

UNIVERSITEIT UTRECHT

SYMPATHY FOR THE DEVIL

Een receptieonderzoek naar de ontwikkeling van sympathie
voor moreel slechte personages

MA Thesis

Naam: Sasja Opdam

Studentnummer: 3218759

E-mailadres: s.opdam@students.uu.nl

Studie: MA Film- en Televisiewetenschap

Docentbegeleider: Frank Hakemulder

Periode: Blok 4, 2010-2011

Datum: 2 september 2011

Abstract

Sleutelwoorden: televisieseries, antiheld, slechterik, moraliteit, emoties, sympathie, identificatie, empathie, ethiek, receptieonderzoek, karakteranalyse

Traditioneel gezien horen de schurken in televisieseries onze vijanden te zijn: hen moet het slecht vergaan, want ze zijn zelf slecht. Toch is dit onderscheid in de praktijk vaak een stuk minder zwart-wit. In dit onderzoek wordt gekeken naar het fenomeen van sympathie ontwikkelen voor moreel slechte personages in televisieseries. Acht respondenten die hiermee bekend zijn werden uitgebreid gevraagd naar hun gedachten en gevoelens ten opzichte van dit soort personages. Hierbij ging het om factoren die meespelen bij de beoordeling van moraliteit, de invloed van de serie zelf, de emotionele processen aan het werk en de invloed die deze personages mogelijk op de respondenten hadden. Aan de hand van karakteranalyses van vier moreel slechte personages werden ook de stimuli bestudeerd die vanuit de televisieserie zelf bij konden dragen aan sympathie.

De invloed van morele slechtheid in televisieseries bleek mee te vallen: hoewel de respondenten binnen de serie niet altijd hun eigen normen en waarden toepassen, gebeurt dit bij het omschakelen naar de realiteit wel. De respondenten bleken uitstekend in staat op een kritische manier met de personages om te kunnen gaan. De sympathie werd vaak opgewekt door het geven van meer informatie over het personage: door de achtergrond, motieven en context van een moreel slecht personage te zien ontstond er ook direct meer begrip. Wanneer de personages kwetsbaar of gekweld overkwamen gaf dit respondenten al snel aanleiding tot medelijden of het ontwikkelen van een gevoel tot beschermen. Hiernaast was het belangrijk dat een personage ook goede kanten had: dat er momenten waren waarop sympathie werd opgebouwd, waardoor vervolgens de moreel slechte daden vergeven konden worden. De moreel slechte maar toch sympathieke personages blijken voor de respondenten vaak een grote bron van vermaak, omdat ze voor spanning en interessante situaties zorgen. Door het dubbele gevoel dat bij de personages ontstaat, kunnen de respondenten juist nog meer van de serie genieten.

Inhoudsopgave

Abstract	
Inhoudsopgave	
Inleiding	1
Hoofdstuk 1: Literatuurverkenning	3
1.1 Moraliteit	3
1.1.1 Over moraliteit	3
1.1.2 Wat is moreel slecht?	4
1.1.3 De aantrekkingskracht van moreel slechte personages	6
1.1.4 De invloed van films op moraliteit	8
1.1.5 De invloed van slechte personages op moraliteit en gedrag	10
1.2 Emoties	12
1.2.1 Fictie en emoties	12
1.2.2 Identificatie	13
1.2.3 Empathie	16
1.2.4 Sympathie	18
1.3 Audiovisuele input	20
1.3.1 Tactieken binnen de audiovisuele input	21
1.3.2 Omgaan met personages	21
1.4 Conclusie	23
Hoofdstuk 2: Karakteranalyses	26
2.1 Methode	27
2.2 De personages	29
2.2.1 Dexter Morgan	29
2.2.2 Sue Sylvester	32
2.2.3 Walter H. White	34
2.2.4 Damon Salvatore	37
2.3 Conclusie	39
Hoofdstuk 3: Onderzoeksopzet en -uitvoering	42
3.1 De dataverzamelmethode	42
3.2 Keuze van respondenten	43
3.3 Keuze van beeldmateriaal	44
3.3.1 Dexter	45
3.3.2 Glee	45
3.3.3 Breaking Bad	45
3.3.4 The Vampire Diaries	46
3.4 De topiclijst	46
3.4.1 Inleiding	47
3.4.2 Moraliteit	47

3.4.3 Personages	48
3.4.4 Invloed van de personages	48
3.4.5 Bijdrage van de serie	49
3.4.6 Emotionele processen	49
3.4.7 Serie fragment	50
3.4.8 Het proefinterview	50
3.5 Materiaalverzameling en – verwerking	51
3.6 Analysebeslissingen	52
Hoofdstuk 4: Resultaten	54
4.1 De respondenten	54
4.2 Hoe beoordelen kijkers personages wat betreft moraliteit?	54
4.3 Welke emotionele processen worden er geactiveerd door de moreel slechte personages?	58
4.3.1 Verhouding tot het personage	58
4.3.2 Gevoelens en gedachten	59
4.3.3 De werking van sympathie	61
4.4 Hoe kan de televisieserie actief meewerken aan de vorming van sympathie?	64
4.4.1 Vergelijking met de karakteranalyses	67
4.5 In hoeverre zijn de personages in staat kijkers te beïnvloeden?	68
4.6 Subgroepen binnen de respondenten	70
 Conclusie & Discussie	 73
Het ontstaan van sympathie voor moreel slechte personages	73
De betekenis van de resultaten	76
 Evaluatie	 79
Het proces	79
Het product	79
Suggesties voor verder onderzoek	81
 Literatuur	 83
Filmografie	85
Afbeeldingen	86
 Bijlagen	 87
I. Attenderende begrippen	88
II. Topiclijst diepte-interviews	89
III. Transcripten interviews	CD-ROM
IV. Labeling van transcripten	CD-ROM
V. Tabellen met ordening van labels	CD-ROM

Inleiding

“Lovable, charming and deadly. He's America's favorite serial killer.”

- Tagline DEXTER (2006)

Bovenstaande tagline hoort bij de televisieserie DEXTER, waarin de seriemoordenaar Dexter Morgan centraal staat. De tagline overdrijft niet: op Facebook heeft de serie inmiddels negen miljoen mensen die de serie leuk vinden. Al vijf seizoenen lang staat een seriemoordenaar centraal in het programma en zien die negen miljoen kijkers hoe Dexter Morgan vrijwel iedere aflevering iemand opzettelijk om het leven brengt. Toch leven de kijkers mee met het personage: de spanning is hoog wanneer de lichamen van zijn slachtoffers ontdekt worden of wanneer iemand van de politie hem op het spoor is. De kijker bevindt zich zo opeens aan de kant van de moordenaar. We ervaren hoe het is om hem te zijn en willen dat hij overwint. Het lijkt de omgekeerde wereld, maar deze ervaring van sympathie voor moreel slechte personages komt vaker voor. Sommige mensen zeggen zelfs een uitgesproken voorliefde te hebben voor de slechteriken in series en films. Dit brengt de vraag naar voren hoe dit komt: waarom accepteren wij in televisieseries veel meer van moreel slechte personages en kunnen wij zelfs om ze gaan geven? Dit vraagstuk zal centraal staan in dit onderzoek, met als precieze vraagstelling: *Hoe werkt de ontwikkeling van sympathie voor moreel slechte personages in televisieseries?*

Interessant aan dit vraagstuk is ook de mogelijke invloed die de sympathie voor dit soort personages kan hebben. Betekent het krijgen van sympathie bijvoorbeeld ook dat deze personages een invloed op de moraal of het gedrag van de kijkers teweeg kunnen brengen? Door te bestuderen hoe de kijkers hun sympathie ontwikkelen en wat voor een rol deze vervolgens speelt wordt ook gekeken naar deze mogelijke gevaren van meeleven met moreel slechte personages. Hiernaast biedt het onderzoek de mogelijkheid om de kennis over de receptie van televisieseries te vermeerderen. Vaak wordt gedacht dat onze emotionele ervaringen afhankelijk zijn van de morele goedheid van de personages (Zillmann, 1995). Bij dit verschijnsel van sympathie voor een antiheld is dit echter minder duidelijk. Reacties die bij goede personages horen kunnen opeens ook bij moreel slechte personages ervaren worden en dit verschijnsel kan zo nieuw licht werpen op de manier waarop onze emotionele ervaringen bij fictie werken. In 2007 schreef Dylan Tonk zijn doctoraalscriptie over de opbouw van sympathie voor een antiheld.

Doel van de scriptie was om te kijken of een antiheld in staat was om sympathie te winnen en dit bleek inderdaad zo te zijn. Bij zijn aanbevelingen voor verder onderzoek gaf hij aan dat er nog onderzoek kon worden uitgevoerd om de vraag te beantwoorden waarom de toeschouwer sympathie voor een antiheld gaat voelen en dat zal in dit onderzoek worden gedaan.

Als methode van onderzoek is gekozen voor twee verschillende soorten. Allereerst worden er karakteranalyses uitgevoerd voor vier moreel slechte personages uit televisieseries, om zo te zien hoe er vanuit het beeldmateriaal de mogelijkheid tot sympathie wordt gecreëerd. Hiernaast zijn er interviews gehouden met mensen die ervaring hebben met het beleven van sympathie voor moreel slechte personages. In acht diepte-interviews is getracht zoveel mogelijk te construeren wat er bij de kijkers gevoeld en gedacht wordt wanneer ze kijken naar deze personages. Vooraf aan het onderzoek heeft er eerst een theoretische verkenning van het onderwerp plaatsgevonden. Deze concentreerde zich op moraliteit en de invloed hiervan in fictie op de kijkers. Ook werd er gekeken naar de emotionele processen die een rol spelen, met aandacht voor identificatie, empathie en sympathie. Vervolgens werd ook kort de werking van processen bij het binnenkomen van audiovisuele input bekeken. In de karakteranalyse wordt hier vervolgens meer aandacht aan besteed. Binnen de besproken literatuur werden attenderende begrippen (Baarda, De Goede & Teunissen, 2005) aangewezen die vervolgens hielpen bij het opstellen van een uitgebreide topiclijst voor de interviews. Deze betreft zoveel mogelijk onderdelen van de ervaring van de kijkers. Ook hielpen de attenderende begrippen tijdens de analyse om meer inzicht te krijgen in de uitkomsten van de interviews. In de analyse van de resultaten is geprobeerd een zo goed mogelijke weergave te geven van de verschillende aspecten die een rol spelen bij het ontstaan van sympathie voor moreel slechte personages en de mogelijke effecten die deze sympathie kunnen hebben.

Hoofdstuk 1: Literatuurverkenning

In dit eerste hoofdstuk zal geprobeerd worden aan de hand van literatuur meer inzicht te verkrijgen over processen aan het werk bij het ontwikkelen van sympathie voor moreel slechte personages. Om dit te beschrijven wordt gekeken naar moraliteit, de emotionele processen aan het werk en het binnenkomen van audiovisuele input. Door deze drie velden te bestuderen zal een beeld worden geschetst van wat er allemaal mee kan wegen in de beoordeling van de personages. Dit begrip zal er later weer toe leiden dat er een betere en specifiekere topiclijst opgesteld kan worden voor het receptieonderzoek. Daarnaast zorgt het voor een basisbegrip van de concepten waarover gesproken gaat worden. Dit hoofdstuk zal zo de functie krijgen om begrippen aan te reiken en facetten te belichten die een kader kunnen bieden voor het onderzoek. Gedurende het hoofdstuk zullen zo ook steeds attenderende begrippen aan bod komen. Deze kunnen worden gezien als de bril waarmee er naar het onderzoek gekeken wordt. Gedurende het onderzoek zullen deze begrippen binnen het thema worden uitgediept.

1.1 Moraliteit

1.1.1 Over moraliteit

Het eerste begrip dat centraal staat is moraliteit. Bij een moraal gaat het om persoonlijke of culturele waarden, codes of gedrag waarbij onderscheid wordt gemaakt tussen goed en slecht in de menselijke gemeenschap (Gert, 2011). Kennis van ethiek is iets waar wij weinig bij stil staan: het lijkt natuurlijk voor de mens om kennis te hebben van moraal, plichten en deugden. Kinderen krijgen automatisch de principes van morele beoordeling mee die horen bij de maatschappij waar ze opgroeien. Afhankelijk van die omgeving kunnen er individuele en culturele verschillen ontstaan, maar het is aan te nemen dat er waarschijnlijk een soort *common ground* is, die in onze menselijke natuur lijkt te zitten (Chomsky, 1988). Noam Chomsky beargumenteert dit door naar kinderen te kijken: de omgeving van een kind is vaak veel te onbepaald om een volledig systeem van moraliteit aan het kind te presenteren. Hier moet het kind al een soort basis van bezitten, wil het in staat zijn het toe te passen (152-153). Waar wij wetenschappelijke kennis aan moeten leren, iets waar wij bewust voor gaan zitten, komt ethische kennis net als bijvoorbeeld kennis van de grammatica van onze moedertaal automatisch tot ons. We hebben er bepaalde intuïties bij, waarvan we zelf eigenlijk niet weten waar ze

vandaan komen. Een opvallend aspect van deze kennis is dat er veel minder vooruitgang in geboekt is dan bij bijvoorbeeld wetenschappelijke kennis. Sinds de tijd van de Oude Grieken, toen Plato en Aristoteles hun ideeën hierover formuleerden, hebben wij al een soort basiskennis van ethiek. Deze is uiteraard wel ontwikkeld, maar toch in de basis vrijwel hetzelfde gebleven (McGinn, 1995, 46-47). Hiermee lijkt kennis van moraliteit een soort kennis te zijn die niet direct accumuleert, in tegenstelling tot veel andere soorten.

Moraliteit in fictie is een bijzonder fenomeen. Op veel terreinen willen wij in fictieverhalen wel concessies doen om mee te gaan in nieuwe regels van een werkelijkheid. Zoals met wat wel en niet kan in de wetenschap: vooral in fantasyfilms accepteren wij volgens Noël Carroll (1996) een hoop dingen die in de echte wereld niet zo zijn. Wat betreft regels van moraliteit ligt dit iets anders. Hoewel we wat we zien misschien minder extreem beoordelen zullen we niet opeens op een geheel andere manier gaan oordelen. Wanneer er een andere moraliteit geldt, wordt het voor de kijkers heel lastig te begrijpen wat er precies speelt: welke reactie er hoort te komen. Een andere moraliteit in films is al snel een garantie voor een film die niet werkt bij het publiek. De regels van moraliteit moeten dus ook in fictie grotendeels blijven gelden, wil deze toegankelijk zijn voor een publiek (Carroll, 234). In de rest van deze paragraaf zal nog verder worden gesproken over moraliteit in fictie. Allereerst wordt er een beschrijving gegeven van wat nu precies een moreel slecht personage is en hoe wij ons deze voorstellen. Dan zal ook de aantrekkingskracht van deze personages besproken worden. Vervolgens zal nog in worden gegaan op wat films en series nu precies met ons kunnen doen op moreel niveau en in hoeverre ze in staat zijn ons hierin te veranderen. Tenslotte zullen dan nog een aantal onderzoeken aan bod komen die zich geconcentreerd hebben op de invloed van agressiviteit of moreel slechte personages op het dagelijks leven van de kijkers en wat dus de mogelijke gevaren van dit soort invloeden zijn.

1.1.2 Wat is moreel slecht?

Standaard in de verteltechniek heeft een verhaal een protagonist en een antagonist, die per definitie tegenover elkaar staan. De protagonist is de held van het verhaal, de hoofdpersoon die centraal staat. Dit personage heeft vaak begeerlijke eigenschappen. De antagonist is de tegenstander van de protagonist, die hem in de weg zit en daarmee vaak als boosaardig neer wordt gezet. Dit personage heeft dan ook vaak eigenschappen die als negatief gezien worden (bijvoorbeeld lelijk, gemeen en een raspande stem). Dan is er naast deze tweedeling nóg een type

hoofdpersonage te onderscheiden: de antiheld. In 2007 concentreerde Dylan Tonk zich in zijn afstudeerscriptie aan de Universiteit Utrecht op dit type personage en of het mogelijk was om sympathie voor dit soort personages te ontwikkelen. Tonk omschreef het personage als een samensmelting van goed en slecht, ook wel te zien als een antagonist op de plaats van een protagonist: een slechterik als centraal persoon in een verhaal. Het biedt de kans om de slechterik meer diepte te geven. In plaats van 'de tegenstander' krijgen we nu opeens ook zijn motieven en overpeinzingen te zien. "De antiheld draagt immorele waarden uit, waar de toeschouwer zich ethisch niet mee kan verenigen. De antiheld nodigt hem uit om dit immorele perspectief te verkennen"(Tonk, 2007, 9). Hoewel dit perspectief inderdaad verkend wordt wanneer de antiheld centraal staat willen de toeschouwers zich volgens Tonk normaliter juist niet identificeren met dit personage. Victor Brombert (1999) omschrijft de antiheld als zwak, vruchteloos, vernederd, twijfelend aan zichzelf, ongeschikt en soms verachtelijk. Waar de held een ideaal hoort te belichamen, morele perfectie, is de antiheld hiervan het tegenovergestelde. Interessant aan deze personages is dat ze ons aan het denken kunnen zetten: waar normaal een perfect wezen onze aandacht krijgt, zien we nu zwakheden, maar ook menselijkheid. De negatieve held stelt ons volgens Brombert veel meer in de gelegenheid om opnieuw na te denken over hoe wij onszelf willen zien (2).

Maar wat is nu precies een immoreel personage? Immoreel houdt in dat het gedrag strijdig is met wat als 'goed' gezien wordt en kan zo dus als 'moreel slecht' omschreven worden. Colin McGinn (1995, 63) omschrijft een slecht wezen als iemand die plezier beleeft aan de pijn van anderen en pijn aan het plezier van anderen. Daarnaast noemt hij ook de vorm van een instrumenteel slecht persoon: die anderen kwaad aan doet om een bepaald doel te bereiken. In het eerste geval is het kwaad doen een doel op zich, bij instrumenteel slecht is het kwaad noodzakelijk voor een ander doel. Bij deze vorm draait het puur om egoïsme, maar dit kwaad is dus nog enigszins te verklaren. Bij pure slechtheid gaat dat lastiger. Ook zijn er factoren in iemands leven die de kans vergroten dat iemand een slecht persoon wordt. Dit gaan dan meestal om vroege trauma's. McGinn noemt als oorzaken onder andere het hebben van slechte voorbeelden, seksueel misbruik of bijvoorbeeld wanneer iemand een hormoonstoornis heeft (84). Terry Eagleton, literatuurwetenschapper, zegt juist dat er vaak over slechtheid wordt gedacht dat het geen oorzaak heeft, maar dat een kenmerk van slechtheid juist is dat het zelf de oorzaak is. Het slechte komt vanuit de persoon zelf en niet door externe factoren.

Slechtheid wordt zo al snel een ideologische term: iemand is verantwoordelijk voor zijn eigen acties, er zijn geen excuses voor (Eagleton, 2010, 9). Eagleton legt hierbij uit dat de excuses die geopperd worden, zoals een slechte jeugd, vaak genoeg ook tot een goed persoon leiden en dus niet direct als excuus kunnen worden gezien. De achtergrond van iemand hoeft niet direct een aanleiding te zijn om het goede of slechte pad op te gaan. "The less sense it makes, the more evil it is. Evil has no relations to anything beyond itself, such as a cause" (3) zegt Eagleton. Toch is het niet zo dat meer uitleg bij acties geven automatisch leidt tot meer tolerantie of minder slechtheid. Eagleton noemt als voorbeeld de Eerste Wereldoorlog: hoe meer we te weten komen over de nutteloze bloedbaden, hoe minder we het kunnen rechtvaardigen. Waar McGinn kijkt naar aanleidingen, directe motieven, de beleving en de daden van iemand, gaat Eagleton compleet uit van daden. Motieven spelen volgens hem juist helemaal geen rol omdat iedereen verantwoordelijk is voor zijn acties, ongeacht wat die persoon heeft meegemaakt.

Beide visies kunnen zeker nog aanvullingen krijgen. Zo heeft McGinn het over plezier hebben in het pijn doen van anderen, maar is achteloos anderen pijn doen niet net zo slecht? En is iemand wel altijd verantwoordelijk voor zijn eigen acties, hoe zit het dan met jonge kinderen of iemand met een aantoonbare ziekte? Uiteindelijk is het ook heel moeilijk om een precieze definitie vast te stellen van slechtheid en wanneer er één te formuleren is, zal deze misschien ook niet eens altijd zo toegepast worden. In het onderzoek zal aan de respondenten dan ook gevraagd worden hoe zij met moraliteit omgaan, om zo een beeld te krijgen hoe het begrip slechtheid in de praktijk toegepast wordt door hen. De term moraliteit zal in dit onderzoek dus direct samenhangen met het beeld dat de respondenten hierbij hebben. Opvallend aan de omgang met moraliteit is dat veel mensen het niet vervelend vinden om geconfronteerd te worden met moreel slechte acties op televisie. In de volgende sub paragraaf zal hier verder op in worden gegaan.

1.1.3 De aantrekkingskracht van moreel slechte personages

Wanneer iemand in het echte leven iemand neergeschoten ziet worden kan dit een flinke impact op de getuige hebben. Zelf aanwezig zijn bij zulk soort gruwelijkheid kan grote psychologische problemen opleveren. Bij film is dit een heel ander verhaal. In films is het heel gewoon dat de kijker getuige wordt van mensen die op gruwelijke manieren om het leven komen. Hoe moet de held zich anders verdedigen tegen zijn achtervolgers? Of hoe kan er anders geloofwaardig een maffiabaas neergezet worden? In films worden de meest gruwelijke dingen opeens vermaak en

betalen we zelfs om ernaar te kijken. “Movies such as *Natural Born Killers*, in which nearly 100 killings are shown in graphic detail, are marketed as ‘delirious, daredevil fun’”, aldus Cynthia M. King (2000, 6). Voor de hand liggende oorzaak hiervoor is eenvoudig naar voren te schuiven: het is in de film niet echt. Daarnaast is er vaak misschien geen band met de personages die sterven en wel met de hoofdpersoon (die vaak ook de moordenaar is). Misschien gaan deze redenen ook wel gewoon op, simpelweg omdat het voor veel mensen ook vrij ver van zich af zal staan. Misschien wordt het in deze films, waar tientallen doden vallen, ook wel allemaal iets minder serieus genomen. Mogelijk wordt er minder meegeleefd, waardoor de ervaring ervan ook minder erg wordt.

