

**Het Verminderen van Defensieve Reacties op Overredende Informatie Over Online
Gokgedrag met Behulp van Geïnduceerde Oogbewegingen**

Nouska Doornbusch

Studentnummer: s3295087

Afdeling Psychologie, Rijksuniversiteit Groningen

PSB3A-BT15: Bachelor These

Begeleider: prof. dr. Arie Dijkstra

Tweede beoordelaar: prof. dr. Nico van Yperen

In samenwerking met: J.A.R. Beverdam, F. Meijer, P. Toptas, L. Veldhuis en M. Wildeboer.

2 februari 2022

Een scriptie is een proeve van bekwaamheid voor studenten. De goedkeuring van de scriptie is het bewijs dat de student over voldoende onderzoeks- en rapportagevaardigheden beschikt om af te studeren, maar biedt geen garantie voor de kwaliteit van het onderzoek en de resultaten van het onderzoek als zodanig, en de scriptie is daarom niet per se geschikt als academische bron om naar te verwijzen. Als u meer wilt weten over het in deze scriptie besproken onderzoek en de daarop gebaseerde publicaties waarnaar u zou kunnen verwijzen, neem dan contact op met de genoemde begeleider.

Reducing Defensive Reactions Towards Persuasive Information on Online Gambling Behaviour Using Induced Eye Movements

Abstract

The working memory has a limited capacity. Taxing the working memory with induced eye movements (EMi) can disrupt defensive, self-regulatory responses to a threatening and persuasive message about online gambling. The individual differences regarding to the 'Cognitive Self-Affirmation Inclination (CSAI)' can predict these defensive responses (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). The main aim of the present study was to investigate to what extent and in whom EMi lead to behavioural change related to online gambling. In an online experiment, participants who gamble online regularly ($N = 39$) listened to a negatively framed, persuasive message about the adverse (health) effects of regular online gambling. In half of the participants ($N = 24$) eye movements were induced while listening to the message by means of a moving neutral stimulus that they had to follow with their eyes. The moderator, CSAI, was measured during the pre-test. In addition, the dependent variables post-intention and negative self-evaluative emotions were measured during the post-test. No significant effects were found except for the main effect of EMi on negative self-evaluative emotions ($U = 118.00, z = -2.01, p = .04$) with participants scoring lower on negative self-evaluative emotions in the EMi condition than in the non-EMi condition. Within the non-EMi condition a significant correlation was found between CSAI and negative self-evaluative emotions ($r = -.58, p = .03$). The current study was unable to demonstrate that EMi can disrupt or prevent self-regulatory actions in the working memory to increase the effectiveness of a persuasive message about the adverse (health) effects of regular online gambling.

Keywords: online gambling, Working Memory account of Persuasion, EMi, CSAI, persuasive message

Samenvatting

Het werkgeheugen heeft een beperkte capaciteit. Door het werkgeheugen te belasten met geïnduceerde oogbewegingen (EMi) kunnen defensieve, zelfregulerende reacties op een bedreigende en overredende boodschap over online gokken, worden verstoord. De individuele verschillen met betrekking tot de ‘Cognitieve Zelf-Affirmatie Inclinatie (CSAI)’ voorspellen deze defensieve reacties (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Het voornaamste doel van de huidige studie was om te onderzoeken in hoeverre en bij wie EMi leiden tot gedragsverandering wat betreft online gokken. Participanten die regelmatig online gokken ($N = 39$) hebben in een online experiment geluisterd naar een negatief geformuleerde, overredende boodschap over de nadelige (gezondheids)effecten van regelmatig online gokken. Bij de helft van de participanten ($N = 24$) zijn oogbewegingen geïnduceerd tijdens het luisteren naar de overredende boodschap met behulp van een bewegende, neutrale stimulus die zij moesten volgen met hun ogen. Bij de voormeting is de moderator, CSAI, gemeten. Verder zijn bij de nameting de afhankelijke variabelen post-intentie en negatieve zelf-evaluatieve emoties gemeten. Er zijn geen significante effecten gevonden behalve voor het hoofdeffect van EMi op negatieve zelf-evaluatieve emoties ($U = 118.00$, $z = -2.01$, $p = .04$) waarbij de participanten lager scoren op negatieve zelf-evaluatieve emoties in de EMi conditie dan in de niet-EMi conditie. Binnen de niet-EMi conditie bleek er ook een significante correlatie te zijn tussen CSAI en negatieve zelf-evaluatieve emoties ($r = -.58$, $p = .03$). De huidige studie heeft niet kunnen aantonen dat EMi de zelfregulerende acties in het werkgeheugen kunnen verstoren of voorkomen om zo de effectiviteit van een overredende boodschap over de nadelige (gezondheids)effecten van regelmatig online gokken te vergroten.

Sleutelwoorden: online gokken, Working Memory account of Persuasion, EMi, CSAI, overredende boodschap

Het Verminderen van Defensieve Reacties op Overredende Informatie Over Online Gokgedrag met Behulp van Geïnduceerde Oogbewegingen

Tegenwoordig zijn er veel verschillende manieren om deel te nemen aan gevarieerde gokactiviteiten (Griffiths & Barnes, 2007). Voorbeelden hiervan zijn het gebruik van gokautomaten, gokken via interactieve televisie, (telefonisch) wedden, casinospellen als roulette, blackjack en poker, maar ook online gokken (Griffiths, 2003). Online gokken verwijst naar het aanbod van gokactiviteiten dat via apparaten met internet wordt aangeboden. Computers, digitale televisie, tablets en smartphones maken onder meer deel uit van type apparaten met toegang tot het internet (Gainsbury, 2015). Griffiths (2003) benoemde in zijn onderzoek dat de invloed van technologie op het gebied van online gokken snel groeit. Wereldwijd is de toename van internet gokken één van de meest significante veranderingen in de gokomgeving van de afgelopen jaren (Gainsbury, 2015; Griffiths, 2003). Een zorg met betrekking tot deze significante groei is de potentiële toename in het aantal probleem gokkers (gokverslaving) en de daarbij komende problemen (Griffiths, 1999). Wood en Williams (2007) hanteren voor probleem gokken de volgende definitie: ‘‘Problem gambling is gambling behaviour that creates negative consequences for the gambler, others in his or her social network, or for the gambler’s community’’ (p. 522). Er zijn hierbij veel verschillende factoren die de online gokactiviteiten mogelijk meer verleidelijk en verslavend maken. Factoren als anonimiteit, gemak, toegankelijkheid, eventfrequentie, interactiviteit en ontremd gedrag/impulsiviteit zijn hier voorbeelden van (Griffiths, 2003; Sharpe, 2002).

Verder is het sinds 1 oktober 2021 in Nederland mogelijk om legaal online te gokken via tien legale aanbieders (Goudsmit, 2021). Dit betekent dat gokkers niet meer hoeven uit te wijken naar illegale websites, wat als gevolg online gokken toegankelijker maakt. Daarnaast mogen de legale aanbieders reclame maken voor de gokspellen die zij aanbieden. Met behulp van reclame kunnen de bedrijven mogelijk nieuwe doelgroepen bereiken die eerder niet

gokten met als gevolg dat een percentage van deze doelgroepen wellicht verslaafd raakt (Goudsmit, 2021). De toenemende toegankelijkheid tot online gokken maakt het dus steeds makkelijker voor spelers om overal toegang te hebben tot gokactiviteiten. Dit brengt ook een aantal risico's met zich mee. Ten eerste kan het gemak wat online gokken met zich meebrengt als gevolg hebben dat spelers meer risicovolle beslissingen nemen (Griffiths, 2003). Zo is er mogelijk minder sprake van een rem, bijvoorbeeld bij het inzetten van geld. Dit kan weer als gevolg hebben dat de speler in de financiële problemen komt. Ook stelt Griffiths (2003) dat het interactieve component van het internet meer psychologisch belonend kan zijn wat als gevolg heeft dat de speler meer persoonlijk betrokken raakt bij de gokactiviteit. Dit creëert een illusie van controle wat zal leiden tot verhoogd gokgedrag (Griffiths, 2003). Ten derde kan online gokken worden gezien als het ontvluchten van stress en problemen in het echte leven. In het onderzoek van Cooper et al. (1999) wordt dit omschreven als een continu proces waarbij er eerst sprake is van een verbeterd levensgevoel, maar dit slaat later door naar ziekelijk en verslavend (Griffiths, 2003). Als laatste kan er sprake zijn van het verlies van plaats- en tijdsbesef. Dit kan uiteindelijk zelfs leiden tot persoonlijkheidsstoornissen (Griffiths et al., 2006). Door middel van zelfcontrole gedragingen is het mogelijk deze risico's onder controle te houden. Om online gokgedrag en zelfcontrole gedragingen te begrijpen, wordt het 'Reflectie-Impuls Model (RIM)' gebruikt (Strack & Deutsch, 2004).

Reflectie-Impuls Model

Een belangrijk model om online gokgedrag en zelfcontrole gedragingen te begrijpen, is het 'Reflectie-Impuls Model (RIM)' (Strack & Deutsch, 2004). Dit model beschrijft de werking van twee mentale systemen, namelijk het reflectieve systeem en het impulsieve systeem die gezamenlijk interactief gedrag teweegbrengen (Strack & Deutsch, 2004). Strack en Deutsch (2004) beschrijven dat wordt aangenomen dat het impulsieve systeem permanent

aanwezig is zonder cognitieve capaciteit te gebruiken. Het reflectieve systeem is daarentegen alleen actief als er voldoende cognitieve capaciteit beschikbaar is. Beide systemen bepalen samen hoe binnenkomende informatie uiteindelijk leidt tot gedrag (Strack en Deutsch, 2004). In het RIM wordt gedrag gezien als een opeenvolging van gedragsschema's. Deze opeenvolging van gedragsschema's wordt door beide systemen beïnvloed en geactiveerd. Het impulsieve systeem is hierbij gebaseerd op geleerde associaties en een motiverende oriëntatie (Strack en Deutsch, 2004). Dit kan zich op verschillende manieren voordoen. Een voorbeeld is het inzetten van geld tijdens het online gokken. In eerste instantie heeft het gedrag (inzetten van geld) een positieve uitkomst (geldwinst) die motiverend werkt. Er ontstaat een associatie tussen geld inzetten en geld winnen. Het inzetten van geld wordt gewoontegedrag waarbij minder wordt nagedacht over de mogelijke negatieve gevolgen met als gevolg bijvoorbeeld financiële problemen.

