

De Effecten van Geïnduceerde Oogbewegingen op Overredende Informatie over Online

Gokgedrag

Anouk Boswijk

s3817474

Afdeling Psychologie, Rijksuniversiteit Groningen

PSB3A-BT15: Bachelor These

Begeleider: Prof. Dr. Arie Dijkstra

Tweede beoordelaar: Prof. Dr. Nico Van Yperen

In samenwerking met: D. Donker, R.L. Trooster, D. Vis, E. Werink, K. M. Wolters

01 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 de studie en de resultaten van de studie als zodanig, en de scriptie is daarom niet per se geschikt als academische bron om naar te verwijzen. Als u meer wilt weten over de in deze scriptie besproken studie en de daarop gebaseerde publicaties waarnaar u zou kunnen verwijzen, neem dan contact op met de genoemde begeleider.

Samenvatting

Het doel van de huidige studie was het mogelijk maken van gecontroleerd gokken. Met gecontroleerd gokken wordt het ‘minder vaak inzetten’ en ‘minder geld inzetten’ bedoeld. Dit is onderzocht door te kijken of geïnduceerde oogbewegingen invloed kunnen hebben op de manier van het verwerken van overredende informatie over online gokgedrag. Eerder onderzoek heeft aangetoond dat geïnduceerde oogbewegingen een deel van de werkgeheugencapaciteit in kunnen nemen, waardoor zelfregulerende processen, zoals defensiviteit, verstoord kunnen worden. Er werd verwacht dat niet iedereen hetzelfde reageert op geïnduceerde oogbewegingen en om die reden zijn de moderatoren cognitive self-affirmation inclination (CSAI) en leeftijd meegenomen. Er is een online experiment uitgevoerd onder mensen die regelmatig online gokken. De 39 participanten hebben een negatieve, overredende boodschap te horen gekregen over de gevolgen van online gokken. De helft van de participanten werd blootgesteld aan geïnduceerde oogbewegingen tijdens deze overredende boodschap. De afhankelijke variabele in de huidige studie is de verschilscore van intentie om minder (geld) in te zetten. De gevonden resultaten ondersteunen de verwachtingen niet. Er is geen significant effect gevonden van CSAI en leeftijd op het effect van geïnduceerde oogbewegingen op de verschilscore van intentie. Een mogelijke verklaring is de kleine steekproefgrootte en de daaraan verbonden lage statistische power. Er zal vervolgonderzoek gedaan moeten worden om de effecten van geïnduceerde oogbewegingen op overredende informatie over online gokken te onderzoeken.

Trefwoorden: geïnduceerde oogbewegingen, overreden, defensiviteit, CSAI, leeftijd

Abstract

The aim of the present study was to enable controlled gambling. Controlled gambling means “betting less often” and “betting less money”. This was investigated by examining whether induced eye movements could influence how a persuasive message about online gambling behaviour is processed. Previous research has shown that induced eye movements can occupy part of the working memory capacity, preventing self-regulatory processes such as defensiveness. It was expected that not everyone reacts the same to induced eye movements, and therefore the moderator’s cognitive self-affirmation inclination (CSAI) and age were included. An online experiment was conducted among people who frequently gamble online. The 39 participants received a negative, persuasive message about the consequences of online gambling. Half of the participants were exposed to induced eye movements during this persuasive message. The dependent variable in this study is the difference score of intention to bet less. The results found do not support expectations. No significant effect was found of CSAI and age on the effect of induced eye movements on the difference score of intention. A possible explanation for this is the small sample size and the associated low statistical power. Further research will be needed to investigate the effects of induced eye movements on persuasive information about online gambling.

Keywords: induced eye movements, persuasion, defensiveness, CSAI, age

De Effecten van Geïnduceerde Oogbewegingen op Overredende Informatie over Online Gokgedrag

In het begin van 2019 is de ‘Wet van kansspelen op afstand’ goedgekeurd door de Tweede Kamer (RTL Nieuws, 2019). Dit houdt in dat online gokken sinds oktober 2021 legaal is in Nederland. Echter gokten al 1.8 miljoen Nederlanders online voordat online gokken legaal was (Holland Casino, 2019). Door het online gokken in Nederland te legaliseren, zullen er naar verwachting nog meer mensen online gaan gokken. Naast de kans op het ‘winnen van geld’ en het ‘plezier van het spel’ heeft gokken ook negatieve gevolgen, zoals verslaving. In een onderzoek van Griffiths & Barnes (2007) worden de verschillen tussen online gokken en niet-online gokken bekeken. In het artikel wordt aangetoond dat de kans op verslaving bij online gokken groter is door verschillende factoren, zoals de kortere tijd tussen gokspelen en de 24-uurstoegang.

