

UNIVERSITY OF TWENTE.

Faculty of Behavioral, Management and
Social Sciences

Gokhallen in Duitsland

—

Determinanten met betrekking tot speelgedrag

Kim Jäger

B.Sc. These

Augustus 2018

Begeleider:

Dr. J.M. Gutteling

Dr. P.W. de Vries

Psychologie

Conflict, Risico en
Veiligheid

ABSTRACT

In dit onderzoek wordt speelgedrag in gokhallen in Duitsland nader bekeken. Op basis van de Theory of planned Behaviour en het Triasmodel wordt een meetinstrument ontwikkeld om determinanten van speelgedrag te onderzoeken. Met betrekking tot de Theory of planned behaviour worden de componenten attitude, sociale druk en waargenomen gedragscontrole onderzocht. Bij het Triasmodel zijn de componenten persoon, sociale omgeving en het middel belangrijk. Dus worden deze determinanten met een nieuwe ontwikkelde meetinstrument onderzocht. Deze meetinstrument kan zowel van speler als ook van niet-speler ingevuld worden. 140 niet-speler en 48 speler hebben aan het onderzoek deelgenomen. Tijdens een factoranalyse kwam naar voren dat de items van het meetinstrument niet goed gekozen waren. Met een hiërarchische binaire logistische regressieanalyse wordt gekeken de twee modellen in dit onderzoek werken. De Theory of planned behaviour werkte wel, maar opvallend was dat het resultaat alleen door de component attitude naar voren kwam. De andere twee componenten sociale druk en waargenomen gedragscontrole waren niet significant. Het Triasmodel was helemaal niet significant en geeft geen toevoegende waarde aan de Theory of planned behaviour. Het onderzoek is sterk beïnvloedt door limitaties. Samenvattend kan geconcludeerd worden, dat attitude een heel belangrijke rol speelt bij het voorspellen van speelgedrag. Maar de andere twee determinanten van de Theory of planned behaviour sociale druk en waargenomen gedragscontrole worden nog niet onopgemerkt gelaten. In dit onderzoek kwam naar voren dat ze geen invloed hebben op het speelgedrag, maar in een vervolgonderzoek naar het verbeteren van de limitaties van dit onderzoek, kunnen ook tegengestelde resultaten verwacht worden. Hetzelfde geldt voor de factoren van het Triasmodel.

Inhoudsopgave

1. Inleiding	4
1.1 Introductie van het onderwerp	4
1.2 Eerder onderzoek	4
1.3 Theory of planned behaviour (Ajzen, 1991)	5
Figure 1.3: Theory of planned behaviour	7
1.4 Triasmodel van verslavingsontwikkeling	7
Figur 1.4: Triasmodel van verslavingsontwikkeling	8
1.5 Deelvragen	8
1.6 Hypothesen	9
2. Methoden	10
2.1 Design en Procedure	10
2.2 Deelnemers	10
2.3 Materialen	11
2.3.1 Betrouwbaarheid	12
2.3.2 Validiteit	13
2.4 Dataanalyse	13
3. Resultaten	14
3.1 Afhankelijke variabele speelgedrag:	14
<i>Tabel 3.1 Gemiddelden met Standaardafwijkingen van de variabelen van de Theory of Planned Behaviour en het Triasmodel</i>	14
3.2 Exploratieve dataanalyse	14
3.3 Hiërarchische binaire logistische regressieanalyse	15
3.3.1 Theory of planned behaviour	15
<i>Tabel 3.3.1: Variabelen van de Theory of planned behaviour in de vergelijking</i>	15
3.3.2 Triasmodel	16
3.4 Overzicht van de Hypothesen:	16
4. Discussie	17
4.1 Doel van het onderzoek	17
4.2 Limitaties van het onderzoek	17
4.3 Vervolgonderzoek en aanbevelingen	18
4.4 Conclusie	19
5. Referentielijst	20
6. Bijlagen	22
6.1 Meetinstrument	22

1. Inleiding

1.1 Introductie van het onderwerp

Gokken is nog steeds een belangrijk onderwerp binnen de gezondheidszorg, omdat men daarvan snel verslaafd kan worden. Er zijn heel veel verschillende typen of kansspelen. In dit onderzoek gaan we op de gokhallen concentreren, omdat het volgens Haß en Lang (2016) daar nog het grootste probleem in Duitsland bestaat. Volgens Meyer en Hayer (2008) kunnen gokkers in 3 subgroepen opgedeeld worden:

- (1) Gezonde gokkers met onproblematisch speelgedrag
- (2) Probleem gokkers met problematisch speelgedrag
- (3) Pathologische gokkers met pathologisch speelgedrag

Gezonde gokkers beleven plezier aan het spelen, zijn blij over grote winsten, zetten niet meer in dan ze kunnen, kort gezegd ze hebben het speelgedrag onder controle en het heeft geen negatieve invloed op de levensomstandigheden van de gokker. Probleem gokkers beginnen langzaam de controle over het speelgedrag te verliezen. Bijvoorbeeld gaat een probleem gokker meer geld inzetten dan normaal, hij/zij brengt meer tijd door in de gokhal dan vroeger, hij/zij moet misschien al liegen over zijn verblijfplaats tegenover familie en vrienden, beleeft minder plezier aan het spelen en probeert het verloren geld terug te winnen doordat hij nog meer inzet. Pathologische gokkers hebben de controle over het speelgedrag verloren en dat heeft meestal fatale gevolgen voor het leven van die persoon. Ze hebben vaak last van een berg schulden, verlies van de baan, ontwrichte familie en de verlies van de woning is ook mogelijk. Ze verblijven heel lang in de gokhal en dat bijna iedere dag in de week (Meyer & Hayer, 2008). Volgens de Haß en Lang (2016) waren er 2013 nog steeds 438.000 pathologische gokkers. Het risico een pathologisch speelgedrag te ontwikkelen wordt vaak onderschat.

1.2 Eerder onderzoek

Het onderzoek naar risico's en gezondheidsgedrag suggereert dat risicoperspectieven van representanten een belangrijke rol spelen bij het bepalen van de intentie en het daaropvolgende gedrag (Spurrier & Blaszczyński, 2013). Dus wordt de intentie en het (speel-)gedrag sterk beïnvloed door de waarneming van het risico. Welke determinanten naast de risicoperceptie kunnen nog invloed hebben op het speelgedrag? Daarom is het

belangrijk te onderzoeken, hoe nemen mensen gokhallen waar, wat zijn mogelijke determinanten die een rol spelen bij het gaan of niet gaan naar een gokhal. Om een goed beeld van deze determinanten te krijgen is het belangrijk om zowel gokkers, als ook niet-gokkers te onderzoeken, plus die waarneming van mensen die al ervaring hebben gemaakt met mensen die een pathologisch speelgedrag ontwikkeld hebben, zoals familieleden, vrienden, collega's van gokkers. Begrijpen welke determinanten een rol spelen bij het speelgedrag in gokhallen is waarschijnlijk belangrijk om te begrijpen waarom specifieke subgroepen van gokkers zichzelf blootstellen aan gok-gerelateerde schade (Spurrier & Blaszczynski, 2013). Met behulp van de resultaten kan onderzocht worden hoe gedrag op een positieve manier kan beïnvloed worden, zodat gezonde gokkers bij een gezond speelgedrag blijven. Een empirisch gefundeerd begrip van de determinanten van gokken zou nuttig zijn voor het begeleiden van de behandeling of het ontwikkelen van preventief onderwijs voor personen die schade ervaren als gevolg van systematische fouten bij het inschatten van risico's (Spurrier & Blaszczynski, 2013). Op basis daarvan wordt volgende onderzoeksvraag geformuleerd:

Welke determinanten hebben invloed op het (speel-)gedrag met betrekking tot gokhallen in Duitsland?

