelnemen aan kansspelen. 14% noemt één persoon en 11% zegt dat de meeste of bijna alle mensen in hun sociale kring spelen. Een kwart geeft aan dat niemand in de eigen sociale kring deelneemt.

Ook hier is een relatie met het eigen speelgedrag zichtbaar. Van de respondenten die in het afgelopen jaar zelf hebben gespeeld, geeft 55% aan dat een paar mensen in hun sociale kring eveneens spelen en slechts 19% dat niemand in de sociale kring speelt. Onder respondenten die zelf nooit hebben gespeeld, geeft 42% aan dat niemand in de sociale kring speelt.

De resultaten laten daarmee zien dat kansspelen niet alleen breed voorkomen onder respondenten zelf, maar ook duidelijk aanwezig zijn in hun sociale omgeving. De vraag in hoeverre deze sociale context samenhangt met risicovol speelgedrag wordt in hoofdstuk 3 nader onderzocht.

Figuur 12 - Hoeveel mensen in uw eigen sociale kring doen (af en toe) mee aan kansspelen?
Basis: alle respondenten (n=710 met geldig antwoord).



2.8 Antwoord op onderzoeksvraag 1

Onderzoeksvraag 1 – In welke mate nemen inwoners van Aruba deel aan kansspelen, en welke vormen worden het meest gespeeld?
Kansspeldeelname komt breed voor: bijna twee derde van de respondenten heeft in het afgelopen jaar aan ten minste één kansspel deelgenomen. Loterijen hebben verreweg het grootste bereik, gevolgd op afstand door casinospelen en raffles/verlotingen. De meeste spelers nemen aan één type kansspel deel en spelen maandelijks of minder vaak.

De verschillende spelvormen zijn op verschillende manieren in het dagelijks leven ingebed. Loterijen zijn breed beschikbaar via alledaagse verkooppunten, terwijl casino's zichtbaar zijn in en rond de hotelgebieden. Geld winnen is de belangrijkste reden om te spelen, maar ook plezier, tijdverdrijf en sociaal contact spelen een rol. Kansspelen zijn bovendien duidelijk aanwezig in de sociale omgeving van veel inwoners.

3. Problematisch speelgedrag en risicofactoren

Dit hoofdstuk geeft antwoord op twee onderzoeksvragen: wat is de prevalentie van problematisch speelgedrag onder de bevolking van Aruba, en welke demografische en lokale factoren hangen samen met een verhoogd risico?

3.1 Belangrijkste bevindingen

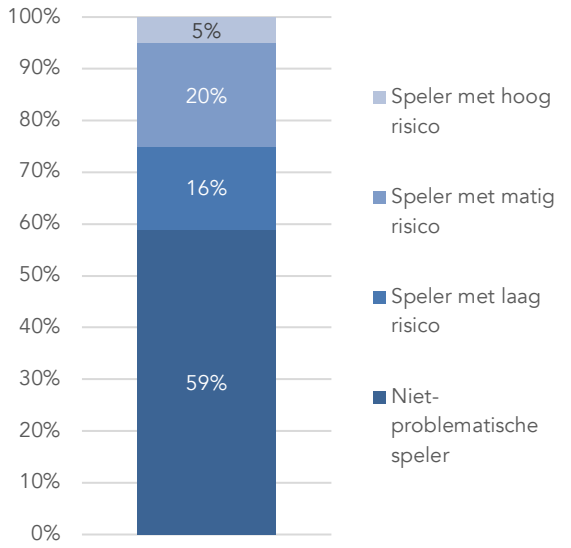
- Van de respondenten die in het afgelopen jaar hebben gespeeld, wordt 59% ingedeeld als niet-problematische speler, 16% als speler met een laag risico, 20% met een matig risico en 5% met een hoog risico. Indicatief omgerekend naar de volwassen bevolking van Aruba gaat het om 10% met een laag, 13% met een matig en 3% met een hoog risico.
- Risicovol speelgedrag komt vaker voor onder mannen dan onder vrouwen. Ook naar leeftijd zijn duidelijke verschillen zichtbaar: het aandeel met een matig of hoog risico is relatief hoog onder 18- tot 39-jarigen en onder spelers van 65 jaar en ouder. Naar opleidingsniveau zijn de verschillen beperkt.
- Inkomen hangt duidelijk samen met PGSI-risico. Onder spelers met een netto maandinkomen tot AWG 1.000 valt 43% in de categorie matig of hoog risico, tegenover 18% onder spelers met een inkomen van AWG 3.001 of meer. Het verschil is statistisch significant.
- Ook het gebruik van fooi of extra contant inkomen verschilt naar PGSI-risico. Spelers met een matig of hoog risico gebruiken dit vaker voor kansspelen dan niet-problematische spelers en spelers met een laag risico.
- De sociale omgeving hangt sterk samen met de vraag óf iemand zelf speelt. Binnen de groep recente spelers is het verband tussen het aantal spelers in de sociale kring en PGSI-risico echter niet statistisch significant. Er is wel een indicatief patroon waarbij het aandeel matig/hoog risico het hoogst is wanneer de meeste of bijna alle mensen in de sociale kring spelen.
- Casinospelen, online kansspelen en spelen via sportsbars komen relatief vaker voor onder spelers met een matig of hoog PGSI-risico. Loterijen worden juist relatief vaker gespeeld door niet-problematische en laag-risicospelers, maar hebben door hun grote bereik ook vanuit preventieperspectief betekenis.

3.2 Prevalentie van risicovol speelgedrag

Risicovol speelgedrag is gemeten met de verkorte drie-itemversie van de Problem Gambling Severity Index (PGSI). De PGSI is een screeningsinstrument; de uitkomsten geven kenmerken van risicovol speelgedrag weer en zijn geen klinische diagnoses van kansspelverslaving. Op basis van de PGSI-score worden recente spelers ingedeeld in vier categorieën: niet-problematisch, laag risico, matig risico en hoog risico. Van de respondenten die in het afgelopen jaar aan kansspelen hebben deelgenomen, wordt 59% ingedeeld als niet-problematische speler, 16% als laag risico, 20% als matig risico en 5% als hoog risico.

Figuur 13 – PGSI-verdeling onder recente spelers

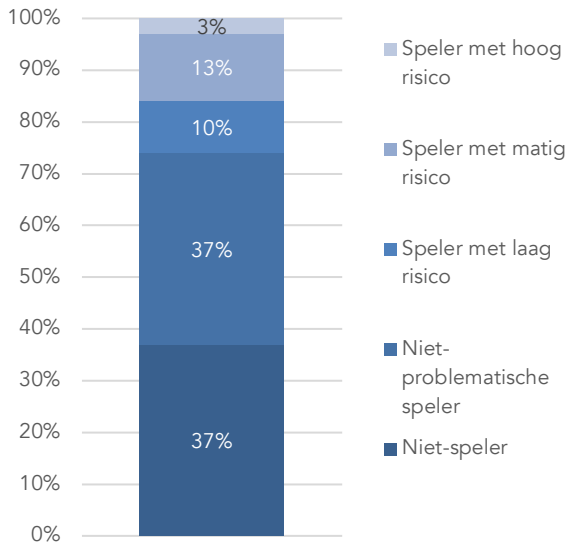
Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen en een geldige PGSI-score hebben (n=450).



Om ook de omvang op bevolkingsniveau te kunnen duiden, zijn de resultaten omgerekend naar alle volwassen respondenten, inclusief niet-spelers. Naar schatting behoort 37% van de volwassen bevolking tot de groep niet-problematische spelers, 10% tot de categorie laag risico, 13% tot matig risico en 3% tot hoog risico. De overige 37% bestaat uit inwoners die niet in het afgelopen jaar hebben gespeeld.

Figuur 14 – Totale volwassen bevolking naar deelname/PGSI-risicocategorie

Basis: alle respondenten, n=720.



Indicatief omgerekend naar de volwassen bevolking komt 13% met een matig risico neer op ongeveer 11.037 inwoners en 3% met een hoog risico op ongeveer 2.600 inwoners. Zoals in hoofdstuk 1 beschreven, moeten deze aantallen als populatieschattingen worden gelezen en is de onzekerheid groter dan alleen het statistische betrouwbaarheidsinterval aangeeft.

Tabel 5 - Percentage en geschat aantal spelers in de bevolking van Aruba van 18 jaar en ouder, naar PGSI-categorie

	Puntschatting (%, aantal)	95%-betrouwbaarheidsinterval
Speler met hoog risico	3% (2.621)	2%–4% (1.519–3.723)
Speler met matig risico	13% (11.037)	10%–15% (8.893–13.180)

3.3 Verschillen in risicovol speelgedrag naar achtergrondkenmerken

Geslacht

Mannelijke spelers vallen vaker in de categorie matig of hoog risico dan vrouwelijke spelers. Van de mannen heeft 26% een matig risico en 6% een hoog risico, tegenover respectievelijk 14% en 4% van de vrouwen. Vrouwen worden vaker als niet-problematische speler ingedeeld (66% tegenover 53% van de mannen). De verschillen naar geslacht zijn statistisch significant.

Leeftijd

Ook naar leeftijd zijn duidelijke verschillen zichtbaar. Onder spelers van 18 tot en met 39 jaar valt 29% in de categorie matig risico en 8% in de categorie hoog risico. Ook onder spelers van 65 jaar en ouder is het aandeel met een matig risico relatief hoog (26%). In totaal behoort 37% van de 18- tot 39-jarige spelers en 31% van de 65-plussers tot de categorie matig of hoog risico. Bij spelers van 40 tot en met 64 jaar ligt dit duidelijk lager. De verschillen naar leeftijd zijn statistisch significant.

Opleidingsniveau

Naar opleidingsniveau zijn de verschillen beperkt. Het aandeel spelers met een matig risico varieert van 20% tot 23%, terwijl in alle drie de opleidingsgroepen 4% in de categorie hoog risico valt. De verschillen naar opleidingsniveau zijn niet statistisch significant. De resultaten voor respondenten met basisonderwijs moeten vanwege de kleine groepsomvang voorzichtig worden geïnterpreteerd.

Tabel 6 - PGSI-risicocategorie naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen en een geldige PGSI-score hebben (n=450). De geldige n kan per achtergrondkenmerk lager zijn vanwege ontbrekende gegevens.

	Niet-problematisch	Laag risico	Matig risico	Hoog risico
Geslacht				
Man (n=205)	53%	16%	26%	6%
Vrouw (n=245)	66%	16%	14%	4%
Leeftijd				
18-39 (n=189)	44%	20%	29%	8%
40-54 (n=117)	73%	11%	13%	3%
55-64 (n=72)	73%	16%	8%	3%
65+(n=72)	55%	15%	26%	5%
Opleidingsniveau				
Basisonderwijs (n=22)*	64%	9%	23%	4%
Secundair/beroepsonderwijs (n=314)	58%	18%	20%	4%
Tertiair (n=105)	64%	11%	21%	4%

*Opmerking: *Vanwege het beperkte aantal respondenten in sommige subgroepen zijn deze resultaten indicatief en dienen ze voorzichtig te worden geïnterpreteerd.*

3.4 Inkomen en gebruik van fooi of extra contant inkomen

Naar inkomen is een duidelijke samenhang met risicovol speelgedrag zichtbaar. Van de spelers met een netto maandinkomen tot AWG 1.000 valt 43% in de categorie matig of hoog risico. Bij een inkomen van AWG 1.001 tot en met AWG 3.000 is dit 36% en bij een inkomen vanaf AWG 3.001 18%. Het verschil tussen de inkomensgroepen is statistisch significant.

Voor deze analyse zijn de oorspronkelijke inkomenscategorieën samengevoegd, zodat de groepsgroottes voldoende zijn voor een betrouwbare statistische toets. De analyse is gebaseerd op 317 van de 450 recente spelers met een geldige PGSI-score; 133 spelers hebben geen geldig inkomen gerapporteerd. De resultaten moeten daarom met enige voorzichtigheid worden geïnterpreteerd.

Tabel 7 - Aandeel per PGSI-categorie (2 groepen), naar netto maandinkomen (samengevoegd)

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, met een geldige PGSI-score én een geldig inkomen, n=317 van 450 (133 respondenten met ontbrekend inkomen uitgesloten).

Netto maandinkomen	Niet-problematisch/laag	Matig/hoog
AWG 0–1.000 (n=32)	57%	43%
AWG 1.001–3.000 (n=109)	64%	36%
AWG 3.001+ (n=176)	82%	18%

Gewogen rijpercentages; ongewogen n. Het verschil tussen de inkomensgroepen is statistisch significant (p<,001). Voor deze analyse zijn inkomens- en PGSI-categorieën samengevoegd om voldoende grote groepen voor een betrouwbare statistische toets te verkrijgen.

Ook het gebruik van fooi of extra contant inkomen verschilt naar PGSI-risico. Van de niet-problematische spelers en spelers met een laag risico geeft 51% aan dit geld nooit voor kansspelen te gebruiken, tegenover 35% van de spelers met een matig of hoog risico. In de laatste groep gebruikt 7% fooi of extra contant inkomen vaak en 20% soms voor kansspelen, tegenover respectievelijk 2% en 13% onder niet-problematische en laag-risicospelers. Dit verschil is statistisch significant.

Deze resultaten laten een samenhang zien, maar geven geen uitsluitsel over oorzaak en gevolg. Zo kan financiële kwetsbaarheid een rol spelen bij risicovol speelgedrag, terwijl intensiever speelgedrag op zijn beurt ook financiële druk kan vergroten.

3.5 De sociale omgeving

Hoofdstuk 2 liet zien dat kansspeldeelname duidelijk samenhangt met de sociale omgeving: mensen die zelf spelen, hebben ook vaker anderen in hun directe en bredere sociale kring die deelnemen aan kansspelen.

Binnen de groep recente spelers is ook gekeken of de mate waarin mensen in de sociale kring spelen samenhangt met PGSI-risico. Het aandeel spelers met een matig of hoog risico bedraagt 25% wanneer niemand in de sociale kring speelt, 12% wanneer één persoon speelt, 26% wanneer een paar mensen spelen en 33% wanneer de meeste of bijna alle mensen spelen.

Het aandeel is daarmee het hoogst bij spelers van wie de meeste of bijna alle mensen in de sociale omgeving eveneens spelen. Het totale verband bereikt echter net niet de gebruikelijke grens voor statistische significantie (p=.061). De resultaten geven daarom een indicatie van een mogelijke samenhang, maar vormen geen statistisch bevestigde relatie tussen de omvang van het spelende sociale netwerk en PGSI-risico.

De richting van een eventuele relatie kan bovendien niet uit dit onderzoek worden vastgesteld. Een omgeving waarin veel wordt gespeeld kan deelname normaliseren of stimuleren, terwijl mensen die zelf veel met kansspelen bezig zijn ook vaker andere spelers in hun sociale netwerk kunnen hebben.

Tabel 8 - Aandeel per PGSI-categorie (2 groepen), naar sociale kring

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, met een geldige PGSI-score, n=446 van 450 (4 respondenten met ontbrekende sociale-kring-informatie uitgesloten).

Sociale kring	Niet-problematisch/laag risico	Matig/hoog risico
Niemand (n=80)	76%	25%
Eén persoon (n=59)	88%	12%
Een paar (n=248)	74%	26%
De meeste/bijna allemaal (n=59)	67%	33%

Gewogen rijpercentages; ongewogen n. Het verschil tussen de groepen is niet statistisch significant (p=,061). De uitkomsten worden daarom als indicatief patroon geïnterpreteerd.

3.6 Type kansspel en risicovol speelgedrag

Ook het type kansspel verschilt naar PGSI-risico. Casinospelen komen vaker voor onder spelers met een matig of hoog risico dan onder niet-problematische spelers en spelers met een laag risico: 34% tegenover 20%. Ook online kansspelen worden relatief vaker genoemd door spelers met een matig of hoog risico (16% tegenover 6%). Voor beide spelvormen is het verschil statistisch significant.

Bij sportsbars is eveneens een verschil zichtbaar: 8% van de spelers met een matig of hoog risico heeft hieraan deelgenomen, tegenover 2% van de niet-problematische en laag-risicospelers. Dit verschil is statistisch significant, maar vanwege de kleine aantallen moet het voorzichtig worden geïnterpreteerd.

Voor loterijen is het patroon juist omgekeerd. Loterijen worden door 81% van de niet-problematische en laag-risicospelers genoemd en door 69% van de spelers met een matig of hoog risico. Dit verschil is eveneens statistisch significant. Loterijen hebben daarmee niet dezelfde concentratie van verhoogd PGSI-risico als casino- en online kansspelen, maar blijven vanwege hun zeer grote bereik relevant voor preventie.

Voor raffles/verlotingen, kaartspelen en pokerrooms zijn geen statistisch significante verschillen tussen de twee PGSI-groepen gevonden. Speelautomaten en dierengevechten komen te weinig voor om hierover betrouwbare uitspraken te doen.

Bij de beoordeling van verschillende spelvormen is het daarom belangrijk onderscheid te maken tussen de concentratie van risicovol speelgedrag binnen een spelvorm en het totale bereik van die spelvorm onder de bevolking.

Tabel 9 - Deelname per kansspeltype, naar PGSI-risicocategorie (2 groepen)

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, met een geldige PGSI-score.