Reflectie-Impuls Model

In deze studie wordt het online gokgedrag bekeken vanuit het reflectie-impuls model (Strack & Deutsch, 2004). Dit duale model definieert twee systemen, het impulsieve systeem en het reflectieve systeem. Gedrag dat geleid wordt door impulsen, zoals gokgedrag, is onderdeel van het impulsieve systeem. Wanneer iemand gedreven wordt door impulsen en daarnaar handelt, kan dat een reden zijn om te gaan gokken. Na gedrag volgen de uitkomsten van dit gedrag. Aan de hand van deze gedragsuitkomsten ontstaan verwachtingen voor een volgende keer. Impulsen zorgen voor een positieve uitkomstverwachting die vaak leidt tot een automatische aanzet tot gedrag. Wanneer het gaat om gokken, zijn het ‘gevoel van winnen’ en ‘geld’ voorbeelden van deze positieve uitkomsten. Het impulsieve systeem is automatisch, vergt weinig werkgeheugencapaciteit en werkt constant. Wanneer iemand vaak of veel verliest kunnen andere doelen in gevaar komen, zoals het betalen van vaste lasten. Hierdoor ontstaat er een psychologische discrepantie tussen de waarden en uitkomsten van de twee

systemen en dat zorgt voor de activatie van het reflectieve systeem. Het reflectieve systeem manifesteert zich in rationele gedachten die zich uiteten in op regels gebaseerde beslissingen. De activatie van dit systeem bestaat uit twee elementen. Het eerste element is het meer bewust worden van mentale representaties en ideeën over de nadelen van gokken, een potentiële rem. Dit zijn de negatieve uitkomstverwachtingen. Het tweede element is de gepercipieerde controle van impulsen, de eigen-effectiviteit. Dit zijn de positieve uitkomstverwachtingen. Strack en Deutsch (2004) tonen aan dat beide systemen tegelijk opereren. Echter is het impulsieve systeem constant actief, terwijl het reflectieve systeem ook inactief kan zijn. Of informatie ook in het reflectieve systeem opgenomen wordt, hangt af van de intensiteit van de informatie en de aandacht die de informatie krijgt.

Er is dus sprake van interactie tussen de twee systemen. Wanneer de werking van het reflectieve systeem niet optimaal is, overheerst het impulsieve systeem in het uiteindelijke gedrag. Wanneer het reflectieve systeem wel optimaal werkt, kan dit systeem ervoor zorgen dat individuen onmiddellijke beloningen via impulsen weerstaan en streven naar latere, waardevolle toekomstuitkomsten. De huidige studie zal een optimale werking van het reflectieve systeem proberen te activeren door middel van preventieve overreding, waarbij het werkgeheugen beïnvloed wordt door geïnduceerde oogbewegingen. Hierdoor zal tijdens het gokken het reflectieve systeem optimaal werken. Deze overreding zal verder toegelicht worden aan de hand van het ‘working memory approach of persuasion’ model.

Working Memory Account of Persuasion

Overredende informatie komt binnen in het werkgeheugen. In het werkgeheugen wordt nieuw binnengekomen informatie vergeleken met opgeslagen informatie en worden reacties gereguleerd (Baddeley, 2012). Volgens het ‘working memory account of persuasion’ model (WMAP) vinden er twee processen plaats in het werkgeheugen tijdens overreding, namelijk de ontwikkeling van mentale representaties en zelfregulatie acties die ontstaan

wanneer deze mentale beelden zorgen voor een bepaald niveau van dreiging. Het WMAP-model speelt zich af in het werkgeheugen. Een belangrijk kenmerk van het werkgeheugen is de beperkte capaciteit in het kader van overreding. Beide processen nemen ruimte in, dus wanneer er te weinig ruimte beschikbaar is, zal één van de twee processen niet goed worden uitgevoerd (Dijkstra & Elbert, 2019). Wanneer de gevormde mentale representaties een bepaald niveau van dreiging behalen, kunnen zelfregulatie acties ontstaan. Cognitieve neerwaartse regulatie reacties, zoals defensiviteit, kunnen ontstaan en de verwerking van overredende informatie verstoren (Dijkstra & Elbert, 2019, 2020). Er kunnen echter ook opwaartse regulatie processen geactiveerd worden, namelijk faciliterende processen. Deze processen kunnen zorgen voor een bijdrage aan de acceptatie, waardoor er mogelijk gedragsverandering optreedt. In eerdere studies is de validiteit van het WMAP-model aangetoond (Dijkstra & van Asten, 2014).

Defensieve Reacties

Wanneer een individu gokverslaafd is, kan een overredende boodschap ervoor zorgen dat de negatieve gevolgen van het handelen naar impulsen duidelijker worden (Dijkstra & van Asten, 2014). Wanneer de focus op de negatieve effecten van het gokken ligt, of op de positieve effecten van het stoppen van gokken, zal dit leiden tot negatieve zelf-evaluatieve emoties. Een negatieve zelfevaluatie kan een individu motiveren tot gedragsverandering. Echter, omdat een overredende boodschap kan leiden tot dreiging (Witte, 1992), kan een individu ook defensief reageren (Pietersma & Dijkstra, 2012). Wanneer een individu defensief reageert, leidt overreding juist niet tot positieve gedragsverandering. Eerder onderzoek wees uit dat wanneer er een dwingende uitspraak wordt gedaan tijdens het overreden, zoals ‘gok niet’, dit een tegengesteld gedragseffect kan hebben (Krishna & Strack, 2017). Wanneer mensen herinnerd worden aan wat zij niet moeten doen, wordt deze ongewilde actie geactiveerd in het impulsieve systeem. Dit kan tot gevolg hebben dat verboden gedrag

aantrekkelijk wordt om voort te zetten. Om deze reden kunnen positief geformuleerde berichten effectiever zijn (Krishna & Strack, 2017). Het probleem van defensiviteit bij overreding kan opgelost worden door de beperkte capaciteit van het werkgeheugen te belasten en hierdoor defensiviteit te verstoren. Het verstoren van defensiviteit, waardoor het reflectieve systeem geactiveerd wordt en gecontroleerd gokken uiteindelijk mogelijk is, wordt in de huidige studie onderzocht met behulp van geïnduceerde oogbewegingen.

