

KINDEREN MET 'EEN BORD VOOR HUN KOP'

**Onderzoek naar de reacties van kinderen met onrealistisch positieve
zelfwaardering op (negatieve) feedback van leeftijdgenoten**

**Universiteit Utrecht
Masterthesis
Juli 2008**

Studie:	Orthopedagogiek
Werkveld:	Jeugdzorg
Eerste lezer:	Dhr. dr. A.H.A. Reijntjes
Tweede lezer:	Mevr. drs. C.M.A. van Laarhoven-Aarts
Student:	Renate Dekker
Studentnummer:	3103862

Samenvatting

Vanaf een jaar of acht hebben de meeste kinderen een accuraat zelfbeeld. Echter, sommige kinderen overschatten hun competenties. Hun zelfbeeld is positiever dan het beeld dat anderen (ouders, leeftijdgenoten of leraren) van hen hebben. Deze kinderen reageren vaak met boosheid en agressie als ze impliciet of expliciet met deze discrepantie geconfronteerd worden. In de huidige experimentele studie werd de hypothese onderzocht dat kinderen die zichzelf overschatten anders omgaan met feedback van peers dan kinderen die een meer realistische zelfwaardering laten zien. Met behulp van het virtuele internetspel “Survivor” werd kinderen (9-13 jaar) voorgehouden dat ze meededen aan een wedstrijd, waarbij hun populariteit werd beoordeeld door een jury van zestien leeftijdgenoten middels (gemanipuleerde) feedback. De resultaten bieden sterke ondersteuning voor de hypothese. Kinderen met een onrealistisch positieve zelfwaardering schatten hun kans op winnen en hun competenties op diverse levensdomeinen hoger in. Hun emoties en zelfwaardering worden minder negatief beïnvloed door de negatieve feedback van leeftijdgenoten en ze rapporteren meer toenaderingsgedrag dan kinderen die zichzelf realistischer inschatten. Ten slotte hebben de ‘overschatters’ meer interesse in positieve beoordelingen van leeftijdgenoten dan de deelnemers met een meer reële zelfwaardering die sterker geïnteresseerd zijn in de negatieve feedback.

Abstract

At the age of eight most children have acquired relatively accurate self-views. However, some children tend to overestimate their abilities. Their self-views are positively biased, relative to the views others (parents, peers or teachers) hold of them. When confronted with this discrepancy they tend to react with anger and aggression. In the present experimental study the hypothesis was tested that children who overestimate themselves react differently to feedback from peers compared with children who hold more realistic self-views. Using the virtual internetgame “Survivor” children (age 9 to 13) were led to believe that they participated in a contest, in which their popularity was judged by sixteen peers by means of (manipulated) feedback. The obtained results provide strong support for the hypothesis. Children with unrealistically positive self-views overestimate their chances on winning and their abilities in different areas. Their emotions and self esteem are less negatively affected by negative feedback from peers and they report a higher need for approach than children who are more realistic in their self-views. Finally, the ‘overestimators’ are more interested in positive feedback from their peers than the participants with a more realistic self evaluation who are more strongly interested in negative feedback.

Inleiding

Terwijl kinderen (op)groeien, neemt ook het beeld dat zij van zichzelf hebben in complexiteit toe. De ontwikkeling van het zelfconcept begint vlak na de geboorte als baby's zichzelf al snel onderscheiden van hun omgeving. In de eerste levensjaren ontdekken kinderen dat zij zichzelf zien in de spiegel, ze gaan woorden als 'ik' en 'mij' gebruiken en ze reageren als iemand over hen praat of hen roept. Het ontwikkelen van een zelfbeeld is een dynamisch proces dat wordt beïnvloed door de ervaringen die kinderen opdoen (Schaffer, 2003). Het zelfconcept bestaat uit wat iemand over zichzelf denkt: het is een verzameling van zelfevaluaties. Een onderdeel van het zelfconcept is zelfwaardering. Hierbij gaat het om de waarde die iemand toekent aan zijn kunnen en zijn in combinatie met de aanvaarding van anderen (ik ben slim, ik ben niet goed in sport, anderen vinden mij leuk) (Bernstein, Penner, Clarke-Stewart, & Roy, 2003).

Harter (1987) bracht onderscheid aan tussen zes verschillende competentiedomeinen; schoolvaardigheden, sociale acceptatie, sportieve vaardigheden, fysieke verschijning, gedragshouding en eigenwaarde. Kinderen kunnen zichzelf verschillend inschatten op deze domeinen. Tot een jaar of zeven hebben kinderen vaak een onrealistisch positief beeld van zichzelf. Ze vinden dat zij erg goed zijn in alles wat zij doen en ze scoren zichzelf hoog op alle domeinen. De redenen voor deze onrealistisch hoge zelfwaardering zijn onder meer dat kinderen wens en realiteit nog door elkaar halen, een gebrek aan sociale vergelijking en mogelijk ook de hoge frequentie van lovende woorden van de nabije omgeving (Harter, 1990). Vanaf een jaar of acht schatten kinderen zichzelf en hun competenties gewoonlijk beter in. Door de omgang met leeftijdgenoten (*peers*) op school en op straat kunnen ze zichzelf vergelijken. Ook de mening van peers heeft invloed op de manier waarop kinderen naar zichzelf kijken. Het zelfbeeld wordt accurater, in die zin dat discrepanties tussen eigen perceptie en objectieve indicatoren, zoals een schoolrapport, afnemen (Brendgen, Vitaro, Turgeon, Poulin, & Wanner, 2004; David & Kistner, 2000; Orobio de Castro, Brendgen, Van Boxtel, Vitaro, & Schaeppers, 2007). Tegelijkertijd zijn kinderen vanaf deze leeftijd in staat om zichzelf te waarderen als persoon. Ze kijken niet alleen meer naar de verschillende deelcompetenties, maar ook naar zichzelf als geheel (Harter, 1987; Schaffer, 2003).