Kansspeltype	Niet-probl./laag risico	Matig/hoog risico	p-waarde	Betrouwbaarheid
Loterij	81%	69%	,010	Geldig
Casino	20%	34%	,002	Geldig
Online kansspelen	6%	16%	<,001	Geldig
Sportsbars*	2%	8%	,003 (Fisher)	Let op - kleine cellen
Domino/bingo/ poker/kaartspelen	13%	7%	,079	Geldig, n.s.
Poker rooms*	2%	5%	,130 (Fisher)	Let op - kleine cellen
Raffles/verlotingen	19%	23%	,326	Geldig, n.s.
Slotmachines*	1%	1%	,734	Niet rapporteren
Wedden op dierengevechten*	0,3%	0,0%	,564	Niet rapporteren

Gewogen percentages. Bij sportsbars en pokerrooms zijn de aantallen klein; hiervoor is een statistische toets gebruikt die geschikt is voor kleine groepen. Resultaten voor speelautomaten en dierengevechten zijn vanwege de zeer kleine aantallen niet inhoudelijk geïnterpreteerd. n.s. = geen statistisch significant verschil.

3.7 Verdieping vanuit interviews en observaties

De kwalitatieve gegevens helpen de kwantitatieve verbanden in context te plaatsen. Vanuit de hulpverlening worden financiële stress en de hoop op een grote geldprijs genoemd als omstandigheden waaronder kansspelen extra aantrekkelijk kunnen worden. Dit sluit aan bij het surveyresultaat dat spelers met een lager inkomen relatief vaker in de categorie matig of hoog risico vallen. Het onderzoek laat echter niet zien dat financiële druk hiervan de oorzaak is.

Stakeholders noemen daarnaast verschillende groepen en speelomgevingen. Vanuit preventie worden signalen genoemd van online gokken onder jongeren en jongvolwassenen, waarbij het aanbod via telefoon en computer op ieder moment toegankelijk is. De omvang hiervan kan op basis van dit onderzoek niet worden vastgesteld.

Aan de andere kant worden ook oudere inwoners genoemd. Bingo en casinobezoek kunnen voor ouderen een sociale functie hebben. Dit is op zichzelf niet problematisch, maar stakeholders wijzen erop dat langdurig of frequent spelen en de overgang van bingo naar speelautomaten voor sommige bezoekers een risico kunnen vormen.

De observaties laten daarnaast zien dat kansspelaanbod op verschillende manieren toegankelijk is: loterijen zijn verweven met dagelijkse winkelomgevingen, terwijl sommige casino's zich duidelijk op lokale spelers richten en andere voornamelijk op toeristen. De observaties laten niet zien dat toegankelijkheid risicovol speelgedrag veroorzaakt, maar maken wel zichtbaar in welke omgeving verschillende vormen van kansspelen worden aangeboden en gebruikt.

3.8 Antwoord op onderzoeksvragen 2 en 3

Onderzoeksvraag 2 – Wat is de prevalentie van problematisch speelgedrag?

Onder respondenten die in het afgelopen jaar hebben gespeeld, valt volgens de verkorte PGSI 16% in de categorie laag risico, 20% in de categorie matig risico en 5% in de categorie hoog risico. Indicatief omgerekend naar de totale volwassen bevolking gaat het om respectievelijk 10%, 13% en 3%. Deze categorieën geven kenmerken van risicovol speelgedrag weer en zijn geen klinische diagnoses van kansspelverslaving.

Onderzoeksvraag 3 – Welke factoren hangen samen met een verhoogd risico?

Risicovol speelgedrag hangt samen met geslacht, leeftijd en inkomen. Het aandeel spelers met een matig of hoog risico is relatief hoog onder mannen, 18- tot 39-jarigen, 65-plussers en spelers in de lagere inkomensgroepen. Naar opleidingsniveau zijn geen statistisch significante verschillen gevonden.

Casino- en online kansspelen komen relatief vaker voor onder spelers met een matig of hoog PGSI-risico; ook bij sportsbars is een verschil zichtbaar, al zijn de aantallen daar klein. Bij loterijen is het patroon omgekeerd, maar door hun grote bereik blijven deze ook vanuit preventieperspectief relevant. De sociale omgeving hangt duidelijk samen met de vraag óf iemand speelt; binnen recente spelers is de samenhang tussen het aantal spelers in de sociale kring en PGSI-risico echter niet statistisch bevestigd.

De gevonden verbanden laten samenhang zien en geen oorzaak-gevolgrelaties. De interviews en observaties plaatsen deze patronen in een bredere financiële, sociale en culturele context.

4. Ervaren gevolgen en opvattingen over problematisch speelgedrag

Dit hoofdstuk gaat in op de gevolgen die inwoners ervaren van kansspelen en op de manier waarop problematisch speelgedrag op Aruba wordt herkend en geïnterpreteerd. Daarmee worden twee onderzoeksvragen beantwoord: welke maatschappelijke, sociale en gezondheidsgevolgen ervaren inwoners als gevolg van kansspelen, en hoe interpreteren inwoners van Aruba het begrip 'problematisch speelgedrag'?

De survey geeft inzicht in concrete gevolgen voor spelers en hun directe omgeving. De straatinterviews en stakeholdergesprekken laten daarnaast zien wanneer spelen in de praktijk als problematisch wordt gezien en waarom die grens niet altijd scherp is.

4.1 Belangrijkste bevindingen

- De meeste spelers geven rechtstreeks gevraagd aan geen problemen door hun eigen speelgedrag te ervaren (93%). Problemen worden wel duidelijk vaker gemeld door spelers met een matig of hoog PGSI-risico. Binnen deze groep rapporteert 14% financiële problemen, 8% mentale of fysieke problemen en 2% sociale problemen.
- Wanneer naar afzonderlijke gevolgen wordt gevraagd, ontstaat een breder beeld. Onder spelers met een matig of hoog risico noemt 17% het aanspreken van spaargeld om te spelen en 13% het te laat betalen van rekeningen. Ook spijt, minder slapen en stress worden genoemd. De gevolgen kunnen bovendien doorwerken naar partners, familie en vrienden.
- De survey laat zien dat inwoners verschillend tegen kansspelen aankijken. 62% is het ermee eens dat men op lange termijn meer verliest dan wint en 53% ziet kansspelen als een slechte gewoonte. Tegelijkertijd ziet 38% kansspelen als een vorm van entertainment en 21% als een financiële strategie.
- Eigen speelgedrag hangt samen met opvattingen over kansspelen. Recente spelers zien kansspelen minder vaak als een slechte gewoonte dan voormalige spelers en niet-spelers. Binnen de recente spelers zien spelers met een matig of hoog PGSI-risico kansspelen relatief vaker als entertainment en als financiële strategie.
- Tegelijkertijd bestaat brede maatschappelijke bezorgdheid. 62% van de respondenten beschouwt gokken als een ernstig probleem voor Aruba. Over de economische betekenis is het beeld meer verdeeld: 34% ziet een positief economisch effect, 42% niet en 23% weet dit niet.

4.2 Gevolgen van het eigen speelgedrag

Naast de PGSI is onderzocht in hoeverre spelers financiële, sociale en mentale of fysieke gevolgen hebben ervaren als gevolg van hun eigen speelgedrag. Deze gevolgen worden duidelijk vaker gerapporteerd door spelers met een matig of hoog risico dan door niet-problematische spelers en spelers met een laag risico.

Financiële gevolgen

Financiële gevolgen worden het duidelijkst zichtbaar onder spelers met een matig of hoog risico. Van deze groep geeft 17% aan spaargeld te hebben opgenomen om te spelen en 13% rekeningen te laat te hebben betaald. Daarnaast heeft 7% geld geleend van vrienden of familie en heeft 6% minder uitgegeven aan boodschappen of medicatie. 66% van deze groep rapporteert geen van de genoemde financiële gevolgen, tegenover 94% van de niet-problematische spelers en spelers met een laag risico.

Tabel 10 - In de afgelopen 12 maanden, heeft u het volgende meegemaakt door kansspelen? (meerdere antwoorden mogelijk)? Naar PGSI-score.

	Niet-problematisch / laag risico (n=335)	Matig / hoog risico (n=115)
Financieel		
Geld van spaargeld opgenomen om te spelen	1%	17%
Bezittingen verkocht voor geld	1%	4%
Rekeningen te laat betaald	4%	13%
Minder uitgegeven aan vrijetijdsactiviteiten	0%	7%
Minder uitgegeven aan boodschappen of medicatie	1%	6%
Geld geleend van vrienden of familie	1%	7%
Geld geleend van een bank	0%	0%
Geld of spullen gestolen	0%	1%
Geen van bovenstaande	94%	66%
Sociaal		
Werk- of studietijd gebruikt om te spelen	2%	5%
Slechter gepresteerd op werk of school	1%	6%
Afwezig geweest van werk of school	1%	3%
Minder tijd doorgebracht met dierbaren	1%	6%
Zich sociaal geïsoleerd gevoeld	0%	4%
Meer conflicten in relaties ervaren	0%	4%
Geen van bovenstaande	96%	81%
Mentaal/fysiek		
Spijt gehad van het spelen	1%	11%
Minder geslapen door het spelen	2%	11%
Stress ervaren door het spelen	0%	7%
Meer depressieve gevoelens ervaren	0%	7%
Zich geschaamd voor het speelgedrag	0%	3%
Minder gegeten dan zou moeten	0%	7%
Suïcidale gedachten gehad	0%	4%
Zich onveilig of kwetsbaar gevoeld door het spelen	0%	2%
Geen van bovenstaande	97%	70%

De interviews plaatsen deze uitkomsten in een bredere financiële context. Vanuit de hulpverlening en het Openbaar Ministerie wordt beschreven dat kansspelen voor sommige mensen onder financiële druk de hoop op een financiële uitweg kunnen vertegenwoordigen. Het onderzoek laat geen oorzaak-

gevolgrelatie zien, maar maakt wel duidelijk dat verliezen de bestaande financiële druk verder kunnen vergroten.

Sociale gevolgen

Sociale gevolgen worden minder vaak gerapporteerd, maar komen eveneens duidelijk vaker voor onder spelers met een matig of hoog risico. Binnen deze groep geeft 6% aan slechter te hebben gepresteerd op werk of school en eveneens 6% minder tijd met dierbaren te hebben doorgebracht. 5% heeft werk- of studietijd gebruikt om te spelen. In totaal rapporteert 81% van de spelers met een matig of hoog risico geen van de genoemde sociale gevolgen, tegenover 96% van de niet-problematische spelers en spelers met een laag risico.

De kwalitatieve gegevens laten tegelijkertijd zien dat kansspelen ook een sociale functie kunnen hebben. Vooral bingo wordt door verschillende stakeholders genoemd als tijdverdrijf en ontmoetingsplek voor oudere inwoners en gepensioneerden. Een voormalig medewerker van de Dienst Casinowezen beschrijft eveneens ouderen die bingo bezoeken vanuit behoefte aan gezelschap en sociaal contact.

Dat onderscheid is belangrijk. Sociale deelname aan bingo of een ander kansspel is op zichzelf geen aanwijzing voor problematisch speelgedrag. De mogelijke sociale waarde en mogelijke negatieve gevolgen kunnen naast elkaar bestaan. Voor sommige inwoners biedt het spelen contact en afleiding; problematisch wordt het vooral wanneer het speelgedrag andere onderdelen van het dagelijks leven begint te verdringen of financiële en relationele problemen veroorzaakt.

Mentale en fysieke gevolgen

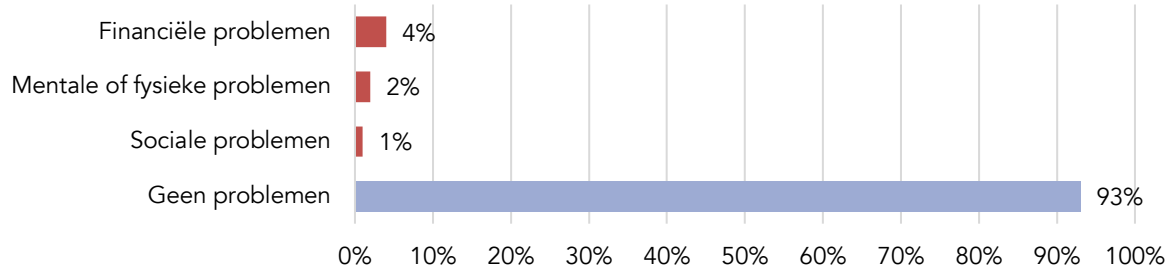
Ook mentale en fysieke gevolgen komen vooral voor onder spelers met een matig of hoog risico. 11% van deze groep geeft aan spijt te hebben gehad van het spelen en eveneens 11% heeft minder geslapen door het spelen. Stress, meer depressieve gevoelens en minder eten dan wenselijk worden elk door 7% genoemd. 4% rapporteert suïcidale gedachten. Van de spelers met een matig of hoog risico geeft 70% aan geen van de genoemde mentale of fysieke gevolgen te hebben ervaren, tegenover 97% van de niet-problematische spelers en spelers met een laag risico.

In de interviews wordt problematisch speelgedrag niet los gezien van andere persoonlijke problemen. Hulpverleners noemen onder meer financiële stress, mentale problemen en verslavingsproblematiek als omstandigheden die samen kunnen voorkomen. Kansspelen kunnen daarbij voor sommige mensen ook functioneren als tijdelijke afleiding of manier om met problemen om te gaan. Deze kwalitatieve signalen geven context aan de surveyresultaten, maar maken het niet mogelijk om vast te stellen welke problemen oorzaak of gevolg van het speelgedrag zijn.

4.3 Wanneer wordt speelgedrag als problematisch gezien?

Naast de afzonderlijke gevolgen is spelers rechtstreeks gevraagd of zij ooit het gevoel hebben gehad dat hun deelname aan kansspelen problemen in hun leven veroorzaakt. Het merendeel (93%) geeft aan geen problemen te ervaren. 4% noemt financiële problemen, 2% mentale of fysieke problemen en 1% sociale problemen.

Figuur 16 - Heeft u ooit het gevoel gehad dat uw deelname aan deze activiteiten problemen veroorzaakt in uw leven? (Meerdere antwoorden mogelijk)
Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, exclusief respondenten die uitsluitend 'anders' hebben geselecteerd (n=450).



Onder spelers met een matig of hoog PGSI-risico liggen deze percentages aanzienlijk hoger: 14% rapporteert financiële problemen, 8% mentale of fysieke problemen en 2% sociale problemen. Onder niet-problematische spelers en spelers met een laag risico gaat het om respectievelijk 1%, 1% en 0%.

Tabel 11 - Heeft u ooit het gevoel gehad dat uw deelname aan deze activiteiten problemen veroorzaakt in uw leven? (Meerdere antwoorden mogelijk)
Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, exclusief respondenten die uitsluitend 'anders' hebben geselecteerd (n=450).

	Niet-problematisch / laag risico (n=335)	Matig / hoog risico (n=115)
Financiële problemen	1%	14%
Mentale of fysieke problemen	1%	8%
Sociale problemen	0%	2%
Geen problemen	98%	78%

Opvallend is dat de directe vraag of kansspelen problemen hebben veroorzaakt een beperkter beeld geeft dan de vragen naar concrete gevolgen. Niet ieder negatief gevolg wordt door spelers dus automatisch als een gokprobleem benoemd.

De interviews helpen dit te begrijpen. Deelname aan kansspelen wordt op zichzelf doorgaans niet als problematisch gezien. Af en toe een lot kopen, bingo spelen voor de gezelligheid of een casino bezoeken wordt onderscheiden van gedrag waarbij iemand de grip verliest of waarbij het spelen gevolgen krijgt voor financiën, relaties, verplichtingen of dagelijks functioneren. FADA signaleert dat sommige kansspelvormen zo vertrouwd en ingebed zijn in het dagelijks leven dat problematisch speelgedrag niet altijd vroeg als verslavingsproblematiek wordt herkend.

Opvattingen over kansspelen

De survey bevatte daarnaast zes stellingen over de manier waarop inwoners tegen kansspelen aankijken. Deze stellingen meten niet rechtstreeks waar inwoners de grens van problematisch speelgedrag leggen, maar geven wel aanvullende informatie over de betekenis die zij aan kansspelen geven.

Een meerderheid van de respondenten (62%) is het ermee eens dat men op lange termijn meer verliest dan wint. Iets meer dan de helft (53%) ziet kansspelen als een slechte gewoonte. Daar staat tegenover dat 38% kansspelen als een vorm van entertainment beschouwt en 21% als een financiële strategie.

Kleinere groepen denken dat keuzes of rituelen de uitkomst kunnen beïnvloeden (18%) of zien kansspelen als een culturele of religieuze praktijk (16%).

Deze opvattingen hangen deels samen met het eigen speelgedrag. Recente spelers zien kansspelen aanzienlijk minder vaak als een slechte gewoonte dan voormalige spelers en niet-spelers (43% tegenover respectievelijk 72% en 70%). Ook zien recente spelers kansspelen vaker als een financiële strategie dan mensen die nooit hebben gespeeld (23% tegenover 13%).

Binnen de groep recente spelers verschillen enkele opvattingen eveneens naar PGSI-risico. Spelers met een matig of hoog risico zien kansspelen vaker als entertainment (48% tegenover 39%), als financiële strategie (32% tegenover 20%) en als culturele of religieuze praktijk (23% tegenover 11%). De volledige uitsplitsingen en statistische toetsen zijn opgenomen in Bijlage 3.

Samen met de interviews laat dit zien dat de grens tussen recreatief en problematisch spelen niet alleen samenhangt met of iemand speelt. Kansspelen kunnen tegelijkertijd worden gezien als vermaak, een mogelijkheid om geld te winnen en een alledaagse activiteit, terwijl een groot deel van de bevolking zich ook bewust is van mogelijke negatieve gevolgen. Het herkennen van problematisch speelgedrag hangt daarom vooral samen met verlies van controle en de gevolgen van het spelen, en minder met deelname op zichzelf.