Hiernaast is het reflectieve systeem verantwoordelijk voor het voortbrengen en vertalen van kennis. Dit systeem is gebaseerd op geleerde informatie over bepaalde waarden en feiten (Strack en Deutsch, 2004). Het reflectieve systeem controleert als het ware het impulsieve systeem door de negatieve gevolgen van het impulsieve gedrag opvallend te maken. Een voorbeeld is een bericht over de negatieve gevolgen van het inzetten van geld bij een online gokactiviteit. Hierdoor is er mogelijk sprake van de bewustwording van bijvoorbeeld financiële problemen dat (veel) geld inzetten tijdens het gokken kan veroorzaken. Het systeem vormt een metarepresentatie die informatie activeert, verwerkt en vervolgens omzet in een gedragsintentie. Motivatie en bewuste reflectie (ook over de gevolgen van het gedrag) zijn een vereiste voor het reflectieve systeem (Strack en Deutsch, 2004). Dus, door overredende informatie aan te bieden aan de participanten binnen dit onderzoek willen we het reflectieve systeem ondersteunen door enerzijds informatie te geven over de negatieve uitkomsten van online gokgedrag en anderzijds door informatie te geven

over hoe men gedrag onder controle kan krijgen. Hierbij is de ‘Working Memory Approach of Persuasion’ van belang (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021).

Working Memory approach of Persuasion

Een opkomend onderwerp binnen het wetenschapsgebied van overreding is de ‘Working Memory approach of Persuasion (WMaP)’. Dit is een interdisciplinaire theorie over de processen die plaatsvinden tijdens het verwerken van overredende informatie. Dijkstra en Elbert (2019, 2021) beschrijven in hun onderzoek dat het overtuigingsproces gelokaliseerd is in het werkgeheugen. In het werkgeheugen wordt de aandacht gestuurd, binnenkomende informatie vergeleken met al opgeslagen informatie en worden doorlopende reacties geïnitieerd en gereguleerd (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Het proces van overtuiging kan verdeeld worden in twee fasen. De eerste fase bestaat uit de opbouw van mentale representaties van de overtuigende informatie in het werkgeheugen. Hier wordt de nieuwe informatie gelinkt aan de informatie beschikbaar uit het lange termijn geheugen (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Dijkstra en Elbert (2019, 2021) stellen dat op deze manier een zelfrelevante betekenis wordt gegeven aan de nieuwe informatie, wat kan resulteren in de ontwikkeling van een mentaal beeld van de kern van de overtuigingskracht. Een voorbeeld hiervan zijn de negatieve gevolgen van het eigen ongezonde gedrag. Dit proces kan een ervaring van dreiging veroorzaken, mogelijk met bijbehorende emoties (bijvoorbeeld angst) (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Dijkstra en Elbert (2019, 2021) stellen ook dat wanneer de dreiging een bepaald punt bereikt, de tweede fase wordt ingezet waarbij de dreiging naar beneden wordt gereguleerd. Deze cognitieve zelfregulerende acties bestaan uit processen die de overtuigende boodschap afwijzen of uit processen die het gedrag reguleren naar een oplossing in lijn met de overtuigende boodschap. Belangrijk is dat de ontwikkeling van mentale beelden en zelfregulerende acties in het werkgeheugen niet zonder gevolgen kunnen plaatsvinden (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Deze processen vragen namelijk ruimte en het

werkgeheugen heeft een beperkte capaciteit. Dit betekent dat er slechts beperkte cognitieve processen tegelijkertijd kunnen worden uitgevoerd (Bodamer, 2021). Dit houdt in dat wanneer er onvoldoende ruimte is in het werkgeheugen, één of meerdere processen mogelijk niet volledig kunnen plaatsvinden. Hierdoor kunnen nieuwe mentale beelden mogelijk geen hoge kwaliteit bereiken (bijvoorbeeld levendigheid) (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Dijkstra en Elbert (2019, 2021) schrijven dat hierdoor ook de zelfregulerende acties kunnen worden verhinderd of zelfs kunnen worden voorkomen. Dit kan verschillende effecten hebben op het proces van overreding. Op grond van deze redenering is de verwachting dat de beschikbare ruimte in het werkgeheugen de mate van overreding beïnvloedt (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Dit impliceert dat het belasten van het werkgeheugen met een andere, concurrerende taak, het proces van overreding kan beïnvloeden waardoor het plaatsvinden van zelfregulerende acties mogelijk kan worden verhinderd of voorkomen. Zoals eerder benoemd, kunnen zelfregulerende processen defensief zijn als reactie op overtuigende berichten. Het voorkomen van de defensieve reactie zou de effectiviteit van overtuigende berichten ten goede kunnen komen (Bodamer, 2021). Een manier om het werkgeheugen te belasten, is door middel van het induceren van regelmatige oogbewegingen (EMi) (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021).

Geïnduceerde oogbewegingen

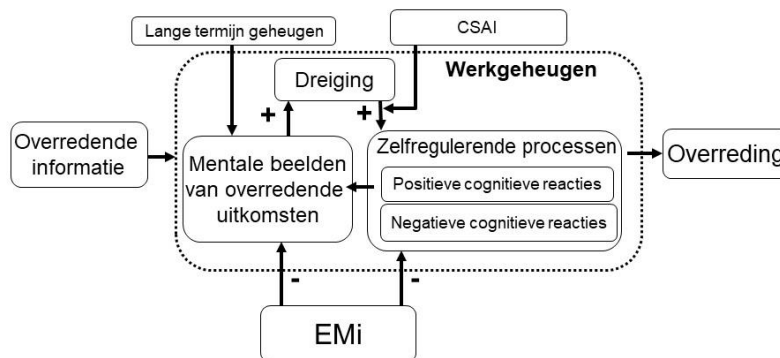
In eerste instantie komt het idee van het induceren van oogbewegingen (EMi) voort uit een psychotherapie, namelijk 'Eye Movement Desensitization and Reprocessing (EMDR)', die is ontwikkeld om angstige en traumatische herinneringen te behandelen (Dijkstra & Elbert, 2019; Shapiro, 1989). Twintig jaar na de oorspronkelijke introductie van Shapiro (1989) blijkt EMDR internationaal bewezen effectief in de behandeling van een posttraumatische stressstoornis (PTSS) (E. Shapiro, 2009). Zoals eerder benoemd, stellen eerdere studies dat EMi de ontwikkeling van zelfregulerende acties en mentale beelden

vermoedelijk kan verstoren door de capaciteit van het werkgeheugen te belasten (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Allereerst kan er sprake zijn van twee effecten wat betreft de verstoring van de ontwikkeling van mentale beelden: ofwel er is geen overtuigingskracht meer, ofwel er is sprake van enige overtuigingskracht, maar het dreigingsniveau blijft onder een drempel waardoor het oproepen van zelfregulerende acties wordt voorkomen (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Wanneer er sprake is van de laatste gebeurtenis, beïnvloeden EMI indirect de zelfregulerende acties, namelijk via effecten op de mentale beelden. De overredende effecten van overtuigende informatie zijn afhankelijk van het type zelfregulerende processen dat wordt voorkomen (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Ten tweede kunnen EMI de ontwikkeling van zelfregulerende handelingen ook direct verstoren. Bij overreding worden zowel positieve als negatieve cognitieve acties geschetst. Mensen reageren met negatieve, neutrale of positieve gedachten op de overtuigende boodschap. De negatieve reacties of gedachten manifesteren zich als tegenargumenten die zelfregulerende middelen nodig hebben en dus kunnen worden omschreven als (defensieve) zelfregulatie. De positieve reacties of gedachten kunnen ook als zelfregulatie worden beschouwd en bevinden zich in het werkgeheugen (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Uit deze redentatie volgt dat de overredende effecten van EMI de zelfregulerende acties kunnen verstoren in het werkgeheugen. Het onderzoek van Dijkstra en Elbert (2019) stelt dat wanneer mensen defensief reageren (negatieve gedachten) – wat de overtuigingskracht vermindert – EMI deze remmende processen zal verstoren wat leidt tot meer overreding. Wanneer mensen reageren met ondersteunende zelfregulerende processen (positieve gedachten) – welke de overtuigingskracht vergroten – zullen EMI deze ondersteunende processen verstoren wat leidt tot minder overreding (Dijkstra & Elbert, 2019, 2021). Eerder onderzoek toont aan dat de deelnemers die naar een overtuigende boodschap luisterden én waarvan werd verwacht dat zij defensief reageren, een significant toegenomen intentie tot het gewenste gedrag vertoonden wanneer EMI werden toegepast tijdens het

luisteren. De defensieve zelfregulering die de overtuigingskracht kon verminderen, leek verstoord te zijn door de toepassing van EMI (Dijkstra & Elbert, 2019; Dijkstra & Van Asten, 2014). Figuur 1 geeft een visuele samenvatting van de belangrijkste concepten van het WMaP inclusief EMI (Dijkstra & Elbert, 2019).

Figuur 1

De 'Working Memory approach of Persuasion' en geïnduceerde oogbewegingen (EMi)



Zelfregulerende acties

Evenals eerder beschreven, wordt verondersteld dat EMI de reacties van mensen op overtuigende berichten verstoren. EMI werken niet voor iedereen hetzelfde, maar hangen af van individuele verschillen, zoals de 'Cognitieve Zelf-Affirmatie Inclinatorie (CSAI)' (cognitieve zelfbevestigingsneiging) (Dijkstra & Elbert, 2019). Dijkstra en Elbert (2019) beschrijven dat het individuele verschil wat betreft CSAI samenhangt met zowel de positieve als de negatieve cognitieve reacties op bedreigende, overredende informatie. Een hoge score op de maat van CSAI verklaart een sterke neiging om te denken aan het compenseren van een positief zelfbeeld wanneer er sprake is van zelfbedreiging. Dit geeft een zelfbevestigend

effect (Dijkstra & Elbert, 2019). Mensen met een hoge CSAI staan meer open voor de informatie die zelfdreiging veroorzaakt waardoor ze geen invulling geven aan defensieve zelfregulerende acties. Ze verwerken de dreigende informatie onbevooroordeeld en worden zich hierdoor bewust van de ongezonde effecten en hun eigen rol hierin. Dit proces leidt tot negatieve zelf-evaluatieve emoties wat dus de overtuigingskracht ondersteunt. De verwachting is dat bij mensen die hoog scoren op CSAI, EMI de ondersteunende processen verstoren waardoor overreding afneemt (Dijkstra & Elbert, 2019). Dijkstra en Elbert (2019) maken ook duidelijk dat de mensen die laag scoren op de maat van CSAI, strategieën gebruiken om met de dreiging van de informatie om te gaan. Er wordt verwacht dat deze groep mensen de dreiging afhoudt door negatieve cognitieve reacties die de overtuigingskracht belemmeren. Eerder werd al benoemd dat deze reacties kunnen worden omschreven als (defensieve) zelfregulerende acties die bedoeld zijn om het gevoel van aversie of dreiging veroorzaakt door de boodschap, te verminderen. De verwachting is dat bij mensen die laag scoren op CSAI, EMI de defensieve processen zullen verstoren waardoor overreding toeneemt (Dijkstra & Elbert, 2019).