Hoewel de meeste kinderen een accurater zelfbeeld verkrijgen, zijn er ook kinderen die een te positief zelfbeeld houden. Deze kinderen blijven hun competenties overschatten en hun zelfbeeld wijkt af van wat anderen (ouders, peers of leraren) van hen denken (Brendgen e.a., 2004; David & Kistner, 2000). Lange tijd werd aangenomen dat een (te) hoge positieve zelfwaardering goed is voor kinderen (Taylor & Brown, 1988, 1994). Kinderen die zichzelf hoog inschatten, leggen gemakkelijk contact met anderen en hebben minder last van depressieve symptomen (Brendgen e.a., 2004). Echter, recente onderzoeken laten zien dat een onrealistisch positieve zelfwaardering kinderen kwetsbaar maakt. Er is sprake van overschatting als kinderen denken dat ze competent zijn, maar als hun peers dit anders (negatiever) zien. Als het zelfbeeld wordt bedreigd, omdat anderen het er niet mee eens zijn, ontstaat

er innerlijk een conflict (Colvin, Block, & Funder, 1995; Salmivalli, 2001; Thomaes & Stegge, 2007). Dit leidt tot grofweg twee reacties. De eerste reactie is het accepteren van de negatieve feedback en het neerwaarts aanpassen van het zelfbeeld. Bij de tweede reactie wil iemand vasthouden aan het zelfbeeld en dit heeft boosheid en of agressieve reacties richting de feedbackgever tot gevolg. Op die manier wordt de negatieve informatie ontkend, wordt het zelfbeeld in stand gehouden en wordt de feedbackgever ontmoedigd om in de toekomst weer dergelijke feedback te geven (Baumeister, Smart, & Boden, 1996; Baumeister, Bushman, & Campbell, 2000).

Verschillende studies hebben de negatieve gevolgen van onrealistisch positieve zelfwaardering bij kinderen onderzocht. Het blijkt dat kinderen die zichzelf overschatten agressiever zijn dan hun leeftijdgenoten, zeker als ze ook afgewezen worden. David en Kistner (2000) deden onderzoek naar de relatie tussen een onrealistisch positief zelfbeeld en agressie bij kinderen van acht tot elf jaar. De participanten vulden vragenlijsten in over hun populariteit en die van hun klasgenoten. Ook gaven ze aan hoe agressief hun klasgenoten waren. Kinderen met een overdreven positief zelfbeeld, van wie klasgenoten een negatiever beeld hadden, werden door hen vaker als agressief beoordeeld dan kinderen met een meer realistisch zelfbeeld.

Brendgen en collega's (2004) hebben een longitudinaal onderzoek uitgevoerd bij kinderen van acht tot dertien jaar. De kinderen vulden zowel in de herfst als in de lente van hetzelfde schooljaar vragenlijsten in om onder meer populariteit, vriendschap en agressie bij henzelf en hun peers te meten. Het bleek dat kinderen die hun sociale acceptatie overschatten in het najaar een significante toename in agressie lieten zien in de daaropvolgende zes maanden. Een mogelijke verklaring is dat deze kinderen in de loop van het schooljaar ontdekten dat hun peers hen minder positief zagen dan ze dachten en ze hierop reageerden met agressie. Dit verband was het sterkst voor gemiddeld- en hoog-agressieve kinderen.

In een recente studie van Orobio de Castro en collega's (2007) bij kinderen tussen acht en twaalf jaar werden de correlaten onderzocht van de inschatting die kinderen maken van hun eigen sociale competentie. Kinderen die hun sociale competenties hoger inschatten dan hun leeftijdgenoten, werden door hun peers vaker genoemd als diegenen die hun leeftijdgenoten duwen, slaan of uitschelden dan kinderen die een meer reële inschatting maken van hun competenties. Dit verband was het sterkst voor de kinderen die door hun klasgenoten afgewezen worden. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat deze kinderen zich bedreigd voelen in hun zelfbeeld en de kritiek willen smoren met een agressieve reactie. Hierdoor roepen ze echter nog meer weerstand bij hun klasgenoten op, waardoor er een vicieuze cirkel ontstaat (Orobio de Castro e.a., 2007).

Er is nog weinig bekend over de mechanismen die ertoe bijdragen dat kinderen zichzelf (blijven) overschatten. Het zou kunnen dat kinderen met een onrealistisch positieve zelfwaardering bevestigd worden in hun zelfbeeld door hun ouders, een kleine groep van (ook) afgewezen klasgenoten en of een deviante groep leeftijdgenoten buiten de klas. De kinderen behouden door deze bevestiging een gevoel van populariteit en passen hun ideeën niet aan na afwijzing van anderen uit de omgeving. Het is ook

mogelijk dat deze kinderen cognitieve schema's ontwikkeld hebben waardoor ze negatieve sociale informatie niet adequaat verwerken of opnemen (Orobio de Castro e.a., 2007). Het is aannemelijk dat kinderen die zichzelf overschatten anders omgaan met feedback van peers dan kinderen die een meer realistische zelfwaardering laten zien.

In dit onderzoek staan de reacties van kinderen die zichzelf overschatten op evaluaties door hun peers centraal. Hierbij wordt gebruik gemaakt van het computerprogramma "Survivor". Dit is een virtueel internetspel waarbij kinderen denken dat ze met andere kinderen online zijn en dat ze meedoen aan een wedstrijd tegen vier leeftijdgenoten waarbij hun populariteit beoordeeld wordt door een jury van zestien leeftijdgenoten. In het spel vullen de kinderen vragen over zichzelf in en is hun foto te zien voor de juryleden. Na het beantwoorden van persoonlijke vragen krijgen de deelnemers een experimenteel gemanipuleerde beoordeling van de jury die negatief, positief of neutraal is (respectievelijk de hoogste totaalscore, de laagste totaalscore of geen van beiden).

