

Tilburg University

De diagnostische criteria van Wagenaar en Keren

van der Genugten, B.B.; Tijs, S.H.; Moors, J.; Borm, P.E.M.

Publication date:
1990

[Link to publication in Tilburg University Research Portal](#)

Citation for published version (APA):

van der Genugten, B. B., Tijs, S. H., Moors, J., & Borm, P. E. M. (1990). *De diagnostische criteria van Wagenaar en Keren*. (Report Department of Econometrics, Tilburg University). Unknown Publisher.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

DE DIAGNOSTISCHE CRITERIA VAN WAGENAAR & KEREN

door

Prof.Dr. B.B. van der Genugten

Prof.Dr. S.H. Tijs

Dr. J.J.A. Moors

Dr. P.E.M. Borm

Tilburg, 19 september 1990

1. Inleiding

Door W.A. Wagenaar en G. Keren [1] is een rapport opgesteld getiteld "Het onderscheid tussen kans- en behendigheidsspelen", daterend van 1985. Dit rapport is geschreven in opdracht van de Raad voor de Casinospelen, in antwoord op de vraag hoe volgens de criteria van de Nederlandse wet een verschil tussen kans- en behendigheidsspelen kan worden gemaakt. In dat rapport wordt een aantal zgn. diagnostische criteria ontwikkeld met behulp waarvan een antwoord op deze vraag gegeven zou kunnen worden (zie bijlage 1).

In het kader van bovengenoemde vraagstelling is ons opdracht verstrekt door het advocatenkantoor Barents, Gasille & Mout tot het uitvoeren van een project "Het vaststellen van de mate van behendigheid in spelen met een kans-element" (zie bijlage 2, variant A). In de projectomschrijving wordt o.a. betoogd dat de diagnostische criteria van Wagenaar en Keren volstrekt ontoereikend zijn om te beslissen of een bepaald spel een kans- dan wel een behendigheidsspel is. In deze notitie geven we een argumentatie voor deze stellingname.

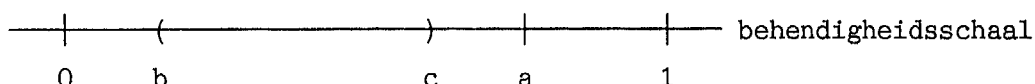
2. Kans- of behendigheidsspel

Er bestaat geen strikt onderscheid tussen kans- en behendigheidsspelen. Dit roept de wens op alle mogelijke spelen op een behendigheidsschaal te plaatsen met als ondergrens alle zuivere kansspelen en als bovengrens alle zuivere behendigheidsspelen. De taak van de wetgever is dan op die schaal het punt aan te geven waar in juridisch opzicht spelen ophouden een kansspel te zijn. De taak van de rechter is om t.a.v. concrete spelen te beslissen of ze onder dan wel boven het criterium liggen.

Dit aantrekkelijk beeld wordt geschetst in [1], § 2.1. Hieraan kan worden toegevoegd dat niet alleen de behendigheidsgraad van spelen van belang is, maar ook het niveau van behendigheid op zo'n behendigheidsschaal dat spelers bij een spel met een zekere behendigheidsgraad daadwerkelijk (kunnen) bezitten.

Hierna concluderen Wagenaar en Keren dat dit beeld niet van toepassing is ([1], p. 10). Als substituut ontwikkelen zij diagnostische criteria die kwalitatief van aard zijn, ieder voor zich informatie zouden geven en die beschouwd in onderlinge samenhang het mogelijk zouden moeten maken de uiteindelijke diagnose omtrent kans- of behendigheidsspel te stellen (de bijlage 1).

Naar onze opvatting concluderen Wagenaar en Keren te snel dat spelen en spelers niet geordend kunnen worden naar behendigheidsgraad. Wij zien hiervoor terdege mogelijkheden, zelfs op redelijke korte termijn mits enige inperking i.v.m. de complexiteit van spelen aangebracht wordt. Idealiter zouden t.b.v. onderlinge vergelijking spelen uit eenzelfde complexiteitsklasse op één behendigheidsschaal geplaatst moeten worden. In onderstaande figuur loopt deze van 0 (zuiver kansspel) tot 1 (zuiver behendigheidsspel).