Om de onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden worden in een kwantitatief onderzoek participanten gevraagd een online-vragenlijst in te vullen.

1.3 Theory of planned behaviour (Ajzen, 1991)

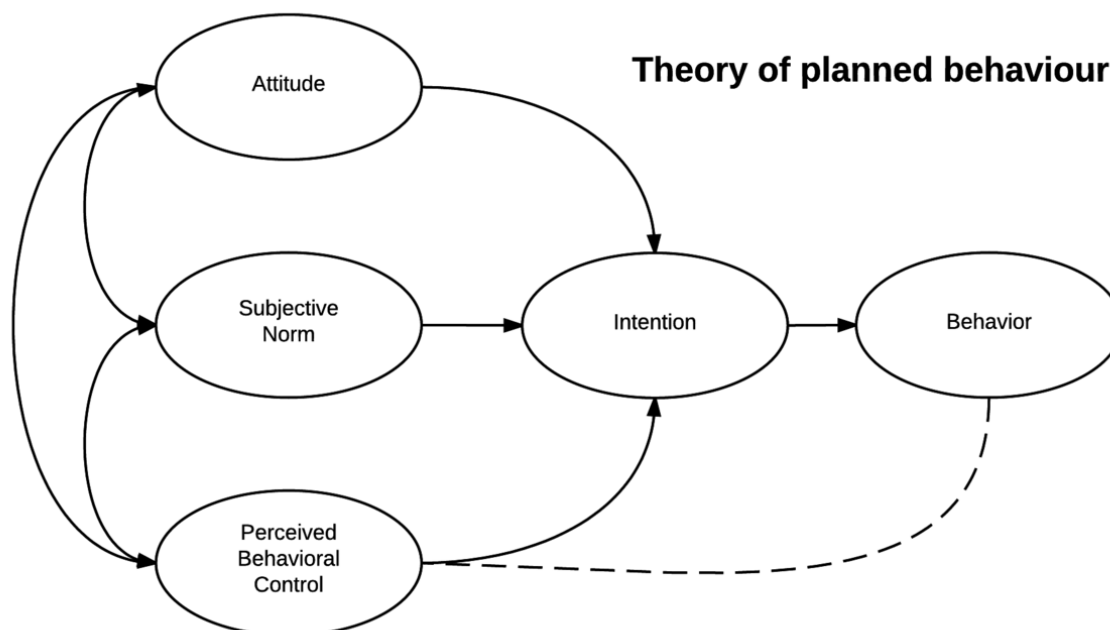
De vragenlijst is gebaseerd op de "Theory of planned behaviour", waarbij de attitude, de subjectieve norm, ingeschatte beheersing van gedrag, de intentie en het gedrag een rol spelen. Met de attitude wordt de mate waarin een persoon een gunstige of ongunstige evaluatie of beoordeling van het betreffend gedrag heeft (Ajzen, 1991). Met betrekking tot het onderwerp "gokken" is het belangrijk te onderzoeken hoe beoordelen mensen dit gedrag. Hoe staan ze tegenover gokhallen? Hoe staan ze tegenover mensen die naar gokhallen gaan? Waarom staan ze positief/negatief tegenover gokhallen? Heeft een negatieve beoordeling van gokhallen iets met de risicoperceptie te maken? Dus de attitude maakt een deel van de vragenlijst uit.

Verder is de subjectieve norm een belangrijk deel van de Theory of plannend behaviour. Dat heeft vooral te maken met de sociale druk die een mens waarneemt bij het uitvoeren of niet uitvoeren van een bepaald gedrag (Ajzen, 1991). Dus wat vindt eigenlijk mijn

sociale omgeving daarvan als ik naar een gokhal ga? Wat vindt de algemene maatschappij van mensen die gokken? Is het misschien slecht voor mijn imago om naar een gokhal te gaan? Dus bestaat een risico van maatschappelijke nadelen. De subjectieve norm speelt ook een rol daarbij of iemand een bepaald gedrag gaat uitvoeren of niet, zoals naar een gokhal te gaan of niet.

Voorafgaand wordt al gezegd, dat pathologische gokkers vaak de controle over het speelgedrag hebben verloren. Waargenomen gedragscontrole is ook een belangrijk onderdeel binnen de Theory of planning behaviour. Bij de waargenomen gedragscontrole gaat het om naar het waargenomen gemak of de moeilijkheid om een bepaald gedrag uit te voeren en er wordt verondersteld dat het eerdere ervaringen weergeeft, evenals verwachte hindernissen en obstakels (Ajzen, 1991). Met betrekking tot het gedrag gokken kan daarmee bedoeld worden, dat de mensen evalueren of het makkelijk of moeilijk voor hen is zijn speelgedrag onder controle te houden. De volgende vragen kunnen mensen zich daarbij bijvoorbeeld stellen, ben ik in staat om naar het verliezen van mijn limit de gokhal te verlaten of probeer ik mijn geld terug te winnen? Ben ik in staat om daarna goed te slapen of moet ik de hele nacht over mijn verlies nadenken? Hoe neemt de participant het risico waar om toch de controle te verliezen?

Attitude ten aanzien van het gedrag, de subjectieve norm en de waargenomen gedragscontrole beïnvloeden alle samen de intentie tot het gedrag en in laatste instantie het gedrag zelf.