Voor en tijdens het spel wordt op verschillende manieren nagegaan of en hoe de kinderen die zichzelf overschatten verschillen van hun leeftijdgenoten voor wat betreft stemming, zelfwaardering, cognities en gedragtendenties. Ten eerste wordt gekeken naar de relatie tussen (mate van) overschatting en de verwachtingen van de deelnemers ten aanzien van het behalen van de hoogste en laagste totaalscore van de juryleden. De verwachting is dat de kinderen met hogere niveaus van overschatting sterker geneigd zullen zijn te rapporteren de hoogste score te zullen halen dan kinderen met een meer realistisch zelfbeeld en dat zij minder sterk verwachten de laagste score te behalen. Bij de tweede onderzoeksvraag gaat het er om of de mate van overschatting gerelateerd is aan inschatting die kinderen maken van hun competenties op een aantal levensdomeinen, zoals sport en school. De verwachting is dat kinderen met een onrealistische zelfwaardering hun competenties hoger zullen inschatten dan kinderen waarbij deze overschatting lager of afwezig is. De derde onderzoeksvraag betreft de relatie tussen (mate van) overschatting en effecten van de feedback op de stemming en zelfwaardering van de deelnemers. Zowel stemming (gemeten aan de hand van verschillende discrete emoties, zoals boosheid en verdriet) als zelfwaardering worden tweemaal bevraagd, bij aanvang van het spel en direct na de verkregen feedback. Aldus wordt bepaald in hoeverre deze veranderen in respons op negatieve of neutrale feedback, en welk effect de mate van overschatting heeft op de grootte van deze veranderingen. De verwachting is dat bij kinderen die hogere niveaus van overschatting vertonen het effect van negatieve feedback op hun stemming en zelfwaardering minder sterk zal zijn, omdat zij deze zullen verwerpen en vasthouden aan hun zelfbeeld. De vierde onderzoeksvraag betreft de relatie tussen (mate van) overschatting en de mate waarin participanten aangeven geneigd te zijn gedrag te vertonen waarbij sprake is van toenadering versus vermijding van de stimulus-situatie (onder andere al dan niet geïnterviewd willen worden over de wedstrijd en hun eigen prestatie). Verwacht wordt dat kinderen met hogere niveaus van onrealistische positieve zelfwaardering meer toenaderingsgedrag zullen rapporteren dan kinderen die zichzelf realistischer inschatten. De laatste onderzoeksvraag heeft betrekking op de relatie tussen (mate van) overschatting

en zelf-gerapporteerde feedbackvoorkeuren (positief versus negatief). Op grond van de hypothese dat kinderen met een onrealistisch zelfbeeld de negatieve kritiek niet bijzonder serieus zullen nemen, wordt verwacht dat deze kinderen een sterkere voorkeur voor positieve feedback zullen aangeven.

Methode

Participanten

De deelnemers aan dit onderzoek waren 336 kinderen (165 jongens, 171 meisjes) uit groep zes, zeven en acht van tien Nederlandse basisscholen. Zij waren grotendeels autochtoon (88%), in de leeftijd van negen tot dertien jaar ($M = 10.8$, $SD = .9$) en kwamen voornamelijk uit gezinnen met een gemiddelde sociaal-economische status. Aan de oorspronkelijke steekproef van 417 leerlingen gaven de leraren brieven mee voor de ouders om toestemming te vragen voor deelname aan dit onderzoek. Van de 385 formulieren die terugkwamen, gingen 336 ouders (87.3%) akkoord. Er is ook toestemming gevraagd aan de directies van de scholen en aan alle leraren. Aan de kinderen die meededen, is uitgelegd dat ze op elk moment zouden mogen stoppen met het onderzoek.

Procedure

In de eerste van twee separate sessies vulden de deelnemers twee vragenlijsten in om de populariteit van henzelf en hun klasgenoten te meten. Dit gebeurde klassikaal nadat de proefleider instructies had gegeven. Aan de leerlingen was uitgelegd dat zij vragen konden stellen over de lijst als dat nodig was. De docent van de kinderen bleef tijdens de afname in het klaslokaal.

De volgende sessie werd individueel afgenomen in een apart lokaal in de school. Aan de deelnemers werd verteld dat zij op een laptop met vier sekse- en leeftijdgenoten van andere scholen een computerspel op internet zouden spelen, Survivor, waarbij ze beoordeeld zouden worden door een jury van zestien leeftijdgenoten. In werkelijkheid is dit een computerprogramma dat speciaal ontwikkeld is om de illusie te wekken dat er online een wedstrijd gespeeld wordt met andere kinderen. Voor aanvang werd met een webcam een foto van de kinderen gemaakt die zogenaamd over het internet werd verzonden naar de andere spelers en de juryleden, zodat iedereen kon zien hoe de medespelers eruit zagen. Vervolgens beoordeelden de deelnemers hun stemming *op dit moment* door scores te geven voor vragen zoals “hoe blij ben je” of “hoe zenuwachtig ben je” (T1). Daarna werd aan de deelnemers gevraagd hoe hun zelfvertrouwen *op dit moment* was. Dit gebeurde door scores te geven voor stellingen zoals “ik voel me slecht over mezelf” of “ik voel me tevreden over mezelf”.