Geïnduceerde Oogbewegingen

Uit eerder onderzoek, zoals het onderzoek van Dijkstra en Elbert (2019), is gebleken dat geïnduceerde oogbewegingen invloed kunnen hebben op overreding bij menselijk gedrag. Deze oogbewegingen kunnen het werkgeheugen bezighouden en invloed hebben op de overreding. *Induced eye movements* (EMi) zijn een belangrijk onderdeel van de neurotherapie EMDR, die ontworpen is voor posttraumatische stress stoornis (PTSS) om de levendigheid en emoties van nare herinneringen te verminderen (Shapiro, 1989), in combinatie met psychotherapie. Binnen deze studie zal er gekeken worden of geïnduceerde oogbewegingen tijdens overreding bijdragen aan gedragsverandering bij online gokken door defensiviteit te verstoren. Niet iedereen is echter defensief en niet iedereen zal hetzelfde reageren op geïnduceerde oogbewegingen. Om deze redenen wordt er in de huidige studie rekening gehouden met individuele verschillen, namelijk *cognitive self-affirmation inclination* (CSAI) en leeftijd.

Moderator CSAI

Het effect van geïnduceerde oogbewegingen tijdens de overredende boodschap hangt af van het individuele reactietype. Er zal van tevoren voorspeld moeten worden wie negatief, defensief, en wie positief, aanpassend, op de overredende boodschap zal reageren. Dit kan voorspeld worden aan de hand van CSAI. Een individu dat hoog scoort op CSAI staat open voor overredende informatie en is niet defensief, maar wordt zich bewust van de ongezonde

actie (Pietersma & Dijkstra, 2010). Een lage score op CSAI is een voorspeller van negatieve cognitieve reacties tijdens de overreding, zoals defensiviteit (Pietersma & Dijkstra, 2010).

Moderator Leeftijd

Ook leeftijd zal als moderator meegenomen worden in de huidige studie, omdat wordt verwacht dat leeftijd invloed kan hebben op het effect van geïnduceerde oogbewegingen bij overreding. In eerder onderzoek wordt aangetoond dat jongeren die online gokken daar significant meer problemen van ondervinden dan ouderen (Chóliz, 2015). Volgens onderzoek van Diehl, Coyle en Labouvie-Vief (1996) zijn jonge mensen vaker defensief, omdat er dan sprake is van het verdedigingsmechanisme ontkenning. Jongeren maken gebruik van agressieve coping mechanismen zoals het afwijzen van het probleem in een overredende boodschap (Diehl et al., 1996). Vanaf ongeveer 30 jaar gaat deze defensiviteit over in effectievere coping. Het gebruik van logische analyse neemt toe en impulsen worden beter gereguleerd (Diehl et al., 1996).

Huidige studie

Er zal een online, gerandomiseerd experiment uitgevoerd worden onder mensen die regelmatig online gokken. Alle participanten zullen een overredende boodschap te horen krijgen over de nadelen van online gokken. In deze boodschap zal ook genoemd worden hoe daarmee omgegaan kan worden om bij de luisteraars gedragsverandering te motiveren. De helft van de participanten zal blootgesteld worden aan geïnduceerde oogbewegingen gedurende deze overredende, auditieve boodschap. Het doel van de overreding in de huidige studie is het mogelijk maken van gecontroleerd gokken. Met gecontroleerd gokken wordt het ‘minder vaak inzetten’ en ‘minder geld inzetten’ bedoeld. De afhankelijke variabele is de verschilscore van intentie om minder (geld) in te zetten. Deze score is het verschil tussen de voor- en nameting op intentie. De moderatoren zijn CSAI en leeftijd. De hypothesen van deze studie zijn:

H1. *EMi zal bij participanten die laag scoren op CSAI leiden tot een hogere intentie en bij participanten die hoog scoren op CSAI tot een lagere intentie.*

H2. *EMi zal bij jongere participanten leiden tot een hogere intentie en bij oudere participanten tot een lagere intentie.*

Methode

Rekrutering

Participanten zijn geworven in Nederland via sociale media, waaronder Facebook en Instagram. Op Facebook zijn groepen benaderd, zoals publieke prikborden, verkooppagina's, interessegroepen, pagina's gemaakt voor het zoeken van participanten voor onlinestudies 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. Er is gekozen voor de combinatie van online en fysiek werven om een heterogene steekproef te verkrijgen met variaties in geslacht, leeftijd en opleidingsniveau. Het werven heeft plaatsgevonden binnen 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 geen EMI, waarbij allen van hen hebben geluisterd naar een audiofragment. De afhankelijke variabele die is gemeten is intentie. Post hoc is de G-power berekend. Voor een middelgrote effectgrootte van 0.5 waren 244 participanten nodig geweest ($t = 1.97$, $DF = 208.82$) bij $\alpha = .05$. Het onderzoek is goedgekeurd door de Ethische Commissie Psychologie van de faculteit Gedrags- en Maatschappijwetenschappen (PSY-2122-S-0061).