Maar daarmee is niet verklaard waarom mensen er met plezier naar kijken, slechts waarom mensen er niet altijd met afschuw naar kijken. Ed Tan (1996) schrijft in zijn boek *Emotion and the Structure of Narrative Film* dat mensen zich goed over zichzelf kunnen gaan voelen door het ervaren van intense emoties. Juist omdat ze zelf in hun dagelijks leven niet zulke intensiteit meemaken wordt het kijken van een film erover een soort uitdaging. Het kijken naar verschrikkingen in een film kan zo als een soort overwinning op zichzelf gaan voelen. Bij het inleven in moreel slechte personages maken kijkers de verschrikkingen mee die het personage veroorzaakt, situaties die kijkers zelf waarschijnlijk nog nooit mee hebben gemaakt en ook niet aan zouden durven. Door in de rol van de slechterik te kruipen worden deze gevaren, dit nieuwe terrein, toch verkend. In films over moreel slechte personages krijgen we de kans dit soort mensen te observeren, maar dan wel op een veilige manier. In de fictieve wereld loopt de kijker immers geen risico en heeft het personage ook niet door dat deze bekeken wordt (Tan, 1996, 28-33). Attenderende begrippen voor de ervaring van plezier hier zijn het ervaren van voldoening, een nieuw terrein verkennen en het gevoel van veiligheid.

James Harold (2005, 185) denkt hier echter anders over: hij stelt dat de aantrekkingskracht van slechte personages ligt in een gemixt effect ervan. Aan de ene kant identificeert de kijker met een slecht personage, wat niet hoort, want zo zijn is hij zelf niet en wil hij ook niet zijn. Aan de andere kant biedt het ook de mogelijkheid om morele waarden te ontwikkelen door een dergelijk personage te observeren en wordt het juist ook weer goed om te doen. Het personage kan de kijkers confronteren met morele situaties waar zij nog niet bekend mee zijn en hen daarover laten reflecteren. De personages zouden op deze manier door die identificatie voor zelfreflectie kunnen zorgen, juist doordat men toch eigenlijk niet met ze wil identificeren. Toch gaat Harold hier mogelijk van het meest positieve

effect uit: de kans is groot dat wanneer de kijkers eenmaal identificeren met het moreel slechte personage, dat ze puur meegaan in de spanning van de nieuwe beleving, in tegenstelling tot kritisch nadenken over zichzelf in relatie tot de moraliteit van het personage. Deze reflectie zal pas achteraf plaatsvinden en zal dus waarschijnlijk niet de oorzaak zijn van het directe plezier tijdens het kijken. Hiernaast gaat Harold ervanuit dat deze reflectie ook positief zal zijn. Dit terwijl het kijken naar een moreel slecht personage mogelijk natuurlijk ook negatieve effecten kan hebben op de moraliteit van de kijker. In de volgende sub paragrafen zal hiernaar gekeken worden, met allereerst aandacht voor de invloed die films op moreel niveau op ons kunnen hebben.

1.1.4 De invloed van films op moraliteit

In zijn artikel 'Infected by Evil' schrijft James Harold (2005) dat het publiek op een moreel niveau beïnvloed wordt door fictieverhalen en dat wij ons hier niet altijd bewust van zijn. Dit beargumenteert hij aan de hand van het werk van verschillende theoretici, waaronder bijvoorbeeld filosoof Gregory Currie (1995). Tijdens het kijken kunnen wij emoties gaan voelen die misschien niet eens gepast zijn, toch zullen we die emoties vervolgens wel mee naar huis nemen en zullen zij een onderdeel van ons als persoon worden. In navolging van Plato (1941) ziet James Harold de gevaren van kunst in, omdat het ons kan laten sympathiseren met fictionele personages en die emoties ons vervolgens kunnen beïnvloeden. Plato vreesde bijna 2500 jaar geleden al dat het publiek geïnfecteerd zou raken door zich te identificeren met moreel slechte personages. Volgens Noël Carroll (1998) is het niet mogelijk om geheel nieuwe morele overtuigingen te verkrijgen door het lezen of bekijken van een fictiewerk. Carroll zegt dat wij alleen in staat zijn waarden op te kunnen pikken, ze te kunnen herkennen, wanneer wij er al bekend mee zijn. We zouden helemaal niet in staat zijn narratieven te begrijpen wanneer we niet al bekend waren met de waarden die erin centraal staan. Met begrijpen bedoelt Carroll hier mogelijk het inleven: dat volledige ervaring van het narratief niet mogelijk is omdat we niet bekend zijn met de specifieke waarden die erin centraal staan. Dit grijpt ook weer terug op het geen concessies willen doen wat betreft moraliteit, wat in de eerste sub paragraaf besproken is. Wel erkent Carroll het gevaar dat fictiewerk het morele begrip dat we al hebben kan aantasten. Op deze manier zouden normen en waarden die we hebben eventueel afgezwakt of versterkt kunnen worden. Hier ligt dan uiteraard nog steeds gevaar in en de afzwakkende of versterkte moraal zullen dan ook als attenderende begrippen gelden in het onderzoek.

De versterking van de moraal, zoals Harold deze ook herkende, kan juist weer een positieve invloed zijn. Wanneer de personages tot zelfreflectie leiden en op deze manier zorgen voor een meer uitgewerkte vorm van waarden kunnen ze zo heel waardevol zijn. In zijn boek *The Moral Laboratory* (1998, 81) noemt Frank Hakemulder drie manieren waarop moraliteit in fictie ook effect zou kunnen hebben op de moraal van de lezers: door *priming*, *social comparison* en door *social learning*. Bij *priming* gaat het om het herkennen van eerder voorgekomen kwesties. Door even geconfronteerd te worden met een bepaalde morele kwestie wordt deze geprimed en is de kans groter dat deze later weer geactiveerd wordt (Kolb & Wishaw, 2003, 457). *Social comparison* houdt in dat mensen personages en beelden die ze zien gaan gebruiken om hun eigen meningen en vaardigheden te evalueren (Festinger, 1954). Lezers kunnen zo inzichten gaan overnemen waar zij zelf nog niet over uit waren. Ook het principe van *social learning* kan geactiveerd worden, waarbij lezers doordat ze enigszins interactie hebben met de personages ook mogelijk veranderen wat betreft gedrag of houdingen (Reed, 2010). Hakemulder benadrukt dat literaire werken ons zo juist veel kunnen leren, zoals hoe een bepaalde ervaring voelt of verloopt. Daarnaast kan het ons begrip geven vanuit een ander standpunt, door eens te lezen of kijken naar een personage dat vrij ver van je af staat. Ook kan het ons vermogen om ons in te leven verbeteren. In tegenstelling tot de mogelijkheid van het geïnfecteerd worden zegt Hakemulder juist ook dat fictiewerken onze destructieve psychologische impulsen kunnen verminderen, omdat we deze emoties nu al kunnen beleven via andere personages (Beardsley, 1958). Ook wordt gezegd, door bijvoorbeeld Vipond & Hunt (1984), dat door morele lessen die personages in fictie leren, wij ook meer bewust worden van onze eigen normen: dit wordt hierdoor dan weer even naar boven gehaald. De drie begrippen van Hakemulder: *priming*, *social comparison* en *social learning*, zullen in het onderzoek ook attenderende begrippen vormen bij het kijken naar de manier waarop de moreel slechte personages invloed kunnen uitoefenen. Ook de mogelijke invloeden zullen tijdens de analyse goed in de gaten worden gehouden.

Waar Hakemulder meer de nadruk legt op wat er bewust bij de kijker gebeurt tijdens het lezen van teksten, kijken Harold en Carroll meer naar wat er onbewust speelt. Harold is bang voor wat er automatisch, zonder dat de kijker het doorheeft toch meegenomen wordt. Zo noemt Harold ook simulatietheorie, waarbij we intens mee gaan leven met de personages. Dit houdt in dat de kijker voorspellingen gaat maken alsof hij het personage is en hun gedachten gaat simuleren, dezelfde doelen inbeelden en doen alsof we dezelfde achtergrond

hebben. Harold waarschuwt voor het risico dat, wanneer er zo intens meegeleefd wordt, de verlangens van het personage ook overgedragen kunnen worden op de persoon die toekijkt. Hierbij zou de invloed van moraliteit in films verder gaan dan slechts het beïnvloeden van moraal. Het zou ook daadwerkelijk kunnen leiden tot het overnemen van bijvoorbeeld moreel slechte verlangens. Ook Gregory Currie (1995, 57) zegt dat het onderscheid tussen verbeelding en realiteit soms kan vervagen. Hij waarschuwt dat, vooral bij de protagonist, er tijdens het kijken naar fictie zowel goede als slechte morele eigenschappen van een personage over kunnen lopen naar de kijker. Bij de moreel slechte eigenschappen zou dit een groot gevaar kunnen bieden. Filmwetenschapper Murray Smith benadrukt dat hier nog een stap tussen zit. Hij waarschuwt dat er een verschil is tussen meeleven met personages en goedkeuren wat deze doet. Het is volgens hem prima mogelijk om mee te leven, maar vervolgens toch af te keuren wat het personage doet. Het verschil hiertussen zal nog nader aan bod komen wanneer later in dit hoofdstuk de structuur van sympathie van Smith besproken wordt, waarin Smith een onderscheid maakt in de verschillende niveaus van betrokkenheid bij de kijker. Toch biedt de mogelijkheid tot het overnemen van verlangens wel gevaren, tijdens het onderzoek zal hier daarom alert naar gekeken worden.

1.1.5 De invloed van slechte personages op moraliteit en gedrag

Nog steeds is er geen eenduidig antwoord gevonden op het vraagstuk over de morele consequenties van moreel slechte daden of personages in film en op televisie. Lastig aan dit vraagstuk is om aan te tonen welke kant de causaliteit op gaat (Harold, 2005, 174). Kijken agressieve mensen vaak naar geweld of worden mensen daadwerkelijk agressiever van het geweld dat zij zien? In het beginstadium van film waren mensen huiverig voor de negatieve gevolgen die het medium zou hebben. Om te voorkomen dat film (als vrij nieuw medium) een slechte invloed op het publiek gingen hebben werd er een Motion Picture Production Code ingesteld in 1930. Dit was de voorloper van wat nu de kijkwijzer is. Films die door grote studio's werden uitgebracht moesten zich aan deze regels van censuur houden. De productiecode werd ook wel de Hays Code genoemd, naar de belangrijkste man achter de censuur destijds: Will H. Hays. De principes van deze code probeerden vooral te voorkomen dat er sympathie voor slechte dingen zou ontstaan: "No picture shall be produced which will lower the moral standards of those who see it. Hence the sympathy of the audience shall never be thrown to the side of crime, wrongdoing, evil or sin" (Hays, 2000), dit citaat vormt de eerste regel van de code. Er

mocht geen spot worden gedreven met natuurlijke of menselijke rechten, geweld mocht niet expliciet in beeld komen en er moesten correcte standaarden worden getoond. Uit de productiecode is duidelijk op te maken hoe bang mensen waren voor het in aanraking komen met het kwaad en vooral voor de kracht van film om hier eventueel sympathie voor te creëren.

Volgens de *social learning* theorie van Bandura (1977) is de kans inderdaad aanwezig dat mensen gedrag over gaan nemen wanneer ze hier regelmatig mee in aanraking komen. Toch zal dit alleen plaatsvinden wanneer de kijker een directe aanleiding krijgt om het geleerde gedrag toe te passen en is het onwaarschijnlijk dat slecht gedrag gekopieerd wordt wanneer het in de film of op televisie afgestraft wordt. Ook David en Louise Perry (1976) ondervonden deze resultaten in hun onderzoek. Zij vroegen proefpersonen om zich te identificeren met ofwel een winnende bokser in een gevecht, ofwel de verliezende bokser. De één ontving hier steeds de klappen, de ander deelde ze uit. Ook uit dit onderzoek bleek dat identificatie met een agressief filmpersonage niet onvermijdelijk leidt tot een grotere kans op agressie in de kijker. Agressieve consequenties van identificatie kwamen alleen voor in gevallen wanneer de kijker zich identificeerde met de winnaar van het gevecht (en dus de persoon die klappen uitdeelden) en vervolgens zag dat dit personage een sterker persoon werd door het agressieve gedrag (406). Binnen het thema van sympathie voor moreel slechte personages kan dit alarmerend zijn, zeker wanneer deze personages de rol van antiheld hebben zullen ze centraal staan in het verhaal en zullen er in de series niet direct hele negatieve consequenties zijn (zoals in de gevangenis terecht komen), omdat het personage wel centraal moet kunnen blijven staan.

Toch berichten andere onderzoeken weer andere uitkomsten en wordt het zo lastig om een eenduidig beeld te schetsen. Zo stellen Ronald J. Milavsky et. al. (1982, 155) dat er mogelijk wel short-term effecten zullen volgen op het zien van agressie op televisie, maar zullen deze niet zo snel leiden tot daadwerkelijk stabiele patronen. Cynthia King (2002) bericht in haar artikel weer over onderzoeken die aantonen dat geweld op het scherm wel degelijk een impact heeft op de perceptie van geweld en agressie in het dagelijks leven (11). Deze onderzoeken suggereren dat zelfs maar een kleine dosis van fictieel geweld de kijker kan beïnvloeden om opeens heel anders te gaan reageren op geweld in een andere situatie. Hoewel het ons dan misschien niet direct agressiever zou maken, kan het wel onze kijk op geweld beïnvloeden. Dit zou het weer een stuk waarschijnlijker maken om onze houding hier ook op aan te passen en mogelijk ook onze acties. De meeste van dit

soort onderzoeken gaan echter om korte termijn toenames van agressie, er zijn maar weinig studies die mensen langer dan een jaar hebben gevolgd. Een onderzoek van Johnson et. al. uit 2001 deed dat wel.

In het onderzoek van Johnson et. al. werd gedurende een periode van zeventien jaar een groep van 707 individuen gevolgd. Bij hen werd zowel de mate van televisie kijken tijdens de adolescentie en vroege volwassenheid gemeten als agressief gedrag. De onderzoekers vonden een significant verband tussen de hoeveelheid tijd die doorgebracht werd voor de televisie en de waarschijnlijkheid van agressief gedrag tegen anderen. Ook nadat factoren als eerder agressief gedrag, verwaarlozing tijdens de kindertijd, het inkomen, geweld in de omgeving, opleiding van de ouders en psychiatrische afwijkingen statistisch gecontroleerd waren. Over de individuen werd zo de nodige informatie verzameld wat betreft mogelijke invloeden op het gedrag en werden gedurende de jaren interviews gehouden om te kijken hoe het verliep met de agressiviteit. Uit de gegevens bleek dat veel televisie kijken, omdat hier nou eenmaal vaak gewelddadige acties te zien zijn, van invloed is op de kans dat iemand agressief gedrag gaat vertonen. Toch blijft hierbij de vraag hoe televisie dan precies van invloed is, welke processen er aan de gang zijn die ervoor zorgen dat mensen agressie overnemen omdat ze het op televisie zien. In de volgende paragraaf zal hier dieper op in worden gegaan, met vooral aandacht voor de emotionele processen die specifieke (moreel slechte) personages bij de kijkers teweeg kunnen brengen.

1.2 Emoties

1.2.1 Fictie en emoties

Fictionele filmpersonages en televisiepersonages zijn in staat om voor de duur van de film of de serie even onze vrienden en vijanden te worden. We gaan met deze personages op een manier om alsof we daadwerkelijk met vrienden omgaan. We ervaren emoties op eenzelfde manier, maar weten toch ook dat we ons in moeten houden en niet kunnen ingrijpen (Zillmann, 1995, 37). Aan de ene kant reageren we op een manier alsof we niet weten dat het niet echt gebeurt, omdat we daadwerkelijk gaan vrezen voor het leven van iemand, of oprecht blij zijn als iets lukt. Maar ook weer alsof we weten dat het niet echt gebeurt: we staan bijvoorbeeld niet op om ook echt te gaan helpen. Dit heet de *paradox of fiction* (Smith, 1995, 3). Op een of andere manier is film in staat ons compleet mee te nemen, maar wel vanuit een stoel, waardoor het puur bij emotionele betrokkenheid blijft. Deze betrokkenheid wordt ook wel parasociale interactie genoemd. Hierbij gaat het om

de illusie van een face-to-face relatie tussen iemand op televisie of in een film en de toeschouwer (Horton en Wohl, 1956).

Deze mogelijkheid om emotioneel te reageren op fictieve personages is een belangrijk onderdeel van ons plezier in narratieve films. Ed Tan (1996) wijst erop dat de emoties die wij ervaren bij een film altijd om iemand anders gaan, we worden nooit bezorgd of blij voor onszelf, maar altijd voor het personage, de emoties kunnen we dan ook *object fate* noemen (54). Voor het ontstaan van deze emoties creëert de film een illusie voor de kijkers zodat het lijkt alsof zij zelf aanwezig zijn in de fictieve wereld: dit wordt ook wel een diëgetisch effect genoemd (Tan, 1995, 52). Volgens Bertolt Brecht (1964) is de manier waarop wij emotioneel reageren op personages in fictie enorm belangrijk voor de ideologisch effecten die de tekst kan hebben, en zoals in de vorige paragraaf besproken is kan de mate van emotie die ervaren wordt en met welk personage geïdentificeerd wordt inderdaad van belang zijn voor de effecten die de tekst op de kijker heeft.

Functionele theorie gaat ervanuit dat emoties een dermate grote impact hebben dat ze ook controle hebben over onze cognitieve processen. Nico Frijda (1986) zegt dat emoties zelfs direct controle hebben over onze acties. Toch zijn andere theoretici het erover eens dat cognitie een grote rol speelt bij emoties. Wanneer informatie bij ons binnenkomt, evalueren wij deze eerst voor wij een reactie in de vorm van een emotie uiten. De connectie tussen cognitie en emotie ligt zo vooral bij de motivatie voor de emotie (Grodal, 1999, 87). Emoties moeten dus niet gezien worden als impulsieve, onbewuste processen, maar vormen een cyclus samen met perceptie, cognitie en actie (Smith, 1995). Binnen de kwestie van sympathievorming voor moreel slechte personages is het belangrijk om te weten of emotie onze cognitieve processen stuurt of andersom. Hoewel dit een geheel eigen onderzoek zou kunnen vormen, zal er binnen het onderzoek toch ook geprobeerd worden te kijken naar de rol die cognitie bij emoties speelt. Immers, wanneer emoties onze cognitie zouden kunnen sturen zou dit een hoop kunnen zeggen over het in stand houden van de sympathie voor moreel slechte personages.

1.2.2 Identificatie

Identificatie is een van de lastige begrippen die vaak genoemd worden bij het meeleven met personages. Theoretici die in moreel slechte personages gevaar zagen voor het gedrag of moraliteit, waren bang voor de gevolgen die identificatie met deze personages kon hebben. Volgens Torben Grodal (1999) vindt die identificatie regelmatig plaats. Identificatie met criminelen kan volgens hem ontstaan door een

'appeal to suppressed wishes.' Door identificatie met fictieve personages kunnen kijkers dingen meemaken en doen die zij in het dagelijks leven nooit zouden kunnen doen. Ook zegt Grodal dat het logisch is om je gedeeltelijk te verplaatsen in de slechterik en dat we dit eigenlijk altijd doen. Op zijn minst om mee te denken wat zijn volgende stap zal zijn, het inleven in de tegenstander kan je immers kennis opleveren die je kan behoeden voor zijn volgende stap. Volgens onderzoek van Paul E. Jose en William F. Brewer (1984) denken kijkers wel na of iets moreel juist is voordat er een empathische reactie plaatsvindt. Mensen gingen in het onderzoek dat zij uitvoerden namelijk sneller identificeren met een goed personage. Toch zou er in sommige gevallen ook sprake kunnen zijn van onbewuste identificatie. In een onderzoek van David en Louise Perry (naar de invloed van *role-taking* in fictie op agressiviteit) werd aan de proefpersonen gevraagd of zij zich ook verbaal wilden identificeren met een specifiek personage. Hieruit bleek dat de proefpersonen een stuk meer moeite hadden met het identificeren met een agressief personage wanneer zij hierbij ook verbaal mee moesten leven. Dit werkte de identificatie tegen (Perry & Perry, 1976, 407). Mogelijk had dit te maken met het feit dat bij het verbaal uitdrukken het geweld confronterender wordt. De identificatie gebeurt dan niet langer onbewust maar moet ook echt uitgedrukt en kenbaar gemaakt worden. Blijkbaar zat dit het ontstaan van identificatie met een agressief personage in de weg. Aangezien de identificatie met de slechte personages gemakkelijker ging zonder verbalisatie, zal het proces in de gevallen zonder verbalisatie mogelijk onopvallender hebben plaatsgevonden, misschien ook gedeeltelijk onbewust. In het onderzoek zal dit dan ook in de gaten gehouden worden: mogelijke identificatie en daarnaast een eventuele appeal to suppressed wishes, die aanleiding kan zijn voor de identificatie.

De vele definities die van identificatie toegepast worden maken het tot een lastig begrip. Volgens Sigmund Freud dient identificatie voor het overnemen van aantrekkelijke kenmerken, ideeën en houdingen van een ander (Zillmann, 1994, 34). Grodal (1999) beschrijft cognitieve identificatie met protagonisten als het volledig hebben van je aandacht op het personage. De kijker zal dan proberen de percepties van dit personage te simuleren. Ook zal geprobeerd worden de emoties van deze protagonist te simuleren, op basis van stemgeluiden, lichaamshouding of gezichtsuitdrukkingen (89). Toch is er geen sprake van een totale simulatie: "We do not assimilate the character, but provide him with our intentionality, motor reactions, emotions, and so on, so that we can live out our non-realized potential: he is our double. As such, the experience may have elements of catharsis."(Grodal,

1999, 82) Grodal ziet identificatie als een middel om eens uit te proberen hoe het is om iemand anders te zijn, en om hier van te leren. Anne Friedberg (1990, 36) definieert identificatie als volgt: "Identification is a process which commands the subject to be displaced by an *other*; it is a procedure which refuses and recuperates the separation between self and other", zij ziet identificatie als een proces waarin iemand helemaal opgaat in een ander. Friedberg beschrijft identificatie daarnaast als een vrij automatisch proces, het is iets waar iedereen toe in staat is omdat er geen bepaalde vaardigheden voor nodig zijn.

