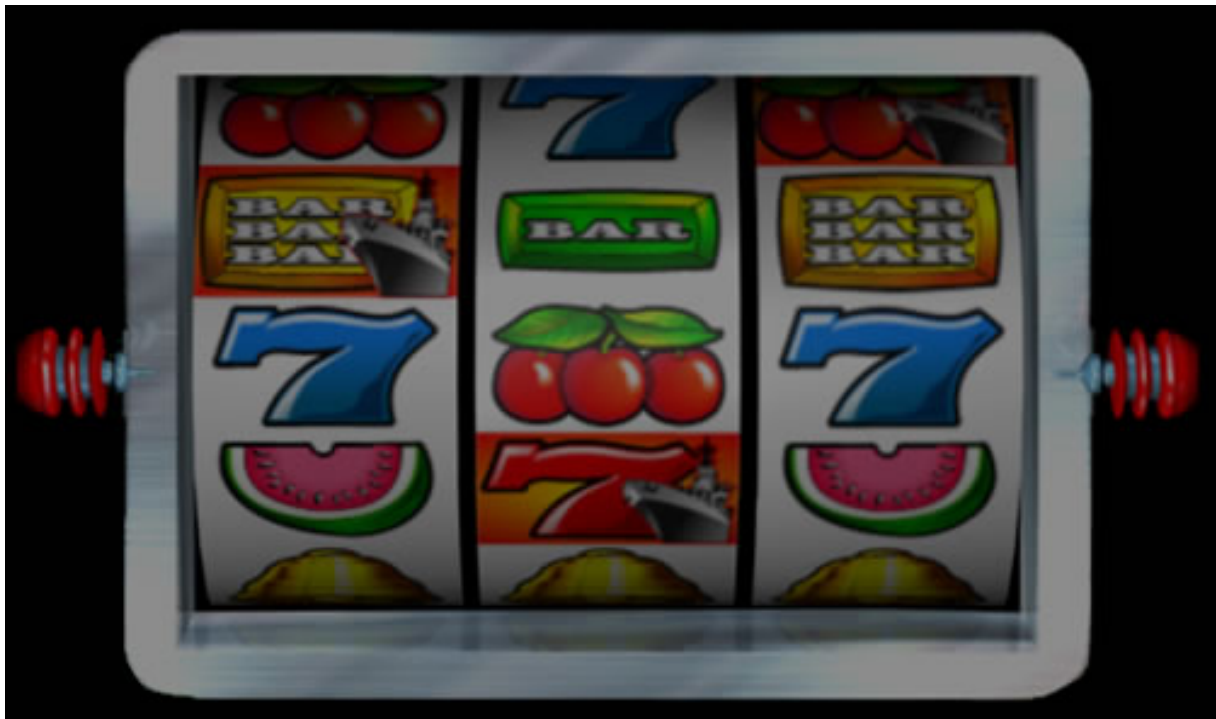


# De Fruitautomaat

Een onderzoek naar de binding tussen mens en techniek



Opleiding

Aan  
Studiejaar

Hoofdbegeleiding  
Commissieleden

Afstudeerder

Wijsbegeerte van Wetenschap  
Technologie en Samenleving  
Universiteit Twente  
2002/2003

N.E.J. Oudshoorn  
E.C.J. van Oost  
P.P.C.C. Verbeek  
M.P.W. Erbeveld

## Voorwoord

Wanneer er in een bibliotheek gezocht wordt naar gokken, dan valt op dat er genoeg te vinden is over het tegengaan van gokverslaving. Maar de gokautomaat zelf komt hierbij amper ter sprake. Toch fascineert de fruitautomaat mij vanaf mijn jeugd. Mijn ouders hadden inder tijd een fruitautomaat in hun restaurant opgesteld. Als kind vond ik al die knipperende lampjes, geluidjes en draaiende rollen prachtig! Ik heb uren met de spelers van deze automaat doorgebracht. Aanraken mocht ik de fruitautomaat van mijn ouders niet. Het maakte de toepassing natuurlijk nog veel interessanter. Wel heb ik gespeeld met de eenarmige bandiet. Een oud exemplaar van de fruitautomaat die tijdenlang in onze gang heeft gestaan (en nog steeds staat). Mijn interesse was dan ook meteen gewekt toen ik iets over een nieuwe fruitautomaat vernam die de kans op gokverslaving zou doen verminderen.

Uit geïnteresseerdheid in techniek en filosofie ben ik twee jaar geleden, na het afronden van mijn opleiding Technische Bedrijfskunde aan het Hbo, Wijsbegeerte van technologie en samenleving gaan studeren aan de UT. Ideeën over de verhouding tussen mens en techniek staan hierin voor mij centraal. Bij de fruitautomaat wordt deze binding tussen mens en techniek tot het uiterste doorgevoerd. Soms met een vernietigende verslaving tot gevolg. Toen ik startte met het onderzoek wilde ik hier meer over te weten komen. Dat is gelukt! Door eigen fascinatie vielen de gepresenteerde gegevens wel eens buiten de probleemstelling. Ook liepen er wel eens een aantal verhaallijnen door elkaar. Mijn begeleider Nelly Oudshoorn wist me met behulp van mijn andere twee begeleiders Peter-Paul Verbeek en Ellen van Oost weer terug op het pad van de wetenschappelijke verslaglegging te brengen. Hiervoor mijn dank. Ook ben ik dank verschuldigd aan alle mensen die tijd hebben vrijgemaakt om mij te woord te staan en mijn vragen te beantwoorden; Lex Meijer voor de spellingscontrole; mijn computer voor het niet vastlopen en tenslotte mijn vrienden, ouders en vriendin voor al hun ondersteunende en bemoedigende woorden.

Mattijs Erberveld  
December 2002

## Samenvatting

De fruitautomaat is een techniek die al jarenlang binnen de Nederlandse samenleving aanwezig is. In al die tijd zijn de speler en fruitautomaat onderling verschillende bindingen aangegaan. Aan veel van deze bindingen is een lange tijd niet bijzonder veel aandacht geschonken. Dit veranderde op het moment dat één van deze bindingen zich tot een problematische binding ontwikkelde. De actanten van het sociaal-technisch netwerk trachtten tot een oplossing te komen. Veel van de ontstaansgeschiedenis van de fruitautomaat is een blackbox. Dit onderzoek wil deze blackbox weer openen en de dynamiek van het sociaal-technisch netwerk weer inzichtelijk maken om zo de ontstane bindingen tussen de fruitautomaat en speler beter te kunnen begrijpen. Om dit te bereiken zijn er twee vragen centraal gesteld:

- 1. Welke bindingen zijn er in de loop der tijd ontstaan tussen speler en fruitautomaat?**
- 2. Op welke wijze trachten betrokken actanten grip te krijgen op de problematische binding die de speler en automaat onderling zijn aangaan?**

Om deze twee vragen te beantwoorden heeft er een beschrijvend onderzoek plaatsgevonden dat uitgaat van de constructivistische visie op techniek en dan met name de actor-netwerk theorie. Daarbij is er gebruik gemaakt van de concepten van script, dispositief en translatie. Het onderzoek bestond uit een uitgebreid literatuuronderzoek aangevuld met gegevens verkregen uit interviews met dertien sociale actanten uit het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat.

Voor het optreden van de binding hebben zowel menselijke als niet-menselijke entiteiten een rol gespeeld. De eerste binding tussen de speler en fruitautomaat is die van de tijdelijke binding (1930-1986) De fruitautomaat deed zijn intrede op kermissen en bij tijdelijke acties, winkeliersacties. Gezelligheid, vermaak en spanning iets te winnen stonden voorop. De fruitautomaat was een attractie die met zijn spelmogelijkheden aan de behoefte van mensen wist te voldoen: af en toe eens een gokje wagen.

De translatie naar de regelmatige binding (1986-1990) ontstond met de introductie van de elektronica en de legalisering van de automaat. Het nieuwe script van de fruitautomaat maakte het de speler mogelijk langduriger te spelen. Legalisering van de fruitautomaat zorgde voor een explosieve groei van het aantal opstelplaatsen. Met de aanwezigheid van de fruitautomaat en de eigenschappen van het nieuwe model waren de condities voor een verslavende binding gecreëerd.

De translatie naar een verslavende binding (1990-1993) bleef niet lang uit. Blijkbaar was er iets in het apparaat ingeschreven dat het voor de speler mogelijk maakte een zeer sterke relatie met de fruitautomaat aan te gaan. Na ongeveer 4 tot 6 jaar regelmatig gokken, raakten spelers in een vicieuze cirkel van sociaal isolement. Dit leidde tot grote maatschappelijke problemen. Gokverslaving werd daarmee een feit.

Hier moest een translatie naar een bewuste binding (1993→) een einde aan gaan maken. Leden van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat trachtten om een bewuste binding tussen speler en fruitautomaat tot stand te brengen. Hiervoor werd in het script van de automaat ingegrepen. Er waren vele mogelijkheden. Een door Economische Zaken samengestelde commissie maakte een keuze. Door de afwezigheid van veel mensen die beschikten over praktijkervaring en de wens om bijna twee tegenstrijdige doelen (rendabele exploitatie en voorkoming van gokverslaving) te realiseren, heeft de uitkomst 'de Nijpelsautomaat' niet tot de gewenste bewuste binding geleid. Het mechanisme waaronder het dispositief (de verslaafde gokker) optreedt toont aan dat de mogelijkheid voor de speler aan de Nijpelsautomaat verslaaft te raken, is blijven bestaan. De actanten van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat zijn ondanks dit resultaat niet geheel ontevreden met de uitkomst. Het volledig voorkomen van gokverslaving zou kunnen leiden tot het verplaatsen van de verslavingsproblematiek naar een speelvorm die veel minder goed door de betrokken sociale actanten te beheersen is.

## Inhoudsopgave

Voorwoord .....	2
Samenvatting.....	3
<i>Hoofdstuk 1 Inleiding onderzoek.....</i>	<i>6</i>
1.1 De Fruitautomaat.....	7
1.2 Vraagstelling .....	8
1.3 Theoretische kader .....	9
1.4 Actor-netwerk theorie.....	9
1.5 Onderzoeksaanpak.....	13
1.6 Methode.....	14
<i>Hoofdstuk 2 De eerste fruitautomaat 1930-1986 .....</i>	<i>16</i>
2.1 Reden ontwikkeling van de fruitautomaat.....	17
2.2 Rol actanten binnen het ontstane sociaal-technisch netwerk.....	18
2.3 Het script opgesteld door actanten .....	20
2.4 Tijdelijke Binding.....	21
<i>Hoofdstuk 3 Legale gelduitkerende fruitautomaat 1986-1990.....</i>	<i>22</i>
3.1 Dominant ontwerp fruitautomaat.....	23
3.2 Invloed dominant ontwerp op het netwerk.....	23
3.3 Legalisering van de fruitautomaat.....	24
3.4 Marktontwikkelingen na de legalisering van de fruitautomaat .....	27
3.5 Wijzigingen sociaal-technisch netwerk na legalisering .....	30
3.6 Translatie naar een regelmatige binding .....	30
<i>Hoofdstuk 4 Voortbestaan van de fruitautomaat 1990-1993.....</i>	<i>32</i>
4.1 Actanten signaleren een gokprobleem .....	33
4.2 Gevolgen en reactie op het gesignaleerde gokprobleem .....	33
4.3 Opkomst van de hulpverlening .....	34
4.4 Definiëring van gokverslaving.....	34
4.5 Wijziging spelersbeeld en omvang gokverslaving .....	37
4.6 Gevolgen verslaving voor het sociaal-technisch netwerk .....	39
4.7 Translatie naar een verslavende binding.....	40
<i>Hoofdstuk 5 De ontwikkeling van een bewuste binding 1994-2002 .....</i>	<i>43</i>
5.1 Voorgestelde maatregelen overheid.....	44
5.2 VAN stelt andere maatregelen voor.....	45
5.3 De Commissie-Nijpels .....	46
5.4 De ontwikkeling van de Nijpelsautomaat .....	49
5.4.1 Conceptuele fase.....	49
5.4.2 Prototypefase.....	55
5.4.3 Implementatie en gebruik fase.....	57
5.5 Veranderingen binnen het sociaal technische netwerk .....	58
5.6 Translatie naar een bewuste binding?.....	59
<i>Hoofdstuk 6 Conclusie onderzoek.....</i>	<i>61</i>
6.1 Opgetreden binding tussen fruitautomaat en speler.....	62
6.2 Scripts van de fruitautomaat .....	62
6.3 Dispositief .....	63
6.4 De Nijpelsautomaat en een bewuste binding .....	64
6.5 Translaties .....	65
6.6 Translaties en een bewuste binding .....	66
6.7 Verklaring voor de gekozen maatregelen .....	66

6.8	Techniek en moraliteit.....	67
Bijlagen		
Bijlage 1	Geïnterviewde personen.....	70
Bijlage 2	Definiëring van een kansspelautomaat.....	71
Bijlage 3	Typen spelers .....	72
Bijlage 4	Deelnemers werkgroepen.....	74
Bijlage 5	Verslaving verminderende maatregelen .....	75
Bijlage 6	Tevredenheid sociale actanten met opgestelde maatregelen .....	76
Bijlage 7	Aanscherping van de normen van de Nijpelsautomaat .....	77
Afkortingen .....		79
Literatuur .....		80

# **Hoofdstuk 1**

## **Inleiding onderzoek**

*In het eerste hoofdstuk van dit verslag wordt de aanleiding tot het uitvoeren van dit onderzoek weergegeven. Hiermee wordt het centraal gestelde onderwerp geïntroduceerd. Na een korte inleiding volgt de probleemstelling. Deze probleemstelling zal methodisch worden uitgewerkt. Aan het einde van dit hoofdstuk is het de lezer duidelijk wat er in dit verslag onderzocht gaat worden, daarnaast wordt het waarom en hoe ervan helder.*

# Fruitautomaat

Wat is een fruitautomaat?

*'Ik weet wat een fruitautomaat is, maar ik heb geen idee hoe een fruitautomaat werkt' [Eenhoorn 2002]*

Hoe een fruitautomaat ook wordt beschreven, in bijna alle gevallen wordt er bewust dan wel onbewust een relatie, betrekking, verbinding of verband beschreven van entiteiten die gezamenlijk de fruitautomaat maakt tot wat de fruitautomaat is. Zonder menselijke bindingen zou er geen fruitautomaat bestaan. Wat is een fruitautomaat zonder speler, monteur, exploitant of producent? Een betekenisloos stuk gevormde materie. Maar zonder niet-menselijke bindingen als rollen, lampen, fruitsymbolen, reserveonderdelen kan een fruitautomaat evenmin. Een fruitautomaat is onderdeel van een heel netwerk van zowel sociale als technische bindingen: ook wel sociaal-technisch netwerk. Het onderzoeken van dit sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat kan ons niet alleen veel vertellen over de fruitautomaat, maar ook over de verschillende bindingen die worden aangegaan tussen mensen en niet-mensen. Veel van deze bindingen die de fruitautomaat in verloop van de tijd is aangegaan worden als positief gezien. Maar lang niet allemaal.

De fruitautomaat is een techniek die al vanaf 1930 in de Nederlandse samenleving als kansspel aanwezig is. Sinds die tijd is er veel veranderd. De fruitautomaat uit 1930 is al lang niet meer dezelfde automaat die vanaf 1 januari 2002 in de horecagelegenheden staat opgesteld. Het sociaal-technisch netwerk wijzigde in de loop van de tijd tal van condities om zodoende ondervonden problemen te reduceren. Maar ook de band die de speler met de fruitautomaat aangegaan is, is veranderd. Na verloop van tijd ontwikkelde zich een band tussen de fruitautomaat en de speler die voor zijn omgeving en de speler grote problemen opleverde. Dit was het probleem van gokverslaving. De speler bleek niet langer in staat te zijn een probleemloze binding met de fruitautomaat aan te gaan. Leden van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat ging op zoek naar oplossingen die ervoor moesten gaan zorgen dat deze problematische band niet langer meer zou optreden. De uitkomst van deze zoektocht is de huidige situatie rondom de fruitautomaat. Het is toch verbazingwekkend dat een technologie die zulke problemen veroorzaakte nog steeds in bijna onveranderde vorm in de maatschappij aanwezig is. Blijkbaar is de zoektocht geslaagd. Maar dat ging niet vanzelf. Wat weet u nog van deze zoektocht en de gedefinieerde problemen? Veel is al uit het zicht verdwenen. Vele aannames en inspanningen zijn al tot een blackbox geworden. Veel van de context waarbinnen keuzes zijn gemaakt en waar de huidige situatie uit is voortgekomen is al in een zwarte doos gestopt en verdwijnt zo naar de achtergrond. Hiermee gaan belangrijke opvattingen over speler en fruitautomaat en bijbehorend sociaal-technisch netwerk verloren.

## 1.2 Vraagstelling

### ***Doelstelling***

Vanaf 1930 gaan de fruitautomaat en spelers onderling een binding aan. Deze binding leidt tot een bepaalde beleving bij spelers en een handeling vanuit de automaat die tot van alles kan leiden: lachen, spanning, gezelligheid etc.

De fruitautomaat doet 'iets' met de speler en geeft zo mede vorm aan de speler. Maar de speler doet ook 'iets' met de fruitautomaat. De herkomst van dit 'iets' is tweezijdig en wordt aan het zicht onttrokken. Het is als het ware een blackbox. Zo kan het voorkomen dat onder nieuwe 'onbekende' condities de speler na verloop van tijd een andere binding met de fruitautomaat aangaat. Zo kan zich 'plotseling' een problematische binding tussen speler en fruitautomaat manifesteren. Onduidelijk is onder welke condities deze binding is ontstaan. Daardoor kan er moeilijk grip op deze nu problematische situatie worden verkregen. Het bepalen van de juiste condities om de problemen het hoofd te bieden is nu een keuzeprocess dat erg veel tijd vergt. De uitkomst van dit proces leidt vervolgens weer tot een nieuwe (on)verwachte binding tussen speler en automaat. Het openen van de blackbox van de fruitautomaat kan een goed inzicht opleveren in de omstandigheden waaronder de speler en de fruitautomaat een binding zijn aangegaan. Het doel van dit onderzoek is dan ook om de dynamiek van het sociaal technische netwerk weer boven tafel te krijgen om zo de ontstane bindingen tussen de fruitautomaat en speler beter te kunnen begrijpen. Mogelijk kunnen zo toekomstige bindingen van een problematische aard voorkomen worden.

### ***Probleemstelling***

De probleemstelling van dit onderzoek bestaat uit twee delen en luidt:

- 1. Welke bindingen zijn er in de loop der tijd ontstaan tussen speler en fruitautomaat?**
- 2. Op welke wijze trachten betrokken actanten grip te krijgen op de problematische binding die de speler en fruitautomaat onderling zijn aangegaan?**



### 1.3 Theoretische kader

Na de inleiding op het onderzoek en de presentatie van de vraagstelling wil ik hier een theoretisch kader schetsen, waarmee ik de vraagstelling meen te kunnen beantwoorden. Hiervoor ga ik uit van de constructivistische benadering van technologie en dan met name van de Actor-Netwerk Theorie (ANT) ontwikkeld door o.a. Bruno Latour, Madeleine Akrich en Michel Callon. Deze visie op techniek maakt het mogelijk de binding tussen mens en techniek als één handelende entiteit te beschouwen. Het introduceren van zo'n 'nieuwe' entiteit maakt het gemakkelijker om de verschillende (menselijke en niet-menselijke) aspecten van een binding tussen mens en techniek te onderzoeken. In deze paragraaf zal de ANT worden uitgewerkt en ook drie begrippen die ik voor dit onderzoek naar de bindingen tussen fruitauto-maat en speler noodzakelijk acht. Dit zijn de begrippen script, dispositief en translatie.

### 1.4 Actor-netwerk theorie

Het belangrijkste uitgangspunt van de Actor-netwerk theorie is de opvatting dat er geen duidelijk onderscheid is te maken tussen mens en techniek. Latour verwoordt dit als volgt:

*'Het bizarre idee dat de maatschappij volledig uit menselijke relaties zou kunnen bestaan, is een spiegeling van het andere, niet minder bizarre idee dat technologieën volledig door niet-menselijke relaties zouden kunnen worden gevormd. Niemand heeft ooit een techniek gezien – en evenmin heeft iemand ooit mensen gezien.*

*Richt uw aandacht op de harde dingen en onmiddellijk verslappen ze, worden zacht, of menselijk. Richt uw aandacht op mensen en ze worden elektrisch, automatisch of digitaal. We zijn niet eens in staat exact te definiëren wat de ene menselijk en de ander technisch maakt. Wij zien alleen samenstellingen, crises, ruzies, uitvindingen, compromissen, steeds ingewikkelder substituties, translaties en bewerkingen waarin steeds meer elementen verwickeld zijn.'* (Latour 1995)

Volgens Latour kan er dus geen duidelijk onderscheid worden gemaakt tussen mens en techniek. Niet alleen vanuit mensen maar ook vanuit de dingen gaat er een werking uit die processen kunnen beïnvloeden, situaties in de hand houden en verantwoordelijkheid nemen. Omdat het onderscheid tussen mens en niet-mens volgens Latour niet kan worden gemaakt kan de werkelijkheid ook niet adequaat begrepen worden wanneer deze in termen van mens en techniek wordt beschreven. Om toch uitspraken over de werkelijkheid mogelijk te maken, introduceert hij een nieuwe term die een samenhang tussen persoon en object aanduidt. Voor zowel mensen als niet-mensen wordt de term actant gebruikt.<sup>1</sup> Het kenmerk van deze actant is dat deze over handelende eigenschappen beschikt. Over welke eigenschappen een actant beschikt kan alleen worden opgemaakt uit het netwerk waarbinnen deze actant zich bevindt.

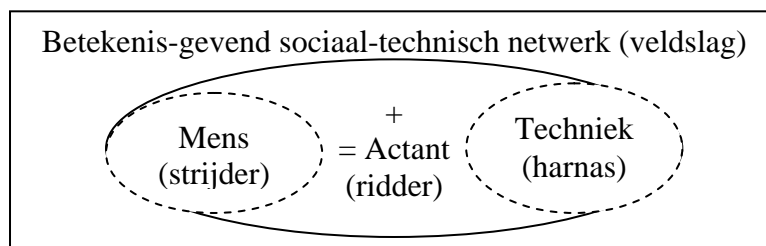
*'Niemand heeft ooit een collectief gezien dat niet, op het moment van beschouwing, getekend wordt door de circulatie van goederen, gebaren en woorden; niemand heeft ooit technieken waargenomen die niet worden gebruikt, verdeeld, hernomen en uitgewisseld door een collectief dat daardoor zelf wordt gedefinieerd.'* (Latour 1995)

Een tweede belangrijk uitgangspunt van de ANT is dan ook dat de dynamiek van de werkelijkheid alleen begrepen kan worden, wanneer deze wordt gezien als een product van de interacties tussen mensen en niet-mensen die via een netwerk (of ook wel sociaal-technisch netwerk) met elkaar in verbinding staan. Elke vorm van verandering, of deze nu een menselijk of niet-menselijk achtergrond heeft, wijzigt het sociaal-technisch netwerk.

---

<sup>1</sup> Soms word ook de term actor gebruikt. Actor en actant zijn volgens de ANT aan elkaar gelijk. In andere visies duidt de term Actor soms op alleen een menselijke entiteit. Om verwarring te voorkomen zal in dit verslag zoveel mogelijk de term actant worden toegepast.

Met de term actant wordt het mogelijk om relaties tussen entiteiten binnen een sociaal-technisch netwerk veel gedifferentieerder te beschrijven dan dat dit mogelijk is met sociologische termen als invloed, kracht, uitwisseling, conflict of strategie. Een actant bestaat daarbij dus niet 'uit zichzelf', maar ontleent betekenis aan het netwerk van andere entiteiten waarbinnen zij optreedt. Latour noemt het voorbeeld van een veldslag om deze verwevenheid te verduidelijken. Wanneer entiteiten geen verbinding met elkaar aangaan zou bijvoorbeeld bij een veldslag aan de ene kant zich de naakte lijven van de strijders bevinden en aan de andere kant een berg harnassen en wapens. Een actant (in dit voorbeeld de ridder) wordt dus mogelijk op het moment dat mens en harnas onderling een binding aangaan. Deze binding gaan de mens en het harnas met elkaar aan, omdat het sociaal-technisch netwerk dit mogelijk maakt of omdat de condities ervoor aanwezig zijn zoals: machthebbers die ridders tegen elkaar kunnen inzetten, oorlogsverklaringen, effectieve wapens die een harnas tot een noodzakelijke bescherming maken etc. Deze verwevenheid tussen mens, techniek en betekenisgevend sociaal-technisch netwerk ziet er weergegeven in figuur 1.1 zo uit:



Figuur 1.1 verwevenheid actanten binnen de ANT

Om een actant te onderzoeken is de keuze van een juiste ingang van groot belang. Niet alle veranderingen binnen het sociaal-technisch netwerk van een actant kunnen beschreven worden. Het zou leiden tot een te grote verzameling van niet veel zeggende observaties. Hoe kunnen we de binding tussen techniek en mens dan het beste beschrijven? De ANT neemt vaak het technisch aspect van de actant (het object) als uitgangspunt. Het begrip script, geïntroduceerd door Madeleine Akrich, is hiervoor een zeer bruikbare methode (zie de paragraaf hieronder). Hiermee alleen kan echter niet worden volstaan. Sommige situaties, zoals bijvoorbeeld het optreden van een verslaving, zijn beter te begrijpen als we het menselijk deel van de actant als uitgangspunt nemen. Hiervoor is het belangrijk de optredende gebeurtenis als vertrekpunt voor analyse te nemen waarvoor ik het begrip dispositief zal gebruiken, geïntroduceerd door Emilie Gomart en Antoine Hennion. De begrippen script, dispositief en hun samenhang zullen nu worden toegelicht.

### **Het script**

Een belangrijk concept, het concept script, wordt in de Actor-netwerk theorie gebruikt om bindingen te begrijpen die kunnen ontstaan tussen mensen en dingen. Het script van een techniek is te vergelijken met een filmscript. Het script beschrijft wat een technisch object allemaal voor de gebruiker mogelijk maakt, maar tevens wat het verbiedt. Dit script van een techniek wordt voor een deel door de ontwerpers van een technisch object bepaald. De opvattingen die ontwerpers hebben over de omgeving en gebruiker van een toekomstige techniek worden bewust dan wel onbewust in het ontwerp van een nieuw technisch object ingeschreven. Dit eindproduct van ingeschreven aannamen wordt wel het script of scenario van de nieuw te ontwikkelen techniek genoemd. (Akrich 1992) Het script stelt eisen aan hoe gebruikers of andere betrokkenen met het technisch object moeten omgaan wil het de van tevoren beoogde werking realiseren. Een script creëert als het ware een omgeving waarbinnen de gebruiker verwacht wordt te handelen (Akrich 1992).

Dit illustreer ik aan de hand van een voorbeeld: het gebruik van een autogordel. Deze heeft tot doel te voorkomen dat de automobilist bij een botsing met zijn hoofd tegen de voorruit aan klappt. Zodoende vergroot de autogordel de kans dat de automobilist de botsing overleeft. De autogordel moet dus het rijden in een auto veiliger maken. Op deze manier wordt een re-

latie tussen het technische object en de toekomstige gebruiker van tevoren geconstrueerd. De gebruiker kan dit script volgen en iedere keer bij het instappen de gordel omdoen of heel direct het script verwerpen en weigeren de gordel te dragen.

Een script is dus geen éénrichtingsverkeer. Een script geeft een blauwdruk van de rollen, maar determineert de handelingen van de gebruikers niet (Akrich 1992). Het kan namelijk heel goed zijn dat een gebruiker een anti-programma ontwikkelt. Een sprekend voorbeeld van een anti-programma is de introductie van de spaarlamp geweest. Het op de markt komen van de energiezuinige spaarlamp leidde ertoe dat steeds meer mensen hun tuin gingen verlichten. In plaats van een energiereductie werd het tegenovergestelde bereikt, namelijk een toename van de energiebehoefte door de vele extra (spaar)lampen voor de verlichting van tuinen. Het is het proces van de confrontatie tussen ingeschreven script in het technische object en de rollen gespeeld door de gebruiker, dat de uiteindelijke vorm van een object vestigt.

### ***Dispositief***

Gomart en Hennion richten zich vanuit de mens op de 'specifieke' binding die deze met een techniek aan gaat. Deze specifieke binding is een soort 'passing' waarbij de gebruiker van een techniek zweeft tussen het actieve en passieve. De definiëring van een actant als een entiteit die handelt levert daarbij problemen op. Er wordt door de gebruiker een gebeurtenis nagestreefd waarvan niet exact bekend is onder welke condities deze gebeurtenis optreedt. Het is een gebeurtenis waarbij de gebruiker het gevoel van intense passie, trance, emotie of verdoving ervaart. Een voorbeeld van gebruikers die zo'n ervaring ondervinden zijn drugsgebruikers en amateur-muzikanten. Het nemen van drugs (bv. cocaïne) en het luisteren naar een muziekstuk (bv. Bach) maakt het voor de gebruiker mogelijk, dat zij door de objecten van hun passie gegrepen worden en zo tot ontroering komen. Het gebruiken van drugs of het beluisteren van muziek kan dan ook niet worden opgevat als een techniek die impact heeft op de gebruikers, maar *waardoor* de gebruiker de status van 'ontroerd'-zijn weet te bereiken. Deze capaciteit, die de gebruiker met de techniek zelf ontwikkelt en waardoor er een unieke band tussen techniek en gebruiker wordt gecreëerd en zichtbaar wordt, gebruiken Gomart en Hennion niet het begrip actant maar werken daar het begrip dispositief verder voor uit. (Gomart en Hennion 1999). Het optreden van een dispositief kan niet worden gereduceerd tot een simpele interactie tussen mens en niet-mens maar alleen worden verklaard vanuit het mechanisme waaronder het verschijnen van een dispositief optreedt. Gomart en Hennion noemen vier mechanismen die naar hun idee een rol spelen bij het totstandkomen van een ervaring met intense passie. Als eerste is dit de instelling van het lichaam in samenwerking met die van de geest van de betreffende persoon. Ten tweede is de sociale setting belangrijk zoals het verkrijgen van het juiste kaartje voor het concert of het genoeg geld verzamelen voor een shot. Ten derde is overleg met andere 'experts' nodig om de rituele voorbereiding voor (of na) te bespreken om zo de beste voorwaarden te scheppen voor een optimale beleving. Tenslotte is de eigen voorbereiding volgens een ontwikkeling van eigen vakmanschap vereist waarmee de persoon in samenwerking met het object de beleving kan delen om zo tot een totale overgave te kunnen komen.

### ***Samenhang script en dispositief***

Zowel het begrip script als het begrip dispositief tracht de binding die tussen mens en techniek optreedt te verklaren. Het script doet dit door de ingeschreven eisen van een nieuwe technologie te onderzoeken om zo de voorgescreven eisen aan de toekomstige gebruiker te achterhalen. Het ontrafelen van het in een object ingebouwd script (de-scriptie) kan een indicatie zijn voor het toekomstige gedrag van de gebruiker (techniek→gebruiker). Gomart en Hennion onderzoeken niet de toekomstige voorschrijvende eigenschappen van een technologie, maar starten bij de gebeurtenis die er bij een binding tussen mens en techniek optreedt. Hiertoe is naar hun idee niet het object, maar de mens het beste startpunt van analyse (gebruiker→ techniek). Beide benaderingen hanteren de opvatting dat de wijze waarop de gebruiker en techniek zich onderling gaan verhouden, niet vastligt. Een gebruiker hoeft het ingeschreven script niet over te nemen, maar kan ook een anti-programma gaan

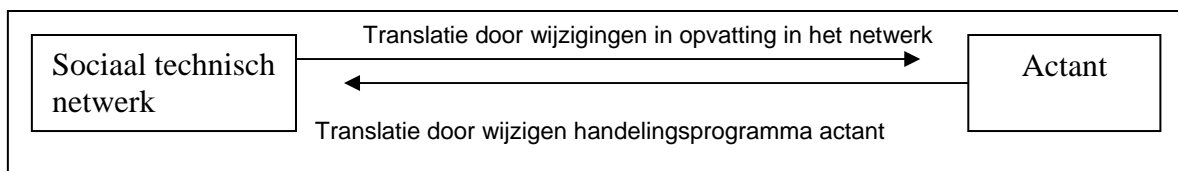
ontwikkelen. Niet iedere gebruikssituatie ontwikkelt zich tot een dispositief. Het heeft een mechanisme om tot een status van 'ontroerd'-zijn te komen en deze is voor iedere gebruiker heel persoonlijk.