Figure 1.3: Theory of planned behaviour

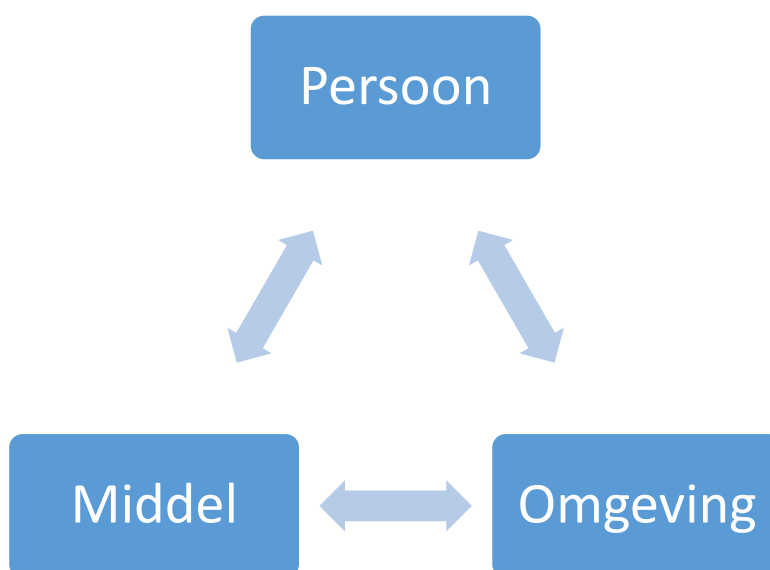
De algemene regel zegt hoe positiever de attitude tegenover het gedrag, hoe minder de negatieve sociale druk, hoe groter de waargenomen gedragscontrole, des te sterker is de intentie van een individu om een bepaald gedrag uit te voeren (Ajzen, 1991). Met andere woorden, als iemand een hele positieve attitude tegenover het gokken heeft, weinig tot geen sociale druk waarneemt als hij naar gokhal gaat en het gevoel heeft zijn speelgedrag helemaal onder controle te hebben, dan zou de intentie daadwerkelijk naar een gokhal te gaan, heel sterk zijn.

1.4 Triasmodel van verslavingsontwikkeling

Bovendien wordt rekening gehouden met het “Triasmodel van verslavingsontwikkeling” van Kielholz en Ladewig (1972), die zegt dat, als een verslaving ontwikkeld wordt, drie factoren een belangrijke rol spelen: de persoon, de sociale omgeving en het middel. Bij het eerste factor de persoon worden eigenschappen bedoelt die de persoonlijkheid van het individu betreffen, zoals bijvoorbeeld een lage zelfwaardering, onvermogen om conflicten en problemen constructief op te lossen, overdreven concurrentie-denken, lage frustratietolerantie en geslacht, leeftijd en beroep (BAD Gesundheitsvorsorge und Sicherheitstechnik GmbH, 2017). De tweede factor is de sociale omgeving kunnen bijvoorbeeld volgende aspecten een rol spelen: ontbrekende relaties, sociale status (bv. schulden), vrienden en belastingen op school, beroep en gezin (BAD

Gesundheitsvorsorge und Sicherheitstechnik GmbH, 2017). De derde factor het middel kunnen volgende elementen invloed hebben op het ontwikkelen van een gokverslaving: beschikbaarheid van gokautomaten/gokhallen, hoge frequentie van geluids- en lichteffecten, snelle uitbetaling van winsten, actieve betrokkenheid bij het gokproces (Gesundheitsvorsorge und Sicherheitstechnik GmbH, 2017). Een samenspel van alle drie componenten hebben invloed op het speelgedrag en op het ontwikkelen van een verslaving.

Figur 1.4: Triasmodel van verslavingsontwikkeling



1.5 Deelvragen

Om de onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden, worden 3 deelvragen geformuleerd. Ten eerste is het interessant te weten of speelgedrag met de Theory of planned behaviour echt voorspeld kan worden, want als het model werkt, zou het mogelijk zijn om met de scores van de componenten attitude, sociale druk en waargenomen gedragscontrole een predictie te maken over het speelgedrag. Op basis daarvan wordt volgende deelvraag geformuleerd:

(1) Kan de Theory of planned behaviour speelgedrag in gokhallen voorspellen?

Ten tweede zal onderzocht worden, geven de componenten persoon, sociale omgeving en middel toevoegende waarde bij het voorspellen van het speelgedrag, dus als je de scores van dit model meeneemt ondersteunt het de voorspelling op speelgedrag of wordt het daardoor verzwakt. Daarom wordt volgende onderzoeksvraag geformuleerd:

(2) Geeft het Triasmodel toevoegende waarde bij het voorspellen van speelgedrag?

In het geval dat beide modellen goed werken met betrekking tot het voorspellen van speelgedrag, hebben we in totaal zes determinanten, die een rol spelen daarbij. Het zou interessant zijn om te onderzoeken welke determinanten het meest het speelgedrag beïnvloeden. Om die reden wordt volgende deelvraag geformuleerd:

(3) Welke determinant(en) heeft/hebben het meeste invloed op het speelgedrag?

1.6 Hypothesen

Op basis van de deelvragen worden hypothesen geformuleerd. Met betrekking tot de eerste deelvraag wordt verwacht dat de Theory of planned behaviour als model bij het voorspellen van speelgedrag werkt, want volgens de onderzoekster zijn attitude, sociale druk en waargenomen gedragscontrole belangrijke voorspeller bij het bepalen van speelgedrag met betrekking tot gokhallen. Daaruit volgt de eerste hypothese:

(1) De variantie in gokgedrag die verklaard wordt door het model Theory of planned behaviour is significant.

Met betrekking tot de tweede deelvraag wordt ook ervan uitgegaan, dat de variabelen person, sociale omgeving en het middel toevoegende waarde kunnen geven bij het voorspellen van speelgedrag. Daarom wordt volgende Hypothese geformuleerd:

(2) De variantie in gokgedrag die verklaard wordt door het Triasmodel is significant, en toegevoegde verklaarde variantie t.o.v. het model Theory of planned behaviour is significant.

Bij de derde deelvraag wordt van de onderzoekster verwacht, dat vooral de componenten attitude en waargenomen gedragscontrole een sterke invloed hebben op het speelgedrag. Het wordt gekozen voor attitude, omdat als men bijvoorbeeld een sterke negatieve houding tegenover een gedrag heeft, zou het onwaarschijnlijk zijn dat deze persoon het gedrag gaat uitvoeren. Waargenomen gedragscontrole wordt gekozen, omdat mensen die ervan overtuigd zijn hun gedrag onder controle te hebben, zullen minder het risico waarnemen om de controle te verliezen. Om die reden worden de twee volgende hypothesen geformuleerd:

(3) De attitude heeft een grote en significante invloed bij het voorspellen van speelgedrag in gokhallen.

(4) De waargenomen gedragscontrole heeft een grote en significante invloed bij het voorspellen van het speelgedrag in gokhallen.