Procedure

Het experiment is uitgevoerd in Qualtrics, een online survey systeem. De participanten zijn hier terechtgekomen door middel van een link of een QR-code. Voorafgaand aan de

vragenlijst kregen de participanten een informatiescherm te zien. Hierin is het doel van de studie toegelicht en hebben de participanten praktische informatie over de studie 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. Hierop volgde het informed consent (bijlage A). Participanten konden akkoord gaan met de voorwaarden door *ja* aan te klikken. Na akkoord van de participant is de voormeting van het experiment gestart. 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 twee weken na de eerste meting een debriefing plaatsgevonden. De vragen uit de Qualtrics vragenlijst zijn terug te vinden in bijlage B.

De Overredende Boodschap

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

Verder is de participant geadviseerd om het persoonlijke gokgedrag te reguleren om zo nadelige (gezondheids-)uitkomsten te voorkomen. Hierbij zijn concrete adviezen gegeven zoals geen alcohol consumeren tijdens het gokken en een budget vaststellen voorafgaand aan het spelen. Om de geïnduceerde oogbewegingen te bewerkstelligen, is gebruik gemaakt van

een auditieve tekst in combinatie met een visuele stimulus. De tekst 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 wel EMI conditie zijn de participanten blootgesteld aan een bewegend, rood blokje. Het blokje van 17 millimeter heeft op een scherm van dertig centimeter breed (binnen 1.8 seconde) heen en weer bewogen. De participanten binnen deze 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 geen EMI conditie hebben geen rood blokje gevolgd tijdens het audiofragment. Zij hebben enkel naar de overredende boodschap geluisterd.

Metingen

Demografische gegevens

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

Cognitieve Zelf-Affirmatie Inclinatorie

CSAI is gemeten met zes items ($\alpha = .77$) die betrekking hebben op de ervaren frequentie van specifieke zelf-gerelateerde positieve gedachte (Pietersma & Dijkstra, 2012). De items 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 besef 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 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 ($r = .58, p < .05$).

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 te veel 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 items

Daarnaast zijn er ook andere variabelen met items gemeten zoals discrepantie, de ‘Gambling Problem Severity Index’ (GPSI), eigen effectiviteit, zelf evaluatieve emoties, bron- en berichtacceptatie en overige items.

Resultaten

Selectieprocedure

In totaal zijn 123 participanten gestart met het experiment. Voorafgaand aan de data-analyse is er een selectie gemaakt van de participanten. Er zijn vijf dubbele IP-adressen verwijderd wegens het risico op het niet onafhankelijk invullen van de vragenlijst. Verder hebben de onderzoekers de foutieve responsen in de dataset aangepast. Geschreven numerieke

antwoorden zijn veranderd in getallen. Antwoorden zoals “1 à 2 keer per week” zijn veranderd in 1.5 keer per week. Daarnaast zijn de participanten die zich niet als man of vrouw identificeerden eruit gefilterd, omdat deze groep dusdanig klein was (twee personen) dat hier statistisch gezien geen betrouwbare uitspraken over gedaan konden worden. Van de overgebleven participanten zijn er 83 aangekomen bij de overredende boodschap. Hiervan zijn veertig participanten ingedeeld in de wel EMI conditie en 43 participanten ingedeeld in de geen EMI conditie. 41 participanten zijn minimaal 120 seconden op deze pagina gebleven en de overige 42 zijn eruit uitgefilterd. Hierdoor zijn er 24 participanten overgebleven in de wel EMI conditie en 17 in de geen EMI conditie. Van deze participanten zijn er 39 aangekomen bij de laatste vraag. In totaal zijn er 39 participanten meegenomen in de data-analyse. Dat is 31.71% van het oorspronkelijke aantal participanten. Uiteindelijk zijn er 24 participanten overgebleven in de wel EMI conditie en zijn er 15 participanten overgebleven in de geen EMI conditie.

Attritie-analyse

Om te controleren of de geselecteerde participanten verschilden van de uitgevallen participanten, zijn deze 39 participanten van de uiteindelijke selectie vergeleken met de complete dataset van 123 participanten. Er is gekeken naar verschil in verhouding van geslacht, leeftijd en opleiding tussen de geselecteerde participanten en de uitgevallen participanten. Het verschil in geslacht en opleiding is berekend met de Chi-square. Zowel opleiding ($X(1, N = 104) = .06, p = .81$) als geslacht ($X(1, N = 102) = .16, p = .69$) zijn niet significant. Daarnaast is er met een One-Way ANOVA gekeken naar verschillen binnen leeftijd ($F(1, 99) = 1.18, p = .28$) CSAI ($F(1, 86) = .68, p = .41$) en pre-intentie ($F(1, 86) = 1.69, p = .20$). Ook bij deze variabelen zijn geen significante verschillen gevonden tussen de uitgevallen en meegenomen participanten.

Participanten karakteristieken en randomisatie

Van de 39 participanten die meegenomen zijn in de analyse zijn er 33 mannelijke participanten (84.60%) en zes vrouwelijke (15.40%). De gemiddelde leeftijd is 28.38 jaar ($SD = 10.88$). 28.20% van de participanten is laag/middelbaar opgeleid en 71.80% hoogopgeleid. 79.5% van de participanten geeft aan voor 1 oktober al online gekocht te hebben. De verdeling van de participanten over de EMI condities is: 24 participanten in de wel EMI conditie en 15 participanten in de geen EMI conditie. Voor de randomisatiecheck is er een ANOVA analyse uitgevoerd voor CSAI ($F(1, 37) = .20, p = .89$), intentie voorafgaande aan de manipulatie ($F(1, 37) = 1.46, p = .24$) en leeftijd ($F(1, 37) = .07, p = .80$). Daarnaast is er een Chi Square analyse gedaan voor opleiding ($X(6, N = 39) = 4.77, p = .57$) en geslacht ($X(6, N = 39) = 1.43, p = .23$). Geen van de analyses geven significante resultaten ($p < .05$) wat wijst op een succesvolle randomisatie. De laagste p-waarde van deze analyse was .23.