Huidige studie

Uit het bovenstaande is vast te stellen dat EMI de zelfregulerende reacties op een bedreigende, overredende boodschap over online gokken, kunnen verstoren. Het voornaamste doel van de huidige studie is om te onderzoeken in hoeverre en bij wie EMI leiden tot gedragsverandering met betrekking tot online gokken. In een online experiment luisteren mensen die regelmatig online gokken naar een negatief geformuleerde, overredende boodschap die aandacht geeft aan de nadelige (gezondheids)effecten van regelmatig online gokken. Een doel is om het reflectieve systeem te versterken door deze overredende informatie aan te bieden. Tijdens het luisteren naar de boodschap is er sprake van twee condities, namelijk EMI vs. niet-EMI: bij de helft van de participanten worden

oogbewegingen geïnduceerd tijdens het luisteren naar de boodschap (EMi conditie). Dit gebeurt met behulp van een bewegende, neutrale stimulus die de participanten moeten volgen met hun ogen. De andere helft van de participanten krijgt alleen de negatief geformuleerde, overredende boodschap te horen (niet-EMi conditie). Binnen het huidige onderzoek wordt er gekeken naar de effecten van EMi op de volgende afhankelijke variabelen: post-intentie en negatieve zelf-evaluatieve emoties. De verwachting is hierbij dat CSAI een modererend effect heeft aangezien lage scores van CSAI defensiviteit kunnen voorspellen tijdens de verwerking van de overredende boodschap. De volgende hypothesen zijn relevant voor het huidige onderzoek:

H1: EMi leiden tot een hogere post-intentie en toegenomen negatieve zelf-evaluatieve emoties in vergelijking met niet-EMi, maar alleen wanneer de participanten laag scoren op CSAI.

H2: EMi leiden tot een lagere post-intentie en afgenomen negatieve zelf-evaluatieve emoties in vergelijking met niet-EMi, maar alleen wanneer de participanten hoog scoren op CSAI.

Methode

Rekrutering

Online gokkers zijn geworven in Nederland via een oproep op sociale media, waaronder Facebook en Instagram (zie Bijlage A). De Facebookpagina's waren groepen zoals publieke prikborden, verkooppagina's, interesse groepen, pagina's gemaakt voor het zoeken van participanten voor online studies en andere netwerkgroepen. In totaal zijn er ongeveer zestig pagina's benaderd. Daarnaast zijn er kaartjes met een link naar het experiment verspreid bij verschillende kroegen, restaurants, winkels en casino's in Groningen. De participanten maakten met deelname kans op één van de vijf prijzen van vijftig euro. Er is voor de combinatie van online en fysiek werven gekozen om een heterogene steekproef te verkrijgen met variaties in geslacht, leeftijd en opleidingsniveau.

Het werven heeft plaatsgevonden in een periode van twee weken. Dit was ongeveer zes weken na de legalisatie van online gokken in Nederland.

Design

De participanten zijn willekeurig toegewezen aan één van de twee condities: wel of niet-EMi waarbij allen van hen hebben geluisterd naar een audiofragment. De volgende afhankelijke variabelen zijn gemeten: post-intentie en negatieve zelfevaluatieve emoties. De G*power die is berekend voor de huidige studie is klein ($1 - \beta = .28$). Daarnaast is de G*power berekend om het beoogde participanten aantal te berekenen. Om een medium effect size van $d = 0.50$ te detecteren waren er ongeveer 102 participanten nodig geweest bij een power van .80. Het onderzoek is goedgekeurd door de Ethische Commissie Psychologie van de faculteit Gedrags- en Maatschappijwetenschappen (PSY-2122-S-0061).

Procedure

Het experiment werd uitgevoerd in Qualtrics, een online survey systeem. De participanten zijn hier terechtgekomen door middel van een link of een QR-code. Voor de start van het experiment kregen de participanten het informed consent te zien (zie Bijlage B). Hierin is het doel van het onderzoek toegelicht en hebben de participanten praktische informatie over het onderzoek en de verwerking van de gegevens gekregen. Er is aanbevolen om het experiment in te vullen op een apparaat met een groot scherm (PC, laptop of tablet). Daarnaast is vermeld dat de participant kans maakt op één van de vijf prijzen van vijftig euro als men ook deelneemt aan de nameting. Participanten konden akkoord gaan met de voorwaarden door *ja* aan te klikken. Na akkoord van de participant is de voormeting van het experiment gestart (zie Bijlage B). Ten eerste hebben de participanten een aantal vragen beantwoord over demografische variabelen en over hun eigen gokgedrag. Hierna zijn de participanten geïnstrueerd over het audiofragment, waarna het audiofragment is gestart. De helft van de participanten heeft een EMi taak ondergaan. Als laatste hebben participanten

directe post-test vragen ingevuld en hiermee zijn verschillende afhankelijke variabelen gemeten. Er heeft een debriefing plaatsgevonden twee weken na de eerste meting.

De overredende boodschap

Door middel van de overredende boodschap (zie Bijlage C) in deze studie is een poging gedaan tot het beïnvloeden van online gokgedrag, zoals gokfrequentie en zelfregulatie gedrag. Deze boodschap, bestaande uit 350 woorden (120 seconden), is gepresenteerd in de vorm van een negatief verwoord audio-fragment waarin de mogelijke negatieve gevolgen van online gokken zijn opgesomd. Deze negatieve gevolgen zijn gebaseerd op bestaande literatuur en zijn: de kans op schulden, liegen, zich schamen en depressief worden.

Verder is de participanten geadviseerd om het persoonlijke gokgedrag te reguleren om zo nadelige (gezondheids)uitkomsten te voorkomen. Er zijn hierbij concrete adviezen gegeven zoals: geen alcohol consumeren tijdens het gokken en een budget vaststellen voorafgaande aan het spelen. Om de geïnduceerde oogbewegingen te bewerkstelligen, is gebruik gemaakt van een auditief bericht in combinatie met een visuele stimulus. De boodschap is in het Nederlands ingesproken door een mannelijke stem die gebruik heeft gemaakt van normale intonatie en tempo, zoals een professionele nieuwslezer het zou inspreken.

EMi manipulatie

Binnen de EMi conditie zijn de participanten blootgesteld aan een bewegend, rood blokje. Het blokje van 17 millimeter heeft op een scherm van 30 centimeter breed (binnen 1.8 seconde) heen en weer bewogen. De participanten binnen de EMi conditie zijn geïnstrueerd om het blokje met de ogen te volgen gedurende het beluisteren van de overredende boodschap tot het audiofragment is gestopt. Participanten in de niet-EMi conditie hebben geen rood blokje hoeven te volgen tijdens de audioboodschap. Zij hebben enkel naar de overredende tekst geluisterd.

Metingen

Voormeting

Demografische gegevens. Om de demografische gegevens van de participanten te verzamelen, werd de participanten gevraagd naar hun leeftijd, geslacht en hoogst behaalde opleidingsniveau.

Cognitieve Zelf-Affirmatie Inclinatie. CSAI is gemeten met items die betrekking hebben op de ervaren frequentie van specifieke zelf-gerelateerde positieve gedachten (Pietersma & Dijkstra, 2012). De zes items ($\alpha = .77$) binnen dit onderdeel zijn als volgt geformuleerd: “Ik merk dat ik sommige dingen heel goed heb gedaan.”; “Als ik mij slecht voel over mezelf dan denk ik aan dingen die ik wel goed doe.”; “Ik denk aan dingen die ik in het verleden goed heb gedaan.”; “Als ik iets heb gedaan waardoor ik ontevreden ben, zeg ik tegen mijzelf dat ik niet alles verkeerd doe.”; “Ik beseft dat ik naast de domme dingen die ik doe, ook een aantal dingen heel goed doe.”; “Ik denk aan de dingen die ik goed voor elkaar heb.” De items zijn gescoord op een vijfpuntsschaal: *nooit (1)*; *soms (2)*; *regelmatig (3)*; *vaak (4)*; *heel vaak (5)*.

Pre-intentie. De intentie om het online gokgedrag te reguleren, is gemeten aan de hand van vragen over het toekomstige gokgedrag. Hier is een zevenpuntsschaal voor toegepast. Voorafgaand aan de blootstelling aan de overredende boodschap is gebruik gemaakt van de volgende twee items: “Ben je van plan om de komende 3 maanden **niet te vaak of te veel** in te zetten bij online gokspelen? *Zeker niet van plan (1)* tot en met *zeker van plan (7)*”; “Hoe waarschijnlijk is het dat je in de komende 3 maanden **niet te vaak of te veel** zal inzetten bij online gokspelen? *Zeer onwaarschijnlijk (1)* tot en met *zeer waarschijnlijk (7)*.” Hierbij is er een significante correlatie gevonden tussen de items ($r = .58, p < .05$).

Problem Gambling Severity Index. De mate van problematisch gokgedrag is gemeten aan de hand van de *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* (de Bruin & Labree,

2015). De PGSI omvat negen items ($\alpha = .83$) op een vijfpuntsschaal: *nooit (1)*; *soms (2)*; *regelmatig (3)*; *vaak (4)*; *bijna altijd (4)*. Deze vragen zijn als volgt geformuleerd: “Hoe vaak heb je meer ingezet dan goed voor je was?”; “Hoe vaak heb je meer geld moeten gokken om hetzelfde gevoel van opwinding te krijgen?”; “Hoe vaak ben je later teruggegaan om geld dat je verloren bent terug te winnen?”; “Hoe vaak heb je geld geleend of iets verkocht om te kunnen gokken?”; “Hoe vaak heb je het gevoel dat je een probleem met gokken zou kunnen hebben?”; “Hoe vaak hebben mensen gezegd of gesuggereerd dat je een gokprobleem hebt?”; “Hoe vaak heb je je schuldig gevoeld over je gokgedrag?”; “Hoe vaak heeft gokken gezondheidsproblemen voor je veroorzaakt, inclusief stress en angst?”; “Hoe vaak heeft jouw gokken financiële problemen voor jou of je huishouden veroorzaakt?”.

Nameting

Zelf-evaluatieve emoties. Verder zijn er zelf-evaluatieve emoties gemeten. Dit is gedaan door middel van de volgende vraag: “In hoeverre ben je ontevreden over jezelf als je denkt aan de mogelijke gevolgen van je gokgedrag? *Niet ontevreden (1)* tot en met *heel erg ontevreden (7)*”.

Post-intentie. In de nameting is intentie gemeten aan de hand van de volgende twee items: “Ben je van plan om in de komende maand bij online gokken niet teveel in te zetten? *Zeker niet van plan (1)* tot en met *heel sterk van plan (7)*”; “Ben je van plan om in de komende maand bij online gokken niet te vaak in te zetten? *Zeker niet van plan (1)* tot en met *heel sterk van plan (7)*”. Hierbij is er een significante correlatie gevonden tussen de items ($r = .57, p < .05$).

Overige metingen

Naast de bovenstaande metingen zijn er ook andere metingen gedaan, maar deze zijn niet relevant voor het huidige onderzoek. Voorbeelden hiervan zijn: discrepantie (gemeten bij de voormeting) en bron-en-bericht acceptatie (gemeten bij de nameting).