Tabel 12 – Opvattingen over kansspelen

Basis: alle respondenten met een geldig antwoord (n=708 per stelling).

Stelling (n=708)	Ja	Nee	Weet niet
Op de lange termijn verlies je meer dan je wint	62,4%	20,7%	16,8%
Keuzes of rituelen kunnen de uitkomst beïnvloeden	17,5%	60,3%	22,2%
Kansspelen zijn een slechte gewoonte	53,1%	35,7%	11,1%
Kansspelen zijn een vorm van entertainment	38,0%	52,6%	9,4%
Kansspelen zijn een financiële strategie	20,7%	66,6%	12,7%
Kansspelen zijn een culturele/religieuze praktijk	15,9%	74,1%	10,0%

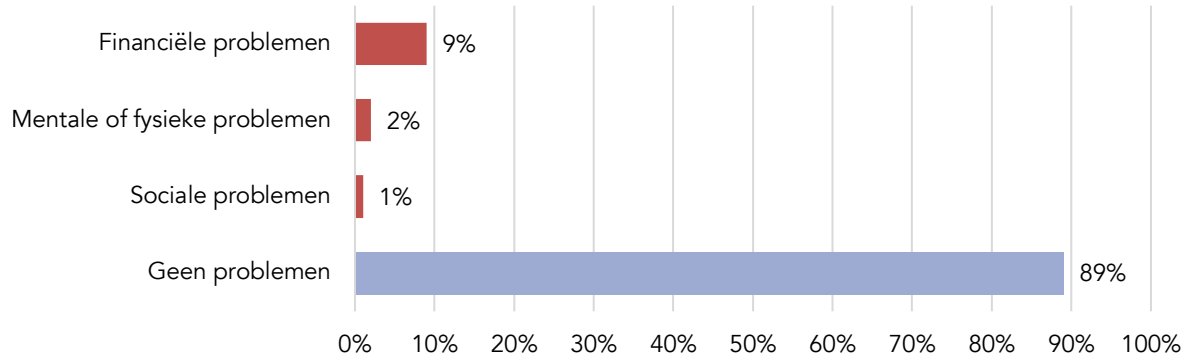
4.4 Gevolgen voor partners, familie en vrienden

Kansspelgedrag kan ook gevolgen hebben voor mensen rondom de speler. Zoals in hoofdstuk 2 beschreven, geeft 55% van de respondenten aan dat een partner, familielid of goede vriend in het afgelopen jaar aan kansspelen heeft deelgenomen.

Van de respondenten met zo iemand in de directe omgeving geeft 89% aan hierdoor geen problemen te hebben ervaren. Financiële problemen worden het vaakst genoemd (9%), gevolgd door mentale of fysieke problemen (2%) en sociale problemen (1%).

Figuur 17 - Heeft u in de afgelopen 12 maanden problemen ervaren door het gokgedrag van deze persoon?

Basis: respondenten die aangeven dat iemand in hun directe omgeving heeft deelgenomen aan kansspelen (n=394)



Deze uitkomst laat zien dat gevolgen van kansspelen niet alleen bij de speler terechtkomen. Vooral financiële problemen kunnen doorwerken in een huishouden of familie. In stakeholdergesprekken wordt eveneens beschreven dat familieleden soms degene zijn die problematisch gedrag signaleren of proberen in te grijpen. Zo kennen casino's voorbeelden waarbij familieleden hebben gevraagd een speler uit te sluiten, terwijl vertegenwoordigers uit de sector aangeven dat signalering in de praktijk niet altijd eenvoudig is.

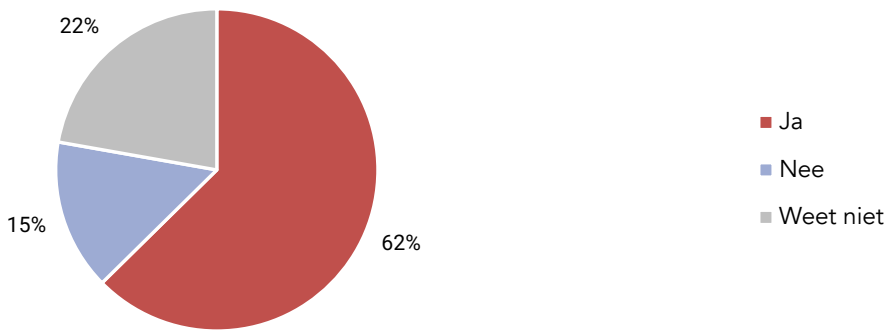
De survey laat niet zien welke concrete gevolgen achter de gerapporteerde problemen van naasten liggen. De cijfers moeten daarom vooral worden gelezen als aanwijzing dat de impact van kansspelproblemen breder kan zijn dan de individuele speler.

4.5 Kansspelen als maatschappelijk probleem op Aruba

De vragenlijst kijkt ook verder dan persoonlijke ervaringen. Een meerderheid van de respondenten (62%) beschouwt kansspelen als een ernstig probleem op Aruba. 15% vindt dat kansspelen geen ernstig probleem vormen en 22% weet dit niet.

Figuur 18 - Denkt u dat gokken een ernstig probleem is in Aruba?

Basis: alle respondenten met een geldig antwoord (n=708).



De maatschappelijke bezorgdheid wordt breed gedeeld. Onder 18- tot 39-jarigen beschouwt 54% gokken als een ernstig probleem voor Aruba; in de oudere leeftijdsgroepen ligt dit rond twee derde. Dat ook 60% van de recente spelers kansspelen als een ernstig probleem voor Aruba beschouwt, laat zien dat zelf deelnemen en maatschappelijke bezorgdheid niet tegenover elkaar staan. De volledige uitsplitsing naar achtergrondkenmerken is opgenomen in Bijlage 3.

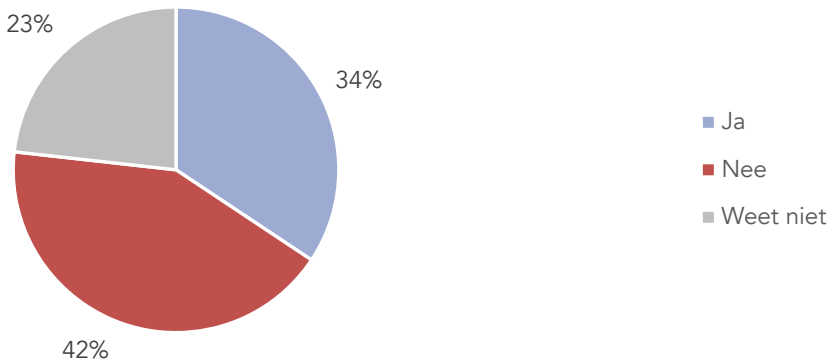
Dat ook een meerderheid van de recente spelers zelf kansspelen als een ernstig probleem voor Aruba beschouwt, is relevant. De resultaten wijzen niet op een eenvoudige tegenstelling tussen mensen die spelen en mensen die kritisch zijn op kansspelen. Iemand kan zelf deelnemen en tegelijkertijd problemen bij anderen of in de samenleving signaleren.

Ook de kwalitatieve interviews laten deze dubbelheid zien. Kansspelen worden beschreven als sterk ingebed in het Arubaanse dagelijks leven, met loterijen bij minimarkten, bingo als sociale activiteit en casino's als onderdeel van zowel het lokale als het toeristische aanbod. FADA wijst erop dat kansspelen tegelijkertijd worden verbonden met sociale deelname en de mogelijkheid om geld te winnen, maar ook met schulden en andere problematiek.

Economische invloed

Tegenover de zorgen over kansspelen staat dat een deel van de bevolking ook economische voordelen ziet. Ongeveer een derde van de respondenten (34%) is van mening dat kansspelen een positieve economische invloed hebben op Aruba, bijvoorbeeld door toerisme, werkgelegenheid en inkomsten. Een groter aandeel (42%) is het hiermee niet eens en 23% weet dit niet.

Figuur 19 - Denkt u dat gokken een positief economisch effect heeft op Aruba (bijvoorbeeld meer bezoekers, banen en inkomsten)?
Basis: alle respondenten met een geldig antwoord (n=708).



Ook in de interviews komt deze spanning terug. Kansspelen worden niet uitsluitend als individueel gezondheids- of sociaal probleem gezien. Zij maken ook deel uit van economische activiteiten en, in het geval van loterijen, worden opbrengsten deels gekoppeld aan sport en maatschappelijke doelen. Vanuit de casinosector wordt eveneens gewezen op het economische belang van de sector.

Het beeld is daarmee niet eenduidig positief of negatief. Kansspelen zijn op Aruba zowel een vorm van vermaak en sociale activiteit als een economische sector, maar kunnen voor een deel van de spelers en hun omgeving duidelijke financiële, sociale en gezondheidsgevolgen hebben.

4.6 Antwoord op onderzoeksvragen 4 en 7

Onderzoeksvraag 4 – Welke maatschappelijke, sociale en gezondheidsgevolgen ervaren inwoners als gevolg van kansspelen?

De meeste spelers geven rechtstreeks gevraagd aan geen problemen door het eigen speelgedrag te ervaren. Onder spelers met een matig of hoog PGSI-risico worden negatieve gevolgen echter duidelijk vaker gerapporteerd. Financiële gevolgen zijn het meest zichtbaar, maar ook sociale, mentale en fysieke gevolgen komen voor. De gevolgen kunnen bovendien doorwerken naar partners, familie en vrienden, waarbij financiële problemen het vaakst worden genoemd.

Onderzoeksvraag 7 – Hoe interpreteren inwoners van Aruba het begrip 'problematisch speelgedrag'?

Kansspeldeelname wordt op zichzelf doorgaans niet als problematisch beschouwd. De grens wordt vooral gelegd bij verlies van controle en wanneer het spelen gevolgen krijgt voor financiën, relaties, gezondheid, verplichtingen of dagelijks functioneren. Tegelijkertijd bestaan uiteenlopende opvattingen over kansspelen: zij worden zowel als vermaak en mogelijke manier om geld te winnen gezien als in verband gebracht met negatieve gevolgen. Dat ook een meerderheid van de recente spelers gokken als een ernstig probleem voor Aruba beschouwt, onderstreept deze dubbelheid.

De sterke inbedding van kansspelen in het dagelijkse en sociale leven kan ertoe bijdragen dat de overgang van recreatief naar problematisch speelgedrag niet altijd vroeg wordt herkend.

5. Hulp bij gokproblemen en signalen van professionals

De survey geeft inzicht in hoe inwoners de beschikbaarheid van hulp beoordelen en of zij verwachten dat mensen met kansspelproblemen hulp zullen zoeken. Aan respondenten die zelf aangaven dat hun kansspeldeelname problemen had veroorzaakt, is daarnaast gevraagd welke stappen zij hebben gezet. Daarmee geeft het onderzoek enig inzicht in hulpzoekgedrag en zelfhulp. De survey meet echter niet rechtstreeks de bekendheid met afzonderlijke hulporganisaties. Omdat de vervolgvraag over ondernomen stappen slechts op een kleine groep van toepassing was, moeten deze resultaten voorzichtig worden geïnterpreteerd. De straatinterviews en stakeholdergesprekken geven aanvullend inzicht in de zichtbaarheid van voorzieningen, signalering, doorverwijzing en capaciteit.

5.1 Belangrijkste bevindingen

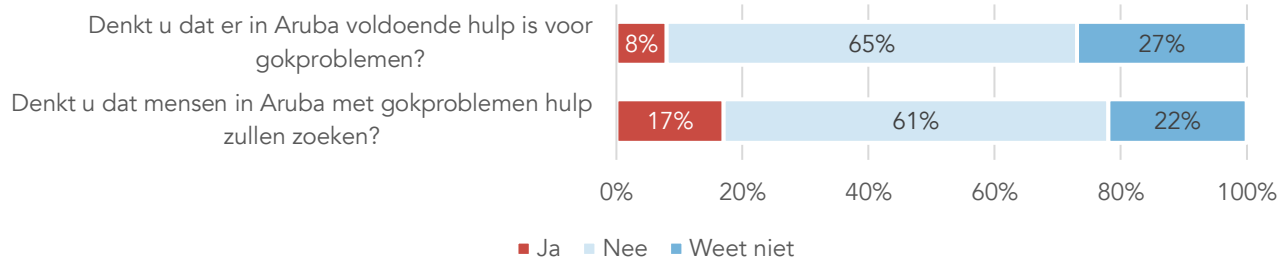
- De beschikbaarheid van hulp wordt door inwoners kritisch beoordeeld. 65% denkt dat er op Aruba onvoldoende hulp voor gokproblemen beschikbaar is. Slechts 8% denkt dat er voldoende hulp is; 27% weet dit niet.
- Ook over het zoeken naar hulp bestaat twijfel. 61% denkt dat mensen met gokproblemen geen hulp zullen zoeken, tegenover 17% die verwacht dat zij dit wel zullen doen.
- Onder de 32 respondenten die zelf aangaven dat kansspelen problemen hadden veroorzaakt, waren zelf opgelegde maatregelen de meest genoemde reactie: 43% stelde eigen regels op en 39% stopte tijdelijk met spelen. 28% sprak met anderen en 11% zocht professionele hulp. Vanwege de kleine groep zijn deze resultaten indicatief.
- De interviews laten zien dat verschillende organisaties een rol kunnen spelen bij preventie, signalering en ondersteuning, maar dat binnen de onderzochte formele voorzieningen geen duidelijk herkenbare route naar gespecialiseerde hulp naar voren komt. FADA richt zich vooral op preventie, signalering en doorverwijzing; Hunto biedt bredere verslavings- en psychosociale ondersteuning. Ook vanuit de casinosector wordt aangegeven dat niet altijd duidelijk is waar lokale spelers naartoe kunnen worden verwezen.
- Signalering is niet eenvoudig. Professionals beschrijven dat problematisch speelgedrag niet altijd door spelers zelf als verslavingsprobleem wordt herkend. Ook aanbieders vinden het moeilijk om op basis van aanwezigheid of speelgedrag vast te stellen wanneer iemand daadwerkelijk problemen heeft.
- De veldobservaties wijzen op beperkte zichtbaarheid van lokale hulpinformatie. Bij veel bezochte kansspellocaties was geen concrete verwijzing naar hulp op Aruba zichtbaar.

5.2 Beschikbaarheid van hulp en daadwerkelijk ondernomen stappen

Respondenten is gevraagd naar hun perceptie van de beschikbaarheid van hulp bij kansspelproblemen. Een meerderheid (65%) is van mening dat er onvoldoende hulp beschikbaar is op Aruba. Slechts 8% denkt dat er voldoende hulp beschikbaar is, terwijl 27% aangeeft dit niet te weten.

Daarnaast is gevraagd of mensen met kansspelproblemen volgens respondenten daadwerkelijk hulp zouden zoeken. Ook hierover is het beeld overwegend negatief: 61% denkt dat mensen met kansspelproblemen geen hulp zullen zoeken, terwijl 17% verwacht dat zij dit wel zullen doen. De overige 22% weet dit niet.

Figuur 20 – Toegang tot hulp bij kansspelproblemen
Basis: alle respondenten met een geldig antwoord (n=708).



Deze twee vragen meten vooral de perceptie van inwoners. Zij laten niet zien hoeveel professionele hulp er feitelijk op Aruba beschikbaar is. De survey bevat wel een aparte vervolgvraag voor respondenten die zelf aangaven dat hun kansspeldeelname problemen had veroorzaakt. Daarmee kan voor deze kleine groep worden bekeken welke stappen zij daadwerkelijk hebben gezet.

De kwalitatieve gegevens sluiten hierbij aan. In de gesprekken komt regelmatig naar voren dat het niet vanzelfsprekend is waar iemand met kansspelproblemen terechtkan. Ook vertegenwoordigers uit de casinosector, die spelers zouden moeten kunnen doorverwijzen wanneer zij problemen signaleren, geven aan dat de lokale route naar hulp niet altijd duidelijk is. Bij een van de geïnterviewde casino's werd bijvoorbeeld aangegeven dat verantwoord spelen belangrijk wordt gevonden en dat informatie hierover kan worden opgehangen, maar dat onduidelijk is naar welke lokale voorziening iemand vervolgens moet worden verwezen.

Wat doen mensen wanneer zij zelf problemen ervaren?

Van de 32 respondenten die aangaven dat kansspelen problemen in hun leven hadden veroorzaakt, stelde 43% regels voor zichzelf op, bijvoorbeeld over hoe vaak of hoeveel zij mochten spelen. 39% stopte tijdelijk met spelen en 28% sprak met anderen, zoals familie of vrienden. Vier respondenten (11%) geven aan professionele hulp te hebben gezocht. 10% maakte afspraken met anderen over het eigen speelgedrag, 9% deed niets en één respondent noemt een andere reactie. Respondenten konden meerdere antwoorden geven.

De meest genoemde reacties liggen daarmee bij het zelf proberen te begrenzen of stoppen van het speelgedrag. Professionele hulp wordt binnen deze kleine groep minder vaak genoemd. Vanwege de beperkte basis (n=32) kunnen deze percentages niet nauwkeurig naar de bredere bevolking worden vertaald. Zij geven wel aanvullend inzicht in wat mensen doen wanneer zij zelf problemen herkennen.

Tabel 12 - Wat heeft u gedaan toen u merkte dat gokken problemen veroorzaakte?

Basis: respondenten die aangaven dat kansspelen problemen hebben veroorzaakt, n=32.

