



Omgevingsfactoren in relatie tot gokgedrag van minderjarige jongeren

Inleiding

Gokken is bij vergunde gokbedrijven in Nederland legaal vanaf 18 jaar. De meest recente prevalentiecijfers laten zien dat 13% van de 16- en 17-jarigen aangeeft in de afgelopen 12 maanden ten minste één online gokproduct te hebben gebruikt¹. Onderzoek in opdracht van de Kansspelautoriteit laat zien dat jongeren al in de leeftijd van 8 tot 12 jaar in aanraking komen met gokproducten zoals krasloten². Uit het HBSC-onderzoek van 2025 blijkt dat 5,1% van de leerlingen in het voortgezet onderwijs (12 tot en met 16 jaar) aangeeft voor geld te hebben gegokt in het voorgaande jaar³. Ondanks de leeftijdsgrens weet daarmee een substantieel deel van de jongeren onder de 18 jaar toch hun weg naar gokproducten te vinden. Gokken kan leiden tot gokschade⁴ op verschillende gebieden, zowel financieel als voor relaties en je mentale en fysieke gezondheid.

Bij jongeren spelen meerdere factoren die het risico op gokgedrag én gokschade vergroten. Enerzijds zijn er factoren bij de jongeren zelf. Zo komt bij jongeren vaker impulsief en risicovol gedrag voor en staan zij minder stil bij de mogelijke gevolgen van hun keuzes⁵. Daarnaast zijn er ook factoren in de omgeving van jongeren die het risico op gokgedrag kunnen vergroten. Zo kunnen zij bijvoorbeeld groepsdruk ervaren vanuit hun omgeving; jongeren met vrienden die gokken, gokken zelf ook vaker⁶. Tegelijkertijd zijn er omgevingsfactoren die juist beschermend werken, zoals meer tijd doorbrengen met ouders⁷.

Jong beginnen met gokken kan zorgen voor problemen op latere leeftijd⁸. Het is daarom belangrijk om risico- en beschermende factoren bij jongeren in kaart te brengen, zodat we gericht en vroeg kunnen inzetten op het voorkomen van gokgedrag en gokschade. In dit rapport geven we een overzicht van omgevingsfactoren die invloed hebben op het algehele gokgedrag en de ontwikkeling van problemen van minderjarige jongeren (10-18 jaar).

Het Trimbos-instituut heeft in opdracht van de Kansspelautoriteit verkend of de aanpak Opgroeien in een Kansrijke Omgeving (OKO) kan worden ingezet om een bijdrage te leveren aan het voorkomen van gokgedrag van jongeren (10-18 jaar). Hiervoor zijn onder andere een literatuurstudie en een analyse naar omgevingsfactoren uitgevoerd. Dit rapport is gebaseerd op de resultaten van dat onderzoek.

Methode

Literatuurstudie

In september 2025 is een zoekopdracht uitgezet in drie databases (Web of Science, PubMed en PsycINFO). Hierbij werd hoofdzakelijk gezocht naar reviewartikelen, aangevuld met enkele cross-sectionele studies^a wanneer deze andere omgevingsfactoren betroffen dan die in de gevonden reviews.

De volgende inclusiecriteria werden bij de screening aangehouden: het artikel 1) richt zich op *gokgedrag* (artikelen die primair gaan over gokschade of -verslaving worden geëxcludeerd); 2) gaat over de invloed van *beschermende en risicofactoren* in de omgeving, op gokgedrag; 3) gaat minstens over de doelgroep *jongeren tot 18 jaar*; 4) richt zich op de *Westerse context*; 5) is in het *Engels* of *Nederlands* beschikbaar; en 6) is gepubliceerd na 2010.

Artikelen zijn gescreend door twee onderzoekers op geschiktheid. Vervolgens zijn ze geclusterd op type omgevingsfactor^b.

Aanvullende kwantitatieve analyses

Ter aanvulling op het literatuuronderzoek zijn bestaande kwantitatieve databronnen gebruikt. De twee bronnen

komen uit de Gezondheidsmonitor Jeugd (GMJ) 2023 van twee afzonderlijke regio's: Rotterdam-Rijnmond (R'dam) en Noord- en Oost-Gelderland (NOG). Voor de Gezondheidsmonitor worden jongeren uit klas 2 en 4 van het voortgezet onderwijs bevraagd. In Rotterdam-Rijnmond namen 11.544 jongeren deel aan het onderzoek en in Noord- en Oost-Gelderland 7.530 jongeren. Van de jongeren in beide regio's gaf ongeveer 10% aan te hebben gegokt in het afgelopen half jaar.