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 het audiofragment. Van de 24 participanten hebben 15 aangegeven dat het goed gelukt is om het bewegende blokje met hun ogen te blijven volgen. Verder gaven vier participanten aan dat het niet volledig gelukt is om het bewegende blokje te blijven volgen met hun ogen. Omdat deze vier participanten aangaven dat het wel deels is gelukt om het blokje te volgen en de steekproef al klein was, is besloten om deze participanten wel mee te nemen in de steekproef.

Normaliteit en hercoderen Moderatoren

Voorafgaand aan de analyse is de assumptie van normaliteit onderzocht. Aan de hand van de PP-plots (bijlage D) is de normaliteit van de residuen bekeken. De moderatoren CSAI en leeftijd zijn beiden meegenomen in het model. In beide plots zijn de residuen onvoldoende normaal verdeeld en wordt de assumptie van normaliteit geschonden. Daarnaast is onderzocht

of CSAI en leeftijd als twee onafhankelijke moderatoren beschouwd kunnen worden in de huidige studie. CSAI en leeftijd zijn niet significant gerelateerd aan elkaar ($r = -.10, p = .56$). Dit betekent dat de twee moderatoren onafhankelijk worden meegenomen in de analyse.

Als gevolg van de niet normaliteit van de residuen kan er geen variantieanalyse (ANOVA) uitgevoerd worden. Daarom is er gekozen om de non-parametrische Mann-Whitney U (MWU) test te gebruiken. De Mann-Whitney U test heeft echter ook nadelen, want er kan geen covariaat meegenomen worden en meegenomen moderatoren kunnen niet continu zijn. Omdat er geen covariaat meegenomen kan worden bij een Mann-Whitney U test, wordt er in deze analyse gekeken naar de verschilscore van intentie als afhankelijke variabele. Deze verschilscore is berekend door de voormeting op intentie van de nameting op intentie af te trekken. Daarnaast is bij de variabele postintentie een kleine steekproef overgebleven en dat maakt die variabele gevoelig voor uitschieters. Omdat de meegenomen moderatoren, CSAI en leeftijd, niet continu kunnen zijn bij een Mann-Whitney U test, worden de moderatoren gedichotomiseerd.

Binnen CSAI is er onderscheid gemaakt tussen de groepen laag (0) en hoog (1). De participanten die in de groep lage CSAI horen ($n = 26$), scoren tussen 1.67 en 3. De participanten die in de groep hoge CSAI horen ($n = 13$), scoren tussen 3.17 en 5. Er is bij de hercodering van CSAI gekozen voor een ander cutoff point dan de mediaan, omdat de mediaan niet voldoende rekening houdt met de betekenis van de scores op CSAI. De scheiding is bij het getal 3 gelegd, zodat de scheiding in het midden van de betekenisvolle scores ligt.

Binnen de moderator leeftijd is er onderscheid gemaakt tussen de groepen jong (0) en oud (1). De participanten die in de groep jonge leeftijd horen ($n = 29$), scoren tussen 18 en 30. De participanten die in de groep oude leeftijd horen ($n = 10$), scoren tussen 31 en 64. De reden voor de gekozen hercodering bij leeftijd is gebaseerd op de theorie van Diehl (1996). Er is

bekend dat vanaf een leeftijd van 30 jaar mensen meer gebruik zullen maken van effectievere coping, om die reden is daar de scheiding tussen de twee leeftijdsgroepen gemaakt.

CSAI als Moderator

Als eerste is er met behulp van de Mann-Whitney U test voor de moderator CSAI onderzocht of de resultaten de opgestelde hypothese (H1) ondersteunen. Uit de MWU-test die is uitgevoerd voor de participanten die laag scoren op CSAI is gebleken dat er geen significant verschil is tussen wel en geen EMI ($U = 56.00, z = -1.39, p = .18, d = .57$). Wanneer er gekeken wordt naar het kwalitatieve beeld in de frequentietabel, valt het op dat in de wel EMI conditie er geen mensen zijn die hoog scoren, zie Tabel 1. Uit de MWU-test die is uitgevoerd voor de participanten die hoog scoren op CSAI is gebleken dat er ook geen significant verschil is tussen wel en geen EMI ($U = 16.50, z = -.23, p = .83, d = .10$). Om verder inzicht te krijgen in de relatie tussen de variabelen, is er ook gekeken naar de relatie tussen lage en hoge CSAI en intentie binnen de condities wel of geen EMI. Binnen de wel EMI conditie bleek dat er geen significant verschil is tussen de twee groepen van CSAI ($U = 62.50, z = -.30, p = .77, d = -.04$). De spearman correlatie tussen CSAI en intentie binnen de conditie wel EMI is niet significant ($r = .24, p = .26$). Uit de MWU-test die is uitgevoerd voor de conditie geen EMI is gebleken dat de participanten met een lage CSAI en de participanten met een hoge CSAI ook niet significant verschillen op de verschilscore van intentie ($U = 15.50, z = -.86, p = .41, d = .43$). Hier valt kwalitatief gezien op dat er geen mensen uit de groep hoge CSAI hoog scoren, zie Tabel 1. De spearman correlatie tussen CSAI en intentie binnen de conditie geen EMI is ook niet significant ($r = -.05, p = .87$).

