Van: Ilja van Beest

Betreft: Dependent variables in Cyberball

Datum: 5 december 2012

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

De Waal-Andrews, W., & Van Beest, I., (2012). When you don’t quite get what you want: psychological and interpersonal consequences of claiming inclusion. *Personality and Social Psychology Bulletin,38(10),* 1367- 1377.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\* Instructies:

\*\* Bedankt voor het meedoen aan deze visualisatie oefening.

\*\* Het is nu de bedoeling dat je reageert op een aantal stellingen die betrekking hebben op het balspel dat je net gespeeld hebt.

\*\* Deze stellingen hebben betrekking op jouw beleving tijdens het spel. Geef aan in hoeverre je het met de stellingen eens bent.

variable labels nb1\_1 "Ik voelde me een met de andere spelers (rev)".

variable labels nb1\_2 "Ik had het gevoel dat ik tot de groep behoorde tijdens het spel (rev)".

variable labels nb1\_3 "Ik voelde mij buitengesloten door de andere spelers".

variable labels nb1\_4 "Ik voelde dat ik verbonden was met één of meerdere spelers tijdens het spelen van het spel (rev)".

variable labels nb1\_5 "Ik voelde dat ik een buitenstaander was tijdens het spel".

variable labels nc1\_1 "Ik had het gevoel dat ik even vaak aan de bal was als ik wilde (rev)".

variable labels nc1\_2 "Ik voelde dat ik in controle was over het spel (rev)".

variable labels nc1\_3 "Ik had het idee dat ik het verloop van het spel bepaalde (rev)".

variable labels nc1\_4 "Ik had het gevoel dat ik de wending van het spel kon beinvloeden (rev)".

variable labels nc1\_5 "Ik had het gevoel dat de ander spelers alles bepaalden".

variable labels ns1\_1 "Het spelen van het spel maakte mij onzeker".

variable labels ns1\_2 "Ik had het gevoel dat ik faalde tijdens het spel".

variable labels ns1\_3 "Ik had het gevoel dat ik even veel waarde had als de andere spelers tijdens het spel (rev)".

variable labels ns1\_4 "Ik maakte me zorgen over wat de andere spelers van mij dachten tijdens het spel".

variable labels ns1\_5 "Ik had het gevoel dat de andere spelers mij onaardig vonden".

variable labels nm1\_1 "Tijdens het spel had ik het gevoel dat mijn aanwezigheid betekenisloos was".

variable labels nm1\_2 "Ik dacht dat het nutteloos was dat ik meedeed met het spel".

variable labels nm1\_3 "Ik had het gevoel dat mijn aanwezigheid tijdens het spel belangrijk was (rev)".

variable labels nm1\_4 "Ik dacht dat mijn deelname aan het spel nuttig was (rev)".

variable labels nm1\_5 "Ik geloofde dat mijn bijdrage aan het spel onbeduidend was".

variable labels emo1\_1 "Ik voelde mij verdrietig tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_2 "Ik voelde mij boos tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_3 "Ik voelde mij beschaamd tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_4 "Ik voelde mij enthousiast tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_5 "Ik voelde mij gekwetst tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_6 "Ik voelde mij eenzaam tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_7 "Ik voelde mij vastbesloten tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_8 "Ik voelde mij geprikkeld tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_9 "Ik voelde mij ontevreden over mezelf tijdens het spelen van het spel".

variable labels emo1\_10 "Ik voelde mij trots tijdens het spelen van het spel".

execute.

\*\* Instructies:

\*\* Soms zie je gebeurtenissen in een ander licht als je even tijd gehad hebt om er afstand van te nemen.

\*\* Het is de bedoeling dat je nu nogmaals reageert op een aantal stellingen die betrekking hebben op het balspel dat je net gespeeld hebt.

\*\* Deze keer hebben de vragen betrekking op hoe je je op dit moment voelt.

variable labels nb2\_1 "Ik voel me een met de andere spelers (rev)".

variable labels nb2\_2 "Ik heb ik het gevoel dat ik tot de groep behoorde tijdens het spel (rev)".

variable labels nb2\_3 "Ik voel mij buitengesloten door de andere spelers".

variable labels nb2\_4 "Ik voel dat ik verbonden was met één of meerdere spelers tijdens het spelen van het spel (rev)".

variable labels nb2\_5 "Ik voel dat ik een buitenstaander was tijdens het spel".

variable labels nc2\_1 "Ik heb het gevoel dat ik even vaak aan de bal was als ik wilde (rev)".