In de GMJ 2023 is gokgedrag uitgevraagd als "Heb je in het afgelopen jaar een online gokspel gespeeld?", met antwoordcategorieën: 'nee', 'ja, NIET voor geld', 'ja, SOMS voor geld' en 'ja, WEL voor geld'. Omdat de aantallen over de verschillende antwoordcategorieën te klein waren, is in de analyses enkel onderscheid gemaakt tussen jongeren die niet gokken en jongeren die wel gokken (wel én niet voor geld samengevoegd). Wat betreft omgevingsfactoren zijn de beschikbare factoren in de GMJ-data meegenomen die ook gevonden waren in de literatuurstudie. Een uitzondering hierop is de factor "'s avonds laat thuis zijn". Deze is aanvullend in de GMJ-data gevonden en is om die reden als factor toegevoegd.



a Bij een cross-sectionele studie kan geen oorzaak-gevolg relatie aangetoond worden. Het kan wel aanwijzingen geven voor welke factoren van belang zijn.
b Hoewel de analyse zich richtte op studies met jongeren tot 18 jaar, werd in de zoekstrategie een bredere leeftijdsgroep gehanteerd om relevante studies naar oudere adolescenten (16-17 jaar) niet uit te sluiten. Aangezien voornamelijk reviews en meta-analyses zijn meegenomen, kunnen sommige bevindingen afkomstig zijn uit samengestelde analyses van onderzoeken met doelgroepen die uiteenlopen van ongeveer 12 tot 21 jaar.

Gezin

Tijd doorbrengen met ouders: Uit één review en de data van de twee GGD-regio's (zie Tabel 1) blijkt dat jongeren die meer tijd met hun ouders doorbrengen, minder vaak gokken dan jongeren die minder tijd met hun ouders doorbrengen⁷. In de review ging het om gezamenlijke activiteiten zoals spelletjes doen, wandelen en praten over dagelijkse zaken. De onderzoekers verklaren dat het doorbrengen van tijd samen bijdraagt aan een positieve ouder-kindrelatie. Een goede relatie tussen ouders en kinderen hangt samen met minder risicogedrag onder jongeren, waaronder gokken (zie ook Ondersteuning door ouders).

Controle en monitoring door ouders: Uit meerdere reviews blijkt dat jongeren die aangeven dat hun ouders weten waar ze zijn en in het algemeen meer toezicht door hun ouders ervaren, minder gokken en eveneens minder risico lopen om problematisch te gokken^{5,9-12}. Verder blijkt uit een cross-sectionele studie dat toezicht houden op jongere leeftijd er waarschijnlijk niet voor zorgt dat jongeren op latere leeftijd niet gaan gokken, maar dat het gebrek aan toezicht op latere leeftijd ervoor zorgt dat jongeren wel gaan gokken¹⁰.

Uit de data van de twee GGD-regio's komt ook naar voren dat ouderlijke monitoring een beschermende factor voor gokgedrag kan zijn. In de groep jongeren die aangeeft dat hun ouders (meestal/altijd) weten waar zij zijn, gokken significant minder jongeren dan in de groep jongeren die aangeeft dat hun ouders niet of weinig weten waar zij zijn (zie Tabel 1).

Ondersteuning door ouders: Meerdere reviews richten zich op de invloed van ouderlijke ondersteuning. Sociale verbondenheid is een van de voorspellers van gokgedrag onder jongeren: jongeren die meer sociale steun van hun ouders ervaren, gokken minder¹².

Andersom wordt in onderzoek ook gevonden dat jongeren die geen sociale steun binnen het gezin ervaren, juist vaker gokken en een groter risico lopen om problematisch gokgedrag te ontwikkelen⁹. Naast sociale steun van ouders lijken ook andere kenmerken van positieve relaties met ouders, zoals vertrouwen, beschikbaarheid en emotionele steun samen te hangen met minder gokgedrag. Jongeren die een sterkere ouder-kindrelatie ervaren, bijvoorbeeld door een veilige hechting met en emotionele steun door hun ouders, gokken minder vaak en lopen een lager risico om problematisch gokgedrag te ontwikkelen¹¹⁻¹⁴. Onderzoekers verklaren deze beschermende werking doordat jongeren deze goede band met ouders in kunnen zetten als coping mechanisme om met negatieve emoties of stress om te gaan in plaats van dit te doen via risicogedrag zoals gokken¹³.