2. Methoden

2.1 Design en Procedure

Dit onderzoek heeft een cross-sectioneel design, waarbij de participanten op één tijdstip gevraagd worden om een survey in te vullen. De afhankelijke variabele in dit onderzoek is het speelgedrag met betrekking tot gokhallen in Duitsland. De onafhankelijke variabelen met betrekking tot de Theory of planned behaviour, zoals attitude, sociale druk, waargenomen gedragscontrole zullen het speelgedrag voorspellen. Voor het Triasmodel waren persoon, sociale omgeving en middel de onafhankelijke variabelen, die evenzeer het speelgedrag zouden voorspellen. Het survey werd online verspreid via whatsapp en facebook. Dus de participanten konden het survey makkelijk thuis, op ieder moment, deze survey invullen. Participanten konden zelf bepalen wanneer het beste moment is en waar het beste plek is om het survey in te vullen. Het survey kon op een laptop ingevuld worden, maar ook op mobiele apparaten, zoals een mobieltje of een tablet-pc. Er was alleen een internetverbinding nodig. Verder ging het met de vragen met betrekking tot gokhallen, zoals later in de materials beschreven.

2.2 Deelnemers

In totaal hebben 284 participanten met het online survey begonnen. Daarvan hebben 53 deelnemers het survey niet tot het eind ingevuld of zijn niet akkoord gegaan met de informed consent. Drie mensen waren onder 18 jaar, daarom zijn deze scores geëxcludeerd omdat men alleen met de informed consent akkoord kon gaan wanneer men minstens 18 jaar oud was. Bovendien waren 40 mensen voor de analyse geëxcludeerd omdat ze bij meerdere items niet invulden en dus de scores niet bruikbaar waren voor de analyse. Dus 188 participanten waren gebruikelijk voor de analyse, daarvan 28% mannen (52) en 72% vrouwen (136). De deelnemers waren tussen 18 en 70 jaar oud, maar de meeste deelnemers waren tussen 26 en 35 (39,4%). Met betrekking tot de nationaliteit hebben alleen 9 mensen een andere dan die Duitse aangegeven. Ze kwamen uit Nederland, Oostenrijk, Portugal, Rusland en uit Turkije. Een respondent heeft de nationaliteit niet ingevuld. Van de participanten had 94,4 % de Duitse nationaliteit. Met betrekking tot het speelgedrag hebben 130 participanten (69,1%) aangegeven nog nooit in een gokhal gespeeld te hebben. 44 personen gaan af en toe (23,4%) in een gokhal spelen en vier gaan regelmatig (2,1%). Vier mensen waren bekend met iemand die regelmatig spelen gaat (2,1%) en zes participanten werken in een gokhal.

2.3 Materialen

Het was een survey, die online kon worden ingevuld, ontwikkeld met het programma Qualtrics. Het survey was in het Duits ontwikkeld omdat het om gokhallen in Duitsland ging en alleen Duitstaligen waren gevraagd om het survey in te vullen. Alle items zijn zelfbedacht en niet van een al bestaande survey overgenomen. Het survey begon met een informed consent, zodat de deelnemers geïnformeerd waren, dat de deelname absoluut vrijwillig is, anoniem en ze op elke moment konden stoppen met het survey. Het invullen van het survey had ongeveer vijf minuten geduurd, die informatie stond ook in de informed consent. Als de deelnemers akkoord zijn gegaan met de informed consent, ging de vragenlijst verder met algemene informatie, zoals geslacht, leeftijd en nationaliteit. Het worden alleen deze demografische data in het survey opgenomen, omdat mensen die regelmatig naar gokhallen gaan naar ervaringen niet graag persoonlijke data willen aangeven en dan de waarschijnlijkheid hoger is dat ze het survey niet gaan invullen, als te veel persoonlijke data worden gevraagd. Om die reden was het ook bij elke vraag mogelijk geen antwoord te geven.

Daarna was het belangrijk meer te ervaren over het gedrag met betrekking tot gokhallen, er waren zes antwoordmogelijkheden, ten eerste “ik speel regelmatig”, ten tweede “ik speel af en toe”, ten derde “ik heb nog nooit gespeeld”, ten vierde “ik ben bekend met een regelmatige speler”, ten vijfde “ik werk in een gokhal” en ten zesde “daarover wil ik geen informatie geven”. Hier was het mogelijk ook meerdere antwoorden te kunnen geven, omdat je bijvoorbeeld zelf nog nooit gespeeld kunt hebben, maar op hetzelfde moment kun je bekend zijn met een regelmatige speler. Of je kunt bijvoorbeeld in een gokhal werken, maar zelf ook regelmatig of af en toe spelen.

Verder ging het met het eerste deel van het survey, dus met dertig uitingen met betrekking tot gokhallen, waar de participant moet aangeven in hoeverre ze met deze uitingen instemmen. Het was een 5-point-Likert scala met de antwoordmogelijkheden van “sterk mee oneens” tot “sterk mee eens”. Bovendien was er nog een zesde mogelijkheid, die was geen antwoord geven. Omdat speelgedrag voor sommige mensen, vooral voor mensen die regelmatig gaan spelen, een ernstige en delicaat onderwerp is, was het, het plan de participanten bij iedere vraag de mogelijkheid te geven om geen antwoord te geven. De dertig uitingen waren ontwikkeld om bepaalde determinanten te bepalen, die een rol spelen bij het speelgedrag. Zoals in de introductie gezegd is de vragenlijst ontwikkeld op basis van de Theory of plannend behaviour. Daarom is een determinant in de vragenlijst de attitude, daarvoor waren acht items ontwikkeld, die de houding tegenover gokhallen, mensen die naar gokhallen gaan

en het spelen op gokautomaten meten. Vier daarvan waren positief en vier negatief geformuleerd, om de participanten zo weinig mogelijk te beïnvloeden en uitschieter beter te bepalen. Voor de determinant sociale druk waren evenzo acht items ontwikkeld, waarvan vier positief en vier negatief waren geformuleerd. Hierbij ging het om, hoe mensen door de sociale druk met betrekking tot speelhallen beïnvloed worden. Dus nemen ze een sterke druk waar van de algemene maatschappij, de eigen familie of van vrienden. Verdere acht items waren ontwikkeld voor het onderdeel waargenomen gedragscontrole, waarvan ook vier positief en vier negatief waren geformuleerd. Deze items zeggen iets over, hoe het participanten inschatten het eigen gedrag in gokhallen onder controle te hebben. Daarbij gaat het bijvoorbeeld daarom tijdlimieten of inzet limieten in te houden. De laatste zes items waren ontwikkeld op basis van een component of het Triasmodel, waarbij drie componenten een rol spelen bij het ontwikkelen van een verslaving, ten eerste de persoonlijkheid, de sociale omgeving en het middel. De zes items waren ontwikkeld met betrekking tot het laatste component. Hiervan waren drie positief en drie negatief geformuleerd. Dus het middel, waarbij de beschikbaarheid van gokhallen een belangrijke rol speelt.

In het tweede deel van het survey ging het meer om de persoon zelf en die items hebben geen betrekking tot gokhallen. Hier worden de andere twee componenten van het Triasmodel, de persoonlijkheid en de sociale omgeving, verwerkt. Het tweede deel van het survey bevat twaalf items. Zes waren ontwikkeld voor het meten van eigenschappen van de persoonlijkheid, zoals frustratietolerantie, zelfbewustzijn, concurrentie denken en het vermogen conflicten op te lossen. Die andere zes items hadden betrekking tot het component sociale omgeving. Sociale relaties speelden hier een belangrijke rol. In beide componenten waren telkens drie items positief en drie items negatief geformuleerd.