variable labels nc2\_2 "Ik voel dat ik in controle was over het spel (rev)".

variable labels nc2\_3 "Ik heb het idee dat ik het verloop van het spel bepaalde (rev)".

variable labels nc2\_4 "Ik heb het gevoel dat ik de wending van het spel kon beinvloeden (rev)".

variable labels nc2\_5 "Ik heb het gevoel dat de ander spelers alles bepaalden".

variable labels ns2\_1 "Het spelen van het spel heeft mij onzeker gemaakt".

variable labels ns2\_2 "Ik heb het gevoel dat ik faalde tijdens het spel".

variable labels ns2\_3 "Ik heb het gevoel dat ik even veel waarde had als de andere spelers tijdens het spel (rev)".

variable labels ns2\_4 "Ik maak me zorgens over wat de andere spelers van mij dachten tijdens het spel".

variable labels ns2\_5 "Ik heb het gevoel dat de andere spelers mij onaardig vonden".

variable labels nm2\_1 "Ik heb het gevoel dat mijn aanwezigheid tijdens het spel betekenisloos was".

variable labels nm2\_2 "Ik denk dat het nutteloos was dat ik meedeed met het spel".

variable labels nm2\_3 "Ik heb het gevoel dat mijn aanwezigheid tijdens het spel belangrijk was (rev)".

variable labels nm2\_4 "Ik denk dat mijn deelname aan het spel nuttig was (rev)".

variable labels nm2\_5 "Ik geloof dat mijn bijdrage aan het spel onbeduidend was".

variable labels emo2\_1 "Ik voel mij verdrietig".

variable labels emo2\_2 "Ik voel mij boos".

variable labels emo2\_3 "Ik voeld mij beschaamd".

variable labels emo2\_4 "Ik voel mij enthousiast".

variable labels emo2\_5 "Ik voel mij gekwetst".

variable labels emo2\_6 "Ik voel mij eenzaam".

variable labels emo2\_7 "Ik voel mij vastbesloten".

variable labels emo2\_8 "Ik voel mij geprikkeld".

variable labels emo2\_9 "Ik voel mij ontevreden over mezelf".

variable labels emo2\_10 "Ik voel mij trots".

execute.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Van Beest, I., & Williams, K. D. (2006). When inclusion costs and ostracism pays, ostracism still hurts. *Journal of Personality and Social Psychology, 91,*918-928.

\*Reflexive responses

\*belonginess.

\*variable labels nb1 " Ik voelde mij één met de andere spelers (JPSP1)".

\*variable labels nb2 " Ik had tijdens het spel het gevoel dat ik er bij hoorde (JPSP2)".

\*variable labels nb3 " Ik voelde mij niet geaccepteerd door de andere spelers (JPSP3, W, r) ".

\*variable labels nb4 " Tijdens het spelen van het spel voelde ik me verbonden met één of meerdere spelers (JPSP4, W) ".

\*variable labels nb5 " Ik voelde mij een buitenstaander tijdens het spel (JPSP5, W, r) ".

variable labels nb1 " I felt one with the other players (JPSP1)".

variable labels nb2 " I had the feeling that I belonged to the group during the game (JPSP2)".

variable labels nb3 " I did not feel accepted by the other players (JPSP3, W, r) ".

variable labels nb4 " During the game I felt connected with one of more other players (JPSP4, W) ".

variable labels nb5 " I felt like an outsider during the game (JPSP5, W, r) ".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*.

\* control.

\*variable labels nc1 " Ik had het gevoel dat ik zo vaak als ik wilde kon gooien naar de andere spelers. (JPSP1, W) ".

\*variable labels nc2 " Ik had het gevoel dat ik controle had over het spel. (JPSP2, W) ".

\*variable labels nc3 " Ik had het idee dat ik effect had op het verloop van het spel, (JPSP3)".

\*variable labels nc4 " Ik had het gevoel dat ik invloed kon uitoefenen op het verloop van het spel, (JPSP4)".

\*variable labels nc5 " Ik had het gevoel dat de andere spelers alles bepaalden. (JPSP5, r)".

variable labels nc1 " I had the feeling that I could throw as often as I wanted to the other players. (JPSP1, W)".

variable labels nc2 " I felt in control over the game. (JPSP2, W) ".

variable labels nc3 " I had the feeling that I affected the course of the game (JPSP3)".

variable labels nc4 " I had the feeling that I could influence the direction of the game (JPSP4)".

variable labels nc5 " I had the feeling that the other players decided everything. (JPSP5, r) ".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*.