Noël Carroll (Smith, 1994, 38) wil helemaal van het concept van identificatie afstappen. Volgens Carroll is het publiek zich er altijd van bewust dat zij toeschouwers zijn en vindt er helemaal geen hallucinatie plaats van het 'worden' van het hoofdpersonage, zoals Friedberg het omschrijft. Volgens Carroll kijken wij niet naar film alsof wij de protagonist zijn, maar gaan we alleen met de belevingen van dit personage mee. Onze emotionele staat wordt niet hetzelfde als dat van de protagonist. Wij zijn namelijk bang voor iemand anders in plaats van voor onszelf, daarnaast hebben wij als kijkers vaak ook meer informatie dan de protagonist (Grodal, 1999, 85). Carroll spreekt dan ook liever van assimilatie, het zich voegen naar of gelijkstellen aan een personage, in tegenstelling tot het personage daadwerkelijk worden. Carroll staat hiermee tegenover Grodal, die juist niet van assimilatie wil spreken omdat we juist onze eigen kenmerken en potentiaal meenemen in het personage. Toch lijken beide opvattingen erg op elkaar: zowel Grodal als Carroll zegt dat er geen sprake is van een totale simulatie, maar waar Carroll het dan meer over het bewustzijn heeft, spreekt Grodal over mogelijkheden die identificatie voor catharsis kan hebben.

Theoretici als Murray Smith (1995), Ed Tan (1996) en Dolf Zillmann (1995) vinden dat de definitie van het concept identificatie verloren is gegaan. Robert P. Knight stelde al in 1940 vast dat identificatie de psychoanalytische term was die de meest verschillende toepassingen kent. Zillmann suggereert empathie als begrip om te bestuderen bij het kijken naar concepten binnen de ervaring van personages omdat hier nog een duidelijkere definitie aan te koppelen is (39). In de volgende paragraaf zal dan ook over de empathische ervaring bij personages gesproken worden. Binnen het onderzoek zal identificatie verder als breed begrip onderzocht worden. Hier zal meer de nadruk komen te liggen op de band die kijkers met het personage aangaan tijdens het kijken: hoe zij zelf het meeleven beschrijven. Op deze manier wordt geprobeerd de lastige definitie van het begrip identificatie te omzeilen.

1.2.3 Empathie

Net als identificatie is empathie zo'n begrip dat meerdere manieren toegepast wordt. Een voorbeeld van een simpele definitie gevormd door Elliott Sober en David Sloan (1998), waarbij S staat voor subject, O voor object en E voor emotie, luidt als volgt: "S empathizes with O's experience of emotion E if and only if O feels E, S believes that O feels E, and this causes S to feel E for O." (Sober & Sloan, 1998, 234). Hierbij is de aanleiding voor empathie dus noodzakelijk een oprechte emotie en is het belangrijk dat degene die empathiseert dit doet door die emotie en dat hij gelooft dat deze emotie oprecht is. Mogelijke kritiek op deze definitie is dat er geen ruimte is voor de context van de persoon die de emotie gaat ervaren (Snow, 2000, 65). Volgens Nancy E. Snow draait het bij empathie erom dat dezelfde emotie ervaren wordt als de persoon die het bij je veroorzaakt. Doordat een ander de emotie ervaart wordt iemand 'aangestoken' en gaat zo hetzelfde voelen, empathie draait zo om het voelen van een emotie die ongeveer gelijk is aan de emotie die iemand anders voelt (66). Stimuli van anderen vormen de trigger voor empathie, deze zijn nodig voor het ontstaan ervan, maar niet voldoende. Ook factoren als het hebben van gelijke ervaringen of het hebben van een bepaalde relatie met de persoon is belangrijk voor het ontstaan van empathie (67). Wanneer mensen beschikken over eigen persoonlijke ervaringen waarin ze in eenzelfde soort situatie hebben gezeten als iemand anders, kan dit de intensiteit van de empathische reactie vergroten. Ook hangt deze intensiteit vaak af van personen zelf: niet iedereen gaat even snel mee in de emoties van anderen (Hakemulder, 1998, 75). Zo schijnen vrouwen bijvoorbeeld meer empathisch te reageren dan mannen (de Wied, Zillmann, & Ordman, 1994). Deze factoren zullen in het onderzoek ook aan bod komen, met het onderscheid tussen mannen en vrouwen zal rekening moeten worden gehouden en naar gelijksoortige ervaringen zal worden gevraagd.

Volgens Snow is het ook mogelijk om te empathiseren met fictieve personages. Dit doen we door een aantal van dezelfde psychologische mechanismen die ook werken met echte personen. Vaak wordt deze empathie tot stand gebracht door taal, doordat iemand ons iets vertelt, of we in een brief iets lezen. Bij fictieve personages werkt dit in principe hetzelfde: een personage in een boek lezen we 'alsof' het echt is. Bij empathie is het dan ook van groot belang dat we de personages geloven, dat de emoties die ze ervaren geloofwaardig overkomen (70-71). Snow benadrukt dat er een onderscheid is te maken tussen emoties die we met fictieve personages voelen en emoties die we over ze voelen. Aan de ene kant kunnen we

meeleven met een personage, maar aan de andere kant kunnen we het personage wel vervelend of juist erg nobel vinden (70). Volgens de principes van empathie moet wij ook heel duidelijk ofwel op een positieve manier ofwel op een negatieve manier gaan geven om een personage. Hoe meer kijkers emotioneel geraakt en betrokken worden bij drama, hoe waarschijnlijker het is dat we het drama als positief en verlichtend zullen beoordelen. Goed drama moet daarom duidelijke protagonisten en antagonistenv ontwikkelen, die goed of slecht zijn (Zillmann, 1995, 48). Empathie heeft dan ook voor een groot deel te maken met onze disposities tegenover een personage: vijanden moet het slecht vergaan en vrienden moet het goed vergaan. Afhankelijk hiervan krijgen wij empathische of counterempathische reacties (Zillmann, 1995, 41-45). Dit maakt moreel slechte personages, waarvoor wel sympathie ontstaat ook zo interessant. Bij deze personages hebben de kijkers negatieve gedachten wat betreft moraliteit of over hun gedrag, ze zijn in principe 'de vijanden', maar het blijkt alsnog mogelijk dat er met ze geëmpathiseerd wordt.

Mogelijk is deze empathie bij moreel slechte personages te verklaren aan de hand van de onbewuste processen die hierbij meespelen. Empathie is een vorm van verbeelding waarbij er heel levendig dingen voorgesteld worden. Er zijn volgens Murray Smith (1995) nog meningsverschillen over of empathie gedefinieerd moet worden als de cognitieve vaardigheid tot perspectief nemen, of als repliceren van emoties van anderen (96). Hierin wordt weer teruggewezen op de rol die cognitie in emoties speelt. Bij het bewust innemen van een perspectief zou de kijker voor de empathie kiezen en is de kans ook groot dat dit afhankelijk zal zijn van de goedkeuring van het gedrag van het personage. Wanneer het simpelweg om het repliceren van emoties van anderen zou gaan, zou het iets automatischers hebben en zou het misschien ook onbewust kunnen gebeuren. De oplossing voor dit probleem in definitie kan gevonden worden bij de driedeling die Zillmann (1995) ontwikkelde voor empathie. Zillmann onderscheidt drie categorieën (40):

- Empathie door middel van aangeboren, wederkerende processen
- Empathie door middel van processen die geen voorlichting met zich meebrengen, noch bewuste cognitieve verrichtingen
- Empathie door middel van weloverwogen cognitieve manoeuvres

In deze verschillende vormen van empathie zijn zowel de onbewuste, automatische processen opgenomen als de processen waar wel bewuste cognitieve verrichtingen bij komen kijken. Ook Ed Tan (1996) onderscheidt twee soorten van empathie, bij de eerste gaat het om het nabootsen van gevoelens van de fictionele personages. De tweede soort is een meer onbewuste, lichamelijke vorm van empathie, hierbij gaat

het om automatische gevoelens die ontstaan (82). Dit kan komen door principes die wij ons als kind al aan hebben geleerd, zoals reactief huilen, mimicry (nabootsing) of sociaal refereren. Deze onbewuste principes kunnen er zo ook voor zorgen dat we gaan empathiseren met mensen die we misschien helemaal niet mogen (Snow, 2000, 73). Ook Murray Smith (1995) verdeelt empathische mechanismen op in bewuste en onbewuste simulatie. Bij emotionele simulatie verbeelden wij de situatie levendig en herkennen of begrijpen we deze. Binnen onbewuste simulatie noemt ook Smith mimicry en autonome reacties. Bij affectieve mimicry gaat het voor hem om een reflexieve simulatie van de emoties van een andere persoon via aanwijzingen in gezichtsuitdrukkingen en lichaamshouding. Bij motor mimicry imiteren we puur de spieracties van een personage die we observeren, hierbij kan bijvoorbeeld gedacht worden aan compleet gespannen zitten op een spannend moment. Wanneer Smith spreekt over autonome reacties heeft hij het over bijvoorbeeld schrikreacties bij een onverwacht geluid of beweging op het scherm (100-102). In het onderzoek zullen deze processen als attenderende begrippen opgenomen worden. Zowel de weloverwogen beslissing tot empathie, die zich uit in bewust role-taking, als de mogelijk onbewuste empathie, door middel van motor of affectieve mimicry of empathic reactivity. Ook zal gekeken worden naar de geloofwaardigheid van het personage en de invloed hiervan op het meeleven.

1.2.4 Sympathie

Sympathie draait volgens Nancy E. Snow (1995) om het voelen van een emotie door iemand die een emotie ervaart. Dit hoeft niet om dezelfde emotie te gaan, de emotie van de ander is slechts de trigger. Dit in tegenstelling tot empathie, waarbij dezelfde emotie wordt ervaren als de persoon die hem triggert. Bij sympathie wordt een ander de focus van de emotie (66). Wanneer een grote broer boos wordt omdat zijn broertje wordt gepest kan dat bij een moeder zorgen voor een gevoel van ontroering. Die positieve emotie ontstaat dan door de boosheid van een ander. Een ander duidelijk verschil tussen empathie en sympathie is dat sympathie verhaal gebonden is. Het is voor de toeschouwer nodig om het verhaal te volgen, terwijl empathie ook op kan treden wanneer de toeschouwer onbekend is met het narratief en slechts aangedaan is door het zien van iemands emotie op een specifiek moment. Toch gaat het vormen van sympathie vrij automatisch tijdens het kijken, toeschouwers hebben automatisch de neiging om met het personage dat in beeld is te gaan sympathiseren. Wanneer dit op een bepaald moment om een moreel slecht personage gaat, zal er dus een soort 'unnatural sympathy' ontstaan, puur door

gebrek aan andere personages om mee te identificeren. Wanneer een ander personage dan weer voor handen is, zal de kijker naar hem overgaan (Grodal, 1999). Binnen een televisieserie waarin een moreel slecht personage centraal staat, kan het zo gebeuren dat gedurende een groot deel van de serie er sprake is van een onnatuurlijke sympathie, puur doordat de kijker met iemand wil sympathiseren en deze dan automatisch naar de protagonist gaat. Uit onderzoek van Hakemulder (1996) bleek daarnaast ook dat focalisatie een instrument is voor het beheersen van sympathie van kijkers. Wanneer het point of view van een moreel slecht personage centraal staat zal de kijker het personage minder snel slecht beoordelen (126) en eerder met hem meeleven.

Om de betrokkenheid van de kijker bij personages te beschrijven ontwikkelde Murray Smith (1994) zijn structuur van sympathie. Zoals eerder vermeld vond Smith het begrip identificatie lastig toe te passen omdat het geen duidelijke definitie heeft. Door de jaren heen is het een woord geworden dat voor allerlei verschillende fenomenen is gaan staan, wat het gebruik ervan erg onduidelijk heeft gemaakt. Smith heeft om deze reden getracht het begrip identificatie binnen de filmtheorie te verwoorden aan de hand van een nieuwe bewoording: een structuur van sympathie (34). Smith stelt dat er drie niveaus van betrokkenheid tussen de fantasie van de kijker en de personages ontstaan binnen fictieve narratieven. De drie niveaus noemt Smith herkenning, groepering en trouw (*recognition, alignment, and allegiance*). Bij herkenning gaat het om de constructie die de kijker van het personage maakt: "... the perception of a set of textual elements, in film typically cohering around the image of a body, as an individuated and continuous human agent" (41). De kijker moet een dermate goed beeld van een personage krijgen, dat hij deze in het vervolg zal herkennen. Groepering lijkt op het concept van focalisatie, het beschrijft hoe kijkers toegang tot een personage hebben, tot hun acties en wat ze weten en voelen. Trouw, tenslotte, bevat de morele en ideologische evaluatie van de personages door de kijker. Het ontstaan van trouw hangt van verschillende factoren af: zo moet de kijker in staat zijn de context van de acties van het personage te begrijpen en genoeg toegang hebben tot informatie over het personage. Dan kan het personage geëvalueerd worden en op basis hiervan vormt de kijker morele structuren waarin de personages geplaatst worden op volgorde van trouw. De kijker vormt dan een sympathiek of antipathiek verband met het personage (Smith, 1995, 75). Het onderscheid tussen groepering en trouw kan verklaren hoe mensen wel vanuit het oogpunt van een slecht personage naar de fictieve wereld kijken, maar niet direct aan hun kant staan. Er hoeft namelijk niet

direct sympathie te ontstaan voor de antiheld volgens de structuur van Smith. Geen van de drie niveaus vraagt erom dat de kijker eigenschappen, gedachten, of emoties van het personage over gaat nemen. Het gaat puur om het begrijpen van de context van het personage en vervolgens een sympathieke of antipathieke beoordeling maken. De reactie van de kijker op het personage zal dan overeenkomen met deze beoordeling.

Dylan Tonk voerde in 2007 een receptieonderzoek uit aan de hand van de theorie van Smith. Voornaamste onderzoeksvraag was of het mogelijk was om sympathie te krijgen voor een moreel slechte protagonist. In zijn scriptie bespreekt Tonk aan de hand van bovenstaande theorie van Murray Smith wat er nodig is voor er sympathie kan ontstaan. Volgens de theorie van Smith kan er bij een negatieve morele evaluatie toch nog sympathie ontstaan doordat de kijker uitgaat van een interne morele structuur van de tekst. Aan de hand van deze theorie stelde Tonk hypothesen op die vervolgens getest werden in een receptieonderzoek. Proefpersonen kregen een compilatie van de film ZERO DAY (over de schutters in een high school shooting) te zien waarbij een specifiek personage centraal stond. Naderhand kregen de proefpersonen een vragenlijst om in te vullen. Naast de theorie van Murray Smith leek ook het empirische onderzoek van Tonk te zeggen dat het mogelijk is voor kijkers om sympathie voor een antiheld te gaan voelen (54). Toch hadden de kijkers uit het onderzoek niet uit het oog verloren dat het om een moreel verwerpelijk personage ging. Ze werden niet verblind door hun emoties om een kritische benadering te hebben. Hoewel de toeschouwers in hun externe morele structuur de antiheld moreel verwerpelijk vinden, kunnen zij de antiheld begrijpen in de interne morele structuur en hierdoor sympathie voor hem voelen (55). In het onderzoek zal de theorie van Smith, met zijn verdeling tussen herkenning, groepering en trouw, als attenderend begrip terug komen. Mogelijk kan het onderzoek voor meer inzicht gaan zorgen in deze verdeling en de interne morele structuur waarover gesproken wordt. Ook de onnatuurlijke sympathie en focalisatie zullen in het onderzoek als attenderende begrippen gelden. In de volgende paragraaf zal nu de audiovisuele input zelf nog centraal staan, waarbij gekeken wordt naar hoe er vanuit televisieseries en films gewerkt kan worden aan sympathie voor moreel slechte personages.

1.3 Audiovisuele input

Binnen dit hoofdstuk zal kort gekeken worden naar welke processen een rol spelen bij het binnenkomen van de audiovisuele input, maar ook wat er allemaal bij kan

dragen aan onze beoordeling van personages. Doel hierbij is weer om attenderende begrippen te zoeken waar in de analyse verder mee gewerkt kan worden en om hiernaast globaal begrip te creëren over wat kan helpen bij het opstellen van de topiclijst. In het volgende hoofdstuk zal aan de hand van karakteranalyses verder over de mogelijke tactieken in televisieseries gesproken worden.

1.3.1 Tactieken binnen de audiovisuele input

In zijn boek *Moving Pictures* onderscheidt Torben Grodal (1999) vier stappen binnen het verwerken van audiovisuele input. De eerste stap bevat een visuele analyse van het beeld, de tweede stap gaat om het plaatsen van het geziene in een netwerk van associaties, het inpassen binnen de herinneringen van de kijker. De derde stap is een constructie van het narratief van het beeld en een oordeel erover vormen. In stap vier ontstaat er dan een reactie door wat er gezien is (59). Binnen de tweede stap, het verwerken van de informatie, onderscheidt Grodal ook vier processen: *priming*, *sequencing*, *framing* en *focus of attention*. Deze vier processen beïnvloeden allemaal hoe informatie bij de kijker binnenkomt. Priming houdt in dat er iets wordt herhaald waardoor het vervolgens meer nadruk krijgt omdat er herkenning optreedt. Bij sequencing gaat het erom dat de volgorde van iets kan bepalen hoe de rest wordt geïnterpreteerd. Framing beslaat het effect dat wanneer specifieke informatie in een andere context vertoond wordt dit opeens een heel andere betekenis kan krijgen (Plous, 1993). De focus of attention tenslotte bepaalt waar de aandacht van de kijker op gericht wordt. Al deze aspecten kunnen een groot aandeel hebben bij het beoordelen en interpreteren van acties van personages (Grodal, 1999, 68). De vier processen zullen dan ook attenderende begrippen gaan zijn tijdens het onderzoek en tijdens de karakteranalyses, omdat de technieken direct effect kunnen hebben op hoe een personage ervaren wordt en zo dus bij kunnen dragen aan sympathie.

1.3.2 Omgaan met personages

Een televisieserie of film kan in het neerzetten van personages al voor een groot deel bepalen hoe wij deze gaan beoordelen, nog zonder dat zijn morele waarden duidelijk zijn. Zoals eerder beschreven verwachten wij van slechte personages dat ze er ook op een bepaalde manier uitzien, en hebben wij ook een beeld bij goede personages. Een goed voorbeeld uit het echte leven hiervan is te vinden bij Philip Markoff, de Craigslist Killer uit 2009 (Goodnough, Schweber en Hernandez, 2009).

Deze moordenaar reageerde op advertenties op Craigslist en vermoordde vervolgens de meisjes die hem een erotische massage zouden gaan geven. Niemand verwachtte dat deze moordenaar een charmante, aantrekkelijke geneeskundestudent was: verloofd met een medestudent en van een rijke familie. Dit is niet het beeld dat wij hebben van moordenaars en de schrik zat er goed in bij alle mensen die Markoff juist als zo'n sympathiek persoon zagen. Een ander voorbeeld is de knappe moordenaar Ted Bundy, wiens vriendin zelfs tijdens de rechtszaak zei dat ze met hem wilde trouwen, terwijl ze wist wat hij allemaal had uitgevoerd. Uiterlijke kenmerken en charmes kunnen een hoop impact hebben in de beoordeling van mensen, ook wanneer deze overduidelijk slecht zijn. In een onderzoek van Byrne, Ervin en Lamberth (1970) werd ook gevonden dat mensen sneller positief beoordeeld werden wanneer ze aantrekkelijk waren. In een veldonderzoek koppelden zij studenten aan elkaar nadat zij beoordeeld waren op aantrekkelijkheid. Ieder koppel ging een half uur iets drinken en berichtte daarna over wat zijn of haar oordeel over de ander was. Fysieke aantrekkelijkheid bleek sterk geassocieerd met de positiviteit van de beoordeling. Het is dan ook aan te nemen dat aantrekkelijke fictieve personages ook sneller sympathiek zullen worden gevonden. Dit komt omdat mensen gaan verwachten dat wanneer mensen aantrekkelijke uiterlijke kenmerken hebben, ze vast ook aantrekkelijke innerlijke kenmerken hebben. Wanneer mensen er benaderbaar of kwetsbaar uitzien zal dit bij de kijkers bijvoorbeeld ook een neiging tot beschermen oproepen, iets wat ook weer bij zal dragen aan hoe snel er sympathie ontstaat. Juist doordat we deze eigenschappen associëren met goede personages, krijgen ze bij slechte personages al snel de werking dat hun daden hiermee als minder erg gezien worden, omdat we die positieve associaties tegelijkertijd meenemen (Tan, 1996, 161-162). Bij het onderzoek zal dan ook gelet worden op het noemen van aantrekkelijke (uiterlijke) kenmerken wanneer de respondenten over de personages spreken.

Naast uiterlijk speelt ook de hoeveelheid informatie die we over een persoon te zien krijgen een grote rol in de beoordeling. Ed Tan (1996) onderscheidt twee soorten personages binnen films, aan de ene kant is er het simpele en eendimensionale 'type', aan de andere kant is er de meer uitgewerkte 'persoon'. Door de loop van het verhaal ontstaat er een band met de persoon, omdat de kijker bekend raakt met details uit het leven van het personage. De kijkers raken meer van zijn bedoelingen op de hoogte, weten hoe het personage in elkaar zit en wat deze van plan is. De kijker kan er hierdoor toe gebracht worden zijn afkeer voor een persoon met kwade intentie te overwinnen, puur doordat het personage meer

waarde krijgt doordat hij een completer persoon in ons hoofd is. Kijkers vinden het ook belangrijker wat de motieven of bedoelingen van een personage zijn, dan wat de consequenties van zijn daden zijn (Hoffner & Cantor, 1991), dus wanneer een moreel slecht personage misschien toch enigszins begrip voor zijn motieven weet te genereren kan dit een hoop uitmaken voor de beoordeling van zijn acties. Ook deze 'complete' persoon en de rol van motieven zullen als attenderende begrippen gelden tijdens het onderzoek. Zo zal gekeken worden of het beter leren kennen van een personage automatisch tot meer sympathie zal leiden en wat de rol van de motieven precies is in de beoordeling van de moreel slechte personages.