Resultaten

Selectie procedure

In totaal zijn 123 participanten gestart met het experiment. Voorafgaand aan de data analyse is er een selectie gemaakt van de participanten. Zo zijn vijf dubbele IP-adressen verwijderd wegens het risico op het niet onafhankelijk invullen van de vragenlijst door de participanten. Verder hebben de onderzoekers de foutieve responsen in de dataset aangepast. Zo zijn geschreven numerieke antwoorden veranderd in getallen en zijn antwoorden zoals “1 à 2 keer per week” verandert in 1.5 keer per week. Daarnaast zijn de participanten die zich niet als man of vrouw identificeren eruit gefilterd, omdat deze groep dusdanig klein was (twee personen) dat hier statistisch gezien geen betrouwbare uitspraken over gedaan mogen worden. Van de overgebleven participanten zijn er 83 aangekomen bij de overredende boodschap. Hiervan zijn 40 participanten ingedeeld in de EMI conditie en 43 participanten in de niet-EMI conditie. Er zijn 41 participanten minimaal 120 seconden op deze pagina gebleven en de overige 42 participanten zijn uit de dataset gefilterd. Hierdoor zijn er 24 participanten overgebleven in de EMI conditie en 17 in de niet-EMI conditie. Van deze participanten zijn er 39 aangekomen bij de laatste vraag. In totaal zijn er uiteindelijk 39 participanten meegenomen in de data-analyse. Dat is 31.71% van het oorspronkelijke aantal participanten. Uiteindelijk zijn er 24 participanten overgebleven in de EMI conditie en zijn er 15 participanten overgebleven in de niet-EMI conditie.

Attritie-analyse

Om te controleren of er sprake is van een relevante selectie, zijn de 39 mensen in de uiteindelijke selectie vergeleken met de complete dataset van 123 mensen. Er is gekeken naar het verschil in verhouding van geslacht, leeftijd en opleiding tussen de geselecteerde participanten en de uitgevallen participanten. Van te voren is opleiding gedichotomiseerd naar laag/middelbaar opgeleid ($N = 33$) en hoogopgeleid ($N = 71$). Het verschil in geslacht en

opleiding is berekend met de Chi-square. Zowel opleiding ($\chi^2(1, N = 104) = 0.06, p = .81$) als geslacht ($\chi^2(1, N = 102) = 0.16, p = .69$) zijn niet-significant. Daarnaast is er met een One-Way ANOVA gekeken naar verschillen binnen leeftijd ($F(1, 99) = 1.18, p = .28$), CSAI ($F(1, 86) = 0.68, p = .41$) en pre-intentie ($F(1, 86) = 1.69, p = .20$). Ook bij deze variabelen zijn geen significante verschillen gevonden tussen de uitgevallen en de meegenomen participanten.

Participanten karakteristieken en randomisatie

Van de 39 participanten die zijn meegenomen in de analyse, zijn er 33 mannelijke (84.60%) en 6 vrouwelijke participanten (15.40%). De gemiddelde leeftijd is 28.38 jaar ($SD = 10.88$). Van de participanten is 28.20% laag/middelbaar opgeleid en 71.80% hoogopgeleid. Verder geeft 79,5% van de participanten aan vóór 1 oktober al online gegokt te hebben.

De verdeling van de participanten over de EMI condities is: 24 in de EMI conditie en 15 in de niet-EMI conditie. Voor de randomisatiecheck is er een ANOVA analyse uitgevoerd voor CSAI ($F(1, 37) = 0.20, p = .89$), pre-intentie ($F(1, 37) = 1.46, p = .24$) en leeftijd ($F(1, 37) = 0.07, p = .80$). Daarnaast is er een Chi Square analyse gedaan voor opleiding ($\chi^2(6, N = 39) = 4.77, p = .57$) en geslacht ($\chi^2(6, N = 39) = 1.43, p = .23$). Geen van de analyses geeft een significant resultaat ($p < .05$) wat wijst op een succesvolle randomisatie.

Manipulatiecheck

Binnen de onafhankelijke variabele EMI is een manipulatiecheck uitgevoerd. Deze is uitgevoerd door te vragen of het gelukt is om naar de visuele stimulus te blijven kijken gedurende de auditieve boodschap. Van de 24 participanten hebben 15 aangegeven dat het heel goed is gelukt om het bewegende blokje te blijven volgen met hun ogen. Bij de overige participanten hebben vijf participanten aangegeven dat zij het bewegende blokje redelijk hebben kunnen volgen en vier participanten hebben het bewegende blokje niet goed kunnen volgen. De vier participanten die hebben aangegeven dat zij het blokje niet goed hebben

kunnen volgen, zijn wel meegenomen in de uiteindelijke steekproef. Ondanks dat de participanten hebben aangegeven dat ze het blokje niet goed hebben kunnen volgen, kan er namelijk wel sprake zijn van een effect. Bovendien zorgt een nog kleinere steekproef voor een nog lagere power wat niet gunstig is voor het onderzoek. Verder waren er geen participanten die hebben aangegeven dat zij het blokje helemaal niet te hebben kunnen volgen.

Analyse met de afhankelijke variabele post-intentie

Ten eerste zijn de effecten op de afhankelijke variabele *post-intentie* geanalyseerd. Hierbij lijkt in eerste instantie een variantieanalyse een geschikte toets, namelijk een ‘univariate Analysis of Covariance (One-Way ANCOVA)’. Deze toets wordt gebruikt bij het vergelijken van groepen op de afhankelijke variabele waarbij er wordt verwacht dat een andere variabele (covariaat), naast de onafhankelijke variabele, invloed heeft op de afhankelijke variabele. Om te controleren of pre-intentie (gemeten op de voormeting) moest worden meegenomen als covariaat in de analyse van post-intentie (gemeten op de nameting) is er een correlatie tussen de variabelen uitgevoerd. Uit de resultaten is gebleken dat er sprake is van een niet-significante, zwakke positieve correlatie ($r = .26, p = .11$). Om de statistische power toch wat te verhogen, is er voor gekozen om pre-intentie wel mee te nemen in de analyses. Hierna is onderzocht of de residuen van post-intentie normaal verdeeld zijn. Dit is onderzocht aan de hand van een P-P plot van de gestandaardiseerde residuen en een spreidingsdiagram van de gestandaardiseerde residuen en voorspelde waarden. Een visuele analyse van de grafieken heeft laten zien dat post-intentie niet voldoet aan de assumptie van normaliteit (zie Bijlage D). Om deze reden is ervoor gekozen om een non-parametrische test uit te voeren, namelijk de ‘Mann-Whitney U test’. Deze test ordent de scores van laag naar hoog waardoor het mogelijke effect van een scheve verdeling verdwijnt. Omdat pre- en post-intentie dezelfde concepten meten, maar omdat er geen covariaat meegenomen kan worden in

de Mann-Whitney U test, wordt ook gekeken naar de verschillen tussen pre- en post-intentie (verschilscore-intentie). Op deze manier kan de beginpositie van de individuele participanten ook meegenomen worden. Om de afhankelijke variabele verschilscore-intentie te krijgen, is de voormeting (pre-intentie) afgetrokken van de nameting (post-intentie). Hierbij geldt: hoe hoger de score op verschilscore-intentie, hoe sterker de toename voor het individu is.

Post-intentie

In eerste instantie is er gekeken naar het hoofdeffect van EMI op post-intentie (zonder CSAI). De theorie verwacht namelijk niet dat er een hoofdeffect is van EMI op post-intentie. Dit is getoetst met de Mann-Whitney U test. Uit de resultaten is gebleken dat de EMI condities niet-significant verschillen op de afhankelijke variabele post-intentie ($U = 166.00$, $z = -.42$, $p = .70$). Om de analyses van een mogelijk effect van EMI op post-intentie verder te kunnen uitvoeren met de Mann-Whitney U test, is de dataset ($N = 39$) gehercodeerd met een *median-split* naar laag ($N = 19$) en hoog ($N = 20$) CSAI. De hypothesen stellen namelijk dat er een verschillend effect is bij een lage of een hoge score op CSAI. Vervolgens is er gekeken of EMI een significant effect hebben op post-intentie binnen de lage en de hoge CSAI. Uit de resultaten is gebleken dat er sprake is van een niet-significant effect van EMI op post-intentie zowel binnen de groep met een lage CSAI ($U = 41.50$, $z = -.30$, $p = .78$) als binnen de groep met een hoge CSAI ($U = 28.00$, $z = -.78$, $p = .49$). Het kwalitatieve beeld in Tabel 1 laat geen opvallende verschillen zien tussen de condities. Om verder een beeld te ontwikkelen over de relatie tussen CSAI en post-intentie is er een correlatie uitgevoerd tussen de continu maat van CSAI en post-intentie binnen de EMI condities (niet-EMI vs. EMI). Binnen de niet-EMI conditie bleek er een niet-significante, zeer zwakke positieve correlatie te zijn tussen CSAI en post-intentie ($r = .09$, $p = .76$). Binnen de EMI conditie bleek er een niet-significante, zeer zwakke negatieve correlatie te zijn tussen CSAI en post-intentie ($r = -.06$, $p = .78$).

Tabel 1*Frequentietabel post-intentie*

	niet-EMi		EMi	
	Laag CSAI	Hoog CSAI	Laag CSAI	Hoog CSAI
7.00	4	3	5	5
6.50	1		1	
6.00	1	1		1
5.50				2
5.00		1	1	2
4.50			1	
4.00	1	1	1	1
3.50				1
3.00	1			
2.00				1
1.00	1		1	1

Verschilscore-intentie

Vervolgens is dezelfde analyse als hierboven uitgevoerd, maar nu is er gekeken naar de afhankelijke variabele verschilscore-intentie. Uit de resultaten is gebleken dat er sprake is van een niet-significant effect van EMi op verschilscore-intentie zowel binnen de groep met een lage CSAI ($U = 27.50, z = -1.47, p = .16$) als binnen de groep met een hoge CSAI ($U = 34.50, z = -.14, p = .89$). Het kwalitatieve beeld in Tabel 2 laat zien dat in de groep met een lage CSAI binnen de niet-EMi conditie, de kans op een grotere verschilscore-intentie groter is. Verder is gebleken uit de resultaten dat binnen de niet-EMi conditie er een niet-significante, zeer zwakke negatieve correlatie is tussen CSAI en verschilscore-intentie ($r = -.05, p = .87$). Binnen de EMi conditie is gebleken dat er sprake is van een niet-significante, zwakke positieve correlatie is tussen CSAI en verschilscore-intentie ($r = .24, p = .26$).