\*self-esteem.

\*variable labels ns1 " Het spelen van het spel maakte mij onzeker.(JPSP1, W, r) ".

\*variable labels ns2 " Ik had het gevoel dat ik faalde tijdens het spel (JPSP2, r)".

\*variable labels ns3 " Ik had het idee dat ik evenveel waard was als de andere spelers (JPSP3)".

\*variable labels ns4 " Ik maakte mij zorgen over wat de andere spelers van mij vonden in het spel (JPSP4, r)".

\*variable labels ns5 " Ik had het gevoel dat de andere spelers mij onaardig vonden. (JPSP5, r) ".

variable labels ns1 " Playing the game made me feel insecure.(JPSP1, W, r) ".

variable labels ns2 " I had the feeling that I failed during the game (JPSP2, r)".

variable labels ns3 " I believed that I had the same value as the other players (JPSP3)".

variable labels ns4 " I was concerned about what the other players thought about me during the game (JPSP4, r)".

variable labels ns5 " I had the feeling that the other players did not like me. (JPSP5, r) ".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*.

\*meaningfull existence.

\*variable labels nm1 " Tijdens het spel voelde het alsof mijn aanwezigheid van geen betekenis was (JPSP1, r). ".

\*variable labels nm2 " Ik vond het zinloos dat ik meedeed aan het spel (JPSP2, r)".

\*variable labels nm3 " Ik had het gevoel dat mijn aanwezigheid bij het spel belangrijk was (JPSP3)".

\*variable labels nm4 " Ik vond mijn deelname aan het spel zinvol. (JPSP4) ".

\*variable labels nm5 " Ik had het idee dat mijn bijdrage aan het spel er niet toe deed. (JPSP5, r)".

variable labels nm1 " During the game it felt as if my presence was not meaningful (JPSP1, r) ".

variable labels nm2 " I think it was useless that I participated in the game. (JPSP2, r)".

variable labels nm3 " I had the feeling that my presence during the game was important (JPSP3)".

variable labels nm4 " I think that my participation in the game was usefull. (JPSP4)".

variable labels nm5 " I believed that my contribution to the game did not matter. (JPSP5, r) ".

execute.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*.

\*emotions.

variable labels em1 "Ik voelde mij boos tijdens het spel".

variable labels em2 "Ik voelde mij gekwetst tijdens het spelen van het spel ".

variable labels em3 "Ik voelde mij blij tijdens het spelen van het spel".

variable labels em4 "Ik voelde mij verdrietig tijdens het spelen van het spel".

variable labels em5 "Ik voelde mij vrolijk tijdens het spelen van het spel".

variable labels em6 "Ik voelde mij gelukkig tijdens het spelen van het spel".

variable labels em1 " I felt angry during the game".

variable labels em2 " I felt hurt during the game".

variable labels em3 " I felt happy during the game".

variable labels em5 " I felt sad during the game. ".

variable labels em6 " I felt elated during the game.".

variable labels em7 " I felt cheerful during the game.".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Partiele exclusie. Dit is dus nog niet gepubliceerd

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Variable labels nb1 "Ik had tijdens het spel het gevoel dat ik erbij hoorde.".

Variable labels nb2 "Ik had het idee dat de andere spelers mij betrokken bij het spel.".

Variable labels nb3 "Ik voelde mij niet geaccepteerd door de andere spelers. r".

Variable labels nb4 "Tijdens het spelen van het spel voelde ik mij verbonden met één of meerdere spelers.".

Variable labels nb5 "Ik voelde mij een buitenstaander tijdens het spel. r".

Variable labels nb6 "Ik voelde mij afgewezen tijdens het spel. r".

Variable labels nc1 "Ik had het gevoel dat de andere spelers alles bepaalden r".

Variable labels nc2 "Ik had een gevoel van controle tijdens het spel".

Variable labels nc3 "Ik voelde mij gefrustreerd door het verloop van het spel. r".

Variable labels nc4 "Ik voelde mij hulpeloos r".

Variable labels nc5 "Ik had het idee dat ik de anderen kon beinvloeden".

Variable labels nc6 "Ik voelde me machtig tijdens het spel".

Variable labels ns1 "Ik had een goed gevoel over mijzelf tijdens het spel".

Variable labels ns2 "Mijn eigenwaarde was hoog tijdens het spel".

