

# Samenvatting

## **Rapport over de verschijningsvormen van gesimuleerd gokken in en rond videogames, de prevalentie van gesimuleerd gokken en monetair gokken onder Vlaamse adolescenten, en het verband tussen gesimuleerd gokken en monetair gokken.**

### Takeaway message(s):

- (Jonge) adolescenten nemen deel aan gesimuleerd gokken en monetair gokken, zelfs als het wettelijk verboden is.
- Gesimuleerd gokken komt in verschillende vormen voor: van (gratis/betalende) loot boxes tot social casino games, en beelden van gokken in videogamestreams.
- Deelnemen aan gesimuleerd gokken hangt significant samen met monetair gokken: hoe vaker men in de afgelopen twaalf maanden deelnam aan gesimuleerd gokken,
  - hoe positiever men stond tegenover monetair gokken,
  - hoe meer normatieve druk men ervoer om deel te nemen aan monetair gokken,
  - hoe hoger de intentie was om deel te nemen aan monetair gokken, en
  - hoe vaker men in de afgelopen twaalf maanden deelnam aan monetair gokken.
- We vonden ook een cross-sectioneel pad van gesimuleerd gokken naar monetair gokken, wat wijst op een mogelijke transitie van gesimuleerd gokken naar monetair gokken, via attitude ten opzichte van monetair gokken, normatieve druk om deel te nemen aan monetair gokken, en intentie om deel te nemen aan monetair gokken.
- Longitudinaal onderzoek is nodig om de richting van dit pad te bevestigen.

Tussen november 2021 en februari 2022 namen 1472 Vlaamse adolescenten (gemiddelde leeftijd = 14.02, 47,5% vrouwelijk) deel aan een survey over gesimuleerd en monetair gokken. Na het invullen van de geïnformeerde toestemming en enkele sociodemografische vragen (bijv. geslacht, leeftijd en opleidingsniveau), beantwoordden respondenten vragen over gesimuleerd en monetair gokken. Adolescenten namen het afgelopen jaar deel aan zowel gesimuleerd (75,3%) als monetair gokken (60,4%). De frequentie van deelname aan zeven verschillende gesimuleerde gokactiviteiten werd gemeten (tabel 1), naast de frequentie van deelname aan dertien verschillende monetaire gokactiviteiten (zeven offline activiteiten, zes online activiteiten; tabel 2).

**Tabel 1: gesimuleerd gokken: prevalentie**

Activiteit	Prevalentie	Frequentie van deelname*
<i>Loot box activiteiten</i>		
Gratis loot boxes openen	51.9%	2.73
Betalen voor loot boxes	23.3%	1.46
Items verkopen uit loot boxes	13.1%	1.32
<i>Andere activiteiten</i>		
Betalen voor items in social casino games	7.3%	1.20
Loot box openings bekijken**	42.7%	2.14
Gokvideo's bekijken	21.0%	1.50
Draaien aan een prijswiel	59.2%	2.66

\*Gemiddeld, gaande van 1: "nooit" tot 7: "elke dag"

\*\*Video's waarin loot boxes worden geopend en de inhoud ervan wordt getoond aan de kijkers

**Tabel 2: monetair gokken: prevalentie**

Activiteit	Prevalentie	Frequentie van deelname*
<i>Offline monetair gokken</i>		
Kraslotjes	33.6%	1.50
Papieren loterijspelen	22.6%	1.37
Gokken onder vrienden of in de (sport)club	35.1%	1.61
Gokken in een krantenwinkel of gokkantoor	6.0%	1.16
Poker onder vrienden of familie	10.7%	1.23
Gokspelen op café (zoals bingo of een slotmachine)	8.8%	1.18
Gokspelen in een casino	4.2%	1.12
<i>Online monetair gokken</i>		
Online gokken	8.8%	1.20
Online sportgokken	6.7%	1.19
Online spelletjes voor geld	10.7%	1.26
Online poker	3.7%	1.12
Online spelletjes, georganiseerd door de Nationale Loterij	5.7%	1.14
Online loterijen	8.0%	1.18

\*Gemiddeld, gaande van 1: “nooit” tot 7: “elke dag”