Hoewel uit de literatuur blijkt dat ouderlijke ondersteuning samenhangt met minder gokgedrag onder jongeren, komt dit verband in de data van de twee GGD-regio's niet naar voren (zie Tabel 1). Kanttekening hierbij is dat in de GMJ 2023 alleen is uitgevraagd of jongeren bij hun ouders of verzorgers terechtkunnen wanneer zij een probleem hebben of ergens meezitten.



Tabel 1

Gezin		%jongeren die gokken GGD NOG (N = 11.544)	%jongeren die gokken GGD R'dam (N = 7.530)
Brengt veel tijd door met ouders	Ja	9	8
	Nee	13*	13*
Ouders weten waar hun kind is (meestal/altijd)	Ja	8	8
	Nee	20*	18*
Kan bij ouders terecht	Ja	9	-
	Nee	10	-

Voorbeeldgedrag ouders: Meerdere reviews laten zien dat jongeren van wie de ouders gokken of positief staan tegenover gokken, zelf vaker gokken en een groter risico lopen op problematisch gokgedrag^{6,9,10,12,13,15-17}. Het voorbeeldgedrag van ouders speelt een belangrijke rol bij de ontwikkeling van gokgedrag van jongeren en wordt door sommige onderzoekers zelfs beschouwd als een van de belangrijkste invloeden binnen het gezin⁵. Een mogelijke verklaring is dat gokken door ouders gokgedrag normaliseert. Jongeren kunnen

hierdoor positiever gaan denken over gokken en het eerder zien als een acceptabele of normale activiteit^{11,12}. Daarnaast kunnen ouders het gokgedrag van hun kinderen actief of onbedoeld faciliteren, bijvoorbeeld door hen thuis mee te laten gokken, toegang te geven tot gokaccounts, of gokproducten zoals krasloten voor hen te kopen¹⁷. Omgekeerd lijken jongeren minder vaak te gokken wanneer zij ervaren dat hun ouders gokken afkeuren of duidelijke grenzen stellen rondom gokken¹⁸.

Leeftijdsgenoten

Gokken binnen vriendengroep: Uit meerdere reviews blijkt dat jongeren vaker gokken wanneer gokken binnen hun vriendengroep als normaal of acceptabel wordt gezien^{6,13}. Wanneer vrienden gokken óf positief over gokken denken, zijn jongeren eerder geneigd om zelf ook te gokken^{6,13}. Een mogelijke verklaring is dat jongeren zich willen aanpassen aan de normen en verwachtingen binnen hun vriendengroep. Gokken kan worden gezien als een sociale activiteit die bijdraagt aan verbondenheid en deelname aan de groep. Hierdoor kunnen jongeren druk ervaren om mee te doen, ook wanneer zij zich bewust zijn van de mogelijke risico's^{6,13}.

(Cyber)pesten: Eén review laat zien dat jongeren die meer te maken hebben met cyberpesten vaker gokken en een groter risico lopen om problematisch gokgedrag te ontwikkelen¹². Uit de data van de twee GGD-regio's blijkt ook dat jongeren die aangeven online gepest te worden, significant meer gokken dan jongeren die aangeven niet online gepest te worden. Verder komt uit de twee GGD-regio's naar voren dat jongeren die op school gepest worden ook significant meer gokken dan jongeren die niet op school gepest worden (zie Tabel 2).

Tabel 2

Leeftijdsgenoten		% jongeren die gokken GGD NOG (N =11.544)	% jongeren die gokken GGD R'dam (N = 7.530)
Gepest op school (afgelopen 3 maanden)	Ja	15*	17*
	Nee	9	8
Gepest online (afgelopen 3 maanden)	Ja	18*	23*
	Nee	9	8



School

Positief schoolklimaat: Cross-sectionele studies met data van 46 Zweedse middelbare scholen laten zien dat een positief schoolklimaat samenhangt met minder gokgedrag onder jongeren. Het gaat daarbij om scholen met een positieve schoolcultuur, duidelijk leiderschap, betrokken leraren, gedeelde normen en waarden en/of een sterke samenwerking binnen de schoolgemeenschap. Onderzoekers vermoeden dat doordat deze scholen sociaal sterker georganiseerd zijn ze daardoor beter in staat zijn om positieve normen uit te dragen en risicogedrag te begrenzen. Hierdoor lijken zij jongeren beter te beschermen tegen gedrag zoals gokken¹⁹⁻²¹. Uit de data van de twee GGD-regio's komt eveneens naar voren dat een positief schoolklimaat beschermend kan werken. Jongeren die aangeven een goede omgang tussen leerlingen en docenten te ervaren, gokken significant minder dan jongeren die dit niet ervaren. Verder komt uit één GGD-regio naar voren dat jongeren die aangeven zich op school veilig te voelen significant minder gokken dan jongeren die zich niet veilig voelen (zie Tabel 3).