Variable labels ns3 "Ik had het gevoel dat de andere spelers mij de moeite waard vonden".

Variable labels ns4 "Ik voelde mij onzeker r".

Variable labels ns5 "Ik had het gevoel dat de andere spelers mij onaardig vonden r".

Variable labels ns6 "Ik voelde mij gewaardeeerd".

Variable labels nm1 "Ik voelde mij onzichtbaar tijdens het spel. r".

Variable labels nm2 "Ik had het gevoel dat ik niets betekende. r".

Variable labels nm3 "Ik had het gevoel dat ik belangrijk was.".

Variable labels nm4 "Ik had het gevoel dat ik niet bestond. r".

Variable labels nm5 "Ik had het gevoel dat ik nuttig was.".

Variable labels nm6 "Ik had het gevoel ik er toe doe.".

Variable labels emo1 "Ik voelde mij boos tijdens het spelen van het spel r".

Variable labels emo2 "Ik voelde mij gekwetst na het spelen van het spel r".

Variable labels emo3 'Ik voelde mij blij tijdens het spelen van het spel'.

Variable labels emo4 "Ik voelde mij geïrriteerd tijdens het spelen van het spel r".

Variable labels emo5 'Ik voelde mij verdrietig tijdens het spelen van het spel r'.

Variable labels emo6 "Ik voelde mij gespannen tijdens het spelen van het spel r".

Variable labels emo7 "Ik voelde mij vrolijk tijdens het spelen van het spel".

Variable labels emo8 'Ik voelde mij nerveus tijdens het spelen van het spel r' .

Variable labels emo9 'Ik voelde mij gelukkig tijdens het spelen van het spel'.

Variable labels emo10 'Ik voelde mij gefrustreerd tijdens het spelen van het spel r'.

Variable labels emo11 'Ik voelde mij teleurgesteld tijdens het spelen van het spel r'.

Variable labels nb1n "Ik heb nu het gevoel dat ik erbij hoor.".

Variable labels nb2n "Ik voel me betrokken".

Variable labels nb3n "Ik voel mij niet geaccepteerd r".

Variable labels nb4n "Ik voel me verbonden.".

Variable labels nb5n "Ik voel me een buitenstaander r".

Variable labels nc1n "Op dit moment heb ik alles onder controle".

Variable labels nc2n "Op dit moment voel ik mij gefrustreerd r".

Variable labels nc3n "Op dit moment voel ik mij hulpeloos r".

Variable labels nc4n "Ik heb het gevoel dat ik zelf mijn leven kan bepalen".

Variable labels nc5n "Ik voel me machteloos r".

Variable labels ns1n "Ik heb een goed gevoel over mijzelfl".

Variable labels ns2n "Ik heb het gevoel dat ik de moeite waard ben".

Variable labels ns3n "Ik ben tevreden over mezelf".

Variable labels ns4n "Ik voel me onzeker r".

Variable labels ns5n "Ik denk dat ik evenveel waard ben als andere mensen".

Variable labels nm1n "Op dit moment heb ik het idee dat ik niet besta. r".

Variable labels nm2n "Ik denk dat mijn aanwezigheid belangrijk is.".

Variable labels nm3n "Op dit moment heeft mijn leven weinig betekenis. r".

Variable labels nm4n "Ik heb het gevoel dat ik onzichtbaar ben. r".

Variable labels nm5n "Ik hebt het gevoel dat het leven zinvol is.".

Variable labels emo1n "Op dit moment voel ik mij boos r".

Variable labels emo2n "Op dit moment voel ik mij gekwetst r".

Variable labels emo3n "Op dit moment voel ik mij blij".

Variable labels emo4n "Op dit moment voel ik mij geïrriteerd r".

Variable labels emo5n "Op dit moment voel ik mij verdrietig r".

Variable labels emo6n "Op dit moment voel ik mij gespannen r".

Variable labels emo7n "Op dit moment voel ik mij vrolijk".

Variable labels emo8n "Op dit moment voel ik mij nerveus r".

Variable labels emo9n "Op dit moment voel ik mij gelukkig".

Variable labels emo10n "Op dit moment voel ik mij gefrustreerd r".

Variable labels emo11n "Op dit moment voel ik mij teleurgesteld r".

EXECUTE.

Variable labels check1 "hoeveel ballen waren er in het spel".

Variable labels check2 "Hoeveel ballen kreeg persoon 1".

Variable labels check3 "Hoeveel ballen kreeg persoon 2".

Variable labels baltot "hoeveel ballen heb je ontvangen?".