### **Translatie**

De twee begrippen script en dispositief maken het mogelijk de eigenschappen en condities te beschrijven waaronder een binding tussen mens en techniek optreedt. Maar ook hiervan is het niet zinvol om alle eigenschappen en condities te beschrijven. Om straks een keuze te kunnen maken, is de introductie van het begrip *translatie* noodzakelijk. Aan de term translatie worden verschillende betekenissen toegekend. Hiervan zullen er twee worden uitgewerkt.

Als eerste is dit de opvatting van Michel Callon. Deze introduceerde de term translatie om te analyseren hoe actanten andere actanten transformeren en hoe ze daarbij de sociaal-technisch wereld vorm geven. Een actant kan een probleem ondervinden met de bestaande opvatting over een andere actant. (Callon 1995) Wanneer dit probleem groot genoeg is, ontstaat een definiëringsprobleem binnen het sociaal-technisch netwerk van de actant. De eigenschappen van een actant komen niet langer overeen met de opvattingen die er over deze actant binnen het sociaal-technisch netwerk heersen. Door middel van een onderhandelingsproces onder de leden van het netwerk kan er vervolgens een nieuwe definiëring tot stand komen. De 'oude' actant transleert hierbij naar een nieuwe. Deze 'nieuwe' actant heeft vervolgens weer invloed op het sociaal-technisch netwerk.

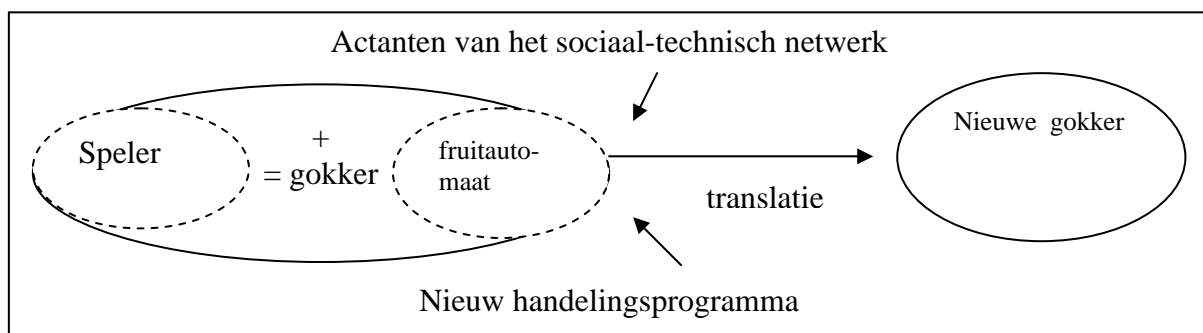
De tweede betekenis van translatie is afkomstig van Bruno Latour en toont aan dat een translatie niet alleen uit het sociaal-technisch netwerk, maar ook vanuit technische mediatie kan ontstaan. Een actant kan een andere binding met z'n omgeving aangaan door een nieuw handelingsprogramma aan te nemen. Dit aannemen van een nieuw handelingsprogramma kan misschien het beste worden toegelicht met een al eerder gebruikt voorbeeld, dat van de autogordel. Wat de automobilist namelijk naast het wel of niet dragen van de gordel ook kan doen, is een nieuwe binding met de gordel aangaan. Deze binding kan soms onverwachte uitkomsten hebben. Wanneer de automobilist zijn gordel elke keer omdoet, kan dit na verloop van tijd wel eens een vals gevoel van zekerheid gaan geven en er zo voor zorgen dat de automobilist harder gaat rijden op plaatsen waar anders gas terug zou worden genomen. Door de interactie tussen gebruiker en technologie treedt er een translatie van een handelingsprogramma op. Het oorspronkelijke programma van veiliger rijden is door technische mediatie 'vertaald' of 'verplaatst' in een nieuw handelingsprogramma. De automobilist met gordel is een andere dan de automobilist zonder. Door de verbinding die ze met elkaar aangaan, veranderen ze. Een translatie kan dus worden ingezet door de actanten die onderdeel uitmaken van het sociaal-technisch netwerk of vanuit de actant zelf die onder invloed van technische mediatie een nieuw handelingsprogramma aangaat. In beide gevallen heeft het gevolgen voor de betekenis van de actant in kwestie. (figuur 1.2)



Figuur 1.2 optreden van translatie

## 1.5 Onderzoeksaanpak

Om de centrale vraagstelling te beantwoorden en de bindingen die de speler en fruitautomaat onderling zijn aangegaan methodisch te onderzoeken heb ik de ANT en de drie begrippen script, dispositief en translatie geïntroduceerd. De ANT biedt ons de mogelijkheid om de binding die er is ontstaan tussen fruitautomaat en speler als één handelende actant te beschouwen. Hiermee zijn de eigenschappen van deze actant beter te beschrijven. Door de fruitautomaat als uitgangspunt te nemen, kan met behulp van het begrip script de ingeschreven handelingen voor de speler worden achterhaald. Door de speler als uitgangspunt te nemen, kan het verschijnen van een dispositief vanuit de gebeurtenis verklaard worden. Met de begrippen script en dispositief kan de binding dus vanuit het ontstaan en vanuit het optreden worden onderzocht. Welke condities het meest kenmerkend zijn voor het optreden van een binding kan met het begrip translatie worden achterhaald. Door de verschillende opgetreden translaties te onderzoeken kunnen de belangrijkste condities voor het optreden van een nieuwe binding in kaart worden gebracht. Deze onderzoeksaanpak kan in een conceptueel model figuur 1.3 worden weergegeven.



Figuur 1.3 conceptueel model

### *Toelichting op de figuur:*

De actant die ontstaat uit de speler en de fruitautomaat is de gokker. Deze gokker kan in gedaante wijzigen onder invloed van de andere actanten van het sociaal-technisch netwerk of doordat deze zelf een nieuw handelingsprogramma aanneemt. In beide gevallen ontstaat er een translatie die onder nog te onderzoeken condities kan uitmonden in een nieuwe binding die in het model is aangeduid met nieuwe gokker.

### **Opgetreden bindingen**

Wanneer we de geschiedenis van de fruitautomaat nalopen, dan zijn er een drietal translaties te onderscheiden die vanuit de eerste binding tot drie nieuwe bindingen hebben geleid. De eerste binding die er tussen speler en automaat optreedt, is een tijdelijke binding. Deze vangt aan bij de introductie van de fruitautomaat in Nederland in 1930. Deze eerste binding eindigt rond 1986, wanneer steeds meer fruitautomaten op vaste plekken werden opgesteld. De tijdelijke binding transleert naar een regelmatige binding, die begint bij de legalisering van de gelduitkerende fruitautomaat in 1986. De regelmatige binding loopt tot ongeveer 1990. De verslavende binding neemt het van de regelmatige binding over bij de opkomst van de gokverslaving. Van de laatste binding is de translatie nog niet met een nieuwe binding afgesloten. De translatie startte rond 1993 met de eerste ideeën om geconstateerde verslavingsproblemen op te lossen. Met de invoering van Nijpelsautomaat is deze voorbereidende fase afgerond. Naar verwachting van de betrokken sociale actanten zal er nu een bewuste binding tussen speler en automaat gaan optreden, maar of dit zo is, zal nog uit de praktijk moeten blijken.<sup>2</sup> Met de definiëring van de belangrijkste actanten die invloed hebben gehad op de

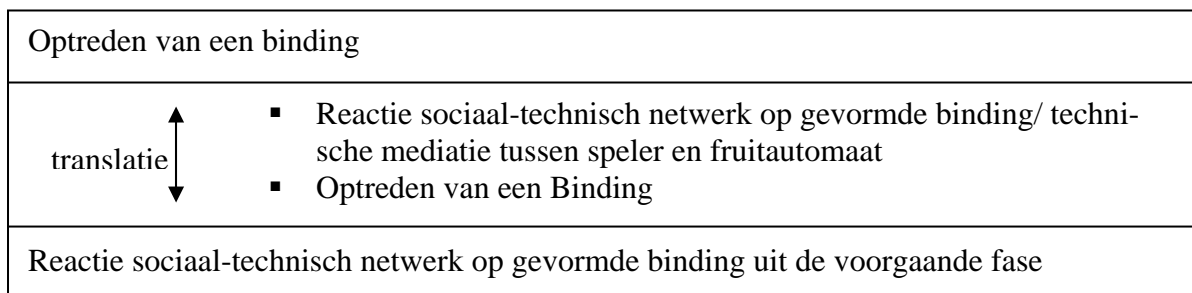
<sup>2</sup> Dat een binding per periode centraal staat, betekent natuurlijk niet dat alle gebruikers deze binding met de fruitautomaat aangaan. Het kan best zijn dat een gebruiker met een regelmatige binding zich in de periode bevindt van de verslavende binding. Het onderscheid is dan ook gebaseerd op de binding die tussen speler en fruitautomaat binnen deze periode overheerste. Het ontstaan van deze dominante binding zal natuurlijk in verloop van dit verslag pas duidelijk worden.

verandering van binding en de opgetreden veranderingen onder invloed van de actant zelf, kan er mogelijk aan het einde van dit onderzoek een uitspraak worden gedaan over hoe deze nog niet vaststaande binding eruit zal komen te zien.

Om de geformuleerde bindingen te onderzoeken die de speler en fruitautomaat onderling zijn aangegaan, moeten de volgende deelvragen beantwoord worden.

1. Welke actanten maken deel uit van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat?
2. Hoe worden de fruitautomaat en zijn gebruiker binnen het sociaal-technisch netwerk gedefinieerd?
3. Welke definiëringsproblemen hebben binnen het sociaal-technisch netwerk gespeeld?
4. Welk script is er in de fruitautomaat ingeschreven?
5. Hoe hebben de spelers op het nieuwe script gereageerd?
6. Welke rol hebben de betrokken actanten bij het tot stand komen van een nieuwe binding tussen automaat en speler gespeeld?
7. Welke binding zijn spelers en fruitautomaat onderling aangegaan?
8. Wat waren de condities waaronder de translaties naar een nieuwe binding binnen het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat zijn opgetreden?

De vragen hebben binnen elk van de vier onderscheiden bindingen een ordenende functie. Elke fase begint met de reacties van het sociaal-technisch netwerk op de binding die de gebruiker en fruitautomaat onderling zijn aangegaan. Alleen bij eerste, tijdelijke, binding zal hier logischerwijs vanaf worden geweken. De belangrijkste actanten en hun definiëringsproblemen zullen worden beschreven. Wijzigingen in het script en de optredende gebeurtenis komen vervolgens aan bod. Met behulp van het begrip translatie zullen de belangrijkste condities voor de translatie naar een nieuwe binding inzichtelijk worden gemaakt. Deze nieuwe binding tussen gebruiker en fruitautomaat vormt vervolgens weer de aanleiding voor nieuwe veranderingen in het sociaal-technisch netwerk van de daaropvolgende translatiefase. In figuur 1.4 staat dit schematisch weergegeven.



figuur 1.4 Beschrijving translatie

## 1.6 Methode

Teneinde de verschillende bindingen te beschrijven en de opgetreden translatie zichtbaar te maken, is er een keuze gemaakt uit verschillende bronnen. De keuze zal per fase worden toegelicht. Tevens is aangegeven in welk hoofdstuk de omschreven binding aan bod zal komen.

### *De opkomst van de tijdelijke binding (Hoofdstuk 2)*

De toelichting voor het ontstaan van de eerste binding die de speler en fruitautomaat onderling zijn aangegaan is het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat in kaart gebracht voor de periode 1930 t/m 1986. Er is met name gebruik gemaakt van secundaire bronnen van de geschiedenis van de fruitautomaat in Nederland.

*De translatie naar een regelmatige binding (Hoofdstuk 3)*

Voor de uitwerking van de tweede binding (1986-1990) is een diepte-interview gehouden met een aantal sociale actanten uit het sociaal-technisch netwerk. Hiervoor is contact gezocht met de heer Visser van Economische Zaken, de heer Dessel, een gepensioneerd exploitant van fruitautomaten, de heren Jansen en Kobus van de firma Game Havex, exploitanten van fruitautomaten, en de heer Dongen van de firma Eurocoin, fabrikant van fruitautomaten. Tevens is er telefonisch contact geweest met de heer Jutte van de Vereniging Automatenhandel Nederland, brancheorganisatie voor fruitautomaten (VAN) en de heer de Wolf van Horeca-Nederland. De aldus verkregen informatie is aangevuld met gegevens uit de literatuur.

*De translatie naar een verslavende binding (Hoofdstuk 4)*

Voor het uitwerken van de derde binding (periode 1990 tot ongeveer 1993) is telefonisch contact geweest met de heer Niekolaas van de stichting Anonieme Gokkers Omgeving Gokkers Nederland (AGOG) en mevrouw Van der Meer van het Bouwmanhuisinstituut van de gemeente Rotterdam en de heer Vos van Gemeentelijke Gezondheidsdiensten Nederland. Tevens is er gebruik gemaakt van een net afgerond onderzoek van de universiteit van Utrecht naar de zelfhulp bij de AGOG, krantenartikelen en andere relevante literatuur.

*De translatie naar een bewuste binding (Hoofdstuk 5)*

Voor een uiteenzetting van de vierde binding (1993-2002) is er gebruik gemaakt van Kamerstukken en het rapport 'Op de kast gejaagd', eindrapportage van de Commissie kansspelautomaten. Ook is er telefonisch contact geweest met de heer Heisterborg van de Stichting Maatschappij en Onderneming. Voor de ontwikkeling van de Nijpelsautomaat heeft een diepte-interview plaatsgehad met de heer Verhoeff, controleur bij het Nederlandse meetinstituut (NMI), en de heer Hulsenboom, ontwerper bij de firma Eurocoin, fabrikant van fruitautomaten. Teneinde in kaart te brengen of deze binding daadwerkelijk gaat optreden, is gebruik gemaakt van het geschetste theoretische kader, de genoemde interviews en de beschikbare literatuur.

Voor een zo juist mogelijke weergave van de onderzoeksbevindingen zullen beschikbare gegevens zoveel mogelijk binnen de onderscheiden periode worden gehanteerd. Wat ik hiermee bedoel is, dat bijvoorbeeld gegevens uit 2001 niet zullen worden ingezet om te onderbouwen wat sociale actanten in 1990 redeneerden of verwachtten. Het standpunt van actanten wordt zo in juiste context weergegeven. Een geïnterviewd persoon zal worden weergegeven met blokhaken[ ]; een bron uit de literatuur met ronde haakjes ( ). De geïnterviewde personen staan nogmaals weergegeven in bijlage 1.

## **Hoofdstuk 2**

### **De eerste fruitautomaat 1930-1986**

*Dit hoofdstuk gaat in op de beginfase van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat (1930-1986). We gaan zien hoe de fruitautomaat in de Nederlandse samenleving een plek wist te veroveren, welke actanten er betrokken waren bij de introductie van de fruitautomaat en hoe het sociaal-technisch netwerk zich vormde. Ook zullen de belangrijkste problemen van de sociale actanten worden weergegeven en de acties die hierop volgden. Het hoofdstuk sluit af met de beschrijving van de eerste binding die tussen een speler en de fruitautomaat is ontstaan.*



## 2.1 Reden ontwikkeling van de fruitautomaat

Er zijn verschillende redenen te noemen voor de entree van de fruitautomaat in de Nederlandse samenleving. De aanwezigheid en ontwikkeling van diverse mechanische apparaten maakte het ontstaan technisch mogelijk. De fruitautomaat is vanwege zijn kansspelkarakter behoorlijk winstgevend. De wens extra inkomsten te vergaren was de belangrijkste achtergrond voor de exploitatie en ontwikkeling van de fruitautomaat. De oogluikende toestemming van de overheid om de fruitautomaat in de maatschappij toe te laten heeft voor de definitieve doorbraak van de fruitautomaat gezorgd.

### **Ontstaan van de fruitautomaat**

De fruitautomaat is in Amerika ontstaan uit diverse andere mechanische apparaten. De eerste verschijningsvormen betreffen de postzegelautomaat (1867) en de briefkaartenautomaat uit 1867. Niet veel later verschenen er automaten voor de verkoop van sigaretten en snoep. Uit deze verkoopapparaten ontwikkelden zich muziekautomaten (jukeboxen) en de eerste amusementsautomaten. Uit deze verkoop- en behendigheidsautomaten ontstonden de kansspelautomaten. De eerste fruitautomaat vinden we terug in de 'operators Bell' (Chicago ± 1910). De fruitsymbolen vervingen de voorheen toegepaste kaartsymbolen, hoefijzers en sterren. De reden voor deze vervanging bestond in het feit dat fruitsymbolen, in tegenstelling tot kaartsymbolen, niet werden geassocieerd met gokken. Zo kon in Amerika de wet die het gokken verbood, worden omzeild. Een bekende bijnaam uit die tijd voor de eerste fruitmachine luidde: de 'eenarmige bandiet'. De fruitautomaat kreeg deze naam omdat met een hendel de fruitautomaat liet werken: veel mensen zijn daarop hun geld kwijtgeraakt. De toen nog mechanische toestellen werden als vorm van vermaak en als attractie op kermissen en jaarmarkt aangeboden. Dat de automaten juist in deze branche opdoken was overigens geen toeval. De uitvinders en ontwikkelaars van fruitautomaten waren met name actief in de kringen van kermisexploitanten. (SMO 1995)

### **Behoeft aan extra inkomsten**

In Nederland is de fruitautomaat omstreeks 1930 geïntroduceerd: een tijd van economische recessie en werkloosheid. Het succes van de vaak zeer winstgevendende exploitatie van apparaten op kermissen en tijdens winkelieracties breidde zich snel uit naar zakelijk ingestelde cafébezoekers die voorzagen dat automaten een gat in de markt vormden. Veel mensen trachtten dan ook door het aanbieden van automaten als pindapotten, warenverkoopautomaten, voorlopers van flipperkasten en fruitautomaten, toch aan een bron van inkomsten te komen. De meeste fruitautomaten keerden geen prijzen uit. Destijds was het bij de wet verboden om geldprijzen uit te keren. Het trucje met de fruitsymbolen werkte in Nederland niet. De fruitsymbolen vertegenwoordigen hier meer de functie van herkenning.

*'Drie fruitsymbolen op een rij, dan weten de spelers: "Hé, nu heb ik een prijs.'* [Dessel 2002]

De Nederlandse wetgeving rekende vrije spelen niet tot prijzen. Automaten die als beloning vrije spelen uitkeerden, waren daarom toegestaan. In de praktijk kon echter op deze automaten zo veel spelen worden gewonnen, dat een normaal verbruik tijdens het spel onwaarschijnlijk was. Uitbetaling in consumpties, tegoedbonnen, maar vooral in geld werd dan ook steeds meer de gewoonte. De winstgevendheid van met name de automaten waar gokken centraal stond, zorgde ervoor dat deze apparaten in toenemende mate in vaste opstelplaatsen als cafés, restaurants, kapsalons en tabakszaken werden aangetroffen. (EZ Commissie-Kuyper 1977)

### **Winstgevendheid**

Het verbod bij wet om als particulier een kansspel aan te bieden, stamt al uit het jaar 1726. In dat jaar werd voor het eerst een gereguleerde kansspel in Nederland aangeboden: de voorloper van de staatsloterij. Het aanbieden van kansspelen bleek namelijk een zeer lucratieve karakter te hebben. Met minimale inspanning kon een opbrengst van 40% of meer van

de inleg behaald worden. Om deze reden is het niet verwonderlijk dat de overheid dit soort spelen in eigen beheer wenste te houden.

### ***Gedoogbeleid door onduidelijke wetgeving***

Een belangrijke tegenstander van de fruitautomaat waren naast de genoemde overheid ook godsdienstige argumenten. De kerk bestempelde het gokken namelijk als verleidingen van de duivel en daarom verwerpelijk. (Veer 1998) Toch bleef er veel illegaal aanbod van kansspelen (waaronder de fruitautomaat) bestaan. Daarom werden in 1964 de al bestaande regels aangaande kansspelen samengevoegd tot 'De wet op de kansspelen (Wok)'. Veel duidelijkheid voor de opgestelde fruitautomaten bracht deze wet echter niet, want deze bleven illegaal.

*Art. 30. Onverminderd het bepaalde in artikel 1 is het verboden, zonder vergunning van de burgemeester op of aan de openbare weg of op voor het publiek toegankelijke plaatsen aanwezig te hebben speelautomaten of andere mechanische toestellen, ingericht voor de beoefening van een spel. (Wok)*

*Artikel 1 bepaalt: geen vergunning mag worden afgegeven indien aanwijzing der winnaars geschiedde door enige kansbepaling waarop de deelnemers geen overwegende invloed konden uitoefenen.*

De onvolkomenheid in de wet bleef echter bestaan. De burgemeester kon namelijk een ontheffingsvergunning afgeven op basis van de Gemeentewet. Dit is vergelijkbaar wat bij kermissen en evenementen op dat moment gebruikelijk is. Met toestemming van de burgemeester mocht de fruitautomaat dan wel worden opgesteld. Deze werkwijze leidde geleidelijk tot een gedoogbeleid, waardoor de fruitautomaat een vertrouwd beeld werd binnen de samenleving. De kerk heeft overigens nooit voldoende invloed weten te krijgen om bij de overheid een totaalverbod af te dwingen. De wet op de kansspelen was te onduidelijk om het bedoelde onderscheid tussen mechanische speelautomaten hard te kunnen maken. Hiermee was de aanwezigheid van de fruitautomaat een feit.

## **2.2 Rol actanten binnen het ontstane sociaal-technisch netwerk**

### ***Belangrijkste actanten***

In de voorgaande paragraaf hebben we gezien dat de opkomst van de fruitautomaat mogelijk werd gemaakt door verschillende actanten die allemaal een eigen functie vervullen. De kermissen vormden de aanleiding tot verdere ontwikkeling; de fruitsymbolen vormden een indicatie voor de te winnen prijzen; rollen, prijzenschema en mechanismen zorgden voor een aantrekkelijk spel; aanbieders als exploitanten van kermissen, cafés, restaurants, kappers- en tabakszaken zorgden voor de opstellocatie; de automatenexploitanten verzorgden het onderhoud; de producenten waren verantwoordelijk voor productie en invoer; van de gemeentelijke overheid was een tijdelijke verordening te verkrijgen en tenslotte hebben de maatschappelijke verhoudingen (wet en kerk) al deze inspanningen om reeds genoemde redenen tegengewerkt.

De hierboven genoemde actanten vormen allemaal onderdeel van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat. Latour benadrukte dat aan al deze inspanningen de fruitautomaat zijn betekenis ontleent. Latere ontwikkelingen vinden hun oorzaak in één of meerdere van de sociale actanten die het niet met de huidige situatie eens zijn. De definiëringsproblemen van de sociale actanten die een belangrijke rol hebben gespeeld bij de translatie naar een nieuwe binding tussen de speler en de fruitautomaat worden daarom weergegeven.

### ***Ondervonden problemen sociale actanten***

De fruitautomaat zelf ontmoette de belangrijkste obstakels in de illegale status en de maatschappelijke houding. Die bezorgden de automaat al een negatieve imago. Dit imago veroorzaakte ook voor de opstellers veel problemen omdat zij op hun beurt eveneens werden vereenzelvigd met dit imago. Opstellers zagen hun imago bovendien door de centrale overheid negatief beïnvloed vanwege verwijzingen naar het illegaal opstellen van fruitautomaten. Die opstelsituatie zat ook de gemeente dwars, omdat hierdoor een onsamenhangend beleid ontstond. De centrale overheid was namelijk nog steeds tegen het opstellen van fruitautomaten. Tenslotte zou het voor de aanbieders van de fruitautomaat wel makkelijk worden, wanneer zij niet iedere keer de winnende speler zelf hoefden uit te betalen of waardebonnen uit te keren. Deze werkwijze vroeg toch wel veel aandacht en tijd.

### ***Het uitbetalingsprobleem***

Wie nu echt het uitbetalingssysteem als probleem heeft geagendeerd is niet duidelijk. Feit is dat rond 1965 de eerste zelfuitkerende geldautomaat op de markt kwam. Deze automaat vertoonde weliswaar nog niet het aanzien zoals we de fruitautomaat nu kennen. Het mechanisme werkte destijds nog op mechanische basis, maar de automaat betaalde wel zelf de gewonnen prijzen uit. Door deze delegatie van de uitbetaling aan de automaat werd het voor de opsteller aantrekkelijker deze gelduitkerende fruitautomaat te plaatsen. Veel extra inspanning leverde deze immers niet op. Het hele uitbetalingproces werd hiermee een blackbox. De fruitautomaat kon zich prima zelf redden en de aandacht van de opsteller verschoof daarmee steeds meer naar de opbrengst van de automaat. Handhavingproblemen maakten het bovendien voor de exploitanten eenvoudiger om deze nieuwe gelduitkerende automaten op tal van plaatsen neer te zetten. (Veer 1998)

### ***Aanbieders streven naar een oplossing voor het illegaliteitsprobleem***

De sociale actanten die de problemen van de fruitautomaat trachtten op te lossen, waren de aanbieders. De status leidde zoals reeds genoemd tot een hoge mate van willekeur door een grotendeels individueel optreden van gemeenten. In sommige gemeenten mochten fruitautomaten vrijelijk worden opgesteld op grond van aanvullende gemeentelijke verordeningen. In andere gemeentes golden beperkingen of zelfs een totaal verbod op het plaatsen van fruitautomaten. Teneinde deze situatie te doorbreken ontstond al in 1936 de Algemeene Nederlandse Bond van Automatenexploitanten (ANBA, 130 leden). Georganiseerd konden zij beter een legale regeling bepleiten. Dit was ook het doel van de Vereniging van Automatenexploitanten (kortweg Autex) die in de jaren vijftig het licht zag. Veel succes hebben deze en andere organisaties hiermee overigens nooit behaald. (Veer 1998)

Toch bleef de ontevredenheid over een gebrek aan duidelijkheid onder verschillende exploitanten bestaan. Veel exploitanten hadden hun aantal uitstaande automaten fors uitgebreid en hun financiële risico was daarmee dan ook fors toegenomen. Daarnaast was er een kleine groep van exploitanten die deze onduidelijkheid en/of gebrek aan wetgeving in een negatieve zin uitbuitte, waardoor fruitautomaten in toenemende mate werden geassocieerd met illegaliteit en criminaliteit. [Dessel 2002]

Om aan deze praktijken een halt toe te roepen en een translatie naar legaliteit te bewerkstelligen ondernamen de afzonderlijke exploitanten nogmaals een poging door in 1971 de Brancheorganisatie Vereniging Automatenhandel Nederland (VAN) op te richten. Er is niet bekend hoeveel procent er van de ongeveer 600 speelautomatenexploitanten en/of -handelaren zich in die tijd bij de VAN aansloten, maar in de hoogtijdagen lag dit tussen de zeventig tot tachtig procent. (Veer 1998) De VAN wordt dan ook in 1977 volgens de normen van de Sociaal-Economische Raad (SER) representatief geacht voor de gehele branche en ontwikkelde zich daarmee tot een serieuze gesprekspartner van de overheid. Vanaf dit moment zette deze organisatie zich door middel van uitgebreide lobbyactiviteiten in om de fruitautomaat uit de illegaliteit en de gedoogzone te halen. (Veer 1998)

### ***De overheid zoekt naar een oplossing voor het illegaliteitsprobleem***

Rond 1971 ging op verzoek van de Kamer het Ministerie van Economische Zaken (EZ) zich toch eens actief afvragen hoe de toekomst van de fruitautomaat er uit moest komen te zien. De zelf uitkerende geldautomaat leidde tot voldoende chaotische toestanden om dit te rechtvaardigen. Het onduidelijke onderscheid tussen kansspelen en behendigheids spelen maakte het voor EZ of gemeenten onmogelijk om effectief toe te zien op de gestelde beperkingen. Voor een oplossing was een juist onderscheid tussen kansspel en behendigheids spel onontbeerlijk. In 1974 werd er actief iets door EZ ondernomen. Er werd een Interdepartementale Werkgroep Speelautomaten ingesteld die de opdracht kreeg de fruitautomaten eens nader te gaan onderzoeken. Ze maakte het onderscheid tussen kansspel en behendigheids spel (bijlage 2). Tevens droeg zij een aantal alternatieven aan:

- exploitatie van fruitautomaten door de centrale en/of lagere overheid door middel van een overheidsstichting;
- exploitatie van fruitautomaten door een privaatrechtelijke stichting, waarin overheid en branche (automaten- en horeca-exploitanten) zijn vertegenwoordigd;
- commerciële exploitatie met een vaste heffing op gemeentelijk niveau.

De afwegingen van de kant van de overheid en lobbyactiviteiten van de VAN maar later ook van Holland casino zullen niet worden besproken. De uitkomst van dit onderhandelingsproces leidde tot het inzicht dat het exploiteren van fruitautomaten onder voorwaarden toch aan de vrije markt kon worden overgelaten. Met het uitwerken van de voorwaarden zal het probleem van illegaliteit tot het verleden gaan behoren. Deze uitwerking komt in het volgende hoofdstuk uitgebreid aan bod.

### ***De maatschappelijke houding ten opzichte van gokken wijzigt***

In 1971 is mede door toedoen van de VAN een eerste stap gezet richting een landelijke coördinatie om zo de gelduitkerende fruitautomaat te legaliseren. Dit werd mogelijk door een veranderde maatschappelijke houding. Door de toename aan vrijetijd en geld waagden veel meer mensen wel eens een gokje. (SMO 1995)

## **2.3 Het script opgesteld door actanten**

Door het oplossen van de belangrijkste problemen binnen het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat zijn tal van nieuwe processen in werking gesteld die in het volgende hoofdstuk aan bod zullen komen. Nu wordt er eerst ingegaan op de binding die er tussen de fruitautomaat en de speler is ontstaan.

De eerdere uiteenzetting van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat liet zien dat deze voor de aanbieders een leuke bijverdienste vormde in de vorm van kermisattractie. Door de populariteit van de fruitautomaat konden steeds meer exploitanten echt van de opbrengsten gaan leven. Hiermee namen de belangen die de exploitanten bij de fruitautomaat hadden, evenredig toe. De fruitautomaat kan door het illegale karakter dat de wet aan het apparaat verbindt, verantwoordelijk worden gesteld voor het hoofdzakelijk negatieve imago dat de opstellers daardoor kregen. Al wordt niet uitgesloten dat het illegale karakter ook een bepaald soort type van mens aan zou kunnen trekken. Essentieel is dat dit illegale karakter van de automaat ook zijn uitwerking heeft op de speler. De speler speelt namelijk op een apparaat dat maar oogluikend door de maatschappij wordt geaccepteerd. Waaruit volgt dat ook de speler dus soms met scheve ogen wordt aangekeken. Aan de andere kant kan aan de succesvolle opkomst van de fruitautomaat worden afgeleid, dat het script van de automaat door de speler als een attractief en leuk spel wordt ervaren. Waren in het begin vrije spelen of het verkrijgen van tegoedbonnen de inzet, later werd het winnen van geld toch de hoofdmotivatie. Dit verschil in het script heeft overigens grote gevolgen voor de speelvorm en het karakter van de fruitautomaat, zo zal later blijken.

## 2.4 Tijdelijke Binding

Het beeld dat door het sociaal-technisch netwerk van de speler en de fruitautomaat wordt weergegeven, weerspiegelt de band tussen speler en fruitautomaat indertijd. De speler speelde af en toe tijdens een kermis of festival. Daarnaast kwam de speler de automaat tegen in tal van andere gelegenheden. Het spelplezier op deze mechanische apparaten stond hierbij voorop. Heel veel geld viel er met de mechanisch automaten niet te verdienen. Dus dit is dan ook voor veel spelers niet de hoofdmotivatie om te gaan spelen geweest. De speler heeft met de fruitautomaat een ***tijdelijke binding***.