Betrokkenheid bij de school: Meerdere reviews laten zien dat jongeren die meer betrokken bij en verbonden zijn met school minder vaak gokken en minder risico lopen om gokproblemen te ontwikkelen^{11,12}. Daarnaast stelt onderzoek dat niet naar school gaan juist een risicofactor is om te gaan gokken: jongeren die niet naar school gaan gokken vaker dan schoolgaande jongeren¹². Uit de data van de twee GGD-regio's blijkt dat jongeren die aangeven school niet leuk te vinden, significant meer gokken dan jongeren die school leuk vinden. Daarnaast komt uit de data ook naar voren dat jongeren die zich op school vervelen significant meer jongeren gokken dan jongeren die zich niet vervelen. Tenslotte blijkt uit de data van één GGD-regio dat jongeren die het zinloos vinden om naar school te gaan significant meer gokken dan jongeren die het niet zinloos vinden om naar school te gaan (zie Tabel 3).

Tabel 3

School		% jongeren die gokken GGD NOG (N =11.544)	% jongeren die gokken GGD R'dam (N = 7.530)
Voelt zich veilig op school	Ja	9	8
	Nee	10	12*
Goede omgang docenten-leerlingen	Ja	8	8
	Nee	12*	11*
Kan met volwassene praten op school	Ja	8	-
	Nee	12*	-
Vindt school leuk	Ja	8	7
	Nee	11*	11*
Verveelt zich op school	Ja	12*	15*
	Nee	7	8
Vindt naar school gaan zinloos	Ja	16*	-
	Nee	8	-



Vrije tijd

Georganiseerde vrijetijdsbesteding: Eén review laat zien dat een betekenisvolle invulling van de vrije tijd, zoals deelname aan georganiseerde buitenschoolse activiteiten beschermend kan werken tegen gokgedrag van jongeren¹². De onderzoekers benoemen geen verklaring voor dit verband. Tegelijkertijd wordt in andere onderzoeken gevonden dat juist de sportcontext, en dus ook georganiseerde sport in de vrije tijd, een risicovolle omgeving voor gokgedrag kan vormen. Meerdere reviews beschrijven dat de sterke verwevenheid van sport en gokken, bijvoorbeeld via reclame, sponsoring en de mogelijkheid om op sportwedstrijden te gokken, ertoe kan leiden dat gokken wordt genormaliseerd²²⁻²⁶. Hoewel voetbalcompetities de meeste sportwedstrijden aantrekken, richten deze bevindingen zich op de sportcontext als geheel²²⁻²⁷. Met name onder jonge mannelijke sporters en sportfans worden sportwedstrijden daardoor vaker gezien als een normaal onderdeel van sport en sociale activiteiten, wat samenhangt met meer gokgedrag onder deze jongeren^{12,27}. In lijn met deze literatuur laten de data van de twee GGD-regio's zien dat jongeren die frequent deelnemen aan sport vaker gokken dan jongeren die minder vaak sporten. Voor andere vormen

van georganiseerde vrijetijdsbesteding buiten school, zoals scouting, muziek maken, toneelspelen, tekenen of schilderen, wordt in de data geen duidelijk verband met gokgedrag gevonden (zie Tabel 4).

Wekelijks uitgaan: Eén cross-sectionele studie onder Finse jongeren laat zien dat jongeren die wekelijks met vrienden uitgaan of rondhangen vaker gokken dan jongeren die dit minder vaak doen²⁸. De onderzoekers wijzen erop dat gokken onder jongeren steeds meer een sociale activiteit is en suggereren dat sociale invloeden daarom een rol kunnen spelen bij gokgedrag²⁸.

's Avonds laat niet thuis zijn: Uit de data van beide GGD-regio's blijkt dat jongeren die aangeven in de afgelopen week meer dan drie avonden na 22.00u niet thuis te zijn geweest, significant meer gokken dan jongeren die aangeven niet vaak laat buitenshuis te zijn geweest (zie Tabel 4). Mogelijk hangt dit samen met minder direct toezicht door ouders wanneer jongeren vaker 's avonds laat niet thuis zijn. Daarnaast brengen deze jongeren mogelijk meer tijd door met leeftijdsgenoten, waardoor zij vaker worden blootgesteld aan situaties waarin gokken voorkomt.