Het getal a geeft het maximale (theoretische) behendigheidsniveau aan waarop een spel beoefend kan worden. Het interval (b,c) geeft de ligging van de behendigheid van het overgrote deel van (enigszins geoefende) spelers.

Een waarde van a dicht bij 0 van een spel leidt tot de conclusie "kansspel". Een waarde van a dicht bij 1 leidt nog niet noodzakelijk tot de conclusie "behendigheidsspel". Dit hangt nog af van de waarden van b en c . Een waarde van c dichtbij 0 betekent dat het spel zó moeilijk is, dat het overgrote deel van de spelers nauwelijks boven behendigheidsniveau 0 uitkomt. Daarentegen suggereert een waarde van b dicht bij a een spel met een triviaal behendigheidaspect: vrijwel iedereen benadert het maximaal haalbare behendigheidsniveau. In beide gevallen is de fundamentele eigenschap van verschil tussen individuele spelers tot een kunstmatige constructie verworden. Een waarde van b ver van a en een waarde van c ver van b leidt tot de conclusie "behendigheidsspel".

3. Hoofdpunten van kritiek

Onze kritiek op de diagnostische criteria van Wagenaar en Keren kunnen we als volgt samenvatten:

- I. De criteria zijn geen van alle kwantitatief doch slechts kwalitatief. Aangezien niet de aanwezigheid van behendigheid relevant is maar de mate waarin dit geschiedt, kan de toepassing van de criteria slechts op zeer subjectieve en moeilijk te objectiveren overwegingen plaatsvinden.
- II. Er worden geen instrumenten aangereikt waarmee de criteria onderling gewogen moeten worden. Ook in die zin is toepassing ervan d.m.v. weging noodzakelijk subjectief.

- III. De criteria suggereren toepasbaarheid op alle spelen los van hun complexiteit. Toch kan hun relevantie niet los gezien worden van deze complexiteit. In dit verband lijkt het gewenst spelen in te delen in éénpersoonsspelen (alleen behendigheid), tweepersoonsspelen (naast behendigheid ook strategie) en meerpersoonsspelen (naast behendigheid en strategie ook coalitievorming). Sommige in de criteria genoemde begrippen zijn b.v. moeilijk te hanteren bij andere dan éénpersoonsspelen.
- IV. De criteria zijn voor een groot deel gebaseerd op betalingsregelingen die ter beoordeling van de invloed op kansbepaling van ondergeschikt belang zijn (zie zelfs Wagenaar en Keren [1], § 2.5, p. 19, 9 v.o.).
- V. De formuleringen bij "kansspel" en bij "behendigheidsspel" per criterium sluiten elkaar soms niet uit terwijl dit wel gesuggereerd wordt. Met name geldt dit voor d en e. Voorts zouden g en h samengevoegd moeten worden.
- VI. Het is zeer wel mogelijk spelvoorbeelden te geven die op grond van de diagnostische criteria tot duidelijk foutieve conclusies leiden.
- Een aantal van deze kritiekpunten is ook terug te vinden in het rapport van Delbaen en Haezendonk ([3]).

Op grond van bovengenoemde punten I t/m VI zal een gerechtelijke uitspraak die gebaseerd is op de diagnostische criteria van Wagenaar en Keren o.i. meer lijken op de uitkomst van een kansspel dan op de uitkomst van een behendigheidsspel. Dit lijkt ons vanuit het oogpunt van rechtszekerheid grondvest op objectieve maatstaven, bijzonder ongewenst.

Onze conclusie is dan ook dat de diagnostische criteria volstrekt ontoereikend zijn om te beslissen of een bepaald spel een kans- dan wel behendigheidsspel is.