2.3.1 Betrouwbaarheid

Om de betrouwbaarheid van de items te meten werd met SPSS een betrouwbaarheidsanalyse gedaan. Voor elke component wordt de Cronbach's alpha bepaald. Voor de Theory of planned behaviour hebben die items goed gewerkt. Ten eerste voor de component attitude was er een Cronbach's alpha van 0,662, als alle acht items worden meegenomen in de analyse. Verder voor sociale druk werd een Cronbach's alpha van 0,770 bepaald met alle acht items in de analyse en voor waargenomen gedragscontrole was het een Cronbach's alpha van 0,804 met alle acht items included. Volgens Nunnally (1978) is een Cronbach's alpha boven 0,7 acceptabel, dus is de waarde van attitude bijna acceptabel en de waarde van sociale druk en waargenomen gedragscontrole absoluut acceptabel.

Bij de betrouwbaarheidsanalyse voor het triasmodel waren de items iets slechter gekozen voor de betrouwbaarheid. Bij het onderdeel persoon werd een Cronbach's alpha van 0,56 berekend, daarvoor werd een item verwijderd, dus waren alleen vijf items in de analyse opgenomen. Bij het component middel werden drie items verwijderd om een Cronbach's alpha van 0,527 te krijgen. Bij het laatste component sociale omgeving werden geen items verwijderd en een Cronbach's alpha van 0,663 gemeten.

2.3.2 Validiteit

Om de validiteit te bepalen word een factoranalyse via SPSS gedaan. Daarbij kwam naar voren dat dat veel items niet alleen een factor bepalen. De meeste items speelden een rol bij twee verschillende factoren. Dat wil zeggen dat de factorenanalyse items die bijvoorbeeld bij de factor attitude horen, gelijktijdig ook bij de factor sociale druk kan horen. De consequentie ervan is, dat de gekozen items niet precies meten, wat ze zouden moeten meten. Hiermee zal met de analyses van de resultaten rekening worden gehouden.

2.4 Dataanalyse

Omdat weinig mensen hebben aangegeven regelmatig naar gokhallen te gaan, werd alleen onderscheid gemaakt tussen speler en niet-speler. De resultaten van regelmatige speler en die van mensen, die af en toe gaan spelen worden samengevoegd tot een nieuwe variabele, die groep speler genoemd wordt.

Door een exploratieve data-analyse wordt gekeken of de data normaal verdeeld zijn en uitschieters te vinden zijn in de data. Daarbij werd de waarde van scheefheid en kurtosis en het beeld van de Q-Q diagrammen en de boxplot bekeken.

Met SPSS wordt een hiërarchische binaire logistische regressieanalyse uitgevoerd, om te kunnen kijken of de Theory of planned behaviour evenzeer met betrekking tot speelgedrag in gokhallen werkt en speelgedrag kan voorspellen. Verder wordt met deze analyse bekeken of het Triasmodel toevoegende waarde geeft aan de Theory of planning behaviour.

3. Resultaten

3.1 Afhankelijke variabele speelgedrag:

Weinig personen hebben aangegeven regelmatig in gokhallen te gaan spelen. Daarom werd voor de analyse groepen respondenten samengevoegd. De personen, die aangegeven hebben dat ze regelmatig gaan spelen, en de groep, die af en toe gaat spelen, worden samengevoegd in een nieuwe variabele genoemd speler. De andere groepen, zoals “nog nooit gespeeld”, “werknemer in een gokhal” en “bekende van regelmatig speler” vormen een nieuwe groep genoemd niet-speler. De groep “spelers” bestaat uit 48 personen (25,53%) en de groep niet-speler uit 140 personen (74,47%). Tijdens het bekijken van de gemiddelden en standaardafwijkingen van de variabelen van de Theory of planned behaviour en het Triasmodel valt op, dat geen sterke verschil bestaat tussen speler en niet speler (Tabel 3.1).

Tabel 3.1 Gemiddelden met Standaardafwijkingen van de variabelen van de Theory of Planned Behaviour en het Triasmodel

Variabelen	Speler		Niet-Speler	
	Gemiddelden	Standaardafwijking	Gemiddelden	Standaardafwijkingen
TPB				
Attitude	3,051	0,579	2,303	0,687
Sociale Druk	3,239	0,830	2,771	0,831
Waargenomen gedragscontrole	2,971	0,874	2,734	0,804
TRIAS				
Persoon	3,722	0,761	3,883	0,642
Sociale omgeving	4,258	0,573	4,298	0,693
Middel	2,278	1,066	2,092	1,015

3.2 Exploratieve dataanalyse

Bij het bekijken van de scheefheid, kurtosis, de Q-Q diagrammen en de boxplot, die door de exploratieve data-analyse duidelijk werden, kwam naar voren dat bij alle variabelen de scores

relatief normaal verdeeld zijn. Om die reden kunnen we met de bestaande dataset de hypothesen analyseren.

3.3 Hiërarchische binaire logistische regressieanalyse

3.3.1 Theory of planned behaviour

Met de binair logistische regressieanalyse werd gekeken of er een samenhang bestaat tussen de drie onafhankelijke variabelen attitude, sociale druk en waargenomen gedragscontrole en de afhankelijke variabele speelgedrag. Bij het speelgedrag werd alleen een onderscheid gemaakt tussen speler en niet-speler. Het model Theory of planned behaviour als geheel is significant (Chi-kwadraat (3) = 40,760; $p = 0,000$, $n = 188$). Deze resultaten ondersteunen de eerste hypothese.

Bij het bekeken van de enkele coëfficiënten is opgevallen, dat alleen de coëfficiënt van het component attitude significant is (Wald(1) = 23,115; $p = 0,000$). De andere twee variabelen sociale druk en waargenomen gedragscontrole zijn niet significant. In de volgende Tabel 3.3.1 zijn de vergelijkingen van de verschillende variabelen van de Theory of planned behaviour te zien. Dus heeft alleen attitude een echt effect op het speelgedrag, daarom moet de vierde hypothese verworpen worden.

Tabel 3.3.1: Variabelen van de Theory of planned behaviour in de vergelijking

Stap 1 (a)	B	SD	Wald	df	Sig	Exp.(B)
Attitude	1,780	0,370	23,115	1	0,000	5,932
Sociale druk	-0,005	0,278	0,000	1	0,985	0,995
Waargenomen gedragscontrole	-0,220	0,269	0,672	1	0,412	0,802
Constante	-5,187	0,985	27,734	1	0,000	0,006

a) In stap 1 ingevoerde variabelen: attitude, sociale druk en waargenomen gedragscontrole.