Actie	Ja (n)	Ja (%)
Eigen regels opgesteld	14	44%
(Tijdelijk) gestopt met spelen	12	38%
Gepraat met anderen	9	28%
Professionele hulp gezocht	4	13%
Afspraken gemaakt met anderen	3	9%
Niets gedaan	3	9%

Ongewogen aantallen en percentages vanwege kleine basis. Meerdere antwoorden mogelijk; percentages tellen daardoor niet op tot 100%.

5.3 Waarom wordt hulp niet vanzelf gezocht?

Dat slechts een klein deel van de respondenten die zelf problemen rapporteerden professionele hulp noemt, sluit aan bij het bredere beeld uit de survey: 61% van alle respondenten verwacht dat mensen met gokproblemen geen hulp zullen zoeken. De interviews geven verschillende mogelijke verklaringen voor deze terughoudendheid.

Een eerste knelpunt is herkenning. FADA beschrijft dat mensen niet gemakkelijk erkennen dat zij een verslavingsprobleem hebben en dat sommige kansspelvormen als relatief normaal of onschuldig worden gezien. Kansspelproblematiek komt bij preventie- en hulporganisaties bovendien niet altijd rechtstreeks onder die noemer binnen, maar kan zichtbaar worden binnen bredere thema's zoals mentale gezondheid of financiële problemen.

Vanuit de casinosector wordt een vergelijkbaar probleem gesignaleerd. Branchevertegenwoordigers geven aan dat het lastig kan zijn om vast te stellen wanneer iemand niet meer recreatief maar problematisch speelt. Zelfuitsluiting komt voor, maar wordt op dit moment vooral per individueel casino geregeld. Ook familieleden kunnen degene zijn die aan de bel trekken. Bij één van de geïnterviewde casino's werd bijvoorbeeld een situatie genoemd waarin een familielid om uitsluiting van een speler vroeg.

De gegevens wijzen daarmee op meerdere stappen waarop mensen uit beeld kunnen blijven: het probleem wordt niet altijd door de speler zelf herkend, de omgeving weet niet altijd hoe te handelen en professionals of aanbieders hebben niet altijd een duidelijke route voor verwijzing.

5.4 Wat is er aan ondersteuning beschikbaar?

De stakeholderinterviews laten zien dat verschillende organisaties op Aruba een rol kunnen spelen bij kansspelproblematiek. Het onderzoek was echter niet opgezet als volledige inventarisatie van alle formele, private, informele of religieuze vormen van ondersteuning. De bevindingen hieronder beschrijven daarom vooral de voorzieningen en routes die in de interviews en observaties naar voren kwamen.

De preventieorganisatie FADA richt zich vooral op preventie en bewustwording. De organisatie geeft voorlichting op onder meer scholen en, op aanvraag, bij bedrijven. Kansspelen worden daarbij vaak meegenomen binnen bredere onderwerpen zoals gaming, sociale media en mentale gezondheid. Bij een mogelijke hulpvraag kan FADA een eerste screening uitvoeren en doorverwijzen, maar de organisatie biedt zelf geen gespecialiseerde behandeling van kansspelverslaving. Ook wordt een tekort aan capaciteit genoemd om structureel meer rond dit onderwerp te doen.

Hunto, een organisatie voor bredere mentale gezondheids- en verslavingsondersteuning, biedt onder meer intake, psychologische ondersteuning en rehabilitatie. De organisatie beschrijft kansspelproblematiek echter als één van meerdere complexe problemen waarmee cliënten kunnen komen. Hunto geeft aan dat de huidige middelen en gespecialiseerde capaciteit niet voldoende zouden zijn om een grote instroom van mensen met gokproblemen op te vangen.

Vanuit de casinosector wordt juist de andere kant van deze keten zichtbaar. Casino's kunnen problematisch gedrag signaleren of iemand op verzoek uitsluiten, maar vertegenwoordigers geven aan niet altijd te weten waar zij een lokale speler vervolgens naartoe kunnen verwijzen. In sommige casino's wordt verwezen naar buitenlandse hulplijnen, die meer aansluiten bij Amerikaanse bezoekers dan bij inwoners van Aruba.

Binnen de onderzochte voorzieningen komt daarmee vooral een vraagstuk van organisatie en zichtbaarheid naar voren. Preventie, eerste signalering, doorverwijzing en behandeling worden door verschillende partijen opgepakt, maar voor inwoners en verwijzers is de route tussen deze functies niet altijd duidelijk herkenbaar. Op basis van dit onderzoek kan niet worden vastgesteld of daarnaast andere informele, private of religieuze ondersteuningsroutes bestaan die buiten de interviews zijn gebleven.

5.5 Zichtbaarheid van hulp en verantwoord spelen op kansspellocaties

Tijdens de veldobservaties is ook gekeken naar informatie over verantwoord spelen en hulpverlening. Bij veel bezochte casino's was geen concrete informatie over hulp bij kansspelproblemen zichtbaar. Op enkele locaties waren wel waarschuwingen of algemene boodschappen over verantwoord spelen aanwezig. Bij één van de bezochte casino's werden hulplijnen en organisaties vermeld, maar deze leken voornamelijk op een Amerikaans publiek gericht.

Dit sluit aan bij de branchegesprekken. Een casino gaf aan informatie of posters over verantwoord spelen zonder veel moeite te kunnen plaatsen, maar zag juist de vervolgstap als probleem: naar wie op Aruba moet iemand worden verwezen wanneer daadwerkelijk hulp nodig is?

Ook bij de geobserveerde loterijverkooppunten was tijdens de observatiemomenten geen informatie over lokale hulpverlening zichtbaar. Dat is relevant omdat hoofdstuk 2 liet zien dat juist loterijen verreweg het grootste bereik hebben onder inwoners van Aruba. Hulp en preventie moeten daarom niet uitsluitend vanuit de casino-omgeving worden bekeken.

De observaties zijn momentopnames en zijn niet bedoeld als volledige inventarisatie van alle informatie die aanbieders op andere momenten of via andere kanalen beschikbaar stellen. Ze laten wel zien wat een speler tijdens een regulier bezoek daadwerkelijk in de speelomgeving tegenkomt.

5.6 Welke signalen zien professionals?

De interviews laten zien dat professionals en mensen uit de kansspelsector problematisch speelgedrag vanuit verschillende posities waarnemen.

Vanuit de preventiesector wordt onder meer aandacht gevraagd voor online kansspelen onder jongeren en jongvolwassenen. FADA krijgt tijdens voorlichting op scholen signalen over jongeren die langdurig online spelen en wijst op de continue toegankelijkheid van online kansspelen en sportweddenschappen. De omvang hiervan kan op basis van dit onderzoek niet worden vastgesteld.
Bij oudere inwoners komen andere signalen naar voren. Bingo en casinobezoek worden door branchevertegenwoordigers beschreven als vormen van entertainment en sociaal contact, vooral voor oudere inwoners en gepensioneerden. Dat is op zichzelf niet problematisch. Wel wordt gewezen op mensen die langdurig spelen en op de mogelijkheid dat bingo wordt gebruikt om bezoekers ook richting speelautomaten te trekken.

Vanuit de hulpverlening wordt daarnaast gewezen op financiële kwetsbaarheid. Hunto beschrijft dat kansspelen voor mensen onder financiële druk de aantrekkingskracht kunnen hebben van een mogelijke uitweg: de hoop dat een prijs of jackpot andere problemen oplost. Kansspelproblematiek staat volgens de respondent bovendien niet altijd op zichzelf, maar kan samengaan met mentale problemen, andere verslavingen en bredere psychosociale problematiek.

De casinosector ziet weer andere signalen. Medewerkers kunnen mensen zien die zeer frequent of langdurig aanwezig zijn, excessieve bedragen besteden of zelf om uitsluiting vragen. Tegelijkertijd benadrukken branchevertegenwoordigers hoe moeilijk het is om alleen op basis van aanwezigheid vast te stellen of iemand daadwerkelijk een gokprobleem heeft. Dat maakt een goede verbinding tussen signalering, duidelijke criteria en professionele hulp belangrijk.

De interviews laten daarmee zien dat problematisch speelgedrag niet één herkenbaar profiel heeft. Signalen verschillen naar levensfase, spelvorm en financiële en sociale omstandigheden. Voor professionals en aanbieders is daarom niet alleen herkenning van belang, maar ook een duidelijke vervolgstap wanneer problemen worden vermoed.

5.7 Antwoord op onderzoeksvragen 5 en 6

Onderzoeksvraag 5 – In hoeverre zijn inwoners zich bewust van beschikbare zorg en ondersteuning, en in hoeverre maken zij hiervan gebruik?
De resultaten wijzen erop dat het hulpaanbod voor veel inwoners onvoldoende herkenbaar is. 65% denkt dat er onvoldoende hulp voor gokproblemen beschikbaar is en 27% weet niet of voldoende hulp bestaat. De survey meet niet rechtstreeks de bekendheid met afzonderlijke organisaties. Onder de kleine groep respondenten die zelf problemen door kansspelen rapporteerde (n=32), worden zelf genomen maatregelen vaker genoemd dan professionele hulp. Vanwege de beperkte groepsomvang kan hieruit geen prevalentie van professioneel hulpgebruik worden afgeleid.

De stakeholderinterviews laten zien dat verschillende organisaties een rol kunnen spelen bij preventie, signalering en ondersteuning, maar dat binnen de onderzochte voorzieningen de route naar passende hulp niet altijd duidelijk herkenbaar is.

Onderzoeksvraag 6 – Welke signalen en ervaringen zien professionals uit de zorgsector en de branche met betrekking tot problematisch speelgedrag?

Professionals signaleren verschillende vormen van kwetsbaarheid, waaronder online kansspelen onder jongeren en jongvolwassenen, langdurig bingo- of casinobezoek onder oudere inwoners, moeilijk beheersbare uitgaven en kansspelen tegen de achtergrond van financiële stress. Kansspelproblemen kunnen bovendien samengaan met mentale en andere verslavingsproblematiek.

Over de interviews heen komt vooral naar voren dat problematisch speelgedrag niet altijd vroeg wordt herkend en dat aanbieders en professionals niet altijd een duidelijke vervolgstap hebben wanneer problemen worden vermoed.

6. Suggesties voor beleid, preventie en bescherming van spelers

Aan alle respondenten is gevraagd welke suggesties zij hebben voor de overheid op het gebied van kansspelen op Aruba. In totaal hebben 466 respondenten deze open vraag beantwoord. Een deel van de antwoorden bevatte geen inhoudelijke suggestie, bijvoorbeeld 'No', 'Niun' of 'None'. Uiteindelijk gaven 317 respondenten een inhoudelijke opmerking, suggestie of aanbeveling.

In deze antwoorden komen vijf thema's regelmatig terug: regulering en controle, beperking van het kansspelaanbod, bewustwording en preventie, betere hulpverlening en aandacht voor de bredere maatschappelijke en sociaaleconomische context. Dezelfde onderwerpen komen ook terug in de straatinterviews en gesprekken met professionals en de kansspelsector. Over de precieze maatregelen lopen de opvattingen echter uiteen.

Dit hoofdstuk beschrijft de voorstellen en perspectieven van inwoners en geïnterviewde stakeholders. De afweging welke maatregelen op basis van het volledige onderzoek worden aanbevolen, volgt in hoofdstuk 7.

6.1 Belangrijkste bevindingen

- Inwoners noemen uiteenlopende vormen van regulering en bescherming, waaronder leeftijds- en identiteitscontrole, toezicht op aanbieders en in sommige gevallen bezoek- of uitgavenbeperkingen.
- Een deel van de respondenten wil ook het kansspelaanbod beperken, bijvoorbeeld door minder casino's, loterijen, trekkingen of verkooppunten toe te staan. Anderen richten zich juist op betere regulering van het bestaande aanbod.
- Bewustwording en preventie vormen een belangrijke lijn. Daarbij worden vooral jongeren, financiële vaardigheden en het eerder herkennen van problematisch speelgedrag genoemd.
- Zowel inwoners als professionals vragen om beter herkenbare hulp. Vanuit de kansspelsector worden daarnaast sectorbrede zelfuitsluiting, training van personeel, een lokale hulplijn en duidelijke verwijsinformatie voorgesteld.
- Over de doelen bestaat meer overeenstemming dan over de uitvoering. Dat geldt vooral voor registratie en uitsluiting: sommige inwoners en geïnterviewden zien centrale registratie als beschermingsmaatregel, terwijl de casinosector bezwaren noemt en meer ziet in gerichte maatregelen en sectorbrede zelfuitsluiting.

6.2 Regulering, toezicht en bescherming van spelers

In de open antwoorden wordt regelmatig gevraagd om strengere regulering en controle. Een deel van de respondenten richt zich daarbij specifiek op casino's en de toegang van lokale inwoners. Genoemd worden identiteitscontroles, strengere controle bij de ingang, bezoekbeperkingen en limieten aan het

bedrag dat iemand kan besteden. Ook aanvullende bescherming van ouderen en gepensioneerden wordt genoemd.

Ook ouderen en gepensioneerden worden regelmatig genoemd. Een aantal respondenten maakt zich zorgen over ouderen die een groot deel van hun pensioen aan kansspelen besteden en pleit voor aanvullende bescherming. Daarnaast worden bredere maatregelen voorgesteld, zoals limieten aan het bedrag dat iemand kan besteden.

> *"Den parti di casino, mester control, puntra pa id y pone den Sistema cuando biaha e persona a bin casino pa asina pone limitacion." [Bij casino's moet er controle zijn: vraag om identificatie en registreer in een systeem hoe vaak iemand het casino heeft bezocht, zodat er beperkingen kunnen worden opgelegd.]*

De behoefte aan beter toezicht komt ook sterk terug in de stakeholderinterviews. Vanuit preventie wordt gepleit voor meer controle en handhaving bij aanbieders, duidelijke regels rond reclame en een onafhankelijke kansspelautoriteit die zo min mogelijk afhankelijk is van politieke wisselingen. Een voormalig medewerker van de Dienst Casinowezen pleit eveneens voor een krachtige en onafhankelijke Kansspelautoriteit en voor modernisering en digitalisering van het toezicht. Daarbij worden onder meer digitale identificatie en betere gegevensuitwisseling als mogelijke instrumenten genoemd.
Ook vanuit de casinosector is er steun voor versterking van toezicht en de komst van een Kansspelautoriteit, maar de sector legt andere accenten. In de interviews worden zorgen genoemd over bureaucratie, privacy en een systeem waarin iedere bezoeker standaard wordt geregistreerd. De branche benadrukt dat bezoekfrequentie op zichzelf niet voldoende zegt over problematisch speelgedrag.

De verschillende perspectieven wijzen op duidelijke overlap in de wens voor professioneel en effectief toezicht, maar minder overeenstemming over de instrumenten waarmee dat toezicht moet worden uitgevoerd.

6.3 Beperking en regulering van het kansspelaanbod

Een tweede groep suggesties richt zich op de omvang en beschikbaarheid van het kansspelaanbod. Respondenten noemen het verminderen van het aantal casino's, loterijen, trekkingen of verkooppunten. Een kleiner deel gaat verder en pleit voor het beëindigen van bepaalde kansspelen of het sluiten van casino's.

Andere respondenten richten zich niet zozeer op minder aanbod, maar op gelijke en strengere regels voor verschillende spelvormen.

"Tin demasiado wega nan di placa. Stop!" [Er zijn te veel kansspelen. Stop ermee!]

"Limit the types of lottery available and selling points. Regulate it just like with casinos." [Beperk het aantal soorten loterijen en verkooppunten. Reguleer deze op dezelfde manier als casino's.]

De suggestie om verschillende kansspelvormen meer gelijkwaardig te reguleren komt ook terug in de stakeholderinterviews. Geïnterviewden wijzen erop dat beleid niet alleen op fysieke casino's kan worden gericht. Loterijen en Catochi zijn breed beschikbaar in het dagelijks leven en online kansspelen zijn vrijwel onafhankelijk van plaats en openingstijd toegankelijk. Vanuit de casinosector wordt daarnaast gevraagd om vergelijkbare uitgangspunten voor verschillende gereguleerde kansspelvormen en aandacht voor illegaal of niet-gereguleerd aanbod.

6.4 Meer bewustwording, voorlichting en financiële vaardigheden

Een derde terugkerend thema betreft bewustwording en voorlichting over de risico's en gevolgen van kansspelen. Respondenten stellen onder andere voor om via scholen, televisie, radio en sociale media meer informatie te geven over kansspelproblematiek en verslaving.

Daarbij wordt regelmatig aandacht gevraagd voor jongeren. Respondenten vinden het belangrijk dat zij al op jonge leeftijd leren over de risico's van kansspelen. Ook financiële educatie wordt genoemd: leren omgaan met geld, sparen, budgetteren en verantwoord omgaan met kansspelen.

"Sinja nos con pa huza nos plaka y con pa huza nos plaka den wega di chens." [Leer ons hoe we met ons geld moeten omgaan en hoe we verantwoord geld kunnen gebruiken bij kansspelen.]

Professionals verbreden dit perspectief. FADA noemt financiële vaardigheden vanaf jonge leeftijd, bewustwording over risico's en alternatieve activiteiten voor jongeren en ouderen. Hunto benadrukt dat financiële educatie niet alleen over gokken zou moeten gaan, maar ook over budgetteren, sparen, schulden en financiële keuzes op langere termijn.

Vanuit de kansspelsector wordt eveneens ingezet op bewustwording. De AHATA Casino Owners Committee stelt onder meer training van casinopersoneel, zichtbare informatie over symptomen van problematisch speelgedrag en waarschuwingen over verslavingsrisico's op marketingmateriaal voor.

