

Samenvatting

Rapport over de longitudinale effecten van gesimuleerd gokken op monetair gokken bij Vlaamse adolescenten.

Takeaway message(s):

- Adolescenten namen deel aan zowel gesimuleerd als monetair gokken.
- Gesimuleerd gokken bestond uit verschillende activiteiten in en rond videogames, zoals loot boxes, sociale casino games, en beelden van gokken in videogamestreams.
- Er was een positieve samenhang tussen het deelnemen aan gesimuleerd gokken en attitude ten opzichte van monetair gokken, normen, intentie en gedrag.
- We hebben een longitudinaal pad vastgesteld van gesimuleerd gokken naar monetair gokken.
- Dit is één van de eerste studies die een dergelijk longitudinaal verband van gesimuleerd gokken naar monetair gokken aantoont.

Een vragenlijst met twee verschillende meetmomenten (met een interval van 1 jaar) werd afgenomen bij 561 Vlaamse adolescenten (10-17 jaar oud tijdens het eerste meetmoment, 43,3% jongens). Deze vragenlijst werd online ingevuld tijdens of na de lesuren. Het eerste meetmoment (T1) vond plaats tussen november 2021 en februari 2022, het tweede meetmoment (T2) een jaar later.

De prevalentie van gesimuleerd gokken en monetair gokken was 75,5% (tabel 1) en 60,3% (tabel 2). De prevalentie van gesimuleerd gokken was hoger bij jongens, terwijl er geen verschillen waren tussen jongens en meisjes wat betrof de prevalentie van monetair gokken. Jongens namen echter significant vaker deel aan zowel gesimuleerd gokken als monetair gokken, dan meisjes. Leeftijd hing niet significant samen met gesimuleerd en monetair gokken.

Tabel 1: deelname aan gesimuleerd gokken

	Frequentie van deelname		Prevalentie (%)	
	T1	T2	T1	T2
Gesimuleerd gokken	1.75	1.66	75.0	68.0
<i>Jongens</i>	2.14	2.01	88.5	83.1
<i>Meisjes</i>	1.45	1.35	64.1	54.1
Gratis loot boxes openen	2.58	2.45	50.3	43.4
Betalende loot boxes openen	1.33	1.32	18.4	16.7
Items uit loot boxes verkopen	1.21	1.20	9.3	8.1
Betalen voor items in social casino games	1.13	1.09	5.7	3.5
Draaien aan een prijswiel	2.58	2.39	60.6	53.8
Loot box openings bekijken	2.01	1.85	39.2	35.8
Gokvideo's bekijken	1.43	1.34	19.3	15.9

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

Tabel 2: deelname aan monetair gokken

	Frequentie van deelname		Prevalentie (%)	
	T1	T2	T1	T2
Monetair gokken	1.24	1.21	59.5	60.3
<i>Jongens</i>	1.34	1.26	58.8	60.6
<i>Meisjes</i>	1.17	1.17	59.9	60.3
Krasloten	1.50	1.54	36.9	37.4
Papieren loterijspelen	1.39	1.34	23.5	20.3
Gokken onder vrienden of in de (sport)club	1.56	1.56	32.6	35.1
Gokken in een krantenwinkel of gokkantoor	1.13	1.13	4.6	4.8
Poker onder vrienden of familie	1.19	1.18	9.1	9.8
Gokspelen op café (zoals bingo of een slotmachine)	1.19	1.13	8.7	6.6
Gokspelen in een casino	1.13	1.08	4.3	3.0
Online gokken	1.17	1.12	6.6	5.0
Online sportgokken	1.16	1.12	5.2	5.5
Online spelletjes voor geld	1.25	1.14	9.3	6.2
Online poker	1.11	1.09	2.9	2.7
Online spelletjes, georganiseerd door de Nationale Loterij	1.11	1.12	5.3	5.5
Online loterijen	1.18	1.13	8.2	6.6