## **Hoofdstuk 3**

### ***Legale gelduitkerende fruitautomaat 1986-1990***

*De belangrijkste onderwerpen die in dit hoofdstuk worden behandeld, zijn de opkomst van het dominante ontwerp en de legalisering van de fruitautomaat. Wat betekenden deze gebeurtenissen voor het sociaal-technisch netwerk? Welke translaties brengt dit binnen het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat teweeg? Hoe reageren de spelers op al deze ontwikkelingen? Het komt in de volgende paragrafen aan bod.*

### 3.1 Dominant ontwerp fruitautomaat



Figuur 3.1 Runner Unlimited

Rond 1980 kwam er een nieuwe fruitautomaat op de Nederlandse markt met een geheel nieuw ontwerp. Naast de direct geld uitkerende functie werd ook de micro-elektronica in het ontwerp geïntroduceerd. Het ontwerp bleek zo'n succes dat deze vorm tot het dominante ontwerp uitgroeide. Een dominant ontwerp is volgens James Utterback het product dat de voorkeur van de markt geniet. Het is het product dat concurrenten en innovatoren moeten volgen, willen ze een marktaandeel verkrijgen dan wel behouden. Zo reduceert een dominant ontwerp het aantal verschijningsvormen drastisch. Het gaat zelfs zo ver dat eigenschappen van een dominant ontwerp impliciet aan het product worden. Een product dat te veel afwijkt van het dominante ontwerp zal dan ook weinig tot geen succes hebben. (Utterback 1994)

Vanaf 1980 zien we dat het ontwerp van alle op de markt komende automaten er dus bijna hetzelfde uit zien. Een zwarte kast met de bedieningsknoppen op stahoogte, een boven- en een onderspel en natuurlijk de fruitrollen. De Elam Group fabrikant van fruitautomaten hanteert de vaste omvang van het buitenwerk 1742x660x584 mm een voorbeeld hiervan is de Runner Unlimited (figuur 3.1).

Het script van deze nieuwe fruitautomaat wisselde met dit nieuwe ontwerp behoorlijk van gedaante. De fruitautomaat werd toegerust met veel (knipperende) lampen, eigen geluiden, een ingewikkelder spelschema en een kleine inzet per spel (fl. 0,25 voorheen fl. 1,-). Ook werden voor het eerst de virtuele punten geïntroduceerd. Punten symboliseerden voortaan het ingezette geld. Dit gaf de fruitautomaat tal van nieuwe mogelijkheden: spaarconstructies, kop-of-muntspelen, keuze tussen een hoge of lagere inzet etc.. Ook kon de speler voortaan kiezen of er werd doorgespeeld met de winst of dat deze moest worden uitbetaald. Het uitkeringspercentage kon de exploitant zelf inbouwen. Het wettelijke minimum was 60% maar het gemiddelde uitkeringspercentage kwam rond de 80% te liggen. Onder deze voorwaarden maakte de aanbieder de meeste winst en wilde de speler wel gokken. Wat aan het oude ontwerp niet veranderde was het at-randomkarakter van het spel. Wat voor de hand lag, omdat geen enkele exploitanten het risico wilde lopen dat een handige speler de fruitautomaat leeg speelt. [Kobus 2002]

### 3.2 Invloed dominant ontwerp op het netwerk

Met de micro elektronica veranderde dus het ontwerp en daarmee de werking en het script van de fruitautomaat ingrijpend. Het ingebouwde script van de virtuele punten zorgde er voor dat spelers op een effectieve wijze er toe werden overgehaald om door te spelen met hun gewonnen prijzen. Veel gewonnen punten (geld) gingen daarmee dus weer verloren aan nieuwe spelen. Andere belangrijke toevoegingen waren geluid en licht effecten. Hiermee kon de fruitautomaat de aandacht van (potentiële)spelers op zich vestigen. Het nieuwe speelsysteem zorgde ervoor dat de speler niet meer in staat was het spel te doorgronden. De speelvorm lokte bij de speler een vals gevoel van logica uit. Door de aandacht die het spel van de speler opeist bood dit de speler de mogelijkheid even alles om zich heen te vergeten. Het spel wekt een illusie op. De speler dacht door eigen tactiek het lot in eigen hand te kunnen hebben.

*'Sommige mensen houden vol dat wanneer je drie keer op kop drukt en één keer op munt er altijd gewonnen wordt.'* [Dessel 2000]

Het relatief hoge uitkeringspercentage (80%) lokte ook een 'vals' gevoel van invloed uit. Een speler die regelmatig speelt merkt dat er ook regelmatig prijzen vallen. Dit probeert de speler op een rationele manier te verklaren. Het spelen op een fruitautomaat die al een tijd niets uitbetaald heeft, wordt daarmee als een verstandiger keuze ervaren dan de automaat die juist een grote prijs heeft uitgekeerd. (Vos 1995)

### 3.3 Legalisering van de fruitautomaat

De tweede ingrijpende verandering die de fruitautomaat doormaakte, was het legalisering-proces. De aanzet tot legalisering was reeds in 1971 gegeven (zie hoofdstuk 1). Het duurde, mede door zeer trage behandeling en grote onenigheid over de wijze waarop handhaving precies moest worden vormgegeven, tot 1 december 1986 voordat de toen al bijna verouderde bepalingen van de Herziene Wet op de Kansspelen in werking traden. Hierbij werd commerciële exploitatie toegestaan in samenhang met een vergunningstelsel. Ondanks de legalisering bleef de oude regel aangaande het aanbieden van kansspelen bestaan: 'exploitatie is verboden, tenzij toestemming is verleend'. Het verlenen van toestemming werd echter versoepeld en de vernieuwde wet stoelde op een viertal nieuwe uitgangspunten:

- er bestaat een kennelijke behoefte onder het publiek om het kansspel te beoefenen door middel van speelautomaten met uitzicht op winst;
- het automatenspel mag niet tot zodanige verliezen leiden dat zwakkere groepen in de samenleving worden benadeeld;
- een redelijke exploitatie moest mogelijk zijn, dit ter voorkoming van een vlucht in de illegaliteit;
- er moest een redelijke mate van zekerheid bestaan over de naleving van de regelgeving alsook de handhaving van de wetgeving, zodat deze in opsporings- en vervolgingstechnisch opzicht geen bijzondere problemen gaat opleveren.

De overheid beoogde dus een bescherming van de relatief zwakke of kwetsbare spelers en poogde verder het aanbod van kansspelen te kanaliseren om zo illegaal aanbod zoveel mogelijk tegen te gaan. De nieuwe voorwaarden waar EZ op zou gaan toezien werden vastgelegd op drie niveaus: De wet op de kansspelen,<sup>3</sup> Het Speelautomatenbesluit<sup>4</sup> en De Speelautomatenregeling.<sup>5</sup> Legalisering van de fruitautomaat betekende, zoals we gaan zien, een enorme uitbreiding van het aantal actanten binnen het sociaal-technisch netwerk. De bepalingen hadden gevolgen voor: het ontwerp van de fruitautomaat, de organisatie van de aanbodzijde en de organisatie van de handhaving. Deze veranderingen zullen daarom worden toegelicht.

---

<sup>3</sup> staatsblad 600 van 3 december 1985

<sup>4</sup> Staatsblad nr. 589 van 28 november 1986

<sup>5</sup> Staatscouranten nr. 232/233 van 1 en 2 december 1986



### **EZ stelt eisen aan de fruitautomaat**

Aan het script van de fruitautomaat worden door EZ nieuwe eisen gesteld die letterlijk terug te vinden zijn in de eerder genoemde bepalingen. Het gaat met name om technische eisen die aan de fruitautomaat werden gesteld. Hieronder zijn die in verkorte versie weergegeven.<sup>6</sup>

#### **Eisen aan de inworp:**

- Speler moet 16 jaar of ouder zijn
- 1 Credit kost fl. 0,25 (dus tenminste inworp fl. 0,25).
- De inwerking van spelproces pas na inworp van de speler.
- Het automatisch starten van een spel is niet toegestaan.
- Inworp moet in de vorm zijn van een geldige Nederlandse munt.
- Inworp via bankbiljetten of creditcards is niet toegestaan.
- Het spelen met fiches e.d. is niet toegestaan.

#### **Eisen aan de aanvang van het spel:**

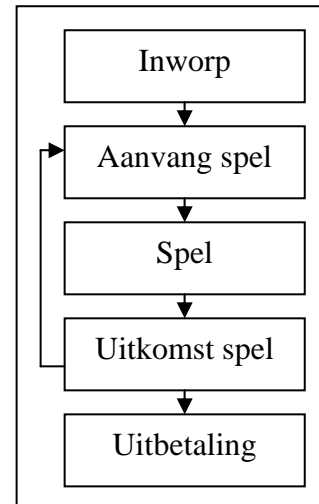
- Inzet per basisspel mag ten hoogste fl0,25 bedragen.
- Voor vervolgspelele met eerder gewonnen credits zijn hogere inzetten toegestaan.

#### **Eisen aan het spel:**

- Voortdurende waarborging van het toevalskarakter via;
  - a. een statistische methode;
  - b. toetsing van deze methode door een keurende instantie.
- Speler mag door inzicht of behendigheid zijn positief resultaat vergroten maar zonder dit inzicht moet er een reële kans bestaan op een prijs.
- Spelproces moet verlopen zonder beïnvloeding door de speler anders dan nodig voor keuze tussen beëindiging en onbeïnvloede voortzetting van het spel.
- Tijd die verstrijkt tussen start en eindresultaat en met een nieuw spel kan worden gestart moet *minimaal* (het gemiddelde ligt dus hoger) drie seconden bedragen.

#### **Eisen aan de uitkomst van het spel:**

- Totale waarde van uit te keren prijzen moet ten minste 60% van de totale waarde van de inzet bedragen (in de praktijk was dit dus circa 80%).
- Speler mag per uur *gemiddeld* (over een periode van 100 uren of 100.000 spellen) niet meer dan f50,- verliezen.
- Als er geen kredietmeter is dan moet de gewonnen prijs onmiddellijk aan de speler ter beschikking worden gesteld.
- Indien er een kredietmeter aanwezig is dan moet de omvang van de gewonnen prijs onmiddellijk door middel van die kredietmeter worden getoond en moet uitbetaling plaatsvinden zodra de speler het uitbetalingsmechanisme in werking stelt.
- De som van waarde aan de prijzen die in één spel gewonnen kan worden mag niet meer dan 200 maal de inzet bedragen.
- Resultaten die direct inbaar zijn in combinatie met resultaten die dit niet zijn, mogen niet meer dan 200 maal de inzet bedragen.
- In periode van 100 uur voortdurende bespeling mag ten hoogste 10 maal een periode van 5 uur voorkomen waarbij de gemiddelde winst per uur meer dan f60,- is of het gemiddelde verlies hoger dan f130,- is.



Figuur 3.2 spelverloop

<sup>6</sup> Art 15 van het speelautomatenbesluit 24 november 1986, STB 589 laatst gewijzigd bij besluit van 21 maart 1994, STB 220 (in werking getreden op 1 april 1994)

### **Eisen aan de uitbetaling:**

- Een automaat moet altijd in staat zijn de hoofdprijs uit te betalen zo niet, dan moet deze worden bijgevuld.
- Per spel mag niet meer worden uitgekeerd aan prijzen dan 200 maal de inzet (gezien inzet maximaal fl. 50,-).
- Uitbetaling moet via de automaat zelf verlopen.
- Uitbetaling van prijzen mag slechts plaatsvinden in vorm van Nederlandse munten .
- Uitbetaling moet plaatsvinden doormiddel van een uitbetalingsmechanisme.
- Uitbetaling in de vorm van bankbiljetten of in vorm van prijzen in natura is niet toegestaan.
- Bij een structurele weigering van het uitbetalingsmechanisme moet de automaat geen nieuw spel kunnen starten.

Figuur 3.2 geeft het spelverloop schematisch weer

### ***EZ stelt eisen aan de aanbieders***

Naast de overheidseisen gesteld aan de fruitautomaat kwamen er ook van de aanbieders (fabrikanten, exploitanten en opstellers) aanvullende bepalingen.

*Fabrikanten* mogen voortaan alleen de door EZ goedgekeurde modellen van fruitautomaten aanbieden. Deze eis houdt in dat alle opgestelde automaten speciaal moeten worden afgestemd op de in Nederland geldende toelatingseisen. De meeste importeurs en fabrikanten hebben hiervoor dan ook een eigen ontwikkelingsafdeling opgericht. Voordat een fruitautomaat mag worden opgesteld, moet deze worden goedgekeurd door een erkende keuringsinstantie en als bewijs van goedkeuring voorzien zijn van een goedkeuringssticker met een uniek serienummer van het model.

*Speelautomatenexploitanten* moeten met ingang van de bepalingen in het bezit zijn van een exploitatievergunning die landelijk is geregistreerd. Het aantal exploitanten is op deze wijze, zo is de veronderstelling bij EZ, beter beheersbaar. Verder moeten exploitanten in het bezit zijn van een werkplaats of testruimte voor reparatie en onderhoud. Dit is voor exploitanten niet echt bezwaarlijk, want een serviceovereenkomst met een leverancier of fabrikant voldoet ook.

*Opstellers* van fruitautomaten worden een duidelijker en homogener groep. Bij de invoering van de herziene wet mogen fruitautomaten namelijk niet langer worden opgesteld in buurt- en dorpshuizen, alsmede sportkantines. Met een vergunning van de burgemeester bleef het wel toegestaan automaten op te stellen in horecagelegenheden die beschikten over een Drank- en horecawetvergunning of die ingeschreven zijn bij het Bedrijfschap Horeca<sup>7</sup> en op gelegenheden van tijdelijk vermaak, zoals kermissen.

### ***Economische Zaken organiseert de handhaving***

Om het aanbod van fruitautomaten in goede banen te leiden en de gestelde overheidsdoelen te waarborgen is een degelijk handhavingapparaat noodzakelijk. De eindverantwoordelijkheid hiervoor ligt bij Economische Zaken. Door de politieke gevoeligheid en de verschillende maatschappelijke belangen zijn er ook nog vier andere ministeries betrokken: Justitie, Binnenlandse zaken (BZ), Financiën en Welzijn, Volksgezondheid en Cultuur (WVC). Mogelijk komen alle verantwoordelijkheden in de toekomst onder Justitie te vallen, maar zo ver is het nog lang niet. Op dit moment is *EZ* nog verantwoordelijk voor het ontwikkelen en onderhouden van een heldere wettelijke regeling voor speelautomaten. Deze regeling moet voorzien zijn van duidelijke criteria om zo een goede uitvoering en controle mogelijk te maken. [Visser 2002]

*Justitie* is samen met *BZ* verantwoordelijk voor de openbare orde en het voorkomen van illegaal aanbod. *Financiën* is verantwoordelijk voor het innen van verschuldigde belastingen.

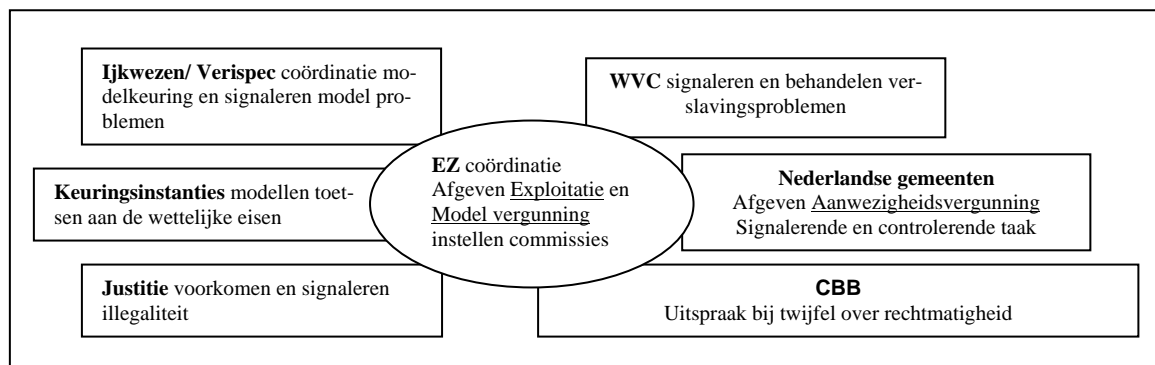
---

<sup>7</sup> De eerste wordt ook wel natte horeca genoemd op dat er alcohol mag worden verstrekt de tweede ook wel droge horeca omdat er hier geen alcohol mag worden verstrekt.

WVC is met name betrokken bij het hulp bieden aan gokverslaafden. Deze taak komt later in dit verslag nog uitgebreid aan bod en zal daarom nu niet verder worden uitgewerkt.

Naast de ministeries zijn er ook een aantal andere organen betrokken om de regulering in goede banen te leiden. Zo is er het *College van Beroep voor het Bedrijfsleven* (CBB) die toeziet op de rechtmatigheid van wettelijke bepalingen. Maar ook de *gemeentelijke overheid* die verantwoordelijk zijn voor de afgifte van opstelvergunningen en het verlenen van een hal(len)verordening in het geval van een amusementscentra. De controle op vergunningen liggen veelal bij gemeentelijke toezichthouders of de *regionale politie*. Om beleid tussen gemeenten aangaande fruitautomaten op elkaar af te stemmen, speelt de overkoepelende organisatie van de *Vereniging van Nederlandse Gemeenten* (VNG) een belangrijke rol. Om de gemeenten op de hoogte te houden van ontwikkelingen in andere gemeenten brengt het VNG circulaire uit, waarin voor een bepaalde wijze van beleid wordt gepleit om zo samenhang tussen de verschillende gemeenten te bewerkstelligen. Tenslotte maakt EZ gebruik van keuringsinstanties<sup>8</sup> voor het controleren van de afgegeven vergunningen voor exploitanten en goedgekeurde modellen van fruitautomaten.

In figuur 3.3 is de sociale kaart weergegeven van de sociale actanten die zijn betrokken bij de handhaving binnen het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat.



Figuur 3.3 handhavende instanties van de fruitautomaat

### 3.4 Marktontwikkelingen na de legalisering van de fruitautomaat

Ondanks de veelheid aan voorwaarden weergegeven in de voorgaande paragraaf waren de aanbieders zeer tevreden met deze landelijke regeling. (VAN 1986) De Automatenbranche kreeg waar ze zich al jaren voor in had gezet, namelijk de translatie naar een legale exploitatie van de fruitautomaat. Hiermee werd ze de enige groep aanbieders (en dat is nog steeds zo) die kansspelen op een commerciële basis in Nederland mogen aanbieden. Legalisering maakte voor de aanbieders van fruitautomaten veel mogelijk. Door het gewijzigde overheidsstandpunt nam zowel de concurrentie als het aantal opgestelde fruitautomaten explosief toe. Andere ontwikkelingen waren de opkomst van speelhallen en Nederlandse productie afdelingen. Deze ontwikkelingen zullen kort worden toegelicht.

#### Concurrentie

Na de legalisering werd het opstellen van fruitautomaten een stuk gemakkelijker. Bijna iedereen kon zich als exploitant laten inschrijven en de wet gaf de toegestane locatie aan. De ruimte op de markt was nog enorm. In de ontwikkeling, productie, exploitatie en distributie van fruitautomaten werd dan ook fors geïnvesteerd. Om de fruitautomaat succesvol te blijven

<sup>8</sup>Dit was tot 1993 het IJwezen. Vanwege Europese regelgeving is deze om zijn monopoliepositie bij wet verboden. Hiervoor in de plaats zijn er nu drie keuringsinstanties: het Nederlands meetinstituut (NMI) ondergebracht bij TNO (vroegere IJwezen), de KEMA, en JMI. Verispect houdt vanaf deze tijd namens EZ toezicht.

aanbieden moest deze voldoende winst genereren. Fabrikanten werden dan ook steeds verder uitgedaagd de spelconcepten zo aantrekkelijk mogelijk te maken. Voorheen werd de Nederlandse markt voor 100% door Engelse ondernemingen bediend. Met de nieuwe eisen richtten veel van deze ondernemingen een eigen ontwerpafdeling in Nederland op. Nederland kreeg zo zijn eigen serie van automaten die van een eigen naam, karakter en thema waren voorzien. [Hulsenboom 2002]

Een voorbeeld van zo'n fruitautomaat is 'PAYTIME' (afbeelding 3.4). De omschrijving hiervan is afkomstig uit een wervingsfolder van de firma Eurocoin.

### **Eurocoin presenteert PAYTIME**

*"De naam van dit nieuwe spel zegt eigenlijk al genoeg. PAYTIME daagt de speler door zijn vormgeving, geluiden en graphics uit om te spelen en de machine te laten 'payen'. Er wordt gespeeld met een 0/1 basisspel, 5 winlijnen met inzetten variërend van 5 tot 20 punten. PAYTIME beschikt over een speciale feature in het onderspel. Bij drie gelijk gekleurde kruisen, wint het rollenbasisspel in criss cross. Als de Crazy Reels-feature actief wordt, gaan alle rollen schudden en worden er prijzen op de rollen getoond en op de Crazy Reels-meter geteld. Wanneer de meter meer telt dan 400 punten is de kans op een volgende 50 procent. PAYTIME is een uitstekende aanvulling op uw exploitatie en stelt u in staat een optimaal rendement te halen."*(Eurocoin 2001)



← Figuur 3.4 Paytime

De beschrijving van de Paytime is vergelijkbaar met het script van de automaten van andere fabrikanten met namen als: The Game, Aztec, Goudkoorts, Stars 'n' Bars, The Club, Triumph, High Roller, Silver Streak, Kameleon, Breakout, etc. Het toont aan dat de fabrikanten en exploitanten een geheel eigen taal hebben (winlijnen, criss cross, etc) om eigenschappen van de fruitautomaat aan

te duiden. Met deze heel eigen productlijnen trachten deze nieuwe fabrikanten de exploitanten tot de aankoop van hun product te verleiden.

De *exploitant* kiest uit het aanbod van fruitautomaten op basis van het te verwachten rendement. De exploitant schat op basis van jarenlange ervaring in of de nieuwe automaat door de speler zal worden geaccepteerd. [Kobus 2002] Zit de exploitant er naast en wordt een spel toch niet geaccepteerd dan wordt deze versneld ingeruild. Loopt een fruitautomaat daarentegen goed, dan wordt er gekeken of er niet extra van kan worden ingekocht. De exploitanten onderscheiden de aangeboden fruitautomaten naar de wijze van uitbetaling. Bij een grillige uitbetaling bestaat de kans grote bedragen te winnen, terwijl het bij een stabiele uitbetaling om kleine bedragen gaat. Het is veelal een kwestie van ervaring bij de exploitant om te bepalen aan welke soort automaat op welke opstelplaats behoefte is. Een automaat wordt in ongeveer drie jaar afgeschreven, maar kan wanneer succesvol gerust tien jaar meegaan. [Kobus 2002]

De *opstellers* waren na legalisering gereduceerd tot de horecaondernemers. Er ontstond echter ook een geheel nieuwe groep van aanbieders: de amusementscentra, in de volkstaal ook wel gokhallen genoemd. Deze amusementscentra boden in navolging van het Holland casino een grote hoeveelheid speelautomaten aan. Fruitautomaten bleken zo succesvol dat amusementscentra voldoende opleverden om winstgevend te exploiteren. De legalisering maakte een investering op economische gronden mogelijk zonder dat opstellers bang hoef-

den te zijn voor gedwongen sluiting wegens illegaliteit. Om klanten te binden en deze over te halen om lang te blijven werden ook wel eens drankjes of andere versnaperingen aangeboden (figuur 3.5).



Figuur 3.5 versnaperingen tijdens het gokken

Welke automaat wordt opgesteld is afhankelijk van de doelgroep en de grote keuze uit de beschikbare modellen. Bij de keuze van een fruitautomaat geeft de opsteller meestal zijn voorkeur aan, waarna de exploitant in overleg en op basis van zijn ervaring de juiste automaten plaatst. [Kobus 2002]

### Markt Ontwikkelingen

Zoals genoemd maakte de fruitautomaat na legalisering in 1986 een explosieve groei door. Waren er in 1977 ongeveer 25.000 tot 30.000 automaten met enige vorm van winstuitkering opgesteld. De jaren daarna bleek dit aantal bijna verdrievoudigd (tabel 3.1).

Tabel 3.1 aantal opgestelde automaten 1977-1991

totaal aantal automaten		Fruitautomaten op losse locaties <sup>9</sup>	
1977	25/30.000 (EZ)		
1988	50.000 (VNG)	1988	35.000 (VNG)
1990	75.000 (VNG)		
1991	90.000 (VAN)*		

\*Bij het geschatte aantal in 1991 is het onduidelijk om wat voor automaten het gaat: behendigheid-/kansspelen of een optelling hiervan.

Ook speelhallen schoten als paddestoelen uit de grond en verdubbelden zich in aantal (tabel 3.2). Informatie uit 1990, afkomstig van 10 grotere Nederlandse gemeenten, toont aan dat er inmiddels één amusementshal aanwezig is voor elke 26.000 à 63.000 inwoners.

Tabel 3.2 ontwikkeling van fruitautomaathallen

Aantal speelautomatenhallen		Opgestelde automaten in speelhallen	
1988	120 à 140	1988	?
1991	308	1992	8.700

Bron: EZ notitie speelautomatenbeleid

Het aantal exploitanten van fruitautomaten nam recht evenredig toe. Waren er in 1988 ongeveer 600 bedrijven die een vergunning hadden om automaten te exploiteren. In 1990 waren dit er meer dan 900. (Veer 1998) Ook het aantal fabrikanten nam toe. Vóór de legalisering waren er binnen Nederland nog geen fabrikanten actief. Na de legalisering waren dit er 10 tot 15. De VAN bracht in 1991 een schatting uit dat ongeveer 3.500 mensen in de fruitautomatenbranche werkzaam waren, de 30.500 horeca ondernemers die een automaat in hun zaak hadden staan niet meegerekend. (NMI 1994)

### Omzetontwikkeling

Schattingen over de exacte omzetontwikkeling lopen sterk uiteen, maar de bedragen geven wel aan dat het om miljoenen euro's gaat. Bij de opbrengstverdeling tussen exploitanten en opsteller was een gelijke verdeling gebruikelijk. De opbrengst van een opgestelde automaat

<sup>9</sup> hieronder vallen buurthuizen, sportkantines, cafetaria's, snackbars, cafés en restaurants

bedraagt daarbij ongeveer f20.570,- (9.334 euro) per jaar. (IMK 1994) De totale schattingen van de omzet behaald in de gokbranche zijn weergegeven in tabel 3.3.

*Tabel 3.3 de omzet van fruitautomaten*

Jaar	Totale omzet in miljoenen fl.
1979	60 (EZ 1989)
1982	350 (EZ 1989)
1987	500 (EZ 1989)
1988	-
1991	1.500 (VAN)

### **3.5 Wijzigingen sociaal-technisch netwerk na legalisering**

In de voorgaande paragrafen (3.3 en 3.4) hebben we gezien welke invloed de voorwaarden gesteld door EZ hebben gehad op de actanten van het sociaal-technisch netwerk. Hiermee is EZ een belangrijke actant geweest in de translatie van het sociaal-technisch netwerk. Wetgeving stelde script eisen aan de fruitautomaat op het gebied van: de inworp van het spel, de aanvang van het spel, het spel zelf, de uitkomst van het spel en de uitbetaling. De belangrijkste nieuwe voorwaarden zijn hiervan de maximale inzet en het vastgesteld maximale uurverlies. De andere voorwaarden kwamen grotendeels overeen met de al geldende praktijk. De wetgeving heeft dus grotendeels het dominante ontwerp van de fruitautomaat gevolgd. Aan de speler wordt door EZ niet met zoveel woorden eisen gesteld. Uit wettelijke uitgangspunten komt naar voren dat er onder de bevolking een behoefte bestaat om op fruitautomaten te spelen en dat dit daarom wordt toegestaan, mits dit niet tot te zware verliezen leidt. Verder moet de gokker minimaal de leeftijd van 16 jaar hebben.

De organisatie van het vergunningstelsel en de handhaving hebben ook veel nieuwe actanten opgeleverd. Keuringsinstanties werden voortaan ingeschakeld om de nieuwe fruitautomaten met behulp van een keuringsprotocol te testen en van een geldig keurmerk te voorzien. Deze specifieke modeisen veroorzaakt een niche op de markt wat de opkomst van fabrikanten in Nederland mogelijk maakte. Exploitanten moesten voortaan over een exploitatievergunning beschikken en de belangrijke eis aan de fruitautomaat was dat deze allen mocht worden opgesteld in gelegenheden met een horeca vergunning of hallen verordening. De legalisering van de fruitautomaat maakt een grote uitbreiding van het aantal opgestelde automaten mogelijk. De concurrentie nam hierdoor enorm toe waarmee ook de aandacht voor het ontwerpen van een winstgevende fruitautomaat steeds belangrijker werd. Winstgevendheid (omzet per vierkante meter) werd de belangrijkste selectie criteria voor exploitanten. Na legalisering zijn zowel het aantal opgestelde fruitautomaten als ook de omzet die hiermee gegenereerd wordt sterk toegenomen.

### **3.6 Translatie naar een regelmatige binding**

In deze laatste paragraaf van dit hoofdstuk zullen de bindingen worden weergegeven die in deze periode zijn ontstaan tussen de speler en de nieuwe elektronische en legale automaat. In het vorige hoofdstuk is de relatie tussen de spelers en automaat als tijdelijk gedefinieerd. Daar is nu geen sprake meer van. De legalisering en de aantrekkelijkheid van de speelvorm zorgden ervoor dat steeds meer spelers een gokje waagden. Omdat de fruitautomaten vooral stonden opgesteld waar mensen wel eens moesten wachten (snackbar, sportkantine, café) lokte dit een toename van het gebruik van deze automaten uit. Ook de relatief lage inzet (fl. 0,25) en de hoge kans op een prijs (80 %) droegen bij aan het regelmatig spelen en de hieruit voortkomende sterke toenames van de omzet. De aanwezigheid van de fruitautomaten op zoveel locaties maakte van de tijdelijke speler een regelmatige speler. De nadruk

kwam ook steeds meer te liggen op het individueel spelen. Dat valt uit twee dingen af te leiden. In de eerste plaats maakt het script van de spelconstructie (spaarconstructies en reservepunten) het niet gemakkelijk om met meerdere personen te spelen. Het onderscheid tussen inzet en opbrengst vertroebelde. Ten tweede lokte de locatie dit uit. Was bij de tijdelijke binding de automaat juist *de attractie* nu was de fruitautomaat weggestopt. De automaat stond meestal achter in de zaak; opgesteld in halletjes, in de buurt van de garderobe, of bij de toiletten. Niet echt een plaats om gezellig met anderen te gaan spelen dus. De locatie en de spelvorm nodigde de speler uit om alleen te gaan spelen.

De speler werd hiertoe door vele actanten verleid. De automaat lokte de speler met opvallende lichten en geluiden. En als de aandacht verkregen was, dan zorgde de spelvorm (80% uitbetaling tegen een relatief lage inzet) er wel voor dat de speler aan deze lokroep gehoor gaf. Het bood de speler even afleiding, terwijl hij of zij op iets of iemand aan het wachten was. De omzetting naar punten zorgde ervoor dat veel van de gewonnen prijzen door de speler haast automatisch weer werden vergokt. Omdat de inworp vaak een klein bedrag betrof en er werd gespeeld om verveling te voorkomen, vond de speler dit allemaal niet zo heel erg. Bij het winnen van een grote prijs ging de speler wel tot uitbetaling over. Dit gevoel van winst was veel sterker dan de kleine verliezen die af en toe werden geleden. Amusementshallen trachten door het aanbieden van versnaperingen een ander gedrag bij de speler uit te lokken: zolang mogelijk blijven gokken. In beide gevallen raakte de speler steeds meer verzot op het gokspel, waardoor deze regelmatig op de fruitautomaat bleef spelen. De speler ontwikkelde een **regelmatige binding** met de fruitautomaat.