6.5 Meer en beter herkenbare hulp bij kansspelproblemen

Respondenten vragen om beter toegankelijke en herkenbare hulp voor mensen met kansspelproblemen. Genoemd worden professionele begeleiding, therapie, rehabilitatie en

gespecialiseerde ondersteuning. Sommige respondenten benadrukken daarbij dat problematisch speelgedrag als een verslavingsprobleem moet worden herkend.

> *"Pa Nan pone hende specialisa cu por guia hende cu tin problems cu wega di placa." [Zorg voor gespecialiseerde professionals die mensen met kansspelproblemen kunnen begeleiden.]*
>
> *"Mester bin cu instancianan pa yuda hende cu tin problema cu weganan di placa." [Er moeten instanties komen die mensen met kansspelproblemen kunnen helpen.]*

Ook professionals noemen versterking van de hulpstructuur. Hunto wijst op de behoefte aan gespecialiseerde kennis en behandelcapaciteit. Vanuit de casinosector wordt voorgesteld om een herkenbare lokale hulplijn of voorziening voor anonieme ondersteuning te ontwikkelen, personeel te trainen en duidelijke informatie over verwijsmogelijkheden beschikbaar te maken.

Vanuit de AHATA Casino Owners Committee wordt daarnaast sectorbrede zelfuitsluiting voorgesteld: één systeem waarmee iemand zich voor meerdere casino's tegelijk kan uitsluiten.

Deze voorstellen verschillen van de algemene bezoekersregistratie en bezoeklimieten die sommige inwoners noemen. Beide zijn gericht op bescherming van spelers, maar kiezen een andere aanpak.

6.6 Aandacht voor de bredere maatschappelijke en sociaaleconomische context

Een deel van de respondenten plaatst kansspelgedrag in een bredere financiële context. Zij wijzen op lage inkomens en de hoge kosten van levensonderhoud en beschrijven kansspelen soms als een poging om extra inkomsten te verkrijgen. Dit perspectief sluit aan bij de surveybevinding uit hoofdstuk 3 dat spelers in lagere inkomensgroepen relatief vaker in de categorie matig of hoog PGSI-risico vallen. Het onderzoek stelt daarmee geen causaal verband vast, maar beide bronnen wijzen wel op het belang van financiële omstandigheden bij preventie.

Daarnaast wordt gewezen op alternatieven voor kansspelen, zoals sport en culturele activiteiten. Het vergroten van dergelijke mogelijkheden wordt door sommige inwoners gezien als een manier om mensen andere vormen van ontspanning en sociaal contact te bieden.

Dit punt komt ook terug bij FADA. Vooral voor ouderen en jongeren worden andere vormen van vrijetijdsbesteding genoemd als onderdeel van preventie. Daarbij wordt benadrukt dat verantwoordelijkheid niet uitsluitend bij de overheid ligt, maar ook bij bedrijven, maatschappelijke organisaties en de gemeenschap.

> *"Tur wega di placa mester aporta deporte." [Alle kansspelen zouden financieel moeten bijdragen aan sport.]*

Respondenten en professionals noemen daarnaast een grotere maatschappelijke bijdrage van de kansspelsector. Genoemd worden bijdragen aan sport, gezondheidszorg, preventie en hulpverlening. Zowel vanuit FADA als vanuit de casinosector wordt gesproken over een bijdrage van aanbieders aan preventie; vanuit de sector wordt daarbij benadrukt dat dergelijke verplichtingen evenwichtig over verschillende kansspelvormen moeten worden verdeeld.

6.7 Verschillende perspectieven op de uitvoering

Over verschillende doelen is duidelijke overlap zichtbaar: betere bescherming van spelers, preventie, toegankelijke hulp en professioneel toezicht. Over de manier waarop deze doelen moeten worden bereikt lopen de opvattingen uiteen.

Dat is het duidelijkst bij registratie en uitsluiting. Sommige inwoners pleiten voor registratie van casinobezoeken en vaste bezoeklimieten. Een voormalig medewerker van Casinowezen ziet centralere registratie en digitalisering als instrumenten voor effectiever toezicht. De casinosector wijst daarentegen op privacy, proportionaliteit en uitvoerbaarheid en stelt sectorbrede zelfuitsluiting, gerichte uitsluiting en personeelstraining voor.

Ook over toezicht bestaat vooral overeenstemming over het doel. Verschillende stakeholders willen professioneel en onafhankelijk toezicht. Preventie- en voormalige toezichtprofessionals benadrukken daarbij onafhankelijkheid en continuïteit; de sector legt daarnaast nadruk op transparantie, deskundigheid en proportionele regelgeving.

Deze verschillende perspectieven vormen input voor de beleidsafweging. Het onderzoek heeft niet systematisch alle mogelijke bestuurlijke, juridische of economische bezwaren tegen afzonderlijke reguleringsmaatregelen geïnventariseerd. Hoofdstuk 7 weegt de hier genoemde voorstellen af tegen de overige onderzoeksbevindingen.

6.8 Antwoord op onderzoeksvraag 8

Onderzoeksvraag 8 – Welke suggesties hebben inwoners en professionals voor beleid en interventies op het gebied van kansspelen?
Inwoners en professionals noemen maatregelen op verschillende niveaus. De belangrijkste lijnen zijn professioneler toezicht en betere bescherming van spelers, aandacht voor verschillende vormen van kansspelaanbod, meer preventie en financiële educatie en een herkenbare route naar hulp en behandeling. Ook worden de financiële en sociale omstandigheden waarin mensen spelen en alternatieve vormen van vrijetijdsbesteding genoemd.

Stakeholders voegen concrete mogelijkheden toe, waaronder regels voor reclame, personeelstraining, sectorbrede zelfuitsluiting, een lokale hulplijn en structurele monitoring. Over afzonderlijke instrumenten bestaat niet altijd overeenstemming. Vooral bij algemene bezoekersregistratie en bezoeklimieten lopen de perspectieven uiteen. De grootste overlap zit in de doelen: problematisch speelgedrag eerder herkennen, spelers beter beschermen en bij problemen een duidelijke route naar passende hulp bieden.

7. Conclusies en aanbevelingen

Dit onderzoek laat een veelzijdig beeld zien. Kansspelen zijn op Aruba breed aanwezig en maken op verschillende manieren deel uit van het dagelijks leven. Voor veel inwoners gaat het om vermaak, sociaal contact of de mogelijkheid om geld te winnen. De meeste spelers rapporteren geen problemen. Tegelijkertijd is er een relevante groep met kenmerken van risicovol speelgedrag en kunnen de financiële, sociale en mentale gevolgen binnen deze groep aanzienlijk zijn.

De resultaten laten zien dat kansspelen niet als één homogeen verschijnsel kunnen worden beschouwd. Spelvormen verschillen zowel in bereik als in de mate waarin risicovol speelgedrag onder hun spelers voorkomt. Daarnaast hangen kenmerken van risicovol speelgedrag samen met onder meer leeftijd, geslacht en inkomen. Preventie, toezicht en hulpverlening vragen daarom om een brede aanpak die rekening houdt met verschillende spelvormen, groepen en omstandigheden.

7.1 Conclusies

1. Kansspelen zijn breed ingebed in het dagelijks leven, waarbij loterijen het grootste bereik hebben

64% van de respondenten heeft in het afgelopen jaar aan ten minste één kansspel deelgenomen. Loterijen hebben verreweg het grootste bereik: 49% van alle respondenten speelde in het afgelopen jaar mee met een loterij. Casinospelen en raffles/verlotingen volgen op afstand.

De meeste spelers nemen relatief beperkt deel: zij spelen doorgaans één type kansspel en maandelijks of minder vaak. Kansspelen hebben bovendien verschillende functies. Geld winnen is de meest genoemde reden om te spelen, maar plezier, tijdverdrijf en sociaal contact spelen eveneens een rol. De kwalitatieve gegevens laten zien dat loterijen sterk verweven zijn met alledaagse winkelomgevingen, terwijl casino's zichtbaarder geconcentreerd zijn in en rond toeristische gebieden. Bingo heeft voor een deel van de oudere inwoners daarnaast een sociale functie.

2. Een relevante groep vertoont kenmerken van risicovol speelgedrag, waarbij duidelijke verschillen tussen groepen bestaan

Onder respondenten die in het afgelopen jaar hebben gespeeld, valt volgens de verkorte PGSI 16% in de categorie laag risico, 20% in de categorie matig risico en 5% in de categorie hoog risico. Indicatief omgerekend naar de totale volwassen bevolking gaat het om respectievelijk 10%, 13% en 3%. De PGSI is een screeningsinstrument; deze percentages mogen niet worden geïnterpreteerd als het aandeel inwoners met een klinisch vastgestelde kansspelverslaving.

Risicovol speelgedrag is niet gelijk verdeeld. Het aandeel spelers met een matig of hoog risico ligt hoger onder mannen, onder 18- tot 39-jarigen en onder 65-plussers. Ook inkomen hangt samen met PGSI-risico: onder spelers in lagere inkomensgroepen komt matig of hoog risico relatief vaker voor. De resultaten laten samenhang zien en geen oorzaak-gevolgrelaties.

3. Bereik en concentratie van risico verschillen per spelvorm

Casino- en online kansspelen komen relatief vaker voor onder spelers met een matig of hoog PGSI-risico. Bij loterijen is het patroon omgekeerd: zij worden relatief vaker gespeeld door niet-problematische en laag-risicospelers. Door hun grote bereik blijven loterijen echter ook vanuit preventieperspectief relevant.

Voor beleid is daarom onderscheid nodig tussen de concentratie van risicovol speelgedrag binnen een spelvorm en het aantal inwoners dat met die spelvorm wordt bereikt. Een preventie- en toezichtskader dat uitsluitend op casino's is gericht, zou een belangrijk deel van het kansspelaanbod en de bevolking niet bereiken.

4. De meeste spelers rapporteren geen problemen, maar negatieve gevolgen nemen duidelijk toe bij verhoogd risico

De meeste spelers geven rechtstreeks gevraagd aan geen problemen als gevolg van het eigen speelgedrag te ervaren. Onder spelers met een matig of hoog PGSI-risico worden financiële, sociale en mentale of fysieke gevolgen echter duidelijk vaker genoemd. Deze gevolgen kunnen ook doorwerken naar partners, familie en vrienden.

Tegelijkertijd wordt deelname aan kansspelen op zichzelf doorgaans niet als problematisch beschouwd. De interviews laten zien dat de grens vooral wordt gelegd bij verlies van controle en wanneer het spelen gevolgen krijgt voor financiën, relaties, gezondheid, verplichtingen of dagelijks functioneren. De sterke inbedding van kansspelen in het dagelijkse en sociale leven kan ertoe bijdragen dat deze overgang niet altijd vroeg wordt herkend.

5. De route van signalering naar passende hulp is onvoldoende herkenbaar

65% van de respondenten denkt dat er onvoldoende hulp voor gokproblemen beschikbaar is en 27% weet niet of voldoende hulp bestaat. De survey meet niet rechtstreeks welke afzonderlijke organisaties inwoners kennen. Onder de kleine groep respondenten die zelf problemen rapporteerde, worden zelf genomen maatregelen vaker genoemd dan professionele hulp.

De stakeholderinterviews laten zien dat verschillende organisaties onderdelen van preventie, signalering, ondersteuning en behandeling kunnen vervullen. Binnen de onderzochte voorzieningen komt echter geen voor inwoners en verwijzers duidelijk herkenbare route van signalering naar passende hulp naar voren. Het onderzoek was geen volledige inventarisatie van alle formele, private, informele of religieuze ondersteuning; de conclusie betreft daarom de voorzieningen en routes die binnen dit onderzoek in beeld kwamen.

Overkoepelende conclusie

Kansspeldeelname is op Aruba breed en voor veel inwoners recreatief of sociaal van aard. De meeste spelers rapporteren geen problemen. Tegelijkertijd laat het onderzoek een relevante groep zien met kenmerken van risicovol speelgedrag, bij wie negatieve gevolgen duidelijk vaker voorkomen.

De Arubaanse context vraagt daarom om een brede, gedifferentieerde benadering. Niet één spelvorm of één bevolkingsgroep staat centraal: loterijen hebben een zeer groot bereik, casino- en online kansspelen kennen relatief meer spelers met verhoogd PGSI-risico en financiële en sociale

omstandigheden spelen eveneens een rol. De grootste beleidsopgave ligt in het verbinden van preventie, spelersbescherming, toezicht, signalering en passende hulp tot een herkenbaar geheel.

Bij de interpretatie van deze conclusies gelden de methodologische beperkingen zoals beschreven in hoofdstuk 1, waaronder de locatiegerichte steekproef, zelfrapportage en het ontbreken van minderjarigen in de survey.

7.2 Aanbevelingen

Ontwikkel één samenhangend kader voor verantwoord kansspelaanbod

Maak bescherming van spelers en preventie een structureel onderdeel van het kansspelbeleid en richt dit niet uitsluitend op casino's. Verschillende spelvormen verschillen in bereik en risicoprofiel: casino- en online kansspelen komen relatief vaker voor onder spelers met een verhoogd PGSI-risico, terwijl loterijen een veel groter deel van de bevolking bereiken. Stel daarom voor gereguleerde aanbieders passende minimumeisen vast rond onder meer leeftijdscontrole, informatie over risico's, reclame en promotie, signalering, uitsluiting, doorverwijzing en relevante gegevensregistratie. De precieze eisen kunnen per spelvorm verschillen.

Geef preventie en bescherming van spelers een vaste plaats in het nieuwe toezicht

Veranker verantwoord spelen als kerntaak binnen het toekomstige toezicht, naast vergunningverlening en handhaving. Leg expliciet vast wie verantwoordelijk is voor preventie, monitoring, spelersbescherming en samenwerking met zorgorganisaties. Zorg daarbij voor deskundigheid, onafhankelijkheid en continuïteit en houd niet alleen zicht op casino's, maar ook op andere gereguleerde spelvormen en ontwikkelingen in online kansspelen.

Bouw een herkenbare lokale route van signalering naar hulp

Maak voor inwoners, professionals en aanbieders duidelijk waar iemand met kansspelproblemen terechtkan. Een praktisch aanknopingspunt kan één herkenbaar lokaal toegangspunt of hulplijn zijn, gekoppeld aan bestaande organisaties en professionele zorg. Maak afspraken over signalering, eerste screening, doorverwijzing en behandeling en investeer in voldoende gespecialiseerde kennis en capaciteit. Bestaande organisaties hoeven niet dezelfde rol te vervullen, maar voor inwoners en verwijzers moet duidelijk zijn wie waarvoor verantwoordelijk is.

Werk sectorbrede zelfuitsluiting verder uit

Werk sectorbrede zelfuitsluiting uit als beschermingsmaatregel voor spelers die zichzelf willen uitsluiten. Daarbij zijn heldere afspraken nodig over duur, gegevensgebruik, herintreding en verwijzing naar hulp. Voor algemene bezoekersregistratie geeft dit onderzoek onvoldoende basis om vast te stellen dat dit de meest passende maatregel is. Indien zo'n systeem wordt overwogen, moeten effectiviteit, proportionaliteit, privacy, uitvoerbaarheid en mogelijke verschuiving naar andere spelvormen eerst zorgvuldig worden beoordeeld.

Investeer in preventie die aansluit bij de Arubaanse praktijk

Algemene waarschuwingen over gokverslaving zijn waarschijnlijk niet voldoende in een context waarin verschillende kansspelvormen sterk in het dagelijks leven zijn ingebed. Maak concreet wanneer recreatief spelen risicovol wordt, welke vroege signalen er zijn en waar hulp beschikbaar is. Combineer dit met financiële vaardigheden zoals budgetteren, sparen, omgaan met schulden en inzicht in winkansen.

Differentieer naar doelgroep. Voor jongeren verdienen online kansspelen, sportweddenschappen en de relatie met gaming en sociale media aandacht. Voor oudere inwoners kan de sociale functie van bingo en casinobezoek worden erkend zonder mogelijke risico's te negeren. Voor huishoudens onder financiële druk is verbinding met bredere financiële ondersteuning relevant.

Kijk ook naar de omgeving waarin kansspelen worden aangeboden

Preventie moet niet uitsluitend worden gericht op individuele keuzes. Kansspelen zijn breed zichtbaar en toegankelijk en voor veel inwoners onderdeel van de sociale omgeving. Evalueer daarom ook de zichtbaarheid, toegankelijkheid en promotie van verschillende spelvormen, waaronder loterijverkooppunten en online aanbod. Zorg dat informatie over risico's en lokale hulp aanwezig is op plekken en via kanalen waar spelers daadwerkelijk worden bereikt.

Verdeel de verantwoordelijkheid en financiering over de hele kansspelsector

Preventie en hulpverlening vragen structurele financiering. Zowel inwoners als professionals stellen voor dat kansspelopbrengsten deels worden gebruikt voor preventie, zorg of maatschappelijke doelen. Vanuit de sector bestaat eveneens bereidheid om bij te dragen aan preventie, maar wordt gevraagd om een eerlijke verdeling over verschillende aanbieders. Een structurele bijdrage zou daarom niet uitsluitend bij casino's moeten worden neergelegd. Onderzoek een financieringsmodel waarbij gereguleerde aanbieders, passend bij aard en omvang van hun aanbod, bijdragen aan preventie, monitoring en behandeling.