Het spel begon vervolgens met de hit “Survivor” en een kleurrijk logo van de Amerikaanse tv-show, in een poging de aantrekkelijkheid en geloofwaardigheid van het spel te maximaliseren. In het scherm dat volgde, werden de regels en het doel van het spel getoond. Aan de deelnemers werd uitgelegd dat zij en hun vier medespelers door zestien juryleden (acht jongens en acht meisjes) zouden worden beoordeeld met een “populariteitsscore” tussen 0 en 100. Hoe hoger de score, hoe leuker of

populairder iemand werd beoordeeld. Ook werden profielen van de andere spelers getoond, alsmede de foto's van de juryleden. De profielen bestaan uit antwoorden op persoonlijke vragen (favoriete muziek, toekomstplannen, etc.) van deelnemers uit een ander onderzoek die allemaal hun toestemming hebben verleend voor het gebruik ervan in dit onderzoek. De foto's zijn afkomstig van kindacteurs van twee Nederlandse modellenbureaus. Op de daaropvolgende schermen werd aan de deelnemers gevraagd een aantal persoonlijke vragen te beantwoorden. Er werd hun verteld dat de juryleden en hun medespelers de antwoorden op deze vragen zouden worden toegestuurd. De vragen hadden onder meer betrekking op hobby's, favoriete muziek, toekomstplannen, dingen die de kinderen wel of niet leuk aan zichzelf vonden, karaktereigenschappen en de kwaliteit van hun vriendschap(pen). Op het scherm verscheen vervolgens de boodschap dat de juryleden de gemaakte foto en gegeven informatie nu zouden gaan beoordelen met een populariteitsscore tussen 0 en 100. Ook zouden ze specifieke feedback geven over dingen die ze leuk en minder leuk vonden van de deelnemers (met opmerkingen zoals "hij/zij is grappig" of "hij/zij lijkt me geen aardig persoon"). De deelnemers werd gevraagd om aan te geven wat hun verwachtingen waren ten aanzien van de uitslag door een keuze aan te vinken tussen "ik krijg zeker de laagste score" en "ik krijg zeker niet de laagste score" en ook tussen "ik krijg zeker de hoogste score" en "ik krijg zeker niet de hoogste score".

Hierna verscheen een boodschap op het scherm dat de computer de scores van de juryleden zou optellen en dat bekend zou worden gemaakt wie de hoogste totaalscore en wie de laagste totaalscore hebben behaald. Na vijf seconden wachten, verschenen de namen van de meest en minst populaire spelers in beeld. Degenen die toegewezen waren aan de positieve feedback conditie zagen hun eigen naam op het scherm verschijnen als de meest populaire speler. De spelers in de negatieve feedback conditie kregen hun eigen naam te zien als de minst populaire speler. De deelnemers in de neutrale hadden de hoogste noch de laagste score behaald.

Enkele seconden na het ontvangen van de feedback (T2) werd aan de deelnemers opnieuw gevraagd om hun stemming en zelfvertrouwen te beoordelen. Instructies gaven aan dat het opnieuw ging om hun stemming en zelfvertrouwen *op dit moment*. Ook werd aan de deelnemers gevraagd of ze interesse zouden hebben om mee te werken aan een krantenartikel over het spel en of ze misschien een bijeenkomst met andere deelnemers zouden willen bijwonen. Vervolgens werd via de computer gevraagd of de deelnemer een voorkeur zou hebben om positieve dan wel negatieve feedback van de juryleden te zien. Ten slotte werd het spel afgesloten met een foutmelding waarna de deelnemers werden opgevangen door de proefleider.

Door deze proefleider werd aan de kinderen verteld dat het spel nep was en dat ze in werkelijkheid niet beoordeeld waren door een jury. Ook werd uitgelegd dat dit bedrog nodig was om informatie te verzamelen voor een onderzoek bedoeld om kinderen met psychische problemen te helpen. De deelnemers werden daarna aangemoedigd om zich te uiten en of vragen te stellen. Zonder uitzondering lieten de deelnemers weten dat ze hadden gedacht dat het spel echt was. Alle kinderen gaven aan dat ze het doel van het onderzoek begrepen en dat ze snapten waarom het spel nep was. Geen van de

deelnemers had spijt van deelname aan het onderzoek, sommigen gaven zelfs aan dat ze het een leerzame ervaring vonden. Aan het eind van dit gesprek (*debriefing*) werd aan de kinderen gevraagd om niet met hun klasgenoten over Survivor te praten. Om dit te bevestigen, tekenden ze een geheimhoudingsovereenkomst en daarna mochten ze een keuze maken uit een aantal cadeautjes als bedankje voor het meewerken aan het onderzoek.

Meetinstrumenten

Mate van overschatting

Om de mate van overschatting te bepalen, vulden de deelnemers twee vragenlijsten in voor alle kinderen in de klas die deelnamen aan het onderzoek. Op de eerste vragenlijst stonden de namen van de klasgenoten met de volgende vraag erboven: “hoe leuk vind jij de andere leerlingen?”. De kinderen dienden vervolgens elke klasgenoot te scoren op een schaal die loopt van 0 (helemaal niet leuk) tot 3 (erg leuk). Op de tweede vragenlijst stonden opnieuw de namen van de klasgenoten, maar nu met de vraag: “hoe leuk vinden de andere leerlingen jou?”. Ook voor deze vraag gaven de kinderen scores van 0 (helemaal niet leuk) tot 3 (erg leuk). Van beide lijsten zijn de scores opgeteld, gemiddeld en gestandaardiseerd. De mate van overschatting werd vervolgens bepaald door de gepercipieerde populariteit van de kinderen te regresseren op de werkelijke populariteit van de kinderen. De variantie die overbleef, werd verwerkt tot een residuscore (z-score). Indien deze residuscore positief was, was sprake van overschatting; een negatieve score staat voor onderschatting. De residuscores varieerden tussen -2.68 en $+3.13$ ($M = .00$, $SD = .99$).

Verwachtingen ten aanzien van het behalen van de hoogste en laagste score

Voordat het computerspel begon, werd aan de deelnemers gevraagd welke verwachtingen zij hadden ten aanzien van de populariteitsscore die zij dachten te gaan halen in de wedstrijd. Zij konden op een vijfpuntschaal hun verwachting aangeven voor de laagste score (1 = ik krijg zeker de laagste score, 5 = ik krijg zeker niet de laagste score) en de hoogste score (1 = ik krijg zeker de hoogste score, 5 = ik krijg zeker niet de hoogste score).