## **Hoofdstuk 4**

### ***Voortbestaan van de fruitautomaat 1990-1993***

*In dit hoofdstuk worden twee belangrijke translaties binnen het sociaal technische netwerk beschreven. De oorzaak van deze translatie is de genoemd de regelmatige binding tussen de speler en de automaat. De eerste verandering beschrijft de dynamiek die binnen het sociaal-technisch netwerk ontstond, toen het begrip gokverslaving zijn intrede deed. De tweede ontwikkeling is de discussie over de betekenis, aard en omvang van deze nieuwe verslaving. Wat veranderde er? Welke (nieuwe)actanten begonnen een rol te spelen binnen het netwerk? Wat waren de condities waaronder er een nieuwe band ontstond tussen de speler en de fruitautomaat. De volgende paragrafen zullen deze vragen beantwoorden.*



#### 4.1 Actanten signaleren een gokprobleem

De regelmatige binding die er is ontstaan tussen de spelers en de fruitautomaat, leverde een problematische situatie op voor sommige spelers. Bestaande sociale actanten als gemeenten, het Nederlands Meetinstituut (NMI) en Consultatiebureaus voor Alcohol en Drugs (CAD's) constateerden een toenemend aantal gokkers die in financiële problemen kwamen. Vooral de 18.000 opgestelde automaten met een zeer grillig uitkeringspatroon (piekmachines of piekautomaten) leken dit problematische speelgedrag te veroorzaken. Deze piekmachines kenden een grillig uitkeringspatroon, waarbij er een periode was dat de automaat veel uitbetaalde afgewisseld door een periode waarbij geen hoge uitkering plaatsvond. Spelers met al aanzienlijke verliezen bleven doorspelen in de hoop dat de periode van piekuitbetaling aan zou vangen. Wanneer deze periode niet aanbrak, raakte deze speler in geldproblemen. De spelers leenden geld om in ieder geval een gedeelte van het verloren geld terug te winnen. Hiermee belandde de speler in een vicieuze cirkel. (EZ 1995)

#### 4.2 Gevolgen en reactie op het gesignaleerde gokprobleem

Twee belangrijke sociale actanten van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat, de brancheorganisatie en de overheid, reageerden terughoudend op de signalen. De VAN, toch enigszins ongerust over een mogelijk negatieve uitkomst van de berichten, lanceerde het plan 'Op weg naar een branche die gezien mag worden' (VAN 1989). De VAN denkt de gesignaleerde problemen het hoofd te kunnen bieden door: de economische weerbaarheid van de branche te verhogen, het maatschappelijke imago te verbeteren en de professionaliteit van de bedrijfsvoering te vergroten. Mogelijk problematisch speelgedrag wordt door de VAN eerder als een individueel probleem gezien dan een probleem waar de automaat verantwoordelijk voor gesteld kan worden. Daarnaast dacht de VAN dat het gesignaleerde probleem slechts een zeer beperkte omvang had. Een exploitant verwoordde dit als volgt:

*'Over gokverslaving kan ik heel kort zijn. Het is wat de minister wel eens tegen me heeft gezegd: speelautomaten is een weerbarstige materie. Daar bedoelde hij mee dat als een speelautomaat gebruikt wordt zoals hij gebruikt behoort te worden, wat de bedoeling er van is, is er in feite niets aan de hand. Maar omdat een aantal mensen zich niet kan beheersen, gooien zij er onverantwoord veel geld in. En dan bedoel ik onverantwoord veel geld. Het kan zijn dat als ik er honderd gulden in gooi, dat nog steeds verantwoord is. Maar wanneer een ander er een tientje in gooit dit dan onverantwoord is. Want die man kan gewoon geen tien gulden missen. Hij zou er eigenlijk van af moeten blijven. Of laten we zeggen hooguit een gulden in mogen gooien. Kijk, en zo moet een automaat in feite gebruikt worden. Nou, en dat is onze mening precies eender.*

*Maar er is toch een aantal mensen en dan praat ik over een heel erg klein percentage van één of nog minder procent, die verslaafd raken. Maar als u zo zwak bent dat u zich niet kan beheersen om daar teveel geld in te gooien..... Het zijn vaak mensen die zich met een hoop dingen niet kunnen beheersen en zij raken verslaafd. De één is drugsverslaafd en een derde die..... noemt u maar op..... en zo zijn er ook gokverslaafden.'* [Dessel 2000]

Niet alleen de branche sprak over een probleem van beperkte omvang. Dit was ook de mening van de staatssecretaris van Justitie. *Op vragen van het kamerlid Krajenbrink antwoordde Staatssecretaris Korte-Van Hemel (Justitie) in 1988 dat gokverslaving een ernstig, maar beperkt maatschappelijk probleem is, waardoor een algemene bezinning op het kansspel in het algemeen niet nodig is op regeeringsniveau.*

De algemene opvattingen binnen het netwerk van de fruitautomaat was dan ook dat de signalen (weergegeven in paragraaf 4.1) weliswaar juist konden zijn, maar dat dit geen aanleiding was om hieraan ook acties te verbinden.

### 4.3 Opkomst van de hulpverlening

Er was een nieuwe groep van sociale actanten die deze opvatting van een individueel en kleinschalig probleem in het geheel niet met de VAN en Justitie (en natuurlijk EZ) deelden. Al vanaf 1981 was er een kleine groep gokkers die elkaars gezelschap opzochten. Deze mensen richtten, naar Amerikaans voorbeeld, de eerste zelfhulpgroep voor gokverslaving AGOG in Nederland op. AGOG staat voor de Stichting Anonieme Gokkers Omgeving Gokkers Nederland. De AGOG bestaat uit hulpzoekende anonieme gokverslaafden (AG) en betrokken ouders, partners, familieleden en vrienden uit de omgeving van de gokker (OG). Het idee achter de AGOG is het 'helper-therapieprincipe': door anderen te helpen, help je jezelf het best. Door elkaar te helpen is het vervolgens mogelijk om van problematisch gokgedrag af te komen. Deze kleine groep (ex)gokkers was de eerste die de gokproblematiek als zeer problematisch onder de aandacht bracht. (Fris 1999)

Naast de AGOG besteedden ook de media steeds vaker, in berichten en artikelen, aandacht aan problemen gerelateerd aan overmatig gokken. De in 1986 gelegaliseerde gelduitkerende kansspelautomaat stond hierbij in het middelpunt van de belangstelling. De hulpverlening was in die tijd nog niet op gang gekomen. Het bleef lange tijd onduidelijk waar mensen voor hulp terechtkonden. Ondanks de opstelling van de overheid werden CAD's in toenemende mate geconfronteerd met mensen met gokproblemen. Adequate hulp konden de CAD's echter niet bieden omdat het hun vaak ontbrak aan voldoende middelen: geld, kennis en expertise. In sommige delen van het land leidde dit ertoe dat instellingen er daarom maar voor kozen hulpzoekenden geen hulp te verlenen. (Veer 1998)

#### ***Enige erkenning van het probleem***

De aandacht van de media had uiteindelijk effect. Al was het naar de mening van de AGOG wel schromelijk laat. Pas tijdens de behandeling van het regeringsstandpunt *Kansspelen in Perspectief 1989-1990* werd een motie ingediend om gokverslavingszorg te subsidiëren.<sup>10</sup> De destijds verantwoordelijke bewindslieden van Justitie (Kosto) en WVC (Simons) verzetten zich in eerste instantie tegen deze motie. Maar uiteindelijk is deze toch met een meerderheid van de Tweede Kamer gesteund. Bij amendement werd enige tijd later 2,5 miljoen gulden vrij gemaakt voor de gokhulpverlening. Voor de CAD's was het vanaf 1991 dan ook officieel toegestaan gokverslaafden te helpen. Vanaf dat moment begon de professionele hulpverlening op het gebied van gokverslaving zich te ontwikkelen. (Veer 1998)

### 4.4 Definiëring van gokverslaving

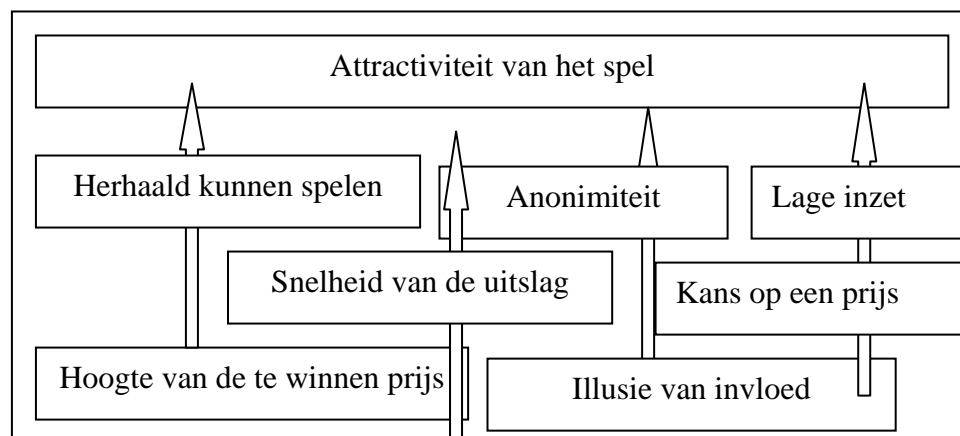
Met het beschikbaar komen van geld werd de behandeling van deze nieuwe vorm van verslaving mogelijk. De CAD's trachtten hiertoe het gebrek aan kennis en expertise in te lopen. De CAD's kregen door de jarenlange achterstand en de toegenomen media-aandacht te maken met een grote toestroom van hulpvragers. Hiermee werd een ingrijpende translatie in gang gezet. Al snel kreeg de gokverslavingszorg namelijk een aparte plaats in de bestaande verslavingszorg. Een hulpprogramma was voor deze hulpzoekenden echter nog niet voor handen. In eerste instantie vond behandeling plaats onder het motto: 'Wat goed is voor de ene vorm van verslaving, is ook goed voor de andere.' (Vos 1995) De CAD's probeerden met behulp van de traditionele behandelmethoden verslaafden te helpen. Bij deze benadering wordt er vanuit gegaan dat gokverslaving, net als alle andere vormen van verslaving, dient als een verdoving voor de werkelijkheid en een vlucht uit die werkelijkheid. Door de oorzaken voor deze vlucht weg te nemen, wordt ook de behoefte van het problematisch gokken weggenomen. [Meer 2002] Deze methode bleek niet alleen een te zware belasting te zijn voor het aantal hulpverleners, maar had eveneens onvoldoende positieve resultaten. Daarom werd in navolging van het succes van de methoden van de

<sup>10</sup> Tweede Kamer 1989-1990, 21 277, nr.8.

AGOG voor een groepsaankpak gekozen. De nieuw opgezette cursus 'Stoppen met gokken' ging een belangrijk deel van de behandeling uitmaken. Herkennen en identificatie vormden hierbij sleutelbegrippen binnen de cursus. (Veer 1998) Het resultaat van deze inspanning: er werd al snel een beeld gevormd van de herkomst, kenmerken en eigenschappen van gokverslaving. Deze beelden zullen worden toegelicht.

### **Attractiviteit van een kansspel**

Wat maakt nu het spelen op fruitautomaten zo attractief dat mensen er verslaafd aan raken? Hoe attractief een speler het script van een aangeboden kansspel (lotto, casino spelen, fruitautomaat) ervaart, hangt samen met een aantal eigenschappen van dit spel. Een spel wordt attractiever wanneer de tijdsduur tussen de inleg en het spelresultaat korter is. De mogelijkheid van herhaald inzetten en op deze manier langdurig spelen met relatief een klein bedrag per inzet speelt hierin eveneens een rol. (Kingma 1993) Voorts geldt ruwweg de regel dat bij een verviervoudiging van de te winnen prijs het aantal spelers verdubbelt. (SMO 1995) De hoogte van de prijs beïnvloedt dus de deelname. Daarnaast is ook de geschatte kans op het winnen van deze prijs van belang. (Jellinek 2002) Een spel is ook attractiever wanneer een speler er anoniem aan kan deelnemen. Bij het urenlang spelen zonder enige belemmering gaan gokkers vaak steeds langer spelen en steeds meer geld inzetten. (SMO 1995) Tenslotte is een speler geneigd een spel attractief te vinden wanneer dit spel de illusie opwekt dat de speler invloed heeft op de uitkomsten van het spel. (Wagenaar 1995) De attractiviteitkenmerken zijn nog eens weergegeven in figuur 4.1



Figuur 4.1 attractiviteitkenmerken van een kansspel

Op het script van de fruitautomaat zijn al deze voorwaarden van toepassing. Het uitkeringspercentage is 80% waarmee de kans om iets te winnen vrij hoog is. Een spel kent een kleine inzet per spel en na drie seconden spelen is de uitslag ervan bekend. Door de ingewikkelde spelconcepten wordt de speler de illusie gegeven dat hij of zij zelf invloed op de uitkomst heeft gehad. Het toepassen van punten maakt het herhaald inzetten gemakkelijk en zoals we reeds gezien hebben, nodigt de opstellocatie uit om alleen te gaan spelen. Amusementshallen nodigen de speler uit om vooral lang te spelen. Piekautomaten voldoen tenslotte aan de mogelijkheid van het winnen van een hoge prijs.

### **Kenmerken van verslaving**

De professionele hulpverlening had voor het opkomen van problemen met gokken al veel ervaring met verslaving op het gebied van alcohol en drugs. Om te bepalen of iemand in aanmerking kwam voor hulp, moest de hulpverlening allereerst de kenmerken van gokverslaving in beeld brengen. De algemene opvatting van de term verslaving, als definiëring voor een bepaald gedrag (verslaafd zijn), wat de maatschappij afkeurt, mag niet bestaan. Slaaf zijn, niet zonder middel kunnen, voldoet niet aan de impliciete maatschappelijke norm van vrijheid, zonder ketenen te kunnen leven. Een vrijheid die de verslaafde zichzelf, als een in

principe gezond mens, ontnomen heeft, waardoor zijn recht op waardering vanuit de samenleving weggevallen is. (Vos 1995)

Tervoort (1993) voegt hierbij nog een drietal kenmerkende elementen van verslaving toe;

1. De zucht naar een op korte termijn beoogd doel;
2. Zich herhalende gedragsroutines;
3. Een schadelijk effect voor de persoon en/of zijn omgeving

Ondanks het gegeven dat de professionele hulpverlening aanvankelijk nog onvoldoende is geïnformeerd over het verslaafd zijn aan gokken, kwam er al snel meer inzicht in de kenmerken van spelers met een problematisch speelgedrag. De hulpverlening begon de gokverslaafde te definiëren als een persoon met een dwangmatig speelgedrag. Verslaafde spelers vertonen dit gedrag om aan innerlijke gevoelens van leegte te kunnen ontsnappen. Ze zijn bang te veel angst, pijn, verdriet of woede te voelen en aan de andere kant zijn ze ook bang te veel liefde, hartstocht of vreugde te beleven. Verslaafde spelers werden gekenmerkt als personen die geen verantwoordelijkheid voor zichzelf willen of durven nemen waarbij het gokken een strategie is om dit te voorkomen. Materiële verwenning, kunnen beschikken over relatief veel geld maar hier niet mee om kunnen gaan, gebrek aan openheid, verveling en behoefte aan spanning, het steeds meer vermijden van lichamelijke activiteiten of groepsactiviteiten, niet uitgekomen verwachtingen en conflictvermijding werden beschreven als typische kenmerken van gokverslaafden. Ook werd geconstateerd dat bij verslaafden vaker dan gemiddeld sprake is van een 'broken home' achtergrond als gevolg van echtscheiding dood of onwettigheid. (Vos 1995)

Tenslotte werden ook lichamelijke stoornissen die samenhangen met gokverslaving benoemd. Die zijn respectievelijk: depressieve stemmingen, slaapstoornissen, agressieve gevoelens, minderwaardigheidsgevoelens, vermoeidheid, suïcidale gedachten, transpireren, hoofdpijn, assertiviteitsproblemen, tumoren, angsten, achterdocht, geheugenverlies en maag- en darmklachten. (Vos 1995)

### ***Typering van de spelers***

Teneinde een verslaafde te kunnen behandelen maken hulpverleners gebruik van behandelplannen. Voor het opstellen van zo'n plan is het makkelijk wanneer er een schaalverdeling wordt gedefinieerd aan de hand waarvan de mate van verslaafdheid kan worden afgeleid. Een persoon die zeer verslaafd is, vereiste een andere behandeling dan iemand die een beginnende verslaving vertoonde. De typen die werden gedefinieerd waren de volgende:

#### ***1 De recreatieve speler.***

Deze speler weet zijn inzet aan geld en tijd te beperken (controleren) tot een aanvaardbaar niveau. Overschrijding van de inzet leidt niet tot structurele problemen. Deelname blijft in dit geval een vorm van amusement.

#### ***2 De problematische speler.***

Voor deze speler staat amusement niet meer voorop. In deze fase is de balans verstoord tussen deelname aan het 'levensgebied' kansspelen en het beroep dat vanuit andere 'levensgebieden' op de speler wordt gedaan. Opvallend is dat belangrijke 'levensgebieden' als werk en financiën voor kansspeler steeds meer in het gedrang komen (schulden!). Kenmerkend voor dit 'type' speler is dat de problemen op de 'levensgebieden' (geldbesteding, relatie) vaak nog verholpen (kunnen) worden, bijvoorbeeld door budgettering of schuldsanering, door afspraken te maken met ouders of partner over geld en tijdsbesteding. Voorwaarde hiervoor is wel dat de speler zijn spelgedrag (h)erkent.

### 3 *De verslaafde speler.*

Bij een aantal spelers is de aandacht voor kansspelen zo overheersend geworden dat de speler dag en nacht op de een of andere manier (direct of indirect) bezig is met deelname aan of voorbereidingen op spelen. Hier hebben we te maken met de verslaafde speler: iemand die geïsoleerd is geraakt en veelal speelt met geld dat door middel van crimineel gedrag is verworven.<sup>11</sup>

Uit de definiëring van de professionele hulpverlening blijkt dat het probleem van gokverslaving sterk bij de persoonlijkheid en sociale omgeving van de gokker wordt neergelegd. De ANT leert ons dat de fruitautomaat hier evengoed een rol in speelt. Maar volgens de hulpverlening is het alleen de speler verantwoordelijk. Deze wil immers aan een innerlijke gevoel van leegte ontsnappen en te sterke emoties voorkomen. Ook omschrijven ze de gokker als iemand die niet met geld om kan gaan en op zoek is naar spanning. Het gokspel biedt deze spanning en zal geleidelijk alle aandacht van de speler gaan opeisen. Naarmate de verslaving vordert, zal de verslaafde zich daarom steeds meer uit de maatschappij gaan terugtrekken. Dit heeft niet alleen gevolgen voor het sociale leven van de verslaafde; er zullen ook steeds meer lichamelijke klachten gaan optreden. Het gemiddelde aantal jaren waarbij deze problematiek met gokken zich manifesteert ligt tussen de vier tot zes jaar. (Vos 1995).

#### 4.5 **Wijziging spelersbeeld en omvang gokverslaving**

De door de hulpverlening geleverde inspanningen transleerde het beeld dat bestond binnen het sociaal-technisch netwerk van de gokker. Wanneer we ons het standpunt van de VAN en de overheid weer voor de geest halen (paragraaf 4.2) dan komt hun spelersbeeld voornamelijk overeen met die van de *recreatieve speler*. De verslavingszorg ontsluit met het definiëren van een *problematische speler* en een *verslaafde speler* een geheel nieuw beeld van de speler op fruitautomaten. Het verbinden van het begrip *verslaving* aan de gokker kan wel eens een belangrijke reden zijn geweest voor de problematisering van deze ontwikkeling binnen het netwerk. Inzicht in de ernst en omvang van de situatie werd steeds belangrijker. De VAN en CAD's deden hier beide onderzoek naar. Beide organisaties publiceerden zeer verschillende cijfers. In het boek *Gokken in drievoud* (Veer 1993) werden vele resultaten samengebracht. De conclusie luidde dat er veel over verslaving bekend was, maar het samenbrengen van deze gegevens leidde uiteindelijk niet tot een algemeen geldende uitspraak.

De resultaten van de discussie over de omvang van de verslavingszorg bleef de belangrijkste factor waarmee mogelijke maatregelen tegen de fruitautomaat verantwoord konden worden. Vooral de presentatie van de verslavingscijfers van de CAD's zwengelde de discussie aan. Gokverslaafden werden vanaf 1981 apart geregistreerd (totaal 16 personen) en maakte een groei door naar 400 personen in 1986 en 800 personen in 1987. Vanaf 1988 werd het duidelijk dat gokken een opkomend probleem was dat een belangrijk deel van de hulpverleningscapaciteit naar zich toe ging halen. Het werd tevens evident dat de groei van de gokproblematiek hoofdzakelijk een "mannenprobleem" is (94 procent van de gokcliënten is man). Vanaf 1988 is er een toename van viermaal zoveel cliënten. Ook was er een opmerkelijke groei te constateren in de categorie 'n.v.t.'. Dit betreft personen die zelf niet verslaafd zijn, maar die hulp zoeken in verband met problemen van een familielid of de relatie. Het betreft hier veelal vrouwen die in verband met hun kind of echtgenoot hulp inroepen. Tabel 4.1 geeft de ontwikkeling per hoofdgroep over een periode van zes jaar in aantallen en indexcijfers. Uit de cijfers van de CAD blijkt verder dat 72 procent van de gokkers een combinatie van alcohol en andere middelen gebruikt. (CAD 1993)

---

<sup>11</sup> Andere indelingstypen bestaan ook zoals die volgens Kusyszyn, Cult en Milt, Abt, en Klawer. Deze staan vermeld in bijlage 3.

Tabel 4.1 verslaving per hoofdgroep 1988-1993

Ontwikkeling per hoofdgroep										
jaar	totaal	index	Alcohol	index	drugs	Index	gokken	index	n.v.t.	index
1988	45170	100	24399	100	16777	100	1586	100	2408	100
1989	46308	103	24234	99	17149	102	2433	153	2492	103
1990	48797	108	24645	101	19050	114	2655	167	2447	102
1991	52432	116	25464	104	20514	122	3883	245	2571	107
1992	55991	123	25090	102	21715	129	5883	370	3303	137
1993	54171	120	21568	87	22537	134	6353	401	3713	154

Bron: CAD 1993

Over de representativiteit van deze cijfers bleef echter onenigheid bestaan tussen de sociale actanten van het netwerk van de fruitautomaat. Er zijn verschillende organisaties die de cijfers zeer zorgwekkend noemen (hulpverleners, BZ, Justitie en VWS) en andere die een meer positieve uitleg hanteren (EZ, Financiën en de aanbieders). Als reden hiervoor geven de laatstgenoemden op dat pas in 1991 gokverslaving is erkend als verslaving. Voor deze tijd bestonden dus wel degelijk verslaafden, maar deze werden dan veelal onder een andere noemer geregistreerd. Dit maakt de cijfers van 1991 en de periode hiervoor volgens sommige leden van het sociaal-technisch netwerk grotendeels onbetrouwbaar. Zij verwachten dan ook dat het aantal behandelden zich stabiliseert in de toekomst en, wanneer de hulpverlening de grootste achterstand is ingelopen, zelfs licht zal dalen. (Vos 1995)

### Onderzoek

Om een einde te maken aan de voortdurende discussie gaf het Ministerie van WVC de KU-Brabant opdracht een grootschalig onderzoek te starten. De uitkomsten zouden de onzekerheden binnen het sociaal-technisch netwerk aangaande de 'aard en omvang van verslaving in relatie tot de markt van kansspelen' weg moeten nemen. Het onderzoek was gebaseerd op een literatuurstudie en een enquête onder 10.000 personen, die representatief worden geacht voor de Nederlandse huishoudens. Het onderzoek beantwoordde vragen over de deelname, risico op verslaving, aantal verslaafden en de risicogroepen. Kort samengevat waren de uitkomsten:

#### *De deelname aan kansspelen*

Uit de enquête komt naar voren dat ongeveer de helft (51%) van de Nederlanders (12 jaar en ouder) in 1993 wel eens had meegedaan aan één of meer kansspelen. Van deze mensen speelt 7% op fruitautomaten. Voor schatting van het financieel risico is de besteding per deelname en de frequentie van spelen gecombineerd. Een schatting wijst uit dat door spelers ongeveer twee keer per week wordt gespeeld. Gemiddeld wordt dan minder dan 4,50 euro uitgegeven. Aan de fruitautomaat geeft een speler dus relatief weinig uit, maar neemt wel regelmatig en frequent hieraan deel. Van alle kansspelen als lotto en casinospelen vormt de fruitautomaat het enige kansspel dat onder tieners populariteit geniet: 25% van de spelers is jonger dan 20 jaar.

#### *Het risico van verslaving*

De speelautomaten worden als omstreden omschreven door de associatie met jeugd, verslaving en criminaliteit. Het risico van verslaving zit bij fruitautomaten in de korte beslistijd, de mogelijkheid van herhaald inzetten en langdurig spelen. Het gezelligheidsaspect wordt laag geschat maar de fruitautomaat wordt toch gezien als 'tussendoortje' op de gokmarkt door de vaak lage inzet en korte speelduur. Een relatief groot aantal fruitautomaatspelers (33%) stelt het winstmotief voorop. Onvoldoende of geheel ontbrekend sociaal toezicht werd als een specifiek risicokenmerk voor verslaving aangemerkt.

### *Aantal verslaafden*

Het aantal verslaafden wordt in diverse rapporten tussen de 10.000 en de 140.000 geschat. In het gehouden onderzoek wordt voor een tussenpositie gekozen van rond de 30.000.<sup>12</sup> 72% speelt op fruitautomaten; 12% bezoekt een casino; 12% doet aan bingo en 8% speelt loterij of lotto. Bij het laatste gaat het overigens vaak om gecombineerd spelen.

### *Risicogroepen*

Mensen die een verhoogd risico lopen, bevinden zich veelal in een meervoudige achterstands- of probleemsituatie. Waarvan de groep jongeren wordt aangemerkt als risicocategorie van de fruitautomaten, omdat een intensieve deelname aan kansspelen hierbij eerder zou kunnen leiden tot verslaving.

Het gehouden onderzoek door de KU-Brabant bevestigt dat de signalen op het gebied van verslaving juist blijken te zijn: 30.000 verslaafden. De fruitautomaat is de belangrijkste uitingsvorm van verslaving en de jeugd wordt als een specifieke risicogroep aangeduid.

### *Gokken en criminaliteit*

Gelijktijdig met het bovenstaande onderzoek werden verschillende resultaten van andere onderzoeken samengevoegd om een uitspraak te kunnen doen over de samenhang van gokken en criminaliteit, waarmee politie en justitie werden geconfronteerd. Het bewijs van samenhang kon echter niet worden geleverd. Het bleef denkbaar dat de mensen al een criminele levensstijl hadden, voordat ze begonnen met gokken. Zij zouden via justitie eerder terecht komen bij de hulpverlening wat zodoende tot een vertekend beeld leidde.

## **4.6 Gevolgen verslaving voor het sociaal-technisch netwerk**

Door de sterke toename van het aantal fruitautomaten binnen de maatschappij ontstond er een kleine spelersgroep die hiervan hinder begon te ondervinden. Door het grote aanbod was een steeds groter groep spelers niet in staat probleemloos te blijven gokken. Het attractieve script van de automaat vervulde hierbij een zeer actieve rol. Dit gegeven heeft twee belangrijke translaties in het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat teweeggebracht. De eerste translatie was het proces van de definiëring van de term gokverslaving. De definiëring maakte het mogelijk gokkers als verslaafd aan te duiden. Het beeld dat de VAN en de staatssecretaris voor gokkers hanteerden, kwam met name overeen met de door de hulpverlening gedefiniëerde recreatieve speler. De verslavingszorg bracht het bestaan van een problematische speler en een verslaafde speler aan het licht. De tweede translatie had alles te maken met het bestaan van de problematische speler en de verslaafde speler. De omvang van deze spelerscategorieën werd lange tijd door met name de VAN aangevochten. Pas na een grootschalig onderzoek, gehouden door de KU-Brabant, is dit aangetoond. De veronderstelde banden met de criminaliteit konden door Justitie niet worden hardgemaakt. Misschien omdat de sfeer van illegaliteit altijd al een onderdeel van het imago van de fruitautomaat was geweest, of omdat de maatschappelijke aandacht met name was gericht op het terugdringen van gokverslaving, krijgt het terugdringen van deze problematische band met de fruitautomaat voor EZ de hoogste prioriteit. Radicale aanpak werd met name door Justitie en WVC bepleit. Gokverslaving was inmiddels 12 % (1993) van het totaal aantal inschrijvingen bij de CAD's. Het voortbestaan van de fruitautomaat kwam hiermee in gevaar.

---

<sup>12</sup> Vergeleken met tabel 3.6 betekent dit dat ongeveer 21% van het totaal aantal gokverslaafden in behandeling is bij een CAD.

#### 4.7 Translatie naar een verslavende binding

Voordat we gaan bekijken wat EZ voor het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat in petto heeft gehad, gaan we nogmaals naar de band tussen fruitautomaat en de speler kijken. Nu echter niet vanuit de hulpverlening maar op de wijze die Emilie Gomart en Antoine Hennion voorstelden, vanuit de speler zelf. Deze strategie verklaart het ontstaan van de binding uit menselijke als ook de niet-menselijke factoren.

De aanwezigheid van een toenemend aantal verslaafden (zie e.v.t. voorgaande paragraaf) toont aan dat de fruitautomaat eigenschappen bezit die bijdragen aan het tot stand komen van een unieke band tussen automaat en speler. De condities, waaronder deze verslavende binding heeft kunnen optreden, zijn voor zowel de fruitautomaat als de verslaafde in tabel 4.2 weergegeven.

Tabel 4.2 *condities waaronder gokverslaving op de fruitautomaat kon optreden*

<b>Niet menselijke condities</b>	<b>Menselijke condities</b>
het uitkeringspercentage, de kleine inzet per spel, een snelle uitslag van het spel, een ingewikkeld spelconcept, mogelijkheid om lang te spelen, kans op een grote prijs, spaarconstructies, punten, piekuitbetaling, opstellocatie, geluidsspel, lichtspel, uiterlijke vormgeving van de automaat, mogelijkheid om anoniem te kunnen spelen en/of de aanwezigheid van veel automaten.	even moeten wachten, de illusie van eigen invloed kunnen ontwikkelen, zich vervelen, aan een innerlijk gevoel van leegte willen ontsnappen, willen voorkomen om teveel aan angst, pijn, verdriet of woede te voelen, bang om teveel aan liefde of vreugde te beleven, geen verantwoordelijkheid voor zichzelf willen of durven nemen, materiële verwenning ondervinden maar hier niet mee om kunnen gaan, gebrek aan openheid bezitten, behoefte aan spanning hebben, een 'broken home' achtergrond, tot het geslacht man behoren, tot de jeugd behoren, alcohol en/of andere verslavende middelen gebruiken, gemiddeld 4 tot 6 jaar actief gokker zijn.

Om nu de optredende gebeurtenis van de samensmelting tussen al deze actanten tot *gokverslaafde* te beschrijven is gebruik gemaakt van de door Gomart en Hennion voorgestelde mechanismen van de instelling van het lichaam, sociale setting, overleg met experts en de eigen voorbereiding. Gebruikte gegevens zijn afkomstig uit een beschrijvend onderzoek naar zelfhulp bij gokverslaving '*Door het lot verbonden*' uitgevoerd door het Centrum verslavingsonderzoek van Universiteit Utrecht. De in dit onderzoek gebruikte interviews<sup>13</sup> zijn voor het genoemde doel opnieuw geïnterpreteerd. Dit levert een beeld op van het mechanisme, waaronder de opgetreden verslavende binding bij het gokken mogelijk wordt.

#### **De optredende gebeurtenis**

Het opbouwen van een verslaafde persoonlijkheid zoals omschreven door de hulpverlening: liegen en bedriegen, het manipuleren, het opbouwen van schulden, het verliezen van sociale contacten etc. heeft het ervaren van een unieke ervaring tot doel.

*'Als ik gokte, vergat ik de hele wereld om me heen' (ag-responden)*

<sup>13</sup> AG respondent is een hulpzoekende. De AG-gespreksleider is ook een ex-verslaafde die al wat langer gok vrij is en de gesprekken leidt tijdens een groepsbijeenkomst.