Gebruik dit onderzoek als nulmeting en volg ontwikkelingen structureel

Herhaal de meting periodiek om ontwikkelingen in kansspeldeelname, PGSI-risico en gevolgen te volgen en veranderingen na nieuw beleid te kunnen beoordelen. Besteed in vervolgonderzoek extra aandacht aan de route naar professionele hulp, online kansspelen en kansspeldeelname onder jongeren. Voor jongeren is een aparte onderzoeksopzet nodig, omdat personen jonger dan 18 jaar niet in deze survey zijn opgenomen. Daarnaast is het wenselijk dat de toekomstige toezichthouder structureel geanonimiseerde gegevens verzamelt over bijvoorbeeld uitsluitingen, signaleringen en waar mogelijk deelnamepatronen. Daarmee kan monitoring in de toekomst worden gebaseerd op een combinatie van bevolkingsonderzoek en administratieve gegevens.

8. Bijlagen

Bijlage 1: Survey Vragenlijst

Hieronder volgt de Nederlandse versie van de vragenlijst, deze was ook beschikbaar in Papiamento, Engels en Spaans.

Goedemorgen / Goedemiddag mevrouw/meneer.

Wij voeren een onderzoek uit naar kansspelen, in opdracht van de Nederlandse en Arubaanse overheid. Ik ben enquêteur van onderzoeksbureau RE-Quest; hier is mijn legitimatie.

Zou u willen deelnemen? Het invullen van de vragenlijst duurt ongeveer 10 minuten en is volledig anoniem. Wij vragen geen persoonlijke gegevens zoals naam, adres of ID.

Sommige vragen kunnen persoonlijk zijn, maar het is belangrijk dat u ze eerlijk beantwoordt. Ik kan uw antwoorden niet zien terwijl u ze invult op de tablet en ik kan ze later ook niet terughalen. Uw bijdrage is belangrijk voor het toekomstige welzijn van de inwoners van Aruba.

Wilt u deelnemen?
○ Ja
○ Nee → naar non response page

Non response (Interviewer vult in)
Wat is de belangrijkste reden dat deze persoon niet heeft deelgenomen?
○ Had geen tijd / had haast
○ Geen interesse
○ Wantrouwen / wilde geen informatie delen
○ Taalbarrière
○ Woonde niet op Aruba (toerist)
○ Reeds eerder benaderd / al meegedaan
○ Was aan het werk (bijv. personeel winkel)
○ Begrijpt doel onderzoek niet / onzeker
○ Overige (geef nadere toelichting): _____

Geslacht
○ Man
○ Vrouw
○ Anders / niet duidelijk

Geschatte leeftijd
○ <25
○ 25–44
○ 45–64
○ 65+
○ Niet in te schatten

Screening (Interviewer vult in)
Woont u op Aruba?
Bent u 18 jaar of ouder?
○ Inwoner van Aruba, 18 jaar of ouder (mag deelnemen)
○ Inwoner van Aruba, <18 jaar (helaas niet deelnemen)
○ Bezoeker / Toerist (helaas niet deelnemen)

Screen-out (Interviewer vult in)
U bent jonger dan 18 en/of geen inwoner van Aruba en behoort daarom niet tot de doelgroep. U kunt niet deelnemen aan dit onderzoek. Dank voor uw bereidheid. Ik wens u een fijne dag!

Sluit survey
○ Ja

Taal & Tablet (Interviewer vult in)
In welke taal wil u de vragenlijst invullen? (kies rechts boven)
○ Papiamento
○ English
○ Nederlands
○ Espanol

Vraag of de respondent het prettig vindt om de vragenlijst zelf in te vullen (voorkeur vanwege privacy).

Geef de tablet aan de persoon en vraag hem/haar in de buurt te blijven of plaats te nemen op een bankje in de buurt, en de tablet na afloop terug te geven.
○ Ja, op tablet
○ Nee, op papier
○ Nee, met hulp van interviewer

Intro & Demografie
Dank u voor uw deelname aan deze korte vragenlijst over kansspelen in Aruba.
Uw antwoorden helpen ons om deelname beter te begrijpen.
De vragenlijst duurt ongeveer 10 minuten en is volledig anoniem.
Beantwoord de vragen alstublieft zo eerlijk mogelijk.

Wat is uw leeftijd?
○ 18–24 jaar
○ 25–29 jaar
○ 30–34 jaar
○ 35–39 jaar
○ 40–44 jaar
○ 45–49 jaar
○ 50–54 jaar
○ 55–59 jaar
○ 60–64 jaar
○ 65–69 jaar
○ 70–74 jaar
○ 75 jaar of ouder
○ Zeg ik liever niet

Wat is uw geslacht?
○ Man
○ Vrouw
○ Anders
○ Zeg ik liever niet

Wat is uw hoogst voltooide opleiding?
○ Geen formeel onderwijs
○ Basisschool
○ Middelbare school
○ Beroepsonderwijs (MBO)
○ Hoger onderwijs (HBO / universiteit)
○ Zeg ik liever niet
○ Overige (geef nadere toelichting): _____

Wat beschrijft uw huidige huishouden het beste?
○ Ik woon alleen
○ Ik woon alleen met kind(eren)
○ Ik woon met een partner (geen kinderen)
○ Ik woon met een partner en kind(eren)
○ Ik woon met mijn ouders
○ Ik woon met uitgebreide familie (bijv. broers/zussen, grootouders)
○ Zeg ik liever niet
○ Anders, namelijk: _____

Wat is uw huidige werksituatie? (meerdere antwoorden mogelijk)
☐ Werkzaam (in loondienst)
☐ Werkzaam (zelfstandig ondernemer / zzp'er)
☐ Werkzaam (informeel / zonder contract)
☐ Werkloos (actief op zoek naar werk)
☐ Student / scholier
☐ Gepensioneerd
☐ Zorgend voor huishouden/gezin (onbetaald)
☐ Niet in staat om te werken
☐ Anders, namelijk: _____

Deelname aan kansspelen
In deze survey bedoelen we met "kansspelen": Activiteiten waarbij je geld inzet en kans hebt om geld of andere prijzen te winnen. Dit kan zijn: fysiek op locatie of online (via telefoon of laptop).

Heeft u ooit deelgenomen aan een van de volgende activiteiten? (meerdere antwoorden mogelijk)
☐ Online kansspelen via telefoon of laptop (bijv. slots, loterij, sports betting)
☐ Casino's (bijv. tafelspelen, speelautomaten)
☐ Poker rooms (bijv. kaartspellen)
☐ Sports bars (bijv. sports betting)
☐ Loterij (bijv. staatsloterij, Catochi, sweepstakes, krasloten, nummerloterij, lotto)
☐ Speelautomaten in bars/restaurants
☐ Domino, bingo, poker of andere kaartspelen
☐ Wedden op dierengevechten (bijv. hanengevechten, hondengevechten)
☐ Raffles/verlotingen (bijv. kleine loterijen of prijstrekkingen georganiseerd door personen of binnen de gemeenschap)
☐ Anders, namelijk: _____
☐ Geen van de bovenstaande

Deelname aan kansspelen in de afgelopen 12 maanden
Aan welke van deze activiteiten heeft u DE AFGELOPEN 12 MAANDEN deelgenomen? (meerdere antwoorden mogelijk)

☐ Online kansspelen via telefoon of laptop (bijv. slots, loterij, sports betting)
☐ Casino's (bijv. tafelspelen, speelautomaten)
☐ Poker rooms (bijv. kaartspellen)
☐ Sports bars (bijv. sports betting)
☐ Loterij (bijv. staatsloterij, Catochi, sweepstakes, krasloten, nummerloterij, lotto)
☐ Speelautomaten in bars/restaurants
☐ Domino, bingo, poker of andere kaartspelen
☐ Wedden op dierengevechten (bijv. hanengevechten, hondengevechten)
☐ Raffles/verlotingen (bijv. kleine loterijen of prijstrekkingen georganiseerd door personen of binnen de gemeenschap)
☐ [Insert text from Other]
☐ Geen van de bovenstaande

Deelname online kansspelen

In de afgelopen 12 maanden, aan welke online kansspelen (via telefoon of laptop) heeft u deelgenomen? (meerdere antwoorden mogelijk)

☐ Sports betting
☐ Online casinospellen (bijv. slots, blackjack, roulette, baccarat)
☐ Poker
☐ Loterij
☐ Bingo
☐ Catochi
☐ Anders, namelijk: _____

Frequentie deelname in afgelopen 12 maanden

In de afgelopen 12 maanden heeft u deelgenomen aan een of meerdere kansspelen (online en/of offline).

Hoe vaak heeft u in de afgelopen 12 maanden deelgenomen aan deze activiteiten?

○ Dagelijks
○ Wekelijks
○ Maandelijks
○ Minder dan één keer per maand

Tijdsbesteding

Hoeveel tijd besteedt u hier gemiddeld per week aan?

○ Minder dan 1 uur
○ 1–3 uur
○ 4–6 uur
○ Meer dan 6 uur

Redenen om te spelen

Wat zijn uw redenen om te spelen? (Selecteer alles wat van toepassing is)

☐ Voor plezier
☐ Voor de adrenaline of spanning
☐ Omdat mijn vrienden/familie het ook doen
☐ Om een leuke tijd met anderen te hebben
☐ Om nieuwe mensen te ontmoeten of vrienden te maken
☐ Om geld of prijzen te winnen
☐ Om mijn inkomen aan te vullen
☐ Om eerder verloren geld terug te proberen te winnen
☐ Om te ontspannen of stress te verminderen
☐ Om een gevoel van gemeenschap of verbondenheid te ervaren
☐ Om de tijd te doden
☐ Omdat het deel uitmaakt van onze cultuur of traditie

☐ Vanwege geluksgetallen of getallen uit dromen
☐ Uit nieuwsgierigheid
☐ Zeg ik liever niet
☐ Anders, namelijk: _____

Uitgaven

Hoeveel geld geeft u gemiddeld per week uit aan kansspelen?
Vul bedrag in: _____

In welke valuta was dit bedrag?
○ Dollar (USD)
○ Gulden (AWG)

Wat is het hoogste bedrag dat u ooit in één sessie heeft uitgegeven?
Vul bedrag in: _____

In welke valuta was dit bedrag?
○ Dollar (USD)
○ Gulden (AWG)

Gebruikt u fooi of extra contant inkomen voor kansspelen?
○ Vaak
○ Soms
○ Zelden
○ Nooit
○ Ik ontvang geen fooi of extra inkomen
○ Zeg ik liever niet

Als u loten koopt, hoeveel loten koopt u gemiddeld per week?
○ Ik koop geen loten
○ Aantal: _____

Mogelijke gevolgen van het spelen

In de afgelopen 12 maanden: Hoe vaak heeft u meer ingezet dan u zich eigenlijk kon veroorloven te verliezen?
○ Nooit
○ Soms
○ Meestal
○ (Bijna) altijd

In de afgelopen 12 maanden: Hoe vaak hebben mensen kritiek gehad op uw gokgedrag, of u vertelt dat u een gokprobleem had? Het maakt niet uit of het volgens u waar is.
○ Nooit
○ Soms
○ Meestal
○ (Bijna) altijd

In de afgelopen 12 maanden: Hoe vaak heeft u zich schuldig gevoeld over de wijze waarop u gokt of wat er gebeurt wanneer u gokt?
○ Nooit
○ Soms
○ Meestal
○ (Bijna) altijd

Heeft u ooit het gevoel gehad dat uw deelname aan deze activiteiten problemen veroorzaakt in uw leven? (meerdere antwoorden mogelijk)
☐ Ja, financiële problemen (bijv. geldproblemen, schulden, spullen verkopen)
☐ Ja, mentale of fysieke problemen (bijv. stress, slaapproblemen, depressie)
☐ Ja, sociale problemen (bijv: meer ruzie, minder plezier in relaties)
☐ Nee

Wat heeft u gedaan toen u merkte dat het gokken problemen veroorzaakte? (meerdere antwoorden mogelijk)
☐ Ik heb met anderen gepraat (vrienden, familie, kerk)
☐ Ik heb professionele hulp gezocht (arts, psycholoog)
☐ Ik heb regels voor mezelf opgesteld (hoe vaak ik speel of hoeveel ik uitgeef)
☐ Ik heb afspraken met anderen gemaakt (hoe vaak ik speel of hoeveel ik uitgeef)
☐ Ik ben (tijdelijk) gestopt met spelen
☐ Ik heb niets gedaan
☐ Ik heb iets anders gedaan, namelijk: _____

Hulp zoeken
Wat houdt u tegen om hulp te zoeken?
○ Ik denk niet dat ik hulp nodig heb
○ Ik kan het zelf oplossen
○ Ik vind de problemen niet groot genoeg
○ Ik schaam me
○ Ik weet niet waar ik hulp kan krijgen
○ Ik wil niet afhankelijk zijn van anderen
○ Ik heb er nog geen tijd voor gehad
○ Anders, namelijk: _____

Mogelijke gevolgen van het spelen
In de afgelopen 12 maanden, heeft u het volgende meegemaakt door kansspelen? (meerdere antwoorden mogelijk)
Financiële gevolgen
☐ Geld opgenomen uit spaargeld om te spelen
☐ Bezittingen verkocht voor geld
☐ Rekeningen te laat betaald
☐ Minder uitgegeven aan ontspanning (bijv. uit eten, naar de film)
☐ Minder uitgegeven aan boodschappen of medicatie
☐ Geld geleend van vrienden of familie
☐ Geld geleend van bank
☐ Geld of spullen gestolen om te kunnen spelen
☐ Geen van de bovenstaande

Sociale gevolgen
In de afgelopen 12 maanden, heeft u het volgende meegemaakt door kansspelen? (meerdere antwoorden mogelijk)
☐ Werk- of studie tijd gebruikt om te spelen
☐ Slechter gepresteerd op werk of school
☐ Afwezig geweest op werk of school
☐ Minder tijd besteed aan dierbaren
☐ Me sociaal geïsoleerd gevoeld
☐ Meer conflicten in relaties gehad
☐ Geen van de bovenstaande

Mentale/fysieke gevolgen

In de afgelopen 12 maanden, heeft u het volgende meegemaakt door kansspelen? (meerdere antwoorden mogelijk)

☐ Minder geslapen door het spelen
☐ Minder gegeten dan ik zou moeten
☐ Had meer sombere gedachten
☐ Had gedachten aan zelfdoding
☐ Had spijt van het spelen
☐ Schaamde mij voor mijn gokgedrag
☐ Voelde stress door het gokken
☐ Voelde mij onzeker of kwetsbaar door het gokken
☐ Geen van de bovenstaande

Gokgedrag van naasten en professionele hulp

Hoeveel mensen in uw eigen sociale kring doen (af en toe) mee aan kansspelen?

○ Geen
○ Eén
○ Een paar
○ De meeste
○ Bijna allemaal

Heeft iemand die dicht bij u staat (partner, familielid of goede vriend) in de afgelopen 12 maanden meegedaan aan kansspelen?

○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet
○ Zeg ik liever niet

Heeft u in de afgelopen 12 maanden problemen ervaren door het gokgedrag van deze persoon?

○ Ja, financiële problemen (bijv. geldproblemen, schulden, spullen verkopen)
○ Ja, mentale of lichamelijke problemen (bij. stress, slaapproblemen, depressie)
○ Ja, sociale problemen (bijv. meer ruzie, minder plezier in relaties)
○ Nee

Beeld van gokken en aanbevelingen

Op de lange termijn verlies je meer dan je wint door deel te nemen aan kansspelen.

○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Ik geloof dat keuzes of rituelen de uitkomsten van kansspelen kunnen beïnvloeden.

○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Ik zie deelnemen aan kansspelen als een slechte gewoonte, zoals roken of alcohol drinken.

○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Ik zie deelnemen aan kansspelen als een vorm van entertainment, zoals een bezoek aan een kermis of pretpark.

○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Ik zie deelnemen aan kansspelen als een financiële strategie, zoals handelen in aandelen.
○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Ik zie deelnemen aan kansspelen als een culturele of religieuze praktijk, zoals het dragen van een geluksbrenger (lucky charm).
○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Denkt u dat gokken een ernstig probleem is in Aruba?
○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Denkt u dat er in Aruba voldoende hulp is voor gokproblemen?
○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Denkt u dat mensen in Aruba met gokproblemen hulp zullen zoeken?
○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Denkt u dat gokken een positief economisch effect heeft op Aruba (bijvoorbeeld meer bezoekers, banen en inkomsten)?
○ Ja
○ Nee
○ Weet ik niet

Wat was uw netto inkomen in de afgelopen maand?
○ Minder dan 250
○ 250–1000
○ 1000–2000
○ 2001–3000
○ 3001–4000
○ 4001–5000
○ Meer dan 5000
○ Zeg ik liever niet

In welke valuta was dit bedrag?
○ Dollar (USD)
○ Gulden (AWG)

Heeft u suggesties voor de overheid als het gaat om gokken in Aruba?

_____

_____

_____

Hartelijk dank voor uw deelname!
Dit is het einde van de survey.
Klik op sluit en geef de tablet terug aan de interviewer.

Sluit survey
○ Sluit survey

Afronding interviewer
Dank u wel voor uw deelname! U kunt de tablet terug geven aan de interviewer.

Heeft de respondent de vragenlijst zelfstandig ingevuld, met hulp van de interviewer, of op papier?
○ Zelfstandig
○ Met hulp van de interviewer
○ Op papier ingevuld en door de interviewer ingevoerd

Opmerkingen

Bijlage 2: Kwalitatieve onderzoeksinstrumenten

Naast de survey zijn drie kwalitatieve instrumenten gebruikt: korte straatinterviews, systematische observaties op kansspellocaties en verdiepende stakeholderinterviews. Onderstaand wordt per instrument weergegeven welke onderwerpen en kernvragen zijn gebruikt. De straatinterviews en observaties zijn vastgelegd in gestandaardiseerde formulieren; de stakeholderinterviews zijn per respondent aangepast aan diens functie en expertise.