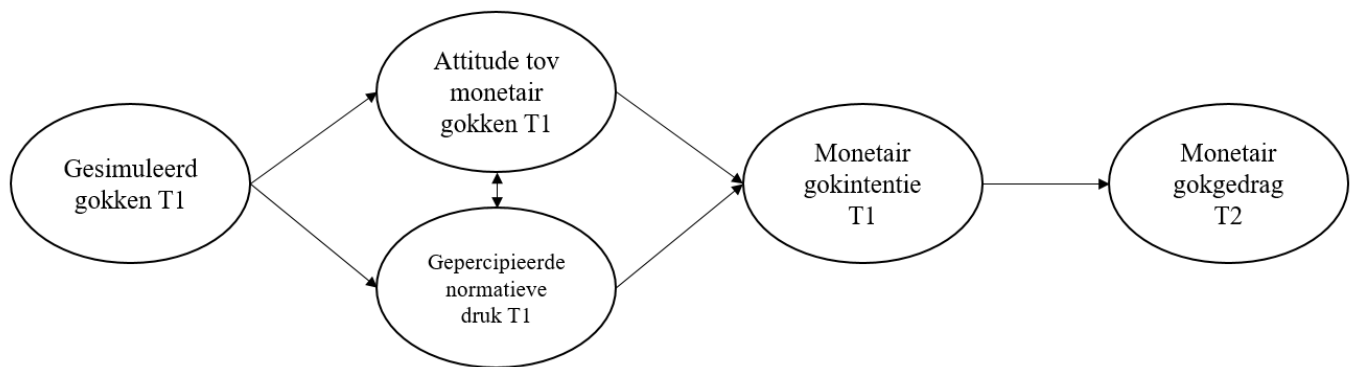
*Gemiddeld, gaande van 1: "nooit" tot 7: "elke dag"

Veranderingen in de prevalentie van gesimuleerd en monetair gokken in de loop van de tijd:

- Gesimuleerd gokken:
 - Deelname op beide meetmomenten: 59,1%
 - Respondenten die tussen de twee meetmomenten startten met gesimuleerd gokken: 9,0%
 - Respondenten die tussen de twee meetmomenten stopten met gesimuleerd gokken: 17,9%
 - Respondenten die nooit gesimuleerd gokken hebben uitprobeerde: 14,1%
- Monetair gokken:
 - Deelname op beide meetmomenten: 46.9%
 - Respondenten die tussen de twee meetmomenten startten met gesimuleerd gokken: 13.5%
 - Respondenten die tussen de twee meetmomenten stopten met gesimuleerd gokken: 12.6%
 - Respondenten die nooit gesimuleerd gokken hebben uitprobeerde: 27.1%

Longitudinaal model:

Deelname aan gesimuleerd gokken tijdens het eerste meetmoment kon een toename van monetair gokgedrag in de tweede golf voorspellen, maar niet andersom. Figuur 1 toont het gevonden pad: hoewel elke pijl op zichzelf significant was (bijv.: gesimuleerd gokken op tijdstip 1 voorspelde gepercipieerde normatieve druk rond monetair gokken tijdens het eerste meetmoment), was alleen het totale model via attitude ten opzichte van monetair gokken significant. Deelname aan gesimuleerd gokken tijdens het eerste meetmoment draagt bij aan een gunstigere attitude ten opzichte van monetair gokken, wat op zijn beurt de intentie om deel te nemen aan monetair gokken en het daaropvolgend monetair gokgedrag vergroot.



Figuur 1: longitudinaal model

Over deze samenvatting:

Auteurs: Eva Grosemans, Rozane De Cock, Lowie Bradt, en Bart Soenens

Meer lezen?

- Brooks, G. A., & Clark, L. (2023). The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults. *Computers in Human Behavior*, 141, 107605. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107605>
- Dussault, F., Brunelle, N., Kairouz, S., Rousseau, M., Leclerc, D., Tremblay, J., Cousineau, M.-M., & Dufour, M. (2017). Transition from playing with simulated gambling games to gambling with real money: A longitudinal study in adolescence. *International Gambling Studies*, 17(3), 386–400. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1343366>
- 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>

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