

Leren van misdaadreconstructies en de rollen van identificatie, transportatie en embodied cognition in dat proces

Esther Verblackt

S4223535

Begeleider:

Kobie van Krieken

Thema:

Effecten van literaire verteltechnieken in journalistieke verhalen



Radboud Universiteit Nijmegen

Samenvatting

Mensen vertellen en schrijven al eeuwen verhalen en volgens sommigen zou ons dit evolutionair voordeel kunnen bieden en zou het onze persoonlijke ontwikkeling kunnen bevorderen (Boyd, 2009). We zouden zelfs kunnen leren van verhalen, doordat onze hersenen de gelezen handelingen als het ware ‘oefenen’ tijdens het lezen (Bergen & Wheeler, 2010). De laatste jaren wordt ook onderzoek gedaan naar het effect dat verhalen hebben op de mate waarin lezers zich identificeren met hoofdpersonen en op de mate waarin lezers zich naar een verhaal getransporteerd voelen. Deze verschijnselen, *identificatie* en *transportatie*, komen de laatste jaren ook voor in onderzoek naar de effecten van narratieve verteltechnieken in journalistieke teksten en meer specifiek in onderzoek naar de effecten die misdaadreconstructies hebben op de *identificatie* en *transportatie* (Van Krieken et al., 2014). In dit onderzoek is gekeken naar de effecten van misdaadreconstructies op de gedragsintentie van lezers en de rollen van identificatie, transportatie en embodied cognition daarbij. Voor het onderzoek werden vier stimulusverhalen opgesteld die verschilden in genre (Klassiek nieuwsbericht – Misdaadreconstructie) en actie (Verstoppen – Vluchten) om te kunnen achterhalen welke tekstsoort het meeste invloed heeft op de gedragsintentie. De resultaten lieten zien dat proefpersonen die het klassieke nieuwsbericht lazen, geneigd waren de gelezen handelingen te kopiëren, terwijl de proefpersonen die de misdaadreconstructie lazen juist geneigd waren het tegenovergestelde te doen. Mogelijk zou zelfs geconcludeerd kunnen worden dat proefpersonen meer leerden van het klassieke nieuwsbericht dan van de misdaadreconstructie. Er bleken geen effecten van transportatie, maar de identificatie bleek hoger voor de misdaadreconstructie dan voor het klassieke nieuwsbericht. De embodied cognition bleek in de misdaadreconstructie het meest te worden beïnvloed door de actie *Vluchten*, terwijl dit in het klassieke nieuwsbericht *Verstoppen* was. Hoewel de resultaten niet overeenkwamen met de verwachtingen, zou dit onderzoek toch een goede basis kunnen vormen voor eventueel vervolgonderzoek.

Inleiding

Er lijkt een verandering gaande in de wereld van het journalistiek schrijven. Waar journalisten vroeger vooral vasthielden aan het schrijven van nieuws als een aaneenkoppeling van feiten, maakt men tegenwoordig steeds meer gebruik van narratieve reconstructies en dan met name van misdaadreconstructies (Johnston & Graham, 2012, geciteerd in Van Krieken, Hoeken & Sanders, 2014, p. 1; Knobloch, Patzig, Mende & Hastall, 2004). Zeker wanneer er een gebeurtenis heeft plaatsgevonden die iedereen aangrijpt en die in meer of mindere mate ‘sensationeel’ genoemd kan worden, worden deze misdaadreconstructies steeds vaker toegepast (Johnston & Graham, 2012, geciteerd in Van Krieken, Hoeken & Sanders, 2014, p. 1).

Het verschil tussen een narratieve journalistieke tekst zoals een misdaadreconstructie en een klassiek nieuwsbericht zit op de eerste plaats in de vertelvolgorde van de gebeurtenissen (Knobloch et al., 2004). Zo begint een klassiek nieuwsbericht met het benoemen van de belangrijkste gebeurtenis, waarna de details van deze gebeurtenis worden besproken en de achtergrond van de gebeurtenis wordt weergegeven. Voor een misdaadreconstructie daarentegen, geldt dit doorgaans niet (Knobloch et al., 2004). Zo kan men in een misdaadreconstructie bijvoorbeeld beginnen met het weergeven van de uitkomst van een gebeurtenis (Knobloch et al., 2004). Ook de volgorde van de achtergrondinformatie kan sterk verschillen tussen een klassiek nieuwsbericht en een misdaadreconstructie. De volgorde van informatie in een klassiek nieuwsbericht wordt namelijk vooral bepaald door de mate waarin informatie belangrijk is; de belangrijkste informatie wordt eerst weergegeven en zo verder (Knobloch et al., 2004). De achtergrondinformatie in een misdaadreconstructie daarentegen, wordt juist vaak op chronologische volgorde worden weergegeven (Knobloch et al., 2004).

Een ander belangrijk verschil tussen bovengenoemde tekstsoorten, zit in het perspectief van waaruit de gebeurtenissen verteld zijn. Zo wordt een misdaadreconstructie verteld vanuit het perspectief van ooggetuigen en slachtoffers (Allen, 2006). In een klassiek nieuwsbericht daarentegen, worden de gebeurtenissen verteld vanuit het perspectief van een alwetende verteller: de journalist (Allen, 2006).

Het laatste en wellicht belangrijkste verschil tussen beide tekstsoorten, zit in het effect dat beide teksten teweeg zouden kunnen brengen. Uit onderzoek van Van Krieken et al. (2014) is gebleken dat het lezen van misdaadreconstructies, in tegenstelling tot het lezen van klassieke nieuwsberichten, ervoor zorgt dat mensen *mediated witnesses* worden. Dat wil

zeggen dat lezers zich identificeren met de ooggetuigen van een misdaad en bovendien het gevoel hebben dat zij zelf aanwezig zijn bij de gebeurtenis. Deze verschijnselen staan beter bekend als *identificatie* en *transportatie*.

Deze begrippen komen sinds enkele jaren in steeds meer onderzoeken aan bod (bv. De Graaf, Sanders, Beentjes & Hoeken, 2007; De Graaf, Hoeken, Sanders & Beentjes, 2012; Tal-Or & Cohen, 2010; Wilkin et al., 2007; Busselle & Bilandzic, 2009) en dan met name in onderzoek naar *narratieve overtuiging* (bv. De Graaf et al., 2007, 2012; Tal-Or & Cohen, 2010). De Graaf et al. (2007, 2012) ontdekten dat, door het gebruik van narratieven, een verandering in de attitude van mensen teweeg kan worden gebracht. In hun onderzoek spraken zij over twee mechanismen van deze narratieve overtuiging; identificatie en transportatie (De Graaf et al., 2007, 2012). Identificatie kan worden omschreven als ‘de betrokkenheid bij een personage’ en transportatie kan worden omschreven als ‘de betrokkenheid bij een verhaal’ (Tal-Or & Cohen, 2010). De Graaf et al. (2007, 2012) toonden aan dat identificatie een mechanisme van narratieve overtuiging is. Ook transportatie bleek een mechanisme van narratieve overtuiging (Tal-Or & Cohen, 2010).

Naast het feit dat narratieven onze overtuiging kunnen beïnvloeden (De Graaf et al., 2007, 2012; Tal-Or & Cohen, 2010), zouden zij ook invloed kunnen hebben op onze persoonlijke ontwikkeling (Boyd, 2009). Zo stelt Boyd (2009) dat verhalen de mens een evolutionair voordeel kunnen bieden. Door het lezen van verhalen en door het lezen over de gevolgen en mogelijke oplossingen voor moeilijke situaties of problemen, zou onze sociale intelligentie toenemen en zouden we leren hoe te handelen in bepaalde situaties (Boyd, 2009).

De theorie die Boyd (2009) in zijn boek uiteenzet, wordt ondersteund door onder andere onderzoek van Bergen en Wheeler (2010). Zij hebben aangetoond dat het lezen over bepaalde handelingen de motorische gebieden in onze hersenen die verantwoordelijk zijn voor die handelingen, activeert. Wanneer we bijvoorbeeld lezen over twee personen die elkaar de hand schudden, wordt het motorische gebied in onze hersenen dat de sturing van onze handen regelt, geactiveerd en we oefenen dan als het ware deze handeling. Dit wordt *mental simulation* of *embodied cognition* genoemd (Rosch, Thompson & Varela, 1992) en door deze onbewuste oefening, zouden we dan kunnen ‘leren’ van teksten.

Het feit dat teksten een leereffect teweeg zouden kunnen brengen, zou tevens kunnen betekenen dat teksten onze *gedragsintentie* kunnen beïnvloeden. Net als bij narratieve overtuiging (De Graaf et al., 2007, 2012; Tal-Or & Cohen, 2010), zou ook de *narratieve ontwikkeling* (Boyd, 2009) namelijk beïnvloed kunnen worden door identificatie en transportatie. Dit zou kunnen betekenen dat we ons gedrag, bewust of onbewust, zouden

kunnen aanpassen aan de hand van een gelezen tekst.