Korte straatinterviews

De straatinterviews waren bedoeld om op laagdrempelige wijze lokale ervaringen en opvattingen over kansspelen op te halen. Naast enkele kenmerken van de respondent en de interviewlocatie werd gevraagd naar eigen speelgedrag, de aanwezigheid van kansspelen in het dagelijks leven, ervaren problemen, hulp en mogelijke maatregelen.

De volgende kernvragen zijn gebruikt:

- Speelt u zelf wel eens kansspelen? Zo ja, aan welke vormen van kansspelen neemt u deel?
- Hoe vaak ziet u kansspelen in uw dagelijks leven, bijvoorbeeld casino's, kiosken of andere verkooppunten?
- Hoe normaal vindt u kansspelen op Aruba?
- Waarom denkt u dat mensen kansspelen?
- Ziet u in uw omgeving dat kansspelen problemen veroorzaken? Zo ja, welke problemen, bijvoorbeeld financieel, binnen relaties of gezin, mentale problemen of problemen in werk en dagelijks functioneren?
- Wanneer vindt u dat iemand 'te ver gaat' met gokken?
- Denkt u dat mensen met gokproblemen hulp zoeken?
- Weet u waar iemand op Aruba hulp kan krijgen?
- Wat zou volgens u helpen om problemen met gokken te verminderen?

Daarnaast werden locatie, wijk/regio, geschat geslacht en leeftijd, lokaal/bezoeker en eventuele persoonlijke ervaringen van de respondent geregistreerd. De interviewer kon ook een korte toelichting of voorbeeld noteren.

Observaties op kansspellocaties

Voor de veldobservaties is een gestandaardiseerd observatieformulier gebruikt. Hiermee is niet alleen het aanwezige kansspelaanbod geregistreerd, maar ook de zichtbaarheid, toegankelijkheid en sociale context van de locatie. De observaties hadden betrekking op de volgende onderdelen:

- **Locatie en omgeving:** naam en type locatie, wijk/regio, zichtbaarheid vanaf de weg, hoeveelheid reclame en nabijheid van onder meer supermarkten, scholen, horeca, woonwijken, hoofdwegen en hotels.
- **Toegankelijkheid en toezicht:** hoe laagdrempelig de locatie aanvoelde, aanwezigheid van toegangscontrole en eventuele aanwezigheid van een overheidsinspecteur.
- **Kansspelaanbod:** aanwezige spelvormen, waaronder speelautomaten, tafelspelen, poker, sportweddenschappen, loterijen/nummerspelen en bingo, en welk type spel op dat moment domineerde.

- **Inrichting en sfeer:** algemene indruk van de locatie, sfeer, verlichting, geluidsniveau, gratis voorzieningen en overige faciliteiten zoals bar, restaurant, televisieschermen, entertainment en zitgelegenheid.
- **Publiek en speelgedrag:** geschat aantal aanwezigen, geslachts- en leeftijdssamenstelling, indruk van lokaal/toeristisch publiek, intensiteit van het spelen, gedrag van spelers en mate van sociale interactie.
- **Spelersbescherming:** mogelijke signalen van problematisch speelgedrag, zichtbaarheid van informatie over hulpverlening en de mate waarin personeel betrokken of alert leek.
- **Open observaties:** opvallende kenmerken, situaties en relevante quotes.

De observaties geven context bij de andere onderzoeksgegevens en zijn niet gebruikt om de prevalentie van bepaald gedrag vast te stellen.

Stakeholderinterviews

Voor de stakeholderinterviews is geen volledig gestandaardiseerde vragenlijst gebruikt. Voor iedere respondent is een **tailormade interviewschema** opgesteld dat aansloot bij diens functie, expertise en positie binnen preventie, hulpverlening, toezicht, handhaving of de kansspelsector.

In alle gesprekken kwamen in ieder geval de volgende thema's terug:

- de rol en ervaring van de respondent met kansspelen en/of kansspelproblematiek op Aruba;
- waargenomen omvang en aard van kansspeldeelname en problematisch speelgedrag;
- groepen, situaties of spelvormen die volgens de respondent extra aandacht verdienen;
- signalen en gevolgen van problematisch speelgedrag;
- bestaande mogelijkheden voor signalering, ondersteuning, doorverwijzing en behandeling;
- mogelijke knelpunten in de route naar hulp;
- ervaringen met toezicht, regulering en spelersbescherming, voor zover relevant voor de functie van de respondent;
- aanbevelingen voor preventie, hulpverlening, toezicht en toekomstig kansspelbeleid.

De exacte formulering en volgorde van de vragen verschilden per interview. Hierdoor kon worden doorgevraagd op de specifieke kennis en ervaring van iedere stakeholder, terwijl de belangrijkste onderzoeksthema's over de interviews heen vergelijkbaar bleven.

Bijlage 3: Extra analyses

Toelichting

Deze bijlage bevat verdiepende surveyanalyses die de resultaten in de hoofdtekst ondersteunen, maar vanwege het detailniveau niet allemaal in het hoofdrapport zijn opgenomen. Tenzij anders vermeld zijn de percentages gewogen en geven de n's de ongewogen aantallen respondenten met een geldig antwoord weer. Bij vragen waarbij meerdere antwoorden mogelijk waren, kunnen percentages optellen tot meer dan 100%. Resultaten van kleine subgroepen moeten voorzichtig worden geïnterpreteerd.

Inhoud

A. Deelnamepatronen naar achtergrondkenmerken
A1. Aantal verschillende kansspelen naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau
A2. Speelfrequentie naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau
A3. Belangrijkste redenen om te spelen naar leeftijd
A4. Belangrijkste redenen om te spelen naar opleidingsniveau

B. Kansspelen in de sociale omgeving
B1. Kansspeldeelname van een naaste naar leeftijd en opleidingsniveau
B2. Kansspeldeelname van een naaste naar eigen speelgedrag
B3. Deelname binnen de bredere sociale kring naar geslacht en leeftijd
B4. Deelname binnen de bredere sociale kring naar eigen speelgedrag

C. Opvattingen over kansspelen
C1. Opvattingen over kansspelen naar eigen speelgedrag
C2. Opvattingen over kansspelen naar PGSI-risico
C3. Gokken als ernstig probleem voor Aruba naar achtergrondkenmerken en eigen speelgedrag

D. Uitgaven en gebruik van extra inkomsten
D1. Wekelijkse uitgaven aan kansspelen naar geslacht
D2. Wekelijkse uitgaven aan kansspelen naar inkomen
D3. Gebruik van fooi of extra contant inkomen voor kansspelen
D4. Gebruik van fooi of extra contant inkomen naar PGSI-risico

E. Aanvullende deelname- en PGSI-profielen
E1. Deelname- en PGSI-profiel naar geslacht, leeftijd, opleiding en inkomen
E2. Deelname- en PGSI-profiel naar huishoudsamenstelling en sociale omgeving

A. Deelnamepatronen naar achtergrondkenmerken

A1. Aantal verschillende kansspelen naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau

Tabel A1 laat zien hoe het aantal gespeelde kansspelen verschilt naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau. De verschillen naar geslacht en leeftijd zijn statistisch significant. Vrouwen nemen relatief vaker deel aan twee of drie kansspelen dan mannen (34% tegenover 23%), terwijl mannen vaker aan vier of meer kansspelen deelnemen (6% tegenover 2%). Naar leeftijd behoren jongere respondenten relatief vaker tot de groep die aan meerdere kansspelen deelneemt, terwijl oudere respondenten vaker aan één kansspel deelnemen. Ook naar opleidingsniveau zijn verschillen zichtbaar, maar deze zijn niet statistisch significant.

Tabel A1 - Aantal verschillende kansspelen in de afgelopen twaalf maanden naar achtergrondkenmerken

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden aan kansspelen hebben deelgenomen (n=459).

	1 spel	2-3 spellen	≥4 spellen
Geslacht			
Man (n=209)	70%	23%	6%
Vrouw (n=250)	65%	34%	2%
Leeftijd			
18-34 (n=193)	57%	36%	7%
35-49 (n=117)	67%	31%	2%
50-64 (n=74)	79%	18%	3%
65+(n=75)	76%	22%	1%
Opleidingsniveau			
Basisonderwijs (n=36)*	79%	18%	3%
Secundair/beroepsonderwijs (n=322)	69%	27%	5%
Tertiair (n=101)	60%	37%	3%

*Opmerking: Vanwege het beperkte aantal respondenten in sommige subgroepen zijn deze resultaten indicatief en dienen ze voorzichtig te worden geïnterpreteerd.

A2. Speelfrequentie naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau

Naar **geslacht** zijn verschillen zichtbaar in de speelfrequentie. Vrouwen spelen minder vaak dan mannen: 44% van de vrouwen speelt minder dan maandelijks, tegenover 38% van de mannen. Daarnaast speelt 2% van de vrouwen dagelijks, tegenover 6% van de mannen.

Ook naar **leeftijd** zijn verschillen zichtbaar. Jongere respondenten van 18 tot en met 39 jaar spelen het minst frequent; de helft (50%) speelt minder dan maandelijks. Oudere respondenten spelen daarentegen vaker wekelijks: 37% onder 55- tot en met 64-jarigen en 44% onder respondenten van 65 jaar en ouder. Van deze laatste groep speelt 7% dagelijks.

Ook **opleidingsniveau** hangt samen met de speelfrequentie. Respondenten met basisonderwijs spelen vaker wekelijks (48%) dan respondenten met secundair/beroepsonderwijs (32%) en tertiair onderwijs (24%). Daarnaast speelt meer dan de helft van de respondenten met een tertiaire opleiding minder dan maandelijks (52%).

Tabel A2 - Frequentie van spelen naar geslacht, leeftijd en opleidingsniveau

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden aan kansspelen hebben deelgenomen (n=459).

	Minder dan maandelijks	Maandelijks	Wekelijks	Dagelijks
Geslacht				
Man (n=209)	38%	25%	31%	6%
Vrouw (n=250)	44%	23%	31%	2%
Leeftijd				
18-34 (n=193)	50%	25%	21%	4%
35-49 (n=117)	44%	24%	31%	1%
50-64 (n=74)	35%	22%	37%	6%
65+(n=75)	26%	23%	44%	7%
Opleidingsniveau				
Basisonderwijs (n=36)*	21%	19%	47%	12%
Secundair/beroepsonderwijs (n=322)	39%	25%	32%	4%
Tertiair (n=101)	52%	23%	24%	1%

*Opmerking: Vanwege het beperkte aantal respondenten in sommige subgroepen zijn deze resultaten indicatief en dienen ze voorzichtig te worden geïnterpreteerd.

A3. Belangrijkste redenen om te spelen naar leeftijd

Tabel A3 - Wat zijn uw redenen om te spelen? (Selecteer alles wat van toepassing is) Top 3 naar leeftijd

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, exclusief respondenten die uitsluitend 'anders' hebben ingevuld, n=459.

	Age 18-39 (n=193)	Age 40-54 (n=117)	Age 55-64 (n=74)	Age 65+ (n=75)
1.	Geld winnen (61%)	Geld winnen (61%)	Geld winnen (72%)	Geld winnen (67%)
2.	Voor de pret/ plezier (28%)	Voor de pret/ plezier (21%)	Voor de pret/ plezier (25%)	Voor de pret/ plezier (22%)
3.	Tijdverdrijf (18%)	Stress verminderen/ Tijdverdrijf (12%)	Stress verminderen/ Tijdverdrijf (11%)	Tijdverdrijf (20%)

A4. Belangrijkste redenen om te spelen naar opleidingsniveau

Tabel A4 – Wat zijn uw redenen om te spelen? (Selecteer alles wat van toepassing is) Top 3 naar opleidingsniveau

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, exclusief respondenten die uitsluitend 'anders' hebben ingevuld, n=422.

	Basisonderwijs (n=22)*	Secundair/beroepsonderwijs (n=316)	Tertiair onderwijs (n=106)
1.	Geld winnen (47%)	Geld winnen (67%)	Geld winnen (58%)
2.	Voor de pret/plezier (24%)	Voor de pret/plezier (23%)	Voor de pret/plezier (31%)
3.	Sociaal contact (23%)	Tijdverdrijf (18%)	Stress verminderen (13%)

**Opmerking: Vanwege het beperkte aantal respondenten in deze subgroep zijn deze resultaten indicatief en dienen ze voorzichtig te worden geïnterpreteerd. Voor opleidingsniveau tellen de subgroepen op tot n=422 vanwege ontbrekende gegevens voor deze variabele.*

B. Kansspelen in de sociale omgeving

B1. Kansspeldeelname van een naaste naar leeftijd en opleidingsniveau

Naar leeftijd neemt het aandeel respondenten dat aangeeft dat iemand in de directe omgeving deelneemt aan kansspelen af naarmate de leeftijd stijgt. Onder 18- tot en met 39-jarigen bedraagt dit aandeel 62%, tegenover 56% onder 40- tot en met 54-jarigen, 51% onder 55- tot en met 64-jarigen en 48% onder respondenten van 65 jaar en ouder. Naar opleidingsniveau geeft 43% van de respondenten met basisonderwijs aan iemand in de directe omgeving te hebben die aan kansspelen deelneemt, tegenover 56% van de respondenten met secundair/beroepsonderwijs en 57% van de respondenten met tertiair onderwijs.

Tabel B1- Heeft iemand die dicht bij u staat (partner, familielid of goede vriend) in de afgelopen 12 maanden meegedaan aan kansspelen?

Basis: alle respondenten (n=710 met geldig antwoord).

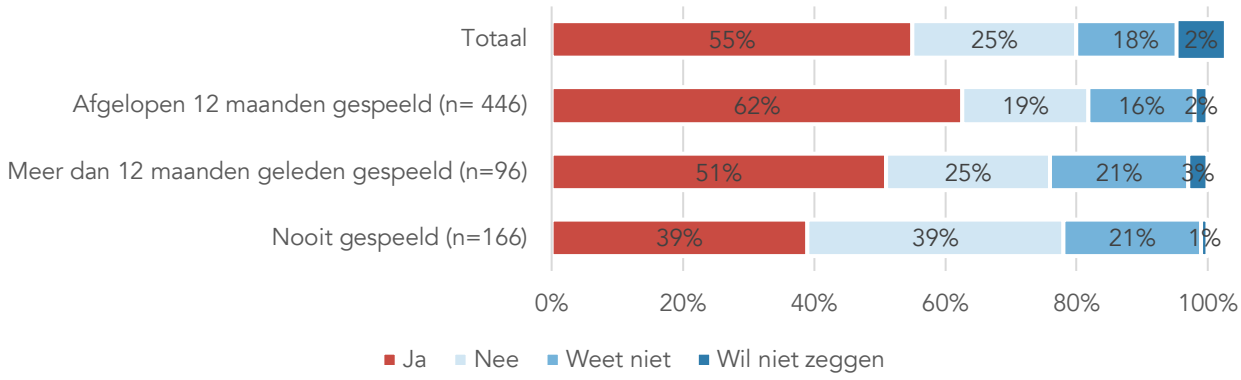
	Ja	Nee	Weet niet	Wil niet zeggen
Leeftijd				
18-39 (n=278)	62%	16%	20%	2%
40-54 (n=190)	56%	21%	22%	1%
55-64 (n=122)	51%	35%	14%	0%
65+(n=120)	48%	33%	14%	5%
Opleidingsniveau				
Basisonderwijs (n=51)	43%	45%	13%	0%
Secundair/beroepsonderwijs (n=486)	56%	24%	18%	2%
Tertiair (n=163)	57%	25%	16%	2%

B2. Kansspeldeelname van een naaste naar eigen speelgedrag

Ook het eigen speelgedrag hangt samen met de gerapporteerde deelname in de directe omgeving. Van de respondenten die zelf in de afgelopen twaalf maanden hebben gespeeld, geeft 62% aan dat iemand in hun directe omgeving eveneens heeft deelgenomen aan kansspelen. Dit aandeel bedraagt 51% onder respondenten die langer dan twaalf maanden geleden hebben gespeeld en 39% onder respondenten die nooit hebben deelgenomen.

Figuur B2 - Deelname van directe omgeving, naar eigen speelgedrag

Basis: alle respondenten (n=710 met geldig antwoord).



B3. Deelname binnen de bredere sociale kring naar geslacht en leeftijd

Naar geslacht geven vrouwen iets vaker dan mannen aan dat niemand in hun sociale kring aan kansspelen deelneemt (28% tegenover 22%). Mannen geven daarentegen vaker aan dat de meeste of bijna alle mensen in hun sociale kring deelnemen (13% tegenover 10%). Deze verschillen naar geslacht zijn niet statistisch significant. Naar leeftijd zijn grotere verschillen zichtbaar. Onder 18- tot en met 39-jarigen geeft 60% aan dat een paar mensen in hun sociale kring deelnemen, tegenover 34% onder 55- tot en met 64-jarigen. Respondenten van 55 jaar en ouder geven daarentegen vaker aan dat niemand in hun sociale kring deelneemt aan kansspelen. De verschillen naar leeftijd zijn wel statistisch significant.

Tabel B3 - Hoeveel mensen in uw eigen sociale kring doen (af en toe) mee aan kansspelen? Naar leeftijd en geslacht.

Basis: alle respondenten (n=720).