Bovendien kan met behulp van het Nagelkerkes R^2 ($R^2=0,287$) van het model de effectgrootte van Cohen berekend worden. Daarmee kunnen we beter inschatten hoe betekenisvol het effect van de onafhankelijke variabelen op de afhankelijke variabele is. Met de volgende formule wordt de effectgrootte van Cohen (1988) berekend:

$$f = \sqrt{\frac{R^2}{1 - R^2}}$$

Nagelkerkes R^2 werd bij de binaire logistische regressieanalyse berekend (effectgrootte van 0,634). Volgens de indeling van Cohen (1988) word dit effect, als een groot effect gewaardeerd. Dus hebben de variabelen attitude, sociale druk en waargenomen gedragscontrole volgens deze analyse een groot effect op het speelgedrag. Alhoewel twee variabelen niet significant zijn, heeft het model toch een sterke effect, dus moet de variabele attitude een groot effect hebben op het gedrag. Dus wordt de derde hypothese met dit resultaat ondersteund.

3.3.2 Triasmodel

Dezelfde analyse werd met het Triasmodel gedaan. Het Triasmodel als geheel is niet significant (Chi-kwadraat (3) = 3,204; $p = 0,361$) Dus zijn de componenten persoon, sociale omgeving en middel ook niet significant. Bovendien werd een hiërarchische binaire logistische regressieanalyse gedaan om te kijken of het Triasmodel toevoegende waarde aan de Theory of planned behaviour geeft. In deze analyse was het model ook niet significant, daarom werd de analyse voor het Triasmodel niet gecontinueerd en de tweede hypothese moet verworpen worden.

3.4 Overzicht van de Hypothesen:

Hypothese 1: De variantie in gokgedrag die verklaard wordt door het model Theory of planned behaviour is significant.

Deze hypothese wordt ondersteund, omdat door de binaire logistische regressieanalyse naar voren kwam dat het model Theory of planned behaviour als geheel significant is.

Hypothese 2: De variantie in gokgedrag die verklaard wordt door het Triasmodel is significant, en toegevoegde verklaarde variantie t.o.v. het model Theory of planned behaviour is significant.

Deze hypothese wordt verworpen, omdat door de binaire logistische regressieanalyse naar voren kwam, dat het Triasmodel in dit onderzoek nog significant is, nog het model Theory of planned behaviour ondersteund.

Hypothese 3: De attitude heeft een grote en significante invloed bij het voorspellen van speelgedrag in gokhallen. .

Deze hypothese wordt ondersteund, want door het berekenen van het effectgrootte kwam naar voren, dat het model een sterke effect op de afhankelijk variabele. Sociale druk en

waargenomen gedragscontrole waren niet significant, dus moet het sterke effect van de component attitude komen.

Hypothese 4: De waargenomen gedragscontrole heeft een grote en significante invloed bij het voorspellen van het speelgedrag in gokhallen.

Deze hypothese wordt verworpen, omdat door de binaire logistische regressieanalyse bij het bekijken van de coëfficiënten van de onafhankelijke variabelen naar voren kwam dat waargenomen gedragscontrole niet significant is.

4. Discussie

4.1 Doel van het onderzoek

Het doel van het onderzoek was determinanten te onderzoeken die speelgedrag kunnen voorspellen. De onderzoeksvraag was "Welke determinanten hebben invloed op het (speel)gedrag met betrekking tot gokhallen in Duitsland?" om deze vraag te kunnen beantwoorden waren drie deelvragen geformuleerd:

- (1) Kan de Theory of planned behaviour speelgedrag in gokhallen voorspellen?
- (2) Geeft het Triasmodel toevoegende waarde bij het voorspellen van speelgedrag?
- (3) Welke determinant(en) heeft/hebben het meeste invloed op het speelgedrag?

Ten eerste worden de deelvragen beantwoord en daarna de onderzoeksvraag. De eerste onderzoeksvraag kan positief beantwoord worden, want de Theory of planned behaviour kan het speelgedrag met betrekking tot gokhallen in dit onderzoek voorspellen, maar het moet ook gezegd worden dat vooral de component attitude daarbij een rol heeft gespeeld. Met betrekking tot de tweede onderzoeksvraag kwam door de analyse van de data naar voren dat het Triasmodel geen toevoegende waarde geeft aan het voorspellen van gedrag, ten opzichte van de Theory of planned behaviour. Voor de laatste vraag is de antwoord attitude, want in dit onderzoek was het vooral attitude die een groot invloed had bij het voorspellen van speelgedrag. Dus voor de onderzoeksvraag kunnen we samenvattend zeggen, dat de Theory of planned behaviour wel werkt, maar alleen attitude een echte invloed heeft op het speelgedrag met betrekking tot gokhallen.

4.2 Limitaties van het onderzoek

Tijdens het onderzoek kwamen enkele limitaties naar voren, die het moeilijker maakten de onderzoeksvraag te beantwoorden. Ten eerste is bij de methoden opgevallen, dat de met door

de onderzoeker zelf ontwikkelde items niet zo sterk valide zijn. Validiteit is heel belangrijk voor de resultaten van het onderzoek (Boorsboom, Mellenbergh, & Van Heerden, 2004). Dus als de resultaten niet overeenkomen met het verschijnsel wat gemeten wordt, zijn de resultaten sterk negatief beïnvloedt. Omdat deze items nu voor het eerst zijn gebruikt, verdient het aanbeveling om nadere analyses te doen naar de kwaliteiten van de items en hun onderlinge samenhang. Wellicht dat op deze wijze een beter valide meetinstrument kan worden gevormd. Daarmee zou dat het onderzoek kunnen worden gerepliceerd.

Ten tweede is opgevallen, dat de items met betrekking tot het Triasmodel alleen zwak betrouwbaar waren. Sommige items moesten verwijderd worden om een aanneembaar cronbachs alpha te krijgen. De betrouwbaarheid geeft aan in hoeverre een meting vrij is van meetfouten (Nunnally, 1975). Dus hoe slechter de betrouwbaarheid hoe groter de meetfouten. Wellicht dat met een verbeterd meetinstrument nieuwe data met betrekking tot de variabelen uit het Triasmodel kunnen worden verzameld.

Ten derde hebben weinig personen aan het onderzoek deelgenomen, die echt regelmatig in gokhallen gaan spelen. De meeste deelnemers binnen de groep speler waren occasionele speler. Bovendien kan er geen uitspraak over gedaan worden of die personen een onproblematisch, problematisch of pathologisch speelgedrag heeft. Bij het Triasmodel gaat om het ontwikkelen van een verslaafdheid, dus een pathologisch speelgedrag, maar in het meetinstrument geeft geen informatie over het kwaliteit van het speelgedrag, alleen over de kwantiteit. Maar iemand die vaak naar gokhallen gaat, heeft niet automatisch een problematisch of pathologisch speelgedrag. Dit is een mogelijke verklaring waarom het Triasmodel niet goed werkte tijdens dit onderzoek.