1.4 Conclusie

Doel van dit hoofdstuk was om meer inzicht te krijgen in de concepten die een rol spelen bij het beantwoorden van de vraag die centraal staat in dit onderzoek: *Hoe werkt de ontwikkeling van sympathie voor moreel slechte personages in televisieseries?* Om inzicht te krijgen in de concepten is de vraag in drie onderdelen opgesplitst: moraliteit en de mogelijke invloed ervan, de emotionele processen en de rol van audiovisuele input. Door hierover begrip te creëren werd het gemakkelijker een topiclijst voor de interviews op te stellen en om mogelijke verschijnselen die daaruit komen te verklaren of in hun context te plaatsen. Gedurende het behandelen van de literatuur zijn zo steeds attenderende begrippen aangewezen die bij het formuleren van de vragen en de analyse van de resultaten terugkomen.

Binnen moraliteit kwamen verschillende kwesties naar voren die tijdens het onderzoek aandacht verdienen. Zo bleek een definitie van het begrip morele slechtheid heel lastig te vormen, zeker om precies te formuleren hoe dit toegepast wordt door mensen. Hiernaast werd aangegeven dat voor morele beoordelingen in fictie wel dezelfde regels gelden als in realiteit, omdat het voor de kijkers anders niet meer te bevatten zou zijn. Als verklaring voor het ervaren van plezier tijdens het kijken naar moreel slechte acties werd geopperd dat dit gevonden kon worden in het overwinnen van angsten en door het verkennen van een nieuw terrein. Die ervaring van plezier zou mogelijk gemaakt worden doordat fictie een veilige omgeving biedt. Wat betreft invloed die moraliteit mogelijk uit zou kunnen oefenen werd gesteld dat er de mogelijkheid was op een afzwakkende of versterkte moraal. Door middel van principes als priming, social comparison en social learning zou het kijken naar moraliteit wel degelijk van invloed kunnen zijn. In positieve zin door mogelijk het opdoen van ervaring of het zorgen van meer begrip. Of in negatieve zin door ook het overnemen van slechte verlangens (wanneer er gesympathiseerd

wordt met slechte personages). Binnen de analyse van de resultaten zullen deze kwesties opgesplitst worden in twee deelvragen: *Hoe beoordelen kijkers personages wat betreft moraliteit?* En: *In hoeverre zijn de personages in staat kijkers te beïnvloeden?*

Wat betreft de emotionele processen werd er gekeken naar de begrippen identificatie, empathie en sympathie. Allereerst werd nog gesproken over de rol van cognitie: theoretici zijn het er nog niet over eens in welke mate deze nu precies een rol speelt bij de verwerking van audiovisuele input. Bij het bespreken van identificatie kwam een 'appeal to suppressed wishes' aan bod, als oorzaak voor het identificeren met een moreel slecht personage. Daarnaast werd er gesproken over bewuste en onbewuste identificatie. Omdat de definiëring van de term identificatie de nodige problemen geeft, wordt er in dit onderzoek vooral gesproken over de band die de kijker met het personage aangaat: waar dus zowel identificatie, empathie als sympathie onder vallen. Of die band kan ontstaan hangt onder andere af van de geloofwaardigheid van de geacteerde emoties en of er sprake is van een herkenbare context voor de kijker. Ook is er een onderscheid tussen mannen en vrouwen te vinden: vrouwen hebben sneller een empathische reactie. Daarnaast kan focalisatie een rol spelen bij het tot stand laten komen van een band tussen de kijker en het personage. Verschillende principes kunnen in werking worden gezet die er toe leiden: emotionele simulatie, onbewuste simulatie, affectieve mimicry en role-taking zijn daar enkele van. Bij een band met een moreel slecht personage wordt er vaak gesproken van een onnatuurlijke sympathie. Smiths structuur van de sympathie beargumenteert hoe deze toch mogelijk is, zonder het eens te zijn met wat het personage doet. Dit doet hij door een onderscheid te maken tussen begrip krijgen voor het personage en hierin meeleven en het daadwerkelijk eens zijn met zijn acties. Binnen het onderzoek zullen deze kwesties bekeken worden binnen de deelvraag: *Welke emotionele processen worden er geactiveerd door de moreel slechte personages?*

Wat betreft het binnenkomen van de audiovisuele input zal er in de analyse gelet worden op principes als priming, sequencing, framing en focus of attention. Uit de literatuur bleek verder onder andere dat motieven een sterk aandeel hebben in de beoordeling van een personage en meer informatie automatisch kan leiden tot meer sympathie, simpelweg omdat er een completer persoon ontstaat. Ook werd nog genoemd dat het hebben van aantrekkelijke of kwetsbare (uiterlijke) kenmerken kan zorgen voor associaties met goed en dat hierdoor automatisch ook beter over iemand kan worden gedacht. De laatste deelvraag die binnen de

interviews onderzocht zal worden is daarmee: *Hoe kan de televisieserie actief meewerken aan de vorming van sympathie?* In het volgende hoofdstuk zal deze vraag verder bekeken worden aan de hand van een karakteranalyse. Hierin zal worden weergegeven hoe series zelf bijdragen aan de mogelijkheid tot sympathie voor moreel slechte personages.

Hoofdstuk 2: Karakteranalyses

In het vorige hoofdstuk is getracht aan de hand van literatuur meer inzicht te krijgen in het ontstaan van sympathie voor moreel slechte personages. In dit hoofdstuk zal de focus meer naar de televisieseries zelf worden gelegd. Bij de theorie is al deels besproken hoe een televisieserie of film zelf kan bijdragen aan het ontstaan van sympathie en daar zal nu verder op in worden gegaan.

In het boek *The Art of Watching Films* (2004) hebben Joseph M. Boggs en Dennis W. Petrie een analytisch framework ontwikkeld waarmee films bestudeerd kunnen worden. Binnen de fictionele en dramatische elementen van films onderscheiden zij verschillende aspecten die hier een grote rol in spelen. Een daarvan is karakterisering. Bij karakterisering gaat het om het neerzetten van personages binnen een narratief. Hierbij hoort ook de manier waarop er informatie over hen wordt overgebracht (Harrison, 1998, 51). Door dit voor specifieke personages te bestuderen kan mogelijk meer inzicht verkregen worden in het ontstaan van sympathie voor deze moreel slechte personages. Boggs en Petrie bieden diverse aspecten binnen de serie aan waardoor karakterisering tot uiting komt en zo dus ook verschillende stimuli waardoor wij een standpunt over het personage kunnen gaan innemen. In dit hoofdstuk zullen deze tactieken voor het neerzetten van sympathieke moreel slechte personages bekeken worden. Door te zien hoe een serie ons stuurt in het innemen van een bepaald standpunt over een personage zal er mogelijk ook meer duidelijkheid worden gecreëerd over hoe er sympathie voor moreel slechte personages kan ontstaan. De indeling van verschillende tactieken binnen karakterisering van Boggs en Petrie is hier bij uitstek handig voor omdat hierbij heel duidelijk kan worden waardoor een personage op een bepaalde manier overkomt en zo dus hoe die sympathie uiteindelijk tot stand kan komen. De vraag die in dit hoofdstuk centraal staat is: *Hoe kan de televisieserie actief meewerken aan de vorming van sympathie?*

Om deze vraag te beantwoorden is er gekozen voor vier specifieke personages uit verschillende televisieseries waarbij gekeken zal worden naar karakterisering. Deze vier personages zijn uitgekozen omdat, na rondvragen, bleek dat veel van de kijkers hen als moreel slecht, maar toch sympathiek beschouwden. Ook zijn alle vier de series redelijk bekend en maakt dit het later gemakkelijker respondenten te vinden die over de personages mee kunnen praten. Voor ieder van de vier personages zal een korte introductie worden gegeven over wie ze zijn en

waarom ze als moreel slecht kunnen worden gezien. Vervolgens zal aan de hand van de tactieken van karakterisering die Boggs en Petrie noemen beschreven worden hoe de personages worden gekarakteriseerd. In de conclusie zullen vervolgens uitspraken worden gedaan over hoe er mogelijk sympathie voor deze personages ontstaat na aanleiding van de karakterisering. In het vierde hoofdstuk, waarin de resultaten uit de interviews besproken worden, zullen deze uitkomsten vergeleken worden met de stimuli die volgens de respondenten ook daadwerkelijk voor hun sympathie zorgden. Allereerst zal nu de methode van Boggs en Petrie verder worden verklaard.

2.1 Methode

Boggs en Petrie benoemen acht tactieken waardoor een personage gekarakteriseerd kan worden. Daarnaast geven zij nog een aantal factoren die ook een rol kunnen spelen. De acht tactieken zijn als volgt samen te vatten:

- Uiterlijk
- Dialoog
- Externe actie
- Interne actie
- Reacties van anderen
- Contrast
- Karikatuur
- Keuze van naam

De eerste belangrijke tactiek binnen karakterisering die Boggs en Petrie noemen is het uiterlijk voorkomen van een personage. Meteen wanneer wij acteurs op het scherm zien ontstaan er bij ons bepaalde verwachtingen over hen. Door hun uiterlijke kenmerken, maar ook door bijvoorbeeld kleding en hoe ze zich bewegen. In dialoog kan ook veel van een personage worden afgeleid: zowel door wat er gezegd wordt als hoe dat gebeurt. Ware gedachten, houdingen en emoties kunnen onthuld worden op subtiele manieren: door woordkeuzes en door nadruk of pauzes. De manier van praten geeft vaak ook een beeld van mentale processen of de sociale status van een personage. De beste reflectie van iemands persoonlijkheid is mogelijk nog wel simpelweg te vinden in zijn acties. Acties horen logisch bij het personage te passen, het personage heeft immers de motivaties voor zijn acties. De meest simpele keuze kan zo al veel over een personage onthullen. Vaak zelfs meer dan acties zelf omdat in de keuze te zien is waarom het personage iets doet. Naast externe actie is ook de interne actie belangrijk, deze vinden plaats in het hoofd van het personage en in het uiten van emoties. Het bestaat uit geheimen, onuitgesproken gedachten, dromen, aspiraties, herinneringen en angsten. Deze interne actie kan kenbaar gemaakt worden door bijvoorbeeld het laten zien van flashbacks of voice-overs, close-ups met gezichtsuitdrukkingen of door veranderingen in muziek. Ook de

reacties van anderen kunnen als een reflectie voor karakterisering gezien worden. Op deze manier kan al veel over een personage gezegd worden zonder dat deze in beeld is geweest. Door hoe anderen praten over iemand, of door hoe ze reageren wanneer het personage een kamer binnenkomt, kan al veel worden bepaald. Een andere goede manier om de kijker een bepaald beeld te geven van een personage is om een personage te contrasteren met personages die in gedrag, houding, meningen, levensstijl en uiterlijk het tegenovergestelde zijn van het personage. Op deze manier worden de tegenovergestelde eigenschappen extra versterkt. Ook het karikatuur is een mogelijke techniek. Door het extra overdrijven van eigenschappen kan een personage al snel een sterke indruk op ons maken. Tenslotte wijzen Boggs en Petrie er nog op dat de keuze van een naam vaak ook een belangrijk onderdeel van het personage is, en dat hier vaak ook al karakteristieken uit zijn af te leiden.

Naast deze verschillende tactieken voor karakterisering gaan Boggs en Petrie ook in op het onderscheid tussen een statisch en een dynamisch personage. Dynamische personages worden beïnvloed door de acties in het plot (intern, extern of beiden), zij ondergaan hierdoor een belangrijke verandering. Die verandering is permanent. Statische personages blijven daarentegen vrijwel hetzelfde gedurende de film. Ook is er een onderscheid tussen platte en ronde personages, waarbij de eerste voorspelbaar en tweedimensionaal zijn, maar de ronde personages juist wel complex en moeilijk te categoriseren zijn. Tenslotte wijzen Boggs en Petrie ook op het belang van de *setting*: deze kan zowel een determinant van het karakter zijn als een reflectie. Een setting kan het personage zowel beïnvloed hebben als de kijker hints geven voor het begrijpen van zijn karakter.

Opvallend aan de benoeming van tactieken door Boggs en Petrie is dat de tactieken net zo goed over literatuur kunnen gaan, hoewel zij wel specifiek over film praten. Dit komt waarschijnlijk doordat zij zich concentreren op dramatische en fictionele kenmerken, maar juist tactieken die bij film komen kijken zouden een grote rol kunnen spelen in het karakteriseren van een personage en deze laten zij nu achterwege. Karakterisering als analysemethode binnen filmwetenschap is dan ook zeldzaam, het is een methode die meer binnen de literatuurwetenschap wordt toegepast. Toch kan er als film specifieke aanvulling nog gedacht worden aan de rol van geluid, montage en cameravoering. Deze werden bij Boggs en Petrie geschaard onder interne actie, omdat interne actie hierdoor kenbaar gemaakt kan worden. Maar keuzes hierin kunnen ook heel direct wat over hoe het personage overkomt zeggen. Door keuzes te maken in de geluiden die onder de film te horen zijn kan de

filmmaker onze perceptie van het beeld en de actie bepalen en het frame dat gekozen wordt om te filmen definieert wat we zien (Bordwell & Thompson, 2008).

Wanneer steeds als een specifiek personage in beeld komt spannende muziek begint, zal dit personage al snel als onheilspellend worden gezien. En als iemand alleen in wijde shots getoond wordt zal het veel moeilijker zijn om een band te creëren (en dus het personage echt aardig te gaan vinden). Dit zal een stuk gemakkelijker gaan wanneer deze in bewegende close-ups wordt weergegeven waardoor er met hem de spanning van het moment gevoeld wordt. Juist technieken die specifiek voor film zijn kunnen een groot aandeel hebben in de karakterisering van de personages. Om deze volledig te bespreken wordt alleen een andere analyse vereist, dus deze technieken zullen slechts globaal terugkomen in deze karakteranalyse. Ook de eerder besproken tactieken van priming, sequencing, focus of attention en framing kunnen van grote invloed zijn op het interpreteren van een personage. Naast het rijtje van Boggs en Petrie zal ook naar de relevantie van deze aanvullingen gekeken worden voor de vier personages, om zo hopelijk tot een goede weergave te komen van de karakterisering van de personages.

2.2 De personages

2.2.1 Dexter Morgan

De serie DEXTER loopt inmiddels vijf seizoenen. Al 72 afleveringen lang zien de kijkers bijna iedere aflevering hoe Dexter iemand vermoordt. En niet uit nood, om bijvoorbeeld zijn eigen leven te redden, maar met voorbedachten rade en goed voorbereid. De moorden worden expliciet in beeld gebracht, steeds weer zien wij hoe Dexter een snee in de wang van een slachtoffer maakt om een bloeddruppel te verzamelen voor in zijn collectie en vervolgens een mes in het hart steekt. De reden voor Dexters 'hobby' is een *dark passenger*, zoals het in de serie genoemd wordt. Al sinds Dexter een kind was voelt hij de sterke neiging tot moorden: alleen dan voelt hij een rust van binnen. Dexters vader was politieagent en leerde hem al jong hoe hij ervoor kon zorgen dat de politie niet achter zijn moorden kwam. Ook leerde hij Dexter zijn dark passenger op een zo goed mogelijke manier in te zetten. Dexters regel is dat hij alleen mensen vermoordt die het 'verdienen': moordenaars waar de politie niet genoeg bewijs voor kon vinden. En hier is Dexter over het algemeen ook grondig in, zodat de kijker iedere keer dat Dexter een nieuw slachtoffer op tafel heeft liggen, wel weet dat het verdwijnen van deze persoon de wereld mogelijk beter zal maken. Toch maakt Dexter ook weleens fouten. Wanneer hij gehaast moet handelen of in een lastige situatie komt is het moorden van een minder schuldig

iemand voor hem niet zo zeer vervelend omdat het een slechte daad is: het is alleen een risico voor het mogelijk verliezen van de controle. Onzorgvuldig handelen kan ervoor zorgen dat hij sporen achterlaat. Door zijn hobby wordt Dexter genoodzaakt constant tegen iedereen om zich heen leugens te vertellen en brengt hij ook zijn familie in gevaar. Zo wordt Dexters vrouw aan het eind van seizoen vier vermoord door de man die Dexter als zijn volgende slachtoffer bestempeld had.

Qua uiterlijk ziet Dexter Morgan er heel normaal uit. Hij komt een beetje verlegen over en gaat gemakkelijk op in de mensen. Hij heeft vaak een vrij neutrale blik, die door zijn diepgelegen ogen soms nog wel eens wat duister over kan komen. Zijn houding is een beetje gebogen en hierdoor komt hij lichtelijk klunzig over. Het is typisch iemand die grotendeels in zijn eigen hoofd leeft, maar wel prima om kan gaan met anderen mensen op een oppervlakkig niveau. Wanneer hij praat probeert hij het gesprek altijd vrij onpersoonlijk en kort te houden. In de relatie met Rita die Dexter gedurende een deel van de serie heeft is hij ook vrij afstandelijk. In gesprekken praat hij meer met haar mee en meer over koetjes en kalfjes dan echt diepgaande dialoog over hoe hij zich voelt. Dexters acties komen heel direct voort uit wat er intern bij hem afspeelt. Zijn drang naar moorden is de leidraad van zijn leven, zeker tot hij de zorg over kinderen krijgt. Door de voice-over van Dexter die gedurende de serie regelmatig te horen is komen wij erachter wat er echt allemaal in hem afspeelt, iets wat in dialogen met anderen of in emoties op zijn gezicht amper af te lezen valt. Door die voice-over komt de kijker er bijvoorbeeld ook achter dat Dexter enorm intelligent is, wat daarbuiten alleen af te leiden valt uit het werk dat hij doet (bloedspetter-analist bij de politie). In zijn hoofd is Dexter constant bezig met het afhandelen van moorden of het plannen van een nieuwe. Hier moet altijd eerst voor achterhaald worden of iemand het echt verdient, wat vaak al de nodige moeite kost. En vervolgens moet Dexter een moment grijpen om toe te slaan. De rest van zijn leven is eigenlijk allemaal een soort bijzaak, iets wat nodig is om de façade op te houden dat hij een heel normaal iemand is. In zijn externe acties, de moorden, en hoe hij tegen zijn slachtoffers praat, leren wij Dexter pas echt kennen. Toch zou uit deze acties heel gemakkelijk afgeleid kunnen worden dat Dexter er puur op uit is



Afbeelding 1: Dexter Morgan

om slechte mensen af te straffen. Voordat hij ze vermoordt confronteert hij zijn slachtoffers bijvoorbeeld ook altijd met hun daden. Maar door de voice-over van Dexter weten we dat dit slechts een manier is die hij gekozen heeft om het moorden minder erg te maken. Toch lijkt het af en toe alsof Dexter wel oprecht walgt van deze mensen, iets wat zou betekenen dat Dexter toch meer empathie en gevoel heeft dan hij zelf soms denkt.

Andere personages kennen Dexter niet echt, bijna niemand weet wie Dexter echt is. Zijn zus bijvoorbeeld ziet hem als een broer die niemand kwaad zou kunnen doen en ook zijn vrouw had niets in de gaten. Toch zijn er gedurende de serie wel degelijk mensen geweest die Dexter gingen verdenken. Mensen gingen het verdacht vinden dat hij vaak weg is zonder dat iemand weet waarheen en dat hij eigen projecten lijkt te hebben. Terwijl iedereen Dexter als onopvallend ziet zijn er zeker personages geweest die hem juist extra in de gaten wilden houden, omdat hij simpelweg iets verdachts had. Ironisch aan Dexter is dat hij vol passie mensen vermoordt omdat zij moreel slechte dingen doen, terwijl hij zelf ook eigenlijk zo is. Toch wordt er juist hierdoor ook een sterk contrast aangebracht: Dexter straft puur mensen die ook echt straf verdienen, die mensen deden dit niet. Juist door het aanhalen van nog grotere slechteriken lijkt Dexters daad minder erg. De naam van Dexter lijkt bewust gekozen. In Oudengels betekent het 'the one who dies', hoewel Dexter in de serie natuurlijk degene is die er juist voor zorgt dat anderen doodgaan. Ook betekent het vaardig, iets wat Dexter zeker is in wat hij doet.¹

Dexter is een dynamisch personage: hij maakt zeker een ontwikkeling door. Aan het begin van het eerste seizoen zal de kijker nooit denken dat hij gaat trouwen, laat staan een kind krijgen. Toch gebeurt dit in de loop van de serie en het lijkt niet eens totaal omdat 'het hoort', uit zijn externe acties lijkt hij ook echt om de vrouw te geven. De vrouw heeft al twee kinderen uit een eerder huwelijk en krijgt met Dexter ook nog een zoon. Wanneer zijn vrouw vermoord wordt, wordt Dexter zo alleenstaande vader en dit verandert hem. Gedurende dit seizoen geeft Dexter het moorden zeker nog niet op, maar hij begint het wel te overwegen. Het wordt wel minder, simpelweg omdat hij nu ook andere dingen aan zijn hoofd heeft. Dexter lijkt gedurende de serie zo steeds meer in staat echt om mensen te geven, om oprecht gevoelens te hebben.