### **1) Instelling van het lichaam**

*'We hadden problemen thuis waar ik niet mee in het reine kon komen. Ik vond daar geen oplossing voor. Ik kwam er niet uit. Dan wil je steeds die spanning weer opzoeken.'* (ag-respondent)

*'In het begin gokte ik voor de lol en het geld. Later wilde ik mij afreageren, mijn problemen vergeten en m'n stemming verbeteren door te winnen van die klotenkast.* (ag-respondent)

De in tabel 4.2 beschreven condities kunnen, zoals ook in de bovenstaande reactie wordt aangegeven, een aanleiding of de functie zijn geweest om te gaan gokken, maar wanneer een speler eenmaal verslaafd is dan houdt de aanleiding op te bestaan.

*'Wanneer je eenmaal verslaafd bent, is alles aanleiding om te gaan gokken. De functie is dus gewoon en smoes. De essentie is dat als je eenmaal verslaafd bent, dit een zelfstandig leven gaat leiden, en los gaat staan van welke oorzaak dan ook.'* (ag-respondent)

Wanneer dus de fruitautomaat en de speler zich tot een dispositief hebben ontwikkeld dan is er geen aanleiding meer nodig. Wanneer alles als aanleiding wordt gezien, dan is het stoppen met gokken een bijna onmogelijke taak. Dit wordt bevestigd door een (ex)gokker:

*'Ik heb wel honderd keer geprobeerd te stoppen. Bijna elke keer als ik uit de amusementshal kwam.'* (ag-respondent)

### **2) Overleg tussen experts**

De opvatting dat er echter ook een groepsproces en uitwisseling van tactieken tussen spelers plaatsvinden wordt door gokverslaafden niet met zoveel woorden genoemd. De reden hiervoor kan zijn dat gokken een element van winnen in zich draagt en dat dus het delen van een winnende tactiek met medespelers zou leiden tot leeg gespeelde fruitautomaten. Niet een situatie waar de betreffende gokker op staat te wachten.

*'In je gokperiode ben je een geïsoleerd mens. Dat geldt voor de meeste gokkers. Er zijn maar weinig mensen die in groepsverband gokken. Gokkers zijn altijd eenlingen. Het enige contact is eigenlijk met de gokkast, daar verkeren ze altijd mee. Ze gaan altijd alleen op pad.'* (AG gespreksbegeleider)

### **3) Eigen voorbereiding**

Emilie Gomart en Antoine Hennion gaven in hun onderzoek naar de muziek- en drugslijfhebbers aan dat de verslaafden een eigen strategie en tactiek opstelden. Dit vond ook plaats bij de fruitautomaat.

*'Sommige mensen houden vol dat wanneer je drie keer op kop drukt en één keer op munt, er altijd gewonnen wordt.'* [Dessel 2002]

De gokker wordt door eigen conditionering in toenemende mate een geïsoleerd persoon. Deze zeer individuele opstelling neemt volgens een hulpverleenster toe door het wegvallen van vrienden en kennissen die door leugen en bedrog niets meer met de gokker te maken willen hebben. Gokkers zijn beroepsleugenaars en weten alles te verdraaien. [Meer 2002]

*'Als je eenmaal in het circuit van het gokken verzeild bent geraakt, dan ga je met alles aan het gokken. Je gaat manipuleren, je probeert de mensen naar jouw hand te zetten. En je probeert het leven zo te draaien dat het loopt zoals jij wilt..... Als mens ben je zo niet, maar de verslaving maakt je zo. Juist door de omstandigheden, het liegen, bedriegen en de zaak belazeren, ga je maar door. Je leeft allang niet meer.'* (ag-respondent)

De relatie die de gokker met de fruitautomaat aangaat heeft dus veel impact op de persoonlijkheid. Deze verandering of transformatie van de mens in een verslaafde heeft tot gevolg dat de speler in een vicieuze cirkel terecht komt. Doorgaan met gokken voorkomt dat er voor een veel zwaardere uitweg moet worden gekozen: de confrontatie met vrienden en familie.

*'Gokkers raken in een soort isolement. Ze kunnen mensen in hun omgeving niet meer in de ogen kijken, omdat je ze bedonderd hebt. Je wereldje wordt steeds kleiner. Op het laatst is*

*dat heel klein. Om uit dat isolement te komen, daar heb je ook last van als je gestopt bent met gokken... om dat weer te gaan bouwen: relaties, vrienden, kennissen, familie. Voor een heleboel mensen is dat eigenlijk het moeilijkst van alles. Niet zozeer het niet meer gokken. Wonderwel valt ze dat nog mee.'* (ag-gespreksbegeleider)

#### **4) Sociale setting**

Om deze confrontatie zo lang mogelijk uit de weg te gaan, zocht de verslaafde speler een plaats waar hij deze confrontatie voor een lange tijd kan vergeten. Laat nu net de fruitautomaat aan deze voorwaarden voldoen. Anonimiteit en het kunnen doorspelen vormden aspecten die de fruitautomaat de gokker kon bieden. Daarnaast gaf de spelvorm ook de nodige afleiding en voldeed het natuurlijk aan de behoefte te gokken.

*'De meesten hebben toch in de gokhal gespeeld. Daar ben je het meest anoniem, je wordt er met rust gelaten en je kan op verschillende soorten kasten spelen, ook op meerdere tegelijk.'* (ag-gespreksbegeleider)

*'Ik ging naar de kroeg om te spelen. Op hele rustige plekken, weet je wel. Ik hield niet van speelhallen; daar kan ik niet tegen; daar word ik gek van. Stapelgek. Ook wel van de herrie, maar vooral van die ontzettende onrust. En het casino heeft me nooit getrokken, nee. Waarom weet ik niet, geen idee. Ik geloof wel dat als ik er was geweest, dat ik er dan ook verschrikkelijk verslaafd aan geworden was. Kaarten interesseerde me ook niet zo. Dat deden we wel, maar dat ging altijd om een beetje geld of een drankje. Daarbij hoefde ik niet zo nodig te gokken.'* (AG-gespreksbegeleider)

Het bestaan van deze unieke binding tussen een speler en automaat, de verslaafde gokker, wordt bevestigd door ex-gokkers. Het opheffen deze binding is een zeer moeilijk proces. De enige mogelijkheid om de vicieuze cirkel te doorbreken is volgens ex-verslaafden een zeer expliciete scheiding tussen de mens en de gokker aan te brengen.

*'Wij maken een scheiding tussen mens en gokker. We spreken iemand aan als gokker en niet als mens. Als we kritiek hebben, hebben we kritiek op de gokker. De gokker is een persoonlijkheid die we opgebouwd hebben om gokker te kunnen blijven. Daaronder schuilt een mens.'* (AG-gespreksbegeleider)

#### **Samengevat**

We hebben gezien dat: 'het even kunnen vergeten van de hele wereld om je heeft' een prijs heeft: gokverslaving. Om de passie van even alles te kunnen vergeten te kunnen beleven, moet de gokker zich zelf conditioneren en zich isoleren van de rest van de wereld. Hij of zij moet zich een bepaald gedrag eigen maken. Het enige wat hierbij nog een rol mag spelen, is de gokkast. De instelling van het lichaam te samen met de eigenschappen van de fruitautomaat helpt de gokker om aan deze voorwaarden te voldoen. Frequent spelen op een fruitautomaat zorgt er dan voor dat de speler ook alle andere situaties als een gokspel gaat opvatten. De gokker manipuleert en probeert de mensen naar eigen hand te zetten. Het gevolg is verdere isolatie. De weg terug naar het leven is daarmee net zo zwaar, of zelfs zwaarder, dan dat leven zelf ervaren wordt, ook al is sprake van een gokverslaving. De opbrengst van dit terug naar het leven is onzeker en de inspanning hoog. Dit vereist opgebouwd gedrag weer af te leren en de spanning die het gokken opleverde op te geven. Met recht kan dan ook worden geconcludeerd dat de regelmatige binding (waar in het voorgaande hoofdstuk sprake van was) tussen fruitautomaat en speler is getransleerd naar een zeer problematische relatie of ook wel **verslavende binding**.

## **Hoofdstuk 5**

### ***De ontwikkeling van een bewuste binding 1994-2002***

*In het voorgaande hoofdstuk is beschreven hoe door het opkomen van de problematische binding die de speler en fruitautomaat vanaf ongeveer 1990 met elkaar aangingen tot een problematische situatie leidde voor sommige sociale actanten. Hiermee kwam het voortbestaan van de fruitautomaat in de toenmalige vorm ernstig in gevaar. Teneinde de fruitautomaat te redden moesten leden van het sociaal-technisch netwerk op zoek gaan naar een manier waarop het optreden van deze verslavende band kon worden afgewend. Een aantal ingrijpende voorstellen vanuit EZ moet het aantal verslaafde spelers tot een maatschappelijk geaccepteerd niveau terugbrengen. Deze voorstellen leidden uiteindelijk tot grote veranderingen binnen het sociaal technische netwerk met vele nieuwe actanten. Het verloop van deze dynamiek staat in dit hoofdstuk centraal.*

## 5.1 Voorgestelde maatregelen overheid

De eerste maatregel die de overheid zich voornam, was een reactie op het afgegeven signaal van het NMI en de CAD's. Zij wezen de piekautomaten als oorzaak aan voor de opgekomen verslavingsproblematiek (zie paragraaf 4.1). In juni 1993 volgde een publicatie van een voorontwerp voor een nieuwe speelautomaten regeling om zo het uitkeringspatroon van deze automaat bij ministeriele regeling af te kunnen vlakken.

Later dat jaar (december 1993) verscheen een meer uitgewerkt plan in de vorm van een notitie opgesteld door de minister van EZ en staatssecretaris van WVC en Justitie. Deze notitie 'Speelautomatenbeleid' had als uitgangspunt:  
*Dat het aanbod zodanig moest worden gereguleerd dat de belangen van het groeiend aantal probleemspelers moesten worden beschermd, zonder de andere spelers in hun speelbehoefte te beperken.*<sup>14</sup>

Dit door de overheid geformuleerde uitgangspunt is tegenstrijdig. Uit het voorgaande hoofdstuk bleek dat deze twee doelen (aanbod en speelbehoefte) niet los van elkaar te zien zijn. Toch ging de overheid op zoek naar een manier waarop dit onderscheid kon worden gemaakt. Er werden een vijftal plaatsen aangewezen (spelers, sociale betrokkenen, de opstellocatie, het spelgedrag en het vergunningbeleid) die tot het omschreven uitgangspunt zouden leiden.

- Ten eerste moest de leeftijdsgrens van *spelers* wordt verhoogd van 16 naar 18 jaar en moest er meer voorlichting worden gegeven om de spelers te waarschuwen voor de risico's van het spel.
- Ten tweede moesten *mensen* die vanuit hun beroep met (potentiële) gokkers te maken krijgen, onderwijzers, jongerenwerkers, horecaondernemers, hulpverleners etc., een cursus volgen om zo vroegtijdige verslavingsproblemen te kunnen signaleren. De sociale controle moest dus worden verhoogd.
- Ten derde mochten automaten niet langer worden *opgesteld* in laagdrempelige horecagelegenheden<sup>15</sup>. Aan de hoogdrempelige horeca moest een maximum van 2 automaten worden verbonden. De amusementscentra vielen buiten de voorgestelde beperking.<sup>16</sup>
- De vierde voorgestelde ingreep bestond hierin dat er naast het weren van de piekautomaten *nadere eisen aan de fruitautomaat* moesten worden gesteld. Het doel was elementen uit het automatenspel te halen die bijdroegen aan het blijven doorspelen. Zodoende zou problematisch spelgedrag in de hand worden gewerkt.
- Ten vijfde moest er een *modelconvenant* komen waarin gemeenten en andere betrokken partijen de mogelijkheid werd geboden de lokale fruitautomatenproblematiek aan te pakken die tevens recht zou doen aan de belangen van alle betrokken partijen.

Wanneer we terugkijken naar de tabel in 4.2 (paragraaf 4.7), dan zien we dat de voorgestelde maatregelen ingrijpen op veel van de condities waaronder verslaving optrad:

- Een hogere leeftijdsgrens grijpt in op de conditie van tot de jeugd behoren;
- Signalering van gokgedrag door de sociale omgeving grijpt in op de eigenschap van anonimiteit en de opbouw van een gokgewoonte;
- Verwijdering van fruitautomaten uit de laagdrempelige horeca grijpt in op de conditie van beschikbaarheid van de automaat;

14 Tweede kamer, 1993-1994, 21 277, nr. 28, pp 14v.

15 kabinetsbesluit 25 februari 1994 tot regulering van de opstelplaatsen in de horeca

16 Fruitautomaten in een hoogdrempelige horeca, dat wil zeggen horecagelegenheden waar de nadruk ligt op gebruik van drank; kansspelen in de laagdrempelige horeca, de gelegenheden waar het nuttigen van eten op de voorgrond staat (cafetaria's, afhaalgedeelten van restaurants).

- Het modelconvenant is onderdeel van de verwijdering van fruitautomaten uit de laagdrempelige horeca en grijpt daarmee eveneens in op de beschikbaarheid van de automaat;
- Ingrepen op het spel om doorspelen te voorkomen grijpt in op de conditie van het doorspelen;
- Voorlichting grijpt in op de conditie dat de spelers de risico's niet zouden kennen, die zijn echter nog nooit met zoveel woorden als conditie aangemerkt.

De overheid maakt de keuze om in te grijpen op de condities van: jeugd, anonimiteit, beschikbaarheid van de automaat, doorgokken, opbouwen van gokgedrag en de nog niet eerdergenoemde conditie van het niet kennen van de risico's.

Het wegnemen van deze condities zou, in de ogen van de minister van EZ en staatssecretaris van WVC en Justitie, leiden tot het gestelde uitgangspunt: opkomen voor het belang van de probleemspeler en het voorkomen dat de speelbehoefte wordt beperkt.

Wellicht was dit uitgangspunt ook bereikt door andere condities weg te nemen, maar hiervoor is niet gekozen. Hoe tot het bepalen van juist deze condities is gekomen, daar zal in dit verslag geen aandacht aan worden besteed. Wat telt is, dat met deze voornemens de verdere translaties binnen het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat zijn ingeleid. Er was namelijk een sociale actant die het niet eens was met alle voorgestelde maatregelen.

## 5.2 VAN stelt andere maatregelen voor

De VAN was het eens met het uitgangspunt van de minister van EZ en de staatssecretarissen van WVC en Justitie. Maar dan voornamelijk met het tweede gedeelte van het geformuleerde uitgangspunt, dat voorzag in het niet beperken van de speelbehoefte voor andere spelers. Het uitvoeren van de voorgestelde beperking van het aantal opstelplaatsen zou grote gevolgen voor de automatenbranche hebben. Het zou betekenen dat het aantal opstelplaatsen en daarmee de omzet zou halveren.

De VAN startte een grootschalige lobby om alle opstelplaatsen te kunnen behouden. Hiervoor speelde de VAN naast drie argumenten ook een alternatief uit. Het eerste argument was het al jaren lang succesvol toegepaste argument van illegaliteit. Het verbieden van fruitautomaten in de horeca zou niet leiden tot het verdwijnen van de fruitautomaat in deze gelegenheden, maar juist tot het illegaal aanbieden van deze fruitautomaten. De VAN wees er op dat er juist een jarenlang traject van legalisering was afgesloten en dat bij een te strenge aanpak de fruitautomaat weer in de illegaliteit zou belanden. Hiermee zou dan de net opgebouwde relatie met de overheid en de aanspreekpunten voor de hulpverlening verloren gaan.

Het tweede argument kwam uit de eigen gelederen van de overheid. Eén van de condities die volgens EZ de kans op verslaving vergrootte was die van de 'short odds'. Short odds zijn kansspelen met een korte periode tussen inzet en uitslag van deze inzet. Short odds waren door verschillende sociale actanten tot een risicovolle conditie voor verslaving bestempeld. In plaats dat de overheid streefde naar een vermindering van deze spelvorm, bracht de overheid onder eigen beheer een 'short odds' kansspel op de markt. Dit waren de zogenaamde krasloten die met grootscheepse reclamecampagnes werden gelanceerd en die daarmee in een zeer korte tijd tot een ware rage uitgroeiden. Bij krasloten kunnen door het wegkrassen van een ondoorzichtig laagje, prijzen worden gewonnen die direct kunnen worden geïnd bij de verkooppunten. Deze verkooppunten zijn tabakszaken, kruideniers, benzinstations en allerlei andere publieke verkooppunten waar fruitautomaten verboden zijn. Het tegengaan door de overheid van fruitautomaten op publieke plaatsen en tegelijkertijd zelf een 'short odd' spel op de markt brengen, was in de ogen van de VAN een heel tegenstrijdige werkwijze. Het derde argument dat de VAN uitspeelde was die van het door de wet aangegeven eis. De wet bepaalde dat het mogelijk moest zijn de fruitautomaat rendabel te exploiteren. Het verbod op de fruitautomaat in de laagdrempelige horeca zou tot het faillissement van een groot aantal bedrijven leiden, met een groot aantal werklozen tot gevolg. (IMK 1994)

Naast deze drie argumenten zocht de VAN ook naar alternatieve maatregelen. De VAN benaderde het SMO (Stichting Maatschappij en Onderneming) om te onderzoeken onder welke condities het script van de fruitautomaat een minder verslavend apparaat zou kunnen worden.

Hiermee verliet de VAN het eerder ingenomen standpunt, dat verslaving werd veroorzaakt door een aantal mensen die zich niet in de hand hebben (paragraaf 4.2). Door aan te geven dat veranderingen van de fruitautomaat tot minder verslaving konden leiden, gaf de VAN toe dat verslaving niet alleen een menselijk falen was, maar wel degelijk verband hield met de eigenschappen van het script van de fruitautomaat. Het standpunt dat mensen toch volledig zelfverantwoordelijk waren voor hun handelen, werd hiermee opgegeven.

Het SMO organiseerde eind 1994 een aantal workshops waaraan bijna alle betrokken sociale actanten uit het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat deelnamen (zie bijlage 4). De uitkomst van deze workshops waren tal van concrete technische ingrepen die, wanneer toegepast, een vermindering van het verslavende effect van de fruitautomaat veronderstelden. Deze voorstellen staan beschreven in bijlage 5. (SMO1995) Tijdens deze workshops introduceerde de VAN een alternatieve speelvorm die de fruitautomaat mogelijk in de laagdrempelige horeca kon vervangen. Er werden verschillende prototypen gepresenteerd van behendigheidsautomaten met kleine prijsjes (bkp). De automaten zouden de spelers de mogelijkheid bieden prijzen te winnen met een maximum van rond de fl.10 (€ 4,5). Op deze automaten kon iemand dan zowel alleen tegen de automaat spelen of gelijktijdig met andere spelers.

De VAN zocht dus naar een manier waarbij zou worden voorkomen dat de exploitanten en opstellers de helft van hun opstelplaatsen zouden verliezen. Hiervoor gebruikten ze de argumenten van: de terugkeer naar de illegaliteit, het recht op rendabel exploiteren en de ongelijke behandeling (kraslot). Daarnaast gaf de VAN aan dat met het terugdringen van de verslavende condities ook aan het uitgangspunt kon worden voldaan. Mocht dit dan toch niet voldoen dat waren er nog altijd de bkp's die als wijze van alternatief de fruitautomaten in de laagdrempelige horeca konden vervangen.

### **5.3 De Commissie-Nijpels**

EZ was met name geïnteresseerd in de ontwikkeling van een nieuw script voor de fruitautomaat waarmee de verslavende werking van de huidige fruitautomaat kon worden tegengegaan. Deze gedachte was al in een eerder voornemen opgenomen ter voorkoming van het doorgokken, maar EZ wilde andere mogelijkheden graag nader onderzoeken. Hiervoor werd door middel van een instellingsbeschikking op 24 maart 1994 de commissie kansspelautomaten (verder te noemen als de Commissie-Nijpels) geïnstalleerd. In dit verslag focussen we verder in op deze rol van de commissie voor het sociaal-technisch netwerk de fruitautomaat en z'n speler. Hiervoor wordt eerst het doel en de samenstelling van de commissie beschreven. Vervolgens komt de werking en de aanwezige kennis van de commissie aan bod. Met deze beschrijving kan al een beeld gevormd worden in welke richting de commissie naar oplossingen zal gaan zoeken.

#### ***Doel van de commissie***

De commissie kreeg van EZ de taak om een advies uit te brengen waarmee de volgende doelen zouden worden bereikt:

- a. een zodanige aanscherping van de huidige, in het Speelautomatenbesluit neergelegde normen voor kansspelautomaten, dat daardoor het risico dat zulke automaten tot

problematisch speelgedrag kunnen leiden tot een maatschappelijk aanvaardbaar niveau wordt beperkt;<sup>17</sup>

- b. de formulering van een modelconvenant dat een bijdrage kan leveren aan het voeren van een samenhangend en optimaal op de lokale situatie toegesneden beleid ten aanzien van kansspelautomaten.<sup>18/19</sup>

De minister benadrukte bij deze doelen dat de kans op illegaliteit moest worden voorkomen en dat de cumulatie van alle tijdens de commissie naar voren gebrachte maatregelen niet mocht leiden tot een 'overkill'. Deze opmerking toont aan dat de argumenten van de VAN serieus waren genomen.

### **Commissieleden**

Aan deze commissie namen veel van de sociale actanten uit het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat deel. Het aanstellen van een onafhankelijk voorzitter en de deelname van bijna alle sociale leden duidde er op dat EZ inzetten op een consensus tussen de betrokken sociale actanten over de te nemen maatregelen.

	<u>Leden van de Commissie</u>	
Drs. E.H.T.M. Nijpels	Onafhankelijk voorzitter	
Mr. R.J.M. Stillebroer	Bedrijfschap Horeca	x
Ing. D. Lindenberg MBA	VAN Speelautomaten Branche (Errel holding)	x
Drs. P. Remmers	Jellinek Conculancy	x
J. Püper	Koninklijke Horeca Nederland	x
Mw. Mr. N.J.A. van der Arend	Ministerie van Binnenlandse Zaken	x
Drs. A.J.L. van Bohemen	Ministerie van Economische Zaken	x
Mr E. A. van Vondelen	Ministerie van Justitie	x
M.J. van Iwaarden	Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport	
Mr. M.Charite	Nederlands Meetinstituut	x
Drs. A. de Vos	Nederlandse Vereniging van Instellingen voor Verslavingszorg	
Drs. C.J.A. van den Broek	Vereniging van Nederlandse Gemeenten	
Mr. J.J.H. Middeldorp	Secretaris	

Naast deze vaste leden hebben ten behoeve van technische ondersteuning bij het formuleren van een aantal voorstellen de volgende mensen deelgenomen:

Ing. R. Jeltens	Nederlands Meetinstituut	
Ir. J. van Dongen	VAN Speelautomaten Branche (Eurocoin)	x

Velen onder hen hadden overigens al deelgenomen aan de workshops van de SMO (leden met een x achter hun naam) en waren zodoende bekend met bedoelde aanpassingen van het script voor de fruitautomaat. De commissieleden zouden eigenlijk veel moeite moeten hebben om de doelstellingen tot concrete maatregelen om te zetten. Bij navraag bij de VAN blijkt dat nooit iemand het maatschappelijk aanvaardbaar niveau heeft gedefinieerd. *'Er was nog nooit een concreet getal genoemd.'* [Jutte 2002]

<sup>17</sup> Fruitautomaten opgesteld in automaathallen of amusementshallen en Holland Casino vallen dus niet onder deze nieuwe bepalingen. Er zullen dus afhankelijk van de locatie twee soorten automaten op de markt worden aangeboden.

<sup>18</sup> Stcrt 1994, nr. 60

<sup>19</sup> Op deze doelstelling zal niet worden ingegaan omdat deze convenanten nooit een wettelijke status hebben verkregen. Hiermee hebben ze maar beperkte invloed gehad op verdere ontwikkelingen rond de fruitautomaat.

Het bepalen van de 'overkill' delegerde de commissie aan de VAN. De VAN kon zelf het beste deze grens van 'overkill' bepalen, zo oordeelde de leden van de Commissie-Nijpels. Ondanks de afwezigheid van een concreet maatschappelijk aanvaardbaar niveau wisten de commissieleden gezamenlijk tot een viertal uitgangspunten te komen dat bij het aanpassen van de bestaande normen gehanteerd konden worden.

Deze uitgangspunten zijn:

1. De nieuwe normen moeten aansluiten bij de mate waarin kansspelautomaten door de maatschappij worden geaccepteerd als vorm van kansspel. Daartoe is het terugdringen van een aan kansspelautomaten gerelateerde verslaving essentieel;
2. De nieuwe voorschriften moeten effectief zijn met betrekking tot het terugdringen van gokverslaving;
3. Voldoen aan de bestaande vraag naar recreatief spel;
4. De rentabiliteit van efficiënt geleide exploitatiebedrijven in deze sector moet positief blijven. De elementen die de attractiviteit van een automaat bepalen, zonder verslaving in de hand te werken, dienen zo veel mogelijk buiten schot te blijven.

De eisen aan de 'nieuwe automaat' waren niet mis. Was dit wel uitvoerbaar? Waarschijnlijk doordat veel termen niet gedefinieerd werden, leek het de leden van de commissie wel uitvoerbaar. De niet uitgewerkte termen waren:

*Door de maatschappij geaccepteerd:* nergens maakte de gevormde commissie duidelijk hoe dit niveau van maatschappelijke acceptatie bepaald kon worden.

*Effectief terugdringen van gokverslaving:* nergens was toegelicht wanneer de gokverslaving effectief zou zijn teruggedrongen. Wordt dit achteraf bepaald?

*Bestaande vraag naar recreatief spel:* zoals we zagen in het voorgaande hoofdstuk hangt dit nauw samen met het aanbod (meer aanbod: meer vraag).

*Rentabiliteit voor efficiënt geleide exploitatie bedrijven moet positief blijven:* wordt hiermee de laagdrempelige horeca als belanghebbende sector uitgesloten? En wanneer is er sprake van een efficiënt geleid bedrijf?

Maar de grootste uitdaging voor de commissie: de *attractiviteit van de automaat te handhaven, maar dan wel zonder een verslavingsrisico.*

Ondanks de bovenstaande onduidelijkheden had dit dus geen invloed op de voortgang van de commissie. Kennelijk bestond er bij alle Commissieleden wel een beeld van de genoemde termen en vertoonden deze zoveel overeenkomsten dat een nadere invulling van: maatschappelijke acceptatie, effectief terugdringen, bestaande vraag naar een recreatief spel en een efficiënt geleid bedrijf achterwege konden blijven. Laten we daarom maar overgaan op de werkwijze van de commissie.

### **Vertegenwoordiging**

Was op papier de commissiesamenstelling evenwichtig verdeeld, de heer Dessel lid van de werkgroep van de VAN zag het als een groot gemis dat zij (samen met de verslavingszorg) maar door één persoon werden vertegenwoordigd. Dit betreurde de heer Dessel omdat er zo maar weinig leden met echte praktijkervaring aan de commissie deelnamen. Het aantal van 2 personen uit de praktijk stond in schril contrast met de ministeries die soms wel drie personen tegelijk afvaardigden om hun belangen te vertegenwoordigen. [Dessel 2002]

Deze grote vertegenwoordiging van de zijde van de overheid was noodzakelijk omdat er een groot aantal ministeries bij de fruitautomaat betrokken waren. Er zouden ongetwijfeld problemen zijn ontstaan bij de uitvoering van de toekomstige bepalingen wanneer een ministerie zou zijn overgeslagen. Het gaf naar het idee van de heer Dessel wel een situatie waarbij de ideeën voorgesteld door de VAN soms wel heel snel van tafel verdwenen. [Dessel 2002]



## 5.4 De ontwikkeling van de Nijpelsautomaat.

Met het samenstellen van de Commissie-Nijpels is de ontwikkeling van het script voor een 'nieuwe' maatschappelijk geaccepteerde, rendabele en toch attractieve fruitautomaat ingezet. Deze nieuw te ontwikkelen automaat moet het ontstaan van een verslaafde gebruiker voortaan *uitsluiten*, maar wel de speelbehoefte van de speler *bedienen*. Het verschil tussen deze twee gebruikers moet de commissie gaan definiëren of in ieder geval door voorgestelde maatregelen van elkaar onderscheiden. Veel van het voorwerk was al door de VAN en de SMO gedaan. De Commissie-Nijpels zette het ontwikkelingstraject tot een nieuwe fruitautomaat verder in gang. Binnen de script analyse wordt het ontwikkelingstraject in drie fasen onderverdeeld. Deze indeling zal ook voor het tot stand komen van de nieuwe automaat worden gehanteerd. De volgende drie fasen komen aan bod: conceptuele fase (5.4.1), prototypefase (5.4.2) en implementatie- en gebruiksfase (5.4.3). Per fase zal er gekeken worden hoe actanten onderling bindingen zijn aangegaan en hoe tot overeenstemming is gekomen. Welke aannames er zijn geformuleerd en welk beeld er van de speler in deze dynamiek is ontwikkeld.

### 5.4.1 Conceptuele fase

Hoe hebben de leden deze onduidelijke uitgangspunten tot concrete maatregelen in concrete script eisen weten om te vormen? De commissie dacht de geformuleerde doelen het beste te kunnen bereiken door een soort filter te plaatsen tussen de zogenaamde recreatieve speler en de potentieel problematische speler. Het filter moest ervoor zorgen dat de recreatieve speler niet onnodig in zijn spelen beperkt werd, maar moest eveneens voorkomen dat deze afglijdt naar problematisch speelgedrag. De commissie ging op zoek naar elementen die vanuit het oogpunt van verslaving als bijzonder risicovol zijn aan te merken. Als snel bleek dat hiervoor geen wetenschappelijk onderzoek voor handen was. Ook in het buitenland was expertise niet beschikbaar. Om die redenen werd afgegaan op de signalen uit de praktijk zoals die door de hulpverlening zijn waargenomen (hoofdstuk 4). Hiermee kreeg de hulpverlening een belangrijke stem bij het tot stand komen van de toekomstige bepalingen. De signalen uit de hulpverlening werden aangevuld met de kennis uit de persoonlijke achtergrond van de leden van de commissie. Uit al deze beschikbare kennis werden een viertal 'verslavende' elementen geformuleerd. Deze elementen kwamen, naar het idee van de commissie, in aanmerking voor de voorgestelde filterende werking:

- I. Het doorbreken van het automatisme van doorspelen
- II. Het doorbreken van het langdurig spelen
- III. Beperking van de aantrekkelijkheid van het spel
- IV. Beperking van het wervende karakter van de kansspelautomaat

De commissie veronderstelt dat:

Een speler die niet te snel tot het spelen op de fruitautomaat wordt verlost en vervolgens niet meer automatisch en langdurig doorspeelt omdat het spel hiervoor niet aantrekkelijk genoeg is, met de fruitautomaat geen verslavende band zal ontwikkelen.

#### **Bepalen van ontwerpeisen**

Om de vier doelen tot concrete script wijzigingen uit te werken vond onderhandeling plaats tussen de verschillende actanten van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat. Gezamenlijk moesten de Commissieleden uitmaken welke actanten voor de benoemde elementen (automatisch doorspelen, langdurig doorspelen, de aantrekkelijkheid van het spel en wervende karakter) verantwoordelijk waren. Hierbij speelden de opvattingen bij de genoemde Commissieleden over de werking van de verschillende onderdelen van de fruitautomaat een belangrijke rol. Niet ieder lid wist na mening van de heer Dessel evenveel. Sommige le-

den, die minder ervaren waren met de fruitautomaat, twijfelden na het idee van de heer Dessel aan de oprechtheid van de VAN. De heer Dessel omschreef dit als volgt:

*‘Al onze woorden werden op een weegschaaltje gelegd want men ging er van uit: ‘hij zal er wel wat aan kunnen verdienen’. Over de punten die de VAN ter discussie stelde, werd dan ook heel lang gepraat. Constant moest worden uitgelegd wat we er precies mee bedoelden. Als ze het dan niet eens waren dan kwamen de voorgestelde punten er gewoon niet in.’*  
[Dessel 2002]

Deze constante twijfel aan (elkaars) woorden kwam naar het idee van de heer Dessel de relatie tussen de VAN en de ‘ambtenaren’ niet ten goede. [Dessel 2002] Maar uiteindelijk is de commissie er wel in geslaagd een lijst van 14 maatregelen samen te stellen waarmee naar het idee van de commissie het onderscheid tussen de verschillende gebruikers kon worden gemaakt. De leden waren het unaniem met de opgestelde maatregelen eens en hadden de verwachting dat met dit nieuwe script van de fruitautomaat het gestelde doel haalbaar zou zijn. In bijlage 6 staat deze tevredenheid over de maatregelen bij de sociale actanten van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat omschreven.