Tabel 4

Vrije tijd		% jongeren die gokken GGD NOG (N =11.544)	% jongeren die gokken GGD R'dam (N = 7.530)
Deelname sport ≥ 4 dagen	Ja	12*	11*
	Nee	9	9
Deelname andere activiteit ≥ 4 dagen	Ja	10	9
	Nee	9	9
≥3 avonden afgelopen week na 22.00u niet thuis	Ja	20*	19*
	Nee	7	8



Gokomgeving

Toegankelijkheid van gokken: Meerdere reviews laten zien dat gokken voor jongeren steeds toegankelijker wordt en dat de toegankelijkheid van gokken gerelateerd is aan meer gokgedrag. Ondanks bestaande leeftijdsrestricties komen minderjarigen in verschillende landen toch in aanraking met gokactiviteiten^{5,6,13,16,22,26,27,29}. Volgens meerdere reviews zorgt de opkomst van online gokken en digitale spelvormen ervoor dat gokmogelijkheden vrijwel altijd beschikbaar zijn^{16,22,27}. Daarnaast kunnen jongeren via deze online omgevingen eenvoudiger toegang krijgen tot gokactiviteiten die minder zichtbaar zijn voor ouders en andere volwassenen²⁹. Ook de fysieke toegankelijkheid speelt een rol. Meerdere reviews noemen de nabijheid van gokgelegenheden als risicofactor, omdat jongeren hierdoor gemakkelijker met gokken in aanraking komen^{5,6,12}.

Marketing en reclames: Meerdere reviews laten zien dat gokreclames bijdragen aan de normalisatie van gokken onder jongeren. Gokreclames via onder andere televisie, sociale media en sportuitzendingen versterken het beeld dat gokken leuk, sociaal en normaal is^{5,27,30,31}. Daarnaast tonen verschillende reviews aan dat blootstelling aan gokreclames samenhangt met positievere houdingen en normen ten opzichte van gokken en een grotere intentie van jongeren om te gaan gokken; jongeren herinneren zich deze reclames goed en geven aan dat deze hen motiveren om te gaan gokken^{27,30,32,33}. Daarnaast blijkt dat jongeren bijzonder kwetsbaar zijn voor marketingboodschappen, vooral via digitale kanalen en reclame die gekoppeld is aan sport^{11,26,31}.

Sociale media en influencers: Meerdere reviews laten zien dat gebruik van sociale media een belangrijke rol kan spelen bij de blootstelling van jongeren aan gokken. Een meta-analyse toont aan dat jongeren die regelmatig sociale media gebruiken bijna drie keer zoveel kans hebben om te gokken vergeleken met jongeren die zelden sociale media gebruiken³⁴. Dit risico is nog groter wanneer het gokken ook via sociale media plaatsvindt³⁴. Daarnaast laat recent Nederlands onderzoek zien dat jongeren via sociale media niet alleen in aanraking komen met betaalde gokadvertenties, maar ook met gokmemes, livestreams, tutorials en content van influencers³⁵. Volgens de onderzoekers draagt deze content bij aan de normalisering van gokken en verlaagt deze de

drempel om deel te nemen aan gokactiviteiten³⁵. Ander onderzoek laat zien dat blootstelling aan content van influencers samenhangt met hoe vaak jongeren gokken en hoeveel geld zij inzetten³³.

Gokmechanismes in games: Meerdere reviews laten zien dat de grenzen tussen gamen en gokken steeds meer vervagen en dat jongeren blootgesteld worden aan gokachtige activiteiten binnen games^{5,12,16,23,36-40}. Deze zogenoemde '*gaming-gambling convergence*' kent verschillende vormen. In videogames komen bijvoorbeeld loot boxes voor, een soort digitale schatkistjes waarvan de inhoud vooraf niet bekend is. Dit lijkt op gokken, omdat spelers echt geld betalen voor de kans om een willekeurig virtueel item te winnen. Het kopen van loot boxes in computerspellen wordt beschreven als een risicofactor voor problematisch gokgedrag²³. Daarnaast bevatten sommige videogames simulaties van gokspellen of worden gokomgevingen aangeboden in de vorm van een videogame, zogenoemde '*social casino games*'. Deelname aan dit soort sociale of gesimuleerde gokspellen wordt beschreven als een mogelijke opstap naar echt online gokken met geld. Dit gebeurt vaak zonder ouderlijk toezicht, vooral bij jongens¹². Een ander voorbeeld van '*gaming-gambling convergence*' is skin betting. Hierbij wordt gegokt met virtuele goederen die gekocht of gewonnen zijn in online multiplayer games. Deze goederen kunnen worden omgezet in virtueel geld waarmee vervolgens buiten de game kan worden gewed. Uit de literatuur blijkt dat skin betting samenhangt met meer deelname aan bijna elke andere vorm van gokken (zoals casinospellen, loterijtickets en Daily Fantasy Sports) en met meer problematisch gokgedrag³⁹.