Bij het personage Dexter is er duidelijk sprake van framing. Zowel door het contrast met de slechteriken waar Dexter achteraan gaat, waardoor zijn daden goed

¹ Betekenissen gevonden via <http://www.paulsadowski.com/NameData.asp> en <http://www.behindthename.com/>

gaan lijken, maar ook door de baan die Dexter heeft. Doordat hij op een politiebureau werkt en hij daar precies meekrijgt wat er allemaal speelt en achter wie hij aan moet gaan, lijkt zijn hobby bijna een verlengde van zijn werk. Op deze manier gaat de kijker mogelijk op een andere manier naar zijn hobby kijken. Door die associatie met politiewerk gaat de kijker Dexters hobby ook als iets wat goed is beschouwen. De voice-over van Dexter zorgt daarnaast voor een specifieke focus of attention. Door voortdurend zijn gedachten over zaken en zijn problemen te horen, ontstaat er mogelijk bij de kijker de neiging deze zorgen over te nemen. De voice-over is een hele directe manier van specifieke gedachten over situaties opdringen. Ook wat betreft camerakeuzes wordt het aan de kijkers opgedrongen met Dexter mee te leven en aan zijn kant te staan. Dit wordt onder andere gedaan door close-ups waarin de interne actie van Dexter sterk waargenomen kan worden op voor hem spannende momenten.

2.2.2 Sue Sylvester

Sinds de muzikale komedieserie GLEE twee jaar geleden begon, is vooral het personage van Sue Sylvester, de cheerleading coach wiens doel het is de Glee club zoveel mogelijk dwars te zitten, enorm populair. De serie speelt zich af op de middelbare school McKinley High waar een groep onpopulaire maar getalenteerde scholieren zich verzamelen bij de Glee club (waar ze een *showchoir* vormen). Dat dit ze nog minder populair maakt, houdt de leerlingen hierbij niet tegen, maar maakt ze wel een eenvoudig slachtoffer voor onder andere Sue. Zij is de coach van de cheerleaders, die erg succesvol zijn. Sue is echter totaal niet geschikt om met kinderen te werken, ze geeft niets om hun persoonlijke ontwikkeling, gezondheid of opleiding, maar alleen maar om het winnen van de cheerleaders en om het dwarszitten van mensen. Sue geniet er enorm van om Will, de leraar die de Glee club begeleidt, in de weg te staan en af te kraken. En ze is altijd op zoek naar een opening om de Glee club te laten falen of tegen elkaar uit te spelen.

Sue is opvallend lang, heeft kort blond haar en draagt altijd trainingspakken. Daarnaast kijkt ze bijna altijd ofwel boos, ofwel zelfgenoegzaam. De kijker kan hier al snel uit afleiden dat er in ieder geval iets raars aan Sue is, hoewel het haar nog niet meteen definieert. Dat gebeurt wel, direct,



Afbeelding 2: Sue Sylvester

wanneer Sue haar mond open doet. Bijna alle tekst van Sue bestaat uit lange monologen waarin ze beledigingen maakt en duidelijk laat zien dat ze zichzelf en haar belangen structureel boven die van anderen stelt. Het beledigen gebeurt vaak in een hoog tempo en met slim bedachte humor, wat erop wijst dat Sue in ieder geval vrij intelligent is. Ook wordt het duidelijk dat ze over het algemeen een gefrustreerd persoon is die heel snel ontevreden is. Haar acties zijn een verlengde van haar monologen: ook beledigend bedoeld of puur om mensen dwars te zitten. Hierbij maakt het haar weinig uit of ze uitermate gemeen is tegen kinderen of hen zelfs in gevaar brengt: als Sue een missie heeft, dan maakt ze die waar. Deze missies hebben vaak te maken met ofwel zoveel mogelijk geld krijgen, het zo goed mogelijk doen met de cheerleaders, of het dwarsbomen van de Glee club. Toch heeft Sue ook haar momenten waarop ze haar gevoelige kant laat zien. Zoals bij een kans op liefde van een man, of bij haar verstandelijk gehandicapte zus. Vooral als het om haar zus gaat, om wie ze heel veel geeft, kan Sue opeens een kant laten zien waarin ze heel lief en zorgzaam is. Meestal worden gevoelige momenten van Sue ook aangehaald om een verklaring te geven voor haar houding tegenover iets in een specifieke aflevering en laat het zo sterk haar interne actie zien.

Bijna iedereen in de serie heeft een hekel aan Sue, maar wil haar ook weer een nieuwe kans geven wanneer er een gevoeliger moment plaatsvindt. Sue wordt eigenlijk heel rechtvaardig behandeld door iedereen om haar heen: iets wat ze niet zelf helemaal niet doet. Cheerleaders verlaten haar wanneer Sue een medecheerleader in gevaar brengt, maar wanneer de zus van Sue komt te overlijden staat de Glee club wel voor haar klaar om mee te helpen met de begrafenis. Op deze manier is er een beetje een vreemde band ontstaan tussen Sue en andere personages. Het lijkt alsof er een tweedeling bij Sue is. Wanneer ze zich kwetsbaar opstelt accepteert iedereen haar enorm, maar wanneer ze gemeen is, is ze ook direct heel erg gemeen. Dan geeft ze de setlist van de Glee club aan andere Glee clubs voor een wedstrijd, of zegt ze tegen een wat stevig meisje dat ze niks meer mag eten wil ze een cheerleader blijven. Door de humoristische wijze waarmee ze dit doet wordt Sue een karikatuur tijdens deze monologen. Het is voor de kijkers mogelijk moeilijk haar op die momenten echt heel serieus te nemen. Toch is Sue voor een groot deel van de serie ook wel echt de grootste slechterik. Ze staat hierin tegenover Will, de leraar die de Glee club begeleidt. Grote tegenstelling tussen deze twee is dat Will heel erg om de kinderen geeft. Hij is constant bezig met hen uitdagen en hen tot betere personen maken, terwijl Sue vooral vaak kinderen lijkt te willen saboteren. Ook de kamer van Sue op de school weerspiegelt goed hoe zij is. De kamer staat vol

met trofeeën en dat is dan ook waar zij vooral om geeft. Sue lijkt af en toe op een dynamisch personage, juist door de gevoelige momenten. Maar eigenlijk is ze een statisch personage dat soms een 'zwak' moment heeft. Ze valt namelijk altijd weer terug in haar gemene zelf.

Framing wordt bij Sue regelmatig ingezet om haar opeens toch niet zo slecht te laten zijn. Dan reageert ze bot of onredelijk ergens op, maar blijkt achteraf, doordat de context bekend wordt, dat zij hier een hele goede reden voor had. Verder is opvallend dat het point of view alleen bij Sue ligt wanneer zij haar goede kant laat zien, dan wordt het verhaal vanuit Sue verteld. Wanneer zij wel de slechterik is en er geen excuus is voor haar daden wordt er vanuit ofwel Will ofwel de gehele Glee club gekeken. Wat betreft muziek en cameravoering wordt juist bij de serie Glee alles net wat aangesterkt. Door middel van komische muziekjes wordt de dreiging van Sue bijvoorbeeld weleens aangekondigd. Ook de cameravoering geeft vaak extra nadruk aan haar aanwezigheid door bijvoorbeeld op haar in te zoomen of haar door de schoolgangen te volgen wanneer ze boos is. Glee heeft een sterk eigen stijl van filmen, waarbij verder weinig onderscheid wordt gemaakt per personage.

2.2.3 Walter H. White

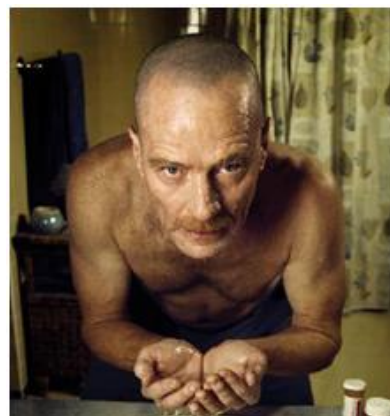
In de eerste aflevering van de serie *BREAKING BAD* wordt het meteen duidelijk dat protagonist Walter White niet gelukkig is. De scheikundeleraar laat alles hem maar een beetje overkomen. Leerlingen respecteren hem niet echt, op zijn tweede baan wordt hij niet op waarde geschat en zijn vrouw maakt thuis de belangrijke beslissingen. Dan blijkt dat Walter longkanker heeft, een gevorderde variant waardoor hij niet lang meer te leven zal hebben. Walter houdt dit nog even voor zich en wanneer hij met zijn zwager (die agent is bij de *Drugs Enforcement Administration*) mee is en ziet hoe een meth lab opgedoekt wordt, bedenkt hij dat dit een erg gemakkelijke manier van geld verdienen is. Als scheikundedocent is hij uitermate goed in het maken van methamfetamine en op die manier kan hij ervoor zorgen dat zijn vrouw en zoon in ieder geval niet in geldnood komen wanneer hij sterft. Al vrij snel gaat hij met een oud-leerling van hem aan de slag en komt er dan ook achter dat het in de drugswereld niet slechts een kwestie van scheikunde is. Walters leven verandert compleet: diefstal en moorden hoort er opeens bij. Walter zelf wordt ook steeds meedogenlozer: tegenover zijn partner, Jesse, maar ook tegen anderen. Hij wil alsmaar meer geld verdienen en laat zich hier niet gemakkelijk in tegenhouden. Walters keuze voor dit pad maakt hij bewust: een vriend van hem

biedt hem op een gegeven moment ook geld aan voor de behandeling van zijn kanker, maar Walter wil dit niet aannemen.

Het uiterlijk van Walter uit BREKING BAD weerspiegelt zijn persoonlijkheid. In de serie begint hij als teruggetrokken, onopvallend, 'grijs' persoon. Een jaar of vijftig, overhemd, een bril, snor, grijzend haar en een serieuze blik. Typisch iemand op wie niemand let, die nooit iets zal doen wat niet mag en een saai leven leidt. Wanneer hij de verandering ondergaat na het horen dat hij longkanker heeft, heeft dit ook een effect op zijn uiterlijk. Wanneer hij aan het einde van het eerste seizoen definitief besloten heeft door te gaan met het maken en verkopen van meth, valt dit gelijk samen met het moment in zijn chemokuur waarin zijn haar uitvalt, hij scheert zich hierom direct kaal en krijgt zo een stoerder uiterlijk. Hierdoor valt hij opeens niet op tussen de andere drugsdealers. Het nieuwe uiterlijk van Walter zorgt ervoor dat hij meer serieus genomen wordt. Toch was zijn onopvallende uiterlijk ook een soort dekmantel: niemand verwacht van Walter dat hij zich met moreel foute dingen bezig houdt. Dit komt ook deels door de manier waarop Walter praat: onzeker en hikkend. Het geeft hem iets sulligs, waardoor mensen hem al snel onderschatten. Dit sullige verdwijnt wanneer hij in zijn drugswereldje zit. Tegen Jesse, zijn partner, schreeuwt hij gerust wanneer hij domme dingen doet. Ook dwingt hij hem soms verder te gaan dan Jesse zelf wil in dingen. Hier heeft Walter een hoop te verliezen maar ook precies in zijn hoofd hoe hij alles wil hebben. Walter lijkt zo helemaal los te komen in dit illegale wereldje, terwijl hij rond zijn familie en werk weer de teruggetrokken, rustige man wordt. Toch lekt er af en toe wel een beetje van de avontuurlijkere Walter over in de braveren Walter, zoals bij zijn enthousiasme in seks, of wanneer hij uit frustratie toch voor zichzelf opkomt.



Afbeelding 3: Walter H. White (aan het begin van de serie)



Afbeelding 4: Walter H. White (tijdens de chemokuur)

Door Walters acties en de keuzes die hij maakt komt de kijker een hoop over het personage te weten. Dat hij in eerste instantie de keuze maakt om meth te gaan maken is uiteraard opvallend. Gedurende de serie komt de kijker te weten dat Walter erg goed was op het gebied van kristalliseren (hij is scheikundige) en zelfs met een studiegenoot een bedrijf heeft opgericht waar die studiegenoot nu enorm succesvol mee is. Dit terwijl Walter op een middelbare school is gaan werken. Het feit dat Walter de keuze maakt om meth te gaan koken, kan verklaard worden met dat het voor hem een makkelijke manier is om geld te verdienen, maar het kan ook mogelijk komen doordat hij zich daar in zijn element voelt. Het is iets waar hij goed in is, misschien wel een van de beste en mogelijk wilde hij ook die glorie weer even herleven als hij toch dood zou gaan. Ook wanneer Walter van zijn studiegenoot het aanbod krijgt dat hij de hele treatment wil betalen voor zijn behandeling (geld waar Walter ook eigenlijk recht op heeft omdat het in eerste instantie ook zijn bedrijf was), slaat Walter dit aanbod af. Hij vertelt zijn vrouw dat hij het geld heeft aangenomen, maar gaat ondertussen door met de meth om ook daadwerkelijk aan het geld te komen. Deze keuze zou van Walter ofwel een heel trotse man maken, maar zelfs dat is moeilijk te beargumenteren aangezien Walter eigenlijk gewoon recht heeft op het geld, ofwel hij maakt een bewuste keuze meth te willen koken en dealen. Ook wanneer hij genezen is blijft hij doorgaan met het dealen van meth omdat hij gewend is geraakt aan het geld en niet meer terug kan naar zijn oude, saaier, leven. Dit betekent dat Walter de kick die hij hieruit krijgt, het doen van iets dat verboden is en er goed in zijn, zelfstandig dat geld verdienen, belangrijker vindt dan de eventuele gevolgen die er voor Walter, zijn familie, zijn partner en iedereen met wie ze omgaan, zouden kunnen ontstaan.

Het is lastig om bij Walter precies te achterhalen wat er in zijn hoofd gebeurt. Omdat het een zodanig teruggetrokken persoon is die weinig zegt, en er geen voice-over of iets dergelijks wordt toegepast, hoor je nooit goed Walters gedachten. Dit wordt deels gecompenseerd met het tempo van de serie. Er wordt voor alle gebeurtenissen, gesprekken en situaties uitgebreid de tijd genomen. Emoties en gedachten worden in beeld gebracht door close-ups van gezichtsuitdrukkingen. Juist door die tijd die genomen wordt voor alles gaat de kijker mogelijk dezelfde frustraties en opluchtingen voelen als Walter zelf heeft. De cameravoering speelt hier een hele belangrijke rol omdat de kijker zo steeds meer doorkrijgt hoeveel er bij Walter in zijn hoofd afspeelt waar zijn omgeving geen weet van heeft en wat ze ook niet achter hem zoeken. Walters omgeving gaat ook met

hem om alsof hij zelf niet goed eigen keuzes kan maken, alsof hij een beetje hulpeloos is. Zijn zwager is het tegenovergestelde van Walter: praat makkelijk, maakt geregeld grapjes en is een stoere man. Dit contrast zorgt ervoor dat wanneer de twee in dezelfde ruimte zitten, Walter extra onhandig lijkt. Walters vrouw, Skyler, probeert aan de ene kant hem zo goed mogelijk te laten merken hoe zij vindt dat hij met dingen om moet gaan, maar aan de andere kant is ze ook wanhopig op zoek naar eigen inbreng van Walter. Zij lijkt door te hebben dat er meer gebeurt in Walter dan hij laat zien.

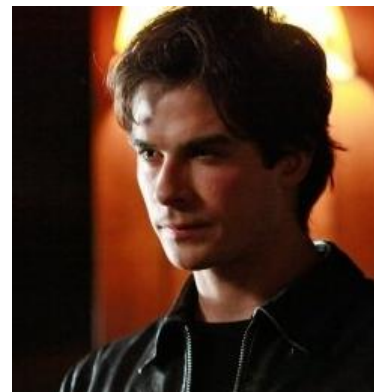
De achternaam van Walter, 'White', komt onschuldig en onervaren over, net als hijzelf. Hij is een dynamisch personage: hoe meer hij in aanraking komt met de drugswereld hoe meer hij het ook nodig heeft om zich hieraan aan te passen. Het zorgt ervoor dat Walter uit zijn schulp kruipt. Dat de kijker dit als positief kan gaan ervaren komt vooral door de tactieken als framing en focus of attention. De focus ligt zeker in het begin van de serie heel sterk op het saaie leven dat Walter leidt en op welke gebieden hij eigenlijk gefaald heeft in het leven. Door dit zo te benadrukken wordt het leuk wanneer hij wel ergens in slaagt. Ook framing wordt hier toegepast, juist de context van het zijn van een scheikundedocent in combinatie met het produceren van meth maakt het voor de kijker mogelijk minder snel afkeurbaar.

2.2.4 Damon Salvatore

In *THE VAMPIRE DIARIES* staan drie personages centraal: de vampierbroers Damon en Stefan, en Elena, het sterfelijke meisje waar ze beiden verliefd op worden. De twee broers zijn tegenovergestelden van elkaar, zeker in het begin van de serie. Waar Stefan alleen dierenbloed drinkt (zodat hij bij mensen niet in de verleiding komt), erg beschermend, aardig en begripvol is, geeft Damon juist niets om anderen. In de serie wordt dit als volgt uitgelegd: een vampier voelt alles extremer dan mensen, dat kan op een gegeven moment zoveel pijn gaan doen dat het makkelijker is om het gevoel gewoon af te sluiten. En dat is wat Damon zegt gedaan te hebben en hoe hij zich ook gedraagt. Zijn broer krijgt al vrij snel in de serie een relatie met Elena en dat Damon zijn gevoel niet volledig heeft afgesloten wordt ook al vrij snel duidelijk, want ook hij wordt steeds meer beschermend, aardiger en begripvoller tegenover Elena. Maar juist deze gevoelens zorgen weer voor extra pijn bij hem, waardoor hij regelmatig terugvalt. Wanneer dit gebeurt doet hij moreel slechte dingen, zoals mensen hypnotiseren zodat ze doen wat hij wil en mensen doden wanneer het hem uitkomt.

De naam van het personage Damon Salvatore lijkt vreemd gekozen. De naam komt uit een Griekse mythe en symboliseert vertrouwen en trouw in een ware vriendschap.² In eerste instantie is Damon juist helemaal niet iemand op wie je kunt vertrouwen. Hij is iemand die zijn eigen weg gaat en daarin vooral rekening houdt met zichzelf. Toch verandert Damon gedurende de serie door zijn liefde voor Elena en hebben de schrijvers Damon mogelijk zo genoemd als voorbode: zo kan hij ook zijn. Een andere verklaring kan zijn dat de naam Damon lijkt op demon, en juist verwijst naar zijn slechte kant.

Damon is een aantrekkelijke vampier, op de top van zijn leven en zo zal hij ook altijd blijven. Ondanks dat hij niet van deze tijd is kleedt hij zich goed, maar niet opvallend. Uit niets zou de kijker (willen) opmaken dat Damon levensgevaarlijk is. Zijn knappe uiterlijk maakt hem zo alleen maar gevaarlijker omdat het mensen gemakkelijk voor hem doet laten vallen. Wat betreft gesprekken kan Damon ook uiterst charmant zijn, maar dat hangt er vanaf of hij er zin in heeft. Wanneer hij iemand als vriend wil is hij prima gezelschap, maar als vijand is hij juist enorm gevaarlijk. Interne en externe actie zijn constant aan het botsen in Damon en dit maakt hem hoogst onvoorspelbaar en complex. Damon heeft voor een lange tijd al zijn gevoelens uitgezet, in de wereld van THE VAMPIRE DIARIES kunnen vampiers dit doen als een soort verdedigingsmechanisme. Vampiers ervaren alles intenser en als gevoelens te zwaar worden en te pijnlijk kunnen ze deze dus uitschakelen. Met als gevolg dat alles wat ze vervolgens doen puur egoïstisch is. Aan het begin van de serie is Damon ook zo. Hij bijt mensen wanneer hij zin heeft in bloed en hypnotiseert ze wanneer hij gezelschap nodig heeft. Op een bepaald punt in de serie begint Damon zijn gevoelens steeds meer toe te laten. Dit komt doordat hij de kans heeft tot het ervaren van een positieve emotie: liefde. Het probleem is alleen dat het meisje op wie hij verliefd begint te raken al liefde heeft gevonden bij zijn broer: Stefan, die al veel eerder besloot zijn gevoelens weer 'aan' te zetten en dus ook een beter persoon is dan Damon op dat moment. Het is lastig bij Damon precies te peilen wat hij voelt. Dit uiteten zal hij niet snel doen, dus het moet vooral afgeleid worden uit zijn acties en keuzes die hij maakt.



Afbeelding 5: Damon Salvatore

² Betekenissen gevonden via: <http://www.behindthename.com/>.

Damons morele slechtheid wordt versterkt door het contrast met zijn broer. Dit terwijl Stefan in het verleden juist degene was geweest die enorm slecht was, waar Damon hem terug moest roepen. En juist Damon heeft een hoop pijn en kwellingen moeten ondergaan, wat het begrijpelijker zou maken waarom hij zijn gevoelens uit wil zetten. Dat nu dus juist Stefan de moreel goede persoon is die het meisje krijgt, maakt Damon alleen maar gefrustreerder en dus gevaarlijker maar zorgt bij de kijker mogelijk voor medelijden. De reacties van anderen zijn vaak erg negatief op Damon, omdat de andere personages weten wat Damon allemaal gedaan heeft. De andere personages wantrouwen hem, en dit maakt hem af en toe een buitenstaander. Alleen Stefan en Elena blijven vertrouwen in hem hebben.

Wat betreft framing wordt er in de serie heel erg de nadruk gelegd op de kwelling die Damon ondergaat. Zijn slechte daden krijgen zo een context door middel van flashbacks of momenten waarop hij emoties laat zien en zo ontstaan er redenen waardoor Damon zo is. Deze momenten worden ook regelmatig geprimed, waardoor de kijkers daar steeds aan herinnerd worden. Ook de focus of attention is zo steeds meer richting de goede kant van Damon aan het gaan gedurende de serie. Waar Damon in het begin echt de slechterik was, wordt er nu steeds meer aandacht besteed aan hoe Damon zo geworden is en waar hij in zijn hoofd allemaal mee bezig is. Wat betreft cameravoering en muziek worden er geen hele specifieke dingen gedaan in het neerzetten van Damons personage. Wel wordt er bewust nadruk gelegd op de gevoelens van Damon. De serie neemt de tijd om goed in beeld te brengen wat alles met hem doet. Wanneer hij iemand vermoordt eindigt de scène bijvoorbeeld met een shot van Damon en heftige monologen zijn in close-up, zodat de tranen in zijn ogen zichtbaar zijn. Er wordt, ook in de cameravoering, wel heel bewust de mogelijkheid gegeven de emoties achter de morele slechtheid te zien.