Tabel 1

Frequentietabel Verschilscore van Intentie, EMI, CSAI

	Geen EMI		Wel EMI	
	Laag CSAI	Hoog CSAI	Laag CSAI	Hoog CSAI
6.00	1			

5.00	1			
4.50	1			
4.00				1
3.50			1	
3.00	2		2	
2.50			1	1
2.00		1		1
1.50		1		1
1.00	2			1
0.50			4	
0.00	3	1	4	2
-0.50		1	1	1
-1.50			1	
-3.50	1			
-6.00			1	1

Leeftijd als Moderator

Ook voor de moderator leeftijd is eerst gekeken of de resultaten uit de MWU-test de hypothese (H2) ondersteunen. Uit de MWU-test die is uitgevoerd voor de participanten met een jonge leeftijd is gebleken dat er geen significant verschil is tussen wel en geen EMI ($U = 91.00, z = -.36, p = .74, d = .21$). Uit de MWU-test die is uitgevoerd voor de participanten met een oude leeftijd is gebleken dat er ook geen significant verschil is tussen wel en geen EMI ($U = 6.00, z = -1.29, p = .26, d = 1.00$). Om verder inzicht te krijgen in de relatie tussen de variabelen, is er ook gekeken naar de relatie tussen jonge en oude leeftijd en intentie binnen de condities wel of geen EMI. Binnen de wel EMI conditie bleek dat er geen significant verschil is tussen de twee groepen van leeftijd ($U = 37.50, z = -1.11, p = .28, d = .51$). De spearman correlatie voor leeftijd bij de conditie wel EMI is niet significant ($r = -.26, p = .22$). Uit de MWU-test die is uitgevoerd voor de conditie geen EMI is gebleken dat de participanten met een jonge leeftijd en de participanten met een oude leeftijd ook niet significant verschillen op de verschillscore van intentie ($U = 18.00, z = -.53, p = .66, d = -.46$). De

spearman correlatie voor leeftijd binnen de conditie geen EMI is ook niet significant ($r = -.04$, $p = .88$). Wanneer de frequentietabel bekeken wordt, kunnen er kwalitatief gezien geen uitspraken gedaan worden over de resultaten, zie Tabel 2.

Tabel 2

Frequentietabel Verschilscore van Intentie, EMI, Leeftijd

	Geen EMI		Wel EMI	
	Leeftijd Jong	Leeftijd Oud	Leeftijd Jong	Leeftijd Oud
7.00				
6.50				
6.00		1		
5.50				
5.00	1			
4.50	1			
4.00			1	
3.50			1	
3.00	1	1	2	
2.50			1	1
2.00	1		1	
1.50	1		1	
1.00	1	1		1
0.50			4	
0.00	4		4	2
-0.50		1	1	1
-1.50			1	
-3.50	1			
-6.00			1	1

Discussie

Het doel van de huidige studie was het verbreden van de kennis over het mogelijk maken van gecontroleerd gokken door de preventie van gokverslaving effectiever te maken. Dit is onderzocht door te kijken of geïnduceerde oogbewegingen invloed kunnen hebben op de manier van het verwerken van overredende informatie over online gokgedrag. Uit eerder

onderzoek is gebleken dat het gebruik van geïnduceerde oogbewegingen het werkgeheugen kan afleiden (Dijkstra & Elbert, 2019), waardoor gedrag kan worden beïnvloed door overreding. Omdat er wordt verwacht dat EMI vooral effect zal hebben op de overredende boodschap wanneer mensen defensief reageren, is er rekening gehouden met individuele verschillen die hier mogelijk invloed op hebben. De factoren waar rekening mee gehouden is, zijn CSAI en leeftijd. Er werd verwacht dat participanten die laag scoren op CSAI een hogere intentie hebben na EMI dan participanten die hoog scoren op CSAI (H1). Daarnaast werd verwacht dat EMI meer invloed zal hebben op jongere participanten dan op oudere participanten (H2).

De eerste hypothese wordt niet ondersteund door de resultaten van de huidige studie. Uit de non-parametrische MWU-test analyse is gebleken dat er geen significant verschil is gevonden tussen de condities wel en geen EMI bij participanten die laag of hoog scoren op CSAI. Er is geen significant effect gevonden van CSAI op het effect van EMI op de verschillingscore van intentie. Naast de uitgevoerde analyse zijn ook de Spearman correlaties berekend tussen CSAI en de verschillingscore van intentie, binnen de condities wel en geen EMI. Deze correlaties tonen geen significant effect aan. De correlatie tussen CSAI en de verschillingscore van intentie binnen de wel EMI conditie toont een positief verband aan. Echter werd binnen deze conditie verwacht dat een hogere CSAI samengaat met een lagere intentie. Op basis van de theorie zou een negatief verband verwacht worden. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat wanneer mensen regelmatig gokken het mogelijk is dat dit proces automatisch is geworden. Wanneer gokken een automatisch proces is geworden, zal defensiviteit minder tot geen werkgeheugencapaciteit innemen waardoor defensiviteit in deze studie niet verstoord kan worden door EMI. De correlatie binnen de geen EMI conditie laat een negatief verband zien. Binnen deze conditie werd echter verwacht dat een hogere CSAI samengaat met een hogere intentie. Op basis van de theorie zou een positief verband verwacht worden. Een