Uit het onderzoek dat gepresenteerd is in dit rapport komt naar voren dat diverse omgevingsfactoren van invloed zijn op het gokgedrag van jongeren. Afhankelijk van de context kunnen deze factoren beschermend werken of juist bijdragen aan een verhoogd risico

op gokgedrag en gokproblematiek bij minderjarige jongeren. Effectieve preventie, zowel landelijk als lokaal, richt zich daarom niet alleen op de jongeren zelf, maar juist ook op hun omgeving.

Referentielijst

1. Miltenburg C, Hollander D, Reijnders L. *Deelname aan kansspelen in Europees Nederland: meting 2026*. IPSOS I&O i/o WODC; 2026. <https://repository.wodc.nl/server/api/core/bitstreams/6e76f7ba-5c62-49cf-9158-19d2c9d0aef4/content>
2. Youngworks. *Kansspelreis <18 jaar in beeld: In opdracht van Zon/Mw, vanuit het onderzoeksprogramma Preventie van Kansspelverslaving 2025-2030*. Youngworks; 2026;1-22. https://kansspelautoriteit.nl/sites/default/files/2026-08/Youngworks%20-%20Kansspelreis%20onder%2018%20jaar%20in%20beeld_0.pdf
3. de Looze M, Kapitein M, van Dorsselaar S, et al. *HBSC 2025. Gezondheid en welzijn van jongeren in Nederland*. Universiteit Utrecht en Trimbos-instituut; 2026. <https://hbscnederland.nl/download/1854/?tmstv=1789995942>
4. Geurts S, Meijer M, Van Rooij RA. *Wat is gokschaad?* Trimbos-instituut; 2025. <https://www.trimbos.nl/aanbod/webwinkel/tri-62-122-wat-is-gokschaad/>
5. Emond A, Griffiths M. Gambling in children and adolescents. *British Medical Bulletin*. 2020;136:21-29. doi:10.1093/bmb/ldaa027
6. Wardle H. Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviors*. 2019;90:99-106. doi:10.1016/j.addbeh.2018.10.008
7. Koning I, Voogt C. Adolescents Spending Time with Their Parents: Does It Matter? *Youth*. 2024;4:556-566. doi:10.3390/youth4020038
8. Rahman AS, Pilver CE, Desai RA, et al. The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. *Journal of Psychiatric Research*. 2012;46(5):675-683. doi:10.1016/j.jpsychires.2012.02.007
9. Ariyabuddhiphongs V. Adolescent Gambling: A Narrative Review of Behavior and Its Predictors. *Int J Ment Health Addiction*. 2013;11(1):97-109. doi:10.1007/s11469-012-9401-6
10. McComb J, Sabiston C. Family Influences on Adolescent Gambling Behavior: A Review of the Literature. *Journal of gambling studies / co-sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*. 2010;26:503-520. doi:10.1007/s10899-010-9181-5
11. Kape C, Hamelin N, Abraham C. A systematic review of adolescents sports gambling. *International Journal of ADVANCED AND APPLIED SCIENCES*. 2023;10:155-165. doi:10.21833/ijaas.2023.05.019
12. Riley B, Oster C, Rahamathulla M, Lawn S. Attitudes, Risk Factors, and Behaviours of Gambling among Adolescents and Young People: A Literature Review and Gap Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021;18. doi:10.3390/ijerph18030984
13. Frisone F, Settineri S, Sicari F, Merlo E. Gambling in adolescence: a narrative review of the last 20 years. *Journal of Addictive Diseases*. 2020;38:438-457. doi:10.1080/10550887.2020.1782557
14. Ghinassi S, Casale S. The Role of Attachment in Gambling Behaviors and Gambling Disorder: A Systematic Review. *J Gambl Stud*. 2023;39(2):713-749. doi:10.1007/s10899-022-10163-1
15. Ariyabuddhiphongs V. Lottery Gambling: A Review. *J Gambl Stud*. 2011;27(1):15-33. doi:10.1007/s10899-010-9194-0
16. Armstrong T, Rockloff M, Browne M, Li E. An Exploration of How Simulated Gambling Games May Promote Gambling with Money. *J Gambl Stud*. 2018;34(4):1165-1184. doi:10.1007/s10899-018-9742-6
17. Smith J, Wright S, Dighton G, Dymond S, Torrance J. The Influence of Family on Gambling Behaviours: A Rapid Review of Emergent Literature. *Int J Ment Health Addiction*. 2026;24(3):2226-2246. doi:10.1007/s11469-025-01505-2
18. Wickwire E, Whelan J, Meyers A. Outcome Expectancies and Gambling Behavior Among Urban Adolescents. *Psychology of Addictive Behaviors*. 2010;24:75-88. doi:10.1037/a0017505
19. Låftman SB, Modin B, Olsson G, Sundqvist K, Svensson J, Wennberg P. School ethos and adolescent gambling: a multilevel study of upper secondary schools in Stockholm, Sweden. *BMC Public Health*. 2020;20(1):130. doi:10.1186/s12889-020-8230-y
20. Olsson G, Modin B, Brolin Låftman S. School collective efficacy and gambling: A multilevel study of 11th grade students in Stockholm. *Nordisk Alkohol Nark*. 2023;40(4):327-338. doi:10.1177/14550725221143174