4. Aanvullende opmerkingen bij de diagnostische criteria

We plaatsen enkele aanvullende opmerkingen in volgorde van de criteria zoals vermeld in bijlage 1.

Ad a). Bij spelen met een toevalsgenerator waarbij spelers gedurende de loop van het spel extra informatie (kunnen) inwinnen is een positief antwoord op de vraag of deze informatie van invloed is op de kans op een juiste voorspelling inderdaad een minimumvoorwaarde om tot een behendigheidsspel te kunnen besluiten. Voor praktische bruikbaarheid is echter essentieel in welke mate deze beïnvloeding mogelijk is.

Bij Golden Ten bestaat de extra informatie uit het observeren van de kogelbaan in samenhang met de opgetreden uitkomsten. Diverse onderzoeken

[3], [4], hebben aangetoond dat deze extra informatie van invloed is op de kansen maar laten de vraag onbeantwoord of de mate waarin dit het geval is voldoende is om het spel als behendigheidsspel te kwalificeren.

Bij roulette zouden ook gegevens uit het verleden m.b.t. het optreden van uitkomsten gebruikt kunnen worden. Aangezien er juist zorg voor gedragen wordt de opstelling steeds zo te houden dat alle uitkomsten even waarschijnlijk zijn, hebben deze extra gegevens geen invloed op de kansverdeling. (Een logisch gevolg hiervan is dat het noteren van uitkomsten een volstrekt zinloze aangelegenheid is.) Het spel is een (zuiver) kansspel.

Ad b). Dit criterium is uitsluitend kwalitatief (zie I). Het aspect "zeer grote maximale winst" houdt uitsluitend verband met de uitbetalingsregel en deze is slechts van ondergeschikt belang (zie IV). Wellicht ten overvloede twee voorbeelden. Bij sporttoernooien zijn tegenwoordig enorme bedragen te winnen; krijgt tennis of golf daardoor meer het karakter van een kansspel? En omgekeerd wordt roulette in sterkere mate een behendigheidsspel als de inzetmogelijkheden beperkt worden tot rouge/noir?

Ad c). Ook dit criterium is gebaseerd op de uitbetalingsregel (zie IV). Het laatstgenoemde onder ad b genoemde voorbeeld illustreert wederom de twijfelachtige waarde. Een tweede voorbeeld is het bieden van een riskant slem bij bridge; de maximale winst (aantal punten) wordt daardoor aanzienlijk vergroot.

Ad d). Dit criterium is niet adequaat geformuleerd omdat de beide formuleringen elkaar niet uitsluiten (zie V). Als de zinsnede onder "kansspelen" correct is, dan moet die onder "behendigheidsspelen" luiden: spel wordt tenminste in één der volgende vormen gespeeld: in toernooien, als recreatie, in afdelingen. Wagenaar zelf noemt het spel ganzeborden als voorbeeld, maar dat kan volgens dit criterium niet als kansspel gekenschetst worden. Anderzijds wordt Roulette ook (zonder betalingen) in de huiskamer gespeeld. Voorts kan de relevantie van dit criterium niet los van III gezien worden (Zie ook V). Tenslotte is het criterium eigenlijk alleen van toepassing op ingeburgerde spelen en niet op nieuw te verschijnen spelen.

Ad e). De correcte formulering is ook hier onduidelijk (zie V). We lezen onder "behendigheidsspelen": geen bankhouder en geen theoretisch maximum en geen praktisch maximum. De relevantie van de vraag of een bankhouder aanwezig is, ontgaat ons. Van tweeën één: of de bankhouder moet één vaste speelwijze volgen

en is dan te beschouwen als een onderdeel van de spelregels, (waardoor een éénpersoonsspel tot de mogelijkheden behoort: zie III), óf de bankhouder kan kiezen uit meerdere speelwijzen en is dan als speler op te vatten (waardoor een twee- of meerpersoonsspel ontstaat: zie III).