2.3 Conclusie

In dit hoofdstuk is gekeken naar de karakterisering van vier moreel slechte personages in televisieseries. Aan de hand van tactieken van Boggs en Petrie is beschreven hoe personages neer worden gezet en hoe informatie over hen wordt gebracht. Deze tactieken zijn aangevuld door tactieken die in het eerdere hoofdstuk al genoemd werden en tactieken die voor film specifiek een rol kunnen spelen. In deze conclusie zal nu gekeken worden hoe deze karakterisering sturend kan werken in het ontwikkelen van een positief beeld van de moreel slechte personages.

Opvallende tactieken bij het personage Dexter waren het inzetten van contrast, de ontwikkeling die hij doormaakt en de voice-over. Door het contrast met

zijn slachtoffers, mensen die nog slechtere dingen deden dan hij, komt hij zelf mogelijk een stuk minder slecht over op de kijkers. Ook de context van het politiebureau waar Dexter werkt helpt mogelijk bij het minder erg doen lijken wat hij doet, omdat het een verlengde van het politiewerk lijkt. Door de positieve associatie die er bij zijn werk mee kan worden gekregen: hij straft mensen die het verdienen, hij helpt bij het politiewerk, gaat de kijker mogelijk minder negatief over zijn daden denken en misschien zelfs wel deels vergeten dat ze moreel slecht zijn. De voice-over biedt de kijker een blik in het hoofd van Dexter, waardoor we continu geconfronteerd worden met zijn gedachten over zaken. Het wordt zo heel gemakkelijk om hierin mee te gaan en zo ook mee te leven met de persoon achter die gedachten. De ontwikkeling die Dexter gedurende de serie doormaakt wat betreft gevoel zorgt er ook voor dat de kijker mogelijk langzaam sympathie voor hem gaat krijgen omdat hij weet waar Dexter begon. Omdat het zo duidelijk was hoeveel moeite Dexter in het begin met gevoelens en contacten had, wordt het leuk om te zien hoe hij zich ontwikkelt.

Ook bij het personage Sue in de serie GLEE worden framing en focus of attention gebruikt om de goede en gevoelige kanten van het personage te benadrukken. Soms zorgt het er ook voor dat de reden voor haar acties duidelijk wordt. Bij Sue werd ook de techniek van het karikatuur ingezet. Door de humoristische wijze waarop het personage haar gemeenheid uit wordt ze hysterisch, waardoor ze direct opvalt. Deze techniek zorgt er mogelijk voor dat de kijker haar op een dergelijk hysterisch moment minder serieus gaat nemen, waardoor haar gemene acties of uitspraken ook minder serieus genomen worden. Ook de reacties van anderen hebben mogelijk invloed op hoe wij op Sue reageren. Doordat de goede personages in de serie Sue steeds weer vergeven en nieuwe kansen geven krijgt de kijker mogelijk de neiging hierin mee te gaan en om toch hoop te houden dat Sue 'goed' zal worden.

Bij Walter uit de serie BREAKING BAD speelt het uiterlijk ook een rol bij het mogelijk opwekken van sympathie. Door zijn sullige en onbeholpen overkomen in het begin van de serie kan het zijn dat de kijker het hem gaat gunnen dat hij ergens in zal slagen. Dit wordt versterkt door het contrast met zijn stoere zwager en de van weinig respect betuigende reacties van anderen op hem. Het trage tempo van de serie zorgt ervoor dat alles extra nadruk krijgt en dat iedere frustratie zichtbaar wordt. Doordat Walter zo kwetsbaar en onbeholpen is aan het begin gaat de kijker hem mogelijk steunen in de lastige situaties waarin hij zichzelf werkt in de poging om iets van zichzelf te maken, ook wanneer dat om moreel slechte acties gaat.

Ook bij het personage Damon wordt framing ingezet om medeleven te creëren door de dingen die hij heeft meegemaakt. Door het geven van een context wordt geprobeerd begrip te creëren voor de frustraties van het personage en gaat de kijker zo in ieder geval inzien waar de morele slechtheid vandaan komt. Het feit dat het personage een ontwikkeling doormaakt en de kijker hem ziet veranderen doet mogelijk laten hopen dat hij nog goed kan worden. Door de nadruk steeds op de emoties van het personage te leggen wanneer deze ze wel ervaart ontstaat er een scherp contrast tussen de gemene persoon die hij normaal is en de opeens extra kwetsbare kant van hem die soms tevoorschijn komt.

Vooraf de tactieken van framing, waarbij door het tonen van de achtergrond van het personage begrip wordt ontwikkeld, bleek een vaak toegepaste tactiek binnen de vier series. Ook contrastwerking, het tonen van een ontwikkeling, het tot een karikatuur maken van de gemeenschap van het personage, uiterlijk, reacties van anderen en de nadruk die in de cameravoering gelegd wordt op emoties bleken mogelijke tactieken te zijn om in het voordeel van een personage te werken. Ze kunnen ervoor zorgen dat de kijkers meer begrip voor ze krijgen, de slechte daden even naar de achtergrond laten verdwijnen of dat de kijker met ze mee gaat leven door problemen die ze ervaren. Toch is het de vraag of dit uiteindelijk bij de kijkers ook zo werkt, of dat, hoewel deze tactieken ook aanwezig zijn, bij hen juist heel andere stimuli de sympathie weet te triggeren. Dit zal in de rest van dit onderzoek aan de hand van een receptieonderzoek bekeken gaan worden. In het volgende hoofdstuk zal eerst de methode van het onderzoek besproken worden.

Hoofdstuk 3: Onderzoeksopzet en -uitvoering

Om een antwoord op de geformuleerde onderzoeksvragen uit het eerste hoofdstuk te vinden is een receptieonderzoek uitgevoerd. Door middel van interviews is er gevraagd naar de kijkervaringen van mensen, specifiek de kijkervaringen met antihelden of andere moreel slechte, maar toch sympathieke personages. Voor dit onderzoek wordt een gefundeerde-theoriebenadering (Baarda, De Goede en Teunissen, 2005) toegepast, bij deze strategie wordt geprobeerd een theorie te ontwikkelen aan de hand van zorgvuldige analyses van de interviews. Uiteindelijk zal geprobeerd worden hieruit de werking van sympathie voor moreel slechte personages weer te geven. Aan de hand van de theorie zijn attenderende begrippen opgesteld, deze hebben een rol gespeeld bij het vormen van een topiclijst bij de interviews en zullen in de analyse van de interviews weer een rol gaan spelen bij de interpretatie en verklaring. In dit hoofdstuk zal eerst verder de methode van de interviews verduidelijkt worden, met aandacht voor de dataverzamelmethode, het selecteren van de respondenten, het gebruikte beeldmateriaal, het opstellen van de topiclijst, de materiaalverzameling en -verwerking en de beslissingen die in de analyse zijn genomen.

3.1 De dataverzamelmethode

Voor het receptieonderzoek is gekozen voor de vorm van interviews omdat het in dit onderzoek gaat om hele persoonlijke ervaringen en het een vrij breed onderwerp is. Het was de bedoeling dat de respondenten die ondervraagd werden ook zo veel mogelijk zelf het gesprek konden leiden waardoor ze met veel eigen inbreng konden komen. Er is dan ook gewerkt met een half gestructureerd interview, hierbij liggen de vragen en volgorde grotendeels vast, maar is er de vrijheid om hier vanaf te wijken (Baarda, de Goede en Teunissen, 2005). Het onderzoek kreeg zo een explorerende vorm, het moest eventueel met nieuwe hypotheses kunnen komen over het vraagstuk. De interviews werden individueel gehouden. Hiervoor werd gekozen omdat de kijkers dan met hun geheel eigen ervaringen en verwoordingen zouden komen en zo ongeremd konden reageren. Ook werd er gekozen voor een mondelinge vorm, om flexibel te kunnen zijn en omdat mensen dan vaak makkelijker praten. De diepte-interviews werden uitgevoerd op basis van het principe van saturatie (Baarda et. al., 2005), waarbij er bij de keuze voor het aantal interviews gekeken werd naar het moment waarop er geen nieuwe informatie

binnen meer kwam. Wanneer nieuwe respondenten in herhaling gingen vallen met eerdere respondenten, ontstond er een moment waarop de hoeveelheid informatie verzadigd was.

Uitgangspunt voor deze onderzoeksmethode zijn fenomenologische principes, waarbij de werkelijkheid niet als feitelijk, maar als geleefde en beleefde werkelijkheid wordt gezien (van den Bersselaar, 2007, 65). Binnen de fenomenologie wordt de beleving niet slechts als object van kennis gezien, maar juist ook als bron van kennis. Uitgangspunt voor het onderzoek binnen de fenomenologie zijn belevingsbeschrijvingen. Doel is om wezenlijke aspecten van belevingen te vangen in zo'n belevingsbeschrijving en die vervolgens te abstraheren (70). Binnen dit onderzoek zal gekeken worden naar de beleving van sympathie voor moreel slechte personages, om zo tot het inzicht te komen hoe deze sympathie ontstaat. Door de concentratie op de belevingen te leggen wordt zoveel mogelijk geprobeerd de antwoorden daadwerkelijk vanuit de mensen die het meemaken te laten komen, in plaats van door vooropgezette theorieën. Door middel van interviews zal geprobeerd worden om de belevingsbeschrijvingen naar voren te laten komen. Er wordt hierbij wel gewerkt met specifieke vragen om de respondenten op weg te helpen. De vragen kunnen helpen echt de diepte in te gaan van de ervaring, ondanks de moeilijkheid van het onderwerp. Uiteindelijk doel blijft alsnog om zoveel mogelijk de werkelijkheid te laten zien zoals deze zichzelf laat zien in de beleving, ook al vindt er een lichte sturing door specifieke vragen plaats.

3.2 Keuze van respondenten

Voor de interviews waren mensen nodig die ervaring hadden met het voelen van sympathie voor moreel slechte personages. Uit eerder rondvragen bleek al snel dat dit een veel voorkomend fenomeen was. Bij het zoeken naar respondenten voor de interviews is dan ook op zoek gegaan naar mensen die veel naar televisieseries kijken (specifiek naar ofwel GLEE, THE VAMPIRE DIARIES, DEXTER en BREAKING BAD) en waarbij de kans dus groot was dat ze een aantal voorbeelden konden noemen van moreel slechte personages waarvoor zij sympathie hadden ontwikkeld. Veel overige eisen waren er verder niet aan de respondenten. Wel is uitgegaan van mensen boven de achttien, om de kans te vergroten dat de respondenten in staat zouden zijn hun eigen gevoelens en processen te verwoorden. Ook is er een gelijk aantal mannen en vrouwen ondervraagd, omdat er een verschil in mannen en vrouwen kan zijn wat betreft empathische reactie (de Wied, Zillmann, & Ordman, 1994). De meeste respondenten uit dit onderzoek bestaan uit studenten, omdat dit onderzoek op een

universiteit uitgevoerd is en studenten die mee wilden werken hier goed te vinden waren. Per respondent is aan het begin van het interview ook naar wat achtergrondinformatie gevraagd zodat hier eventueel rekening mee kon worden gehouden bij de analyse van de gegevens. Wat betreft studie is geprobeerd variatie in de respondenten aan te brengen opdat ze niet allemaal vanuit bijvoorbeeld een filmwetenschappelijk standpunt de series bekeken.

Voor het benaderen van respondenten is gebruik gemaakt van een doelgerichte selectie: respondenten zijn gezocht aan de hand van het kijken naar bepaalde series. In het begin is hiervoor gebruik gemaakt van het netwerk van de onderzoeker, deze heeft door het raadplegen van Facebook kunnen kijken welke mensen kijkers van de series waren en zo werden er vier mensen geselecteerd uit diverse kringen van het netwerk van de onderzoeker. Deze keuze werd gemaakt om niet te blijven hangen in dezelfde beperkte vriendenkring en dus te vervallen in onterechte selectiviteit. Vervolgens is aan deze respondenten verder gevraagd of zij iemand konden bedenken die niet in hun directe vriendenkring zat, maar wel aan de vereisten voldeed. Op deze manier zijn vier nieuwe respondenten gevonden. De potentiële respondenten zijn allemaal benaderd aan de hand van een persoonlijke e-mail waarin uitgelegd werd waar het onderzoek voor was en over ging en op welke manier zij geselecteerd waren. In eerste instantie werden er zes interviews ingepland, waarna kort geëvalueerd werd of er meer interviews nodig waren. Hierna werden er nog twee extra interviews ingepland om zo hopelijk een nog beter beeld te krijgen. Na deze acht interviews werd verwacht dat er zoveel mogelijk toe was gewerkt naar inhoudelijke verzadiging en dat de hoeveelheid data ook nog binnen de beperkte tijd te analyseren zou zijn.

3.3 Keuze van beeldmateriaal

De respondenten werden in de interviews ook geconfronteerd met een kort fragment uit een televisieserie om een directe reactie te achterhalen. Er is in dit onderzoek uitgegaan van lopende televisieseries omdat het hierbij om personages gaat waar nog geen einde voor gekomen is. Wanneer een moreel slecht personage tragisch aan zijn einde is gekomen zou dit al kunnen bijdragen aan het ontstaan van sympathie. Doel van de fragmenten was om te kijken hoe de respondenten reageren op het fragment, of het de manier waarop ze over het personage praten beïnvloedt en wat voor een oordeel over moraliteit ze aan het fragment en het personage geven. Als fragmenten voor dit onderdeel is gekozen voor vier series waarin een moreel slechte personage een centrale rol heeft. Hierbij gaat het om het personage

Dexter Morgan uit de serie DEXTER, Sue Sylvester uit de serie GLEE, Walter H. White uit de serie BREAKING BAD en Damon Salvatore uit de serie THE VAMPIRE DIARIES. Vooraf aan de interviews is gekeken met welke van de series de respondent bekend was en of er inderdaad sprake was van sympathie voelen voor het personage in kwestie. De vier series werden geselecteerd omdat ze redelijk bekend zijn en op het moment van dit onderzoek nog een nieuw seizoen krijgen. Per serie is een kort fragment uitgekozen waarin het personage in kwestie expliciet iets moreel slechts doet.

3.3.1 DEXTER (seizoen 5, aflevering 1: 45.48 - 47.23)

In de serie DEXTER zijn er talloze fragmenten te vinden waarin Dexter duidelijk iets moreel slechts doet. Praktisch iedere aflevering vermoordt hij iemand. Dit specifieke fragment in het vijfde seizoen gaat echter nog een stukje verder doordat het hier niet een van te voren uitgedachte moord op een misdadiger is, maar puur een impulsmoord op een vreemde. Op de toiletten van een verlaten café loopt hij tegen een grofgebekte, verwaarloosde man aan. Dexter kent deze persoon niet, maar kan zijn moordlust niet tegen houden. Dit fragment laat een van de zeldzame momenten zien waarop de moorddrang meester wordt van Dexter en er is dan ook eens geen excuus voor hem waarom het eventueel goed zou zijn de man te vermoorden. Voor dit specifieke fragment is gekozen zodat ook de mensen die mogelijk goedkeuren dat Dexter moreel slechte mensen vermoordt hier moeite mee zullen hebben.

3.3.2 GLEE (seizoen 1, aflevering 13: 15.44 - 17.37)

In dit fragment van de serie GLEE is net bekend geworden dat Sue Sylvester de setlist van de Glee club heeft opgestuurd naar anderen Glee clubs, die nu precies dezelfde liedjes gaan zingen tijdens een belangrijke wedstrijd. Het fragment begint met een telefoongesprek tussen de twee begeleiders van de Glee club die de ernst van Sue's daad aangeeft: de Glee club heeft zo lang voorbereid en moeten nu ter plekke nieuwe liedjes gaan bedenken. Vervolgens is in het fragment te zien hoe Will, de begeleider van de Glee club, Sue confronteert met wat zij gedaan heeft. Het is duidelijk aan Sue te zien dat ze helemaal geen spijt heeft en ze gaat nog een stukje verder door opzettelijk Will verder te treiteren.

3.3.3 BREAKING BAD (seizoen 2, aflevering 12: 42.39 - 44.25)

Dit fragment uit de serie BREAKING BAD laat een van de meest egoïstische en moreel slechte daden zien die het personage Walter White verricht heeft. Zijn partner, de 25-jarige Jesse lijkt liefde gevonden te hebben in zijn buurvrouw, een 26-jarig meisje die bezig is met afkicken van drugs. Toch is ze hier nu weer aan begonnen en slaapt Jesse hierin mee. Wanneer Walter langsgaat bij hem vindt hij beiden in bed, slapend,

duidelijk nadat zij heroïne hebben gebruikt. Terwijl Walter in de kamer staat begint het meisje over te geven, maar doordat ze op haar rug ligt en hevig onder invloed van de drugs is, begint ze te stikken. Het enige wat Walter hoeft te doen om haar leven te redden is haar op haar zij duwen, wat Walter in eerste instantie ook lijkt te gaan doen. Maar hij realiseert zich dat hiermee wel een einde zal komen aan haar slechte invloed op zijn partner en in plaats van in te grijpen kijkt hij toe terwijl het meisje stikt.

3.3.4 THE VAMPIRE DIARIES (seizoen 2, aflevering 12: 39.02–51.53)

Het fragment van de serie THE VAMPIRE DIARIES begint met een shot waarin iemand midden op de weg ligt. Een aankomende auto stopt en een onbekend meisje stapt uit om de persoon te helpen. Het blijkt Damon te zijn en het meisje realiseert zich al snel dat hij niet zo zeer gewond maar vooral erg dronken is. Hij hypnotiseert haar zodat ze niet wegrent en begint een monoloog over dat hij eigenlijk weer menselijk zou willen zijn en hij deelt zijn frustraties met het bange meisje. Wanneer zij vraagt of hij haar gaat vermoorden lijkt Damon te twijfelen, hij laat het meisje weggrennen maar snelt dan achter haar aan vlak voordat ze in haar auto stapt en bijt haar, tot ze dood neervalt.

3.4 De topiclijst

De basisthema's die in de topiclijst³ opgenomen werden kwamen overeen met besproken thema's in de literatuurverkenning. Zo werd allereerst gesproken over moraliteit, met ook het beschrijven van voorbeelden van moreel slechte, maar sympathieke personages. Vervolgens kwam de mogelijke invloed van het kijken naar deze personages aan bod en werd er ingegaan op de rol die de televisieserie er zelf in heeft. Daarna werden nog de emotionele processen besproken en werd de respondent geconfronteerd met een fragment waarin het personage duidelijk moreel slecht is. Per thema werden vragen geformuleerd aan de hand van de attenderende begrippen die in het eerste hoofdstuk zijn aangewezen.⁴ Hoewel de vragen nu per thema specifiek zijn ingedeeld, zal er bij het bespreken van de resultaten opnieuw bekeken worden welke beantwoordingen relevant zullen zijn voor welke precieze deelvraag. Zo zullen sommige vragen ook voor meerdere deelvragen relevant kunnen zijn.

³ In bijlage II is deze topiclijst terug te vinden.

⁴ In bijlage I is een overzicht van deze begrippen te vinden.

3.4.1 Inleiding

In het begin van het interview werd kort uitgelegd waar het onderzoek over ging en vanuit welke studie deze werd uitgevoerd. Als uitleg over het onderzoek werd simpelweg het hoofdonderwerp verteld: begrip krijgen voor het ontstaan van sympathie voor moreel slechte personages. Hierbij werd niet uitgelegd dat ook nog geprobeerd werd om de eventuele invloed hiervan te bekijken, omdat dit de respondenten misschien al te veel aan het denken zou zetten over dit directe vraagstuk. Hierdoor zouden de vragen die later hierover aan bod komen ook direct in dit licht worden beantwoord, in plaats van (mogelijk) objectiever. Ook werd er nog aangekondigd dat er later ook een kort fragment zou worden vertoond. Hierna benadrukte de onderzoeker de anonieme verwerking van de interviews nog en werd er toestemming gevraagd om het gesprek op te nemen. Vervolgens begon het interview echt: aan de hand van een aantal algemene vragen naar leeftijd, geslacht, studie en werk, zodat er wat achtergrondinformatie over de respondent beschikbaar zou zijn. Ook werd gevraagd welke televisieseries de respondent het afgelopen jaar had gevolgd, om zo te zien welke nog lopende series de respondent allemaal keek. Deze vraag bood direct de mogelijkheid de respondent wat meer op zijn of haar gemak te stellen door kort op een informele manier te spreken over verschillende televisieseries.

3.4.2 Moraliteit

Vervolgens werd er gesproken over moraliteit, met als eerste vraag of de respondent een beschrijving van morele slechtheid kon geven. Hoewel dit een vrij moeilijke vraag al snel aan het begin van het interview was, was het belangrijk om de respondent hierover alvast aan het denken te zetten. Op deze manier konden de respondenten voor zichzelf duidelijk hebben wat morele slechtheid is voor zij bijvoorbeeld voorbeelden hiervan zouden gaan noemen. De vraag om voorbeelden van personages te noemen was ook belangrijk om al vrij snel te stellen omdat de personages die de respondent in deze vraag noemt als leidraad voor de rest van het interview zouden gelden. Hierna werd gevraagd naar gevoelens tijdens het kijken naar iets moreel slechts. Met deze vraag werd getracht te achterhalen wat er nu precies in de respondenten omgaat terwijl ze geconfronteerd worden met slechtheid. Hierbij kon meteen ook doorgevraagd worden op het halen van plezier uit het kijken naar moreel slechte acties: waarom de respondenten er bewust naar gaan kijken. Redenen hiervoor die in de theorie besproken waren, waren onder andere het ervaren van intense emoties of het verkennen van een nieuw terrein op een veilige manier (Tan, 1996). Ook werden de respondenten gevraagd of er nog een

verschil zat in de gevoelens of de aanleiding tot plezier wanneer zijn naar moreel slechte personage keken waar ze wel sympathie voor hadden. Hiernaast werden de respondenten nog gevraagd of zij op een andere manier moreel beoordelen wanneer ze naar fictie kijken, dan wanneer ze naar mensen in het echte leven kijken. Zo zal bekeken worden of er sprake is van een eventuele losstaande interne structuur waar Murray het over heeft. Dan werden de respondenten nog gevraagd of zij meer belang aan de motieven hechten van personages, of aan wat de personages ook daadwerkelijk uitvoeren. Hoffner en Cantor (1991) wezen erop dat motieven en bedoelingen vaak als belangrijker werden bestempeld. Wanneer dit het geval is zou dit kunnen betekenen dat wanneer personages goede redenen hebben om gefrustreerd te zijn, dit een grote rol kan spelen in de beoordeling van moreel slechte acties.