21. Olsson G, Modin B, Låftman S. Teacher-Rated School Leadership and Adolescent Gambling: A Study of Upper Secondary Schools in Stockholm, Sweden. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021;18:9660. doi:10.3390/ijerph18189660
22. Carrasco Picazo J, Estrella Porter P, Cerame A. Commodified upbringings: A narrative review on commercial determinants of child and adolescent mental health. *International Journal of Social Psychiatry*. 2025;71:1014-1029. doi:10.1177/00207640251341078
23. Clune S, Ratnaik D, White V, et al. What is known about population level programs designed to address gambling-related harm: rapid review of the evidence. *Harm Reduct J*. 2024;21(1):118. doi:10.1186/s12954-024-01032-8
24. Guillou-Landreat M, Gallopel-Morvan K, Lever D, Le Goff D, Le Reste JY. Gambling Marketing Strategies and the Internet: What Do We Know? A Systematic Review. *Front Psychiatry*. 2021;12:583817. doi:10.3389/fpsy.2021.583817
25. Lamont M, Hing N, Gainsbury S. Gambling on sport sponsorship: A conceptual framework for research and regulatory review. *Sport Management Review*. 2011;14(3):246-257. doi:10.1016/j.smr.2011.04.004
26. Quintero Garzola GC. The Relevance of Marketing in Sports Betting Perceptions and Behaviors Across Different age Groups. *J Gambl Stud*. 2024;40(3):1171-1188. doi:10.1007/s10899-024-10295-6
27. Hing N, Rockloff M, Browne M. A bad bet for sports fans: the case for ending the "gamblification" of sport. *Sport Management Review*. 2023;26(5):788-812. doi:10.1080/14413523.2023.2260079
28. Castrén S, Järvinen-Tassopoulos J, Raitasalo K. Money used in gaming is associated with problem gambling: Results of the ESPAD 2019 Finland. *J Behav Addict*. 2021;10(4):932-940. doi:10.1556/2006.2021.00076
29. Akçayır M, Nicoll F, Baxter DG, Palmer ZS. Whose Responsibility Is It to Prevent or Reduce Gambling Harm? A Mapping Review of Current Empirical Research. *Int J Ment Health Addiction*. 2022;20(3):1516-1536. doi:10.1007/s11469-020-00459-x
30. Di Censo G, Delfabbro P, King DL. The impact of gambling advertising and marketing on young people: A critical review and analysis of methodologies. *International Gambling Studies*. 2024;24(1):71-91. doi:10.1080/14459795.2023.2199050
31. Rossi R, Nairn A. New Developments in Gambling Marketing: the Rise of Social Media Ads and Its Effect on Youth. *Curr Addict Rep*. 2022;9(4):385-391. doi:10.1007/s40429-022-00457-0
32. McGrane E, Wardle H, Clowes M, et al. What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*. 2023;215:124-130. doi:10.1016/j.puhe.2022.11.019
33. Singer J, Wöhr A, Otterbach S. Gambling Operators' Use of Advertising Strategies on Social Media and Their Effects: A Systematic Review. *Curr Addict Rep*. 2024;11(3):437-446. doi:10.1007/s40429-024-00560-4
34. Purba AK, Thomson RM, Henery PM, Pearce A, Henderson M, Katikireddi SV. Social media use and health risk behaviours in young people: systematic review and meta-analysis. *BMJ*. 2023;383:e073552. doi:10.1136/bmj-2022-073552
35. Voorveld H, Van Reijmersdal E, Teunissen L, Breves P, Walraven M. *Blootstelling En Effecten van Gokcontent Bij Jongvolwassenen: Bevindingen van Kwalitatieve Interviews En Sociale Media Data Donatie*. Amsterdam School of Communication Research (ASCoR), Universiteit van Amsterdam; 2026:1-28. https://ascor.uva.nl/binaries/content/assets/subsites/amsterdam-school-of-communications-research/news/rapport-blootstelling-en-effecten-van-gokcontent-bij-jongvolwassenen-2026_nl.pdf
36. Delfabbro P, King DL. Gaming-gambling convergence: evaluating evidence for the 'gateway' hypothesis. *International Gambling Studies*. 2020;20(3):380-392. doi:10.1080/14459795.2020.1768430
37. King DL, Delfabbro PH. Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model. *Computers in Human Behavior*. 2016;55:198-206. doi:10.1016/j.chb.2015.09.012
38. Kolandai-Matchett K, Wenden Abbott M. Gaming-Gambling Convergence: Trends, Emerging Risks, and Legislative Responses. *Int J Ment Health Addiction*. 2022;20(4):2024-2056. doi:10.1007/s11469-021-00498-y
39. Mills DJ, Anthony WL, Lee U, Nower L. Implications of the Increasing Convergence of Video Gaming and Gambling: A Narrative Review. *Canadian Journal of Addiction*. 2023;14(3):33. doi:10.1097/CXA.0000000000000182
40. Shi J, Colder Carras M, Potenza MN, Turner NE. A Perspective on Age Restrictions and Other Harm Reduction Approaches Targeting Youth Online Gambling, Considering Convergences of Gambling and Videogaming. *Front Psychiatry*. 2021;11:601712. doi:10.3389/fpsy.2020.601712