Variable labels bal1 "hoeveel blauwe ballen heb je ontvangen?".

Variable labels bal2 "hoeveel groene ballen heb je ontvangen?".

Variable labels check4 "waarde van de ballen 1 groen slecht, 2 groen goed, 3 niets)".

Variable labels check5 "Hoe eindigde het spel 1 blauw in handen, 2 groen, 3, geen)".

Variable labels checkb1 "Ik werd buitengesloten in het spel.".

Variable labels checkb2 "Ik mocht meedoen aan het spel.".

Variable labels checkb3 "Ik voelde me gepest.".

Variable labels checkb4 "De andere spelers treiterden mij.".

Variable labels checkb5 "Het was fijn om een blauwe bal (bal 1) te ontvangen.".

Variable labels checkb6 "Het was fijn om een groene bal (bal 2) te ontvangen.".

Variable labels checkb7 "Het was fijner om een blauwe bal (bal 1) dan een groene bal (bal 2) te ontvangen.".

Variable labels checkb8 "Het was fijner om een groene bal (bal 2) dan een blauwe bal (bal 1) te ontvangen.".

Variable labels check6 "serieus meegedaan 1 ja".

Variable labels check7 "serieus ingevuld 1 ja".

Variable labels check8 "eerder meegedaan cyberball 1 ja".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Lelieveld, G. J., Gunther Moor, B., Crone, E. A., Karremans, J. C., & Van Beest, I. (in press). A penny for your pain? The financial compensation of social pain after social exclusion. *Social Psychological and Personality Science*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Onderstaand komt uit de authorware files.

Gedragsexperimenten (gedrag studie 1 en gedrag studie 2).

vraag\_tekst[1] :="Ik had tijdens het spel het gevoel dat ik erbij hoorde."

vraag\_tekst[2] :="Ik voelde mij geaccepteerd door de andere spelers."

vraag\_tekst[3] :="Ik had het gevoel dat de ander spelers alles bepaalden"

vraag\_tekst[4] :="Ik had het gevoel dat ik controle had over het spel"

vraag\_tekst[5] :="Ik had een goed gevoel over mijzelf tijdens het spel"

vraag\_tekst[6] := "Mijn eigen waarde was hoog tijdens het spel"

vraag\_tekst[7] := "Ik voelde mij onzichtbaar tijdens het spel."

vraag\_tekst[8] := "Ik had het gevoel dat mijn bestaan zinvol was."

vraag\_tekst[9] := "Ik voelde me goed tijdens het spel."

vraag\_tekst[10] := "Ik voelde me slecht tijdens het spel."

vraag\_tekst[11] := "Ik voelde me blij tijdens het spel."

vraag\_tekst[12] := "Ik voelde me gespannen tijdens het spel."

vraag\_tekst[13] := "Ik voelde me onvriendelijk tijdens het spel."

vraag\_tekst[14] := "Ik voelde me verdrietig tijdens het spel."

vraag\_tekst[15] := "Ik voelde me ontspannen tijdens het spel."

vraag\_tekst[16] := "Ik voelde me vriendelijk tijdens het spel."

Fmri experiment

LS\_questions := []

left\_pole:="helemaal mee oneens"

right\_pole:="helemaal mee eens"

LS\_questions[1] := [left\_pole; right\_pole; "Ik had tijdens het spel het gevoel dat ik erbij hoorde."]

LS\_questions[2] := [left\_pole; right\_pole; "Ik voelde mij geaccepteerd door de andere spelers."]

LS\_questions[3] := [left\_pole; right\_pole; "Ik had het gevoel dat de ander spelers alles bepaalden"]

LS\_questions[4] := [left\_pole; right\_pole; "Ik had het gevoel dat ik controle had over het spel."]

LS\_questions[5] := [left\_pole; right\_pole; "Ik had een goed gevoel over mijzelf tijdens het spel."]

LS\_questions[6] := [left\_pole; right\_pole; "Mijn eigen waarde was hoog tijdens het spel."]

LS\_questions[7] := [left\_pole; right\_pole; "Ik voelde mij onzichtbaar tijdens het spel."]

LS\_questions[8] := [left\_pole; right\_pole; "Ik had het gevoel dat mijn bestaan zinvol was."]