Ten laatste waren er in het algemeen weinig spelers die aan het onderzoek hebben deelgenomen. Ongeveer driekwart van de deelnemers hebben nog nooit gespeeld, dus is het mogelijk, dat een grotere steekproef van spelers andere resultaten oplevert. Dus dit onderzoek heeft een aantal beperkingen, die nog verbeterd kunnen worden om beter resultaten te krijgen.

4.3 Vervolgonderzoek en aanbevelingen

Als deze limitaties verbeterd worden, kan een vervolgonderzoek gedaan worden. Maar wat is belangrijk bij een vervolgonderzoek?

Ten eerste is het heel belangrijk het meetinstrument te bewerken, om validiteit en betrouwbaarheid te verbeteren, want de items voor het meetinstrument waren nu voor het eerste keer gebruikt. Dit kan gebeuren door het bekijken van elke item opnieuw en sterke en zwakke punten uit te werken en vervolgens de zwakke punten te verbeteren. Met het

verbeteren van de kwaliteit van het meetinstrument door analyses bestaat de mogelijkheid om het onderzoek te repliceren.

Het wordt aanbevolen om bij een vervolgonderzoek op het 3-Factoren model van Meyer en Bachmann (2000) te richten. Dit model is een variatie van het Triasmodel, maar is direct gericht op gokverslaving. Het kan behulpzaam zijn bij het ontwikkelen van de items, omdat daar beter beschreven staat, wat bedoeld wordt met de drie factoren met betrekking tot gokken.

Binnen iedere component, zowel van de Theory of planned behaviour als ook bij het Triasmodel/3-Factoren model moeten veel dingen gemeten worden. Dus zijn zes tot acht items per component te weinig om echt een goed beeld van deze variabelen te krijgen.

Daarom was het de idee om het onderzoek op te delen in twee delen. Het ene onderzoek over de Theory of planned behaviour en het andere onderzoek met betrekking tot het 3-Factoren model, want als men beide modellen in een meetinstrument probeert te meten, zou het te lang worden. Dat kan als gevolg hebben, dat de respondenten vaker afbreken en zo minder bruikbare data tot stand komt. Op die manier kunnen de drie componenten van de twee modellen meer in detail gemeten worden, door het ontwikkelen van meer items per variabele.

4.4 Conclusie

Samenvattend kan geconcludeerd worden, dat attitude een heel belangrijke rol speelt bij het voorspellen van speelgedrag. Maar de andere twee determinanten van de Theory of planned behaviour sociale druk en waargenomen gedragscontrole worden nog niet onopgemerkt gelaten. In dit onderzoek kwam naar voren dat ze geen invloed hebben op het speelgedrag, maar in een vervolgonderzoek naar het verbeteren van de limitaties van dit onderzoek, kunnen ook tegengestelde resultaten verwacht worden. Hetzelfde geldt voor de factoren van het Triasmodel.

5. Referentielijst

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. doi:10.1016/0749-5978(91)90020-t
- BAD Gesundheitsvorsorge und Sicherheitstechnik GmbH. (2017, October). *Spiel bewusst*. Paper presented at Schulung zum Spielerschutz.
- Boorsboom, D., Mellenbergh, G. J., & Van Heerden, J. (2004). The concept of validity. *Psychological Review*, 111(4), 1061-1071. doi:10.1037/0033-295X.111.4.1061
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioural sciences* (2nd ed.). New York: Academic Press.
- Haß, W., & Lang, P. (2016). Glückspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2015 und Trends. *Forschungsbericht der BZgA*. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.
- Kielholz, P., Battegay, R., & Ladewig, D. (1972). Drogenabhängigkeiten. *Psychiatrie der Gegenwart*, 497-564. doi:10.1007/978-3-642-65280-6_11
- Meyer, G., & Bachmann, M. (2000). Spielsucht. doi:10.1007/978-3-662-09974-2
- Meyer, G., & Bachmann, M. (2005). *Spielsucht: Ursachen und Therapie* (2nd ed.). Heidelberg: Springer.
- Meyer, G., & Hayer, T. (2008). Die Identifikation von Problemspielern in Spielstätten. *Prävention und Gesundheitsförderung*, 3(2), 67-74. doi:10.1007/s11553-008-0101-9
- Nunnally, J. C. (1975). Psychometric Theory. 25 Years Ago and Now. *Educational Researcher*, 4(10), 7. doi:10.2307/1175619

Nunnally, J. C. (1978). An Overview of Psychological Measurement. *Clinical Diagnosis of Mental Disorders*, 97-146. doi:10.1007/978-1-4684-2490-4_4

Spurrier, M., & Blaszczynski, A. (2013). Risk Perception in Gambling: A Systematic Review. *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 253-276. doi:10.1007/s10899-013-9371-z

6. Bijlagen

[6.1 Meetinstrument](#)

Spielhallen in Deutschland

Start of Block: Informed Consent

Q1

Diese Umfrage ist nur in der deutschen Sprache verfügbar, also wählen Sie bitte als erstes oben im Fenster "Deutsch" aus.

Willkommen bei der Forschungsstudie!

Wir befassen uns mit dem Thema Spielhallen in Deutschland. In diesem Rahmen stellen wir Ihnen einige Fragen zum Thema Spielhallen in Deutschland. Ihre Antworten werden natürlich vertraulich behandelt.

Die Beantwortung der Fragen dauert etwa 5 Minuten.

Ihre Teilnahme an dieser Studie ist freiwillig und absolut anonym. Sie können die Studie zu jedem beliebigen Zeitpunkt ohne Begründung abbrechen. Wenn Sie die Leiterin dieser Studie kontaktieren möchten, senden Sie bitte eine E-Mail an Kim Jäger (k.jager@student.utwente.nl).

Klicken Sie auf die Schaltfläche unten, um zu bestätigen, dass Ihre Teilnahme freiwillig ist, dass Sie volljährig sind und dass Sie darüber informiert wurden, die Studie zu jedem Zeitpunkt ohne Angabe von Gründen abbrechen zu können.

Hinweis: Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Es geht um Ihre persönliche Einschätzung, daher ist es wichtig, dass Sie ehrlich antworten.