verklaring hiervoor kan zijn dat er mogelijk geen defensieve reacties ontstaan ten opzichte van de overredende tekst over online gokgedrag. De dreiging bij gokken wordt mogelijk anders ervaren dan de dreiging bij bijvoorbeeld groente en fruit consumptie zoals in het onderzoek van Dijkstra en Van Asten (2014). Uit het onderzoek van Dijkstra en Van Asten kwamen wel significante resultaten. Omdat er geen significante resultaten gevonden zijn, is er ook een frequentietabel gemaakt om kwalitatief naar de data te kijken. Hieruit blijkt dat wanneer er gekeken wordt naar de groep lage CSAI, er in de wel EMI conditie geen mensen zijn die hoog scoren in vergelijking met de geen EMI conditie. Ook valt op dat wanneer er binnen de condities gekeken wordt, er binnen de groep hoge CSAI geen mensen hoog scoren in de geen EMI conditie in vergelijking met de groep lage CSAI. Echter is het interpreteren van deze resultaten lastig door het kleine aantal participanten.

Ook de tweede hypothese wordt niet significant ondersteund door de resultaten. Uit de non-parametrische MWU-test analyse is gebleken dat er geen significant verschil gevonden is tussen de condities wel en geen EMI bij participanten met een jonge of oude leeftijd. Er is geen significant effect gevonden van leeftijd op het effect van EMI op de verschilscore van intentie. Wel is er voor de oude leeftijdsgroep een zeer grote effectgrootte gevonden van 1.00 (Cohen, 1988). Deze effectgrootte zegt echter niet veel door het kleine aantal participanten in deze groep. Naast de uitgevoerde analyse zijn binnen de condities wel en geen EMI spearman correlaties berekend tussen leeftijd en de verschilscore van intentie. Deze correlaties tonen geen significant effect aan. De correlatie tussen leeftijd en de verschilscore van intentie binnen de wel EMI conditie toont een negatief verband aan. Dit komt overeen met de verwachting en de theorie, maar het is geen significant resultaat waardoor er niks over dit gevonden effect gezegd kan worden. Ook de correlatie tussen leeftijd en de verschilscore van intentie binnen de geen EMI conditie toont een negatief verband aan. Op basis van de theorie zou een positief verband verwacht worden, want volgens Diehl et al. (1996) gaat een toename

van intentie samen met de toename in leeftijd. Een verklaring voor het tegengestelde verband zou kunnen zijn dat het model van Diehl et al. (1996) mogelijk niet geldt met betrekking tot overredende teksten wanneer het gaat om gokken. Wanneer er vanuit de frequentietabel naar de data wordt gekeken, kunnen er kwalitatief geen uitspraken worden gedaan over de resultaten.

Beperkingen en Vervolgonderzoek

In de huidige studie is er sprake van een kleine steekproef ($N = 39$). Dit brengt beperkingen met zich mee. Hierdoor kunnen uitbijters meer invloed hebben gehad op de resultaten. Bovendien is de statistische power van de huidige studie laag: 0.28. Wanneer een onderzoek een lage statistische power heeft wordt de kans op het vinden van een waar effect erg klein (Button et al., 2013). Mogelijke redenen voor de lage statistische power in de huidige studie kunnen de kleine steekproef en de niet overtuigende grootte van de effecten zijn (Cohen, 1988).

Daarnaast is het experiment volledig online uitgevoerd. De blootstelling aan manipulatie is onzeker, omdat het niet duidelijk is hoe goed participanten het audiofragment hebben gehoord of hoe goed participanten hebben gekeken naar het blokje tijdens de EMI taak. In de manipulatiecheck gaven sommige participanten aan moeite te hebben met het volgen van het blokje. De participanten die niet de volledige tijd op de pagina zijn gebleven zijn verwijderd uit het experiment. Het is hiernaast mogelijk dat de voorkeursoptie om het experiment op een laptop uit te voeren participanten heeft afgeschrikt. Het is mogelijk dat de participanten geen laptop ter beschikking hadden op het moment dat zij de link wilden openen. Daarom wordt bij een vervolgonderzoek aanbevolen om het experiment fysiek uit te voeren.

Ondanks dat er in de huidige studie geen significante resultaten gevonden zijn, sluit dit niet uit dat er geen effect van EMI is op het verschil van intentie om minder te gokken. De

huidige studie heeft een lage statistische power en die zorgt ervoor dat deze toets niet goed is in het detecteren van effecten die er mogelijk wel zijn. Er zal kwalitatief beter onderzoek gedaan moeten worden om significante effecten van EMI op overredende informatie over online gokken te kunnen vinden. Wanneer er in vervolgstudies wordt gewerkt met een grotere steekproef en een hogere statistische power, toont eerder onderzoek aan dat EMI effect kan hebben op gedragsverandering (Dijkstra & Elbert, 2019).