Verder wordt in dit criterium het maximum (aan behendigheid) geïntroduceerd. Bij gebrek aan een gekwantificeerde behendigheidsmaat is dit begrip moeilijk te plaatsen. In ieder geval hebben alle zuivere tweepersoonsbehendigheidsspe- len wel een theoretisch maximum, te verkrijgen door de optimale strategie te volgen. Ook bij schaken existeert een optimale strategie (ook al is deze onbe- kend). Hetzelfde geldt voor melk-boter-kaas (en deze is algemeen bekend).

Ad f,g,h). Al deze criteria hebben betrekking op de betalingsregel en zijn daarom van ondergeschikt belang (zie IV). Ook hier wordt het kwantitatief aspect node gemist (zie I).

Ad g,h). Ook hier is de formulering onduidelijk. We combineren onder "kansspe- len" deze criteria in de volgende zin: g èn h. Onder "behendigheidsspe- len" moet dan toegevoegd worden: of feitelijke betalingsregel en neutrale beta- lingsregel verschillen veel.

We geven tenslotte een tweetal nauw aan elkaar verwante voorbeelden ter illustratie van VI. We gebruiken hiervoor het bekende spel Mastermind (1972 Invicta Plastics Ltd., Leicester, England).

Dit spel wordt gespeeld tussen twee spelers. Speler II kiest uit een gegeven aantal fiches van meerdere kleuren een bepaalde basis-kleurconfigur- atie die speler I moet zien te weten te komen door het doen van zetten. Een zet is het plaatsen van een bepaalde kleurconfiguratie door speler I en het op voorgeschreven wijze verstrekken van informatie door speler II over de afwij- king van deze en de te raden basisconfiguratie. Bij volgende zetten kan speler I steeds de reeds verstrekte informatie gebruiken. Het doel van het spel is dat speler I in zo weinig mogelijk zetten de basisconfiguratie raadt.

We scherpen deze spelregels iets aan door voor te schrijven dat speler II de basisconfiguratie aselekt moet kiezen en dat speler I alleen wint als hij in hoogstens 5 zetten de basisconfiguratie raadt. Hierbij is 'raden' het zetten van een configuratie met de toevoeging 'zien': de geplaatste configura- tie wordt dan vergeleken met de basisconfiguratie en het spel is afgelopen.

We classificeren dit spel Mastermind naar ons beste vermogen met de diagnostische criteria van Wagenaar (K = kansspel, B = behendigheidsspel).

- a) Er is een toevalsgenerator (speler II kiest aselekt) en speler I doet er verstandig aan de ongelijkheid van kansen op de verschillende kleurconfiguraties bij zijn zetten te betrekken. Speler I houdt dus rekening met ongelijke kansen \Rightarrow B.
- b) Er is weinig kans om al gokkend te winnen (de basisconfiguratie binnen 5 zetten te raden); er wordt niet om geld gespeeld en er is dus geen grote maximale winst \Rightarrow B.
- c) Er wordt niet om geld gespeeld \Rightarrow B.
- d) Het spel wordt als recreatie gespeeld \Rightarrow B (vgl. Ad d)
- e) Het spel heeft een praktisch maximum omdat het aantal verschillende basisconfiguraties eindig is en speler I niet twee maal dezelfde zet zal doen \Rightarrow K (vgl. Ad e).
- f) Er wordt niet om geld gespeeld \Rightarrow B.
- g,h) Er wordt niet om geld gespeeld \Rightarrow B.

Met uitzondering van e) wijzen alle criteria op B. De criteria bevatten geen voorschrift voor weging. Maar één criterium kan toch niet alle andere overheersen. De samenvattende conclusie is dat Mastermind een behendigheids spel is.