### **Nieuwe definiëring van de fruitautomaat**

De 14 maatregelen waarmee de commissie het script van de fruitautomaat opnieuw definiëerde zagen er als volgt uit:

#### **I Het doorbreken van het automatisme van doorspelen**

1. Ieder spel moet bewust worden gestart. Kansspelautomaten moeten de voorziening hebben dat het pas mogelijk is een nieuw spel te beginnen, nadat de startknop is losgelaten en weer is ingedrukt.
2. Alle gewonnen punten worden weggeschreven naar een ‘winbank’ in plaats van de huidige ‘creditmeter’. Inzetten vanaf de winbank is niet mogelijk.
3. Automatische uitbetaling:
  - Bij een waarde van f50,- (€ 40,-) op de winbank;
  - Indien in het spel een waarde gelijk aan de maximale prijs van 200 punten (fl. 50,- (€ 40,-)) wordt bereikt.
4. Na iedere automatische uitbetaling geldt een wachttijd van 15 seconden, waarin de automaat niet meer bespeelbaar is en ook geen inworp mogelijk is.
5. Verplichting van een speellimiet van maximaal f50,- (€ 40,-) in combinatie met een speelinformatiesysteem. Het speelinformatiesysteem wordt actief:
  - op verzoek van de speler;
  - bij het bereiken van de limiet;
  - bij uitbetaling van een prijs;
  - bij de beëindiging van het spel.

#### **II Het doorbreken van het langdurig spelen**

6. Beperking van spaarconstructies. Op een kansspelautomaat mogen aan het einde van een spel niet meer dan 200 (volgens statistische methoden gewaardeerde) punten staan, die kunnen worden overgebracht naar het volgende spel. Bij overschrijding wordt tot automatische uitbetaling overgegaan.
7. Een handeling van een speler mag leiden tot maximaal f50,- (€ 40,-) verlies.

#### **III Beperking van de aantrekkelijkheid van het spel**

8. Verlenging van de minimale gemiddelde speeltijd tot vier seconden met een ondergrens van 3,5 seconden.
9. Beperking van de inzet in het vervolgspeel.

#### **IV Beperking van het wervende karakter van de kansspelautomaat**

10. Statische verlichting bij niet bespelen.
11. Limitering van het geluid bij uitbetaling

#### **V Flankerende maatregelen**

12. Geen wisselapparatuur op de automaat zelf.
13. Vermelding van het toevalskarakter op de automaat.
14. Snellere aanpassing van de regelgeving.

Alle maatregelen worden door de commissie gemotiveerd en zijn opgenomen in het uitgebrachte rapport 'Op de Kast Gejaagd' In bijlage 7 staan de veranderingen voor het Speelautomatenbesluit weergegeven.

#### ***Veranderingen voor de speler***

Op maatregel 14 na grijpen alle maatregelen in op de verhouding tussen de speler en de fruitautomaat. De speler krijgt geen enkele vrijheid om van de ingrepen af te wijken. Elk spel zal bewust gestart moeten worden; alle punten worden automatisch weggeschreven; er volgt automatische uitbetaling bij een waarde van € 40,- op de winbank; er is een wachttijd van 15 seconden na uitbetaling; er is een speellimiet van maximaal € 40,-; de spaarconstructies zijn beperkt; het verlies kan niet meer bedragen dan € 40,- per handeling; de speeltijd duurt minimaal 3,5 seconde; de automaat wordt statisch verlicht bij het niet bespelen; er is geen geluid tijdens het uitbetalen; er kan geen geld worden gewisseld op de automaat en er wordt aangegeven dat de automaat volgens het toevalskarakter functioneert. De speler heeft geen ruimte om van het nieuwe script af te wijken. Maar er is wel kans dat de speler een ander handelingsprogramma gaat vertonen. Het nieuwe script van de 'nieuwe' fruitautomaat bevat, naar mening van de commissie, de volgende eisen aan de speler:

#### ***Gok niet te lang!***

Een speler mag niet meer continu doorgokken. De overtuiging leeft dat een potentiële gokverslaafde niet zozeer geïnteresseerd is in het spelen van een spel als wel in het continu kunnen gokken (maatregel 1,2,3,4,5).

#### ***Bezin je tijdens het spel!***

Een speler moet een bezinningsmoment hebben. De overtuiging is er dat wanneer een speler gedwongen wordt af en toe te moeten kiezen tussen doorspelen of ophouden deze eerder kiest voor ophouden (maatregel 2,3,4,12).

#### ***Speel niet door met winst!***

Een speler mag niet met zijn winsten doorspelen. Een speler moet zijn winst apart zetten. De ervaring is dat weggeschreven winsten op een later tijdstip weer in het spelproces worden ingezet. De overtuiging is dat het niet direct apart zetten van de winst verleidelijk is voor de speler om met de gemaakte winst door te blijven spelen (maatregel 2).

#### ***Ervaar je verlies!***

Een speler moet ervaren dat hij zijn winst verliest. Omdat spelers doorspelen met hun winsten hebben ze dit gewonnen geld nooit daadwerkelijk in handen gehad. Indien de winst dan verloren gaat ervaart de speler dat minder dan een 'echt' verlies. De verwachting is dat door (maatregel 3) in te voeren dit wordt doorbroken.

#### ***Ervaar het gevoel van winst!***

Een speler moet even afstand nemen van een ervaren winstgevoel. Na een automatische winstuitbetaling moet de speler afstand kunnen nemen van de fruitautomaat door 15 seconden niet te kunnen spelen (maatregel 4).

***Bepaal vooraf het toegestane verlies!***

Een speler moet vooraf op kunnen geven hoeveel er gedurende het spel maximaal mag worden verloren (maatregel 5).

***Weet waar je mee bezig bent!***

Een speler moet verteld worden waar hij mee bezig is geweest. Door bewust het verloren bedrag aan te geven na een spel wordt de speler bewust gemaakt van zijn verlies en van het gegeven dat zijn vooraf aangegeven limiet is bereikt. Hiermee wordt de speler continu met de financiële gevolgen geconfronteerd (maatregel 5).

***Val niet voor de illusie van een grotere prijs!***

Een speler moet niet worden uitgelokt te gaan sparen. Het sparen om een hoge grens te bereiken wekt de illusie op dat er een hogere prijs kan worden behaald, dan 200 keer de inzet waardoor het verlokken effect van de fruitautomaat wordt vergroot. En spelers worden uitgelokt door te spelen. Maatregel 2,3,6 moet dit voorkomen.

***Weet dat de winst per handeling nooit meer oplevert dan 200x de basisinzet!***

Een speler zal door een handeling nooit meer dan 200x de basisinzet winnen. Soms kunnen onderbroken spelen gelijktijdig worden afgespeeld, waardoor het idee van een hoge prijs ontstaat. Dit bevordert het doorspelen. Dit doorspelen wordt voorkomen met maatregel 7.

***Val niet voor de aantrekkelijkheid van het spel!***

Het verminderen of gedeeltelijk wegnemen van de aantrekkelijkheid op het speelniveau voorkomt, zo is de gedachte bij de commissie, ook de toename van verslavingskansen (maatregel 8,9).

***Wacht langer op de uitslag!***

De speler moet langer wachten op de uitslag van het spel. De verwachting is dat de speler hierdoor eerder verveeld raakt (maatregel 8).

***Verlies minder per uur!***

De speler moet door langer wachten op zijn uitslag per uur minder gaan verliezen. Tevens kan hij per uur minder gaan winnen. Hierdoor wordt de aantrekkelijkheid voor de speler dan wel de exploitant verminderd (maatregel 8).

***Speel langer met je geld!***

Door het automatisch uitbetalen en de daaraan verplichte 'adempauze' verlengt de speelduur van het aantal spelen per uur, waardoor een speler eerder verveeld raakt (maatregel 3,4).

***Gok niet grof!***

De speler moet niet meer kunnen inzetten dan 20 keer de inzet per spel. Bij een hoger inzet zou de speler een te groot bedrag kunnen winnen waardoor het spel te aantrekkelijk zou worden (maatregel 9).

***Besteed geen aandacht aan de fruitautomaat wanneer er niet op wordt gespeeld!***

Een speler moet geen aandacht aan een fruitautomaat geven wanneer deze niet wordt gespeeld. Het verminderen van de aandacht wordt mogelijk door een statische uitstraling (maatregel 10).

***Word niet verlokkt door geluid van uitbetaling!***

Een speler mag bij het horen van vallende muntjes niet de gedachte krijgen ook eens een gokje te willen gaan wagen (maatregel 11).

***Wissel je geld ergens anders!***

De speler mag op de automaat niet zijn geld kunnen wisselen. Het idee hiervan is dat de speler zich even los moet maken van het spel om geld te wisselen. Dit levert weer een bezinningsmoment op (maatregel 12).

***Weet dat je op toeval speelt!***

De speler moet duidelijk worden gemaakt dat het een toevalspel is. Bij sommige spelers leeft de gedachte dat zij de 'kast kunnen verslaan'. De kast moet vermelden dat het spelresultaat niet te beïnvloeden is door de speler, maar eerder van het toeval afhankelijk is (maatregel 13).

Met de wijzigingen voor de fruitautomaat en het nieuwe script voor de speler is de eerste fase van het ontwikkelingstraject afgesloten. De ontwerpspecificaties liggen er als het ware. De verslaafde speler moet wanneer de nieuwe eisen worden ingevoerd tot het verleden gaan behoren. De VAN heeft de nieuwe automaat ook wel als een ingebouwde sociaalwerker omschreven. Een omschrijving die helemaal zo slecht niet is. Veel aanbevelingen die de hulpverlening verslaafde spelers geeft, zullen nu ook door de nieuwe fruitautomaat worden verwoord. (VAN 1995) Of dit echt zo is, is in dit stadium nog onzeker. Het is nog maar de vraag of de speler de het ingebouwde script op dezelfde wijze interpreteert als de Commissieleden dit hebben gedaan. Maar vooralsnog leeft de verwachting dat deze nieuwe ontwerpisen de fruitautomaat in staat stelt de spelers te selecteren. Mensen die willen gokken kunnen dit nog steeds doen, maar spelers die geneigd zijn een verslaving te ontwikkelen, worden voortaan uitgesloten. Dit gaat niet op wanneer ze behoren tot de groep gebruikers die we rekenen tot het maatschappelijk geaccepteerd niveau. Voordat we overgaan op de volgende fase (de prototypefase) wordt een kort overzicht gegeven van de 9 jaar waarin de overheid tot besluitvorming kwam over de in 1993 opgestelde voorstellen.

## Besluitvorming fruitautomaat 1993-2002

Tijdens het uitbrengen van het advies van de Commissie-Nijpels aan de minister van EZ. Waren deze maatregelen nog niet ingevoerd. De meest extreme voorstellen m.b.t. de fruitautomaat werden in deze tussentijd gedaan. Het geheel verbieden van de fruitautomaat is in de kamer besproken, maar ook de voorstellen voor het behoud van de situatie zijn aan de orde geweest. Het duurde het 7 jaar voordat de overheid er uit was. Hiervan een kort overzicht:

- Op juni 1993 was er het voorontwerp voor een verbod van de piekautomaten
- Op december 1993 kwam het Speelautomatenbeleid uit (paragraaf 5.2)
- Op 24 februari 1994 werd de notitie speelautomaten besproken. De meeste fracties kozen een landelijk geregeld uniform 2-0-0-model. Waarbij de fruitautomaat voortaan uit de laagdrempelige inrichtingen moest worden geweerd. Over de toekomst van de fruitautomaat bleef veel onduidelijkheid bestaan.
- Op 24 maart 1994 installeerde EZ de commissie kansspelautomaten. Deze commissie had tot doel over de verdere toekomst van de fruitautomaat te adviseren.
- De uitkomsten van de Commissie-Nijpels bracht echter nog niet de gewenste duidelijkheid.
- Op 1 januari 1995 volgde een daadwerkelijk verbod op de piekautomaten. Hiermee werd het uitkeringspatroon van de fruitautomaat afgevlakt. Andere besluiten werden er nog niet genomen.
- Op 19 december 1996 werd door EZ een nieuw ontwerp van het speelautomatenbesluit openbaar gemaakt.<sup>20</sup>
- Begin juni 1997 bleek de wet niet te zijn aangemeld bij de Europese Commissie (EC)
- Begin november 1997 werd een nieuw, wel aangemeld, wetsvoorstel bij de tweede kamer ingediend.
- Juni 2000 werd de nieuwe wet van kracht.
- Op 1 januari 2002 traden de eisen in werking zoals opgesteld door de Commissie-Nijpels voor de fruitautomaat.

Niet alleen de discussie binnen de overheid veroorzaakte een zeer trage besluitvorming, ook de procedures en de regelgeving waren er verantwoordelijk voor dat de toekomst van de fruitautomaat zo lang onduidelijk zou blijven. Uiteindelijk waren er toch uitkomsten die overigens minimaal van de voorgestelde maatregelen uit 1993 afweken:

- Automaten moesten worden aangepast aan de Nijpelsnormen.
- Fruitautomaten werden geweerd uit de laagdrempelige horecagelegenheden en in hoogdrempelige horecagelegenheden mochten maximaal 2 automaten worden opgesteld.
- Spelers moesten voortaan achttien jaar zijn voordat ze op een fruitautomaat mochten spelen.
- Opstellers werd vereist kennis te hebben over fruitautomaat en de risico's die hiermee samenhangen.
- Er kwam een wettelijke mogelijkheid om reclameactiviteiten te reguleren.

De maatregel van het modelconvenant was hiermee komen te vervallen. Centraal is vastgesteld dat alle hoogdrempelige horecagelegenheden twee fruitautomaten mochten opstellen. Voor het tegengaan van verslaving zijn naast het verbieden van automaten in de laagdrempelige horeca de Nijpelsnormen opgesteld.

Over de behendigheidsautomaten met kleine prijsjes was de Commissie-Nijpels zeer positief. De commissie stelde dan ook voor een proefopstelling te starten voor deze bkp in de laagdrempelige horeca. Dit advies is echter niet overgenomen door EZ en de Kamers. Zij waren bang dat bij de invoer van deze automaten het bestaande onderscheid tussen behendigheids- en kansspelen (bijlage 2) opnieuw zou vervagen en daarmee de bestaande wettelijke bepalingen zou ondermijnen. (Veer 1999)

<sup>20</sup> Stcrt, 1996, nr.248

## 5.4.2 Prototypefase

Met het door de politiek verplicht stellen van het Nijpelsmaatregelen en de invoer van de euro (ook op 1-1-2002) maakten de fabrikanten zich op om het script en daarmee de fruitautomaat geheel te vernieuwen. Het nieuwe ontwerp van de fruitautomaat moest dus zowel aan de Nijpels-eisen als de eisen gesteld door de euro gaan voldoen. Omdat deze eisen gelijktijdig worden doorgevoerd, zullen de effecten gelijktijdig optreden die de invoer op de gebruiker heeft. Op deze manier zullen beide aanpassingen moeilijk los van elkaar te onderscheiden zijn. Maar voordat we het over effecten gaan hebben; laten we eerst nagaan wie de ontwerper zijn geweest die voor het inbouwen van het nieuwe script in de bestaande fruitautomaat verantwoordelijk zijn geweest met welke krachtvelden zij rekening moeten houden.

### **De ontwerpers**

Ontwerpers van gokautomaten zijn mensen met veelal een technische achtergrond die het vak in de praktijk hebben moeten leren. Er is geen opleiding voor het ontwerpen van fruitautomaten. Volgens een ontwerper van de firma Eurocoin zit de uitdaging van het vak erin een nieuw spel succesvol op de markt te brengen. Dit vereist een goede inschatting van de toekomstige speler. Deze inschatting is veelal gebaseerd op de eigen ervaring. [Hulsenboom 2002] Akrich noemt dit de ik-methode, waarbij de ontwerper ervan uit gaat dat hij/zij weet wat de gebruiker wil. De ontwerppraktijk van de fruitautomaat wordt als een 'trial and error traject' gezien. *Van alle op de markt gebrachte automaten is dan, wanneer je geluk hebt, de helft succesvol*. [Hulsenboom 2002]

Een ontwerper van fruitautomaten bevindt zich dus binnen een krachtenspel van vele actanten. Hij moet rekening houden met de eisen van de eigen organisatie, wetgeving, spelers, exploitanten, materiaalkeuze, ontwikkelingsnelheid enz. De nieuwe eisen gesteld door de euro en de Commissie-Nijpels zijn nieuwe actanten in dit totale krachtenspel. De Nijpelsregels grijpen hierbij ingrijpend in op de vele actanten van de fruitautomaat (spaarconstructie, wijze van uitbetaling, speeltijd etc.). Voor het aanpassen van de fruitautomaat aan de euro moesten er opnieuw een afweging worden gemaakt tussen de verhouding van opbrengst en de inzet van het spel.

### **Spelersrepresentatie**

Teneinde de wensen van de verschillende actanten op elkaar af te stemmen, moeten de veelal verschillende belangen die deze actanten vertegenwoordigen tegen elkaar worden afgewogen. Akrich wees al op de rol die voor de ontwerper speelt bij deze afweging. De keuze die de ontwerper maakt, is gebaseerd op zijn of haar beeld van de werkelijkheid. Zo komt deze kijk op de werkelijkheid dus in het script van de nieuw te construeren techniek, in dit geval de fruitautomaat. Deze kijk op de werkelijkheid wordt gevoed door het beeld dat de ontwerper van de speler heeft. Keuzes bij de ontwikkeling vinden plaats op basis van ervaring die de ontwerper heeft opgedaan bij het ontwikkelen van voorgaande fruitautomaten. Een specifieke representatiemethode die wordt toegepast in de ontwikkeling van de fruitautomaat is de testopstelling. De spelersvoorkeuren worden daarbij uit de gegevens geanalyseerd die de opgestelde testkasten aanleveren. In eerste instantie werden de gegevens door de exploitanten doorgebeld. Hier is vanaf gestapt. Exploitanten bleken geen erg betrouwbare actanten te zijn. *'Vaak had de exploitant geen tijd, was hij aan het eten, of had hij de sleutels niet bij zich.'* [Hulsenboom 2002] Om dit euvel te voorkomen, is deze taak aan een gsm-modem gedelegeerd die in elke testautomaat wordt ingebouwd. Aan het einde van de dag neemt dit zelf contact op met Eurocoin en geeft dan geheel zelfstandig alle gewenste gegevens door. In de computer van de ontwerper zijn deze doorgestuurde gegevens dan direct beschikbaar. Aan de hand van deze gegevens kan de ontwerper inschatten of de fruitautomaat aan de wensen van de speler voldoet. Wat deze wensen precies zijn, is een bedrijfsgeheim maar het principe is wel bekend. Het berust erop een spel zo te maken dat het snel te begrijpen is voor de speler en het niet teveel amusement mag bevatten. *'Het moet simpel en eenvoudig zijn, recht toe recht aan.'* [Hulsenboom 2002]

Een methode die niet werkte, was het direct bevragen van de speler wanneer deze op een nieuwe automaat speelde. Eurocoin heeft hiervoor een keer spelers uitgenodigd die werden gevraagd een nieuw spel te bespelen en vervolgens hun mening hierover te geven. Deze representatie leverde, naar de mening van de ontwerpers, geen bevredigend resultaat op. Een ontwerper: *'We kunnen moeilijk aan een speler vragen waarom hij die automaat leuk vindt en die niet. We hebben dat wel eens in het verleden gedaan, mensen uitgenodigd een nieuw spel te bespelen. Je krijgt dan ook allemaal op- en aanmerkingen, maar het is dan gewoon te subjectief en vertekend. Omdat ze op dat moment eigenlijk niet met hun eigen geld spelen: ze krijgen geld van ons om mee te spelen en daarmee haal je eigenlijk het hele gokfacet uit het spel.'* [Hulsenboom 2002]

Voor een goede representatie van het gokeffect bij de speler vormt het inzetten van het eigen geld van de speler een cruciaal onderdeel. Om hier inzicht in te krijgen maakt de ontwerper gebruik van eigen ervaring en analyse van de testgegevens van opgestelde testkasten. Deze gegevens aangevuld met ontwikkelingen op de Nederlandse of buitenlandse markt vormen de basis waarop de ontwerper via een eigen creatief proces tot de ontwikkeling van een nieuwe fruitautomaat komt. Wanneer de ontwerper een idee heeft dan start het ontwikkeltraject.

### **Het ontwikkeltraject**

Het ontwikkeltraject start wanneer het idee van de ontwerper in concrete ontwerp wordt omgezet. De ontwikkeling van een nieuwe fruitautomaat neemt bij de firma Eurocoin ongeveer 25 weken in beslag. Het eerste wat plaats vindt is de uitwerking van het door de ontwerper opgestelde dit idee tot een conceptmodel. Dit concept wordt ter goedkeuring aan een keuringsinstantie aangeboden. Deze keuringsinstantie controleert of het idee niet al bij voorbaat problemen met de gestelde wettelijke bepalingen oplevert. Als dit niet het geval is dan wordt het concept verder uitgewerkt. Daaronder valt het: doorrekenen van het uitbetalingspercentage, artwork, programmatuur en bijbehorende geluiden. Rond week 12 is ongeveer het prototype klaar waarbij een week wordt besteed aan verbetering van het ontwerp. Na deze week wordt het prototype aan de keuringsinstantie aangeboden en wordt er een veldtest gehouden in een aantal horeca- of amusementscentra, afhankelijk voor welke markt de automaat wordt geproduceerd (8 weken). Op basis van testgegevens is er een periode van 5 weken nodig om te produceren.

Bij de meeste Nederlandse bedrijven vindt de productie van de hardware in Engeland plaats. Om het script van de fruitautomaat aan de euro en de Nijpelsregels aan te passen hebben er verschillende aanpassingen aan de hardware en de software plaatsgevonden. [Hulsenboom 2002]

### *Wijzigingen hardware*

Van de hardware moest het uitbetalingssysteem worden aangepast vanwege de nieuwe euronunten, maar ook vanwege de Voorwaarde gesteld vanuit de commissie Nijpels. Deze stelde namelijk dat het maximaal toegestane geluidsniveau niet mag worden overschreden tijdens de uitbetaling. Om de rentabiliteit van de exploitanten veilig te stellen is er besloten de inzet per spel te verhogen van fl. 0,25 naar €0,20 wat ook de maximale inzetverhoging volgens de wet is. Omdat de verhoging een stijging oplevert van 76% en niet bekend is of deze stijging direct door de spelers wordt geaccepteerd, hebben fabrikanten besloten de waarde van de credits niet vast te leggen. Exploitanten kunnen voor bepaalde locaties dan ook een inzet van €0,10 instellen om zo optimaal te kunnen inspelen op de lokale behoefte. (Eurocoin 2000)

De tweede hardwareaanpassing is niet doorgevoerd. Het bleek voor de fabrikanten niet mogelijk een uitbetalingssysteem te ontwikkelen dat minder geluid maakt. [Hulsenboom 2002] Wat wel in het ontwerp veranderde, is dat de metalen uitbetaalbak nu uit een plastic bak bestaat waarmee wel enige geluidsreductie werd bereikt. De andere wijzigingen, als het niet laten knippen van de fruitautomaat bij het niet bespelen en het aanbrengen van een display



voor het tonen van de winbank, zijn meer een nieuwe instelling dan dat er sprake is van nieuwe technologische ontwikkeling.

#### *Wijzigingen software*

Een heel ander verhaal is de software. De nieuwe Nijpelsmaatregelen grijpen hier het meest in. Het ontwikkelen van een spel dat aan die nieuwe eisen voldoet is dan ook één van de grootste uitdagingen voor de ontwerpers geweest. Om deze reden is er gewerkt door een groot aantal ervaren 'gamedesigners' in onafhankelijke teams bij Eurocoin International en Bell-fruit Games, Mazooma Games en QPS Interactive. Achteraf zijn ook de ingrepen in de software reuze meegevallen. (Eurocoin 2001) Een fabrikant merkt hierover op: *'Geen enkele maatregel is voor het ontwerpproces cruciaal gebleken. Het concept is gelijk gebleven. De attractiviteit van het spel is door de Nijpelsmaatregelen niet om zeep geholpen. Wel zijn er meer bewustwordingsprocessen. Er wordt met een ander spoorboekje gewerkt, maar de manier van denken van ontwerpers is hier niet anders door geworden. Er is alleen een aantal aanvullende maatregelen. De Nijpelsmaatregelen zijn niet revolutionair en eigenlijk borduurt het gewoon voort op hetzelfde spelconcept.'* [Dongen 2002]

Wat opvalt is dat binnen de opgestelde maatregelen van Nijpels er een sterk onderscheid bestaat tussen de verdeling van hard- en software. De meeste maatregelen grijpen in op de software (totaal 11 maatregelen van de 14) en laten de hardware grotendeels onaangetaast. De aanwezigheid van softwareontwerper (de heer Van Dongen van Eurocoin) als technisch adviseur en de afwezigheid van hardwareontwikkelaars binnen de Commissie-Nijpels kan voor dit opvallende onderscheid een verklaring zijn. Dit kan ook verklaren waarom wel alle software- en niet alle hardwaremaatregelen uitvoerbaar bleken. Ondanks een toename van bewustwordingsprocessen is de attractiviteit van het spel niet om zeep geholpen. Naar het idee van de ontwerper is aan het spel dus niet veel veranderd. Laten we deze tegengestelde verwachtingen tussen de Commissieleden en de ontwerpers met de opgedane praktijkervaring gaan bekijken.

### **5.4.3 Implementatie en gebruik fase**

De eerste veldproeven met de Nijpelsautomaat<sup>21</sup> vonden plaats op 10 september 2001. Wanneer de Nijpelsautomaat naast de toen nog toegestane andere fruitautomaat stond opgesteld, viel de opbrengst van de Nijpelsautomaat tegen. Op de Nijpelsautomaat werd door de speler minder gespeeld dan op de fruitautomaat waarvan het script ongewijzigd was gebleven. De invloed van de euro bleef echter buiten beschouwing om de simpele reden dat de spelers nog niet over euro's beschikten. Het totale pakket van aanpassingen voor het script is dus ontwikkeld op basis van ervaring en een dosis 'goed geluk'. De invoer op 1-1-2002 bleek een succes te zijn. Een ontwerper: *'We zijn wel heel erg bang geweest hoe een speler het oppikt: iedere keer de knop weer indrukken; bij elk spel van tevoren aangeven voor hoeveel je wilt gaan spelen. Ik denk ook door de wijze waarop wij dit in onze automaat hebben aangebracht dat dit toch niet veel in de weg heeft gesteld en dat de speler de wijzigingen toch heel snel opgepikt heeft. Het maakt wel uit dat alle automaten nu volgens de Nijpelsnorm zijn uitgerust want toen we een half jaar geleden met de Nijpelsautomaat en guldens werkten (want toen kon je nog kiezen tussen de Nijpelsautomaat en een gewone automaat) dan pakken de spelers toch de gewone automaat. Omdat dat toch gewoon makkelijker is. Maar nu het een feit is dat iedere automaat voldoet aan de Nijpelsregels wordt deze nieuwe automaat zo geaccepteerd en dat is ons meegevallen.'* [Hulsenboom 2002]

Wat tot het succes van de Nijpelsautomaat heeft bijgedragen is de monopoliepositie die deze fruitautomaat na de verplichte invoering op de markt verkreeg. De speler werd gedwongen om (in de hoogdrempelige horeca) op deze nieuwe automaat te gaan spelen. Maar hoe zit

---

<sup>21</sup> Vernoemd naar de voorzitter van de Commissie en de nieuwe aanduiding voor de automaat

het met het andere gedeelte van het script van de nieuwe fruitautomaat? De bescherming van de belangen van de probleemspelers? De Commissie-Nijpels had hier vertrouwen in. Een exploitant twijfelt, hij verwacht eerder een averechtse werking: *'Iemand in het café die eerder automatisch kon doorspelen kan dit nu niet meer. Door de start knop vast te zetten kon hij gewoon met mij zitten praten terwijl de machine zijn werk deed. Nu moet hij bewust elk spelletje starten. Omdat hij elk spelletje moet starten is hij meer gefocust op die machine.... Door bewuster achter die machine te zitten is de drang om te spelen en het bewustzijn van het langer spelen veel meer aan de orde. Zelf denk ik dus dat het een averechtse uitwerking zal hebben.'* [Kobus 2002]

Wie er gelijk krijgt, is nu nog onduidelijk. Een antwoord op de cruciale vraag in hoeverre het nieuwe script een problematische binding tussen speler en fruitautomaat echt voorkomt blijft hiermee grotendeels onbeantwoord. Een voorspelling van deze uitkomst op basis van de behandelde empirie en theorie is wel mogelijk. Voordat hiertoe in hoofdstuk 6 wordt overgegaan wordt eerst nog ingegaan op de dynamiek die het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat heeft vertoond. Getoond wordt hoe het netwerk is getransleerd onder de door de overheid verplicht gestelde maatregelen.

## 5.5 Veranderingen binnen het sociaal technische netwerk

De besluiten van de EZ WVC en Justitie hebben ook nu weer de belangrijkste translaties in het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat teweeggebracht. De fruitautomaat kon alleen voortbestaan als deze niet meer een verslavende band aan zou gaan. Hiertoe is het script van de fruitautomaat aangepast wat invloed heeft op: spelers, sociale betrokkenen, het spelgedrag, de opstellocatie en het vergunningbeleid. Van de vele condities waaronder de verslavende binding optrad, maakte de overheid de keuze voor de condities van: jeugd, anonimiteit, beschikbaarheid van de automaat, doorgokken, opbouwen van gokgedrag en het niet kennen van de risico's. De VAN legt de nadruk op de fruitautomaat. De Commissie-Nijpels greep in op de condities van: het doorgokken, de aantrekkelijkheid van het spel en het wervende karakter van de fruitautomaat.

De belangrijkste uitkomsten voor het sociaal-technisch netwerk waren de verplichte halvering van het aantal opstelplaatsen en de ontwikkeling van de Nijpelsautomaat. De eerste uitkomst moet ervoor zorgen dat de speler niet te vaak met de fruitautomaat in contact komt. De tweede maatregel moet een bewustere band tussen de speler en de fruitautomaat bewerkstelligen.

### **Beperking van het aanbod**

De eerste uitkomst had tot gevolg dat de fruitautomaten nu uit de laagdrempelige horecagelegenheden werden geweerd. Ook mochten er voortaan niet meer dan twee fruitautomaten in de hoogdrempelige horeca worden opgesteld. De maatregel zorgde ervoor dat de totale markt voor fruitautomaten werd teruggebracht van minimaal 75.000 opstelplaatsen (tabel 3.1) naar 45.800 opstelplaatsen (Tabel 5.1.). Hiermee zijn er ongeveer vijf- tot zeventhonderd arbeidsplaatsen verloren gegaan. [Kobus 2002]

*Tabel 5.1 Aantal opgestelde automaten 1992-1995*

totaal aantal automaten		fruitautomaten op losse locaties <sup>22</sup>	
1992	52.700	1992	28.000
1993	48.700	1993	29.000
1995	45.800		

Bron: VNG

<sup>22</sup> hieronder vallen buurthuizen, sportkantines, cafetaria's, snackbars, cafés en restaurants

Ook is deze kleinere markt vanaf 1-1-2002 gesplitst. Eén deel van de markt bestaat uit opstelplaatsen van Nijpelsautomaten voor de hoogdrempelige horeca en één deel van de markt bestaan nog uit opstelplaatsen van de 'oude' automaten voor de casino's en amusementscentra. Door deze grootschalige vernieuwing van het automatenpark en beperking van het aantal opstelplaatsen zijn kleinere exploitanten ermee opgehouden. Een deel vanwege vergrijzing, maar een ander deel houdt het hoofd gewoon niet boven water. [Kobus 2002]

### **Overige uitkomsten**

De eis van EZ dat de spelers voortaan de leeftijd van 18 jaar moesten hebben, was al jarenlang usance binnen de gokbranche, dus dit veranderde niet veel aan de bestaande praktijk. Ook de vereiste kennis bij opstellers over de fruitautomaat en de risico's die hier mee samenhangen, was reeds een standaardonderdeel bij de inwerkperiode van nieuwe medewerkers geworden. [Kobus 2002] Van de wettelijke mogelijkheid om reclameactiviteiten te reguleren is door EZ tot nu toe geen gebruik gemaakt. Op dit moment maakt de overheid zelf meer reclame voor de Holland Casino's dan alle reclameactiviteiten van de VAN bij elkaar.