Stemming

Tijdens het computerspel werd aan de kinderen op twee momenten gevraagd hoe zij zich voelden door middel van scores op verschillende discrete emoties. Deze vragen werden gesteld om de mate van verandering in stemming tussen de aanvang van de wedstrijd (T1) en direct na de feedback (T2) te kunnen bepalen. De eerste variabele betrof de stemming (*state-mood*) van de deelnemers. De zes specifieke (discrete) emoties die werden gemeten, waren blijheid, trots, boosheid, schaamte, spanning en verdriet. De cijfers die gegeven konden worden, liepen van 1 (niet of nauwelijks) tot 5 (heel erg).

Zelfwaardering

De zelfwaardering (*state self-esteem*) van de deelnemers werd gemeten aan de hand van zes stellingen zoals “ik voel me tevreden over mezelf” of “ik voel me slecht over mezelf”. De leerlingen gaven een score tussen 1 (niet of nauwelijks) en 5 (heel erg). Ook hierbij was sprake van twee

metingen, één bij aanvang van het spel en één na het verkrijgen van de feedback van hun leeftijdgenoten, zodat de verandering tussen T1 en T2 bepaald kon worden.

Toenaderend versus vermijndend gedrag

De vierde vraag ging over de mate van toenadering dan wel vermijding van de stimulus-situatie door de deelnemers na het ontvangen van sociale feedback. Hen werd gevraagd of zij interesse hadden om mee te werken aan een artikel in de krant over Survivor en of ze het leuk zouden vinden om andere deelnemers aan het spel te ontmoeten tijdens een georganiseerd uitje. Ze konden hier antwoord op geven door te kiezen tussen “ja”, “liever wel dan niet”, “ergens wel, maar ergens ook niet”, “liever niet dan wel” en “nee”.

Zelfgerapporteerde feedbackvoorkeuren

De laatste vraag betrof de feedbackvoorkeur van de deelnemers. Met andere woorden, wilden de deelnemers de juryleden zien die positieve feedback gaven of juist de juryleden die negatieve feedback gaven?

Resultaten

Verwachtingen ten aanzien van het behalen van de hoogste en laagste score: de rol van overschatting

Deelnemers gaven voor aanvang van het spel aan in welke mate ze verwachtten de laagste en de hoogste score van de juryleden te gaan halen. Correlationele analyses (Pearson's r) wezen uit dat er geen verband was tussen mate van overschatting en de verwachting de laagste score te gaan halen ($r = .10, p > .05$). Tussen mate van overschatting en de verwachting de hoogste score te gaan halen, werd wel een significant verband gevonden ($r = .18, p < .01$). Dit resultaat betekent dat een hoger niveau van overschatting samengaat met een hogere inschatting van kans op winnen.

Versand tussen mate van overschatting en inschatting van competenties op verschillende levensgebieden

Er is gekeken naar het verband tussen mate van overschatting en de inschatting die kinderen maken van hun competenties op verschillende levensdomeinen zoals school en sport. Met uitzondering van schoolprestaties ($r = .09, p > .05$), werd voor alle domeinen een significante samenhang gevonden tussen een hogere mate van overschatting en een hogere inschatting van competenties op het betreffende gebied, voor sportieve vaardigheden $r = .13, p < .05$, sociale acceptatie $r = .27, p < .01$, fysieke verschijning $r = .25, p < .01$ en gedragshouding $r = .24, p < .01$.

Stemmingsimpact van de sociale manipulatie: de rol van mate van overschatting

Aan de hand van zes emoties werd bij aanvang (T1) en direct na de evaluatie-uitkomst (T2) de stemming (*state mood*) van de deelnemers gemeten. Aldus werd voor de negatieve en de neutrale conditie de stemmingsimpact van de evaluatie-uitkomst bepaald. In Tabel I zijn de gemiddelden en

standaarddeviaties van de emoties voor beide condities weergegeven. Eerst werd een repeated measures MANOVA analyse uitgevoerd om te bepalen of de veranderingen in de emoties tussen T1 en T2 significant waren. Resultaten wezen uit dat in de neutrale conditie geen van de emoties significant veranderden, terwijl in de negatieve feedback conditie elk van de gemeten emoties significant veranderden in de verwachte richting (zie Tabel 1).

Tabel I. Gemiddelden en standaarddeviaties voor 6 emoties op baseline (T1) en na de evaluatie-uitkomst (T2) voor de twee feedback condities

Emotie	Neutrale feedbackconditie				Negatieve feedbackconditie			
	M1	SD	M2	SD	M1	SD	M2	SD
Blijheid	7.40	1.94	7.23	2.03	7.08	1.80	5.88*	2.17
Trots	6.61	1.89	6.40	2.09	6.38	1.59	5.15*	2.16
Boosheid	2.27	.77	2.43	1.15	2.42	.76	2.97*	1.26
Schaamte	2.76	1.20	2.75	1.33	2.62	.83	3.16*	1.49
Spanning	3.70	1.69	3.54	1.53	3.72	1.72	3.58*	2.03
Verdriet	2.51	1.17	2.51	1.18	2.33	.68	3.04*	1.58

* = significante verandering ten opzichte van het gemiddelde op T1

Met multiple regressieanalyse voor alle 6 emoties separaat werd vervolgens bepaald of de mate van verandering werd beïnvloed door mate van overschatting. In deze analyses fungeerde een bepaalde emotie op T2 als de afhankelijke variabele. In stap 1 van de analyse werd diezelfde emotie op T1 ingebracht. In stap 2 werd mate van overschatting toegevoegd. Deze analyses werden voor beide condities separaat uitgevoerd.

De veranderingen voor elk van de zes emoties in de neutrale conditie bleken niet significant ($p > .10$). Tevens werd in deze conditie geen significant voorspellend effect voor (mate van) overschatting gevonden.