- ☐ Ich stimme zu und nehme teil
- ☐ Ich stimme nicht zu und möchte nicht teilnehmen

Page Break

Q2 Zu Beginn interessieren uns einige allgemeinen Angaben zu Ihrer Person. Es besteht immer die Möglichkeit keine Angaben zu machen:

Q3 Bitte kreuzen Sie zutreffendes an:

- ☐ Ich bin männlich (1)
 - ☐ Ich bin weiblich (2)
 - ☐ keine Angabe (3)
-

Q4 Wie alt sind Sie? Bitte kreuzen Sie zutreffendes an:

- ☐ unter 18 (1)
 - ☐ 18 - 25 Jahre (2)
 - ☐ 26 - 35 Jahre (3)
 - ☐ 36- 45 Jahre (4)
 - ☐ 46 - 55 Jahre (5)
 - ☐ 56 - 70 Jahre (6)
 - ☐ über 70 (7)
 - ☐ keine Angabe (8)
-

Q5 Welcher Nationalität gehören Sie an? Bitte kreuzen Sie zutreffendes an:

- ☐ Deutsch (1)
 - ☐ Anders, nämlich: (2) _____
 - ☐ keine Angabe (3)
-

Q6

Welche Aussage im Bezug auf Spielhallen trifft auf Sie zu? Mehrere Antworten möglich:

- ☐ Ich bin regelmäßiger Spieler (1)
- ☐ Ich bin gelegentlicher Spieler (2)
- ☐ Ich habe noch nie gespielt (3)
- ☐ Ich bin ein Angehöriger von einem regelmäßigen Spieler (4)
- ☐ Ich arbeite in einer Spielhalle (5)
- ☐ Dazu möchte ich keine Angaben machen (6)

Page Break

Q7 Geben Sie für folgende Aussagen an inwiefern Sie diesen Aussagen im Bezug auf Spielhallen zustimmen:

	Stimme nicht zu (1)	Stimme eher nicht zu (2)	Weder noch (3)	Stimme eher zu (4)	Stimme zu (5)	Keine Angabe (6)
Ich war noch nie in einer Spielhalle. (1)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Innerhalb von 5 Minuten kann ich die nächste Spielhalle erreichen. (2)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich würde mich für einen Aufenthalt in einer Spielhalle schämen. (3)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Selbst gesetzte Limits beim Spielen an Geldspielautomaten sind schwierig einzuhalten. (4)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich habe noch nie eine Spielhalle in unserer Umgebung gesehen. (5)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Menschen, die in Spielhallen gehen, sind süchtig. (6)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Q8 Geben Sie für folgende Aussagen an inwiefern Sie diesen Aussagen im Bezug auf Spielhallen zustimmen:

	Stimme nicht zu (1)	Stimme eher nicht zu (2)	Weder noch (3)	Stimme eher zu (4)	Stimme zu (5)	Keine Angabe (6)
Ich glaube das Spielen an Geldspielautomaten macht schnell süchtig. (1)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wenn ich mir ein Zeitlimit setze, z.B. von einer Stunde, würde ich die Spielhalle nach einer Stunde verlassen. (2)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielhallen dürfen in dem Freizeitangebot eines Ortes nicht fehlen. (3)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
In Spielhallen kann man nicht gewinnen. (4)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wenn ich mir ein Einsatzlimit setze, würde es mir leicht fallen mich daran zu halten. (5)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mir würde leicht fallen die Spielhalle für dringende Termine zu verlassen. (6)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Page Break

Q9 Geben Sie für folgende Aussagen an inwiefern Sie diesen Aussagen im Bezug auf Spielhallen zustimmen:

	Stimme nicht zu (1)	Stimme eher nicht zu (2)	Weder noch (3)	Stimme eher zu (4)	Stimme zu (5)	Keine Angabe (6)
Ich bevorzuge seriöse Spielhallen. (1)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Die nächste Spielhalle ist nur wenige Meter von meinem zu Hause entfernt. (2)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich mag die Atmosphäre in Spielhallen. (3)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Das Risiko die Kontrolle über sein Spielverhalten zu verlieren ist hoch. (4)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich würde meinen Freunden nicht erzählen, wenn ich in eine Spielhalle gehen würde. (5)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielen an Geldspielautomaten dient der Unterhaltung. (6)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Q10 Geben Sie für folgende Aussagen an inwiefern Sie diesen Aussagen im Bezug auf Spielhallen zustimmen:

	Stimme nicht zu (1)	Stimme eher nicht zu (2)	Weder noch (3)	Stimme eher zu (4)	Stimme zu (5)	Keine Angabe (6)
Spielen an Geldspielautomaten birgt keine Risiken. (1)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielen an Geldspielautomaten wird von der allgemeinen Gesellschaft negative bewertet. (2)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich würde zusammen mit Freunden oder Familienmitgliedern in Spielhallen gehen. (3)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Meine Familie und meine Freunde dürften ruhig wissen, dass ich Spielhallen besuche. (4)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mein soziales Umfeld sieht kein Risiko beim Besuch einer Spielhalle. (5)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich glaube beim Spielen vergisst man schnell die Zeit. (6)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Q11 Geben Sie für folgende Aussagen an inwiefern Sie diesen Aussagen im Bezug auf Spielhallen zustimmen:

	Stimme nicht zu (1)	Stimme eher nicht zu (2)	Weder noch (3)	Stimme eher zu (4)	Stimme zu (5)	Keine Angabe (6)
Ich würde niemals an Geldspielautomaten spielen. (1)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich glaube ich hätte mein Spielverhalten unter Kontrolle wenn ich in eine Spielhalle ginge. (2)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich habe Freunde die regelmäßig in Spielhallen gehen. (3)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Meine Familie wäre sauer, wenn ich in eine Spielhalle gehen würde. (4)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mein soziales Umfeld würde sich mit mir über hohe Gewinne freuen. (5)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielhallen sollten verboten werden. (6)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Page Break

Q12 Die folgenden Aussagen beziehen sich auf Ihre Person. Geben Sie bitte an inwiefern diese Aussagen auf Ihre Person zutreffen.

	Stimme nicht zu (1)	Stimme eher nicht zu (2)	Weder noch (3)	Stimme eher zu (4)	Stimme zu (5)	Keine Angabe (6)
Ich bin schnell frustriert. (1)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich kann gut auf unbekannte Menschen zu gehen. (2)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich bin mit meinem Körper unzufrieden. (3)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich habe starke Bindung zu Familienmitgliedern. (4)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Probleme zu lösen überfordert mich oft. (5)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich habe enge soziale Beziehung (Freunde, Familie). (6)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Page Break

Q13 Die folgenden Aussagen beziehen sich auf Ihre Person. Geben Sie bitte an inwiefern diese Aussagen auf Ihre Person zutreffen.

	Stimme nicht zu (1)	Stimme eher nicht zu (2)	Weder noch (3)	Stimme eher zu (4)	Stimme zu (5)	Keine Angabe (6)
Ich denke nicht oft über Konkurrenz nach. (1)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich fühle mich oft allein. (2)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich mag die meisten Eigenschaften meiner Persönlichkeit. (3)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich habe keinen Spaß in der Schule/in meinem Job. (4)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ich fühle mich im Stande Konflikte konstruktive zu lösen. (5)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
In der Schule/in meinem Job werde ich oft gemobbt. (6)	☐	☐	☐	☐	☐	☐

End of Block: Informed Consent