3.4.3 Personages

Eerder in het interview was gevraagd of de respondenten personages konden noemen die zij zowel als sympathiek als moreel slecht bestempelden. Binnen dit topic werd hier nog verder op in gegaan. Zo werden de respondenten gevraagd een beschrijving van dit personage te geven, zowel binnen de serie wat betreft verhoudingen als specifiek van het karakter. Ook werd aan ze gevraagd om een morele beoordeling te geven aan het personage. Door deze beschrijvingen kon in de analyse gekeken worden naar woordkeuzes over de personages. Het geven van een morele beoordeling kan al nader licht werpen op redenen tot sympathie doordat de respondenten mogelijk in de verdediging zullen schieten over bepaalde acties. Hiernaast kunnen deze verwoordingen naast de beschrijvingen gelegd worden die aan de hand van het serie fragment worden gegeven, zo kan gekeken worden naar verschillen in algemene interpretatie van de serie en wanneer er net een moreel slecht fragment gezien is. Ook kunnen zo de eventuele short-term effecten van de moreel slechte personages aan het licht komen (zoals in het eerste hoofdstuk besproken aan de hand van Milavsky et. al.). Dit onderdeel zal in de bespreking van de resultaten dus verspreid over de thema's terugkomen.

3.4.4 Invloed van de personages

Binnen dit onderwerp werd gekeken in hoeverre het kijken naar het moreel slechte personage mogelijk ook een daadwerkelijke invloed had op het moreel bewustzijn van de respondenten. Zo werd gevraagd of de respondenten het idee hadden dat ze konden leren van het personage: of ze door het kijken naar het moreel slechte personage tot nieuwe inzichten konden komen. Dit zou dan uiteraard ook de mogelijkheid kunnen geven om tot moreel slechte inzichten te komen. Ook werd

gevraagd naar de invloed van het personage op het zelfbeeld van de respondenten: of zij anders over zichzelf na gingen denken door het bewuste personage. Daarnaast werd nog gevraagd of de respondenten na het kijken van de serie weleens dezelfde verlangens ontwikkelden als de personages in de series, door Harold (2005) ook wel simulatietheorie genoemd. Bij deze vraag werd ingespeeld op specifieke verlangens die de personages hebben waar de respondent naar keek en werd gevraagd of de respondenten zich hier ook meer tot aangetrokken gingen voelen.

3.4.5 Bijdrage van serie

Bij de vragen over de bijdrage die de serie heeft aan het ontstaan van sympathie werd geprobeerd binnen drie vragen een zo goed mogelijk beeld te krijgen. De eerste vraag ging over hoe de respondenten denken dat de serie in vormgeving of in het neerzetten van de karakters van de personages bijdragen aan het ontstaan van sympathie. Hiermee werd geprobeerd te achterhalen of tactieken die in karakteranalyse naar voren kwamen, zoals de rol van contrastwerking of de reacties van andere personages, ook terug zijn te vinden in de antwoorden van de respondenten. Ook kunnen in de antwoorden op deze vraag factoren als *priming*, *sequencing*, *framing* of *focus of attention* terugkomen, de processen die Grodal (1999) beschrijft die een rol hebben bij het binnenkomen van informatie. De volgende vraag: of de mate van sympathie gedurende de serie meer of minder is geworden, behandelt de kwestie of een personage waardevoller wordt naarmate er meer informatie over beschikbaar is, naar aanleiding van de theorie van Ed Tan (1996). Gedurende de serie zullen de kijkers steeds meer over het personage te weten komen en het kan interessant zijn of deze kennis inderdaad zorgt voor een positiever beeld van het personage. Tenslotte wordt nog gevraagd naar het voorkomen van momenten waarop de mate van sympathie extra hoog of laag is en waar dit door komt. Hiermee wordt weer getracht te achterhalen of de respondenten mogelijk nog andere tactieken of acties kunnen aanwijzen waardoor zij meer of minder sympathie ervaren.

3.4.6 Emotionele processen

De eerste vraag over de emotionele processen bij de respondenten was of zij de band die zij met het personage aangaan konden beschrijven. Hiermee werd gekeken in hoeverre de respondent wil spreken van identificatie en wat de betekenis daar dan precies van is. Hoe de band met het personage beschreven zal worden kan ook weer interessant zijn om bij andere vragen in de gaten te houden. Een andere interessante kwestie binnen emotionele processen is de rol die cognitie precies speelt bij emotionele reacties. Zeker ook voor dit onderzoek, aangezien er aan de

hand van interviews puur gewerkt wordt met processen die bekend zullen zijn bij de respondenten. De respondenten werd dan ook gevraagd of zij het idee hadden dat ze altijd controle hadden over hun emotionele reacties, of zij altijd een verklaring voor de emoties hadden. Hiermee werd gekeken of er altijd cognitie aan emotionele reacties vooraf ging, of dat processen als motor mimicry (Zillmann, 1995) mogelijk ook een rol spelen bij emotionele ervaringen bij series. Hierop werd dan ook doorgevraagd wanneer de respondent het idee had dat er onbewuste emotionele processen plaatsvonden, of hier dan voorbeelden bij genoemd konden worden. Ook werd nog gevraagd naar de rol van een herkenbare context bij het personage, in hoeverre het belangrijk is om overeenkomsten tussen kijker en personage te hebben voor het ontwikkelen van een emotionele reactie bij het personage (naar aanleiding van Snow, 2000). Tenslotte werd gevraagd naar de invloed van acteerkwaliteiten, in hoeverre de kwaliteit van het acteren, en daarmee de geloofwaardigheid van de vertoonde emoties, bijdraagt aan het mogelijk maken van sympathie (naar aanleiding van Snow, 2000).

3.4.7 Serie fragment

Na het vertonen van het serie fragment werden de respondenten gevraagd een beschrijving van het fragment te geven. In de analyse kon er vervolgens worden gekeken naar woordkeuzes van de respondenten om zo te achterhalen of er ook positief werd gedacht over de personages tijdens het zien van een expliciete moreel slechte daad. Ook werd de respondenten gevraagd een moreel waardeoordeel te geven aan wat ze zojuist gezien hadden, met dezelfde reden. Hierna werd nog gevraagd de gevoelens te beschrijven tijdens het kijken van het fragment, of er ook tijdens het kijken sprake van meeleven was. Aan de hand van deze beschreven gevoelens werd vervolgens bekeken wat zo'n moreel slechte actie met de respondent doet op het moment van kijken.

3.4.8 Het proefinterview

Vooraf aan de interviews is er nog een proefinterview gehouden om te controleren of de topiclijst wel volledig genoeg of juist te uitgebreid was en om te testen hoe lang het interview zou duren. Ook werd aan deze respondent gevraagd of deze nog aanmerkingen op de onderzoeker had waarop deze zich voor de vervolgininterviews nog kon verbeteren. Dit proefinterview heeft er vooral voor gezorgd dat de onderzoeker de topiclijst een keer goed kon oefenen. Zo bleek het nog best lastig om subtiel door te vragen en om wat lossier met de topiclijst om te gaan dan in de precieze volgorde zoals deze er stond. Ook de introductie van het interview bleek goed om een keer te oefenen. Wat betreft de topiclijst bleken een aantal vragen nog

te vaag geformuleerd, zowel voor de onderzoeker, waardoor deze tijdens het interview even in de moeilijkheden kwam, als voor de respondent doordat ze niet specifiek genoeg waren of te lastig geformuleerd. Deze zijn vervolgens aangepast waardoor ze makkelijker te begrijpen waren voor de volgende respondenten. Ook bleken twee vragen veel op elkaar te lijken, waarop een van deze vragen is weggehaald. Uit het proefinterview bleek verder dat de respondent al snel de neiging kreeg theorieën te formuleren in plaats van uit te gaan van eigen ervaringen bij de series zelf. Het hielp wanneer gesuggereerd werd een specifiek personage als voorbeeld te gebruiken bij het beantwoorden van vragen. Bij de volgende interviews werd dan ook aan het begin benadrukt vooral uit te gaan van eigen belevingen en hier voorbeelden bij te gebruiken. De eerste vraag, over de betekenis van morele slechtheid, bleek inderdaad lastig voor de respondent maar leverde wel een antwoord op. Na afloop gaf de respondent aan dat ze het als logisch ervoer dat deze vraag als eerste gesteld werd.

3.5 Materiaalverzameling en -verwerking

De interviews werden waar kon bij de respondenten thuis gehouden. In deze informele omgeving werd verwacht dat de respondenten zich het meest op hun gemak zouden voelen en waar ze waarschijnlijk ook naar de series zouden kijken. Dit vergrootte de mogelijkheid dat de respondenten de kijkervaring weer naar boven konden halen en dat ze vrijuit zouden praten. Bij ongeveer de helft van de respondenten kwam het niet goed uit het interview bij hen thuis te houden, voor deze respondenten is een ruimte in de Universiteitsbibliotheek op de Uithof geregeld. Hier waren afgesloten groepscabines beschikbaar waar in alle rust met de respondent gesproken kon worden. Aan het begin van ieder interview werd even kort met de respondent gesproken over alledaagse dingen, dit om de respondent zoveel mogelijk op zijn of haar gemak te stellen en kennis te maken. Vervolgens werd er een introductie gegeven waardoor de respondent wist wat te verwachten van het interview.

De interviews werden opgenomen met een geluidsrecorder via een laptop. Na afloop van de interviews werd het transcript ervan zo snel mogelijk uitgetypt, meestal dezelfde dag zodat het interview nog zo veel mogelijk in het geheugen van de onderzoeker zat. Bij het uittypen van de interviews werd dit zo precies mogelijk gedaan, waarbij ook de aarzelingen van de respondenten vermeld werden. Ook werd bij het kijken van het fragment kort beschreven hoe de respondent zich hierbij gedroeg, of er gelachen werd of dat deze geconcentreerd toekeek bijvoorbeeld. Na

het uitvoeren van de acht interviews werden deze geprepareerd voor de analyse. Dit werd gedaan door allereerst de tekst die niet relevant was door te strepen in de transcripten. Vervolgens werden de bruikbare stukken tekst opgedeeld in fragmenten, waarbij ieder fragment informatie gaf over één specifieke vraag. Deze fragmenten zijn vervolgens per interview in een tabel opgenomen met daarbij de vraag en het antwoord. Met deze gefragmenteerde antwoorden van de respondenten kon vervolgens begonnen worden aan de analyse.

3.6 Analysebeslissingen

Na het ordenen van de interviews werd gebruik gemaakt van een beschrijvende analyse. Ieder fragment kreeg eerst een code die stond voor het onderwerp waarover het iets zei (bijvoorbeeld de invloed op de respondent of moraliteit in het algemeen) en om welke precieze vraag uit het interview het ging. Vervolgens werden er labels bij gezet die summier weergaven wat er in het fragment over de vraag werd gezegd. Regelmatig kon dit in een woord, soms was er een korte zin voor nodig. Nadat dit bij alle interviews gedaan was werd er een tabel gevormd waar per onderwerp, per vraag en per respondent ingevuld werd welke labels er gevormd waren. Hierdoor konden dubbele labels samengevoegd worden en synoniemen onder dezelfde benaming worden gezet. Ook werd gekeken of ieder label wel een antwoord op de vraag vormde, of dat het niet beter ergens anders ondergebracht kon worden. Hierna werd er steeds per vraag gekeken naar de verzameling labels. Zo kon overzichtelijk per vraag worden gekeken wat er nog samengevoegd kon worden en wat er nog synoniem was. Per vraag werd hierna ook een totaaltabel ingevuld, waarin er een verdere ordening van de verzameling van labels werd gemaakt en waarin aangegeven werd hoe vaak iets genoemd werd. Deze ordening verschilde per vraag, maar werd zo gedaan dat er vervolgens voor de beschrijving van de resultaten een duidelijk overzicht lag van wat de respondenten over het onderwerp gezegd hadden.

In de resultaten werd hierna per deelvraag aan de hand van een procesanalyse besproken wat de verbanden tussen de verschillende labels waren, zo werd steeds het proces per deelvraag verklaard aan de hand van de in de interviews besproken onderwerpen. Voor een procesanalyse is gekozen omdat het doel van het onderzoek is om het ontwikkelen van sympathie te beschrijven. Door naar de processen aan het werk te kijken kan dit gedaan worden. Afsluitend zal er in de laatste paragraaf nog een netwerkanalyse plaatsvinden om meer overkoepelend te kijken naar de combinaties van labels per respondent. Hier zal gekeken worden naar

de verschillende subgroepen die te vinden zijn binnen de respondenten en welke inzichten hier nog uit verkregen kunnen worden. Door de combinatie van deze twee analyses zal een zo goed mogelijke analytische beschrijving van de verzamelde labels gegeven worden.

Hoofdstuk 4: Resultaten

Uiteindelijk is er met de interviews geen volledige saturatie bereikt. Ook in de laatste twee interviews waren er nog nieuwe labels te vinden en het labelsysteem is dan ook niet dekkend. Toch was er al een hoop herhaling te vinden binnen de respondenten en wordt verwacht dat de acht respondenten gezamenlijk een redelijk beeld kunnen geven van het proces van de ontwikkeling van sympathie voor moreel slechte personages. In dit hoofdstuk zullen de resultaten besproken worden die na de analyse van de interviews naar voren zijn gekomen. Deze zullen behandeld worden aan de hand van de vier deelvragen die in het eerste hoofdstuk opgesteld zijn. Na het bespreken van de deelvragen volgt nog een paragraaf waarin overkoepelend naar de interviews gekeken zal worden om zo uitspraken te kunnen doen over mogelijke subgroepen binnen de respondenten. Allereerst zal echter wat informatie over de respondenten worden gegeven.

4.1 De respondenten

Uiteindelijk zijn acht respondenten geïnterviewd, waarvan vier man en vier vrouw. De gemiddelde leeftijd van de respondenten was 22,4, de jongste respondent was 18 jaar en de oudste was 26. Het grootste deel van de respondenten was student, met allemaal een verschillende studie. Deze studies liepen van Communicatie- en Informatiewetenschappen tot Bedrijfskunde en Antropologie. Een van de respondenten zat nog op het VWO. Twee van de respondenten waren geen studenten: een van hen werkt als freelance journalist en de ander bezit een eigen videoproduktiebedrijfje. De mate waarin naar televisieseries werd gekeken verschilde binnen de respondenten. Een aantal keek een enorme hoeveelheid series van allerlei uiteenlopende genres, anderen keken er juist maar enkele of zelfs alleen de series die besproken werden tijdens de interviews.

4.2 Hoe beoordelen kijkers personages wat betreft moraliteit?

De respondenten werd aan het begin van het interview gevraagd wat zij verstanden onder morele slechtheid: wanneer zij een persoon moreel slecht zouden noemen. Bij deze vraag werden veel voorbeelden genoemd, maar ook eigenschappen van morele slechtheid en punten waarvan deze beoordeling afhankelijk is. De helft van de respondenten noemde als kenmerkende eigenschap van morele slechtheid dat het

om acties moest gaan die met voorbedachten rade werden uitgevoerd. Hierbij is het opvallend dat veel mensen geen rekening hielden met acties die spontaan ontstonden. Ook ongerechtvaardigde acties, schadelijke gevolgen en het niet stilstaan bij de gevolgen kwam vaker terug. De respondenten hadden het er lastig mee om een echte definitie aan het begrip te koppelen. Ze noemden het een 'grijs gebied' en hadden moeite met precies formuleren wat zij eronder verstaan.

Dit kan verklaard worden doordat onze beoordeling vooral door intuïties gebeurt, zoals Chomsky (1988) stelde. Dit zou het logisch maken dat respondenten wel kunnen oordelen over moreel goed of moreel slecht, maar niet goed kunnen definiëren wat die goedheid of slechtheid nu precies is. Door de respondenten werd ook opgemerkt dat het om een persoonlijk, vaak cultuurgebonden fenomeen gaat. En dat morele slechtheid ook afhankelijk is van allerlei zaken, zoals de precieze situatie, de persoon, de actie en de intentie die de persoon had. De associatie met de wet kwam ook een aantal keer ter sprake, maar meestal werd deze dan niet bepalend gevonden. Voorbeelden die genoemd werden waren onder andere: stelen, moorden, anderen pijn doen en mensen tegenwerken. In tegenstelling tot McGinn (1995) gingen de respondenten maar weinig uit van de beleving van de moreel slechte persoon, de eigenschap van het plezier beleven aan het kwaad doen kwam geheel niet aan bod. Ook de verantwoordelijkheid die Eagleton (2010) noemde werd niet gedeeld als kenmerkende eigenschap, de respondenten hielden juist erg rekening met de context die mogelijk een rol kon spelen in de beïnvloeding van het personage. Een enkeling gaf aan gewoon erg weinig bezig te zijn met de rol die goed of slecht speelt, maar dat hij meer bedacht dat hij het zelf anders aan zou pakken.

In het eerste hoofdstuk is besproken hoe Noël Carroll stelde dat de regels die in fictie gelden wat betreft moraliteit overeen moeten komen met die in realiteit, omdat het anders lastig te begrijpen is wat er allemaal speelt. Toch gaf een grote meerderheid van de respondenten aan personages in fictieve series toch echt anders te beoordelen dan mensen in het dagelijks leven. Waar bij fictieve, moreel slechte, personages vaak over begrip en acceptatie werd gesproken, veranderde dit geheel wanneer gevraagd werd of ze dit ook zo zouden zien wanneer het om hun buurman zou gaan. De respondenten gaven aan erg bewust te zijn van dat de televisie niet echt is en dat er ook wel een afstand werd ervaren tussen de realiteit en wat er op televisie gebeurde. Die afstand zorgt ervoor dat de kijker zelf geen gevaar loopt, dat het niet persoonlijk wordt en dit maakt de situatie voor hen blijkbaar dermate anders dat ze ook de regels van moraliteit aan willen passen. De respondenten keken een serie toch wel echt voor het vermaak en konden zo ook genieten van

slechtheid, dit in tegenstelling tot in de realiteit. Die veiligheid die ervaren wordt door de respondenten kwam ook terug bij Tan (1996), die het als reden zag voor de mogelijkheid tot plezier ervaren bij moreel slechte acties. De respondenten merkten op dat er in een televisieserie veel gemakkelijker sympathie ontstaat, omdat de emoties explicieter zichtbaar werden voor hen dan in het dagelijks leven:

“Ze tonen hun emoties meer, althans die emoties daar wordt veel meer nadruk ook op gelegd, mensen leggen in tv series meer de nadruk op emoties dan in het echte leven, dus ik denk dat het makkelijker is om gewoon een fictief personage te beoordelen” – Respondent 6

Respondent zes merkte hier op dat het voor hem een stuk gemakkelijker was om emoties te herkennen, door die nadruk, dan in het dagelijks leven. Door middel van bijvoorbeeld close-ups worden de respondenten heel effectief meegenomen in de beleving van de moreel slechte persoon, iets wat de kijker in het echte leven niet zo snel zal overkomen. Maar dit biedt wel de mogelijkheid om mee te gaan leven en zo minder snel af te keuren wat de persoon doet dan in het echt. Ook het feit dat in een serie vaak niet direct gevolgen van de morele slechtheid merkbaar zijn, zeker bij dit soort personages als hoofdpersoon, maakt dat ze op een andere manier naar ze gaan kijken. Een van de respondenten gaf aan wel dezelfde maatstaven te gebruiken binnen fictie en de realiteit, hoewel hij wel degelijk die afstand tussen de fictieve wereld en de zijne ervoer, ging hij bij beiden heel rationeel te werk. Opvallend bij deze persoon was dan ook dat hij zowel in de serie als in de realiteit aangaf de moreel slechte acties niet direct af te keuren maar hier mogelijk zelf ook achter te staan.

Door het besef van de afstand die tussen de serie en de kijker stond bleken de kijkers ook in staat plezier te kunnen halen uit het kijken naar morele slechtheid. Slechts één respondent gaf aan dit praktisch nooit te ervaren, slechts in tekenfilms, waarbij de afstand uiteraard nog groter is doordat tekenfilms minder realistisch zijn. Aan de respondenten werd gevraagd waardoor zij dat plezier dan gingen ervaren: op wat voor een momenten dat gebeurde. Bij veel van de respondenten ging dit om verhaaltechnische redenen. De moreel slechte acties leveren simpelweg vaak interessante en spannende situaties op die zorgden voor een hoge mate van vermaak. In andere gevallen zorgden ze juist voor een heel ontroerend moment waar de kijker, door het drama, dan toch erg van kon genieten. Ook ontstond er vaak waardering voor het moreel slechte personage, doordat deze bijvoorbeeld iets heel grappig of slims deed. Wanneer er al sympathie voor het moreel slechte personage

gevormd was, kon een slechte daad van deze ervoor zorgen dat de kijker meeding in het plezier van het slagen van het personage. Als de acties om rechtvaardiging gingen, iets als wraak, kon er ook weleens plezier worden ervaren, maar dit gebeurde niet altijd. Wel werd aangegeven dat het hebben van een band met het personage vaak al nodig is voor er plezier uit zijn moreel slechte acties gekregen kan worden. Dit is uiteraard ook logisch wanneer het vooral om verhaaltechnische redenen gaat. Wanneer de personages bekend zijn, is de serie ook interessanter en zal de spanning sneller meer worden ervaren. Een respondent gaf aan het gewoon heel fijn te vinden om slechte mensen te zien, dit zou verklaard kunnen worden doordat de respondent graag een nieuw terrein verkent, zoals Ed Tan opperde.