In de negatieve feedbackconditie bleken de veranderingen voor alle emoties significant. De resultaten wezen uit dat het effect van de negatieve feedback op daling in gevoelens van blijheid minder groot was naarmate kinderen zichzelf sterker overschatten ($F_{\text{change}}(1, 82) = 5.64, p < .03, \Delta R^2 = .05, \text{Beta} = .23$) Tevens bleek dat negatieve feedback minder sterke daling in gevoelens van trots tot gevolg had naarmate kinderen zichzelf meer overschatten ($F_{\text{change}}(1, 82) = 10.31, p < .01, \Delta R^2 = .09, \text{Beta} = .32$).

Verandering in zelfwaardering in respons op de evaluatie-uitkomst: de rol van overschatting

Eerst werd een repeated measures ANOVA analyse uitgevoerd om te bepalen of de verandering in zelfwaardering tussen T1 en T2 significant was. Resultaten wezen uit dat in de neutrale conditie de verandering in zelfwaardering niet significant was ($p > .10$). In de negatieve feedback conditie

daarentegen, bleek sprake van een significante daling in zelfwaardering ($M1 = 24.64$, $SD = 2.6$; $M2 = 21.62$, $SD = 4.3$; $p < .01$).

Met multiple regressieanalyse werd vervolgens bepaald of de mate van verandering in zelfwaardering werd beïnvloed door mate van overschatting. Deze analyses werden voor beide condities separaat uitgevoerd.

De verandering in zelfwaardering in de neutrale conditie bleek niet significant en in deze conditie werd geen significant voorspellend effect voor (mate van) overschatting gevonden.

In de negatieve feedback conditie bleek dat naarmate participanten zichzelf meer overschatten, de daling in zelfwaardering significant minder sterk was ($F_{\text{change}}(1, 82) = 4.28$, $p < .05$, $\Delta R^2 = .05$, $\text{Beta} = .22$).

Gerapporteerd toenaderend versus vermijndend gedrag: de rol van overschatting

Met behulp van correlatieve analyses (Pearson's r) werd de relatie tussen (mate van) overschatting en gerapporteerd toenaderend of vermijndend gedrag bepaald. Voor de totale groep werd een significant verband gevonden tussen mate van overschatting en gerapporteerd toenaderend versus vermijndend gedrag ten opzichte van de stimulus-situatie ($r = .14$, $p < .05$). Deze significante correlatie betekent dat een grotere mate van overschatting samengaat met een sterkere neiging tot het zoeken van toenadering (*approach*).

Analyses voor beide condities separaat lieten zien dat het effect in de neutrale conditie niet significant was ($r = .14$, $p > .10$), maar wel voor deelnemers die toegewezen waren aan de negatieve feedbackconditie (falen) ($r = .29$, $p < .01$).

Zelfgerapporteerde feedbackvoorkeuren: de rol van overschatting

Na het ontvangen van de evaluatie-uitkomst, konden de deelnemers aangeven of ze een voorkeur hadden voor het zien van positieve versus negatieve feedback van de juryleden. Correlatieve analyses (Pearson's r) wezen uit dat er voor de totale groep van deelnemers een significant verband is tussen mate van overschatting en een sterkere voorkeur voor positieve feedback ($r = .12$, $p < .05$).

Analyses voor beide condities separaat wezen uit dat de deelnemers in de neutrale feedbackconditie geen significante voorkeur voor positieve feedback lieten zien ($r = .06$, $p > .10$), terwijl de deelnemers in de negatieve conditie wel een significant sterke voorkeur voor positieve feedback rapporteerden ($r = .27$, $p < .05$).

Discussie

In deze studie zijn de cognitieve en affectieve reacties van kinderen op sociale feedback van leeftijdgenoten onderzocht, waarbij de belangrijkste onderzoeksvraag was in hoeverre de reacties van kinderen met een onrealistisch positieve sociale zelfwaardering afwijken van die van hun

leeftijdsgenoten. De verwachting was dat kinderen die zichzelf overschatten anders reageren op feedback dan kinderen die zichzelf reëler inschatten.

Allereerst is de relatie tussen (mate van) overschatting en de verwachtingen van de deelnemers ten aanzien van het behalen van de hoogste en laagste totaalscore van de juryleden onderzocht. De verwachting was dat de kinderen met hogere niveaus van overschatting sterker geneigd zullen zijn te rapporteren de hoogste score te halen dan kinderen met een meer realistisch zelfbeeld. Deze verwachting werd door de resultaten ondersteund. Deelnemers die zichzelf meer overschatten, schatten hun kans op winnen hoger in dan kinderen die een reëler zelfbeeld hebben. Dit is te verklaren vanuit het idee dat deze kinderen van zichzelf denken dat ze geliefd zijn bij hun leeftijdgenoten, ook al ervaren die leeftijdgenoten dat anders. De signalen die aangeven dat ze niet zo populair zijn als ze denken, worden door deze kinderen waarschijnlijk niet of minder goed opgepakt dan door kinderen met een reëel zelfinzicht. De deelnemers gaven ook hun verwachting aan ten aanzien van het behalen van de laagste score. Anders dan verwacht, bleek er geen verschil tussen de deelnemers met verschillende niveaus van overschatting. Kinderen die zichzelf overschatten, hebben dezelfde verwachting over het behalen van de laagste score als kinderen met reële zelfwaardering. Dit kan erop wijzen dat de 'overschatters' vooral blijf geven van hun overschatting als het gaat om positieve zaken, zoals winnen.

Naast een hogere inschatting van de kans te winnen, blijkt dat kinderen met een onrealistische zelfwaardering hun competenties ook hoger inschatten dan kinderen waarbij deze overschatting lager of afwezig is. Op het gebied van sportieve vaardigheden, sociale acceptatie, fysieke verschijning en gedragshouding schatten de kinderen met overschatting zichzelf hoger in dan hun leeftijdgenoten. Voor wat betreft de mogelijke verklaring van deze bevinding geldt dezelfde gedachtegang als bij de inschatting van winnen. De kinderen die zichzelf overschatten, hebben een positiever beeld van hun competenties dan kinderen die zichzelf met een meer realistische blik bekijken. Dit zou kunnen komen omdat de 'overschatters' aanwijzingen dat ze bijvoorbeeld niet zo aantrekkelijk zijn als ze (willen) denken, negeren of afdoen als 'onzin'.