Vervolgens stellen we ons voor een nieuw spel in de wereld van het gokwezen te introduceren: het zgn. BankMastermind. De spelregels zijn als bij gewoon Mastermind met de volgende verschillen. De rol van speler II wordt overgenomen door een bankhouder. Voorts wordt er om geld gespeeld, waarop de bankhouder toezicht houdt. Speler I moet om het spel te mogen spelen een bepaald bedrag inzetten. Hij krijgt een zeer groot bedrag F_1 uitgekeerd als hij direct de basisconfiguratie raadt, een wat kleiner bedrag F_2 als hij dat in 2 zetten doet, enz. Na 5 zetten krijgt hij bij goed raden een bedrag F_5 , nog juist iets groter dan zijn inzet, terug. Bij verkeerd raden verliest hij het spel en daarmee zijn inzet.

We trachten dit nieuwe spel BankMastermind te classificeren:

- a) Argumentatie als bij Mastermind \Rightarrow B.
- b) Er is een zeer grote maximale winst mogelijk \Rightarrow K.
- c) De (maximale) winst hangt af van het aantal zetten. Door riskant spel (niet zetten en direct raden) kan deze winst vergroot worden \Rightarrow K.
- d) Het spel zal vooralsnog alleen in ons gokpaleis gespeeld worden \Rightarrow K.
- e) Het spel heeft een bankhouder \Rightarrow K.
- f) De spelers plaatsen inzetten \Rightarrow K.

g,h) Het is niet duidelijk wat hier onder een neutrale betalingsregel verstaan moet worden. Neutraal lijkt alleen de betaling bij direct raden; in andere gevallen speelt immers het zetgedrag van spelers een rol. Bij deze interpretatie is deze eenvoudig berekenbaar (en hangt slechts af van F_1 en de inzet, en niet van F_2 t/m F_5). Ook is de interpretatie van "weinig" niet duidelijk. Aangezien we toch willen classificeren kiezen we op onduidelijke subjectieve gronden voor: K.

Met uitzondering van a) wijzen alle criteria op K. De samenvattende conclusie is dus dat BankMastermind een kansspel is.

De wijze waarop toevalsfactoren een rol spelen is bij Mastermind en BankMastermind identiek. (Het enige verschil ligt in de betalingen). Dit houdt in dat beide spelen in ieder geval op dezelfde wijze geclassificeerd zouden moeten worden. Dit is bij toepassing van de diagnostische criteria blijkbaar niet het geval (VI).

Bijlage 1. De diagnostische criteria van Wagenaar en Keren:

	diagnostisch voor kansspelen	diagnostisch voor behendigheidsspelen
1. toevalsgenerator a	<input type="checkbox"/> wel aanwezig, en spelers houden geen rekening met ongelijke kansen	<input type="checkbox"/> niet aanwezig <input type="checkbox"/> wel aanwezig maar spelers houden rekening met ongelijke kansen
2. aantrekkelijkheid b voor gokkers	<input type="checkbox"/> aanzienlijke kans om al gokkend te winnen of zeer grote maximale winst	<input type="checkbox"/> weinig kans om al gokkend te winnen en geen zeer grote maximale winst
	c <input type="checkbox"/> mogelijkheid om door riskant spel de maximale winst te vergroten	<input type="checkbox"/> geen mogelijkheid om door riskant spel de maximale winst te vergroten
3. individuele verschillen	d <input type="checkbox"/> spel wordt niet in toernooien, niet als recreatie en niet in afdelingen gespeeld	<input type="checkbox"/> spel wordt in toernooien, als recreatie, en in afdelingen gespeeld
	e <input type="checkbox"/> spel heeft een bankhouder, of heeft een theoretisch of praktisch maximum	<input type="checkbox"/> spel heeft geen theoretisch of praktisch maximum
4. betalingsregel	f <input type="checkbox"/> spelers plaatsen inzetten	<input type="checkbox"/> spelers plaatsen geen inzetten
	g <input type="checkbox"/> neutrale betalingsregel berekenbaar	<input type="checkbox"/> neutrale betalingsregel niet berekenbaar
	h <input type="checkbox"/> feitelijke en neutrale betalingsregel verschillen weinig	

Bijlage 2. Project "Het vaststellen van de mate van behendigheid in spelen met een kanselement"

Probleemstelling

In de Nederlandse wet is het begrip kansspel gedefinieerd door de zinsnede: "indien de aanwijzing der winnaars geschiedt door enige kansbepaling waarop de deelnemers in het algemeen geen overwegende invloed kunnen uitoefenen".