Tabel 2*Frequentietabel verschilscore-intentie*

	niet-EMi		EMi	
	Laag CSAI	Hoog CSAI	Laag CSAI	Hoog CSAI
-6.00			1	1
-3.50	1			
-1.50			1	
-0.50		1	1	1
0.00	3	1	4	2
0.50			1	3
1.00	1	1		1
1.50		1		1
2.00		1		1
2.50				2
3.00	1	1	1	1
3.50			1	
4.00				1
4.50	1			
5.00	1			
6.00	1			

Analyse met de afhankelijke variabele negatieve zelf-evaluatieve emoties

Na post-intentie is de afhankelijke variabele *negatieve zelf-evaluatieve emoties* geanalyseerd. Net als bij post-intentie lijkt een variantieanalyse in eerste instantie een geschikte toets (One-Way ANCOVA). Ten eerste is voor PGSI (gemeten op de voormeting) gecontroleerd of deze moest worden meegenomen als covariaat in de analyse van negatieve zelf-evaluatieve emoties (gemeten op de nameting) door middel van het uitvoeren van een correlatie tussen de variabelen. De PGSI bleek matig samen te hangen met negatieve zelf-evaluatieve emoties ($r = .45$), maar hierbij was er wel sprake van een significant verband ($p =$

.004). Daarom is ervoor gekozen om PGSI mee te nemen als covariaat in de analyse van negatieve zelf-evaluatieve emoties. Hierna is er onderzocht of de residuen van negatieve zelf-evaluatieve emoties normaal verdeeld zijn. Dit is, net als bij post-intentie, onderzocht aan de hand van een P-P plot van de gestandaardiseerde residuen en een spreidingsdiagram van de gestandaardiseerde residuen en voorspelde waarden. Een visuele analyse van de grafieken heeft laten zien dat de afhankelijke variabele negatieve zelf-evaluatieve emoties niet voldoet aan de assumptie van normaliteit (zie Bijlage D). Om deze reden is er ook voor negatieve zelf-evaluatieve emoties besloten om een non-parametrische test uit te voeren, namelijk de Mann-Whitney U test. Omdat er, zoals eerder genoemd, bij de Mann-Whitney U test geen covariaat kan worden meegenomen in de analyse, is er gekeken naar de verschilcores tussen PGSI en negatieve zelf-evaluatieve emoties (verschilcore-emoties). Op deze manier kan ook hier de beginpositie van de individuele participanten worden meegenomen in de analyse.

Negatieve zelf-evaluatieve emoties

Allereerst is het hoofdeffect van EMi op negatieve zelf-evaluatieve emoties onderzocht (zonder CSAI). De theorie verwacht namelijk niet dat er een hoofdeffect is van EMi op negatieve zelf-evaluatieve emoties. Dit is gecontroleerd met de Mann-Whitney U test. Uit de resultaten is gebleken dat de EMi condities significant verschillen op de afhankelijke variabele negatieve zelf-evaluatieve emoties ($U = 118.00$, $z = -2.01$, $p = .04$). Het kwalitatieve beeld in Tabel 3 laat zien dat de participanten lager scoren op negatieve zelf-evaluatieve emoties in de EMi conditie dan in de niet-EMi conditie. Om de analyses van een mogelijk effect van EMi op negatieve zelf-evaluatieve emoties verder te kunnen uitvoeren met de Mann-Whitney U test, is ook hier gebruik gemaakt van een gehercodeerde dataset ($N = 39$) met een *median-split* naar laag ($N = 19$) en hoog ($N = 20$) CSAI. Vervolgens is er gekeken of EMi een significant effect hebben op negatieve zelf-evaluatieve emoties binnen de lage en de hoge CSAI. Uit de resultaten is gebleken dat er sprake is van een niet-

significant effect van EMI op negatieve zelf-evaluatieve emoties zowel binnen de groep met een lage CSAI ($U = 24.50, z = -1.72, p = 0.10$) als binnen de groep met een hoge CSAI ($U = 35.00, z = -.83, p = .60$). Het kwalitatieve beeld in Tabel 3 laat zien dat in de groep met een lage CSAI binnen de niet-EMI conditie, de kans op een meer extreme hoge score op negatieve zelf-evaluatieve emoties groter is. Om verder een beeld te ontwikkelen over de relatie tussen CSAI en negatieve zelf-evaluatieve emoties is er een correlatie uitgevoerd tussen de continu maat van CSAI en negatieve zelf-evaluatieve emoties binnen de EMI condities (niet-EMI vs. EMI). Binnen de niet-EMI conditie is gebleken dat er een significante, matig tot hoge negatieve correlatie is tussen CSAI en negatieve zelf-evaluatieve emoties ($r = -.58, p = .03$). Binnen de EMI conditie is gebleken dat er een niet-significante, zwakke negatieve correlatie is tussen CSAI en negatieve zelf-evaluatieve emoties ($r = -.23, p = .29$).

Tabel 3

Frequentietabel negatieve zelf-evaluatieve emoties

	niet-EMI		EMI	
	Laag CSAI	Hoog CSAI	Laag CSAI	Hoog CSAI
7.00	3			
6.00	1			
5.00	1		1	1
4.00			1	
3.00			2	
2.00	2	2	1	1
1.00	2	4	5	12

Verschilscore-emoties

Vervolgens is dezelfde analyse als hierboven uitgevoerd, maar nu is er gekeken naar de afhankelijke variabele verschilscore-emoties. Uit de resultaten is gebleken dat er sprake is van een niet-significant effect van EMI op verschilscore-emoties zowel binnen de groep met

een lage CSAI ($U = 37.50, z = -.62, p = .59$) als binnen de groep met een hoge CSAI ($U = 18.50, z = -1.98, p = .051$). Het kwalitatieve beeld in Tabel 4 laat zien dat in de groep met een hoge CSAI binnen de niet-EMi conditie, de kans op een meer extreme score op verschilscore-emoities kleiner is. Verder is gebleken uit de resultaten dat binnen de niet-EMi conditie er een niet-significante, matige positieve correlatie is tussen CSAI en verschilscore-emoities ($r = .33, p = .23$). Binnen de EMi conditie is gebleken dat er een niet-significante, zwakke positieve correlatie is tussen CSAI en verschilscore-emoities ($r = .18, p = .41$).

Tabel 4*Frequentietabel verschil-emoities*

	niet-EMi		EMi	
	laag CSAI	hoog CSAI	laag CSAI	hoog CSAI
-3.22	2			
-1.49	1			
-1.23	1			
-1.21				1
-0.43			1	
-0.41	1			
-0.17		2		1
-0.15		3	4	2
0.03			1	
0.10		1	1	5
0.34				2
0.57	1		1	
0.80			1	
0.84	1			
1.03			1	
1.09	1			2
1.83				1
2.75	1			

Discussie

Het voornaamste doel van de huidige studie was om te onderzoeken in hoeverre en bij wie EMI leiden tot gedragsverandering met betrekking tot online gokken. Hierbij was het belangrijk om te onderzoeken of EMI zelfregulerende acties in het werkgeheugen kunnen verstoren of voorkomen om de effectiviteit van een overredende boodschap over de nadelige (gezondheids)effecten van (regelmatig) online gokken, te vergroten. De eerste hypothese was dat EMI leiden tot een hogere post-intentie en toegenomen negatieve zelf-evaluatieve emoties in vergelijking met niet-EMI, maar alleen wanneer de participanten laag scoren op CSAI. Daarnaast was de tweede hypothese dat EMI leiden tot een lagere post-intentie en afgenomen negatieve zelf-evaluatieve emoties in vergelijking met niet-EMI, maar alleen wanneer de participanten hoog scoren op CSAI.

Ten eerste heeft de huidige studie laten zien dat EMI de zelfregulerende reacties op een negatief, geformuleerde boodschap over online gokken, niet kunnen verstoren voor de afhankelijke variabele post-intentie (zonder CSAI). Dit is in lijn met de theorie, omdat er volgens de hypothesen geen verwachting was voor het effect van EMI op post-intentie zonder CSAI. Daarnaast is gebleken dat EMI de zelfregulerende reacties op de overredende boodschap wel kunnen verstoren voor de afhankelijke variabele negatieve zelf-evaluatieve emoties. Dit is niet in lijn met de verwachting aangezien de verwachting was dat er geen effect is van EMI op negatieve zelf-evaluatieve emoties (zonder CSAI). Verder is gebleken dat bij zowel de lage als de hoge CSAI groep, EMI niet leiden tot een hogere of een lagere post-intentie en niet tot toegenomen of afgenomen negatieve zelf-evaluatieve emoties. Dit resultaat is niet in overeenstemming met de hypothesen. Een reden hiervoor zou kunnen zijn dat het effect van EMI op post-intentie en negatieve zelf-evaluatieve emoties niet samenhangt met CSAI. Bovendien is gebleken dat de huidige studie niet kan aantonen dat de mate van post-intentie, zowel in de EMI conditie als in de niet-EMI conditie, samenhangt met CSAI.

Ook dit resultaat is niet in overeenstemming met de hypothesen. Voor de mate van negatieve zelf-evaluatieve emoties hebben de resultaten eveneens laten zien dat de EMI conditie niet samenhangt met CSAI. Dit is wederom niet in overeenstemming met de hypothesen.

Opvallend is dat de resultaten hebben laten zien dat de mate van negatieve zelf-evaluatieve emoties wel samenhangt met CSAI binnen de niet-EMI conditie. Hierbij laten de resultaten zien dat als de participanten luisteren naar de overredende boodschap zonder EMI: hoe hoger CSAI, hoe lager de negatieve zelf-evaluatie emoties. Dit is niet in lijn met de hypothesen. De hypothese stelt namelijk dat EMI leiden tot toegenomen negatieve zelf-evaluatieve emoties in vergelijking met niet-EMI, maar alleen wanneer de participanten laag scoren op CSAI. Tabel 3 laat daarentegen zien dat er binnen de EMI conditie sprake is van een afgenomen score van negatieve zelf-evaluatieve emoties bij een lage score op CSAI. Hier kunnen meerdere verklaringen voor zijn, namelijk: ten eerste is het mogelijk dat er bij het huidige onderzoek sprake is geweest van het ophalen van positieve zelfbeelden waardoor dreiging en negatieve zelf-evaluatieve emoties zijn verminderd. De overredende tekst zou onvoldoende overtuigingskracht kunnen hebben gehad waardoor het positieve zelfbeeld de dreiging naar beneden heeft gehaald in plaats van dat het iemand meer laat openstellen voor de informatie. Een tweede verklaring hiervoor kan zijn dat de negatieve zelf-evaluatieve emoties die worden veroorzaakt door mentale representaties, tegengehouden worden door EMI: EMI heeft geïnterfereerd met de opbouw van de mentale representaties. Een derde verklaring zou kunnen zijn dat EMI juist tot extreme openheid van mentale representaties hebben gezorgd. Dit maakt de mentale representaties mogelijk dreigend waardoor men defensief is geworden.