Tijdens het experiment is de verandering in stemming in respons op de feedback van leeftijdgenoten bepaald, door bij aanvang en direct na de verkregen (negatieve) feedback te vragen hoe de kinderen zich voelden. De verwachting was dat bij kinderen die hogere niveaus van overschatting vertonen het effect van negatieve feedback op hun stemming minder sterk zal zijn, omdat zij deze zullen verwerpen en vasthouden aan hun (te positieve) zelfbeeld. De resultaten stemmen overeen met de verwachtingen. Voor de totale groep gold dat kinderen die negatieve feedback kregen significante dalingen in gevoelens van blijheid en trots rapporteerden. Het blijkt echter dat het effect van deze feedback minder sterk is naarmate kinderen een hogere mate van zelfoverschatting vertonen. Deze kinderen trekken zich minder aan van de negatieve beoordeling en laten hun stemming hier minder door beïnvloeden.

De zelfwaardering van de deelnemers (*state self-esteem*) is eveneens op twee momenten bevraagd. Zowel aan het begin van het spel als na de feedback gaven de deelnemers een cijfer voor hun

zelfwaardering. Deze cijfers waren na de negatieve feedback significant lager dan daarvoor, hetgeen aangeeft dat de deelnemers zich minder goed over zichzelf voelden. In overeenstemming met de verwachting blijkt dat de negatieve feedback van de juryleden minder effect heeft op de kinderen met een onrealistisch positieve zelfwaardering dan op kinderen die zichzelf minder of niet overschatten. Dit betekent dat de negatieve feedback van de juryleden opnieuw minder 'hard aankomt' bij de kinderen met te positieve zelfwaardering. Hun zelfwaardering daalt ook, maar ze blijven meer vasthouden aan hun zelfbeeld dan de kinderen die een reëler zelfbeeld hebben en die de negatieve beoordeling door hun leeftijdgenoten serieuzer nemen. Dit komt overeen met de manier waarop volgens de theorie sommige 'overschatters' reageren op afwijzing uit de omgeving. Ze ontkennen de kritiek en houden vast aan het zelfbeeld (Baumeister, Smart, & Boden, 1996; Baumeister, Bushman, & Campbell, 2000).

Hetzelfde patroon van bevindingen is te zien bij de neiging tot toenadering versus vermijding van de stimulus-situatie. Het blijkt dat kinderen met hogere niveaus van onrealistische positieve zelfwaardering meer toenaderingsgedrag rapporteren dan kinderen die zichzelf realistischer inschatten. Na het ontvangen van negatieve feedback zijn de kinderen met hogere niveaus van overschatting sterker geïnteresseerd in het meewerken aan interviews of bijeenkomsten over Survivor, wellicht omdat zij zich niet uit het veld (willen) laten slaan door negatieve feedback en graag hun mening aan anderen willen laten weten. Zij denken dat dit een relevante mening is, omdat zij zichzelf onrealistisch positief waarderen.

De laatste onderzoeksvraag betrof de zelfgerapporteerde feedbackvoorkeuren van de deelnemers. De verwachting was dat kinderen met een onrealistisch zelfbeeld een sterkere voorkeur voor positieve feedback zullen hebben, omdat ze negatieve kritiek niet bijzonder serieus nemen en/of een voorkeur hebben voor positieve opmerkingen over henzelf. Dit blijkt te kloppen voor de kinderen die een negatieve beoordeling hebben gekregen. Deze deelnemers hebben een sterkere voorkeur om de positieve feedback te lezen. Ook deze bevinding past in het patroon dat kinderen met hogere niveaus van overschatting de negatieve beoordeling minder serieus nemen en of verwerpen. Zij lezen liever de positieve feedback die waarschijnlijk beter aansluit bij hun eigen visie. Daarnaast kan het meespelen dat deze kinderen behoefte hebben aan positieve woorden om de negatieve beoordeling die ze hebben gekregen te compenseren, c.q., naar de achtergrond te laten verdwijnen.

In het huidige onderzoek werd verondersteld dat kinderen die zichzelf overschatten anders zullen omgaan met feedback van peers dan kinderen die een meer realistische zelfwaardering laten zien. De resultaten bieden sterke ondersteuning voor deze hypothese. Kinderen met een onrealistisch positieve zelfwaardering schatten hun kans op winnen en hun competenties op diverse levensdomeinen hoger in, reageren minder sterk op negatieve feedback voor wat betreft emoties en zelfwaardering en hebben meer interesse in positieve beoordelingen. Vooral de uitkomst dat negatieve feedback minder effect heeft op de stemming en zelfwaardering van deze kinderen is opvallend. Over het algemeen speelt de feedback van leeftijdgenoten een grote rol op de mening die kinderen over zichzelf hebben, maar bij

deze kinderen komt de kritiek niet echt over. Een uitdrukking uit het dagelijks taalgebruik die van toepassing lijkt op deze kinderen is 'een bord voor je kop hebben'. Ze horen de feedback en laten die gedeeltelijk toe, maar het lijkt erop dat ze er dan (al dan niet bewust) voor kiezen om vast te houden aan hun eigen meer positieve opvattingen over zichzelf. Het is mogelijk dat deze kinderen meer afweer vertonen na het ontvangen van kritiek en ter verdediging van hun zelfwaardering doen alsof het hen niet deert.