Dit bevat de mogelijkheid om een spel, waarvan de uitkomst mede onder invloed van als toevalsfactoren te omschrijven invloeden tot stand komt, te kwalificeren als een behendigheidsspel en niet als een kansspel.

De term behendigheid wordt hier gebruikt in relatie tot de invloed van toevalsfactoren. Het ene uiterste zijn zuivere kansspelen met per definitie een minimaal behendighedsniveau, waarbij uitsluitend toevalsfactoren de uitkomst bepalen; het andere uiterste zijn zuivere behendigheidsspelen met per definitie een maximaal behendighedsniveau, waarbij het toeval geen enkele invloed op de uitkomst heeft. (In dit verband hebben de zuivere behendigheidsspelen "schaken" en "melk, boter, kaas" hetzelfde behendighedsniveau; hetzelfde geldt voor de zuivere kansspelen "roulette" en "ganzeborden".)

Een oordeel m.b.t. de kwalificatie "kans- of behendigheidsspel" hangt derhalve af van het behendighedsniveau van een spel en zijn beoefenaren. Er is derhalve behoefte aan een objectief operationeel criterium voor het vaststellen van het behendighedsniveau.

Doel

Doel van het project is de ontwikkeling van een denkkader (model) voor een zo groot mogelijke klasse van interessante spelen met een toevalscomponent, waarin volgens objectieve en operationele criteria het behendighedsniveau gekwantificeerd wordt opdat spelen onderling geordend kunnen worden.

Uitvoerders

Het project zal worden uitgevoerd door een werkgroep bestaande uit de volgende personen:

- Prof.dr. B.B. van der Genugten, hoogleraar waarschijnlijkheidsrekening en wiskundige statistiek, Katholieke Universiteit Brabant
- Prof.dr. S.H. Tijs, hoogleraar speltheorie, Katholieke Universiteit Nijmegen
- Dr. J.J.A. Moors, universitair hoofddocent statistiek, Katholieke Universiteit Brabant
- Dr. P. Borm, universitair docent speltheorie, Katholieke Universiteit Brabant

Inperking

Een kwantificering van het behendighedsniveau voor de klasse van alle spelen lijkt niet haalbaar. Daarvoor lopen de verschillende spelen te sterk uiteen. Het is derhalve nodig deze klasse in te perken.

We beperken ons steeds tot spelen die in principe onder dezelfde omstandigheden herhaald kunnen worden (dit elimineert spelen als "beursaankopen", "voetbaltoto", etc.).

Voor een verdere inperking is het in de speltheorie gebruikelijke onderscheid tussen éénpersoons-, tweepersoons- en meerpersoonsspelen van belang:

- I Eén persoonsspelen: Een bepaalde speler heeft de keuze tussen meerdere speelwijzen (strategieën) en behoeft geen rekening te houden met het gedrag van andere spelers (b.v. Golden Ten, Blackjack). Deze spelen hebben uitsluitend een behendighedsaspect.
- II Tweepersoonsspelen: Twee spelers hebben de keuze tussen meerdere strategieën en kunnen elkaar daardoor dwarszitten. Deze spelen hebben daardoor naast een behendighedsaspect ook een strategisch aspect (vb. door twee spelers gespeeld Monopoly en wellicht ook Eu-Roulette).
- III Meerpersoonsspelen: Meer dan twee spelers hebben de keuze tussen meerdere strategieën en kunnen daardoor samen anderen dwarszitten door coalitievorming. Deze spelen hebben daardoor naast een behendighedsaspect en een strategisch aspect ook een cooperatief aspect (vb. door meer dan twee spelers gespeeld Monopoly en wellicht ook Eu-Roulette).