Hoewel Bergen en Wheeler (2010) in hun onderzoek alleen spreken over de invloed van embodied cognition in het algemeen, zou aan de hand van eerder besproken literatuur (bv. De Graaf et al., 2007 2012; Tal-Or & Cohen, 2010; Van Krieken et al., 2014) verwacht kunnen worden dat de mate van embodied cognition hoger is wanneer men een narratieve tekst leest. Uit onderzoeken naar narratieve overtuiging (De Graaf et al., 2007, 2012) en naar de effecten van misdaadreconstructies (Van Krieken et al., 2014) blijkt namelijk dat narratieve teksten zorgen voor een hogere mate van identificatie en transportatie. Hierdoor zou ook de mate van embodied cognition kunnen toenemen. Dit zou er weer toe kunnen leiden dat we meer leren van een narratieve tekst en dat onze gedragsintentie dus meer wordt beïnvloed.

Hoewel er dus wel onderzoek is gedaan naar de mogelijke leereffecten van teksten in het algemeen (Bergen & Wheeler, 2010), is er nog geen onderzoek gedaan naar de mogelijkheid dat narratieve teksten, en meer specifiek misdaadreconstructies, de gedragsintentie kunnen beïnvloeden. Om inzicht te krijgen in de mogelijke effecten van het lezen van misdaadreconstructies op de gedragsintentie, is de volgende onderzoeksvraag opgesteld:

Wat is het effect van het lezen van misdaadreconstructies op de gedragsintentie van lezers?

Het feit dat er nog geen onderzoek is gedaan naar de mogelijke effecten van het lezen van misdaadreconstructies op de gedragsintentie, wil ook zeggen dat er nog niets bekend is over de rol van identificatie, transportatie en embodied cognition in dit geheel. Om ook hierin inzicht te verschaffen, is tevens onderstaande subvraag opgesteld:

Welke rollen spelen identificatie, transportatie en embodied cognition bij het mogelijke effect dat misdaadreconstructies hebben op de gedragsintentie van lezers?

Relevantie

Door het beantwoorden van bovenstaande onderzoeksvragen kan inzicht verkregen worden in de effecten van het lezen van misdaadreconstructies. Door te achterhalen wat de effecten van het lezen van misdaadreconstructies zijn, kan worden achterhaald of het werkelijk mogelijk is om te leren van wat we lezen in alledaagse media als kranten en tijdschriften. Daarnaast zal dit onderzoek kunnen bijdragen aan een vergroting van de kennis omtrent de effecten van het gebruik van narratieve technieken in alledaagse media.

Methode

Materiaal¹

In dit onderzoek is gebruik gemaakt van een 2x2 tussenproefpersoonsondesign. De onafhankelijke variabelen in dit onderzoek zijn *tekstsoort* en *actie*. Beide variabelen zijn onderverdeeld in twee niveaus.

Tekstsoort. De twee tekstsoorten waarvan gebruik is gemaakt in dit onderzoek zijn een *misdaadreconstructie* en een *klassieke nieuwsbericht*. De gebruikte teksten hadden hetzelfde onderwerp en beschreven dezelfde feiten. Het ging in beide teksten om een verslag van een schietpartij in een bioscoop in Utah, Amerika.

Het onderscheid tussen de misdaadreconstructie en het klassieke nieuwsbericht zit vooral in het perspectief van waaruit de gebeurtenissen zijn weergegeven. Zoals gebruikelijk is in een klassiek nieuwsbericht, zijn de gebeurtenissen weergegeven vanuit het perspectief van de alwetende verteller: de journalist. In de misdaadreconstructie zijn de gebeurtenissen juist meer weergegeven vanuit het perspectief van één ooggetuige: Adam. Om de resultaten met elkaar te kunnen vergelijken, is echter in allebei de teksten gerefereerd aan ooggetuige Adam, alleen op verschillende manieren. Zo is in de misdaadreconstructie gebruik gemaakt van zinnen als *'Adam zag op de tweede rij nog een aantal lege stoelen. Ze ploften neer. Al gauw verloor Adam zichzelf in de beelden op het grote scherm.'* In het klassieke nieuwsbericht werden de gedachten en belevenissen van Adam veelal onder woorden gebracht door het gebruik van citaten: *"De schutter stopte een paar keer om zijn mitrailleur te herladen (...). Het was surrealistisch", aldus Adam.'*

Naast het verschil in vertelperspectief, is ook verschil gemaakt in de vertelvolgorde van de gebeurtenissen. Het klassieke nieuwsbericht begint meteen met het opsommen van de feiten. De misdaadreconstructie daarentegen, begint met een beschrijving van de situatie van hoofdpersoon Adam.

Tijdens het ontwikkelen van de stimulusverhalen is veel aandacht besteed aan het zoveel mogelijk gelijk houden van de verschillende verhalen. De stimulusverhalen verschilden daardoor slechts enkele woorden in lengte en de weergegeven feiten waren exact hetzelfde. De stimulusverhalen hebben tot slot allemaal een vergelijkbare opmaak: die van een krantenartikel.

¹ Voor het complete materiaal, zie Bijlage 1.

Actie. Om de mate waarin de gedragsintentie van de proefpersonen wordt beïnvloed te kunnen meten, zijn de teksten niet alleen gemanipuleerd wat tekstsoort betreft, maar ook wat *actie* betreft. Door de proefpersonen te laten lezen over verschillende acties, kan gemeten worden in hoeverre zij, na het lezen van de tekst, het beschreven gedrag zouden kopiëren.

De twee verschillende acties die in de stimulusverhalen zijn opgenomen, zijn *vluchten* en *verstopp**n*. Beide acties zijn echter onderverdeeld in drie subacties. Zo is vluchten onderverdeeld in *omhoog springen*, *weg rennen* en *vluchten*. Verstopp*n* is onderverdeeld in *omlaag duiken*, *weg kruipen* en *verstopp**n*. In elk stimulusverhaal kwamen steeds alle drie de subacties voor. Zo stond in het klassieke nieuwsbericht waarin Adam vluchtte de volgende zin: ‘’(...) *Ik sprong omhoog en begon naar de uitgang van de bioscoopzaal te rennen*. (...). *Ik sprintte door en vluchtte de bioscoophal in en de straat op*. (...).’’. In de misdaadreconstructie waarin Adam vluchtte, werden de acties als volgt weergegeven: ‘(...) *Op dat moment sprong Adam omhoog en begon hij weg te rennen*. (...). *Hij vluchtte de bioscoophal in en de straat op, op de voet gevolgd door zijn vriend*.’. In de teksten waarin Adam zich verstopte in plaats van vluchtte, verschilden slechts de acties van elkaar: *omhoog springen* werd *omlaag duiken*, *weg rennen* werd *weg kruipen* en *vluchten* werd *verstopp**n*.

Ook bij het manipuleren van de stimulusverhalen wat betreft actie is steeds rekening gehouden met het zoveel mogelijk gelijk houden van de teksten. Het verschil tussen de stimulusverhalen was minimaal en het waren steeds maar enkele woorden die van elkaar verschilden.

Proefpersonen

Aan dit onderzoek hebben 150 personen deelgenomen, waarvan 91 (60.7%) vrouwen en 59 (39.3%) mannen. De leeftijd van de proefpersonen varieerde van 18 tot 30 jaar ($M = 21.69$, $SD = 2.50$). Alle proefpersonen hadden de Nederlandse nationaliteit en het Nederlands als moedertaal. Van de 150 proefpersonen gaven 130 (86.7%) proefpersonen WO als hoogst afgeronde of huidige opleiding op. Respectievelijk 18 (12.0%) en 2 (1.3%) proefpersonen gaven HBO en Middelbare School als hoogst afgeronde of huidige opleiding op.

Instrumentatie²

Om antwoord te kunnen geven op beide onderzoeksvragen, is gebruik gemaakt van een vragenlijst in combinatie met de vier verschillende stimulusverhalen. De vragenlijst is gebruikt om de mate waarin de gedragsintentie wordt beïnvloed te onderzoeken. Daarnaast is de mate van identificatie, transportatie en embodied cognition gemeten en tot slot is gekeken naar de emoties en de persoonlijkheid van de proefpersonen.

De vragenlijst begon met vijf items die betrekking hadden op de persoonlijke gegevens van de proefpersonen. De proefpersonen moesten hun geslacht, leeftijd, nationaliteit, moedertaal en opleidingsniveau aangeven.

Om te onderzoeken in welke mate de gedragsintentie wordt beïnvloed, is gebruik gemaakt van drie situatieomschrijvingen waarbij de proefpersonen op drie zeven-punts semantische differentialen moesten aangeven wat zij in die situatie zouden doen. In situatie B, moesten de proefpersonen zich voorstellen dat ze zich in een bioscoop bevonden op het moment dat er een man binnen komt met een vuurwapen en om zich heen begint te schieten. Na het lezen van deze situatieomschrijving kregen de proefpersonen drie zeven-punts semantische differentialen voorgelegd, voorafgegaan door het zinnetje 'Ik zou...' (B1: 'omhoog springen' – 'omlaag duiken', B2: 'weg rennen' – 'weg kruipen', B3: 'weg vluchten' – 'me verstoppen'). Naast situatie B kregen de proefpersonen ook nog situatie A en C voorgelegd. In situatie A moesten de proefpersonen zich voorstellen dat ze zich in een ligstoel aan het zwembad bevonden op het moment dat een kind kopje onder gaat en niet meer boven komt en in situatie C moesten de proefpersonen zich voorstellen dat ze in het winkelcentrum boodschappen doen op het moment dat iemand een baksteen door een winkelruit gooit. Ook situatie A en C werden gevolgd door drie zeven-punts semantische differentialen, voorafgegaan door het zinnetje 'Ik zou...' (A1: 'hulp halen' - 'het water in duiken', A2: 'verstijven' - 'handelen', A3: 'blijven liggen' - 'mijn stoel uit springen', C1: 'weg lopen' – 'stil blijven staan', C2: 'verstijven' – 'handelen', C3: 'hulp halen' – 'de gooier achterna rennen'). Om de gedragsintentie te bepalen, waren alleen de antwoorden bij situatie B van belang, aangezien hier de situatie uit het stimulusverhaal beschreven werd. Situatie A en C waren bedoeld als afleiding.

Om de mate van identificatie te meten, kregen de proefpersonen zes stellingen voorgelegd waarvoor zij steeds op een zeven-punts Likertschaal ('helemaal mee oneens' – 'helemaal mee eens') moesten aangeven in hoeverre zij het met de stelling eens waren. De

² Voor de complete instrumenten, zie Bijlage 2.

proefpersonen kregen onder andere de stellingen ‘Tijdens het lezen heb ik meegedeeld met ooggetuige Adam’ en ‘Tijdens het lezen was het alsof ik in mijn verbeelding Adam zelf was’. Deze stellingen zijn gebaseerd op het onderzoek van De Graaf et al. (2012). De betrouwbaarheid van de schaal voor identificatie, bestaande uit zes items, was goed: $\alpha = .90$.

Naast bovengenoemde items is gebruik gemaakt van vier zeven-punts Likertschalen (‘helemaal mee oneens’ – ‘helemaal mee eens’) om de mate van embodied cognition te meten. De proefpersonen kregen ook hier stellingen voorgelegd waarvoor zij moesten aangeven in hoeverre zij het hiermee eens waren. De proefpersonen kregen onder andere de stelling ‘Tijdens het lezen leek het alsof ik de handelingen uitvoerde die Adam uitvoerde’. De betrouwbaarheid van de schaal voor embodied cognition, bestaande uit vier items, was goed: $\alpha = .90$.

Ook is een zevental zeven-punts Likertschalen (‘helemaal mee oneens’ – ‘helemaal mee eens’) in de vragenlijst opgenomen om de mate van transportatie te meten. De proefpersonen kregen wederom stellingen voorgelegd waarvoor zij moesten aangeven in hoeverre zij het hiermee eens waren. De proefpersonen kregen onder andere de stellingen ‘Tijdens het lezen was ik in mijn verbeelding in de wereld van het artikel’ en ‘Tijdens het lezen maakte ik me een voorstelling van de gebeurtenissen die in het artikel plaatsvonden’. Deze items zijn gebaseerd op het onderzoek van De Graaf et al. (2012). De betrouwbaarheid van de schaal voor transportatie, bestaande uit zeven items, was goed: $\alpha = .92$.

Naast gedragsintentie, identificatie, embodied cognition en transportatie is ook gekeken naar de emoties die het stimulusverhaal bij de proefpersonen oproep. Hiertoe werden vier zeven-punts Likertschalen (‘helemaal mee oneens’ – ‘helemaal mee eens’) opgenomen in de vragenlijst. De proefpersonen kregen ook hier een aantal stellingen voorgelegd waarvoor zij moesten aangeven in hoeverre zij het hiermee eens waren. De proefpersonen kregen onder andere de stellingen ‘Ik vond het artikel aangrijpend’ en ‘Het artikel raakte me’. Deze items zijn ook gebaseerd op het onderzoek van De Graaf et al. (2012). De betrouwbaarheid van de schaal voor emotie, bestaande uit vier items, was goed: $\alpha = .89$.

Tot slot werd ook nog gekeken naar de persoonlijkheid van de proefpersonen. De proefpersonen kregen een tiental karaktereigenschappen voorgelegd waarvoor zij op een zeven-punts Likertschaal (‘helemaal mee oneens’ – ‘helemaal mee eens’) moesten aangeven in hoeverre deze eigenschap bij hen paste. Het lijstje met eigenschappen werd ingeleid met de zin ‘Ik zie mezelf als...’. De proefpersonen moesten onder andere aangeven in hoeverre zij zichzelf zagen als ‘Extravert, enthousiast’ en ‘Angstig, snel van streek’. Deze items zijn gebaseerd op onderzoek van Gosling et al. (2003). Volgens het onderzoek van Gosling et al.

(2003) konden steeds twee items bij elkaar genomen worden. Gebleken is echter, dat in dit onderzoek slechts één van de vijf schalen betrouwbaar was (Extraversie: $\alpha = .78$). Daarnaast bleek er uit een correlatie voor de karaktereigenschappen *Extravert*, *enthousiast* en *Gereserveerd*, *rustig*, die samen *Extraversie* vormden, slechts een zwak, significant, positief verband te bestaan ($r(103) = .64, p < .001$). Om die reden zijn de items, betreffende de karaktereigenschappen, niet meegenomen in de verdere analyse.

Nulmeting. Om te kunnen onderzoeken of het lezen van een tekst überhaupt van invloed is op de gedragsintentie, is gebruik gemaakt van een nulmeting. De respondenten die de nulmeting moesten invullen, kregen geen stimulusverhaal te lezen en hoefden dan ook alleen hun persoonlijke gegevens in te vullen en aan te geven wat zij zouden doen in de drie genoemde situaties (A, B en C).

Onderzoeksonderwerp

Zoals eerder aangegeven, is in dit onderzoek gebruik gemaakt van een 2 (klassiek nieuwsbericht - misdadereconstructie) x 2 (vluchten en verstoppen) tussenproefpersoondesign in combinatie met een nulmeting. Er is gekozen voor een tussenproefpersoondesign, omdat dit ervoor zorgt dat de proefpersonen niet worden beïnvloed door wat zij eventueel zouden zien of lezen in een andere conditie.

Het feit dat in dit onderzoek gebruik gemaakt is van een 2x2 tussenproefpersoondesign in combinatie met een nulmeting, betekent dat er vijf versies van het onderzoek gebruikt zijn. Versies 1, 2, 3 en 4 bevatten de volledige versie van de vragenlijst en één van de vier stimulusverhalen. *Versie 1* betreft de misdadereconstructie waarin de actie *vluchten* centraal staat, *Versie 2* betreft de misdadereconstructie waarin de actie *verstoppen* centraal staat, *Versie 3* betreft het klassieke nieuwsbericht waarin de actie *vluchten* centraal staat en *Versie 4* betreft het klassieke nieuwsbericht waarin de actie *verstoppen* centraal staat. *Versie 0* bevatte slechts een deel van de vragenlijst en geen stimulusverhaal.

Procedure

Er is in dit onderzoek gebruik gemaakt van een papieren vragenlijst. Hiervoor is gekozen, om een paar redenen. Om te beginnen, is het stimulusverhaal dat de respondenten te lezen kregen een krantenbericht en deze worden voornamelijk op papier gelezen. Daarnaast geeft het gebruik van een papieren vragenlijst de mogelijkheid om enigszins te controleren of respondenten de vragenlijst alleen invullen en zonder te overleggen met anderen. Tot slot kan ter plekke worden gecontroleerd of proefpersonen de vragenlijst juist en volledig hebben ingevuld.

De proefpersonen zijn persoonlijk benaderd in openbare ruimtes op de Radboud Universiteit in Nijmegen. Zo zijn studenten benaderd in de kantine, buiten op het terras en in de bibliotheek en het media centrum.

Zoals eerder aangegeven, begonnen de respondenten met het invullen van de persoonlijke gegevens. Vervolgens kregen zij, in het geval van de versies 1, 2, 3 en 4, het stimulusverhaal te lezen, waarna zij de rest van de vragenlijst konden invullen. Ofwel kregen zij, in het geval van versie 0, direct een deel van de vragenlijst.

Statistische toetsing

Om antwoord te kunnen geven op de onderzoeksvragen is gebruik gemaakt van verschillende tweeweg variantieanalyses en een eenweg variantieanalyse.

Resultaten

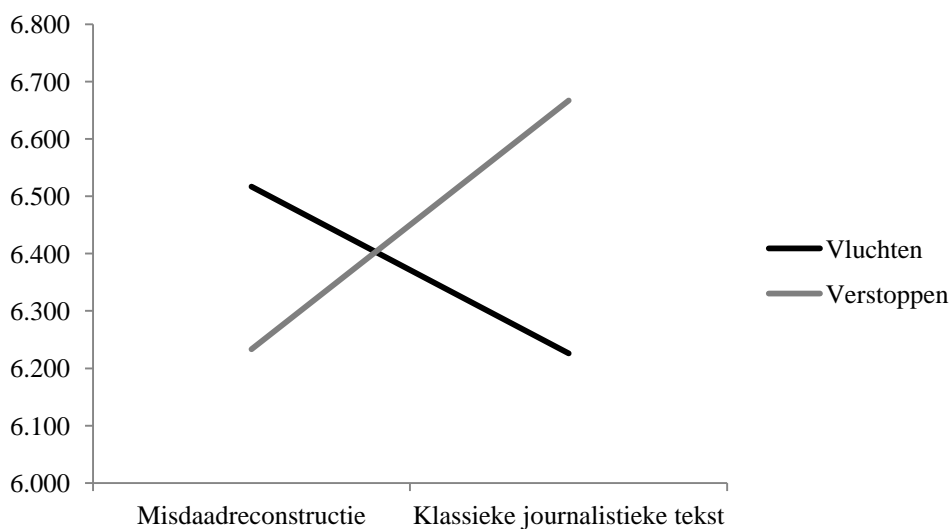
Om te onderzoeken wat voor effect de verschillende genres en acties hebben op gedragsintentie, identificatie, embodied cognition, transportatie en emotie is een aantal tweeweg variantieanalyses uitgevoerd. Hierna zal per variabele besproken worden welke effecten gevonden zijn. Deze resultaten zijn tevens overzichtelijk weergegeven in Tabel 1.

Tabel 1. Gemiddelden en standaarddeviaties van *Omhoog springen* (1) – *Omlaag duiken* (7), *Weg rennen* (1) – *Weg kruipen* (7), *Vluchten* (1) – *Verstoppen* (7), *Identificatie*, *Embodied Cognition*, *Transportatie en Emotie* (1= laag, 7 = hoog) als functie van *Genre* (Klassiek nieuwsbericht – Misdaadreconstructie) en *Actie* (Vluchten – Verstoppen).

	Klassiek nieuwsbericht				Misdaadreconstructie			
	Vluchten		Verstoppen		Vluchten		Verstoppen	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Omhoog springen – Omlaag duiken	6.23	0.81	6.67	0.76	6.52	0.79	6.23	1.10
Weg rennen – Weg kruipen	4.55	1.65	5.86	1.08	5.31	2.02	5.30	1.69
Vluchten – Verstoppen	4.42	1.82	5.03	1.61	4.10	2.19	4.33	1.83
Identificatie	3.89	1.20	4.33	1.49	4.92	1.13	4.70	1.22
Embodied Cognition	2.75	1.24	3.34	1.52	3.66	1.60	3.18	1.31
Transportatie	4.20	1.30	4.75	1.28	4.89	1.46	4.82	1.27
Emotie	4.40	1.34	4.80	1.36	4.97	1.19	4.61	1.45

Gedrag B1: Omhoog springen – Omlaag duiken

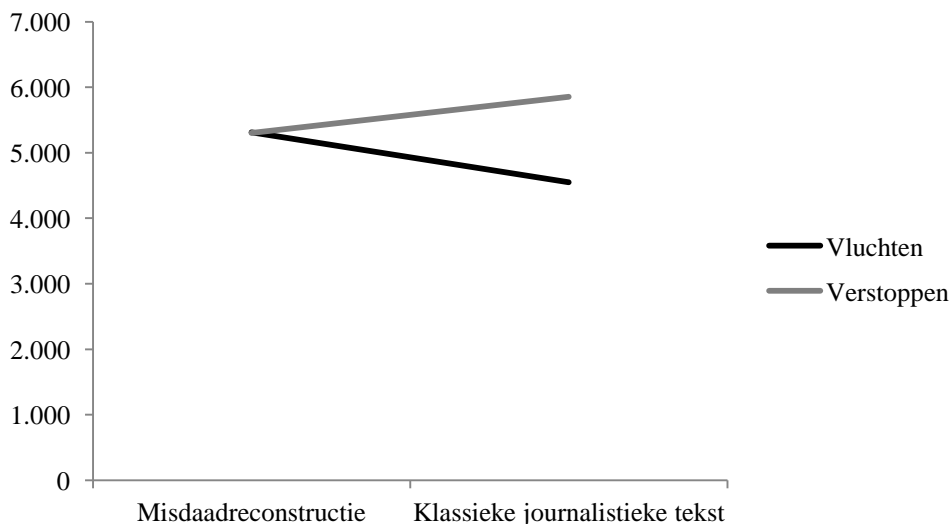
Uit de tweeweg variantieanalyse voor *Gedrag B1* met als factoren *Genre* en *Actie* bleken er geen hoofdeffecten van *Genre* ($F(1,116) < 1, p = .658$) en *Actie* ($F(1,116) < 1, p = .242$). Er bleek wel een interactie op te treden tussen *Genre* en *Gedrag* ($F(1,116) = 5.15, p = .025$). Wanneer proefpersonen in het klassieke nieuwsbericht lezen over omlaag duiken, waren zij ook geneigd dit in te vullen ($M = 6.67, SD = .76$) en wanneer zij in het klassieke nieuwsbericht lezen over omhoog springen, waren zij ook meer geneigd dit in te vullen ($M = 6.23, SD = .81$). Wanneer proefpersonen de misdaadreconstructie lezen, was dit echter precies andersom: wanneer zij in de misdaadreconstructie lezen over omlaag duiken, waren zij juist meer geneigd om *omhoog springen* in te vullen ($M = 6.23, SD = 1.10$) en wanneer zij lezen over omhoog springen, waren zij meer geneigd om *omlaag duiken* in te vullen ($M = 6.52, SD = .79$). Bij het lezen van het klassieke nieuwsbericht waren de proefpersonen dus meer geneigd de gelezen actie te imiteren, maar bij het lezen van de misdaadreconstructie waren zij juist geneigd het tegenovergestelde te doen. Deze interactie is ook weergegeven in Figuur 1.



Figuur 1. Gemiddelden van *Gedrag B1* (1 = omhoog springen, 7 = omlaag duiken) als functie van *Genre* (Klassiek nieuwsbericht – Misdaadreconstructie) en *Actie* (Vluchten – Verstoppen).

Gedrag B2: Weg rennen – Weg kruipen

Uit de tweeweg variantieanalyse voor *Gedrag B2* met als factoren *Genre* en *Actie* bleek er geen hoofdeffect van *Genre* ($F(1,114) < 1, p = .737$), maar wel van *Actie* ($F(1,114) = 4.57, p = .035$). Proefpersonen die lazen over weg kruipen, waren ook meer geneigd dit in te vullen ($M = 5.57, SD = 1.44$) dan *weg rennen* ($M = 4.92, SD = 1.86$). Verder, bleek er een interactie op te treden tussen *Genre* en *Actie* ($F(1,114) = 4.72, p = .032$). Wanneer proefpersonen in het klassieke nieuwsbericht lazen over weg kruipen, waren zij ook geneigd dit in te vullen ($M = 5.86, SD = 1.08$) en wanneer zij in het klassieke nieuwsbericht lazen over weg rennen, waren zij ook geneigd dit in te vullen ($M = 4.55, SD = 1.65$). Wanneer proefpersonen de misdaadreconstructie lazen, was dit echter precies andersom: wanneer zij in de misdaadreconstructie lazen over weg kruipen, waren zij juist meer geneigd om *weg rennen* in te vullen ($M = 5.30, SD = 1.69$) en wanneer zij lazen over weg rennen, waren zij meer geneigd *weg kruipen* in te vullen ($M = 5.31, SD = 2.02$). Bij het lezen van het klassieke nieuwsbericht waren de proefpersonen dus ook hier meer geneigd de gelezen actie te imiteren, maar bij het lezen van de misdaadreconstructie waren zij juist geneigd het tegenovergestelde te doen. Deze interactie is ook weergegeven in Figuur 2.



Figuur 2. Gemiddelden van *Gedrag B2* (1 = weg rennen, 7 = weg kruipen) als functie van *Genre* (Klassiek nieuwsbericht – Misdaadreconstructie) en *Actie* (Vluchten – Verstoppen).

Gedrag B3: Vluchten – Verstoppen

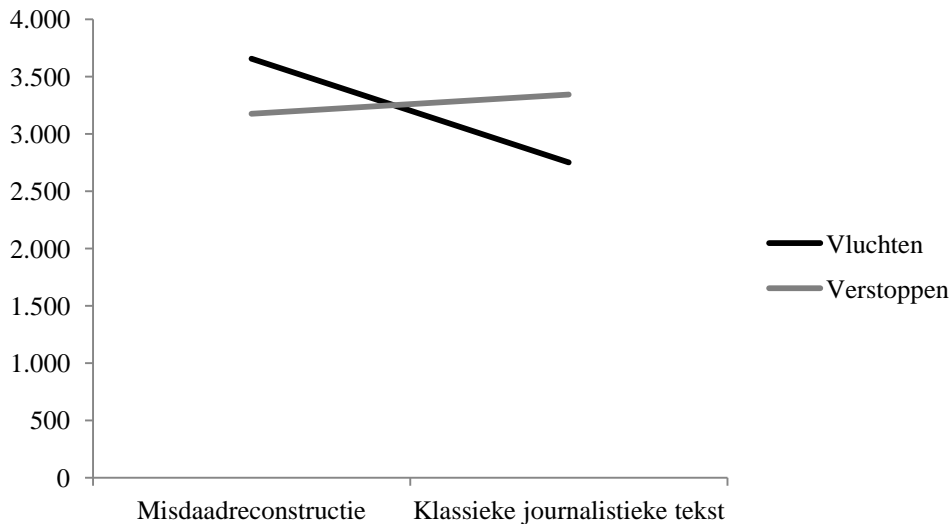
Uit de tweeweg variantieanalyse voor *Gedrag B3* met als factoren *Genre* en *Actie*, bleken er geen hoofdeffecten voor *Genre* ($F(1,116) = 2.21, p = .140$) en *Actie* ($F(1,116) = 1.53, p = .219$). Er bleek ook geen interactie op te treden tussen *Genre* en *Actie* ($F(1,116) < 1, p = .575$).

Identificatie

Uit de tweeweg variantieanalyse voor *Identificatie* met als factoren *Genre* en *Actie*, bleek er geen interactie op te treden tussen *Genre* en *Actie* ($F(1,116) = 2.04, p = .156$). Verder bleek er geen hoofdeffect van *Actie* ($F(1,116) < 1, p = .644$), maar wel van *Genre* ($F(1,116) = 9.23, p = .003$). De proefpersonen bleken zich meer met de hoofdpersoon te identificeren wanneer zij de misdaadreconstructie hadden gelezen ($M = 4.81, SD = .17$) dan wanneer zij het klassieke nieuwsbericht hadden gelezen ($M = 4.10, SD = 1.63$).

Embodied cognition

Uit de tweeweg variantieanalyse voor *Identificatie* met als factoren *Genre* en *Actie*, bleken er geen hoofdeffecten van *Genre* ($F(1,116) = 2.02, p = .158$) en *Actie* ($F(1,116) < 1, p = .831$). Er bleek wel een interactie op te treden tussen *Genre* en *Actie* ($F(1,116) = 4.25, p = .041$). Wanneer proefpersonen in het klassieke nieuwsbericht lezen over verstoppen, was de mate van embodied cognition hoger ($M = 3.34, SD = 1.52$) dan wanneer zij in het klassieke nieuwsbericht lezen over vluchten ($M = 2.75, SD = 1.23$). Wanneer proefpersonen de misdaadreconstructie lezen, was dit echter precies andersom: wanneer zij in de misdaadreconstructie lezen over vluchten, was de mate van embodied cognition hoger ($M = 3.66, SD = 1.60$) dan wanneer zij in de misdaadreconstructie lezen over verstoppen ($M = 3.18, SD = 1.31$). Bij het lezen van de misdaadreconstructie leek de actie *Vluchten* dus te leiden tot een hogere mate van embodied cognition, terwijl dat bij het lezen van het klassieke nieuwsbericht juist de actie *Verstoppen* was. Deze interactie is ook weergegeven in Figuur 3.



Figuur 3. Gemiddelden van *Embodied cognition* (1 = laag, 7 = hoog) als functie van *Genre* (Klassiek nieuwsbericht – Misdaadreconstructie) en *Actie* (Vluchten – Verstoppen).

Transportatie

Uit de tweeweg variantieanalyse voor *Transportatie* met als factoren *Genre* en *Actie*, bleken er geen hoofdeffecten voor *Genre* ($F(1,116) = 2.47, p = .119$) en *Actie* ($F(1,116) = 1.02, p = .316$). Er bleek ook geen interactie op te treden tussen *Genre* en *Actie* ($F(1,116) = 1.61, p = .206$).

Emotie

Uit de tweeweg variantieanalyse voor *Emotie* met als factoren *Genre* en *Actie*, bleken er geen hoofdeffecten voor *Genre* ($F(1,116) < 1, p = .431$) en *Actie* ($F(1,116) < 1, p = .936$). Er bleek ook geen interactie op te treden tussen *Genre* en *Actie* ($F(1,116) = 2.44, p = .121$).

Nulmeting

Om te onderzoeken of het lezen van een tekst überhaupt van invloed is op de gedragsintentie, is een nulmeting gedaan. Uit een eenweg variantieanalyse voor *Gedrag B1*, *B2* en *B3*, met als factor *Conditie* (versie 0, 1, 2, 3 of 4) bleken er geen significante hoofdeffecten op *Gedrag B1* ($F(4,145) = 1.30, p = .272$) en *Gedrag B3* ($F(4,145) = 1.06, p = .379$), maar wel op *Gedrag B2* ($F(4,143) = 2.46, p = .048$). Uit post hoc Bonferroni-vergelijkingen bleek dat, wanneer proefpersonen in het klassieke nieuwsbericht lazen over weg kruipen, zij ook meer geneigd waren dit in te vullen ($M = 5.86, SD = 1.08$) dan wanneer zij in het klassieke nieuwsbericht lazen over weg rennen ($M = 4.55, SD = 1.65$).

Conclusie en discussie

Dit onderzoek heeft als doel om te achterhalen wat het effect is van het lezen van misdaadreconstructies op de gedragsintentie. Daarnaast heeft het onderzoek als doel om te bepalen welke rol identificatie, transportatie en embodied cognition spelen in dat proces.

De resultaten van het onderzoek lieten geen enkel hoofdeffect van genre zien op de gedragsintentie. Blijkbaar werd de gedragsintentie van de proefpersonen niet specifiek beïnvloed door het lezen van de misdaadreconstructie of het klassieke nieuwsbericht. Wel werd voor twee van de drie items met betrekking tot de gedragsintentie gevonden dat er een interactie optrad tussen genre en actie. In beide gevallen waren de proefpersonen die het klassieke nieuwsbericht hadden gelezen, geneigd om de handelingen van de hoofdpersoon te kopiëren, terwijl de proefpersonen die de misdaadreconstructie hadden gelezen juist geneigd waren het tegenovergestelde te doen van wat de hoofdpersoon deed. Mogelijk zou zelfs geconcludeerd kunnen worden dat de proefpersonen meer leerden van het klassieke nieuwsbericht dan van de misdaadreconstructie.

Bovenstaande resultaten staan in contrast met de verwachtingen van dit onderzoek, gebaseerd op de besproken literatuur. Vanuit die literatuur (Bergen & Wheeler, 2010; De Graaf et al., 2007, 2012; Tal-Or & Cohen, 2010; Van Krieken et al., 2014) zou men namelijk verwachten dat, door invloed van identificatie, transportatie en embodied cognition, de misdaadreconstructie de meeste verandering teweeg zou brengen in de gedragsintentie van de proefpersonen. Om dit verschijnsel te begrijpen, zal hierna eerst worden ingegaan op de rollen van identificatie, transportatie en embodied cognition en vervolgens zal gekeken worden naar mogelijke verklaringen voor de resultaten.

Wanneer het gaat om de rollen van identificatie, transportatie en embodied cognition, waren vooral de resultaten betreffende de identificatie erg interessant. Uit de resultaten bleek namelijk dat de mate van identificatie hoger was wanneer de proefpersonen de misdaadreconstructie gelezen hadden. Dit resultaat komt overeen met de verwachtingen zoals die uit de literatuur naar voren komen. Meerdere onderzoeken hebben namelijk aangetoond dat het lezen van een narratieve tekst de mate van identificatie verhoogt en dat identificatie dus gezien kan worden als een mechanisme van narratieve overtuiging (De Graaf et al., 2007, 2012).

Hoewel de mate van identificatie dus hoger was bij het lezen van de misdaadreconstructie, heeft dit niet automatisch geleid tot een verandering van de gedragsintentie van de proefpersonen. Een verklaring hiervoor ligt mogelijk in het feit dat er

geen enkel effect werd gevonden van transportatie in dit onderzoek en wellicht wordt de gedragsintentie alleen beïnvloed wanneer er naast identificatie ook transportatie optreedt. Ook het feit dat er geen effecten werden gevonden voor transportatie is in contrast met de verwachtingen vanuit de besproken literatuur. De besproken literatuur laat namelijk duidelijk zien dat transportatie veelal samenhangt met identificatie en dat het bovendien gezien kan worden als een tweede mechanisme van narratieve overtuiging (Tal-Or & Cohen, 2010).

Het feit dat er wel effecten werden gevonden van identificatie, maar niet van transportatie, heeft wellicht bijgedragen aan het feit dat de resultaten met betrekking tot de embodied cognition eveneens niet overeenkomen met de verwachtingen, gebaseerd op de besproken literatuur. Op basis van de besproken literatuur (Bergen & Wheeler, 2010; De Graaf et al., 2007, 2012; Tal-Or & Cohen, 2010; Van Krieken et al., 2014) zou men namelijk verwachten dat de mate van embodied cognition het hoogst zou zijn wanneer proefpersonen de misdaadreconstructie hadden gelezen. Uit de resultaten bleek echter dat de mate van embodied cognition hoog was voor de combinatie van de misdaadreconstructie met de actie *vluchten* en voor de combinatie van het klassieke nieuwsbericht met de actie *verstoppen*. Ook deze resultaten zouden dus veroorzaakt kunnen zijn door het feit dat er geen effecten van transportatie werden gevonden. wellicht wordt ook de mate van embodied cognition alleen beïnvloed wanneer er naast identificatie ook transportatie optreedt.

Mogelijke verklaringen

Alle bovengenoemde resultaten staan in contrast met de verwachtingen vanuit de besproken literatuur. Hierna zal daarom worden ingegaan op mogelijke verklaringen voor de gevonden resultaten.

Mogelijke verklaringen voor de resultaten zoals die zijn gevonden in dit onderzoek zijn wellicht te halen uit alternatieve literatuur. Zo zou het feit dat de gedragsintentie van de respondenten wel beïnvloed werd door het nieuwsbericht ook verklaard kunnen worden aan de hand van onderzoek met betrekking tot het *Elaboration Likelihood Model* (Petty & Cacioppo, 1986). Petty en Cacioppo (1986) stellen dat mensen informatie op twee verschillende manieren kunnen verwerken; via de centrale route en via de perifere route. Wanneer we informatie interessant of belangrijk vinden, verwerken we deze volgens de centrale route en analyseren we die informatie aandachtig (Petty & Cacioppo, 1986). Wanneer we informatie niet interessant of belangrijk vinden, verwerken we die via de perifere route en analyseren we die informatie slechts oppervlakkig (Petty & Cacioppo, 1986). Wanneer we informatie via de perifere route verwerken hebben we dus meer aandacht voor *heuristische*

cues zoals kleuren, opmaak en de uitstraling van autoriteit of expertise (Petty & Cacioppo, 1986).

Dit verschijnsel zou kunnen verklaren waarom de proefpersonen die het klassieke nieuwsbericht hadden gelezen, geneigd waren om de handelingen van de hoofdpersoon te kopiëren, terwijl de proefpersonen die de misdaadreconstructie hadden gelezen juist geneigd waren het tegenovergestelde te doen van wat de hoofdpersoon deed. Ervan uitgaande dat de proefpersonen de teksten hebben verwerkt volgens de perifere route (Petty & Cacioppo, 1986), zou het namelijk kunnen dat zij bij het lezen van het klassieke nieuwsbericht meer het gevoel hadden dat zij een bestaande tekst lazen dan bij de misdaadreconstructies. Dit verschil zou veroorzaakt kunnen zijn door de aanwezigheid van bepaalde cues in het klassieke nieuwsbericht, zoals een duidelijke, ‘klassieke’ opbouw van het bericht en citaten van een woordvoerder van de politie en gouverneur John Huntsman. In de misdaadreconstructie kwamen dit soort cues niet voor: de opbouw van de tekst was niet traditioneel en de citaten in de tekst waren van een ‘onbeduidende’ ooggetuige. Hierdoor zouden de proefpersonen die het klassieke nieuwsbericht hadden gelezen, de tekst wellicht geloofwaardiger hebben gevonden en daardoor meer de neiging hebben gehad het gedrag van de hoofdpersoon te kopiëren. De proefpersonen die de misdaadreconstructie hebben gelezen daarentegen, zouden door de mogelijke ‘ongeloofwaardigheid’ van de tekst juist gekozen kunnen hebben voor het doen van het tegenovergestelde van wat de hoofdpersoon deed.

Beperkingen en suggesties voor vervolgonderzoek

Zoals elk onderzoek heeft ook dit onderzoek zijn beperkingen. Hierna zullen deze beperkingen worden besproken en zal tevens per beperking worden ingegaan op de mogelijkheden die dat biedt voor vervolgonderzoek.

Een eerste beperking en mogelijke verbetering voor vervolgonderzoek zit in het feit dat niet onderzocht is op welke manier de respondenten de teksten verwerkt hebben. Zoals eerder aangegeven zou de manier van verwerken namelijk van invloed kunnen zijn op de resultaten. Voor een volgend onderzoek zou daarom aandacht besteed moeten worden aan het toevoegen van een aantal items om te achterhalen of de proefpersonen de verhalen volgens de perifere of centrale route verwerken (Petty & Cacioppo, 1986).

Naast het toevoegen van items met betrekking tot de verwerking van een verhaal, zou ook aandacht besteed kunnen worden aan het toevoegen van vragen over het *waargenomen realisme* (Busselle, Ryabovolova & Wilson, 2004; Green, 2004, geciteerd in De Graaf et al., 2012, p. 808 – 809). Door het toevoegen van deze variabele, kan gecontroleerd worden in

hoeverre de proefpersonen het gelezen verhaal geloofwaardig achten.

Als aanvulling op het bovengenoemde zou ook een heel nieuw onderzoek gedaan kunnen worden naar de verschillen tussen teksten die centraal en perifeer worden verwerkt, met betrekking tot identificatie, transportatie, embodied cognition en gedragsintentie.

Implicaties

Dit onderzoek heeft laten zien dat er nog veel te ontdekken valt wanneer het gaat om de invloed van verhalen op ons gedrag. Hoewel vanuit de literatuur verwacht zou kunnen worden dat mensen kunnen leren van verhalen, heeft dit onderzoek juist laten zien dat de proefpersonen mogelijk meer leerden van een klassiek nieuwsbericht dan van een narratief nieuwsbericht. Volgende onderzoeken zullen dan ook rekening moeten houden met verschillende factoren die het mogelijke leereffect dat verhalen teweeg kunnen brengen, kunnen beïnvloeden. Dit onderzoek kan daarvoor als basis en als voorbeeld dienen.

Literatuur

- Allen, R. News Feature v. Narrative: What's the Difference? Geraadpleegd op 24-03-2015 van <http://niemanstoryboard.org/stories/news-feature-v-narrative-whats-the-difference/>
- Bergen, B., & Wheeler, K. (2010). Grammatical aspect and mental simulation. *Brain & Language, 112*, 150 – 158.
- Boyd, B. (2009). *On the origin of stories*. Cambridge: Belknap.
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology, 12*, 321 – 347.
- De Graaf, A., Hoeken, H., Sanders, S., & Beentjes, J. W. J. (2012). Identification as a Mechanism of Narrative Persuasion. *Communication Research, 39*, 802 – 823.
- De Graaf, A., Sanders, J., Beentjes, H., & Hoeken, H. (2007). De rol van identificatie in narratieve overtuiging. *Tijdschrift voor Taalbeheersing, 29*, 237 – 250.
- Gosling, S. D., Rentfrow, P. J., & Swann, W. B. (2003). A very brief measure of the Big-Five personality domains. *Journal of Research in Personality, 37*, 504-528
- Knobloch, S., Patzig, G., Mende, A., & Hastall, M. (2004). Affective News. Effects of Discourse Structure in Narratives on Suspense Curiosity, and Enjoyment While Reading News and Novels. *Communication Research, 3*, 259 – 287.
- Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (1986). The Elaboration Likelihood Model of Persuasion. *Advances in experimental social psychology, 19*, 123 – 162.
- Rosch, E., Thompson, E., & Varela, F. J. (1992). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Palatino: DEKR Corporation.
- Tal-Or, N., & Cohen, J. (2010). Understanding audience involvement: Conceptualizing and manipulating identification and transportation. *Poetics, 38*, 402 – 418.
- Van Krieken, K., Hoeken, H., & Sanders, J. (2014). From Reader to Mediated Witness. The Engaging Effects of Journalistic Crime Narratives. Accepted for publication in *Journalism & Mass Communication Quarterly*. Version 26.09.2014.

Wilkin, H. A., Valente, T. W., Murphy, S., Cody, M. J., Huang, G., & Beck, V. (2007). Does Entertainment-Education Work With Latinos in the United States? Identification and the Effects of a Telenovela Breast Cancer Storyline. *Journal of Health Communication, 12*, 455 – 469.

Bijlage 1: Stimulusverhalen

Versie 1: Misdaadreconstructie x Vluchten

Filmvertoning eindigt in nachtmerrie voor bezoekers

Van onze correspondent

UTAH – Pas op het laatste moment besloot de 25-jarige student Adam Jacobs met een vriend naar de film te gaan. Het was vrijdagavond en ze hadden wel wat ontspanning verdiend, vonden ze. Hun keuze viel op *The Hurt Locker*.

Het was druk in de bioscoop, zoals altijd op vrijdagavond. De geur van popcorn, verwachtingsvol geroezemoes dat af en toe werd onderbroken door een harde lach. Adam zag op de tweede rij nog een aantal lege stoelen. Ze ploften neer. Al gauw verloor Adam zichzelf in de beelden op het grote scherm.

Even na tien uur, de film was halverwege, zag Adam de deur van de nooduitgang open zwaaien. Het silhouet van een man was zichtbaar tegen het zwakke licht van de noodverlichting. Adam richtte zijn aandacht weer op het scherm. Uit zijn ooghoek zag hij dat de man iets langwerpigs van zijn rug haalde. De man nam het met beide handen vast en richtte het op het publiek. Toen schoot er vuur uit wat de loop van een mitrailleur bleek te zijn. Een oorverdovend geknal overstemde het geluid van de film en Adam hoorde de kogels langs zijn oren fluiten en naast en boven hem inslaan.

Er steeg een panisch gegil op. De man vuurde een nieuw salvo op de onderste rijen van de bioscoop af. Adams hart bonkte in zijn keel “Dit overleef ik nooit,” dacht hij. “Wat moet ik doen?”

Toen stopte de schutter om een nieuwe clip in zijn mitrailleur te stoppen. Op dat moment sprong Adam omhoog en begon hij weg te rennen. Zigzaggend rende hij langs de bioscoopstoelen omhoog terwijl hij hoorde dat er opnieuw geschoten werd. Hij onderdrukte de neiging om achterom te kijken en sprintte nog sneller de schuine traptreden op. Hij hoorde het hysterische gegil van de overige bioscoopbezoekers en zag vanuit zijn ooghoeken mensen bewegingloos op de grond liggen. Hij vluchtte de bioscoophal in en de straat op, op de voet gevolgd door zijn vriend. De eerste politieauto's kwamen net aangescheurd en een tiental zwaar-bewapende agenten ging de bioscoop binnen. Later zagen ze hoe de schutter door drie agenten werd afgevoerd.

“Ik kan het nog maar nauwelijks bevatten,” vertelt Adam een dag later. “Het was surrealistisch, alsof ik in een nachtmerrie was beland. Je verwacht niet dat zoiets gebeurt in een bioscoop.”

De schietpartij vond plaats in Megaplex, de grootste bioscoop in Salt Lake City. Bij de schietpartij kwamen een man van 28 en een vrouw van 41 om het leven. Twaalf anderen zijn zwaargewond naar het ziekenhuis overgebracht. Over het motief van de 35-jarige dader is nog niets bekend.

Versie 2: Misdaadreconstructie x Verstoppert

Filmvertoning eindigt in nachtmerrie voor bezoekers

Van onze correspondent

UTAH – Pas op het laatste moment besloot de 25-jarige student Adam Jacobs met een vriend naar de film te gaan. Het was vrijdagavond en ze hadden wel wat ontspanning verdiend, vonden ze. Hun keuze viel op *The Hurt Locker*.

Het was druk in de bioscoop, zoals altijd op vrijdagavond. De geur van popcorn, verwachtingsvol geroezemoes dat af en toe werd onderbroken door een harde lach. Adam zag op de tweede rij nog een aantal lege stoelen. Ze ploften neer. Al gauw verloor Adam zichzelf in de beelden op het grote scherm.

Even na tien uur, de film was halverwege, zag Adam de deur van de nooduitgang open zwaaien. Het silhouet van een man was zichtbaar tegen het zwakke licht van de noodverlichting. Adam richtte zijn aandacht weer op het scherm. Uit zijn ooghoek zag hij dat de man iets langwerpigs van zijn rug haalde. De man nam het met beide handen vast en richtte het op het publiek. Toen schoot er vuur uit wat de loop van een mitrailleur bleek te zijn. Een oorverdovend geknal overstemde het geluid van de film en Adam hoorde de kogels langs zijn oren fluiten en naast en boven hem inslaan.

Er steeg een panisch gegil op. De man vuurde een nieuw salvo op de onderste rijen van de bioscoop af. Adams hart bonkte in zijn keel “Dit overleef ik nooit,” dacht hij. “Wat moet ik doen?”

Toen stopte de schutter om een nieuwe clip in zijn mitrailleur te stoppen. Op dat moment dook Adam omlaag en begon hij weg te kruipen. Tijgerend kroop hij tussen de bioscoopstoelen door terwijl hij hoorde dat er opnieuw geschoten werd. Hij onderdrukte de neiging om omhoog te kijken en schoof zichzelf vooruit over het tapijt. Hij hoorde het hysterische gegil van de overige bioscoopbezoekers en zag vanuit zijn ooghoeken mensen bewegingloos op de grond liggen. Hij verstopte zich achter een stoel, naast hem deed zijn vriend hetzelfde. Ze hoorden de eerste politieauto's aankomen en niet veel later kwam een tiental zwaarbewapende politieagenten de bioscoop binnen. Vanuit hun schuilplaats zagen ze hoe de schutter door drie agenten werd afgevoerd.

“Ik kan het nog maar nauwelijks bevatten,” vertelt Adam een dag later. “Het was surrealistisch, alsof ik in een nachtmerrie was beland. Je verwacht niet dat zoiets gebeurt in een bioscoop.”

De schietpartij vond plaats in Megaplex, de grootste bioscoop in Salt Lake City. Bij de schietpartij kwamen een man van 28 en een vrouw van 41 om het leven. Twaalf anderen zijn zwaargewond naar het ziekenhuis overgebracht. Over het motief van de 35-jarige dader is nog niets bekend.

Filmvertoning eindigt in nachtmerrie voor bezoekers

Van onze correspondent

UTAH – Bij een schietpartij in een bioscoop in Salt Lake City zijn vrijdagavond twee mensen om het leven gekomen. Daarnaast raakten twaalf mensen zwaargewond. Een man met een mitrailleur opende het vuur terwijl nietsvermoedende bioscoopbezoekers naar de film *The Hurt Locker* keken.

De schietpartij begon even na tien uur, toen de film halverwege was. In de uitverkochte bioscoopzaal waren op dat moment zo'n 180 mensen aanwezig. De schutter kwam de zaal vermoedelijk binnen via de nooduitgang. Kort na zijn binnenkomst zou hij het vuur hebben geopend. Volgens verschillende ooggetuigen hield hij een mitrailleur vast die hij meerdere malen op het publiek richtte. Hij zou daarbij zeker tientallen kogels hebben gelost.

De schutter kon door de politie worden ingerekend, die snel ter plaatste was. Het zou gaan om een 35-jarige man die niet eerder in aanraking is geweest met de politie. Over zijn motief is nog niets bekend.

De schietpartij vond plaats in Megaplex The Gateway, met twaalf zalen de grootste bioscoop in Salt Lake City. Bij de schietpartij kwamen een man van 28 en een vrouw van 41 om het leven. Twaalf anderen raakten zwaargewond en zijn naar

een ziekenhuis in de omgeving overgebracht.

De chaos tijdens de schietpartij was groot, blijkt uit de verklaring van de 25-jarige student Adam Jacobs, die met een vriend in de zaal zat. "De schutter stopte een paar keer om zijn mitrailleur te herladen. Ik sprong omhoog en begon naar de uitgang van de bioscoopzaal te rennen. Terwijl ik de trap op rende brak de paniek in alle hevigheid uit. Er klonk gegil en her en der lagen mensen bewegingloos op de grond. Ik sprintte door en vluchtte de bioscoophal in en de straat op. Het was surrealistisch," aldus Adam.

Het onderzoek naar de exacte toedracht is op dit moment nog in volle gang. "De auto van de verdachte is voor sporenonderzoek in beslag genomen. Zijn woning is inmiddels doorzocht, maar het onderzoek op de plaats delict bevindt zich pas in de beginfase," aldus een woordvoerder van de politie. "We kunnen daar op dit moment dan ook nog geen enkele inhoudelijke uitspraak over doen." Het zal waarschijnlijk nog enkele weken tot maanden duren voordat zich een duidelijk beeld van de schutter en zijn beweegredenen heeft gevormd.

Tijdens een ingelaste persconferentie verklaarde gouverneur John Huntsman vrijdagavond: "Ik kan nog maar nauwelijks bevatten dat dit in onze gemeenschap heeft plaatsgevonden. Je verwacht niet dat zoiets gebeurt in een bioscoop. Het is alsof we in een nachtmerrie zijn beland, maar het is helaas niets dan werkelijkheid. Mijn gedachten gaan uit naar de slachtoffers en hun naasten."

Versie 4: Klassiek nieuwsbericht x Verstoppert

Filmvertoning eindigt in nachtmerrie voor bezoekers

Van onze correspondent

UTAH – Bij een schietpartij in een bioscoop in Salt Lake City zijn vrijdagavond twee mensen om het leven gekomen. Daarnaast raakten twaalf mensen zwaargewond. Een man met een mitrailleur opende het vuur terwijl nietsvermoedende bioscoopbezoekers naar de film *The Hurt Locker* keken.

De schietpartij begon even na tien uur, toen de film halverwege was. In de uitverkochte bioscoopzaal waren op dat moment zo'n 180 mensen aanwezig. De schutter kwam de zaal vermoedelijk binnen via de nooduitgang. Kort na zijn binnenkomst zou hij het vuur hebben geopend. Volgens verschillende ooggetuigen hield hij een mitrailleur vast die hij meerdere malen op het publiek richtte. Hij zou daarbij zeker tientallen kogels hebben gelost.

De schutter kon door de politie worden ingerekend, die snel ter plaatse was. Het zou gaan om een 35-jarige man die niet eerder in aanraking is geweest met de politie. Over zijn motief is nog niets bekend.

De schietpartij vond plaats in Megaplex The Gateway, met twaalf zalen de grootste bioscoop in Salt Lake City. Bij de schietpartij kwamen een man van 28 en een vrouw van 41 om het leven. Twaalf anderen raakten zwaargewond en zijn naar

een ziekenhuis in de omgeving overgebracht.

De chaos tijdens de schietpartij was groot, blijkt uit de verklaring van de 25-jarige student Adam Jacobs, die met een vriend in de zaal zat. "De schutter stopte een paar keer om zijn mitrailleur te herladen. Ik dook omlaag en begon langs de bioscoopstoelen te kruipen. Terwijl ik over de grond kroop brak de paniek in alle hevigheid uit. Er klonk gegil en her en der lagen mensen bewegingloos op de grond. Ik schoof door en verstopte me toen achter een paar stoelen. Daar bleef ik wachten. Het was surrealistisch," aldus Adam.

Het onderzoek naar de exacte toedracht is op dit moment nog in volle gang. "De auto van de verdachte is voor sporenonderzoek in beslag genomen. Zijn woning is inmiddels doorzocht, maar het onderzoek op de plaats delict bevindt zich pas in de beginfase," aldus een woordvoerder van de politie. "We kunnen daar op dit moment dan ook nog geen enkele inhoudelijke uitspraak over doen." Het zal waarschijnlijk nog enkele weken tot maanden duren voordat zich een duidelijk beeld heeft gevormd van wat zich precies heeft afgespeeld.