Verder is er ook een analyse gedaan met verschilscore-intentie en met verschilscore-emoties. Uit de resultaten is gebleken dat ook hier bij zowel de lage als de hoge CSAI groep, EMI niet leiden tot een hogere of een lagere verschilscore-intentie en niet tot een toegenomen of afgenomen verschilscore-emoties. Ook heeft de huidige studie niet laten zien dat de mate

van verschilscore-intentie en verschilscore-emoities, zowel in de EMI conditie als in de niet-EMI conditie, samenhangt met CSAI. Dit kan ook de reden zijn waarom uit de resultaten is gebleken dat bij zowel de lage als de hoge CSAI groep, EMI niet leiden tot een hogere of een lagere verschilscore-intentie en niet tot een toegenomen of afgenomen verschilscore-emoities.

De verwachte effecten van EMI op de afhankelijke variabelen kunnen dus niet worden aangetoond met de resultaten binnen de huidige studie. Bovendien is gebleken dat EMI de voorspelde effecten van CSAI niet lieten zien. Dit is niet in lijn met eerdere studies waarbij de effecten van EMI wel de voorspelde effecten van CSAI lieten zien (Dijkstra & Elbert, 2019). In de studie van Dijkstra en Elbert (2019) bleken EMI bij een lage CSAI defensiviteit of negatieve cognitieve processen weg te nemen waardoor de overtuigingskracht van de overredende boodschap toenam. Bij een hoge score op CSAI bleken EMI ondersteunende of positieve cognitieve processen weg te nemen waardoor de overtuigingskracht van de overredende boodschap afnam (Dijkstra & Elbert, 2019).

Beperkingen en toekomstig onderzoek

Bij het interpreteren van de resultaten van dit onderzoek is het belangrijk dat er rekeningen wordt gehouden met enkele beperkingen. Ten eerste de kleine steekproefgrootte. Zoals eerder genoemd, heeft het huidige onderzoek een lage statistische power. Button et al. (2013) schrijven dat een onderzoek met een lage statistische power een kleinere kans heeft om een werkelijk effect te achterhalen en hierbij de kans op een statistisch significant resultaat verkleint. Een ander gevolg met betrekking tot een lage power is overschatting van de effectgrootte (Button et al., 2013). Dit betekent dat er vaker sprake is van een ‘vals-negatief’ resultaat waarbij er geen effect wordt gemeten, maar waarbij er wel sprake is van een werkelijk effect. Als laatste is het zo dat hoe lager de power van de studie is, hoe lager de kans is dat de gevonden significante effecten ook een daadwerkelijk effect weerspiegelen (Button et al., 2013). De kans dat een ‘positief’ gevonden resultaat ook een daadwerkelijk

effect weerspiegelt, wordt de ‘positieve voorspellende waarde (PPV)’ genoemd (Button et al., 2013). Button et al. (2013) stellen dat de genoemde gevolgen onder andere kunnen leiden tot onbetrouwbaar onderzoek en verlaging van reproduceerbaarheid. Een tweede beperking van het huidige onderzoek is dat de participanten, wegens het design van een online experiment, de vragenlijst hebben ingevuld in een niet-gecontroleerde omgeving. Hierdoor was er minder controle over de omgeving van de participanten met als gevolg dat er onzekerheid is over, bijvoorbeeld, eventuele afleidende invloeden tijdens het beluisteren van de overredende boodschap of tijdens het volgen van de neutrale stimulus in de EMI conditie. De boodschap zou hierdoor bijvoorbeeld minder effectief kunnen zijn geweest waardoor het reflectieve systeem onvoldoende ondersteuning heeft gehad of waardoor het werkgeheugen onvoldoende belast is. Via een online gokforum waar de oproep voor het experiment is geplaatst, hebben sommige participanten laten weten dat zij moeite hadden met het volgen van de neutrale stimulus. Zoals eerder genoemd, zijn de participanten die korter dan 120 seconden in de EMI manipulatie zijn gebleven, verwijderd uit de uiteindelijke steekproef. Toch is gebleken dat participanten die niet zijn verwijderd uit de steekproef, problemen hebben gehad tijdens de EMI manipulatie. Een derde beperking is dat het gebruik van alleen zelfrapportage een effect kan hebben op de betrouwbaarheid van de metingen. Participanten kunnen bijvoorbeeld moeite hebben met het reflecteren op hun online gokgedrag en hun gevoelens hiertegenover.

Voor toekomstig onderzoek is het advies om een soortgelijk onderzoek uit te voeren, maar met een grotere steekproef voor een hogere statistische power. Eerder is benoemd hoeveel het beoogde aantal participanten moet zijn voor een medium effect size bij een voldoende grote power. Verder is het advies om het experiment uit te voeren in een gecontroleerde setting zodat er meer controle is over eventuele afleidingen en invloeden die de overtuigingskracht van de overredende boodschap kunnen beïnvloeden. Een gecontroleerde setting heeft mogelijk ook een positieve invloed op effecten binnen de EMI

conditie, omdat participanten bijvoorbeeld minder afgeleid zijn en de stimulus beter kunnen volgen. Verder, indien mogelijk, zouden bijvoorbeeld nabije familieleden van de participanten geïnterviewd kunnen worden naast het gebruik van alleen zelfrapportage om de betrouwbaarheid van de metingen te verhogen.

Concluderend, de huidige studie heeft niet kunnen aantonen dat EMI de zelfregulerende acties in het werkgeheugen kunnen verstoren of voorkomen om zo de effectiviteit van een overredende boodschap over de nadelige (gezondheids)effecten van regelmatig online gokken, te vergroten. Hierbij lijkt er ook geen samenhang te zijn met de score op CSAI. Verder onderzoek naar deze processen zal nieuwe inzichten brengen op het gebied van overtuiging en kan een zinvolle bijdrage leveren aan de huidige informatie over de 'Working Memory approach of Persuasion' en de effecten van geïnduceerde oogbewegingen.

Referenties

- Bodamer, W. G. (2021). *Preventing Defensiveness Towards Persuasive Health Information on Social Media Use Using Induced Eye Movements* [Ongepubliceerde masterscriptie]. Rijksuniversiteit Groningen.
- Button, K. S., Ioannidis, J. P. A., Mokrysz, C., Nosek, B. A., Flint, J., Robinson, E. S. J., & Munafò, M. R. (2013). Power failure: why small sample size undermines the reliability of neuroscience. *Nature Reviews Neuroscience*, *14*(5), 365–376.
<https://doi.org/10.1038/nrn3475>
- Cooper, A., Putnam, D. E., Planchon, L. A., & Boies, S. C. (1999). Online sexual compulsivity: Getting tangled in the net. *Sexual Addiction & Compulsivity*, *6*(2), 79–104. <https://doi.org/10.1080/10720169908400182>
- De Bruin, D., & Labree, M. (2015). *Prevalentie van problematisch speelgedrag onder deelnemers aan online kansspelen*. Centrum voor Verslavingsonderzoek (CVO).
<https://doi.org/10.17026/dans-xka-3rga>
- De Voogd, L. D., Kanen, J. W., Neville, D. A., Roelofs, K., Fernández, G., & Hermans, E. J. (2018). Eye-Movement Intervention Enhances Extinction via Amygdala Deactivation. *The Journal of Neuroscience*, *38*(40), 8694–8706.
<https://doi.org/10.1523/jneurosci.0703-18.2018>
- Dijkstra, A., & Elbert, S. (2019). Eye movement inductions influence health behaviour: the working memory account of persuasion. *Psychology & Health*, *34*(11), 1378–1394.
<https://doi.org/10.1080/08870446.2019.1609678>
- Dijkstra, A., & Elbert, S. P. (2021). Detecting and Preventing Defensive Reactions Toward Persuasive Information on Fruit and Vegetable Consumption Using Induced Eye Movements. *Frontiers in Psychology*, *11*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.578287>

- Dijkstra, A., & Van Asten, R. (2014). The Eye Movement Desensitization and Reprocessing Procedure Prevents Defensive Processing in Health Persuasion. *Health Communication, 29*(6), 542–551. <https://doi.org/10.1080/10410236.2013.779558>
- Engelhard, I., Van Uijen, S., & Van den Hout, M. (2010). The impact of taxing working memory on negative and positive memories. *European Journal of Psychotraumatology, 1*(1), 5623. <https://doi.org/10.3402/ejpt.v1i0.5623>
- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Current Addiction Reports, 2*(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Goudsmit, R. (2021, 30 september). *Online wedden wordt straks op sommige websites legaal, leidt dat tot meer gokverslavingen?* Trouw. <https://www.trouw.nl/binnenland/online-wedden-wordt-straks-op-sommige-websites-legaal-leidt-dat-tot-meer-gokverslavingen~b1283931/>
- Griffiths, M. (1999). Gambling Technologies: Prospects for Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies, 15*(3), 265–283. <https://doi.org/10.1023/a:1023053630588>
- Griffiths, M. (2003). Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & Behavior, 6*(6), 557–568. <https://doi.org/10.1089/109493103322725333>
- Griffiths, M., & Barnes, A. (2007). Internet Gambling: An Online Empirical Study Among Student Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction, 6*(2), 194–204. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9083-7>
- Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2006). Internet Gambling: An Overview of Psychosocial Impacts. *UNLV Gaming Research & Review Journal, 10*(1)

- Gunter, R. W., & Bodner, G. E. (2008). How eye movements affect unpleasant memories: Support for a working-memory account. *Behaviour Research and Therapy*, 46(8), 913–931. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2008.04.006>
- Higgins, E. T. (1989). Self-discrepancy theory: What patterns of self-beliefs cause people to suffer? *Advances in Experimental Social Psychology*, 22, 93-136. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60306-8](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60306-8)
- Pietersma, S., & Dijkstra, A. (2012). Cognitive self-affirmation inclination: An individual difference in dealing with self-threats. *British Journal of Social Psychology*, 51(1), 33–51. <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1348/014466610X533768>
- Shapiro, E. (2009). EMDR Treatment of Recent Trauma. *Journal of EMDR Practice and Research*, 3(3), 141–151. <https://doi.org/10.1891/1933-3196.3.3.141>
- Shapiro, F. (1989). Efficacy of the eye movement desensitization procedure in the treatment of traumatic memories. *Journal of Traumatic Stress*, 2(2), 199–223. <https://doi.org/10.1002/jts.2490020207>
- Sharpe, L. (2002). A reformulated cognitive–behavioral model of problem gambling. *Clinical Psychology Review*, 22(1), 1–25. [https://doi.org/10.1016/s0272-7358\(00\)00087-8](https://doi.org/10.1016/s0272-7358(00)00087-8)
- Strack, F., & Deutsch, R. (2004). Reflective and Impulsive Determinants of Social Behavior. *Personality and Social Psychology Review*, 8(3), 220–247. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0803_1
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2007). Problem gambling on the internet: implications for internet gambling policy in North America. *New Media & Society*, 9(3), 520–542. <https://doi.org/10.1177/1461444807076987>

Bijlage A

Oproepteksten

De oproeptekst voor de participanten

Online gokkers gezocht! (door de Rijksuniversiteit Groningen). Heb jij de afgelopen maand meerdere malen (wat) geld ingezet bij online gokken? Doe dan mee aan dit online onderzoek en maak kans op 50 euro! [LINK]

De oproeptekst voor de moderatoren

Geachte moderator,

De Rijksuniversiteit Groningen doet wetenschappelijk onderzoek naar online gokken. Dit onderzoek draagt bij aan de kennis over de preventie van probleemgokken.