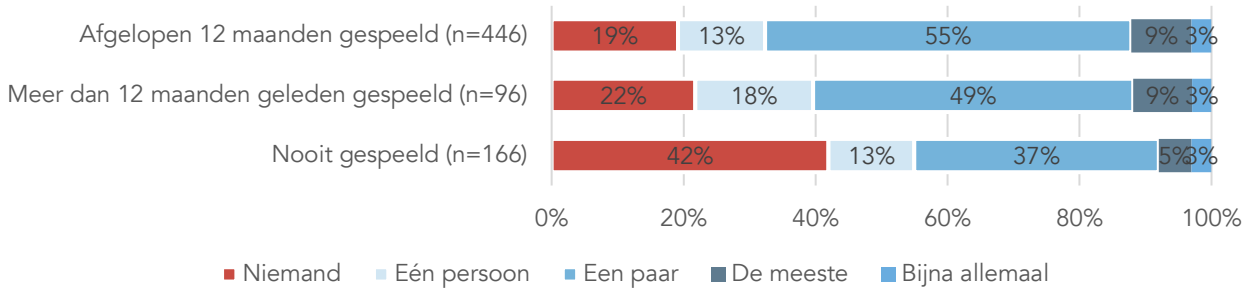
	Niemand	Eén persoon	Een paar	Meeste/bijna allemaal
Geslacht				
Man (n=341)	22%	15%	51%	13%
Vrouw (n=379)	28%	13%	49%	10%
Leeftijd				
18-39 (n=278)	16%	11%	60%	13%
40-54 (n=195)	21%	12%	53%	14%
55-64 (n=127)	37%	20%	34%	10%
65+(n=120)	35%	16%	44%	6%

B4. Deelname binnen de bredere sociale kring naar eigen speelgedrag

Tot slot is ook een samenhang zichtbaar tussen het eigen speelgedrag en deelname binnen de bredere sociale kring. Van de respondenten die in de afgelopen twaalf maanden zelf hebben gespeeld, geeft 55% aan dat een paar mensen in hun sociale kring eveneens deelnemen aan kansspelen, terwijl 19% aangeeft dat niemand in hun sociale kring speelt. Onder respondenten die nooit hebben gespeeld, geeft daarentegen 42% aan dat niemand in hun sociale kring speelt en 37% dat een paar mensen deelnemen.

Figuur B4 - Deelname sociale kring, naar eigen deelname

Basis: alle respondenten (n=710 met geldig antwoord).



C. Opvattingen over kansspelen

C1. Opvattingen over kansspelen naar eigen speelgedrag

Tabel C1 - Zes opvattingsstellingen, naar eigen speelgedrag

Basis: alle respondenten met een geldig antwoord, n=705. Dit gaat bewust om alle respondenten, niet om PGSI.

	Afgelopen 12 mnd.	Meer dan 12 mnd. geleden	Nooit gespeeld
Op lange termijn verlies je meer dan je wint			
Ja	59%	76%	65%
Nee	27%	8%	11%
Weet niet	15%	16%	23%
Keuzes/rituelen beïnvloeden de uitkomst			
Ja	15%	24%	22%
Nee	66%	60%	47%
Weet niet	20%	16%	32%
Kansspelen als slechte gewoonte			
Ja	43%	72%	70%
Nee	46%	20%	19%
Weet niet	12%	7%	11%
Kansspelen als entertainment			
Ja	41%	34%	32%
Nee	51%	56%	55%
Weet niet	8%	9%	13%
Kansspelen als financiële strategie			
Ja	23%	22%	13%
Nee	65%	72%	68%
Weet niet	12%	6%	19%
Kansspelen als culturele/religieuze praktijk			
Ja	14%	18%	19%
Nee	77%	72%	69%
Weet niet	9%	11%	13%

Gewogen kolompercentages. Alle toetsen geldig (geen cellen met verwachte celgrootte <5). Significantie per stelling: lange-termijnverlies $\chi^2(4)=31,42$ p<,001; keuzes/rituelen $\chi^2(4)=23,16$ p<,001; slechte gewoonte $\chi^2(4)=58,27$ p<,001; entertainment $\chi^2(4)=7,95$ p=,093 (n.s.); financiële strategie $\chi^2(4)=13,87$ p=,008; culturele/religieuze praktijk $\chi^2(4)=4,50$ p=,343 (n.s.).

Analyse: *Vier van de zes stellingen laten een statistisch significant verband zien met eigen speelgedrag. Het sterkste verband betreft 'slechte gewoonte' (Cramér's V=,203): huidige spelers zijn het hier duidelijk minder mee eens (43%) dan oud-spelers (72%) of niet-spelers (70%). Ditzelfde patroon - huidige spelers milder in hun oordeel - is ook zichtbaar bij lange-termijnverlies en keuzes/rituelen. Bij financiële strategie is het beeld anders: instemming is het laagst onder respondenten die nooit hebben gespeeld (13%). Voor entertainment en culturele/religieuze praktijk is geen significant verband gevonden.*

C2. Opvattingen over kansspelen naar PGSI-risico

Tabel C2 - Opvattingen over kansspelen, naar PGSI-risicogroep

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, met een geldige PGSI-score, n=444.

	Niet-problematisch/laag risico	Matig/hoog risico
Op lange termijn verlies je meer dan je wint (n=444) - geen significant verschil ($\chi^2(2)=3,10$, p=,212, Phi=,084)		
Ja	60,6%	52,7%
Nee	24,5%	33,4%
Weet niet	14,9%	13,9%
Keuzes/rituelen beïnvloeden de uitkomst (n=444) - geen significant verschil ($\chi^2(2)=4,95$, p=,084, Phi=,106)		
Ja	13,1%	19,1%
Nee	68,5%	57,2%
Weet niet	18,5%	23,7%
Kansspelen als slechte gewoonte (n=445) - geen significant verschil ($\chi^2(2)=1,31$, p=,519, Phi=,054)		
Ja	44,1%	38,4%
Nee	44,6%	48,1%
Weet niet	11,2%	13,5%
Kansspelen als entertainment (n=444) - significant verschil ($\chi^2(2)=6,62$, p=,037, Phi=,122)		
Ja	39,0%	48,3%
Nee	54,1%	40,5%
Weet niet	6,8%	11,2%
Kansspelen als financiële strategie (n=444) - significant verschil ($\chi^2(2)=8,00$, p=,018, Phi=,134)		
Ja	19,6%	32,4%
Nee	68,8%	54,6%
Weet niet	11,6%	12,9%
Kansspelen als culturele/religieuze praktijk (n=444) - significant verschil ($\chi^2(2)=10,28$, p=,006, Phi=,152)		
Ja	11,3%	23,3%
Nee	78,5%	71,6%
Weet niet	10,2%	5,1%

Gewicht: final_weight. Gewogen kolompercentages; chi-kwadraat en Phi berekend op de ongewogen crosstab-tellingen (gebruikelijke praktijk, gezien SPSS CROSSTABS geen gewogen chi-kwadraat met fractionele N standaard ondersteunt).

Analyse: *Drie van de zes stellingen laten een statistisch significant verschil zien tussen de twee PGSI-groepen: entertainment (p=,037), financiële strategie (p=,018) en culturele/religieuze praktijk (p=,006). Bij alle drie zegt de matig/hoog-risicogroep vaker 'ja' dan de niet-problematisch/laag-risicogroep - het duidelijkst bij culturele/religieuze praktijk (23,3% versus 11,3%). Geen significant verschil is gevonden bij lange-termijnverlies (p=,212), keuzes/rituelen (p=,084 - net niet significant) en slechte gewoonte (p=,519).*

C3. Gokken als ernstig probleem voor Aruba naar achtergrondkenmerken en eigen speelgedrag

Tabel C3 - Denkt u dat kansspelen een ernstig probleem vormen op Aruba?

Basis: alle respondenten met een geldig antwoord (n=708)

	Ja	Nee	Weet Niet
Leeftijd			
18-39 (n=277)	54%	21%	25%
40-54 (n=189)	66%	12%	22%
55-64 (n=122)	66%	14%	20%
65+(n=120)	67%	12%	21%

Opleidingsniveau			
Basisonderwijs (n=51)	74%	15%	11%
Secundair/beroepsonderwijs (n=486)	61%	16%	23%
Tertiair (n=171)	65%	14%	21%
Eigen deelname			
Afgelopen 12 maanden gespeeld (n=444)	60%	18%	22%
Meer dan 12 maanden geleden gespeeld (n=96)	62%	12%	26%
Nooit gespeeld (n=166)	69%	11%	20%

D. Uitgaven en gebruik van extra inkomsten

D1. Wekelijkse uitgaven aan kansspelen naar geslacht

Tabel D1 - Hoeveel geld geeft u gemiddeld per week uit aan kansspelen?

Basis: respondenten met geldige uitgaven die in de afgelopen 12 maanden aan ten minste één kansspel deelnamen, niet uitsluitend 'anders' hebben geselecteerd en geen uitwijkantwoord hebben gekozen (n=440).

	< AWG 20	AWG 20 – 50	> AWG 50
Geslacht			
Man (n=201)	45%	32%	23%
Vrouw (n=239)	65%	22%	12%

D2. Wekelijkse uitgaven aan kansspelen naar inkomen

Tabel D2 - *Gemiddelde wekelijkse uitgaven aan kansspelen, naar netto maandinkomen*

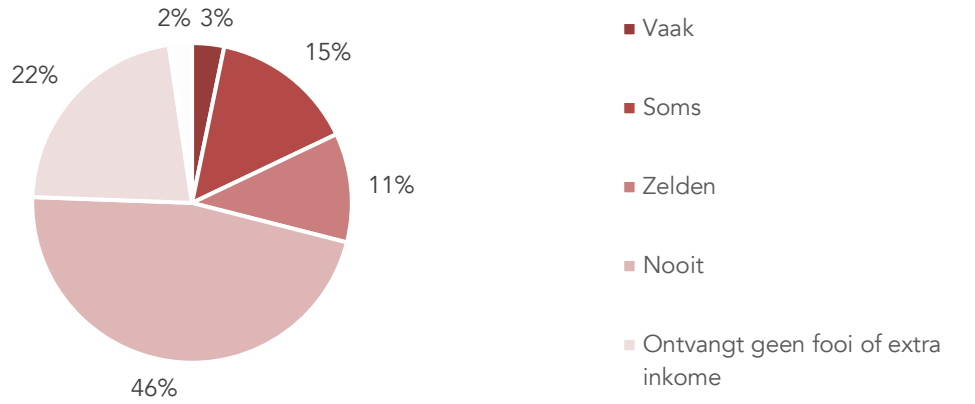
Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden aan ten minste één kansspel hebben deelgenomen, exclusief 'anders'-only, met geldige gegevens over wekelijkse uitgaven en inkomen (n=308). Netto maandinkomen is gestandaardiseerd naar AWG (vaste koers van de Centrale Bank van Aruba: 1 USD = 1,79 AWG).

	< AWG 20	AWG 20 – 50	> AWG 50
Netto maandinkomen			
Minder dan AWG 250 (n=13)*	39%	15%	46%
AWG 250–1.000 (n=15)*	53%	27%	20%
AWG 1.001–2.000 (n=33)	39%	27%	33%
AWG 2.001–3.000 (n=66)	58%	26%	17%
AWG 3.001–4.000 (n=57)	54%	26%	19%
AWG 4.001–5.000 (n=34)	53%	38%	9%
Meer dan AWG 5.001 (n=90)	53%	30%	17%

*Opmerking: Vanwege het beperkte aantal respondenten in sommige inkomensgroepen, met name de twee laagste inkomenscategorieën, zijn deze resultaten indicatief en dienen ze voorzichtig te worden geïnterpreteerd.

D3. Gebruik van fooi of extra contant inkomen voor kansspelen

Figuur D3- Gebruik van fooi of extra contant inkomen voor kansspelen; basis: spelers met geldig antwoord (n=452).



D4. Gebruik van fooi of extra contant inkomen naar PGSI-risico

Tabel D4 - Gebruik van fooi/extra contant inkomen voor kansspelen, naar PGSI-risicocategorie

Basis: respondenten die in de afgelopen 12 maanden hebben deelgenomen aan kansspelen, met een geldige PGSI-score.

PGSI-categorie	Vaak	Soms	Zelden	Nooit	Ontvangt geen fooi	Liever niet	n
Niet-probl./laag risico	2%	13%	9%	51%	23%	2%	335
Matig/hoog risico	7%	20%	16%	35%	18%	3%	115

Gewogen rijpercentages; ongewogen n per rij. $\chi^2(5)=19{,}52$, p=,002.

Analyse: *Spelers met een matig of hoog PGSI-risico gebruiken vaker fooi of extra contant inkomen om te gokken. Terwijl 51% van de niet-problematische/laag-risicospelers aangeeft dit nooit te doen, geldt dat voor slechts 35% van de spelers met een matig of hoog risico. Dit verschil is statistisch significant (p=,002).*

E. Aanvullende deelname- en PGSI-profielen

E1. Deelname- en PGSI-profiel naar geslacht, leeftijd, opleiding en inkomen

Tabel E1 – Aandeel met een matig of hoog PGSI-risico, naar geslacht, leeftijd, opleiding en inkomen

Basis: alle respondenten met voldoende informatie om de participatie-/PGSI-categorie vast te stellen (n=720). De geldige n kan per achtergrondkenmerk verschillen vanwege ontbrekende gegevens; geslacht/leeftijd n=714; opleidingsniveau n=698; netto maandinkomen n=466.

	Matig/hoog risico	Niet-probl./laag risico	Gespeeld >12 mnd geleden	Niet-speler
Totaal	16%	47%	13%	23%
Geslacht				
Man (n=341)	22%	45%	15%	18%
Vrouw (n=373)	11%	49%	12%	28%
Leeftijd				
18-39 (n=280)	25%	44%	14%	18%
40-54 (n=190)	10%	52%	15%	24%
55-64 (n=123)	7%	53%	14%	26%
65+(n=121)	19%	42%	11%	29%

Opleidingsniveau				
Basisonderwijs (n=33)*	19%	51%	5%	25%
Secundair/beroepsonderwijs (n=490)	16%	48%	14%	22%
Tertiair (n=175)	15%	45%	13%	27%
Netto maandinkomen				
< AWG 250 (n=17)*	37%	52%	5%	7%
AWG 250–1.000 (n=23)*	33%	42%	7%	18%
AWG 1.001–2.000 (n=66)	32%	26%	16%	27%
AWG 2.001–3.000 (n=109)	17%	47%	13%	23%
AWG 3.001–4.000 (n=80)	16%	59%	12%	14%
AWG 4.001–5.000 (n=57)*	14%	44%	13%	30%
> AWG 5.000 (n=114)	11%	63%	9%	17%

**Opmerking: Vanwege het beperkte aantal respondenten in sommige subgroepen zijn deze resultaten indicatief en dienen ze voorzichtig te worden geïnterpreteerd.*

Naar **geslacht** komt matig of hoog risico vaker voor onder mannen (22%) dan onder vrouwen (11%). Vrouwen behoren daarentegen vaker tot de groep niet-spelers (28% tegenover 18% van de mannen).

Naar **leeftijd** is het aandeel met matig of hoog risico het hoogst onder 18- tot 39-jarigen (25%), gevolgd door 65-plussers (19%). Onder 40- tot 54-jarigen (10%) en 55- tot 64-jarigen (7%) ligt dit aandeel duidelijk lager. Het aandeel niet-spelers neemt tegelijkertijd toe van 18% onder 18- tot 39-jarigen tot 29% onder 65-plussers.

Naar **opleidingsniveau** zijn de verschillen in matig of hoog risico beperkt: het aandeel varieert van 15% onder tertiair opgeleiden tot 19% onder respondenten met basisonderwijs. De resultaten voor basisonderwijs dienen vanwege de relatief kleine groepsomvang voorzichtig te worden geïnterpreteerd.

Naar **inkomen** is een duidelijker patroon zichtbaar. Het aandeel met matig of hoog risico is het hoogst in de drie laagste inkomensgroepen (32%–37%) en neemt vervolgens af tot 11% onder respondenten met een netto maandinkomen van meer dan AWG 5.000. Vanwege de kleine aantallen in de twee laagste inkomensgroepen dienen deze resultaten voorzichtig te worden geïnterpreteerd.

E2. Deelname- en PGSI-profiel naar huishoudsamenstelling en sociale omgeving

Tabel E2 – Aandeel met een matig of hoog PGSI-risico, naar huishoudsamenstelling en deelname in de sociale kring

Basis: alle respondenten. N= 708 voor huishoudsamenstelling en n = 710 voor sociale kring.

	Matig/hoog risico speler	Niet-probl./ laag risico speler	Gespeeld >12 mnd geleden	Niet-speler
Totaal	16%	47%	13%	23%
Samenstelling huishouden				
Alleenwonend (n=118)	16%	45%	13%	27%
Alleenstaande ouder (n=70)	11%	56%	10%	23%
Partner, geen kinderen (n=150)	21%	42%	10%	27%
Partner en kinderen (n=228)	12%	53%	15%	21%
Inwonend bij ouders (n=99)	23%	41%	18%	18%
Uitgebreide familie (n=36)	16%	44%	19%	21%
Anders/onbekend (n=7)*	41%	27%	8%	24%

Aantal mensen in sociale kring dat speelt				
Niemand (n=169)	12%	37%	12%	40%
Eén persoon (n=96)	7%	53%	18%	22%
Een paar mensen (n=360)	18%	51%	13%	17%
Meeste/bijna allemaal (n=85)	24%	46%	14%	17%

**Opmerking: Vanwege het beperkte aantal respondenten in sommige subgroepen zijn deze resultaten indicatief en dienen ze voorzichtig te worden geïnterpreteerd. Het betreft de totale respondentengroep en de specifieke analyse was binnen recente spelers in H3 niet statistisch significant.*

WWW.REQUESTCARIBBEAN.COM