Wat is OKO

Opgroeien in een Kansrijke Omgeving (OKO) is een wetenschappelijk onderbouwde preventieaanpak van het Trimbos-instituut. Met OKO werken gemeenten samen met scholen, ouders, sportverenigingen, culturele organisaties en andere lokale partners aan een leefomgeving waarin jongeren gezond, veilig en kansrijk kunnen opgroeien.

De aanpak richt zich op het versterken van beschermende factoren en het verminderen van risicofactoren in de omgeving van jongeren. Zo helpt OKO om middelengebruik onder jongeren te voorkomen, hun mentale gezondheid te versterken en hun welzijn te bevorderen. Gemeenten gebruiken hiervoor lokale cijfers en wetenschappelijke kennis over factoren die van invloed zijn op het gedrag en de ontwikkeling van jongeren.

Meer informatie over de OKO-aanpak is te vinden op: www.trimbos.nl/oko



OPGROEIEN IN EEN
KANSRIJKE OMGEVING

Colofon

Uitgebracht door Expertisecentrum Gokken (Trimbos-instituut), gefinancierd door de Kansspelautoriteit (Ksa).

Auteurs: Lorena Julio*, Mara Hendriks-van der Wal*, Vincent van der Rijst, Anouk Tuijnman

Met medewerking van: Susan Meijer, GGD Rotterdam-Rijnmond en GGD Noord- en Oost-Gelderland

Projectleiding: Eefje Vercoulen

Opdrachtgever: Jeroen de Greeff

*Deze auteurs hebben in gelijke mate bijgedragen aan dit rapport en delen het eerste auteurschap.

Citatie voorkeur: Julio*, Hendriks-van der Wal*, Van der Rijst, & Tuijnman (2026). Omgevingsfactoren in relatie tot gokgedrag van minderjarige jongeren. Expertisecentrum Gokken, Trimbos-instituut.

Trimbos-instituut
Postbus 725
3500 AS Utrecht
T: 030 – 297 11 00

Bestelinformatie: Dit rapport is gratis te downloaden via www.trimbos.nl

Artikelnummer: TRI-65-100

Vormgeving: The Creative Hub

Beeld: Gettyimages.nl, Pexels.com

© Trimbos-instituut

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd of openbaar gemaakt, in enige vorm op enige wijze, zonder voorafgaande toestemming van het Trimbos-instituut