Variant A

Een beperkte en redelijk te overzien project wordt verkregen als de analyse beperkt wordt tot categorie I. Voor een aantal spelen zal een concrete uitwerking van de criteria gegeven worden om de toepasbaarheid te illustreren. Hieronder vallen de reeds genoemde spelen Blackjack en Golden Ten alsmede voor vergelijkingsdoeleinden een aantal meer eenvoudige spelen. Primair is echter het algemeen kader dat de weg dient aan te geven waarlangs andere bestaande of in de toekomst te construeren nieuwe spelen beoordeeld kunnen worden.

Variant B

Aan variant A kan een bescheiden analyse van strategiespelen uit categorie II toegevoegd worden. Alhoewel het speltheoretisch kader om spelen uit deze categorie te analyseren behoorlijk ontwikkeld is, zal de toepassing ervan bij concrete spelen een behoorlijke inspanning vergen.

Variant C

Aan variant B kan een uitvoeriger analyse van spelen uit categorie II worden toegevoegd en kan tevens bekeken worden hoe coalitiespelen uit categorie III in het te ontwikkelen denkkader kunnen worden ingepast. Het is voor ons op dit moment moeilijk te overzien of hieruit voor concrete in de praktijk optredende spelen in een redelijke tijd criteria voor behendigheid uitgewerkt kunnen worden.

Vooronderzoek

Een kort oriënterend literatuuronderzoek heeft uitgewezen dat een relevant denkkader voor een kwalificatiemethode tot behendigheds- of kansspel voor welke categorie dan ook thans niet aanwezig is.

In dit verband moeten de diagnostische criteria in het rapport van W.A. Wagenaar en G. Keren "Het onderscheid tussen kans- en behendigheidsspelen" als volstrekt ontoereikend worden afgewezen.

Termijn van verslaglegging

Voor 15 september zal een kort interimrapport worden opgesteld waarin beargumenteerd wordt waarom de diagnostische criteria van Wagenaar c.s. moeten worden afgewezen.

Na afronding van het onderzoek zullen de resultaten worden vastgelegd in een eindrapport. De verschijningsdatum is afhankelijk van de gekozen variant:

- A Over ongeveer 3 maanden
- B Over ongeveer 6 maanden
- C Over ongeveer 18 maanden

Middelen

De werkgroep zal vooral gebruik maken van de beschikbare literatuur, in het bijzonder die welke stoelt op theoretisch en empirisch onderzoek.

Het is echter geenszins uitgesloten dat aanvullend onderzoek nodig is. Daarom wordt ervan uitgegaan dat de mogelijkheid bestaat dergelijk onderzoek m.b.t. de in concreto hierboven genoemde spelen uit te voeren indien dit door de uitvoerders nodig geacht wordt.

Onafhankelijkheid en openbaarheid

De uitvoerders gaan ervan uit dat de genoemde probleemstelling in alle vrijheid en onafhankelijkheid bestudeerd kan worden en dat het onderzoeksrapport voor een ieder die hiervan kennis wil nemen vrij toegankelijk is.

Referenties

- [1] W.A. Wagenaar en G. Keren (1985) - Het onderscheid tussen kans- en behendigheidsspelen - IZF-rapport C-5.
- [2] F. Delbaen en J. Haezendonk (1987) - Bespreking van de rapporten van Prof.Dr. W.A. Wagenaar - VU Brussel en UIA Antwerpen.
- [3] F.P.G.M. La Fors en G.B. Derksen (1981) - Golden Ten, een kansspel of een behendigheidspel? - IWIS/TNO D81 ST 55 33.
- [4] W.A. Wagenaar en J. Groeneweg (1983) - Is het kogelspel een kansspel? - IZF-rapport C-23.