In dit onderzoek is ook gekeken naar de verschillen in de reacties van deelnemers na neutrale feedback versus negatieve feedback. De deelnemers die een neutrale beoordeling van de juryleden kregen, gaven geen blijk van significante veranderingen in emoties of zelfwaardering. Ze waren tevens minder geneigd tot toenadering en het lezen van positieve feedback. De kinderen met onrealistisch positieve zelfwaardering in deze conditie lieten geen afwijkende resultaten zien ten opzichte van de andere deelnemers, dit in tegenstelling tot de 'overschatters' in de negatieve feedbackconditie. Kinderen die zichzelf overschatten, geven met name blijk van positieve *biases* als ze geconfronteerd worden met een aanval op hun zelfwaardering, zoals het geval is bij negatieve feedback. Wellicht willen ze met hun reacties en gedrag de kritiek compenseren, wat niet nodig is als ze neutrale feedback krijgen.

Een aanbeveling die uit dit onderzoek naar voren komt, betreft de manier waarop de 'overschatters' omgaan met een negatieve beoordeling. Kinderen die zichzelf overschatten willen de negatieve feedback (over het algemeen) niet aannemen. Uit eerder onderzoek is gebleken dat deze kinderen vaak met boosheid en agressie reageren op kritiek van leeftijdgenoten. Hierdoor ontstaat vaak een vicieuze cirkel, omdat deze agressieve houding weerstand oproept. De omgeving van de kinderen met een onrealistische positieve zelfwaardering zou kunnen investeren in het verbeteren van de *coping skills* van deze kinderen. Als de kinderen leren om op een meer 'normale' manier te reageren, zullen ze minder weerstand oproepen bij hun leeftijdgenoten wat mogelijk een positief effect heeft op hun relatie met deze kinderen.

Een beperking van het huidige onderzoek is dat het ging om een laboratorium-experiment dat in verschillende opzichten afwijkt van de situaties die kinderen in hun dagelijks leven gewoonlijk meemaken. In dit onderzoek was het niet mogelijk om eventuele agressie of boosheid te registreren nadat de kinderen de negatieve feedback ontvingen. Het zou interessant zijn om te zien hoe kinderen die zichzelf overschatten 'in het echt' op negatieve feedback reageren.

Een andere beperking van het onderzoek is het feit dat de peers uit het experiment onbekenden van de deelnemers waren. Het zou interessant zijn om te zien hoe de kinderen zouden reageren als de feedback afkomstig was van klasgenoten of vrienden. De vraag is of de negatieve beoordeling de deelnemers die zichzelf overschatten meer zou beïnvloeden als het afkomstig zou zijn van juryleden die dichterbij hen staan. Misschien zou hun zelfwaardering sterker afnemen dan in dit onderzoek het geval was, omdat de kritiek nu van vreemden kwam.

In toekomstig onderzoek zou gekeken kunnen worden naar de mechanismen die ertoe bijdragen dat kinderen zichzelf (blijven) overschatten. Wellicht heeft het te maken met de manier waarop ouders hun kinderen (niet of onvoldoende) corrigeren of met de feedback die ze van hun leeftijdgenoten krijgen. Als duidelijker wordt hoe het komt dat kinderen zichzelf overschatten, kunnen ouders, leraren en hulpverleners deze kennis gebruiken om kinderen meer zelfinzicht te geven. Met betere zelfreflectie krijgen kinderen een meer reële zelfwaardering.

Referenties

- Baumeister, R. F., Bushman, B. J., & Campbell, W. K. (2000). Self-esteem, narcissism, and aggression. Does violence result from low self-esteem or from threatened egotism? *Current Directions in Psychological Science*, 9, 26-29.
- Baumeister, R. F., Smart, L., & Boden, J. M. (1996). Relation of threatened egotism to violence and aggression. The dark side of high self-esteem. *Psychological Review*, 103, 5-33.
- Bernstein, D. A., Penner, L. A., Clarke-Stewart, A., & Roy, E. J. (2003). *Psychology*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Brendgen, M., Vitaro, F., Turgeon, L., Poulin, F., & Wanner, B. (2004). Is there a dark side of positive illusions? Overestimation of social competence and subsequent adjustment in aggressive and nonaggressive children. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 32, 305-321.
- Colvin, C. R., Block, J., & Funder, D. C. (1995). Overly positive self-evaluations and personality: Negative implications for mental health. *Journal of Personality and Social Psychology*, 68, 1152-1162.
- David, C. F., & Kistner, J. A. (2000). Do positive self-perceptions have a 'dark side'? Examination of the link between perceptual bias and aggression. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 28, 327-337.
- Harter, S. (1987). The determinants and mediational role of global self worth in children. In N. Eisenberg (Ed.), *Contemporary issues in developmental psychology* (pp. 219-242). New York: John Wiley & Sons.
- Harter, S. (1990). Causes, correlates and the functional role of global self-worth: A life-span perspective. In J. Kolligan & R. Sternberg (Eds.), *Perceptions of competence and incompetence across the life-span* (pp. 67-98). New Haven: Yale University Press.
- Orobio de Castro, B., Brendgen, M., Van Boxtel, H., Vitaro, F., & Schaepers, L. (2007). "Accept me, or else...". Disputed overestimation of social competence predicts increases in proactive aggression. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 35, 165-178.

- Reijntjes, A. H. A., Dekovic, M., Vermande, M., & Telch, M. J. (2007). Children's feedback preferences in response to an experimentally manipulated peer evaluation outcome: The role of depressive symptoms. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 35, 497-507.
- Schaffer, H. R. (2003). *Social Development*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Salmivalli, C. (2001). Feeling good about oneself, being bad to others? Remarks on self-esteem, hostility, and aggressive behaviour. *Aggression and Violent Behavior*, 6, 375-393.
- Taylor, S. E., & Brown, J. D. (1988). Illusion and well-being: A social psychological perspective on mental health. *Psychological Bulletin*, 103, 193-210.
- Taylor, S. E., & Brown, J. D. (1994). Illusion and well-being revisited: Separating fact from fiction. *Psychological Bulletin*, 116, 21-27.
- Thomaes, S. C. E., & Stegge, H. (2007). Hoe narcisten tot bloei komen. Over gezonde en ongezonde zelfgevoelens bij kinderen en adolescenten. *Kinder- en Jeugdpsychotherapie*, 34, 24-31.