“Het is ook wel eens fijn om eens goed slechte mensen te zien. Vooral logische slechtheid, dus met een reden ofzo, met een achterliggende laag. Liefst eentje die het ook nog goed praat, dan vind ik het hartstikke tof.” – Respondent 3

De aantrekkingskracht bij deze respondent kwam hier door de mogelijkheid van het inleven in iemand die moreel slecht is, omdat dit zo zeldzaam is. Het overwinnen van angsten, een andere manier van plezier verkrijgen die Tan noemde, bleek helemaal niet te spelen. Vrijwel alle respondenten gaven aan dat ze al gewend waren aan de gruwelijkheden die in beeld kwamen. Als gevolg hiervan hadden deze gruwelijkheden geen grote impact meer op hen.

Naast dat sympathie voor het moreel slechte personage invloed heeft op het kunnen ervaren van plezier, speelt het ook een rol in de morele beoordeling van het personage. De respondenten gaven aan bij geen sympathie een personage simpelweg sneller moreel slecht te noemen, er werd minder aandacht aan besteed.

“Als Damon bijvoorbeeld iemand vermoordt dan zie ik dat veel meer vanuit zijn perspectief, zo van: waarom hij dat heeft gedaan en hoe erg dat eigenlijk is dat hij dan zo upset is zeg maar. Terwijl als een willekeurig personage waar ik verder bijna niks van weet dat doet, dan heb je alleen zo iets van: oh, wat een slechterik. Punt.” – Respondent 5

De sympathie zorgt er zo voor dat er opeens andere factoren mee gaan spelen dan simpelweg de acties van het personage. Er wordt opeens ook naar achtergrondkennis gekeken: de redenen die tot de actie hebben geleid. De sympathie kan zo soms ook ervoor zorgen dat de respondent acties goed gaat praten voor het personage. Andersom kan de achtergrondkennis er overigens ook weer voor zorgen dat de sympathie juist ontstaat en zo kan het zichzelf in stand houden.

Of het zorgt er voor dat de kijker simpelweg minder bezig is met een morele beoordeling, maar puur met de gevoelens van het personage. Respondent vijf gaf bijvoorbeeld ook duidelijk aan dat ze meer bezig is met het welzijn van het moreel slechte personage tijdens zo'n actie dan met het slachtoffer. In het eerste hoofdstuk kwam in de paragraaf over de rol van de audiovisuele input ook de rol van motieven terug. Hoffner en Cantor (1991) gaven aan dat kijkers motieven of bedoelingen belangrijker vinden dan de consequenties van daden en dit bleek bij de respondenten inderdaad zo te zijn. Slechts één respondent gaf aan dat beiden even belangrijk werden gevonden. De overige respondenten hechtten inderdaad meer waarde aan motieven dan consequenties. Motieven zouden kunnen zorgen voor begrip en meeleven. Zij vonden het belangrijk voor de morele beoordeling om meer te weten over de achtergrond en geschiedenis van het personage. Toch had de uitvoering van de actie ook voor deze respondenten zeker wel invloed en bleek het ook deels afhankelijk te zijn van het personage.

4.3 Welke emotionele processen worden er geactiveerd door de moreel slechte personages?

4.3.1 Verhouding tot het personage

Hoewel de term sympathie veelvuldig gebruikt werd in de interviews kregen de respondenten ook de vraag voorgelegd hoe zij de manier waarop zij zich tot het personage verhouden tijdens het kijken zouden beschrijven, om te zien wat zij precies onder sympathie verstaan. Op deze manier kon meteen gekeken worden wat deze band tussen de kijker en het personage precies voorstelt bij de respondenten. Bijna iedere respondent sprak over het verplaatsen in het personage en gaf hierbij het voorbeeld van het meevoelen van spanning met het personage wanneer deze in een lastige situatie zit. Ook meedenken met het personage werd genoemd. Hierbij gaat het dus om emotionele simulatie, de situatie wordt levendig verbeeld en begrepen door de respondenten. De respondenten gaven dan ook aan dat het meeleven extra sterk was bij bijvoorbeeld de kennismaking of de onthulling van motieven, wat de respondenten beter de mogelijkheid gaf de situatie te begrijpen. Een enkeling ging zo erg meeleven met het personage dat ze ook weleens hardop praatte tegen hem, alsof de afstand die normaal ervaren werd tussen de televisiewereld en de eigen even verdwenen was:

“Als ik een serie kijk dan praat ik ook echt zeg maar mee, weet je van: ‘Oh nee, doe nou niet!’ Haha dus, ja, in die zin wel. Ik blijf wel, ik weet wel dat het niet echt is maar als ik het dan kijk dan leef ik me wel heel erg in.” – Respondent 5

Een andere respondent ervoer juist een duidelijke afstand, zij zag zichzelf als een buitenstaander die toekeek, niet deelnam aan de wereld van het personage, maar ze beschreef de verhouding binnen dat toekijken wel alsof ze een vriend van het personage was. Hoewel er op dat moment duidelijk het besef was dat de fictieve wereld niet de realiteit was, beschreef zij de band met het personage toch alsof ze vrij dicht bij elkaar stonden. Bij haar was alsnog die parasociale interactie merkbaar. Van de onnatuurlijke sympathie van Grodal (1999) die bij moreel slechte personages zou ontstaan, is hier dan ook zeker geen sprake. Het gaat er niet om dat het personage puur de enige in beeld is: er wordt daadwerkelijk een band opgebouwd met het personage, die voortduurt wanneer deze ook niet in beeld is. Ook werd opgemerkt dat inleving in twee verschillende personages op een zelfde moment mogelijk was, ook wanneer het moreel slechte personage tegenover een moreel goed hoofdpersonage stond:

“Ik denk dat je dan wel een beetje van twee kanten ziet, maar dat is juist wel weer intrigerend. Enerzijds het gevoel hebben zo van: wat ben je een lul dat je dit doet. En anderzijds snap je het helemaal zeg maar. Dus dan... Geeft het echt een soort moment van dubbele gelaagdheid zeg maar. Daarom vind ik het dan ook echt leuk om een serie te kijken, omdat het ook gewoon met jezelf gaat spelen zeg maar, met je eigen gevoelens.” – Respondent 5

Juist die dubbele inleving weet bij deze respondent te zorgen voor gemixte gevoelens omdat ze het vanuit twee standpunten bekijkt, dit verhoogt voor haar de mate van vermaak. Hiermee gaat de respondent in tegen de dispositietheorie van Zillmann (1995). Hij stelde dat goed drama duidelijke protagonisten en antagonist moet hebben, omdat dit kan zorgen voor empathische of counterempathische reacties. Deze respondent stelt echter juist dat zij het feit dat het personage ertussenin zit, tussen goed en slecht, het voor haar extra interessant maakt.

4.3.2 Gevoelens en gedachten

Ook is bij de respondenten geprobeerd te bevatten welke rol cognitie speelt bij het ontwikkelen van sympathie. Dit bleek, zoals verwacht, een lastige kwestie voor de respondenten om te beoordelen. De meeste respondenten gingen er vanuit dat hun cognitie vrijwel altijd overwicht had op de emoties, zij spraken van een regelmatige

terugkoppeling naar het eigen leven, analyse van de emoties en het eerst vormen van een besef van de situatie. Een aantal gaven echter aan regelmatig het idee te hebben dat ze geen controle over hun emoties hadden. Zo werd het voorbeeld gegeven van huilen zonder zelf echt door te hebben waarom en de invloed die muziek kon hebben op de emotionele reactie. Hierbij ging het dan bijvoorbeeld om plotse onverklaarbare sympathie die ontstond naar aanleiding van een heftige situatie in een serie. Deze kon opeens doen vergeten dat het een serie was qua emotionele impact:

“Maar echt zo dat je in één keer zo zit van: woow. Toen had ik echt dat ik dacht: woow, dat ik echt zo zat van: Huh?! Shit, gek. En dat je gaat bedenken hoe zij nu verder gaat enzo, zeg maar. Ja, toen had ik echt... dat vond ik echt heftig. Omdat ik toen ook echt dacht van: hallo, ik ben een serie aan het kijken.”

– Respondent 8

Bovenstaand citaat laat zien hoe de respondent ook opeens moeite kreeg met formuleren wat er bij haar gebeurde. Waar ze verder uitstekend kon beschrijven hoe zij series ervoer, was ze na aanleiding van een seriefragment wat ze hierboven beschrijft bijna sprakeloos over haar eigen gevoelens, omdat ze deze niet goed begreep. Hoewel er voor een groot deel dus inderdaad waarschijnlijk een evaluatie plaatsvindt voor wij een reactie in de vorm van een emotie krijgen, zijn er ook momenten waarop de emotie wel opeens een impulsief, onbewust proces wordt: in tegenstelling tot wat Smith (1995) beweert. Wel gaf een van de respondenten aan dat dit ook aan haar eigen bui kon liggen, dat een onverklaarbare emotionele reactie sneller ontstaat wanneer deze emotie ergens al bij haar leefde.

Tijdens de interviews werd aan de respondenten gevraagd of zij hun gevoelens en gedachten konden beschrijven die hen tijdens het kijken naar moreel slechte acties bezig hielden. De respondenten gaven al vrij snel aan dat dit afhankelijk was van de situatie en ook van hun eigen bui, maar toch werd er het nodige genoemd. Zo gaven ze aan dat de morele slechtheid ze op zich vaak niet heel veel deed. Ze hadden hierdoor specifiek weinig gevoelens en de eventuele schokkende beelden hadden eigenlijk weinig invloed op hoe de respondenten zich gingen voelen. Een respondent merkte op de gruwelijkheden vaak eerder fascinerend dan eng te vinden. Gevoelens die wel soms naar boven kwamen waren onbegrip, opluchting bij het slagen, medelijden, of blijdschap wanneer de slechterik verliest. Wat betreft gedachten waren de respondenten ook voornamelijk bezig met wat interessant was voor de serie, ze ervoeren een duidelijk onderscheid tussen

realiteit en fictie en analyseerden de situaties. Bij hele realistische situaties gaf een respondent aan wel walging te ervaren. Een respondent gaf aan dat hij simpelweg accepteerde dat de morele slechtheid normaal was, het was immers maar een televisieserie. Ook achteraf waren de emoties en gedachten die de respondenten bezig hielden meer gericht op het narratief van de serie dan dat de morele slechtheid nu echt een effect op ze had gehad. Zo beschreven de respondenten vooral nieuwsgierigheid naar aanleiding van bijvoorbeeld een cliffhanger, of het willen praten met anderen. Een emotionele reactie die wel genoemd werd, was shockering: niet zo zeer over de morele slechtheid, maar over een verhaallijn. Een enkele keer was er wel sprake van een naar gevoel, blijdschap of frustratie.

4.3.3 De werking van sympathie

Smith (1996) gaf aan de hand van zijn structuur van sympathie aan hoe er sympathie kan ontstaan voor een personage zonder dat de kijker zijn daden hoeft goed te keuren en dat er op deze manier sympathie kan ontstaan voor een moreel slecht personage. Uit de manier waarop de respondenten over de personages praten lijkt het echter alsof ze de acties wel degelijk goedkeuren. Het feit dat respondenten gevraagd werd een morele beoordeling van het personage te geven zonder dat ze net een fragment hadden gezien plaatst hen even buiten de interne morele structuur. Wanneer de respondenten direct de vraag krijgen gesteld of ze het personage slecht vinden, antwoorden zij hier (bijna) allemaal direct ja op. Maar wanneer naar een nuancering wordt gevraagd worden er toch vooral positieve punten genoemd en kanttekeningen bij de slechtheid geplaatst. Zo wordt er gezegd dat de slechtheid door omstandigheden komt, dat het personage in essentie wel goed is, dat er wel begrip voor de acties is en dat het personage eigenlijk goede bedoelingen heeft. Slechte eigenschappen worden ook genoemd: de respondenten kunnen er niet onderuit dat de acties slecht zijn, maar zeggen hierbij al snel dat ze dit dan beoordelen naar 'algemene maatstaven'. Wanneer ze objectief proberen te kijken benoemen ze het als slecht, maar als ze op het eigen gevoel afgaan komen ze daar niet altijd uit. Hieronder een voorbeeld van respondent zes:

“Van Dexter kan ik het veel beter hebben als hij de moord pleegt dan een ander personage omdat Dexter wel, althans hij bekijkt zich heel kritisch. Hij geeft ook tegen de kijker toe dat hij niet heel fris is in zijn hoofd, dus dat, ja, dan kun je het toch wat beter hebben. En hij doet het ook voor het goede doel, om inderdaad de slechte mensen dus...” – Respondent 6

Het lijkt erop alsof het onderscheid tussen groepering en trouw misschien toch minder aanwezig was bij de respondenten dan Smith aangaf. Dit maakt automatisch ook de invloed van de moreel slechte personages een stuk gevaarlijker. Wanneer de mate van sympathie het effect kan hebben dat een personage als minder slecht gezien wordt vindt er mogelijk ook minder controle plaats op welke eigenschappen overgenomen worden van het personage.

Om te controleren hoe de beoordeling plaatsvindt wanneer de respondenten meer in de interne structuur van de serie zijn gebracht en mogelijke short-termeffecten dan nog aan het werk zijn, kregen zij ook een kort fragment te zien. In dit fragment zagen zij het personage een duidelijk moreel slechte actie uitvoeren. In eerste instantie werd de respondenten gevraagd een korte beschrijving van het fragment te geven. Opvallend was dat de helft dit heel objectief deed en niet direct vanuit het moreel slechte personage waarvoor ze sympathie hebben. Twee van de respondenten deden dit wel en een beschreef het zowel vanuit de positie van het slachtoffer als de dader, deze wisselde hiertussen af. Bijna alle respondenten gaven aan dat de acties van het personage slecht waren, vaak zelfs heel slecht. De verklaring voor de objectiviteit van het beschrijven bleek te liggen aan de ervaring van het personage: bij de respondenten bleek dat de helft ook geen sympathie ervoer voor het moreel slechte personage tijdens het kijken. Dit terwijl de sympathie hen eerder nog in staat bracht de moreel slechte acties (waaronder dus ook degene die ze kregen te zien) te gaan relativiseren. Ook respondent zes gaf na het zien van het fragment toe dat hij Dexter toch wel moreel slecht bezig vindt op dat moment, terwijl hij eerder nog probeerde te beargumenteren waarom de acties bij Dexter specifiek niet noodzakelijk moreel slecht waren.

Twee van de respondenten ervoeren daarentegen wel gewoon sympathie en twee ervoeren zelfs extra veel sympathie, dit doordat het ging om een moeilijke beslissing voor het personage en omdat het personage op het moment in de war was en dus medelijden wist op te wekken. Sommige respondenten hadden ook nog steeds de neiging om de actie goed te praten, door te zeggen dat het niet zijn verantwoordelijkheid was, of goed voor de verhaallijn. Twee respondenten gaven zelfs de schuld aan de scriptschrijvers. Zij noemden het een tegenvallend moment in de serie, slecht passend en dus een fout van de schrijvers. Wat betreft emoties en gedachten die door de respondenten heengingen was er regelmatig sprake van medelijden (met het moreel slechte personage) maar ook baalden zij van de actie en waren de respondenten geschokt. Opvallend bij de reacties was ook dat meerdere respondenten dit bij uitstek een fragment noemde dat intrigerend was om naar te

kijken, juist door de gemixte gevoelens die erdoor ontstaan. Aan de ene kant keuren ze sterk af wat het personage doet, maar aan de andere kant leven ze mee door de implicaties die het voor het personage heeft. Dit laat weer zien hoe goed drama niet afhankelijk is van duidelijk goede of duidelijk slechte personages. Uiteindelijk zal het zien van een moreel slecht fragment bij het personage op het moment zelf regelmatig dus tot afstand leiden en zullen de kijkers niet sympathiseren tijdens het moorden van iemand (hoewel soms dus ook wel, juist door de heftige emoties die het oproept in de dader). Die afstand is vaak maar van korte duur, deze gaat dan puur om tijdens het kijken, deze kan later gemakkelijk weer hersteld worden.

Sober en Sloan (1998) stelde in hun definitie van empathie dat het essentieel was dat de emotie geloofwaardig was. Juist bij een fictieve serie is dit af en toe de vraag. De respondenten kregen dan ook de vraag voorgelegd wat zij van het acteerwerk van het moreel slechte personage vonden en in hoeverre dit van invloed was op hun meeleven. De respondenten gaven unaniem aan het acteerwerk goed (tot briljant) te vinden. Zij gaven aan dat goed acteerwerk essentieel was omdat het inleving mogelijk maakt, de kans op sympathie vergroot en het personage de mogelijkheid geeft meer te worden dan slechts een *flat character*. De respondenten gaven aan dat het essentieel is om het personage te kunnen geloven en twee respondenten gaven hierbij ook aan dat dit vaak om kleine dingen ging. Wanneer kleine herkenbare emoties of gevoelens goed geacteerd worden, wordt het voor hen veel gemakkelijker om mee te leven omdat het hierdoor levensecht wordt. Hierbij kan het gaan om een bepaald type ademhaling of bijvoorbeeld kenmerken van het ervaren zenuwen.

Er werd ook specifiek gevraagd of de respondenten iets herkenbaars konden ontdekken bij het personage. Een aantal respondenten gaf hierbij aan van wel. Dit ging dan bijvoorbeeld om emoties, frustraties of ambities. Wat betreft emoties kwam jaloers zijn meerdere keren terug en gaf een respondent aan het wanhopige en het gedesillustioneerde van het personage bij zichzelf te herkennen. Wat betreft frustraties ging dit om geen erkenning krijgen van je omgeving, vechten tegen het systeem en ergens buitenvallen. Bij ambities werd het zoeken naar mensen die je begrijpen genoemd en het streven naar beter zijn. Ook het hebben van eenzelfde soort humor of gewoon een overeenkomstige manier van denken werd genoemd. Hoewel een aantal van deze factoren natuurlijk heel specifiek over de genoemde personages gaan, valt het op dat het inderdaad bekende, veel voorkomende eigenschappen zijn.

Hoewel de respondenten in eerste instantie weer lichtelijk moeite hadden met deze vraag, het hebben van overeenkomsten met een moreel slecht personage is immers niet direct aantrekkelijk, gingen zij hierna toch dieper graven en kwamen met bovenstaande overeenkomsten. Bij een aantal respondenten was ook direct te merken toen zij gingen praten over de overeenkomst dat het inderdaad om een grote frustratie of ambitie van ze ging en was duidelijk te zien dat het bij ze speelde. Een aantal respondenten gaf ook aan dat de overeenkomsten zorgden voor meer meeleven met het personage. Een aantal van de genoemde eigenschappen werden echter ook genoemd na langdurig nadenken en de respondenten gaven hierbij aan dat deze herkenbare punten voor hen niet echt een rol speelden tijdens het kijken, of dat ze niet herkenbaar waren voor de respondent zelf, maar dat deze zich voor kon stellen dat dit voor anderen wel het geval was. Het was duidelijk merkbaar dat bij de respondenten die een specifiek voor zichzelf echt herkenbare eigenschap konden vinden de herkenbaarheid meer invloed had dan bij de respondenten die het in het algemeen een herkenbare eigenschap vonden.

4.4 Hoe kan de televisieserie actief meewerken aan de vorming van sympathie?

Op de vraag wat sympathie bij hen op wist te wekken konden de respondenten veel noemen. Een deel hiervan ging om informatie die de serie over het personage gaf, een deel over tactieken die ingezet werden vanuit de serie en een deel ging over karakterkenmerken van het personage of eigenschappen die deze bezit. Wat betreft de kenmerken van het personage viel meteen op dat deze regelmatig gingen om kwetsbare kenmerken. De personages worden hulpeloos gevonden, zitten in de knoop met zichzelf, zijn eenzaam, onzeker, klunzig enzovoorts. Allemaal eigenschappen die medelijden op kunnen wekken en een drang tot beschermen. Ook in de literatuur werd besproken hoe dit soort eigenschappen geassocieerd worden met goede personages (Tan, 1996) en hoe hier automatisch ook positieve gevoelens bij komen kijken. De andere kenmerken van de personages die bijdroegen aan sympathie waren goed omgaan met kinderen en beschermend zijn, ook de term vaderfiguur werd genoemd. Blijkbaar is andersom, het zien hoe iemand beschermend is, net zo effectief om positieve gevoelens op te wekken. Ook uiterlijke aantrekkelijkheid werd genoemd, aansluitend bij Byrne, Ervin en Lamberth (1970) die ook aangaven hoe aantrekkelijke personages positiever beoordeeld zullen worden.

De hoeveelheid informatie die over een personage wordt gegeven blijkt, zoals eerder bij de motieven al besproken, vooral een groot aandeel te hebben bij het ontstaan van sympathie. Ed Tan (1996) gaf al aan hoe meer informatie over een personage automatisch zorgt voor een band met het personage doordat deze een completer persoon vormt. Meer dan de helft van de respondenten noemt zo ook het begrip krijgen voor frustraties, het te zien krijgen van problemen die het personage heeft, als belangrijke aanleiding:

“Dat je in het begin dus heel erg het idee hebt: die is slecht, die doet slechte dingen, dat het nog heel erg vlak is. Op dat moment, dat het nog heel erg stereotype is. En dat later in de serie de motieven worden onthuld en het verleden, dat er meer uitdieping plaatsvindt en dat je daardoor pas doorhebt waarom iemand dingen doet en daardoor de gelegenheid krijgt je echt in te leven in die personages.” –

Respondent 1

Ook het tonen van goede acties wordt vaak genoemd: laten zien dat een personage niet alleen maar slecht is, maar juist ook de menselijkheid laten zien. Door de uitdieping die het personage krijgt, de context die er gevormd wordt, door bijvoorbeeld de jeugd erbij te betrekken, gaan de respondenten vanuit een heel ander perspectief naar de personages kijken. Zo komen ze erachter dat ze bijvoorbeeld zonder eigen toedoen beland zijn in een lastige situatie, dat ze ook goede bedoelingen hebben en dat ze eigenlijk steeds moeten omgaan met een groot probleem. Door deze extra informatie gaat de respondent medelijden krijgen, het personage zielig vinden. Door verder te laten zien dat het personage een neiging tot stoppen heeft, of verantwoordelijkheid neemt voor zijn daden, kan ervoor zorgen dat er ook een positieve kant aan het licht komt.

De respondenten noemden nog meer tactieken die de serie in kan zetten om effectief voor sympathie voor het personage te zorgen. