

# Jongeren betrekken bij een nog niet bestaande wereld

**Heijkoop, Isabelle**

Avans University of Applied Sciences  
Communication & Multimedia Design Breda,  
Nederland  
[im.heijkoop@student.avans.nl](mailto:im.heijkoop@student.avans.nl)

## **ABSTRACT**

Verskillende factoren hebben invloed op de identificatie van de lezer met de protagonist van het verhaal. Diverse onderzoeken hebben bewezen geleverd dat verhalen een overtuigende werking kunnen hebben en kunnen leiden tot verandering in o.a. attitude en gedrag. Een onderdeel dat nodig is voor de narratieve overtuiging is identificatie. Door de unieke positie waarin adolescenten zitten door de ontwikkeling van hun puberbrein, kan deze doelgroep een nuttige creatieve bron zijn voor de toekomst. Een mogelijke manier om hen bij dit abstracte thema te betrekken is door middel van verhalen. In dit onderzoek staat de vraag dan ook centraal: Hoe werkt het identificatie proces bij jongeren met een leeftijd tussen de vijftien en negentien jaar bij toekomstverhalen?

---



## KEYWORDS

**Jongeren:** In dit verslag wordt met jongeren verwezen naar individuen met een leeftijd tussen de vijftien en negentien jaar.

**Narratief:** Narratief wordt gedefinieerd als een waargenomen volgorde van chronologisch, niet random verbonden gebeurtenissen met meestal mensen, een antagonist en andere wezens van wiens ervaringen wij mensen kunnen leren. Narratief is een ander woord voor verhaal.

**Vertelperspectief:** Het verhaalperspectief bepaald door wiens ogen de lezer het verhaal ervaart.

**Identificatie:** Oatley beschrijft identificatie als het overnemen van de goals en plannen van de hoofdpersoon als een resultaat dat de lezers emoties ervaren op het moment dat deze plannen goed gaan of in de soep lopen. [10]

**Empathie:** is ons instinctieve vermogen ons te verplaatsen in anderen, in hun gedachten en gevoelens. Maar ook hun conflicten en motivaties, zonder in dat proces meegesleept te worden. Zonder meegetrokken te worden in het leed van die persoon. We begrijpen de situatie van een ander, maar worden er geen onderdeel van.

## INTRODUCTIE

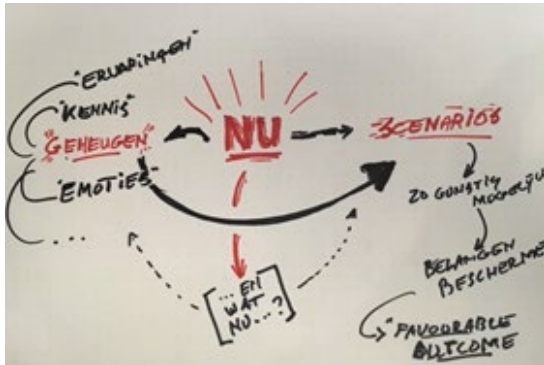
Een voorstelling maken van een mogelijk toekomstscenario is voor iedereen een lastige opgave. Al helemaal voor jongeren die zich nog midden in de adolescentie bevinden, waardoor hun hersenen nog in ontwikkeling zijn. Met als gevolg dat het creëren van een lange termijn visie of zelfs een voorstelling maken van een toekomst een moeilijke opgave is. Desalniettemin is het belangrijk om jongeren te betrekken bij het abstracte thema als de toekomst. Een mogelijke manier om dat te doen is met behulp van toekomstverhalen. Mensen denken namelijk niet in wetenschappelijke feiten, cijfers of wiskundige formules, maar in verhalen. Hoe simpeler het verhaal, des te beter het is. Ieder mens, iedere groep en elk land heeft zijn eigen fabels en mythen.[5] De doelgroep jongeren hebben momenteel een leeftijd tussen de vijftien en negentien jaar oud. In 2070 hebben zij een leeftijd tussen de vierenzestig en achtenzestig jaar oud. Door middel van de snel ontwikkelende biochemische en informatie- technologische sector zullen mensen gemakkelijk tussen de negentig en honderd jaar oud worden. Dit houdt in dat deze jongeren nog flink wat jaren voor zich hebben. Verhalen, ook narratieven genoemd, hebben bewezen invloed op de meningen, attitudes en gedrag van de lezers van het verhaal. Afhankelijk van de narratieve overtuiging die op zichzelf weer afhankelijk is van een aantal factoren zoals de identificatie met personages. [1] Door de veranderende structuur en de werking van het puber brein ontstaat er een unieke flexibiliteit die adolescenten in staat stelt om uit te blinken. Maar ook om oplossingen te vinden voor problemen waar niemand ooit aan dacht. Naast deze creativiteit kunnen jongeren een veerkracht te tonen die volwassenen maar met moeite kunnen opbrengen. Het is nodig om buiten gebaande wegen om te denken en niet mogelijke scenario's meteen als een doemscenario te zien om tot innovatieve oplossingen te komen voor de toekomst. [4] Het is dus van belang om deze doelgroep goed te kunnen betrekken als het gaat om de toekomst.

In dit onderzoek wordt er dan ook onderzoek gedaan naar welke elementen de identificatie- proces van jongeren beïnvloedt. De resultaten kunnen bijdrage aan het opstellen van een toekomstig verhaal dat de attitude en het gedrag van de jongeren kan veranderen en kan leiden tot meer betrokkenheid bij het abstracte toekomst thema.

## METHODEN

### Literatuuronderzoek doelgroep

Allereerst is er verdiepend onderzoek nodig naar de doelgroep: jongeren met een leeftijd tussen de vijftien en negentien jaar oud. Zoals eerder vermeld bevinden deze jongeren zich midden in de



Figuur 1: Narratief van de 'lived experience'.

adolescentie.' De adolescentie is een tijd waarin unieke veranderingen plaatsvinden in intellectuele capaciteiten, emotionele uitpattingen en gevoeligheid voor de neiging van leeftijdsgenoten in de naaste omgeving.' Wat veroorzaakt wordt door veranderingen in het puberbrein waarbij de communicatie tussen de verschillende hersengebieden verandert van diverse chaos naar efficiënte snelwegen.[4] Voor hen is een woord als de toekomst dan ook een erg abstract thema waar ze zich maar moeilijk een voorstelling van kunnen maken. In een ander onderzoek kwam naar voren dat jongeren vaak behoefte hebben aan een handelingsperspectief dat hen helpt bij hun eigen handelen of hen vertelt hoe ze zelf kunnen bijdragen. Jongeren hebben dan ook meer behoefte aan inspiratie dan informatieoverdracht. Ze willen een rol, maar deze wille ze direct zien net als het effect daarvan. Zelf geven jongeren aan pas betrokken bij iets te zijn als ze er om geven, dus als ze empathisch betrokken raken bij het onderwerp. Door net nog ontwikkelende puberbrein ontstaat er een disbalans tussen de emotionele hersengebieden en de rationale hersengebieden. Met als gevolg dat jongeren vaak emotioneler en impulsiever reageren, meer moeite hebben met abstract te denken, plannen of anticiperen. Met behulp van een toekomstverhaal zou er een toekomstig kader gecreëerd kunnen worden dat als een gidelijn voor hun eigen interpretatie van de toekomst kan zou zijn. [8]

#### Literatuuronderzoek

Het archetypisch verhaal introduceert aan de lezer een protagonist – het centrale persoon- en nodigt de lezer uit om zich met deze hoofdpersoon te identificeren. Naarmate het verhaal vordert en de lezer zich identificeert met het personage, wordt de lezer het personage zelf. Als lezer beleeft deze dan ook de ervaringen in het verhaal vanuit het perspectief van dit personage. [13]

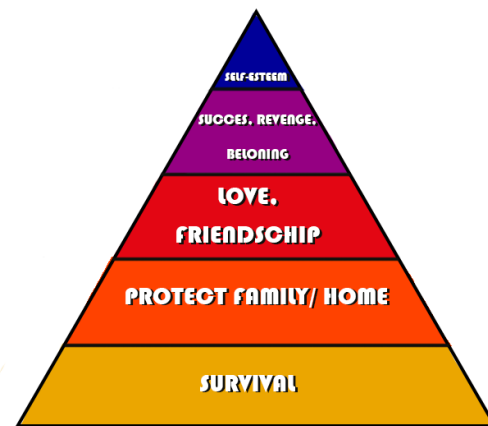
#### Emoties in verhalen

De vaardigheid om empathie voor het personage te hebben is belangrijk voor de identificatie met de hoofdpersoon, want iemand zich niet kan verplaatsen in de schoenen van de protagonist kan deze het ook niet zelf worden. De sleutel tot empathie is weten wat de beweegredenen, de motivatie, van het personage zijn. Hoe dan ook ligt de sleutel tot empathie in de mogelijkheid om te binden met de lezers onbewustzijn. Verhalen maken indruk op ons mensen, omdat narratieven op een herkenbare menselijke wijze over onszelf gaan. Als empathie namelijk inderdaad gaat over het binnendringen van de gedachtegang van het fictieve personage dan helpt het als deze gevoelens hetzelfde zijn als die van onszelf. [13]

Verhalen en emotie zijn twee aan elkaar gelinkte woorden. De emotionele en rationale (controle) breinsystemen van de jongerendoelgroep zijn echter in feite nog niet met elkaar in balans. De frontale cortex is nog lang niet gerijpt door de langzame rijpingstijd. Hierdoor reageren jongeren



**Figuur 2:** De piramide van Abraham Maslow over de ordening van menselijke universele behoeftes.



**Figuur 3:** De piramide van Maslow ingevuld met de universele behoeftes voorkomend in verhalen.

heftiger op emoties en de gevoelens van anderen, de protagonist. Ook is een verklaring voor deze reactie dat in tegenstelling tot de rationele frontale cortex de emotionele nucleus accumbens en amygdala enorm gevoelig zijn voor hormoonveranderingen. Tijdens de puberteit worden emotionele hersengebieden onder de toenemende invloed van de hormonale veranderingen extra gestimuleerd en dus ook extra gevoelig. De combinatie met de nog niet gerijpte frontale cortex en het hypergevoelige emotiesysteem reageren jongeren dus heftiger op emoties. Om de gevoelens van de hoofdpersoon hetzelfde te maken als deze van de lezer, de jongeren, is het inspelen op universele emoties een slimme keuze. Als het gaat om jongeren is er wel degelijk een verschil in welke emoties handig zijn om op in te spelen. Primaire emotie zijn een directe reactie op iets uit de omgeving, bijvoorbeeld angst, blijdschap, boosheid en verdriet. [4, 6] Secundaire emoties daarentegen zijn aangeleerd i.p.v. aangeboren en daardoor zitten deze complexer in elkaar. Secundaire emoties zijn niet simpelweg af te lezen aan een gezichtsuitdrukking, zoals het geval is bij primaire emoties, maar komen voort uit een complex samenspel. Bij deze emoties denken we aan situaties die kunnen leiden tot een goed of vervelend gevoel, zoals opluchting of schaamte. Voor de secundaire en complexe aangeleerde emoties is dan ook een uitgebreider netwerk van hersengebieden nodig, waaronder amygdala, basale ganglia en de frontale cortex. Deze hersengebieden zijn in de adolescentie nog in ontwikkeling en dus nog niet volledig gerijpt. Waardoor de secundaire emoties wat moeilijker te herkennen zijn voor de jongeren dan de primaire emoties. Terugkomend op de universele emoties in verhalen. [2, 4] Paul Ekman veronderstelt dat de emoties; vreugde, verdriet, boosheid, angst, verbazing en afschuw, universeel zijn dat wil zeggen dat deze in alle culturen voorkomen. Ieder individu, inclusief de doelgroep jongeren, heeft dus ervaring met deze emoties en zal deze in de ogen van het personage kunnen voorstellen. Waar als het gaat om secundaire emoties jongeren minder ervaring daarin hebben dan volwassenen die zich niet meer in de adolescentie bevinden. [4] Zie figuur 1. Bij identificatie neemt de lezer o.a. de goals en plannen van de protagonist over. Wat leidt tot het ervaren van verschillende emoties die bepaald worden of het plan werkt of niet gedurende het verhaal. Niet alleen spelen emoties een grote rol bij de identificatie, maar ook in de narratieve overtuiging en narratieve impact ervan. [7]

### Niet alleen universele emoties

Verhalen draaien niet alleen om universele emoties. Mensen zijn allemaal uniek, maar toch heeft ieder individu behoefte aan dezelfde dingen. Zie figuur 2. Alleen de manier waarop ieder individu deze behoeften van Maslow bereikt is verschillend. Doordat de mens allemaal dezelfde basis psychologische behoeftes delen, kunnen verhaalvertellers hier slim gebruik van maken. Zo heeft ieder mens het vermogen om lief te hebben, jaloers te zijn en wil zijn of haar belangen

beschermen. Bijna alle bekende succesvolle verhalen, films, toneelstukken ,ect. maken hier dan ook slim gebruik van en gaan over een van de universele behoeften. Deze universele behoeftes zijn: succes, wraak, liefde, overleven, bescherming van familie of huisvesting, vriendschap en zelfbeeld.[13] Ieder van deze universele behoefte is dan ook terug te vinden in de driehoek van Maslow. Zie figuur 3. Niet al deze behoeftes spreken jongeren evenveel aan. Door o.a. de verandering in de hersenen en de puberteit veranderen niet alleen de hersenen van de jongeren, maar ook de vriendschappen van de jongeren. Vanaf veertien jaar worden leeftijdsgenoten interessanter dan het ouderlijke gezin. Gedurende de adolescentie worden vriendschappen veel intiemer en richten deze zich meer op vertrouwen en onderlinge beoordeling. Ook de type activiteit verandert dus op deze leeftijd waarin het belangrijker is om met elkaar van gedachten te wisselen en discussiëren. Vriendschappen worden kortom persoonlijker en intiemer. Er wordt dan ook meer belang gehecht aan individuele motivaties en intenties. Om deze redenen spreken verhalen over vriendschap jongeren dan ook in zekere zin meer aan. Naast veranderende vriendschappen, vindt er ook een schift plaats in seksuele interesses veroorzaakt door hormonale veranderingen. Dit impliceert dat jongeren dan ook liever verhalen zullen lezen over eerste liefdes en seksuele ervaringen dan over een vader die weduwnaar wordt of iemand die zijn huis verliest door schulden.[4] Volgens Jan Veldman bestaan er maar zesendertig verschillende dramatische situaties. Ieder van deze verhaalplots is terug te koppelen aan een van Maslows omschreven menselijke behoeften. Voor jongeren zouden dus door Veldman omschreven scenario's als obstakels in de liefde, ambitie en opstand verkiezen boven anderen. [12] Een wel bekend voorbeeld zijn de bekende Netflix series Riverdale en Pretty Little Liars, waarin ieder van deze onderwerpen in de diverse seizoenen aan bod komt. [3]

### **Herkenning als identificatiefactor**

Niet alleen de herkenning van de gevoelens, emoties en behoefte van de hoofdpersoon dragen bij aan de identificatie met de protagonist.[13] Ook het leuk vinden van een bepaald personage en het zien van het personage als een gelijkwaardig iemand als de lezer zelf, zijn wetenschappelijk bewezen drijfveren voor identificatie. Voornamelijk de psychologische overeenkomsten, zoals bijvoorbeeld dezelfde attitudes ten opzichte van bepaalde onderwerpen of het hebben van overeenkomstige karakter eigenschappen, zijn belangrijke spelers als het gaat om identificatie. Deze gelijkenissen dragen meer bij aan de identificatie met de protagonist dan de demografische overeenkomsten, zoals leeftijd en geslacht. Daardoor is het logisch dat lezers zich meer identificeren met personages die bepaalde overeenkomst hebben met zichzelf. Deze personages bevinden zich namelijk in situaties die hetzelfde zijn als degene waarin de lezers zich wellicht in bevinden. Ondanks het feit dat de demografische overeenkomsten minder relevant zijn voor de identificatie

van het publiek kunnen echt deze overeenkomsten wel een rol spelen indien deze relevant zijn voor de doelen van de protagonist. Zo kan gender een belangrijke gelijkenis zijn tussen protagonist en lezer als de goals of problemen in het verhaal gerelateerd zijn aan gender, zoals bijvoorbeeld feministische verhalen. Demografische overeenkomsten zorgen daarnaast wel voor herkenning wat een bijdrage kan leveren aan de identificatie. Alleen niet zo groot als psychologische overeenkomsten. Dit gegeven zie je veel terug in bekende series onder jongeren die zich afspelen binnen een Highschool omgeving, zoals bijvoorbeeld de Netflix series Riverdale, Thirteenth reason why en SexEducation. Maar ook Nederlandse Tv- programma's zoals Brugklas en Spangas spelen zich af op een middelbare school. Ook de bekende verhalen als Harry Potter, Duizend hoog en de boeken van Carry Slee, zoals Spijt, spelen zich af op een school. Desalniettemin is het effect van verteltechnieken sterker en kan de lezers laten identificeren met protagonisten die minder overeenkomst vertonen. Desondanks er meer overeenkomstige personages in het verhaal aanwezig zijn. [7] Wel is het zo dat de minder achtergrondverhaal een personage heeft de meer de lezers kunnen identificeren met hen. De minder de lezers over het personage weten, des te meer de lezers in het hoofd van de personage kunnen klimmen door de ervaringen uit het verhaal hun eigen te maken. Wellicht wil het publiek meer te weten komen, maar het juist het niet weten is het dat ervoor zorgt dat hun nieuwsgierig genoeg gewekt is om te blijven lezen of kijken. Dit zorgt ervoor dat de lezer de reis optimaal kan ervaren en actief betrokken raakt bij het verhaal.[13]

### **Vertaaltechnieken**

Het strategisch gebruik van taal kan ervoor zorgen dat de lezers zich gaan identificeren met bepaalde personages. Het karakter van de personage wordt gedurende het verhaal niet simpelweg getoond door het gedrag en de uitleg van de motivatie achter dit gedrag, maar doordat de personages doen wat ze doen en de manier waarop ze obstakels aanpakken leert de lezer het personage kennen. [13] Deze techniek wordt ook wel show don't tell genoemd. Show don't tell is een techniek dat de lezer het verhaal laat ervaren door de acties, woorden, gedachtes, zintuigelijke waarnemingen en gevoelens van de protagonist in plaats van de auteurs versie door samenvatting en letterlijke omschrijving van de gebeurtenissen. Show don't tell voegt een extra dimensie van interpretatie toe dat zorgt voor een vergrootte beleefbaarheid voor de lezer, doordat de lezer zelf conclusies kan trekken over de situatie. Naast show don't tell zijn er nog andere bewezen technieken die een bijdrage leveren aan het identificeren met bepaalde personages, zoals de eerste persoonsverhaalperspectief is een van deze technieken. Bij deze techniek worden de gebeurtenissen in het verhaal gerepresenteerd door de ogen van de hoofdpersoon in de ik-vorm. In plaats van hij of zij wordt er bij deze verhaalstechniek gebruik gemaakt van de ik-vorm wat de lezers

uitnodigt om de positie van de protagonist in te nemen. Daarnaast nodigt deze vertelwijze de lezer uit om de tekst en beschreven gebeurtenissen te verwerken als informatie van hun eigen perspectief, dus alsof het hun eigen woorden en ervaringen zijn. Neuropsychologisch onderzoek laat zien dat deze schrijfwijze op een andere manier verwerkt wordt in de hersenen dan de hij-zij vertelvorm.[7] Tot slot is het verhaalperspectief bepalend voor met welke attitudes, maar dus ook met welk personage de lezer zich identificeert. Het verhaal-perspectief wordt door Sanders en Redeker omschreven als ‘het subjectieve gezichtspunt van waaruit de gebeurtenissen worden beschreven.’ [11] Logischerwijs bepaalt het verhaalperspectief dus door wiens ogen de gebeurtenissen van het verhaal beschreven worden en dus met welk personage de lezer zich identificeert. Verhaalperspectief heeft een grotere impact op de identificatie met een personage dan de gelijkenis met de hoofdpersoon, zoals eenzelfde studierichting. [1]

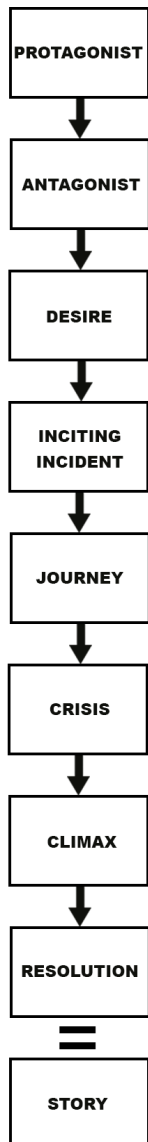
### **Immersie als identificatiefactor**

Voor identificatie moet de lezer wel betrokken zijn bij het verhaal die deze leest, ook wel immersie of transportatie genoemd. Immersie kan beschreven worden als wanneer een persoon getransporteerd wordt en daardoor het gevoel heeft te worden meegevoerd naar de wereld waarin het verhaal zich afspeelt en hierdoor fysiek aanwezig lijkt te zijn bij de omschreven gebeurtenissen. Transportatie en identificatie zijn verschillende processen, maar staan wel met elkaar in relatie. Ten eerste spelen beide een rol bij narratieve overtuiging. Ten tweede is een onderdeel van identificatie dat de lezer wordt opgenomen in het verhaal. Naast de overeenkomsten zijn er weldegelijk ook verschillen. Zo verschilt identificatie dat deze verder gaat dan de transportatie, door de andere dimensies die invloed hebben op het personage. Een manier waarop transportatie gemanipuleerd kan worden is door de hoeveelheid details in het verhaal te laten variëren. Wanneer lezers een meer gedetailleerde tekst lezen veroorzaakt dit een grotere mate van transportatie.[1]

### **Prototype verhaal No.1**

Op basis van het literatuur onderzoek en het analyseren van populaire Young Adult boeken kunnen er dus bepaalde eisen gesteld worden aan een verhaal om deze optimaal te laten aansluiten bij de behoeften van de doelgroep jongeren. Met als mogelijk gevolg een hoger niveau van identificatie met de protagonist door de jongeren. Door de docent waren er al een aantal korte verhalen geschreven op basis van diverse interviews met experts binnen Avans Hogeschool. Op basis van de opgestelde eisen is het best passende verhaal gekozen en vervolgens vertaald naar het Nederlands voor het gebruikersgemak van de proefpersonen. Dit verhaal heet Varna en is gebaseerd op het interview met Christa Nieuwboer, Lector Jeugd Gezin en Samenleving. Centraal staat de struggle van Varna over weten wie je bent en wilt zijn en de maatschappij.[9] Zie bijlage 1. Het origineel





**Figuur 4:** De fundamentele verhaal elementen.  
[13]

bevat 1.598 woorden, waar de vertaling 1.727 woorden heeft. Tijdens de vertaling zijn er een aantal aanpassingen gedaan, maar geen die grote invloed hadden op de verhaallijn. Zie bijlage 2 voor de vertaling. Het verhaal is getest bij zeven personen, waarvan twee een leeftijd hadden die net buiten de doelgroep ligt.

#### **Resultaten prototype No.1**

De ontvangen data verklaart dat de toekomst slechts dient als context voor het verhaal. De deelnemers geven wel aan dat bepaalde elementen in het verhaal blijf geven dat het verhaal zich afspeelt in de toekomst. Maar ze geven aan dat de problemen waarmee Varna dealt ook in de huidige maatschappij zouden kunnen plaatsvinden, dat dat geen effect heeft gehad door het feit dat het zich in de toekomst afspeelt. Daarnaast gaven de deelnemers aan dat de cirkels op de interactieve muur wat verwarrend zijn. Niet direct was bij iedere deelnemer de intentie van deze cirkels duidelijk en sommige gaven aan dat deze ook niet zo zeer relevant zijn voor het verhaal. De problemen die Varna ervaart zijn weleens door de proefpersonen zelf ervaren en deze konden zich dan ook in haar schoenen verplaatsen. Wel moet er gelet worden op realisme van het verhaal als het gaat om gadgets werd er aangegeven door een deelnemer. Tot slot was het verhaal wel een negatieve sfeer had volgens de lezers. ‘Volgens mij is ze depressief’, zei een van de proefpersonen.

#### **Eisen aan het verhaal o.b.v. literatuur**

Op basis van literaire onderzoek kunnen specifiekere eisen gesteld worden aan een verhaal speciaal geschreven voor jongeren om optimale niveau van identificatie te bereiken. Naast de basis elementen van een verhaal. Zie figuur 4. Daarnaast kan er op basis van het literatuur een aantal algemene voorwaarden opgesteld worden die niet specifiek voor jongeren zijn.

- Het verhaal past de show don't tell vertelstrategie toe, waarbij de protagonist, Varna, omschreven wordt door middel van haar acties, gedachten, gevoelens en zintuigelijke waarnemingen.
- Daarnaast is het verhaal vertelt vanuit Varna's perspectief in de ik-vorm.
- Varna wordt beschreven als een sympathiek persoon.
- Aangezien aardigheid de neiging heeft om personages te doden moeten Varna haar 'duisterstere' kanten, de zogenoemde 'rough edges' ook in het verhaal naar voren komen. Mensen zijn geïnteresseerd in de duisternis en de ruwe randjes van de protagonist. Deze elementen van een hoofdpersoon worden gewaardeerd, juist omdat de mens zelf ook al wil deze het niet toegeven ook zulke trekjes beschikt. [13]

Naast deze algemene eisen en de fundamentele elementen in figuur 4 kunnen er ook specifieke eisen gesteld worden om de identificatie bij jongeren te optimaliseren.

- De protagonist ervaart voornamelijk eerder genoemde primaire basis emoties die voor jongeren gemakkelijk te herkennen zijn, zoals angst, verdriet of vreugde. Dit houdt niet in dat secundaire emoties afwezig moeten zijn, maar de primaire emoties voeren de boventoon. Daarnaast is het verhaal gebaseerd op een universele behoefte die de jongeren aanspreekt, zoals vriendschap, zelfbeeld of liefde. Varna beschikt over psychologische gelijkenis met de jongerendoelgroep. Dit vertaalt zich in dit verhaal met de struggle met zelfbeeld en de vraag wie ben ik en wat wil ik? Daarnaast kan een psychologische gelijkenis zijn de typerende wisselende stemmingswisselingen van Varna. Door de directe invloed die hormonen hebben op de werking van de hersenen krijgen de emotionele hersengebieden af en toe een sterke boost in de puberteit. Deze emotionele achtbaan in combinatie met de afwisselende omgeving waarin jongeren zich bevinden, zoals school, thuis, werk en vrienden wordt dit effect alleen maar versterkt. [4] Voor iedere jongeren zal deze struggle een herkenbaar fenomeen zijn.
- Een demografische factor kan de middelbare school zijn en het feit dat Varna rond dezelfde leeftijd zit als de doelgroep. Zoals eerdere voorbeelden aantoonde wordt de middelbare school vaak gebruikt als context waarbinnen bepaalde gebeurtenissen plaatsvinden.

### **Prototype verhaal No.2**

Uit het eerste prototype kwam er feedback naar voren die samen met de eisen voor een vernieuwde versie van het verhaal heeft geleid. Dit nieuwe prototype is ook getest op dezelfde wijze als het eerste prototype is getest. Zie bijlage 3 voor het vernieuwde verhaal Varna.

### **Resultaten prototype No.2**

De toekomst blijkt ook uit deze test slechts de context te zijn. De wereld waarin de protagonist leeft. Deze beïnvloed weldegelijk bepaalde handelingen, zoals het openen van de deur of het kiezen van de kledij. Maar ook in het verhaal van Varna het AI-huisdier Ceberus. De emoties worden nog steeds op dezelfde manier ervaren ook al vind het plaats in de toekomst zodat het zorgt voor herkenning bij de lezer van nu. Net als de universele behoeften waarop het verhaal gebaseerd is. Neem bijvoorbeeld de 'InDeath' serie van Nora Robert over Eve Dallas. In het geval van het verhaal Varna gaat het over de laag van Maslow betreft zelfbeeld. De demografische factor was in dit

verhaal de leeftijd van Varna die niet vermeld is, maar door de omschrijving wel geïnterpreteerd worden als dezelfde leeftijd als de doelgroep. De schrijfwijze vond de ene proefpersoon prettiger lezen als de ander. Zo gaf een deelnemer aan dat het een kwestie is van smaak en dat het niet bij hem het geval was. Door een andere deelnemer werd juist gezegd dat de spreektaal wijze van schrijven zorgden voor een meer realistischer verhaal. De antagonist, Noah, de vriend van Varna werd gewaardeerd doordat het contrast tussen de twee personages verduidelijkte en daardoor een helder beeld gaf van wie Varna is. Ook gaven een aantal deelnemers aan dat het vriendschapselement ook zo is in real life, dat je met je vrienden over je problemen kunt praten en deze je helpen. Over de emoties kon ik o.b.v. vragen stellen niet perse nuttige feedback ontvangen.

## **DISCUSSIE**

In het vervolg kan er specifiek onderzoek gedaan worden naar de verschillende eisen, waarbij iedere test een van de eisen als variabelen wordt getest. In tegenstelling tot het huidige onderzoek waarin alle eisen in een keer werden getest. Hierdoor kan slechts weinig uitspraak gedaan worden over welke eisen meer invloed hebben op de identificatie onder jongeren. De variabelen zijn kortom te veel. Daarnaast kan er als vervolgonderzoek dieper ingegaan worden op de verschillende factoren die invloed hebben op de identificatie, zoals bijvoorbeeld onderzoeken welke karakter eigenschappen of welke schrijfwijze een protagonist sympathiek maken. Onderzoek toont aan dat lezers zich eerder identificeren met een sympathiek persoon dan een onsympathiek persoon, maar hoe komt dit tot uiting. Een andere vraag die voor meer verdieping kan zorgen is testen wat genoeg achtergrond informatie is. Te veel achtergrond is niet bevorderlijk voor de identificatie doordat het de vrije interpretatie vermindert, maar er moet wel een bepaalde achtergrond aanwezig zijn om de beweegredenen van het personage te begrijpen.

Daarnaast zijn de verhalen niet geschreven door een professionele schrijver wat de resultaten van het onderzoek beïnvloeden. Ook betreft dit onderzoek alleen korte verhalen dan langere verhalen, zoals het geval is bij boeken. Tot slot is het aantal deelnemers aan het onderzoek nihil, namelijk zeven.

Een andere methode dat gebruikt kan worden in vervolgonderzoek zijn met behulp van bepaalde sensoren meten of de lezer tijdens het lezen van het verhaal bepaalde gezichtsuitdrukkingen vertoont. En of deze vergelijkbaar zijn als die van de protagonist. Ook kan met behulp van een hartslagmeter getest worden of tijdens het lezen van een 'spannende' scène of bij bepaalde emoties de hartslag ook omhoog gaat. Dit kan bewijs leveren dat de lezer ook echt fysiek een wordt met de protagonist. De mate van immersie dat plaatsvindt en of deze medium specifiek zijn is ook nog een mogelijke verdieping voor bij dit onderzoek. Daarnaast kan er in vervolg onderzoek getest worden welke (andere) factoren de identificatie bij andere media dan geschreven verhalen beïnvloeden. Emoties spelen een belangrijke rol als het gaat om verhalen en identificatie. In

vervolgonderzoek kan er onderzoek gedaan worden of deze medium specifiek zijn of het verhaalperspectief, de waargenomen gelijkennis of de sympathie ook verschillende invloeden hebben bij diverse media. Verschillende studies hebben bewezen geleverd dat identificatie ook een belangrijke rol speelt als het gaat om audiovisuele verhaalvertellingen. [7]

Kortom er zijn nog vele diepingsmogelijkheden, maar ook uitbereidingsmogelijkheden om tot heldere resultaten te komen. Het feit blijft namelijk dat mensen leren door de middel van verhalen, maar dat narratieven ook invloed uitoefenen op de lezers attitudes, overtuigingen en gedragingen na het lezen van een verhaal. [7]

### **CONCLUSIE**

Diverse factoren zijn afhankelijk voor de identificatie met de hoofdpersoon bij geschreven verhalen, zoals emoties, waargenomen overeenkomsten tussen de protagonist en de lezer, het feit of de protagonist sympathiek is of niet. Daarnaast is een belangrijke factor herkenbaarheid, dat door vertaalt kan worden naar een van de universele menselijke behoeftes van Maslow. Iedereen heeft immers dezelfde behoeftes in het leven. Alleen dat mate van belang verschilt per individu. Het verhaalperspectief bepaald met welk personage de lezer zich zal identificeren. Door slim gebruik te maken van andere verhaaltechnieken, zoals gebruik van taal, kan de lezer onbewust geleid worden naar de identificatie met de hoofdpersoon. Tot slot is de mate van transportatie een factor die de mate van identificatie beïnvloedt. Kortom er zijn vele factoren die de identificatie kunnen beïnvloeden.

## BRONNEN

- [1] J. Bakker, „De rol van verhaalperspectief en sympathie bij identificatie en narratieve overtuiging,” 2016.
- [2] Brain and Development Lab, „De tienerjaren: emotionele achtbaan of niet?,” Brain and Development Lab, Universiteit Leiden, [Online]. Available: <https://kijkinjebrein.nl/onderwerpen/emoties/>. [Geopend 13 juni 2021].
- [3] A. Collins, „Why 'Riverdale' Is a Social Media Sensation,” STREET34th, 28 November 2018. [Online]. Available: <https://www.34st.com/article/2018/11/why-is-riverdale-is-a-social-media-sensation>. [Geopend 11 Juli 2020].
- [4] E. Crone, Het puberende brein, Bert Bakker, 2008.
- [5] Y. N. Harari, 21 lessen voor de 21e eeuw, London: Jonathan Cape, 2018.
- [6] . V. Helleman, „Primaire emoties of basis emoties?,” Emotie Expertise Centrum, [Online]. Available: <https://www.emotieexpertisecentrum.nl/primaire-emoties-of-basis-emoties/>. [Geopend 11 juni 2021].
- [7] H. Hoeken, M. Kolthoff en J. Sanders, „Story Perspective and Character Similarity as Drivers of Identification and Narrative Persuasion,” Human Communication Research, Nederland, 2016.

- [8] M. Lampert, S. Van Duijn, J. Schuurman, M. Rooijmans en A. Klopstra, „YoungMentality en duurzaamheid,” Motivaction, 2010.
- [9] C. Nieuwboer, Interviewee, Interview Christa Nieuwboer- Lector Jeugd Gezin en Samenleving Avans. [Interview]. 2020.
- [10] K. Oatley, „Meetings of minds: Dialogue, sympathy, and identification, in reading fiction,” Centre for Applied Cognitive Science, Canada, 1999.
- [11] J. Sanders en G. Redeker, „Perspective and the Representation of Speech and Thought in Narrative Discourse,” in Spaces, worlds and grammar, Chicago, The University of Chicago Press, 1996, pp. 290-317.
- [12] J. Veldman, De 36 dramatische situaties, Amsterdam: Uitgeverij Augustus, 2007.
- [13] J. Yorke, Into the woods, Penguin Random House UK, 2014.

## BIJLAGE 1

My pillow is turning cold. And if I don't do anything my duvet will follow soon. I don't like my bed set waking me up, but it is better than the old-fashioned beeping sounds and far better than my mother reminding me we do have quality time in this family. Although we all believe in following our natural sleeping patterns, there are limits. Speaking of sleeping, my info wall tells me I had another terrible night tonight. Like I need my wall to tell me that. I know I hardly slept at all last night and the night before.

I look at my Health Meter, three overlapping circles on the wall representing my physical, mental and social health. An intricate system based on a variety of input. Sensors in my bed and other stuff in my house, nanobots in my blood, talks with my therapist, the AI and the human version, and I don't know what all. Whatever! All private off course.

'Varna,' my wall starts the conversation.

'Shut up! I don't want everybody to hear!'

'Varna,' my wall writes, 'you seem to be falling back in your unhealthy pattern, should I share your data on the family dashboard?'

'No,' I write on the wall, 'I will talk to someone, I'll sort it out.'

My social health circle is turning a bit greener, shifting the middle colour from almost alarming orange to a shade close to yellow.

'Make that a promise,' my wall writes. I confirm.

'Make it today!' My wall is not really believing me, and I know it will check if I really do. But I can cheat a bit by telling it tonight I actually spoke to someone in person. But if so, I will have to fill in a report and my mother says that can be therapeutic too, those imaginary reports, like talking to your inner self.

'Yes... will do, promise.' I erase the wall conversation and it sets itself back to a picture of a sunset shining through trees. It is supposed to lift my spirit, but I guess my AI is a bit slow in adjusting to my puberty or it is just stubborn, we don't have the latest version anyhow.

When I walk into the central room in our house, my younger sister hands me over my breakfast, which is really sweet of her but I am not hungry. My father is busy repairing something and my mother is working on her reports, they both have finished breakfast early again.

'Hi dear,' my mother greets me, 'had another sleepless night?' Despite all the sensors and AI in our house, my mother is the most sensitive sensor of all. I can never hide anything from her. She wouldn't hack my Health Meter, would she? No, not really, it is just the way she is, which makes her good at her job. She understands and reads people on a subtle level no AI is able to do, yet.

'No, not really.' It is no use lying to my mother. 'But I will talk to someone today, don't worry.'

Of course, she does worry, I can read her too. She tries to hide it from me because she knows I don't want her to fuss. She worries a lot, ever since I hit puberty and started having these moods. These moods when despite my loving family, our healthy food, my sheltered life, all energy seems to just flow out of me. And I just want... I don't know... I just want... nothing... or maybe everything, everything at once. And then nothing again.

'Ah,' my mother says, 'ok. Are you sure?'

I nod yes, I am glad she didn't make me promise. She is back to her work again. My father glances at me from behind some old fashioned utensil I don't recognize and smiles at me. I know I can talk to him too if I want to but I remain silent. My sister started school online.

'Will you come with me to the school building today? It might be nice to work together with some classmates?' She tries to uplift my spirits.

'Nah, not today, maybe tomorrow.'

I should start schoolwork myself. With reluctance I finished my bowl of vegetable soup, just spooning it to my mouth and swallowing because I know it is good for me. I used to love this soup. I sit here at the table, staring at my empty bowl. Avoiding to look up to see my mother struggling not to give me the investigating look. Sometimes I feel sorry for her patients. There is no way of hiding anything from her, but she is very subtle and never pushing, helping everybody as good as ever possible to get that centre spot of three overlapping circles of their Health Meter right in the green.

School. Many schools follow the Ikigai system. But my mother insisted we would follow the Dharma<sup>2</sup> system, which is slightly different. Because my mother believes that in a society where everybody gets a basic income, serving society is more important than money. I

---

don't know which one is better, but I do know life was relatively simple when I was still in basic training like my sister and the whole concept of school was just like a big game playing with your classmates.

But now... so many questions!

To avoid the inquisitive eyes from both my parents I get up and put my empty bowl in the cleaner.

'I'll be in the holodeck,' I mumble. My father opens his mouth to say something and closes it again. I guess he was going to ask if I was going to do my schoolwork, but thought the better of it. When I am almost out of the room, he finds his words.

'Varna! You could take Cerberus? for a walk?'

'Later...'

Cerberus is our AI pet and he doesn't need a walk, ever... He is just programmed to look at us with big begging eyes and asking us to walk him because it is healthy for us to walk. He totally fooled me when I was a little kid, but now I know better. Anyhow, it might be a good idea to take Cerberus to the holodeck, our room full of the latest media gadgets, designed to get you anywhere you want to be. In here I can talk to anonymous walls or even rocks if I want to, and they will answer me. Or connect with people from all over the world, finding peer groups to support me. I can play games to train myself, games for fun, games for socializing. I can 'stretch my senses and experience things beyond anything imaginable' as the adds say. Or I can just sit in the middle on the soft floor and let Berberus fold itself in my lap, asking me to stroke his fluffy fur.

And doing so, I start talking. Cerberus is designed not to talk back, but just react with encouraging sounds, yes you can program those sounds to your preference. We had quite a lot of these talks lately. And I write a report later as I promised to the wall connected to my Health Meter.

The thing about school these days is, how do I describe it... it is all about being prepared for your personal future, for who you want to be in life... What are my passions? What am I good at? How can I serve society? What do I care for? ...

I really, really don't know. I can read people, but not like my mum. I do not feel the urge to help people like my sister, nor the need to fix things like my father. They are all so clear in who they are, what they want. Not me.



As I kid I liked to run away, that might be a passion, but not a very useful one. I am good at... saying the wrong things at the wrong time and making people annoyed. I care for wild animals but seldom see them. How can I serve society? I have no idea. I feel so useless, who is waiting for me? I like reading old books, but that seems to be a silly thing to do when you are a teenager.

So Cerberus, I am telling you in great confidence, two days ago at school we were talking about what we want to be, how to make a personal learning path. I knew this day was coming and I dreaded it. I prepared myself, went to school, the actual school in the building because this was an important day. And in front of the whole class, I told them I finally found what I want to be.

'I want to be an explorer.'

The whole class laughed including our coach.

'There are no explorers anymore,' they said. 'There is nothing left to explore.'

But you know Cerberus, they are wrong! There is still so much to explore, they just haven't seen it yet. They have no idea. Or maybe I am just an idiot, maybe I am a useless dreamer, just like they said.

Cerberus is looking up at me from my lap with his big eyes. Is his head shaking no? I am not an idiot? He winks. Sometimes it is just like he understands. Of course, he understands, he is an AI. Maybe I should talk to my mother? Cerberus shakes yes.

OK, I will talk to my mother, soon. Yes, I will, but not today.

## BIJLAGE 2

Mijn kussen wordt koud. Als ik niet snel iets doe, volgt mijn dekbed binnenkort. Ik hou er dus echt zo niet van dat mijn bed me wakker maakt, maar goed alles is beter dan de ouderwetse piepgeluiden en veel beter dan mijn moeder die me eraan herinnert dat we “quality-time” moeten hebben met het gezin. We geloven allemaal in het volgen van onze natuurlijke slaappatronen, maar er zijn grenzen. Over slapen gesproken, mijn infomuur vertelt me dat ik vannacht weer een vreselijke nacht heb gehad. Alsof ik mijn muur nodig heb om me dat te vertellen. Ik weet dat ik de afgelopen nachten nauwelijks heb kunnen slapen.

Ik staar naar mijn gezondheidsmeter, drie overlappende cirkels op de muur die mijn fysieke, mentale en sociale gezondheid vertegenwoordigen, maar de informatie komt niet binnen. Het is een ingewikkeld systeem gebaseerd op een verscheidenheid aan input van o.a. de sensoren in mijn bed en andere objecten in ons huis. Ohh ja ik zou bijna de nanobots in mijn bloed vergeten. De gesprekken met mijn AI-therapeut en mijn menselijke therapeut. En waarschijnlijk nog zoveel meer. Ik weet niet wat allemaal mijn data verzamelt tegenwoordig. Wat dan ook! Allemaal privé natuurlijk, zeggen ze.

‘Goieemorgen Varna,’ begint mijn muur.

‘Hou je mond! Straks hoort iemand je en dat is akward!’

‘Varna’, schrijft mijn muur, ‘De ontvangen data lijkt mij te vertellen dat je terug valt in je ongezonde patroon. Zal ik deze gegevens delen op het familiedashboard?’

‘Nee,’ antwoord ik, ‘ik fiks dit wel. Ik zal met iemand praten, beloofd.’

Mijn muur reageert gelijk op mijn antwoord door de sociale gezondheidskring aan te passen met een paar tinten groener. Ook verschuift de middelste kleur van alarmerend oranje naar een meer gelige tint.

‘Maak het vandaag!’ ordert mijn muur. Mijn muur lijkt mijn moeder wel en gelooft me niet echt. Aangezien de muur mij zal controleren of ik het echt doe, zal ik een gaatje in het systeem moeten vinden. Een beetje vals spelen kan geen kwaad. Ik zal het wel vanavond vertellen dat ik iemand persoonlijk heb gesproken. Pfff, maar dan moet ik weer zo’n rapport invullen. Mijn moeder zegt dat dat ook therapeutisch kan werken, die denkbeeldige rapporten bedoel ik, maar idk. Ze noemt het praten met je ‘innerlijke zelf’.

Ik wis het gesprek op de muur en zet zichzelf terug naar een foto van een zonsondergang die door bomen schijnt. Het zou een zogenaamde verlichtende werking hebben op mijn geest, maar ik denk dat mijn AI gewoon traag is in het aanpassen aan mijn puberteit of het is gewoon een koppig ding. We hebben dan ook niet de nieuwste versie.

Terwijl ik de centrale kamer van ons huis binnenloop, overhandigt mijn zusje me mijn ontbijt. Heel lief van haar is, maar ik heb geen honger en sla deze dus maar over. Mijn vader zit afzijdig iets te repareren aan de keukentafel terwijl mam werkt aan een van haar rapporten. Geen idee hoe ze altijd zo vroeg, zo actief kunnen zijn.

‘Goedemorgen lieverd,’ begroet mijn moeder me. ‘Weer een slapeloze nacht gehad?’ Ook al connect je me aan alle sensoren en AI’s in dit huis, mijn moeder is de meest gevoelige sensor van allemaal. Iets verbergen voor haar is onmogelijk lijkt wel. Ze heeft mijn gezondheidsmeter toch niet gehackt?, vraag ik me plots af. Nee, dat zou ze nooit doen. Zo is ze gewoon, maar goed dat maakt haar juist zo goed in haar werk. Ze is beter dan alle AI’s die ik ken.

‘Nee, niet echt.’ Geef ik maar gewoon eerlijk toe. Het heeft toch geen zin om tegen mijn moeder te liegen. ‘Maar ik zal vandaag met iemand praten, maak je geen zorgen.’

In haar ogen zie ik dat ze zich zorgen maakt. Ze is niet de enige die mensen kan lezen. Ze probeert het voor me te verbergen, omdat ze weet dat ik niet wil dat ze zich druk maakt. Want er is niks aan de hand. Mijn familie is zo liefdevolle, ik eet kei gezond voedsel en ik heb een oké leven, maar toch alle energie lijkt gewoon uit mij te stromen. En ik wil gewoon ... ik weet het niet ... ik wil gewoon ... niets ... of misschien alles, alles tegelijk. Geen idee, waarom moet ik dat nu meteen weten? Ik voel me gewoon zo levenloos, soms, niet wetende wat ik wil.

'Weet je het zeker?', vraagt mijn moeder, voorzichtig.

Ik knik ja en gelukkig laat ze het daar bij en gaat weer aan het werk. Mijn vader kijkt me aan vanachter een ouderwets gebruiksvoorwerp dat ik niet herken en glimlacht naar me. Mijn zusje is inmiddels begonnen met school, online.

'Ga je vandaag met me mee naar het schoolgebouw? Misschien leuk om met wat klasgenoten samen te werken?' vraagt ze vrolijk.

'Nee, niet vandaag, misschien morgen.', antwoord ik.

Ze heeft wel gelijk, ik moet echt aan mijn schoolwerk beginnen. Met tegenzin lepel ik mijn kom groentesoep leeg. Levenloos

voor mij uit kijkend, terwijl ik de onderzoekende ogen van mijn moeder op me voel branden. Stijf blij ik staren naar mijn lege kom soep, haar blik vakkundig ontwijkend. Soms heb ik echt medelijden met haar patiënten. Er is valt niks voor haar te verbergen. ze is subtiel en pushed nooit. Ze helpt iedereen zo goed mogelijk om die ultieme middelste plek van de drie overlappende cirkels van hun gezondheidmeter precies in het groen te krijgen.

School, pff. Mijn moeder gelooft dat in een samenleving waar iedereen een basisinkomen krijgt, het dienen van de samenleving belangrijker is dan geld. Ik weet niet welke beter is, maar ik weet wel dat het leven relatief eenvoudig was toen ik net als mijn zus nog in de basisopleiding zat en het hele concept van school net een groot spel was dat je met je klasgenoten speelde.

Maar nu... jeetje wat is alles zo damn ingewikkeld. Zoveel onbeantwoorde vragen!

Zwijgend sta ik op en ontwijk vakkundig de nieuwsgierige blikken en zet mijn lege kom in de stofzuiger.

'Ik ben in het holodek,' mompel ik. Mijn vader opent zijn mond om iets te zeggen, maar sluit hem weer. Net wanneer ik de kamer wil verlaten om te ontkomen aan de akward sfeer, begint mijn vader met praten.

'Varna! Je zou Cerberus kunnen nemen? voor een wandeling?'

'Later...' antwoord ik kort.

Cerberus is ons AI-huisdier geprogrammeerd om ons met zijn grote smekende ogen aan te kijken om hem uit te laten. Het enige doel is om mij naar buiten te krijgen en een rondje te lopen. Als klein kind kon hij me nog voor de gek houden, maar inmiddels weet ik beter. Cerberus negerend loop ik naar het Holodeck. Dat is onze kamer vol met de nieuwste mediagadgets die ontworpen zijn mij overal naar toe te brengen waar ik maar wil. Zo kan ik met anonieme muren of zelfs stenen praten als ik dat wil. Maar ook kan ik in contact komen met mensen van over de hele wereld of groepen leeftijdsgenoten met dezelfde issues als ik. Maar niet alleen is de holodeck bedoeld om te socializen, maar ook kan ik sporten, en games spelen voor de lol waarbij mijn zintuigen strekken en dingen kan ervaren die alles te boven gaan, zoals de advertenties beweren. Of ik kan gewoon in het midden op de zachte vloer gaan zitten en Cerberus zich op mijn schoot laten vouwen en me vragen zijn pluizige vacht te aaien. Zo veel opties, ik wordt gek. Hoe moet ik al die keuzes maken?

Terwijl ik Cerberus op pak en op mijn shoot zet herprogrammeer ik zijn programma, zodat hij alleen geluidjes maakt. Ik wil alleen aan het woord zijn en gewoon zeggen wat ik moet zeggen. Ik heb geen

zin in een moeilijk gesprek. En ik zal later netjes een verslag schrijven, zoals ik beloofd heb aan mijn muur die op mijn gezondheidsmeter is aangesloten.

Het ding met school tegenwoordig is, hoe beschrijf ik het... het gaat erom voorbereid te zijn op je persoonlijke toekomst, op wie je wilt zijn in het leven... Wat zijn mijn passies? Waar ben ik goed in? Hoe kan ik de samenleving dienen? Waar zorg ik voor? ... Weer zoveel vragen, zonder enig nuttige antwoord.

Ik heb gewoon werkelijk geen idee. Ik weet het gewoon echt niet. Mijn talent? Mensen lezen is iets waar ik redelijk goed in ben, maar niet zoals mijn moeder. In tegenstelling tot mam voel ik niet de drang om mensen zoals mijn zusje te helpen, noch de behoefte om dingen zoals mijn vader op te lossen. Het lijkt alsof iedereen weet wie ze willen zijn, wat ze willen doen in hun leven. Ik daarentegen werkelijk geen idee, zoveel opties.

Is wegrennen van huis een passie? Als kind rende ik graag weg, dat is misschien een passie, maar niet erg nuttig. Laat maar weer. Ik ben goed in... de verkeerde dingen op het verkeerde moment zeggen en mensen irriteren. Wellicht is wilde dieren iets, maar deze zie ik zelden. Hoe kan ik de samenleving

dienen? Ik heb gewoon werkelijk geen idee. Ik voel me zo nutteloos, wie wacht er op mij? Ik lees graag oude boeken, maar dat lijkt een dwaasheid om te doen als je een tiener bent. Pff, dit is zo moeilijk en irritant.

Zo hadden we het twee dagen geleden op school over wat we willen worden, hoe we een persoonlijk leertraject kunnen maken. Ik wist dat deze dag zou komen en het was erg beangstend. Desalniettemin ging ik naar het schoolgebouw en liep stoer vol zelfvertrouwen het klaslokaal binnen. En in het bijzijn van de hele klas vertelde ik ze dat ik eindelijk had gevonden wat ik wilde worden na al die moeizame zelfreflecties. Ik vertelde hen dat ik graag ontdekkingsreiziger wil worden en ik werd vol uitgelachen. De hele klas lachte, inclusief onze coach. Het was zo beschamend. Met een rood hoofd, vechtende tegen die stomme tranen vertelde ze mij dat er geen ontdekkingsreizigers meer zijn. 'Er valt niets meer te ontdekken.', zeiden ze.

Maar ze hebben het mis, Ceberus! Er is nog zoveel te ontdekken, ze hebben het alleen nog niet gezien. Ze hebben geen idee. Of misschien ben ik gewoon een idioot, misschien ben ik een nutteloze dromer, zoals ze zeiden. Cerberus kijkt me troostend aan met zijn grote ogen vanuit mijn schoot naar me op.

Wellicht moet ik toch met mam praten. Wat vind jij Cerberus? Zal ik dat doen?

### BIJLAGE 3

De omgevingsgeluiden van het vroege Goaspie dringen tot me door, terwijl ik langzaam wakker wordt. Mijn kussen is inmiddels al koud geworden net als mijn dekbed.

Ik hou er niet van dat mijn bed me wakker maakt, maar het is beter dan de ouderwetse wekker die mijn vader nog steeds gebruikt en veel beter dan dat mijn moeder me wakker maakt, voor haar “family quality time”. Terwijl ik mijn ogen slaperig open doe, begint, Rex, mijn interactieve muur, al tegen mij te praten. ‘Goedemorgen, zonder zorgen.’ zegt Rex tegen mij.

Zo niet klaar voor dit, laat me gewoon nog even slapen. ‘Volume laag’, commandeer ik Rex dan ook. Over slapen gesproken, op een zachte volume dreunt Rex de bioinformatie op van vannacht. En vertelt me dat ik vannacht weer een vreselijke nacht heb gehad. Alsof ik mijn muur nodig heb om me dat te vertellen. Ik weet dat ik de afgelopen nacht en de nacht ervoor nauwelijks heb geslapen.

Geïrriteerd roep ik dat Rex zijn mond moet houden en zich voorlopig kan uitschakelen. Zo geen zin om tegen hem te praten of tegen überhaupt iemand.

Rex schakelt over naar zijn standaard slaapmodus.

Ik kijk naar mijn gezondheidsmeter, drie overlappende cirkels op de infomuur die mijn fysieke, mentale en sociale gezondheid vertegenwoordigen. Een ingewikkeld en niet interessant systeem die allemaal data uit mij haalt met behulp van sensoren in o.a. mijn bed en mijn andere spullen in het huis. Maar dat is niet het enige, ook heeft iedereen tegenwoordig nanobots door hun aderen lopen die je fysieke gezondheidsstatus meten. Bedrijven en de overheid beweren dat het allemaal privé is, maar ik geloof er weinig van. Maar goed echt iets eraan doen kan ik niet.

Mijn sociale gezondheidskring en mijn mentale kring gaan niet goed. Beide staan op een gevaarlijke kleur oranje, maar ff serieus wat had je anders verwacht. Mijn vriendje heeft besloten het met mij uit te maken. Allemaal door zijn moeder met haar stomme geloof. Met als kers op de taart dat mijn BFF ook nog eens steeds meer met hem gaat praten. Ze aapt me zo na, denk eens voor jezelf ofzo. Arggh, echt pff. Ik heb er gewoon allemaal ff geen zin meer in.

‘Rex, inschakelen en check of ik nog berichten heb ontvangen vannacht’, zeg ik tegen mijn muur. En ik hoor het typische vrolijke deuntje dat aangeeft dat Rex mij gehoord heeft en inschakelt.

‘Je hebt zevenentwintig berichten ontvangen in totaal’, antwoord Rex. ‘Zal ik de chat open?’, vraagt Rex.

‘Van wie zijn de berichten’, vraag ik.

‘Zeventien van Emma, drie van Jack, vier berichten verzonden in de Koele kikkers chatgroep en tot slot heb je drie berichten ontvangen van je zus.’ antwoord Rex.

Open chat met mijn zus, order ik Rex. Ik heb zo geen zin namelijk in Emma en Jack. Rex opent de chat en een hologram van mijn zus verschijnt op de muur.

‘Goedemorgen Varna’ zegt ze op vrolijke toon.

‘Kom je naar beneden voor het ontbijt. Oeh en voordat ik het vergeet, ga je mee naar school vandaag?’

‘Dikke kus van zus.’ eindigt ze haar bericht en verdwijnt van het scherm.

Ik stap uit bed. De lichten gaan automatisch aan en de rolluiken gaan omhoog. Automatisch laat Rex op zijn scherm drie mogelijke outfitkeuzes zien voor vandaag. Een lieverd is Rex ook soms. Hij snapt

dat ik geen zin heb om zelf te kiezen wat ik aan wil doen. Daar staat mijn hoofd nu niet naar. Lachend klik ik op de comfortabele outfit met een neon tas.

‘Mag ik je adviseren vandaag hoge, waterdichte sneakers te dragen i.v.m. het wisselvalige weer’, zegt Rex. Nou het weer past wel echt bij mijn mood denk ik lachend. Ik vraag aan Rex mijn sneaker collectie te laten zien en kies een sneaker uit met lekker veel kleur om de basic comfy outfit te compenseren.

Eenmaal aangekleed loop ik inmiddels al iets vrolijker de woonkamer binnen waar ik vrolijk onthaald wordt door Suzie, onze AI-robot hond.

Als ik de centrale kamer van ons huis binnenloop, overhandigt mijn zus me mijn ontbijt, dat heel lief van haar is, maar ik heb geen trek. Mijn vader is iets aan het repareren het ziet er vintage uit en mijn moeder werkt aan haar rapporten. Ik snap echt niet dat ze allebei zo vroeg, zo actief kunnen zijn. Eten ze iets speciaals ofzo? Geen idee.

‘Hey hey Pukky,’ begroet mijn moeder me.

‘Hoi, mam’ antwoord ik droogjes terug.

‘Weer een slapeloze nacht gehad?’ Ondanks alle sensoren en AI’s in dit huis, is mijn moeder de meest gevoelige

sensor van allemaal. Iets verbergen voor haar is mission Impossible. Heel irritant soms, maar goed. Plots vraag ik me af of ze mijn gezondheidmeter toch niet zou hacken? Nee, echt niet dat zou ze niet doen, toch? Nee, zo is ze gewoon. Het maakt haar juist zo goed in haar werk. Ze begrijpt en leest mensen op zo’n subtiel niveau dat nog geen moderne AI kan.

‘Nee, niet echt.’ Het heeft geen zin om tegen mijn moeder te liegen, dus zeg ik het maar meteen eerlijk. ‘Maar ik heb er geen zin in om nu over te praten, wellicht ga ik vandaag wel even langs bij Noah.’

‘Ohh, oké, veel plezier hé’, antwoord ze. Haar bezorgdheid weerklinkt in haar stem.

Maar ik ga er niet verder op in. De laatste tijd lijkt het wel alsof ik gewoon geen energie meer heb. Iets kan me snel irriteren en als ik met vrienden ben dan heb ik het het ene moment compleet naar mijn zin en het andere moment maakt Jack een opmerking en daar gaat mijn goede mood. En ik wil gewoon ... ik weet het niet ... ik wil gewoon ... niets ... of misschien alles, alles tegelijk. En dan weer niets. De laatste tijd lijkt alles wat mij lief is uit mijn handen te slippen. Eerst Jack en de vriendschap met Emma verloopt ook niet meer zo soepel. Morgen is het een jaar geleden dat haar moeder een einde aan haar leven heeft gemaakt en ik zou er ontzettend graag voor haar willen zijn, maar het is moeilijk. De communicatie tussen ons verloopt niet zo goed meer. Het lijkt wel alsof we allebei onze eigen levens krijgen. Emma gaat laat nog naar buiten om te chillen met de boys en rookt de nieuwste drugs. Dat is niks voor mij en ik kan er wel wat van zeggen, maar dan krijgen we weer ruzie.

Misschien moet ik haar vandaag gewoon appen en vragen of ze morgen wat wil gaan doen, zodat deze dag hopelijk iets verdraagbaarder voor haar wordt. Maar wat zal ik zeggen?

Diep in gedachten verzonken eet ik mijn ontbijt op.

Terwijl ik mijn restje ontbijt weggooi in de recycler en mijn bord aan de wasmachine geef, begint mijn arm te trillen en ik zie dat ik gebeld wordt door Noah.

‘Hey hey schat’ roept hij luid boven de muziek uit die op de achtergrond is te horen. Noah leeft een geheel andere leven dan ik, maar het is mijn beste vriend en weet alles van mij.

‘Hey hey Flappie. Wat is die muziek op de achtergrond? Ik versta je amper’

‘Mijn ouders zijn niet thuis, dus het feestje is begonnen. En jij komt ook, want dat kan je die sukkel van een Jack vergeten? Of ga je vandaag naar school?’ vraagt hij.

'Ik wilde toch al niet naar school gaan i.v.m. al dat drama rondom Jack. Hem zien is wel het laatste waar ik zin in heb', antwoord ik.

'Oki, toppie. Ik zie je verschijnen. Dikke kus hé' zegt hij en verbreekt de verbinding met een kushandje.

Suzie komt vrolijk achter mij aangelopen, terwijl ik naar de badkamer loop. Ze zal wel gemerkt hebben dat ook ik weer in een goede mood ben.

Mijn kastje gaat al open als ik de badkamer binnenloop en ik pak mijn tandenborstel eruit. Deze begint automatisch te draaien, zodra de borstel mijn tanden raakt.

'Zal ik vandaag kleurlenzen in doen', vraag ik mezelf hardop af. Suzie reageert door haar kop te schudden en loopt kwispelend de badkamer uit. Ik besluit toch nog even snel een douche te nemen.

'Zachte straal, 28 graden', commandeer ik mijn douche. Omdat ik tijd wil besparen om eerder bij Noah te zijn, besluit ik de droogcabine in te stappen i.p.v. me op ouderwetse wijze af te drogen met een handdoek, zoals mijn ouders nog doen.

Nog geen kwartier later stap ik de deur uit op weg naar de voetgangergilde. Het

is droog dus ga ik wel lopen. Zo ver is het toch ook niet naar Noah.

Eenmaal aangekomen bij de deur, begroet deze mij vriendelijk en waarschuwt mij voor de hoeveelheid decibel die mij te wachten staat. Deels voorbereid stap ik door de deur en schrik van de harde muziek ondanks de waarschuwing. Typisch Noah denk ik glimlachend. K vraag Google Home waar ik Noah kan vinden.

'Noah bevindt zich momenteel in de Holodeck room', antwoord het systeem.

Zwijgend loop ik naar de aangewezen kamer, terwijl de muziek steeds harder in mijn oren dreunt samen met de menselijke stemmen.

Ik veeg met mijn hand over de deur om open te gaan en blijf van schrik stokstijf staan. Alles lijkt stil te staan en aan mij voorbij te gaan. Bewegen is onmogelijk en het enige wat ik kan doen is in de deur opening blijven staan en staren naar wat er voor mij te zien is.