De deelnemers krijgen online verschillende soorten vragen voorgelegd, en ze luisteren naar een korte audio-tekst over de mogelijke nadelen van online gokken. Ze maken kans op een bedrag van 50 euro. Deelname duurt minder dan 15 minuten.

Zou deze onderstaande oproep voor onderzoekdeelnemers, op uw site/pagina geplaatst kunnen worden?

Online gokkers gezocht! (door de Rijksuniversiteit Groningen). Heb jij de afgelopen maand meerdere malen (wat) geld ingezet bij online gokken? Doe dan mee aan dit online onderzoek en maak kans op 50 euro! [LINK]

Bijlage B

Vragenlijst Online Gokken

Start of Block: Default Question Block

Q55 Hallo!

Fijn dat je belangstelling hebt om mee te doen aan dit onderzoek. Wat is jouw mening over online gokken? Vind je het spannend? Zie je gevaren? We vragen je straks te luisteren naar een kort geluidsfragment over mogelijke gevaren van online gokken.

DOE BIJ VOORKEUR DIT ONDERZOEK OP EEN PC, LAPTOP OF TABLET, LIEVER NIET OP EEN SMARTPHONE (zo nodig kun je nu stoppen en van apparaat wisselen).

Eerst zijn we benieuwd naar wat voor persoon je bent en wat je mening is over online gokken. Na een korte uitleg start een video met een geluidsfragment dat we je vragen te beluisteren. Daarna volgen nog enkele andere vragen over online gokken. Als je klaar bent met het beantwoorden zal je gevraagd worden om jouw e-mailadres in te vullen: Over twee weken sturen we je dan een email met een link naar een laatste, heel korte vragenlijst over online gokken. Jouw emailadres is nodig om de twee vragenlijsten te koppelen en om een kans te maken op één van de vijf prijzen van €50 euro (ongeveer 200 deelnemers). Alles bij elkaar zal het meedoen aan dit onderzoek maximaal 15 minuten duren. Je bent natuurlijk vrij om te stoppen met dit onderzoek wanneer je wilt, je bent ons niets verschuldigd. Al jouw gegevens zullen verwerkt worden volgens de richtlijnen van de Rijksuniversiteit Groningen.

Meer informatie over gegevensverwerking en uw rechten

Het onderzoeksplan van dit onderzoek is goedgekeurd door de Ethische Commissie Psychologie. Het onderzoek start in November 2021 en wordt afgesloten in Februari 2022. Uw geanonimiseerde gegevens kunnen worden gebruikt voor een wetenschappelijke publicatie en voor onderwijsdoeleinden, maar ze zullen nooit terug te leiden zijn tot u als persoon. Alleen uw ip- en emailadres worden tijdelijk opgeslagen om uw gegevens te koppelen of u mee te laten dingen voor een prijs. Binnen 1 maand na het afronden van dit onderzoek zullen deze gegevens van de hoog beveiligde RUG server verwijderd worden. Tot die tijd kunt u ons vragen uw gegevens terug te trekken. Binnen 1 maand na het afronden van het onderzoek zullen ook al uw gegevens van de Qualtrics server verwijderd worden. U kunt altijd vragen stellen over het onderzoek: nu, tijdens het onderzoek, of na afloop. Dit kan door contact op te nemen met de hoofdonderzoeker, prof. dr. Arie Dijkstra (arie.dijkstra@rug.nl; 050-3638729). Heeft u vragen of zorgen over uw rechten als onderzoekdeelnemer? Hiervoor kunt u ook contact opnemen met de Ethische Commissie Psychologie van de Rijksuniversiteit Groningen: ecp@rug.nl. Heeft u vragen of zorgen over uw privacy, of over hoe er met uw persoonsgegevens wordt omgegaan? Hiervoor kunt u ook contact opnemen met de Functionaris Gegevensbescherming van de Rijksuniversiteit Groningen: privacy@rug.nl.

Q44 Ik wil mee doen en ik ga akkoord met bovenstaande voorwaarden.

- JA (1)
- NEE (2)

*Skip To: End of Survey If Ik wil mee doen en ik ga akkoord met bovenstaande voorwaarden.
= NEE*

Q5 Wat is je leeftijd? (in jaren)

Q7 Wat is je geslacht?

- Man (1)
- Vrouw (2)
- Anders (3)

Q36 Wat is de hoogste opleiding die je hebt afgemaakt?

- lagere school (1)
- lbo, vbo, huishoudschool, ihno (2)
- vmbo 1-3 (3)
- ulo, mulo, mavo, vmbo-4 (4)
- mbo 1-2 (5)
- mbo 3-4 (7)
- havo (8)
- VWO, atheneum, gymnasium, HBS (9)
- hbo (10)
- wo (universiteit) (11)
- Postacademisch (12)

End of Block: Default Question Block

Start of Block: Pretest

Q138 **Hoe vaak** ongeveer heb je in de afgelopen 3 maanden geld **ingezet** op de onderstaande online gokspelen? (vul een getal in; een 0 als je niet inzette op dit spel)

- Casino-spelen (1) _____
- Poker (2) _____
- Sportwedstrijden (3) _____
- Speelautomaten (4) _____
- Bingo (5) _____
- Paardenraces (6) _____
- Een ander gokspel (7) _____

Q153 Gokte je al online voor 1 Oktober 2021?

- Ja (1)
 - Nee (2)
-

Q154 Gokte je de afgelopen 3 maanden ook wel eens **onsite** (bijvoorbeeld in een speelhal, in het casino, op een fruitautomaat)

- Ja. Indien ja, hoe vaak ongeveer? (1)

- Nee (2)

End of Block: Pretest

Start of Block: Attitudes

Q128 Hoe fijn vind je het om online te gokken?

- Helemaal niet fijn 1 (1)
 - 2 (6)
 - 3 (7)
 - 4 (8)
 - 5 (9)
 - 6 (10)
 - Heel erg fijn 7 (11)
-

Q127 Als je weet dat je online gaat gokken, hoeveel zin heb je er dan gewoonlijk in?

- Niet heel veel zin 1 (1)
 - 2 (13)
 - 3 (7)
 - 4 (8)
 - 5 (9)
 - 6 (10)
 - Heel veel zin 7 (11)
-

Q156 Hoe spannend kan online gokken op zijn hoogst voor jou zijn?

- Niet heel spannend 1 (1)
- 2 (13)
- 3 (7)
- 4 (8)
- 5 (9)
- 6 (10)
- Heel erg spannend 7 (11)

End of Block: Attitudes

Start of Block: Discrepantie

Q132 Wat vind je zelf?

Online gokken doe ik...

- Niet te vaak (1)
 - Een beetje te vaak (2)
 - Te vaak (3)
 - Veel te vaak (4)
-

Q157 Wat vind je zelf?

De geldbedragen die ik inzet zijn...

- Niet te hoog (1)
- Een beetje te hoog (2)
- Te hoog (3)
- Veel te hoog (4)

End of Block: Discrepantie

Start of Block: WMcap en CSAI

Q43

Hoe vaak?

	Nooit (1)	Soms (2)	Regelmatig (3)	Vaak (4)	Bijna altijd (5)
1. Hoe vaak heb je meer ingezet dan goed voor je was? (3)	•	•	•	•	•
2. Hoe vaak heb je met meer geld moeten gokken om het zelfde gevoel van opwinding te krijgen? (4)	•	•	•	•	•
3. Hoe vaak ben je later terug gegaan om geld dat je verloren had terug te winnen? (6)	•	•	•	•	•
4. Hoe vaak heb je geld geleend of iets verkocht om te kunnen gokken? (7)	•	•	•	•	•
5. Hoe vaak heb je het gevoel dat je een probleem met gokken zou kunnen hebben? (8)	•	•	•	•	•

Q13

(vervolg)**Hoe vaak?**

	Nooit (1)	Soms (2)	Regelmatig (3)	Vaak (4)	Bijna altijd (5)
6. Hoe vaak hebben mensen je gezegd of gesuggereerd dat je een gokprobleem had. (3)	•	•	•	•	•
7. Hoe vaak heb je je schuldig gevoeld over je gokgedrag? (4)	•	•	•	•	•
8. Hoe vaak heeft gokken gezondheidsproblemen voor je veroorzaakt, inclusief stress of angst? (6)	•	•	•	•	•
9. Hoe vaak heeft jouw gokken financiële problemen voor jou of jouw huishouden veroorzaakt? (7)	•	•	•	•	•

Q13 Nu een paar algemene vragen

Hoe vaak gebeurt bij jou het volgende?

	Nooit (1)	Soms (2)	Regelmatig (3)	Vaak (4)	Heel vaak (5)
1. Ik merk dat ik sommige dingen heel goed heb gedaan. (1)	•	•	•	•	•
2. Als ik me slecht voel over mezelf, denk ik aan de dingen die ik wel goed doe. (2)	•	•	•	•	•
3. Ik denk aan dingen die ik in het verleden goed heb gedaan. (3)	•	•	•	•	•
4. Als ik iets heb gedaan waardoor ik ontevreden ben, zeg ik tegen mezelf dat ik niet alles verkeerd doe. (4)	•	•	•	•	•
5. Ik beseft dat ik naast de 'domme' dingen die ik doe, ik ook een aantal dingen heel goed doe. (5)	•	•	•	•	•
6. Ik denk aan de dingen die ik goed voor elkaar heb. (6)	•	•	•	•	•

End of Block: WMcap en CSAI

Start of Block: Voormeting intentie

Q134 Ben je van plan om in de komende 3 maanden **niet te vaak of teveel in te zetten** bij online gokspelen?

- Zeker niet van plan 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Zeker van plan 7 (7)
-

Q44 Hoe waarschijnlijk is het dat je de komende 3 maanden **niet te vaak of teveel in zult zetten** bij online gokspelen?

- Zeer onwaarschijnlijk 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Zeer waarschijnlijk 7 (7)
-

End of Block: Voormeting intentie

Start of Block: Block 17

Q141 Als je **minder of minder vaak** zou willen inzetten, zou dit je dan lukken?

- Zou me **zeker niet** lukken 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Zou me **zeker wel** lukken 7 (7)
-

Q140 Als je verliest, lukt het je dan om **niet te veel of te vaak in te zetten** om het verlies terug te winnen?

- Dat lukt me dan heel slecht 1 (1)
- 2 (4)
- 3 (5)
- 4 (6)
- 5 (7)
- 6 (8)
- Dat lukt me dan heel goed 7 (9)

Q142 Hoe moeilijk vind je het om minder of minder vaak in te zetten?

- Helemaal **niet** moeilijk 1 (1)
- 2 (2)
- 3 (3)
- 4 (4)
- 5 (5)
- 6 (6)
- **Heel erg** moeilijk 7 (7)

End of Block: Block 17

Start of Block: Block 16

Q56

Op de volgende pagina kun je een video starten.