LS\_questions[9] := [left\_pole; right\_pole; "Ik voelde me goed tijdens het spel"]

LS\_questions[10] := [left\_pole; right\_pole; "Ik voelde me slecht tijdens het spel"]

NB: onderstaand alleen bij exlcusie gesteld

LS\_questions := []

left\_pole:="helemaal mee oneens"

right\_pole:="helemaal mee eens"

LS\_questions[1] := [left\_pole; right\_pole; "Ik heb behoefte om Vera en Marcel te straffen."]

LS\_questions[2] := [left\_pole; right\_pole; "Ik heb behoefte om Vera en Marcel te helpen."]

LS\_questions[3] := [left\_pole; right\_pole; "Ik heb behoefte om Vera en Marcel te kwetsen."]

LS\_questions[4] := [left\_pole; right\_pole; "Ik zou er moeite mee hebben om Vera en Marcel te benadelen."]

WILLIAMS:

Reflexive Questionnaire:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *For each question, please circle the number to the right that best represents the* ***feelings*** *you* ***were*** *experiencing* ***DURING*** *the game.* | Not at all |  |  |  | Extremely |
| **Belonging** | | | | | |
| I felt “disconnected” (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt rejected (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt like an outsider (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt I belonged to the group | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt the other players interacted with me a lot | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Self esteem** | | | | | |
| I felt good about myself | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| My self-esteem was high | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt liked | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt insecure (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt satisfied | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Meaningful existence** | | | | | |
| I felt invisible (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt meaningless (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt non-existent (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt important | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt useful | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Control** | | | | | |
| I felt powerful | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt I had control over the course of the game | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt I had the ability to significantly alter events | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt I was unable to influence the action of others (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I felt the other players decided everything (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **MOOD** | | | | | |
| Good | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Bad | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Friendly | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Unfriendly | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Angry | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Pleasant | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Happy | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sad | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Manipulation check** | | | | | |
| *For the next three questions, please circle the number to the right (or fill in the blank) that best represents the* ***thoughts*** *you had* ***during*** *the game.* |  |  |  |  |  |
| I was ignored | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I was excluded | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Assuming that the ball should be thrown to each person equally (33% if three people; 25% if four people), what percentage of the throws did you receive? | \_\_\_\_ % | | | | |

Reflective Questionnaire

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *For each question, please circle the number to the right that best represents the* ***feelings*** *you are experiencing* ***RIGHT NOW****.* | Not at all |  |  |  | Extremely |
| **Belonging** | | | | | |
| I feel “disconnected” (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel rejected (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel like an outsider (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel I belonged to the group | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel the other players interacted with me a lot | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Self esteem** | | | | | |
| I feel good about myself | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| My self-esteem is high | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel liked | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel insecure (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel satisfied | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Meaningful existence** | | | | | |
| I feel invisible (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel meaningless (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel non-existent (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel important | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel useful | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Control** | | | | | |
| I feel powerful | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel I had control over the course of the game | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel I had the ability to significantly alter events | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel I was unable to influence the action of others (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I feel the other players decided everything (R) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **MOOD** | | | | | |
| Good | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Bad | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Friendly | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Unfriendly | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Angry | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Pleasant | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Happy | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sad | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

ZADRO, Williams, Richardson (2004)

The questionnaire also contained a number of questions that asked participants to assess

their levels of four needs that they felt during the game. These needs were:

belonging

‘‘I felt poorly accepted by the other participants,’’

‘‘I felt as though I had made a ‘‘connection’’ or bonded with one or more of the participants

during the Cyberball game,’’

‘‘I felt like an outsider during the Cyberball game’’

Control

‘‘I felt that I was able to throw the ball as often as I wanted during the game,’’

‘‘I felt somewhat frustrated during the Cyberball game,’

‘‘I felt in control during the Cyberball game’’

self-esteem

‘‘During the Cyberball game, I felt good about myself,’’

‘‘I felt that the other participants failed to perceive me as a worthy and likeable person,’’

‘‘I felt somewhat inadequate during the Cyberball game’’

meaningful existence

‘‘I felt that my performance [e.g., catching the ball, deciding whom to throw the ball to] had some effect on the direction of the game,’’

‘‘I felt non-existent during the Cyberball game,’’

‘‘I felt as though my existence was meaningless during the Cyberball game’’

Mood was assessed using four bipolar questions (bad/good, happy/sad, tense/relaxed, and aroused/not aroused).

The questionnaire also contained two ancillary variables (‘‘I felt angry during the Cyberball game’’ and ‘‘I enjoyed playing the Cyberball game’’).

Unless otherwise stated, all questions were rated on 9-point scales (where 1 not at all, and

9 very much so).