Referenties

- Baddeley, A. (2012). Working memory: theories, models, and controversies. *Annual Review of Psychology*, *63*, 1–29. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-120710-100422>
<https://doi.org/10.17026/dans-xka-3rga>
- 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>
- Chóliz, M. (2015). The Challenge of Online Gambling: The Effect of Legalization on the Increase in Online Gambling Addiction. *Journal of Gambling Studies*, *32*(2), 749–756.
<https://doi.org/10.1007/s10899-015-9558-6>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2de editie). Taylor & Francis.
- Diehl, M., Coyle, N., & Labouvie-Vief, G. (1996). Age and Sex Differences in Strategies of Coping and Defense Across the Life Span. *American Psychological Association*, *11*(1), 127–139. <https://doi.org/10.1037/0882-7974.11.1.127>
- 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. (2020). Detecting and preventing defensive reactions toward persuasive information on fruit and vegetable consumption using induced eye movements. *Frontiers in Psychology*, *11*, 578287–578287.
<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.
- 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>
- Krishna, A., & Strack, F. (2017). Reflection and impulse as determinants of human behavior. In *Knowledge and action* (pp. 145-167). Springer, Cham.
- Pietersma, S., & Dijkstra, A. (2010). Cognitive self-affirmation inclination: An individual difference in dealing with self-threats. *British Journal of Social Psychology, 51*, 33–51. doi:10.1348/014466610X533768
- 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, 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>
- Steeds meer Nederlanders spelen online zonder wettelijke bescherming | Holland Casino Corporate.* (2019, 29 januari). Holland Casino. Geraadpleegd op 15 oktober 2021, van <https://corporate.hollandcasino.nl/nl/nieuws-en-pers/persberichten/steeds-meer-nederlanders-spelen-online-zonder-wettelijke-bescherming>
- Strack, F., & Deutsch, R. (2004). Reflective and impulsive determinants of social behavior. *Personality and Social Psychology Review: An Official Journal of the Society for Personality and Social Psychology, Inc, 8*(3), 220–47.

Twee keer zoveel boetes opgelegd voor online gokken. (2019, 27 december). RTL Nieuws.

Geraadpleegd op 15 oktober 2021, van

<https://www.rtlnieuws.nl/economie/bedrijven/artikel/4968401/online-gokken-boete-kansspel-autoriteit-bedrijven>

Witte, K. (1992). Putting the fear back into fear appeals: the extended parallel process model. *Communication Monographs*, 59(4), 329–349.

<https://doi.org/10.1080/03637759209376276>

Appendix

Bijlage A

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 onderzoekerdeelnemer? 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.

Bijlage B*De vragenlijst*

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)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Hoe vaak heb je met meer geld moeten gokken om hetzelfde gevoel van opwinding te krijgen? (4)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Hoe vaak ben je later teruggegaan om geld dat je verloren had terug te winnen? (6)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Hoe vaak heb je geld geleend of iets verkocht om te kunnen gokken? (7)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Hoe vaak heb je het gevoel dat je een probleem met gokken zou kunnen hebben? (8)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Hoe vaak heb je je schuldig gevoeld over je gokgedrag? (4)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Hoe vaak heeft gokken gezondheidsproblemen voor je veroorzaakt, inclusief stress of angst? (6)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Hoe vaak heeft jouw gokken financiële problemen voor jou of jouw huishouden veroorzaakt? (7)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Als ik me slecht voel over mezelf, denk ik aan de dingen die ik wel goed doe. (2)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Ik denk aan dingen die ik in het verleden goed heb gedaan. (3)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Als ik iets heb gedaan waardoor ik ontevreden ben, zeg ik tegen mezelf dat ik niet alles verkeerd doe. (4)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Ik beseft dat ik naast de 'domme' dingen die ik doe, ik ook een aantal dingen heel goed doe. (5)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Ik denk aan de dingen die ik goed voor elkaar heb. (6)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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 te veel 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 te veel 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 te veel 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

De 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

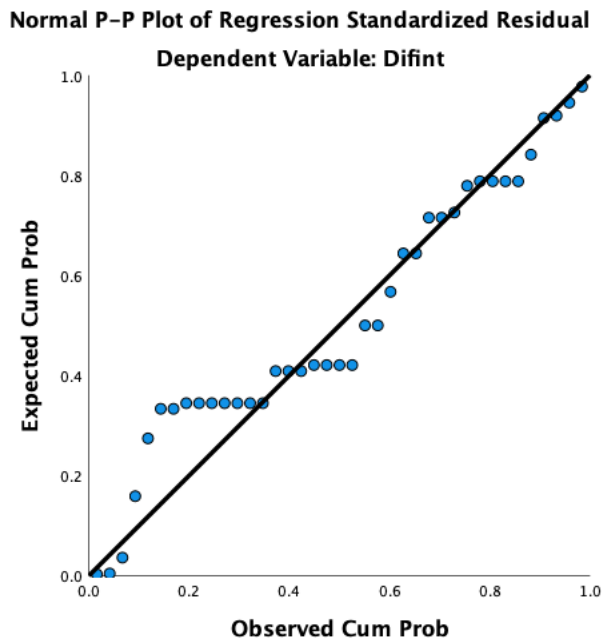
of voordat je inzet even denken aan de gevaren van gokken voor jou

en niet te veel drinken als je gokt.

Wat je ook doet, onderschat online gokken niet.

Bijlage D**Figuur 1**

PP-plot Normaliteit EMI, Verschilscore van Intentie, CSAI

**Figuur 2**

PP-plot Normaliteit EMI, Verschilscore van Intentie, Leeftijd