Gebruik alsjeblieft jouw **luidsprekers of koptelefoon/oortjes** en luister eerst naar de instructie.

Zet jouw videoscherm op maximale grootte en klik links onderaan de pagina op de play button om de video te starten.

End of Block: Block 16

Start of Block: WEL EMi

Q94 Timing

First Click (1)

Last Click (2)

Page Submit (3)

Click Count (4)

Q76 Click to write the question text

Q64 Timing

First Click (1)

Last Click (2)

Page Submit (3)

Click Count (4)

Q42 Is het je gelukt om het bewegende blokje met je ogen de hele tijd te blijven volgen?

- Helemaal niet gelukt 1 (1)
- 2 (2)
- 3 (3)
- 4 (4)
- 5 (5)
- 6 (6)
- Heel goed gelukt 7 (7)

End of Block: WEL EMI

Start of Block: GEEN EMI

Q77 Click to write the question text

Q65 Timing

First Click (1)

Last Click (2)

Page Submit (3)

Click Count (4)

End of Block: GEEN EMI

Start of Block: Block 13

Q43 Is het je gelukt om naar de tekst te luisteren?

- Helemaal niet gelukt 1 (1)
- 2 (2)
- 3 (3)
- 4 (4)
- 5 (5)
- 6 (6)
- Heel goed gelukt 7 (7)

End of Block: Block 13

Start of Block: Emoties

Q143 In hoeverre ben je ontevreden over jezelf als je denkt aan de (mogelijke) gevolgen van je online gokgedrag?

- Niet ontevreden over mezelf 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Erg ontevreden over mezelf 7 (7)
-

Q144 Maak je je zorgen als je denkt aan de (mogelijke) gevolgen van je online gokgedrag?

- Helemaal geen zorgen 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Veel zorgen 7 (7)
-

Q46 Was je geïrriteerd tijdens het luisteren naar het audiofragment?

- Helemaal niet geïrriteerd 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Heel erg geïrriteerd 7 (7)
-

Q42 Had je tijdens het luisteren negatieve gedachten over het audiofragment?

- Helemaal geen negatieve gedachten 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Veel negatieve gedachten 7 (7)
-

Q42 Hoe goed kun jij bij online gokken je kans op winst vergroten?

- Dat kan ik **niet goed** 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Dat kan ik **heel goed** 7 (7)
-

End of Block: Emoties

Start of Block: Message & Source Acceptance

Q145 Hoe betrouwbaar vind je de informatie over online gokgedrag in het audiofragment?

- Niet erg betrouwbaar 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Zeer betrouwbaar 7 (7)
-

Q146 Hoe aardig lijkt je de persoon die de informatie gaf over online gokken in het audiofragment?

- Helemaal niet aardig 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Heel aardig 7 (7)
-

Q147 Hoe deskundig (wat betreft online gokken) vind je de persoon in het audiofragment?

- Helemaal niet deskundig 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Zeer deskundig 7 (7)
-

Q148 Hoe groot is de kans dat **jij** problemen krijgt door online gokken?

- Heel erg klein 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Groot 7 (7)
-

Q158 Hoe groot is de kans dat **andere mensen** problemen krijgen door online gokken?

- Heel erg klein 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Groot 7 (7)
-

End of Block: Message & Source Acceptance

Start of Block: Postintentie

Q149 Ben je van plan om in de komende maand bij online gokken **niet teveel in te zetten**?

- Zeker niet van plan 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Heel sterk van plan 7 (7)
-

Q43 Ben je van plan om in de komende maand bij online gokken **niet te vaak in te zetten**?

- Zeker niet van plan 1 (1)
 - 2 (2)
 - 3 (3)
 - 4 (4)
 - 5 (5)
 - 6 (6)
 - Heel sterk van plan 7 (7)
-

End of Block: Postintentie

Start of Block: Eind

Q54 Op wat voor apparaat heb je de vragen beantwoord?

- PC (1)
 - Laptop (2)
 - Tablet (3)
 - Smartphone (4)
-

Q58

Dat was het!

Vul hier je emailadres in, dan loot je mee voor 1 van de bedragen van 50 euro.

Q57

Hartelijk bedankt voor je deelname aan het onderzoek!

Als je je emailadres hebt ingevuld krijg je over twee weken een email met daarin een link naar een laatste, heel korte vragenlijst (deze kan soms in je spam staan!). Je loot dan ook mee voor 1 van de 5 prijzen van 50 euro.

Hopelijk tot de volgende keer!

Als je vragen hebt kun je Prof. dr. Arie Dijkstra mailen: arie.dijkstra@rug.nl

End of Block: Eind

Bijlage C

Overredende boodschap

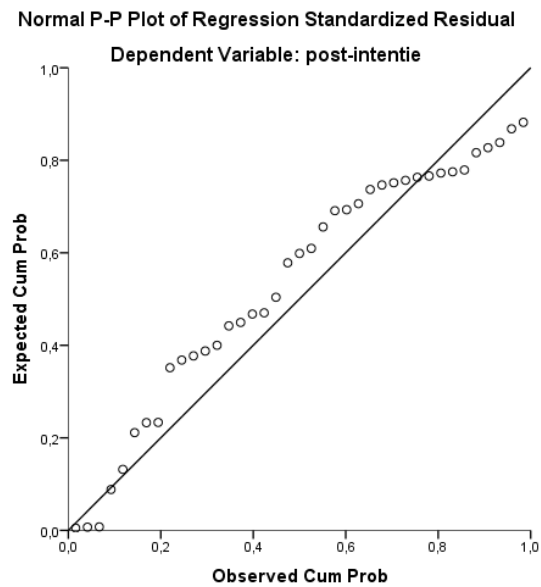
Gokken via internet kan heel leuk zijn. De spanning en opwindning door de kans op winst, voelt gewoon goed. Dat is plezier! Maar bedenk wel dat gokspelen speciaal zijn ontworpen om het spel zo leuk en spannend mogelijk te maken, zodat jij blijft spelen en blijft inzetten. Want hoe vaker en hoe meer jij inzet, hoe groter de winst voor de gokspelaanbieder, maar dus ook, hoe groter het verlies voor jou. En omdat het zo leuk kan zijn, kun je er serieus aan verslaafd raken. In Nederland zijn er 10.000den mensen die gokverslaafd zijn. Ze hebben schulden, moeten liegen, ook naar familie of vrienden, ze schamen zich, worden depressief. Ze vinden gokken zo wanhopig leuk dat ze er geen controle meer over hebben. Daarnaast zijn er nog veel meer mensen die risico lopen om verslaafd te worden. En dat gaat nooit in 1 keer, dat gaat sluipend. Misschien ken je de volgende gedachten wel: “ik ga de volgende keer echt minder inzetten”, of “ik wil deze week even niet gokken”, of “zonde van het geld”. Het kan ook zijn dat je regelmatig aan gokken denkt, ook als je niet aan het gokken bent. Of misschien ben je niet altijd helemaal eerlijk naar jezelf, of naar anderen, over gokken. Misschien voel je je wel eens rot na een gokverlies, ben je boos, somber of baal je van jezelf. Dat zijn tekenen dat gokken jou te pakken heeft; dat het zo leuk en belangrijk voor is geworden dat je soms al over je grenzen heen gaat. Dan moet je oppassen. Verslaving komt sluipend, daarom moet je er vroeg bij zijn. Je kunt natuurlijk stoppen met gokken, maar dat hoeft niet. Je kunt ook gecontroleerd gokken. Dat kan op verschillende manieren. Je kunt bijvoorbeeld van tevoren bepalen hoeveel of hoe vaak je maximaal wilt inzetten, of hoe lang je wilt spelen. Je kunt ook bijhouden hoeveel geld je inzet, of samen met anderen spelen of voordat je inzet even denken aan de gevaren van gokken voor jou en niet te veel drinken als je gokt. Wat je ook doet, onderschat online gokken niet.

Bijlage D

P-P Plots van de gestandaardiseerde residuen en spreidingsdiagrammen van de gestandaardiseerde residuen en voorspelde waarden voor alle afhankelijke variabelen

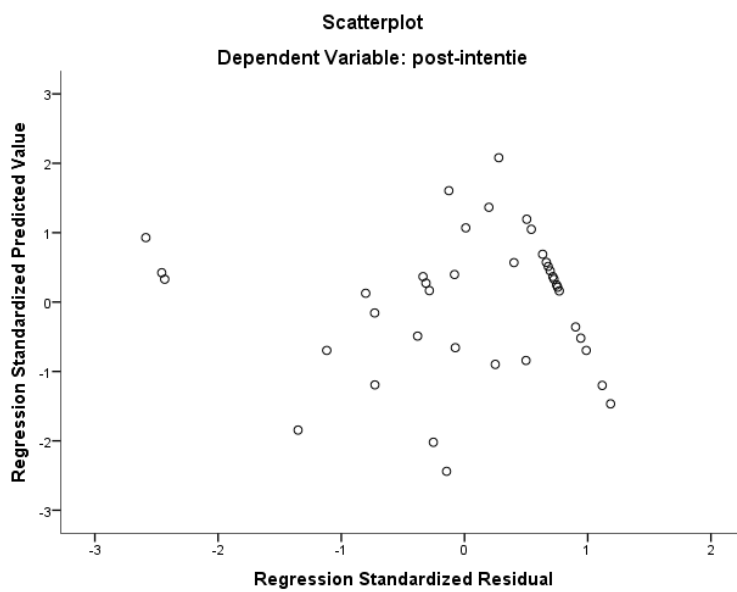
Figuur 3

P-P Plot Post-Intentie



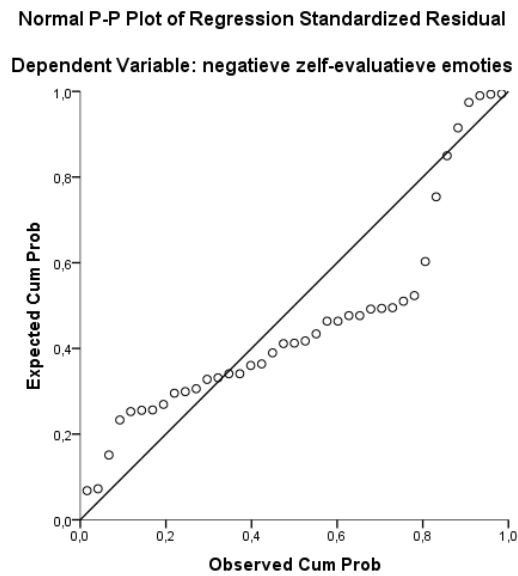
Figuur 4

Spreidingsdiagram Post-Intentie



Figuur 5

P-P Plot Negatieve Zelf-Evaluatieve Emoties

**Figuur 6**

Spreidingsdiagram Negatieve Zelf-Evaluatieve Emoties