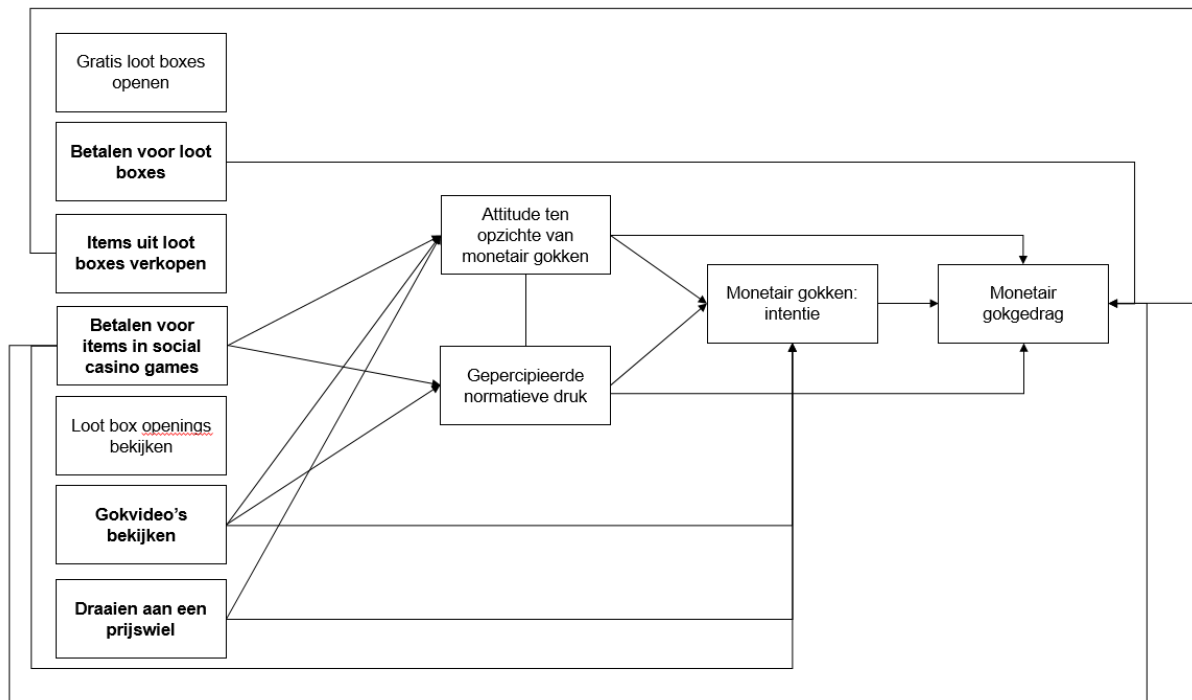
#### Samenhang tussen gesimuleerd gokken en monetair gokken:

- Gesimuleerd gokken (over alle activiteiten heen) hing positief samen met:
  - Attitude ten opzichte van monetair gokken
  - Gepercipieerde druk om deel te nemen aan monetair gokken
  - Intentie om deel te nemen aan monetair gokken
  - Monetair gokgedrag
- Deelname aan elk van de onderzochte gesimuleerde gokactiviteiten apart vertoonde ook een significant positieve samenhang met de attitude ten opzichte van monetair gokken, de gepercipieerde normatieve druk, intentie en gedrag.
- In de meeste gevallen was de samenhang tussen activiteiten die niet met loot boxes te maken hadden en monetair gokken sterker dan tussen activiteiten die wel met loot boxes te maken hadden en monetair gokken.

#### Model:

- We vonden een pad van gesimuleerd gokken naar monetair gokken, via attitude ten opzichte van monetair gokken, normatieve druk en intentie.
- Figuur 1 toont alle relaties die significant (en positief) waren. Dit betekent bijvoorbeeld dat:
  - de frequentie van het betalen voor loot boxes, de frequentie van deelname aan monetair gokken (op hetzelfde tijdstip) kan voorspellen, en
  - de frequentie van het betalen voor items in sociale casinospellen de monetaire gokhouding, waargenomen normatieve druk, intentie en frequentie van deelname aan monetair gokken (allemaal op hetzelfde tijdstip) voorspellen.
- Dit betekent dat:

- Verschillende gokachtige elementen in en rond videogames van belang zijn bij het bestuderen van monetair gokken
- Attitude, normatieve druk en intentie een proxy kunnen zijn voor monetair gokgedrag
- Longitudinale studies zijn nodig om de richting van de effecten te bevestigen.



Figuur 1: pad van gesimuleerd gokken naar monetair gokken

#### Over deze samenvatting:

Bron: Grosemans, E., De Cock, R., Bradt, L., & Zaman, B. (2024). More than loot boxes: the role of video game streams and gambling-like elements in the gaming-gambling connection among adolescents. *Journal of Gambling Issues*. <https://doi.org/10.4309/GBVY4097>

#### Meer lezen?

- Fishbein, M. & Ajzen, I. (1975). Predicting and understanding consumer behavior: Attitude-behavior correspondence. In Ajzen, I. & Fishbein, M. (eds.). *Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior* (pp. 148-172). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Zendle, D. (2020). Beyond loot boxes: A variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming. *PeerJ*, 8, e9466. <https://doi.org/10.7717/peerj.9466>

Deze studie maakt deel uit van het Gam(e)(a)ble-project: [www.gameable.info](http://www.gameable.info)