### **Ontwikkeling van het aantal verslaafden**

Waarschijnlijk heeft het werven van de fruitautomaat uit de laagdrempelige gelegenheden en/of het intrekken van de modelgoedkeuring voor piekautomaten tot een vermindering van het aantal verslaafden geleid. Helemaal zeker is dit echter niet. Wel zeker is dat vanaf 1993 het aantal nieuwe inschrijvingen stagneert en daarna zelfs licht afneemt (tabel 5.2). De verdeling tussen man en vrouw geeft aan dat het nog steeds met name mannen zijn die aan de fruitautomaat verslaafd raken. Alleen aan de hand van deze gegevens wordt op dit moment de omvang en de maatschappelijke acceptatie van gokverslaving afgemeten.

*Tabel 5.2 Aantal nieuwe inschrijvingen gokcliënten*

Jaar	Man	Vrouw	Totaal
1994	6346	468	6814
1995	5369	502	5871
1996	4881	495	5376
1997	4647	467	5114
1998	4456	459	4915
1999	3988	461	4449

bron: LADIS

## **5.6 Translatie naar een bewuste binding?**

Is er na al deze inspanningen van de leden van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat met de komst van de Nijpelsautomaat een meer bewustere band tussen de fruitautomaat en speler ontstaan?

Nee, verwacht een ontwerper, het spel is in wezen hetzelfde (5.6.3)

Nee, verwacht een exploitant, hij verwacht eerder een meer verslavende band (5.6.3)

Ja, verwachten de leden van de Commissie-Nijpels (bijlage 6)

Wie heeft er gelijk? De speler!

Maar voor zijn of haar mening is het nu nog te vroeg. Laten we daarom de veranderingen voor de fruitautomaat langs lopen en de mate van de ingreep bepalen om zo tot een eigen oordeel te komen.

Het nieuwe script van de Nijpelsautomaat moet samen met de speler tot een bewuster spel leiden. Het script dat de fruitautomaat de speler oplegt, is zeer streng. Er kan door de speler niet van de handelingen worden afgeweken die de automaat oplegt. Van deze maatregelen is er slechts één die een nieuwe handeling van de *speler* vereist. De speler kan voortaan de startknop niet meer vastzetten, maar moet de knop indrukken voor ieder nieuw spel.

De andere maatregelen zijn er op gericht het spel en/of het verlies van geld te vertragen. Opnieuw geld ingooien na automatische uitbetaling kan pas na 15 seconden; de speler kan limieten gaan instellen om de automaat te laten uitbetalen; de automaat schrijft winst weg naar de winbank; heel erg veel sparen kan voor de speler niet meer, en ook niet meer dan 40 euro per handeling verliezen. Een spel zal 0,5 seconden langer gaan duren en de inzet voor een vervolgspeel zal worden beperkt. Om deze nieuwe eisen te realiseren zijn er een aantal nieuwe actanten gekomen. Er is een mechanisme ontworpen die ervoor zorgt dat de speler bij het spelen de startknop zowel indrukt als weer loslaat. Er is een mechanisme dat de automatische uitbetaling voor rekening neemt en er zijn diverse nieuwe softwareregels bij gekomen. Een mechanisme dat het geluidsniveau tijdens de uitbetaling vermindert, is er niet gekomen. Maar de uitbetalingsbakken zijn inmiddels wel vervangen door plastic bakken.

### ***Keuze van de condities***

Bij de Nijpelsautomaat is het doorbreken van de verslavende binding tussen de speler en de automaat dus vooral gedelegeerd aan de automaat. Door ingrepen als: restricties op door-gokken, spaarconstructie en het wervende karakter wordt de aantrekkelijkheid van het spel van de fruitautomaat verminderd. Er worden door de fruitautomaat duidelijk taken gedelegeerd aan de speler als: bewust zelf moeten starten van ieder spel, vaker geld ingooien en verschillende wachttijden tussen het gokken door. Tabel 3.7 van hoofdstuk 3 geeft aan dat er ook een ander script mogelijk was. Dit is niet gebeurd. Kennelijk zijn er een aantal kenmerken van de fruitautomaat die niet voor wijziging in aanmerking kwamen zoals: het spelconcept, de illusie van de eigen invloed, de kast, de hardware, winstgevendheid, etc.. De uitkomst was de Nijpelsautomaat die, zo is de verwachting, voor een nieuwe band met de speler gaat zorgen. Om dit te bereiken is het tijdselement het belangrijkste interventiemiddel. Meer tijd zou tot een bewustere band met de automaat leiden.

### ***Tijd voor bewustwording***

Maar gaan de spelers de geboden tijd voor bewustwording gebruiken? Of gaan de spelers misschien iets anders doen? Misschien gaan ze wel een sigaretje roken of een biertje drinken. Uit de cijfers van de CAD's kwam al naar voren dat 70% van de verslaafde gokkers ook last had van een tweede verslaving in de vorm van alcohol of drugs. Is tijd een goed interventiemiddel? Zijn bijvoorbeeld mensen die televisiekijken door de opkomst van de reclame *bewuster* films gaan kijken? Het totaal van alle maatregelen heeft al effect gehad op het aantal nieuw ingeschreven verslaafden. De verslaving is de afgelopen jaren afgenomen zoals we in de tabel 5.2 gezien hebben. In het volgende hoofdstuk gaan we de rol die de Nijpelsautomaat in deze vermindering beoogt te spelen tegen het licht houden.

## Hoofdstuk 6

### Conclusie onderzoek

*De ANT heeft ons geholpen om de binding te onderzoeken die de speler en fruitautomaat onderling zijn aangegaan. In dit laatste en afsluitende hoofdstuk wordt de probleemstelling van dit onderzoek beantwoord. De probleemstelling luidde:*

- 1. Welke bindingen zijn er in de loop der tijd ontstaan tussen speler en fruitautomaat?***
- 2. Op welke wijze trachten betrokken actanten grip te krijgen op de problematische binding die de speler en fruitautomaat onderling zijn aangegaan?***

*Aan de orde komen welke bindingen er tussen speler en fruitautomaat optraden en welke condities, menselijke dan wel niet-menselijke entiteiten, deze bindingen mogelijk hebben gemaakt. In termen van script, dispositief en de twee betekenissen van translatie zal een uitspraak worden gedaan over het wel of niet optreden van een bewuste binding tussen speler en Nijpelsautomaat. Tenslotte zal aandacht worden besteed aan wat tot nog toe onderbelicht is gebleven: de moraliteit van de Nijpelsautomaat.*

## 6.1 Opgetreden binding tussen fruitautomaat en speler

Een nieuw handelingsprogramma (de eerst gedefinieerde betekenis van translatie) heeft tot verschillende bindingen tussen speler en automaat geleid. De eerste binding die de speler en fruitautomaat onderling zijn aangegaan, betreft de tijdelijke binding. De belangrijkste reden hiervoor was: de automaat was alleen op tijdelijke opstelplaatsen zoals kernissen voor de speler beschikbaar. De translatie naar een nieuw handelingsprogramma werd mogelijk doordat de fruitautomaat zowel van locatie als van vorm veranderde. Door een toename van het aantal locaties waar de fruitautomaat stond opgesteld, werd het voor de speler mogelijk regelmatig een gokje te wagen. Het nieuwe attractieve script van het dominante ontwerp nodigde de speler hier tevens toe uit. De tijdelijke binding tussen speler en fruitautomaat transleerde zo naar een regelmatige binding. Deze regelmatige binding transleerde opnieuw nadat de speler vier à zes jaar regelmatig op de fruitautomaat had gespeeld. Er ontstond een hechte band tussen speler en automaat die onder de term gokverslaving bekendheid verkreeg. Mensen gebruikten de automaat niet altijd meer voor de gezelligheid maar ook om hun persoonlijke problemen te kunnen vergeten. Teneinde dit handelingsprogramma een halt toe te roepen is het aantal opstelplaatsen met de helft teruggebracht, is er een sociale controle op het spelersgedrag ingevoerd en is er een nieuwe fruitautomaat ontwikkeld: de Nijpelsautomaat. De speler moet weer gaan gokken, zoals deze dat in het begin deed: voor de gezelligheid en zonder problemen. Hiermee is de laatste translatie in gang gezet die er toe moet leiden dat het handelingsprogramma tussen speler en automaat niet langer van een problematische en verslavende aard is, maar moet leiden tot een speler die zich bewust is van zijn of haar handelingen: een bewuste binding tussen de speler en de Nijpelsautomaat.

## 6.2 Scripts van de fruitautomaat

Voor de translatie naar een steeds veranderende binding tussen speler en fruitautomaat heeft het script van de fruitautomaat een belangrijke rol gespeeld. Het script stelt eisen aan de wijze waarop gebruikers of andere betrokkenen met, in dit geval, de fruitautomaat moeten omgaan, wil de van tevoren beoogde werking worden gerealiseerd. Een script creëert als het ware een omgeving waarbinnen de gebruiker verwacht wordt te handelen. De eerste automaat waarvan het script in kaart is gebracht, is de mechanische fruitautomaat, ook wel bekend onder de naam: éénarmige bandiet. Deze fruitautomaat bezat de volgende kenmerken: een lage inworp, een snelle speluitslag, een hoog uitkeringspercentage, een kans op een prijs, een interessante vormgeving, een at-random rollenspel, voorzien van fruitsymbolen. Voor de spelers van deze automaat bracht de fruitautomaat gezelligheid. Als attractie bracht deze automaat vermaak en voldeed deze aan de behoefte om af en toe eens een gokje te wagen. Het eerste script van fruitautomaat voldeed dus aan de menselijke speelbehoefte en maakte van de fruitautomaat een populaire en blijvende technologie.

Het script van de fruitautomaat wijzigde ingrijpend door de introductie van de elektronica in het ontwerp. Het voegde veel nieuwe actanten en eigenschappen aan het script van de éénarmige bandiet toe. Dit waren: digitale punten, geluidseffecten, lichteffecten, piekuitbetaling, ingewikkeld spelschema, nieuwe speltoevoegingen als kop en munt, spaarconstructies, lagere inzet en een hoger uitbetalingspercentage (80%). Deze nieuwe eigenschappen hadden invloed op het spel. Er waren hoger prijzen te winnen; het spel wekte nu een illusie van invloed op; er kon automatisch worden doorgespeeld; het werd aantrekkelijker om langduriger te spelen en het wervende karakter was vergroot. Door dit nieuwe script was de aantrekkelijkheid van het spel verder toegenomen en spelers gingen mede hierdoor vaker en langer spelen.

Nieuwe eisen werden er aan het script gesteld naar aanleiding van de legalisering van de fruitautomaat. Deze werden vastgelegd in het Speelautomatenbesluit. Hiermee werd beoogd de relatief zwakke of kwetsbare spelers te beschermen en het aanbod van kansspelen te kanaliseren om zo illegaal aanbod zoveel mogelijk tegen te gaan. De eisen aan het script

bestonden hierin, dat de speler voortaan zelf het spel moest starten; de inworp moest bestaan uit een geldige Nederlands munt; het toevalskarakter moest zijn gewaarborgd; de tijd tussen inzet en start van een nieuw spel moest minimaal 3 seconden bedragen; het gemiddeld uurverlies mocht niet boven de 50 gulden mocht komen en de winst per spel mocht niet meer dan 200 maal de inzet bedragen. De nieuwe eisen aan het script weken echter niet veel af van het al geldende script van de fruitautomaat. Dit script was na verloop van tijd medeverantwoordelijk voor het optreden van verslavingsproblemen.

Teneinde deze problemen het hoofd te bieden werd er door EZ een commissie ingesteld. De commissie had als doel de gokverslaving effectief terug te dringen zonder daarbij de nieuw te ontwikkelen automaat de attractiviteit te ontnemen. De commissie dacht dit te kunnen bereiken door in te grijpen op vier spelkenmerken: het doorbreken van het automatisch door spelen; het doorbreken van het langdurig spelen; het beperken van de aantrekkelijkheid van het spel en het beperken van het wervende karakter van de fruitautomaat.

Na het opstellen van een lijst van veertien concrete wijzigingen en de vertaling door ontwerpers (waardoor er enkele afvielen) werd een nieuwe fruitautomaat ontwikkeld die onder de naam Nijpelsautomaat bekend werd. De verandering in het script bestond hierin, dat voortaan ieder nieuw spel opnieuw moest worden gestart; dat er met gewonnen punten niet langer meer kon worden doorgespeeld; dat er automatische uitbetaling plaats vond bij het behalen van een grote prijs; dat er een wachttijd van vijftien seconden volgde na automatische uitbetaling; dat de uitkomst van het spel met een halve seconde verlengd werd; dat er een speellimiet stond ingesteld; dat de spaarconstructie werd beperkt; dat de automaat de winst wegschrijft naar een winbank; dat er voortaan een maximaal verlies geld per handeling geldt; dat de inzet ten behoeve van het vervolgspel is beperkt en dat de fruitautomaat van minder wervende lichten en geluiden is voorzien. Naast dit nieuwe script zijn er nog twee andere veranderingen geweest. De eerste was een afvlakking van de piekuitbetaling die het idee bij de spelers verminderde, dat het verloren geld kon worden teruggewonnen. De tweede was de invoering van de euro. Hierdoor werd de inzet verhoogd met als gevolg dat mensen minder snel een gokje gingen wagen. Maar welke invloed had de Nijpelsautomaat op de binding tussen speler en automaat?

Uit het bovenstaande kan worden geconcludeerd dat het nieuwe script van de Nijpelsautomaat ingrijpt in de attractiviteit van de fruitautomaat. Hierdoor is het spelen op de fruitautomaat minder aantrekkelijk geworden. Er zal hierdoor minder op deze automaat gespeeld gaan worden. Maar is het nieuwe script in staat om een verslavende binding te voorkomen en een bewustere binding tussen speler en automaat tot stand te laten komen? Teneinde hierop een antwoord te geven is er inzicht nodig in de mechanismen waaronder een verslavende binding optreedt.

### 6.3 Dispositief

De capaciteit die de gebruiker met de techniek zelf ontwikkelt en waardoor een unieke band tussen techniek en gebruiker wordt gecreëerd en zichtbaar wordt, noemen Gomart en Henning een dispositief. Teneinde het optreden van een dispositief te verklaren, wordt de mens als uitgangspunt genomen en bij hun analyse van drugsverslaving en muziekpassie onderscheiden zij vier mechanismen die bij het tot stand komen van een dispositief een rol spelen (instelling van het lichaam, eigen voorbereiding, sociale setting, overleg met andere experts). Drie van de mechanismen bleken van toepassing voor het optreden van een verslavende band tussen speler en fruitautomaat.

Het mechanisme waardoor het lichaam van de speler zich tot een dispositief kan ontwikkelen, vereist specifiek gedrag. De speler moet zich hiervoor isoleren van de rest van de wereld. Hij of zij moet zich een bepaald gedrag eigen maken waarbij alleen het gokken op een fruitautomaat nog maar een rol kan spelen. Eigenschappen van de speler die het ontwikkelen van dergelijk gedrag bevorderen, zijn eigenschappen als: de speler verveelt zich wel eens; de speler wil aan een innerlijk gevoel van leegte ontsnappen; de speler wil voorkomen om een teveel aan angst, pijn, verdriet of woede te voelen; de speler is bang om teveel aan

liefde of vreugde te beleven; de speler wil of durft geen verantwoordelijkheid voor zichzelf te nemen; de speler ondervindt materiële verwenning, maar kan hier niet mee om gaan; de speler bezit gebrek aan openheid; de speler heeft behoefte aan spanning; de speler heeft een 'broken home' achtergrond, de speler behoort tot het geslacht man; de speler behoort tot de categorie jeugd; de speler gebruikt alcohol en/of andere verslavende middelen. Doorslaggevend is de eigenschap dat de speler regelmatig gokgedrag vertoont gemeten over de laatste 4 tot 6 jaar.

De eigenschappen van de fruitautomaat die aan de ontwikkeling van dit specifieke gedrag bijdragen, zijn reeds in de voorgaande paragraaf genoemd.

Het mechanisme van eigen voorbereiding bestond er voor de gokker uit zich een speelritueel eigen te maken. Dit werd mogelijk gemaakt door het spel van de fruitautomaat. De complexiteit van het spel wist bij de speler het idee van invloed te bewerkstelligen, dat vanwege het ad-random karakter van het spel natuurlijk berustte op een illusie.

Het mechanisme van de sociale setting hield voor de gokker in, dat deze lang vaak en ongestoord moest kunnen gokken. De opstellocatie van de fruitautomaat, achteraf in de horeca of in een amusementcentra, maakte het voor de speler mogelijk om langdurig en anoniem te gokken. De veelheid aan opstellocaties bevorderde de mogelijkheid om vaak te gokken.

Aan het mechanisme van overleg tussen andere experts wordt bij gokken niet voldaan. Geen speler wil, dat dankzij zijn persoonlijke strategie, de automaten worden leeg gespeeld. Hierin verschilt gokverslaving dan ook van de door Gomart en Hennion beschreven verslaving van drugs of amateur liefhebbers van muziek. Was bij hun juist het onderling overleg tussen de gebruikers een belangrijk mechanisme, bij het gokken zien we dat de gebruiker zich juist volledig terug trekt uit de maatschappij en zo aan de voorwaarde voldoet waarbij deze zich tot dispositief weet te ontwikkelen.

Conclusie: Onder de drie genoemde mechanismen was de speler te samen met de fruitautomaat in staat zich tot een dispositief (verslaafde gokker) te ontwikkelen. De gokker raakte hierdoor steeds meer sociaal geïsoleerd. De gokker vatte zijn hele leven op als een gokspel en verloor hierdoor steeds meer het contact met de maatschappij. Hierdoor belandde de gokker in een vicieuze cirkel waar moeilijk uit te ontsnappen viel. Er moest gekozen worden voor een leven zonder de fruitautomaat en dat zag er zonder de spanning van het gokken, het ontbreken van geld en sociale contacten, niet echt attractief uit.

#### **6.4 De Nijpelsautomaat en een bewuste binding**

Terug naar de vraag of het nieuwe script van de Nijpelsautomaat de beoogde werking bewerkstelligt: het terugbrengen van het aantal gokverslaafden tot een maatschappelijk aanvaard niveau. Anders geformuleerd: leidt de wijziging van het script van het dominante ontwerp in die van het script van de Nijpelsautomaat tot het tegengaan van het ontstaan van het dispositief? Een antwoord uit de praktijk kan hier nog niet op worden gegeven. Het optreden van een binding tussen speler en automaat neemt namelijk meerdere jaren in beslag. Een antwoord vanuit de concepten script en dispositie is wel mogelijk. Teneinde het optreden van een dispositief in de toekomst te voorkomen zijn er tal van vertragingen in de fruitautomaat ingebouwd. Het spel zal minder attractief zijn en de speler zal ook minder snel zijn geld verliezen. Om zich als speler en fruitautomaat tot een dispositief te ontwikkelen zijn drie mechanismen van belang: persoonlijke instelling, ontwikkelen van een speelritueel en sociale setting.

De Nijpelsautomaat heeft wellicht invloed op de rituelen die een speler met de fruitautomaat ontwikkelt: voor sommige spelers kan dit een reden zijn om zich niet tot een dispositief te ontwikkelen. Maar de wijzigingen die op de andere mechanismen ingrijpen, zijn minimaal. Het spel bevat nog steeds een illusie van invloed; de opstellocatie is ongewijzigd gebleven; spelers kunnen zich nog steeds isoleren van de rest van de wereld; de lichamelijke conditie van de spelers is ongewijzigd gebleven en de speler kan nog steeds doorgokken. Hieruit volgt dan ook dat het onwaarschijnlijk is dat de Nijpelsautomaat in staat is het optreden van een dispositief te voorkomen. Daarnaast kan een beetje inventieve speler een anti-script



ontwikkelen en zo een invulling geven aan de verplicht gecreëerde wachttijd. In plaats van zich te bezinnen op zijn spel kan de speler een biertje gaan drinken of een mechanisme ontwikkelen waarmee het script van de nieuwe automaat (bijvoorbeeld het verplicht indrukken van de startknop) omzeild kan worden. Voor een beschrijving van het optreden van de andere noodzakelijke voorwaarden voor het optreden van een dispositief is inzicht nodig in de opgetreden translaties binnen het sociaal-technisch netwerk.

Geconcludeerd kan worden dat het script van de Nijpelsautomaat de opkomst van een dispositief niet weet te voorkomen, maar ook dat het optreden van een verslavende binding niet alleen is te verklaren vanuit het concept script. Er is ook een overzicht van de belangrijkste translaties binnen het sociaal-technisch netwerk voor nodig.

## 6.5 Translaties

Ook de sociale actanten van het sociaal-technisch netwerk hebben veel invloed gehad op de nieuwe binding die speler en fruitautomaat onderling zijn aangegaan. Om dit inzichtelijk te maken wordt gebruik gemaakt van de tweede definiëring van translatie. Hierbij ervaart een sociale actant een definiëringsprobleem, dat vervolgens de binding tussen fruitautomaat en speler is gaan beïnvloeden. De invloed van sociale actanten op de binding tussen speler en automaat nam z'n aanvang bij de kermisexploitanten. Zij waren verantwoordelijk voor de ontwikkeling en verspreiding van de eerste fruitautomaten. Door hun inspanning kwamen mensen af en toe met de fruitautomaat in contact. Het voldoen van de fruitautomaat aan een speelbehoefte en de daaruit voortkomende winstgevendheid van de fruitautomaat zorgde ervoor dat steeds meer exploitanten begonnen met het aanbieden van fruitautomaten. Zij gingen deze ook op vaste opstellocaties opstellen. De opkomst van de zelfuitkerende fruitautomaat loste voor de opstellers het probleem van de uitbetaling op, maar leverde voor een aantal andere sociale actanten problemen op. Het Ministerie van Economische Zaken zag steeds meer inkomsten uit kansspelen in de zakken van exploitanten verdwijnen, die naar haar mening de staatskas toekwam. Binnenlandse Zaken ergerde zich aan (de vermeende) band tussen de fruitautomaat en crimineel gedrag van ofwel de exploitanten (belastingontduiking, witwaspraktijken) ofwel de speler (wervingscriminaliteit). Gemeenten hadden problemen bij de handhaving van het aantal opgestelde automaten, omdat de regelgeving hierover geen duidelijkheid bood. Dit leidde tot een groot verschil in het gevoerde opstelbeleid (vrije opstelling of totaalverboden) in gemeenten. Het waren de exploitanten die hier veel hinder van ondervonden. Verenigd in de VAN gingen zij zich actief inzetten voor de legalisering van de fruitautomaat. Dit lukte. Het Ministerie van Economische Zaken was voortaan verantwoordelijk voor de wettelijke regelgeving en de handhaving van de ingevoerde exploitatievergunning; gemeenten zorgden voor het vergeven van de opstelvergunning; de regionale politie voor de handhaving van de opstelvergunning en de keuringsinstanties voor de modelkeuring van nieuwe fruitautomaten.

Na legalisering durfden exploitanten groots in de fruitautomaat te investeren en het aantal opgestelde fruitautomaten in de horeca en het aantal amusementscentra groeide dan ook sterk. Deze toename maakte het voor de speler mogelijk lang en anoniem te spelen. De specifieke modeisen maakten de opkomst van Nederlandse fabrikanten mogelijk. De concurrentie nam toe en zo werden de fruitautomaten steeds beter afgestemd op de behoefte van de Nederlandse spelers. Een nieuwe translatie vanuit de sociale actanten werd ingang gezet door verontrustende signalen afkomstig van AGOG, de media en de CAD's. Zij wezen op een gokgedrag dat wel eens een nieuw soort van verslaving zou kunnen zijn. Op verzoek van WVC werd door de KU-Brabant een uitgebreid onderzoek uitgevoerd naar de omvang en de aard van dit nieuw ondervonden probleem. De uitkomsten van dit onderzoek beschreven gokverslaving tot een ernstig maatschappelijk probleem waarvoor naar de mening van WVC een oplossing gevonden moest worden. EZ startte de volgende translatie van het netwerk. EZ was namelijk het ministerie waar de fruitautomaat onder viel en was daarmee verantwoordelijk voor het formuleren van een oplossing voor het door WVC aangetoonde probleem van gokverslaving. De VAN startte een lobby om ingrepen zoveel mogelijk te beper-

ken. EZ installeerde de Commissie-Nijpels om een door de sociale actanten van het netwerk breed gedragen advies te verkrijgen, waarmee het aantal verslaafden tot een maatschappelijk geaccepteerd niveau terug was te brengen. In de Commissie-Nijpels namen dan ook veel van de reeds genoemde sociale actanten deel. Het uitgebrachte advies pleitte ervoor het script van de fruitautomaat op een dertien punten concreet aan te passen om zo een filter te plaatsen tussen de speelbehoefte en de ontwikkeling van problematisch speelgedrag. Er werd ingezet op een bewuste binding tussen speler en automaat. Nadat deze voorstellen door de Kamers in wettelijke bepalingen waren omgezet, gingen de ontwerpers aan het werk. Zij wisten bijna alle bepalingen in het nieuwe ontwerp van de fruitautomaat in te bouwen. Na goedkeuring van de keuringsinstanties kon de Nijpelsautomaat<sup>23</sup> worden geproduceerd en op 1 januari 2002 worden ingevoerd. De opgetreden translaties binnen het sociaal-technisch netwerk leverden ook de condities die nodig zijn om als speler en automaat tot dispositief te kunnen ontwikkelen. Het ontwikkelen van de fruitautomaat zelf maakte het spelen op de eerste plaats mogelijk. Het op vele opstelplaatsen aanbieden van de fruitautomaat maakte het regelmatig spelen mogelijk. De legalisering veranderde de maatschappelijke houding en zorgde voor een betere afstemming op de Nederlandse speelbehoefte. De aard van de opstellocaties maakte het de speler tenslotte mogelijk om lang en anoniem te kunnen spelen.

Geconcludeerd kan worden dat er veel actanten bij het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat betrokken zijn. De overheid, en dan men name EZ, Justitie en WVC, hebben samen met de exploitanten verenigd in de belangenorganisatie VAN veel invloed gehad op de vorming van het sociaal-technisch netwerk en daarmee hebben zij bijgedragen aan het ontstaan van het fenomeen gokverslaafde.

## **6.6 Translaties en een bewuste binding**

Zoals we gezien hebben was de ontwikkeling van de Nijpelsautomaat één van de maatregelen waarmee EZ de gokverslaving tot een maatschappelijk niveau trachtte terug te brengen. Er zijn ook andere maatregelen getroffen om een bewuster binding tussen speler en automaat na te streven. Deze maatregelen grepen in op de sociale omgeving, de acceptabele leeftijd van de gokker en de opstellocatie. Als we deze maatregelen vanuit het dispositief en het script van de fruitautomaat onderzoeken dan zal de toegenomen sociale controle is amusementcentra vanwege de opstelpositie van de Nijpelsautomaat in de hoogdrempelige horeca weinig invloed hebben op de binding die speler en automaat vanuit script en dispositief onderling aangaan. Het verhogen van de minimumleeftijd van 16 naar 18 jaar zal wel gevolgen hebben voor de binding, maar deze zijn lang niet zo ingrijpend zijn als de verwijdering van de fruitautomaten uit alle laagdrempelige horecagelegenheden wat een halvering van het aantal opstelplaatsen betekende. De vele opstelplaatsen waren immers een belangrijke conditie waardoor het dispositief zich voor het eerst in deze maatschappij manifesteerde. Geconcludeerd kan worden dat met name de maatregel van het verminderen van het aantal opstelplaatsen, die ingrijpt op het mechanisme van sociale setting, invloed zal gaan hebben op de binding die de speler en fruitautomaat onderling aangaan.

## **6.7 Verklaring voor de gekozen maatregelen**

Het halveren van het aantal opstelplaatsen leidt vanuit de opvattingen over het optreden van het dispositief tot een vermindering van het aantal verslaafden. De rol van de nieuwe Nijpelsautomaat lijkt, geredeneerd vanuit theorievorming over het script beperkt. Zou deze uitkomst voor de leden van het sociaal-technisch netwerk nieuw zijn? Waarom hebben de sociale actanten niet alle beschikbare middelen ingezet om een verslavende binding tussen speler en automaat te voorkomen? Dit zou bijvoorbeeld gerealiseerd kunnen worden door veel

---

<sup>23</sup> Genoemd naar de voorzitter van de commissie die de maatregelen opstelde, dhr. Nijpels

drastischer in het script van de fruitautomaat in te grijpen. De fruitautomaat is in al die tijd dat deze binnen de samenleving aanwezig is echter maar weinig veranderd. De opgetreden translaties en de gekozen oplossingen voor ondervonden problemen van de sociale actanten van de fruitautomaat tonen aan dat er maar weinig van de betrokken sociale actanten belang hadden bij het volledig tegengaan van de bindingen die de fruitautomaat en de speler onderling aangaan. Het niet volledig willen tegengaan van gokverslaving blijkt al uit de doelstelling van EZ<sup>24</sup> maar ook uit die van de commissie Nijpels.<sup>25</sup> De doelstellingen zijn tweezijdig en niet werkbaar wanneer het maatschappelijk aanvaardbaar niveau niet concreet wordt gemaakt. De huidige situatie rondom de fruitautomaat levert EZ veel inkomsten op en onder de huidige wetgeving heerst er een situatie met slechts een klein aantal exploitanten, waarmee de overheid dus gemakkelijk kan overleggen. De modelkeuring en het vergunningenbeleid biedt EZ tevens de mogelijkheid de richting van technische ontwikkelingen te beïnvloeden. De wens de fruitautomaat te behouden zoals deze is, wordt ondersteund door de argumenten verwoordt door de VAN (opkomst van illegaliteit, introductie van het kraslot en het recht op vrij ondernemerschap). Maar ook de hulpverlening is blij met de bestaande samenwerking tussen EZ en de exploitanten. Gokverslaving levert kennelijk relatief weinig problemen op wanneer deze wordt afgezet tegen het alternatief. Want wat zouden verslaafde spelers na het wegvallen van de fruitautomaat doen? De geschiedenis leert ons dat de behoefte aan spanning en kansspelen bij de mens van een blijvende aard is. Het wegvallen of ingrijpend aanpassen van de fruitautomaat kan deze op spanning beluste mensen wel eens naar een andere speelvorm (of erger) doen overgaan. Een voorbeeld hiervan is de al opkomende ontwikkeling van het gokken via internet. EZ verliest hiermee een grote inkomstenbron, inzicht in het aantal spelers wordt veel moeilijker, de sociale controle neemt af, exploitanten duiken de illegaliteit in etc. Nieuwe vormen van gokken zijn veel minder beheersbaar en om deze reden voor veel sociale actanten van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat een ongewenste ontwikkeling.

Geconcludeerd kan worden dat de leden van het sociaal-technisch netwerk meer te verliezen dan te winnen hebben bij het volledig oplossen van de verslavende binding tussen speler en fruitautomaat.

## 6.8 Techniek en moraliteit

Laten we nogmaals ingaan op de wens van EZ om met de Nijpelsautomaat een minder problematische binding tussen speler en fruitautomaat te laten ontstaan. Maar nu vanuit de invalshoek zoals deze door Hans Achterhuis wordt voorgesteld in het artikel 'De moralisering van apparaten' (Achterhuis 1995). Dit artikel wees op de moraliserende eigenschappen van apparaten. Verslaafde spelers zijn vanwege hun problematische gedag ongewenst binnen de samenleving. Het toekennen van de term verslaving maakt dat deze spelers door de rest van de samenleving als ontoerekeningsvatbaar worden beschouwd. Verslaafden worden geacht niet meer voor zichzelf te kunnen bepalen wat goed en slecht voor hen is. Teneinde het aantal verslaafden tot een maatschappelijk niveau terug te brengen is dan ook de Nijpelsautomaat ontwikkeld. Met de Nijpelsautomaat is getracht moraliteit in de fruitautomaat in te bouwen en zo van de mogelijkheden die de techniek ons biedt, gebruik te maken, teneinde handelingen (in morele zin) bij te sturen. De morele eisen die de fruitautomaat volgens de commissieleden aan de speler moet gaan stellen (paragraaf 5.6) zijn: wees zuinig op je tijd; denk rationeel; verspeel geen geld; draag je verlies; handel bewust; laat je niet verleiden; wees geduldig; wees beheerst; laat je niet afleiden en ken de regels.