Tijdens een ingelaste persconferentie verklaarde gouverneur John Huntsman vrijdagavond: "Ik kan nog maar nauwelijks bevatten dat dit in onze gemeenschap heeft plaatsgevonden. Je verwacht niet dat zoiets gebeurt in een bioscoop. Het is alsof we in een nachtmerrie zijn beland, maar het is helaas niets dan werkelijkheid. Mijn gedachten gaan uit naar de slachtoffers en hun naasten."

Bijlage 2: Vragenlijst

Vragenlijst voor versie 1, 2, 3 en 4

Instructie

Voor dit onderzoek zijn we geïnteresseerd in de mening van mensen over krantenartikelen.

Op de volgende pagina vind je een krantenartikel (*Algemeen Dagblad, 21 december 2009*). Lees het artikel zorgvuldig. Na het artikel volgt een aantal stellingen. Bij elke stelling wordt gevraagd in hoeverre je het met de stelling eens bent. Het gaat hierbij om je mening, er zijn dus geen foute antwoorden.

Deelname aan het onderzoek is geheel anoniem. De gegevens worden vertrouwelijk verwerkt.

Alvast bedankt voor je deelname!

Beantwoord alvast de volgende vragen:

1. Wat is je geslacht?

Man

Vrouw

2. Wat is je leeftijd?

_____ jaar

3. Wat is je nationaliteit?

4. Wat is je moedertaal?

5. Wat is de hoogste opleiding die je voltooid hebt of momenteel volgt?

Basisschool

Middelbare school

Middelbaar Beroeps Onderwijs

Hoger Beroeps Onderwijs

Wetenschappelijk Onderwijs

Anders, nl.: _____



INSTRUCTIE Blader vanaf nu niet meer terug naar het artikel.

Hieronder wordt telkens kort een situatie geschetst. Daarna wordt gevraagd wat je zelf zou doen als je in deze situatie zou belanden, waarbij steeds twee opties worden gegeven. Kies telkens één van de opties door op de schaal het bolletje van je keuze in te kleuren. Het is belangrijk dat je bij elke set van twee opties één bolletje inkleurt.

A) Stel je voor dat je in een ligstoel naast het zwembad ligt. Plotseling zie je een kind kopje onder gaan en niet meer boven komen. Wat zou je in deze situatie doen?

Ik zou...

- | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------------------|
| 1. <i>Hulp halen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Het water in duiken</i> |
| 2. <i>Verstijven</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Handelen</i> |
| 3. <i>Blijven liggen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Mijn stoel uit springen</i> |

B) Stel je voor dat je in een bioscoop naar een film aan het kijken bent. Plotseling komt iemand met een vuurwapen binnen en begint in het rond te schieten. Wat zou je in deze situatie doen?

Ik zou...

- | | | | | | | | | |
|---------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------|
| 1. <i>Omhoog springen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Omlaag duiken</i> |
| 2. <i>Weg rennen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Weg kruipen</i> |
| 3. <i>Weg vluchten</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Me verstoppen</i> |

C) Stel je voor dat je in een winkelcentrum boodschappen aan het doen bent. Plotseling gooit iemand een baksteen door een winkelruit en rent weg. Wat zou je in deze situatie doen?

Ik zou...

- | | | | | | | | | |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| 1. <i>Weg lopen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Stil blijven staan</i> |
| 2. <i>Verstijven</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Handelen</i> |
| 3. <i>Hulp halen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>De gooier achterna rennen</i> |



INSTRUCTIE Onderstaande stellingen gaan over het artikel dat je net gelezen hebt. Geef voor elke stelling aan in hoeverre je het ermee oneens/eens bent door op de schaal het bolletje van je keuze in te kleuren.

1. Tijdens het lezen heb ik meegeleefd met ooggetuige Adam

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

2. Tijdens het lezen stelde ik me voor hoe het zou zijn om in de positie van Adam te zijn

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

3. Tijdens het lezen heb ik me ingeleefd in Adam

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

4. Toen ik het artikel aan het lezen was, had ik het gevoel dat ik zelf meemaakte wat Adam meemaakte

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

5. Toen ik het artikel aan het lezen was, voelde ik niet mee met Adam

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

6. Tijdens het lezen was het alsof ik in mijn verbeelding zelf Adam was

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

7. Tijdens het lezen leek het alsof ik de handelingen uitvoerde die Adam uitvoerde

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

8. Tijdens het lezen was het alsof ik me net als Adam door de beschreven ruimtes bewoog

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*



9. Toen ik het artikel aan het lezen was, was het alsof ik me in mijn verbeelding verplaatste zoals Adam zich verplaatste

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

10. Tijdens het lezen had ik het gevoel dat ik de bewegingen die Adam maakte nabootste

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

11. Tijdens het lezen was ik in mijn verbeelding in de wereld van het artikel

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

12. Tijdens het lezen had ik het gevoel alsof ik bij de gebeurtenissen in het artikel aanwezig was

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

13. Toen ik het artikel aan het lezen was, had ik geen levendig beeld van de gebeurtenissen in het artikel

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

14. Toen ik het artikel aan het lezen was, leek het alsof ik er in gedachten bij was

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

15. Terwijl ik het artikel las, was het alsof ik aanwezig was in de ruimtes die beschreven werden

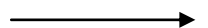
Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

16. Tijdens het lezen maakte ik me een voorstelling van de gebeurtenissen die in het artikel plaatsvonden

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

17. Terwijl ik het nieuwsbericht las, zag ik voor me wat er in het bericht beschreven werd

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*



18. Ik vond het artikel aangrijpend

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

19. Het artikel riep emoties in me op

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

20. Het artikel liet me koud

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

21. Het artikel raakte me

Helemaal mee oneens *Helemaal mee eens*

INSTRUCTIE Hieronder staat telkens een set van twee eigenschappen. Geef voor elke set aan in hoeverre deze bij jou past door op de schaal het bolletje van je keuze in te kleuren. Het is belangrijk dat je aangeeft in hoeverre de twee eigenschappen samen bij jou passen, ook als één van de twee minder/meer bij je past dan de andere.

<u>Ik zie mezelf als:</u>	helemaal mee oneens						helemaal mee eens
1. Extravert, enthousiast	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Kritisch, aanvallend	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Betrouwbaar, gedisciplineerd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Angstig, snel van streek	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Open voor nieuwe ervaringen, complex	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Gereserveerd, rustig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Sympathiek, warm	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Ongeorganiseerd, nonchalant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Kalm, emotioneel stabiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Conventioneel, niet creatief	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*** EINDE ***

Vragenlijst voor nulmeting

Onderzoek

Voor dit onderzoek zijn we geïnteresseerd in de manier waarop mensen met verschillende situaties omgaan. Deelname aan het onderzoek is geheel anoniem. De gegevens worden vertrouwelijk verwerkt.

Alvast bedankt voor je deelname!

Beantwoord alvast de volgende vragen:

1. Wat is je geslacht?

Man

Vrouw

2. Wat is je leeftijd?

_____ jaar

3. Wat is je nationaliteit?

4. Wat is je moedertaal?

5. Wat is de hoogste opleiding die je voltooid hebt of momenteel volgt?

Basisschool

Middelbare school

Middelbaar Beroeps Onderwijs

Hoger Beroeps Onderwijs

Wetenschappelijk Onderwijs

Anders, nl.: _____



INSTRUCTIE Hieronder wordt telkens kort een situatie geschetst. Daarna wordt gevraagd wat je zelf zou doen als je in deze situatie zou belanden, waarbij steeds twee opties worden gegeven. Kies telkens één van de opties door op de schaal het bolletje van je keuze in te kleuren. Het is belangrijk dat je bij elke set van twee opties één bolletje inkleurt.

A) Stel je voor dat je in een ligstoel naast het zwembad ligt. Plotseling zie je een kind kopje onder gaan en niet meer boven komen. Wat zou je in deze situatie doen?

Ik zou...

- | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------------|
| 1. <i>Hulp halen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Het water in duiken</i> |
| 2. <i>Verstijven</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Handelen</i> |
| 3. <i>Blijven liggen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Mijn stoel uit
springen</i> |

B) Stel je voor dat je in een bioscoop naar een film aan het kijken bent. Plotseling komt iemand met een vuurwapen binnen en begint in het rond te schieten. Wat zou je in deze situatie doen?

Ik zou...

- | | | | | | | | | |
|---------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------|
| 1. <i>Omhoog springen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Omlaag duiken</i> |
| 2. <i>Weg rennen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Weg kruipen</i> |
| 3. <i>Weg vluchten</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Me verstoppen</i> |

C) Stel je voor dat je in een winkelcentrum boodschappen aan het doen bent. Plotseling gooit iemand een baksteen door een winkelruit en rent weg. Wat zou je in deze situatie doen?

Ik zou...

- | | | | | | | | | |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------------------------|
| 1. <i>Weg lopen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Stil blijven staan</i> |
| 2. <i>Verstijven</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>Handelen</i> |
| 3. <i>Hulp halen</i> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <i>De gooier achterna
rennen</i> |

*** EINDE ***