---

<sup>24</sup> Dat het aanbod zodanig moest worden gereguleerd dat de belangen van het groeiend aantal probleemspelers moesten worden beschermd, zonder de andere spelers in hun speelbehoefte te beperken.

<sup>25</sup> Een zodanige aanscherping van de huidige, in het Speelautomatenbesluit neergelegde normen voor kansspelautomaten, dat daardoor het risico dat zulke automaten tot problematisch speelgedrag kunnen leiden tot een maatschappelijk aanvaardbaar niveau wordt beperkt.

Door deze regels in het script van de fruitautomaat in te bouwen delegeert men moraliteit aan het apparaat. Gezien de problematische binding tussen speler en automaat moeten de regels zo worden ingebouwd dat deze dwingend zijn. Er is getracht een automaat te ontwikkelen die de disciplinerende en normaliserende machten zo inzet dat er uit het onderling contact van fruitautomaat speler geen verslavende, maar een bewuste binding zou ontstaan. Mijn analyse van het script en dispositief toont echter aan dat de Nijpelsautomaat niet in zijn opzet geslaagd lijkt te zijn. De morele regels die ervoor moeten gaan zorgen dat voortaan een verslavende binding wordt tegengegaan, komen niet overeen met de materiële ontwikkeling. Om de morele regels en de materiële ontwikkeling tot overeenstemming te brengen zou er veel radicaler op het script moeten zijn ingegrepen, zoals bijvoorbeeld het verminderen van de illusie opwekkende eigenschappen van het spel. Om materialiteit en morele regels tot overeenstemming te laten komen is dus niet allen het aanpassen van het script belangrijk, zoals voorgesteld door de heer Achterhuis, maar ook de eigenschappen waaronder mens en object onderling tot een binding komen.

## ***Bijlagen***

## **Bijlage 1      Geïnterviewde personen**

Er zijn vier verschillende sociale groepen die veel invloed hebben op het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat. Voor dit onderzoek is met iemand uit iedere groep gesproken. De invloedrijke groepen zijn voor het ontstaan van de binding tussen speler en fruitautomaat zijn de actanten die de handhaving organiseren, de fruitautomaat aanbieden en de verslaafde spelers hulp bieden. Van de geïnterviewde mensen zijn hieronder de naam, organisatie en rol binnen het netwerk weergegeven.

### Handhaving

1) Geïnterviewde de heer Visser

Organisatie: Ministerie van Economische Zaken

Rol binnen netwerk: verantwoordelijk voor de organisatie van handhaving

2) Geïnterviewde: heer Verhoeff

Organisatie: , controleur bij het Nederlandse meetinstituut (NMI)

Rol binnen netwerk: verantwoordelijk voor de modeltoelating voor de Nederlandse markt

### Aanbieders

3) Geïnterviewde: de heer Dessel

Organisatie: een gepensioneerde exploitant van fruitautomaten

Rol binnen netwerk: (voormalig) distributeur en exploitatie van fruitautomaten (lid commissie Nijpels werkgroep)

4/5) Geïnterviewden: de heren Jansen en Kobus

Organisatie: de firma Game Havex

Rol binnen netwerk: verantwoordelijk voor exploitatie van fruitautomaten

6) Geïnterviewde: de heer Dongen

Organisatie: firma Eurocoin

Rol binnen netwerk: verantwoordelijk voor ontwikkeling van fruitautomaten (lid commissie Nijpels)

7) Geïnterviewde: de heer Hulsenboom

Organisatie: ontwerper bij de firma Eurocoin

Rol binnen netwerk: fabrikant van fruitautomaten

### Belangenorganisatie

8) Geïnterviewde: de heer Jutte

Organisatie: Vereniging Automatenhandel Nederland (VAN)

Rol binnen netwerk: brancheorganisatie voor fruitautomaten

9) Geïnterviewde: de heer de Wolf

Organisatie: Horeca-Nederland

Rol binnen netwerk: brancheorganisatie voor de Horeca

10) Geïnterviewde: de heer Heisterborg

Organisatie: Stichting Maatschappij en Onderneming

Rol binnen netwerk: organisatie van de SMO workshop

### Spelers

11) Geïnterviewde: de heer Niekolaas

Organisatie: stichting Anonieme Gokkers Omgeving Gokkers Nederland (AGOG)

Rol binnen netwerk: zelfhulp organisatie

### Hulpverlening

12) Geïnterviewde: mevrouw Van der Meer

Organisatie: Bouwmanhuisinstituut van de gemeente Rotterdam

Rol binnen netwerk: Hulpverleenster

13) Geïnterviewde: de heer Vos

Organisatie: Gemeentelijke Gezondheidsdiensten Nederland

Rol binnen netwerk: Hulpverlener (lid commissie Nijpels)

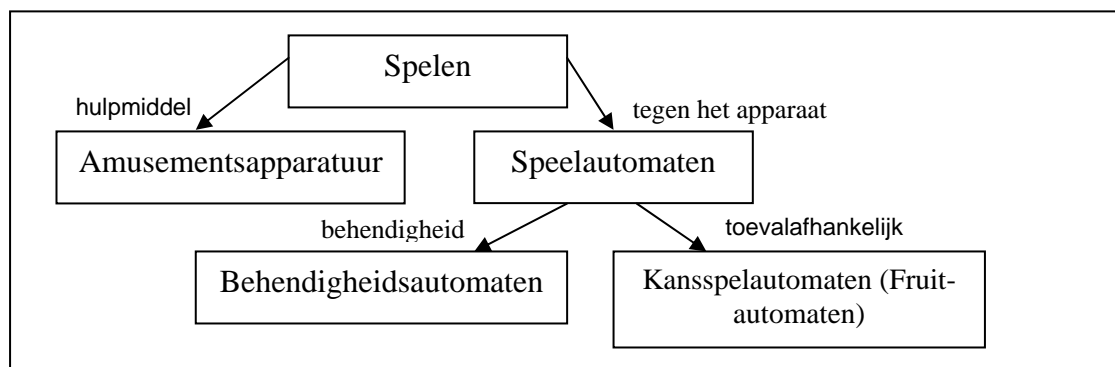
Alle geïnterviewden personen maken deel uit van het sociaal-technisch netwerk van de fruitautomaat

(de heer Eenhoorn geciteerd in paragraaf 1.1 is een persoonlijke vriend van mij)

## Bijlage 2 Definiëring van een kansspelautomaat

Heel lang ontbrak een duidelijk onderscheid tussen kansspelen en behendigheidsspelen. Commissie-Kuyper (1977) kreeg de taak toebedeeld dit onderscheid te maken. Dit leidde tot het volgende onderscheid in soorten spelen die tevens in de wet is opgenomen:

Spelen worden in verschillende groepen onderverdeeld. Zo zijn er de welbekende amusementsapparatuur als tafelvoetbalspelen, biljarts, bowlings, schietautomaten, shuffles (sjoelbakken) en autospelen.<sup>26</sup> Het kenmerk van deze groep is dat ze een hulpmiddel zijn en zelf niet meespelen. Door toepassing van geavanceerde technieken is dit onderscheid overigens wel aan het vervagen. Van groot belang voor het onderscheid is of de speler op de automaat speelt op basis van toeval of behendigheid. Bij behendighedsapparaten heeft de speler invloed op het spel<sup>27</sup> door eigen behendigheid en mag het resultaat geen geld, maar alleen een langere spelduur of een vrij spel opleveren. Bij een kansspelautomaat (of fruitautomaat) wordt het spelverloop volledig bepaald door het toeval en is er wel een mogelijkheid geld te verdienen. Een combinatie van behendigheid en toeval is met computertechnieken wel degelijk mogelijk, maar bij wet verboden. Een kansspelautomaat volgens de wettelijke bepaling is 'een speelautomaat, die geen behendighedsautomaat is'<sup>28</sup> en 'voldoet aan de voorschriften gesteld in het speelautomatenbesluit' (figuur B1).



Figuur B1 wettelijk onderscheid naar spelen  
bron: brochure EZ

<sup>26</sup> Zondag, A Speelautomaten in Nederland. Economische Statistische Berichten, 22jrg., 1982, pp 1371-1375.

<sup>27</sup> te denken valt aan flipperkasten en videospellen.

<sup>28</sup> Voor fruitautomaten in casino's en op kermis en op kermis en op kermis geldt een aparte regeling en gaat de indeling speelautomaten niet op.

## **Bijlage 3 Typen spelers**

### ***Indeling volgens Kusyszyn (1978)***

De meest gebruikte indeling is die van Kusyszyn die door een combinatie van vier verschillende elementen komt tot een zestiental typen spelers. De vier elementen zijn: geld (gewonnen of verloren); hoeveelheid bestede tijd; de mate van negatieve invloed op andere mensen; de gevoelens van de gokker over zijn gedrag.

### ***Indeling volgens Custer en Milt (1985)***

De professionele gokker  
De psychopathische gokker  
De problematische sociale gokker  
De ontspannings- en ontsnappingsspeler  
De dwangmatige gokker

De Professional beschouwt spelen als werk en verlies als bedrijfsrisico. De Pathologische gokker gebruikt zonder wroeging alle trucs uit het boek om het spel in zijn voordeel te laten verlopen. De Problematische sociale speler is te beschouwen als de Recreatieve speler, die op tijd weet te stoppen. Als recreatie vermengd wordt met de noodzaak van het spelen als uitlaatklep spreekt Cluster van 'Ontspannings- en ontsnappingsspeler'. De Pathologische gokker kan zijn gokdrang met geen mogelijkheid in bedwang houden.

### ***Abt e.a. delen gokkers eveneens in vijf categorieën in:***

1. Gelegenheidsgokkers: spelen nu en dan een keertje en zetten daarbij minimale bedragen in;
2. Recreatiegokkers: hebben belangstelling voor gokken en enig inzicht in kansen en speelwijzen;
3. Riskante gokkers: hebben ruime belangstelling, weten er veel van, spelen vaak en met het doel geld te verdienen;
4. Professionele gokkers: beschouwen gokken als werk
5. Pathologische gokkers: zijn verslaafd en kunnen er niet meer buiten.

### ***Indeling volgens Klauer***

#### ***Het stress-heldhaftige-vlotte-prater-type***

Dit type heeft een gebrekkige zelfaanvaarding. Offert zich totaal op in de hoop daarmee genegenheid, erkenning en respect te verwerven. Zorgt voor een heel scala aan activiteiten; een hectische agenda; afspraken van wereldschokkend belang; overwerk en een niet aflatende druk. Stress hoort bij de hele show en hij beschouwt het als een teken dat hij verantwoordelijkheid draagt.

#### ***Het terrorist-type***

Dit type heeft een drang tot zelfvernietiging en zelsaboterend gedrag. Hij/zij voelt zich niet op zijn gemak met zichzelf en ontdekt dat hij/zij niet met de maatschappij overweg kan: of hij/zij behoort tot een achtergestelde klasse, of hij/zij is nooit geaccepteerd of hij/zij koestert een andere wrok. De gevolgen daarvan zijn: eenzaamheid en moeite om hulp van anderen aan te nemen. Hij/zij ontwikkelt honderd-en-één activiteiten die op niets uitlopen. Succes wordt weer teniet gedaan om nieuwe activiteiten te ontplooien. Hij/zij heeft veel op zaken en mensen aan te merken; drijft er de spot mee; probeert het te veranderen; te ondermijnen of kapot te maken. Hij/zij vormt een bedreiging voor mensen om zich heen en krijgt bijna nooit wat hij/zij wenst. Weenigen steunen hem/haar. Dit type stoot mensen die van hem/haar houden en accepteren af en richt zich dan weer op aspecten van het leven waarin hij/zij geen erkenning krijgt.



### *Het gesloten Type*

Dit type gokker is zo zwak en heeft zo weinig zeggenschap over zijn leven dat hij zich door iedereen bij de neus laat nemen. Dan eist hij zijn rechten op. Hij bereikt daarmee echter niets en dat maakt ook niemand wat uit. Een variant van dit type is de zogenaamde goeroe. Hij heeft een hoge eigendunk en denkt dat hij op aarde is om als 'iets heel speciaal' wat rond te hangen en dat hij daarom zijn handen niet vuil hoeft te maken aan het leven. Hij verwacht dat anderen hem als een god behandelen en hem hoe dan ook eerbied tonen. Hij moet veel moeite doen om geaccepteerd te worden, aangezien anderen zijn levensstijl moeilijk kunnen accepteren en zich bedreigd voelen door zijn mislukking.

Gokverslaving kan dus gezien worden als het eindstadium van een proces dat vaak jaren in beslag neemt en wordt bepaald door een complex geheel van factoren.

## Bijlage 4 Deelnemers werkgroepen

Dr. J.F. Beek	AMC	x	
Mr. R.J.M. Stillebroer	Bedrijfschap Horeca	x	x
F. Hubregtse	Bouwmanhuis Rotterdam	x	
Ir. A.H. Loontjens	Christoffel Groep	x	
W. Wouters	Elam Group BV	x	
Mr. J.C. van t' Veer	Erasmus Universiteit Rotterdam	x	
Ing. D. Lindenberg MBA	Errel holding	x	x
Ir. J. van Dongen	Eurocoin	x	x
Mw. N. Corba	Gemeente Amsterdam	x	
J.J.M. Philippen	Holland Casino's	x	
L.Wijsman	Holland Casino's	x	
R. Hilber	Holland Casino's	x	
Ir B.P. Rauwerda	Industriële Consulente Nederland BV	x	
R, Batten	Industriële Consulente Nederland BV	x	
Drs. P. Remmers	Jellinek	x	x
Drs. R, Kerssemakers	Jellinek	x	
Ir.S.F. Kingma	Katholieke Universiteit Brabant	x	
J. Puper	Koninklijke Horeca Nederland	x	x
Drs. M. Smits	Lid Tweede Kamer (CDA)	x	
Mw. Mr. L. Veringmeier	Ministerie van Binnenlandse Zaken	x	
Mw. Mr. N.J.A. van der Arend	Ministerie van Binnenlandse Zaken	x	x
Drs. A.J.L. van Bohemen	Ministerie van Economische Zaken	x	x
F.J. Gallast	Ministerie van Justitie	x	
Mr E. A. van Vondelen	Ministerie van Justitie	x	x
Mr. J.K.C. Khouw	Ministerie van Justitie	x	
Drs. W.M. Lange	Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport	x	
M.J. van Iwaarden	Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport		x
Mw. Mr. M.O. Noort	Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport	x	
Mw. Drs. A.P. de Wit	Nederlands Architectuurinstituut	x	
Drs. B.A.J.D. Ploders	Nederlands Instituut voor Kansspelonderzoek	x	
Ing. R. Jeltens	Nederlands Meetinstituut		x
Mr. M.Charite	Nederlands Meetinstituut	x	x
Drs. A. de Vos	Nederlandse Vereniging van Instellingen voor Verslavingszorg		x
Drs. M. Smit	Nijenrode University	x	
Prof.Dr. H.J.L. van Luijk	Nijenrode University	x	
Drs. E.H.T.M. Nijpels	Onafhankelijk voorzitter		x
Prof. Dr Ir. W.J. Beek	Projectleider/voorzitter	x	
Mr. J.J.H. Middeldorp	Secretaris		x
Ing L.A.M. van Gastel	Stichting Exploitatie Nederlandse staatsloterij	x	
Mw. Mr. J.M. van Leeuwen-Blom	Stichting Exploitatie Nederlandse staatsloterij	x	
Dr. W.J. de Ridder	Stichting Maatschappij en Onderneming	x	
Drs. C. W. Schouten	Stichting Maatschappij en Onderneming	x	
R.L.M. Heisterborg	Stichting Maatschappij en Onderneming	x	
J.w.g.F. van Alphen	Trium-Virum	x	
A.F.Kobus	VAN	x	
F. Kofflaerd	VAN	x	
L.Heino	VAN	x	
Mw. Mr A.M. Kok	VAN	x	
Drs. C.J.A. van den Broek	Vereniging van Nederlandse Gemeenten		x

Eerste rij X is deelname aan workshop en de tweede rij zijn de deelnemers van de Commissie Nijpels

## Bijlage 5      Verslaving verminderende maatregelen

De verslavende werking kan verminderd worden door:

- De hoofdprijs te verminderen tot een niveau waarbij het de speler duidelijk is dat de kans op het compenseren van de verliezen niet aanwezig is. Dit geldt dan met name voor de piekautomaten.<sup>29</sup>
- De inworp verhogen. Dit kan de speler dwingen een investeringsbeslissing te nemen. De daarmee samenhangende verhoging van de hoofdprijs is hierbij niet zo bezwaarlijk.
- Het spel versimpelen. Hierdoor kan de illusie van behendigheid worden voorkomen.
- De speelduur verlengen. Het voorkomt dat in de termijn van een middag of avond een patroon van winnen en verliezen zichtbaar wordt. Hiermee wordt de illusie voorkomen dat er afwisselende perioden van geluk en pech zijn en dat deze te benutten zijn.
- Het verlengen van de speelduur. Dit maakt het spel voor alle spelers onaantrekkelijker. Een tussenoplossing is dat de automaat na langer spelen steeds trager wordt.
- Het niet meer regelmatig uitkeren van kleine prijzen die lager zijn dan de inzetten en die daardoor niet snel weer opnieuw worden ingezet. De kleine prijzen houden het geloof bij de speler op winst levend en bevorderen daardoor het doorspelen.
- De hoge omzetsnelheden van de automaten beperken.
- Een automaat, 'at random' of volgens bepaalde normen, zelf te laten aankondigen dat het spel voor een tijdje wordt beëindigd. De speler wordt gedwongen te stoppen of een andere automaat te zoeken.
- Een kosten-batenoverzicht aan de speler presenteren zodat deze, in de loop van tijd, inzicht krijgt in zijn winst- en verliesboekhouding. Naarmate het verlies toeneemt, kunnen stimulerende flikkeringetjes en riedeltjes afnemen en plaatsmaken voor meer objectieve informatie over het uurverlies, maximale verliessnelheid en werkwijze van hulpverlening.
- De illusie van behendigheid vermijden door een werkelijk effect van behendigheid te introduceren tussen bijvoorbeeld twee spelers.
- De sociale controle verhogen door de toegang tot de automaat aan mensen die te lang doorgokken te ontzeggen.
- Een automaat een maximale winst per 24 uur te laten hebben waardoor de speler er op wordt gewezen hoe scheef de verhoudingen liggen.
- Openheid van de gegevens, verzameld door de exploitant, van het administratiesysteem. Zo kan informatie worden verzameld over welk type kast, welke locatie en in welk soort wijk de grootste opbrengst en daarmee kans op verslaving oplevert. (SMO 1995)

---

<sup>29</sup> De modelgoedkeuring voor piekautomaten zijn 01-04-1994, nog voor de invoering van de regels van Nijpels, ingetrokken. Piekautomaten kenden een zeer grillig uitbetalingsverloop die uitnodigen door te spelen tot de kort achter elkaar volgende jackpots gevallen zijn.

## Bijlage 6      Tevredenheid sociale actanten met opgestelde maatregelen

### *Werken de opgestelde maatregelen?*

#### *Volgens een exploitant*

De volgende maatregelen werken:

Maatregel 1: de startknop loslaten

Maatregel 4: de 15 seconden wachttijd na uitbetaling

Maatregel 14: snellere aanpassing van de regelgeving, ('Het zou mooi zijn als deze zou werken, maar dat doet het niet, want we hebben met ambtenaren te maken. De kortste aanpassing die ik ooit heb meegemaakt in de wetgeving die duurde zeven jaar') [Dessel 2002]

#### *Volgens een fabrikant*

*'We zagen al eigenlijk doordat er veel automaten jaren geleden het verbieden van de piek-machines gehad die zijn toen verboden toen niet het veld verlieten is de gokverslaving al een heel stuk gedaald en daarnaast zijn de automaten alleen nog maar in de hoogdrempelige gelegenheden dus de jongelui kunnen er minder makkelijk bij. Dus een aantal maatregelen die er al waren zijn al heel effectief geweest en Nijpelsregels maken het de speler nog meer bewuster waar ze mee bezig zijn. Het hele automatisme is er uitgehaald en prijs die uitbetaald wordt komt meteen in een winbank en je moet zelf weer actie ondernemen om dat geld er in te werpen. In feiten zijn ze wel effectief'*[Kobus 2002]

#### *Volgens EZ*

Ez weet niet welke maatregelen het beste werken, maar geeft aan dat de branche dit zelf wel weet. Volgens EZ schijnt de wachttijd van 15 seconden wel goed te werken en ook dat elk spel bewust opnieuw gestart moet worden. De eerste signalen zijn dat het werkt, al is het nog vroeg hier een uitspraak over te doen omdat het pas in januari is ingegaan. [Visser 2002]

#### *Volgens NMI*

*'Ja, de maatregelen van Nijpels hebben effect, maar het is moeilijk meetbaar. Het meeste effect is te zien bij de wachttijden, hoe sneller een spel, hoe aantrekkelijker het wordt en ook de hoogte van de prijs en die spaarbanken van maximaal 200 punten. Nou, in ieder geval dat je je punten niet zomaar weg speelt. Want dat gebeurde natuurlijk vroeger. Je geld gooide je er in, de punten werden mee doorgespeeld en uiteindelijk wint de automaat natuurlijk en als die uitbetaalt dan wordt er toch een drempel opgeworpen tegen het doorspelen. (Dus punten zijn minder bewust dan geld dat je in je hand hebt en er opnieuw ingooit)'* [Verhoeff 2002]

#### *Volgens GGZ*

*'We weten niet of de maatregelen werken. We hebben in de commissie vanuit 'commen sense' uit onze praktijkervaring de maatregelen opgesteld en dat hebben naar ons beste weten gedaan. Ik was dan ook tevreden met de maatregelen en denk niet dat we toen betere konden bedenken. In sommige amusementscentra staat ook de Nijpelsautomaat opgesteld en deze wordt minder bespeeld omdat het spel toch minder aantrekkelijk is. Hieruit kun je concluderen dat het toch effect heeft.'*[Vos 2002]

Conclusie: er heerst een breed gedragen verwachting onder de leden van de Commissie-Nijpels dat de maatregelen een positieve werking hebben op het tegengaan van gokverslaving.

## Bijlage 7 Aanscherping van de normen van de Nijpelsautomaat

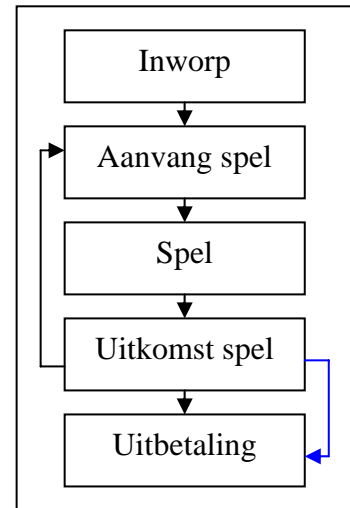
De uitkomsten van de Commissie-Nijpels zijn in het [blauw onderstreept](#) aangegeven. Weggelaten is maatregel 14, die het sneller aanpassen van wet en regelgeving moet regelen

### Eisen aan de inworp:

- Speler moet 18 jaar of ouder zijn
- 1 Credit kost € 0,20<sup>30</sup> (dus tenminste inworp € 0,20).
- De inwerking van spelproces pas na inworp van de speler.
- Het automatisch starten van een spel is niet toegestaan.
- Inworp moet in de vorm zijn van een geldige Nederlandse munt.
- Inworp via bankbiljetten of creditcards is niet toegestaan.
- Het spelen met fiches e.d. is niet toegestaan.

### Eisen aan de aanvang van het spel:

- Inzet per basis spel mag ten hoogste € 0,20 bedragen.
- Voor vervolgspele met eerder gewonnen credits zijn hogere inzetten [toegestaan met een maximum van 20 punten](#)
- [Een nieuw spel kan pas beginnen als de startknop is losgelaten en weer is ingedrukt](#)
- [Het toevalskarakter moet op de automaat worden aangegeven](#)



### Eisen aan het spel:

- Voortdurende waarborging van het toevalskarakter via;
  - a. een statistische methode;
  - b. toetsing van deze methode door een keurende instantie.
- Speler mag door inzicht of behendigheid zijn positief resultaat vergroten, maar zonder dit inzicht moet er een reële kans bestaan op een prijs.
- Spelproces moet verlopen zonder beïnvloeding door de speler anders dan nodig voor keuze tussen beëindiging en onbeïnvloede voortzetting van het spel.
- Tijd die verstrijkt tussen start en eindresultaat en met een nieuw spel kan worden gestart, moet *minimaal* ([het gemiddelde ligt op vier](#)) [drie en een halve seconden bedragen](#).
- [Er moet een speelinformatiesysteem zijn waarin het individuele speellimiet is opgenomen](#).

### Eisen aan de uitkomst van het spel:

- Totale waarde van de uit te keren prijzen moet tenminste 60% van de totale waarde van de inzet bedragen (in de praktijk is dit circa 80%).
- Speler mag per uur *gemiddeld* (over een periode van 100 uren of 100.000 spellen) niet meer dan 40,- euro verliezen.
- Als er geen kredietmeter is dan moet de gewonnen prijs onmiddellijk aan de speler ter beschikking worden gesteld [en worden weggeschreven naar een winbank. Inzetten vanaf de winbank is niet mogelijk](#).
- Indien er een kredietmeter aanwezig is dan moet de omvang van de gewonnen prijs onmiddellijk door middel van die kredietmeter worden getoond en moet uitbetaling plaatsvinden, zodra de speler het uitbetalingsmechanisme in werking stelt.
- [De spaarconstructie wordt beperkt: aan het einde van het spel mogen niet meer dan 200 punten staan anders wordt tot automatische uitbetaling overgegaan](#).

<sup>30</sup> Inzetten zijn i.v.m de invoering van de euro in 2002 verhoogd. Het verhogen van de inzet behoorde echter niet tot de punten van de commissie Nijpels.

- De som van de waarde van de prijzen die in één spel gewonnen kunnen worden, mag niet meer dan 200 maal de inzet bedragen.
- Resultaten die direct inbaar zijn in combinatie met resultaten die dit niet zijn, mogen niet meer dan 200 maal de inzet bedragen.
- In een periode van 100 uur voortdurende bespeling mag ten hoogste 10 maal een periode van 5 uur voorkomen waarbij de gemiddelde winst per uur meer dan 48,- euro is of het gemiddelde verlies hoger dan 104,- euro is.

**Eisen aan de uitbetaling:**

- Een automaat moet altijd in staat zijn de hoofdprijs uit te betalen. Zo niet, dan moet deze worden bijgevuld.
- Per spel mag niet meer worden uitgekeerd aan prijzen dan 200 maal de inzet (gezien inzet maximaal 40 euro).
- [Bij een waarde van 40 euro op de winbank wordt tot automatische betaling overgegaan.](#)
- [Bij een waarde gelijk aan de maximale prijs wordt tot automatische betaling overgegaan.](#)
- Uitbetaling moet via de automaat zelf verlopen.
- Uitbetaling van prijzen mag slechts plaatsvinden in vorm van Nederlandse munten.
- Uitbetaling moet plaatsvinden door middel van een uitbetalingsmechanisme.
- Uitbetaling in de vorm van bankbiljetten of in vorm van prijzen in natura is niet toegestaan.
- [Na iedere automatische uitbetaling geldt een wachttijd van 15 seconden, waarin de automaat niet meer bespeelbaar is en ook geen inworp mogelijk is](#)
- Bij een structurele weigering van het uitbetalingsmechanisme moet de automaat geen nieuw spel kunnen starten.

**Overige (aanvullende) eisen**

- [Er moet een statische verlichting zijn bij het niet spelen](#)
- [Het geluid moet gelimiteerd zijn bij uitbetaling](#)
- [De automaat mag geen geldwisselapparatuur bevatten](#)

## **Afkortingen**

AG	Anonieme Gokker
AGOG	stichting Anonieme Gokkers Omgeving Gokkers Nederland
BZ	Binnenlandse zaken
Bkp	beheersautomaten met kleine prijsjes (automaten waarop het mogelijk is kleine prijsjes te winnen met een maximum van bijvoorbeeld 4,5 €)
CAD's	Consultatiebureaus voor Alcohol en Drugs
CBB	College van Beroep voor het bedrijfsleven
EZ	Economische zaken
GGZ	Gemeentelijke Gezondheidsdienst
NMi	Nederlandse Meetinstituut
OG	Omgeving Gokker
VAN	Vereniging Automatenhandel Nederland
VNG	Vereniging Nederlandse Gemeenten
WVC	Welzijn Volksgezondheid en Cultuur

## Literatuur

- Achterhuis, H., (1995), *De moralisering van apparaten*, in: Socialisme en Democratie, vol. 52 nr 1.
- Akrich, M., (1992), *The De-description of Technical Objects*, in: Bijker & Law, *Shaping Technology, Building Society*, p205-244.
- Beek, W.J., A.P. de Wit, (1995), *De grenzen van de illusie-economie*, SMO uitgave, Den Haag
- Bruin, D. de, F. Leenders, M. Fits, (2000), *Vallen en opstaan; Zelfhulp en terugval bij de AGOG*, Centrum voor verslavingsonderzoek, Universiteit Utrecht, Utrecht.
- Callon, M., (1995), *Technological Conception and Adoption Network; Lessons for the CTA Practitioner*, in: *Managing Technology in Society* p307-329.
- Commissie Kansspelautomaten (onder voorzitterschap van E.H.T.M Nijpels), (1995), *Op de kast gejaagd*, Ministerie van Economische Zaken, Den Haag.
- Economische Zaken, (1986), *De nieuwe Speelautomatenregeling; Herziening Wet op de kansspelen*, Den Haag.
- Fris, M.,(1999), *Door het lot verbonden; een beschrijvend onderzoek naar zelfhulp bij gokverslaving*, Centrum voor verslavingsonderzoek, Universiteit Utrecht, Utrecht.
- Gomart, E., A. Hennion, (1999) *A sociology of attachment; music amateurs, drug users*, in The editorial Board of *Sociological Review* p220-247, Oxford.
- Instituut voor het Midden- en Kleinbedrijf (IMK), (1994), rapport 'Rendabel exploiteren'.
- Kingma, S.F., (1993), *Risico-analyse kansspelen; onderzoek naar de aard en omvang van gokverslaving in Nederland*. Vakgroep Vrijtijdwetenschappen, Katholieke Universiteit Brabant, Tilburg
- Latour, B., (1995), *De Berlijnse sleutel; en andere lessen van een liefhebber van wetenschap en techniek*, Amsterdam, vertaling van, *La clef de Berlin*, Parijs, (1993)
- Latour, B., (1996), *Armis or the love of technology*, Cambridge
- Moerland, H. en A. van 't Veer, (1995), *Gokken op speelautomaten*, Arnhem.
- Oudshoorn, N., E. Rommes, M. Stienstra, (2001) *Configuring the User as everybody; Gender and Design Cultures in information and Communication Technologies*, University of Twente, Enschede.
- Utterback, J.M.,(1994), *Mastering the dynamics of innovation*, Boston (MA), Harvard Business School Press. Hieruit : Chapter 1, "The dynamics of innovation in industry" en Chapter 2, "Dominant designs and the survival of firms".
- Veer, A. van 't, (1998), *Spelregels*, Deventer.
- Veer, A. van 't, H. Moerland en C. Fijnaut.,(1993), *Gokken in drievoud; facetten van deelname, aanbod en regulering*, Arnhem.
- Verbeek, P.P.C.C., (2000), *De daadkracht der dingen*, Amsterdam
- Verschuren, P.J.M.,(1999), *De probleemstelling voor een onderzoek*, Nieuwegein
- Vos, T. de, (1995), *Gokverslaving; Hulpverlening en preventie*, Lisse

## Internet

- Landelijk Alcohol en Drugs Informatiesysteem (LADIS): [www.sivz.nl/indexnl.html](http://www.sivz.nl/indexnl.html)
- Eurocoin: [www.eurocoin-int.nl](http://www.eurocoin-int.nl)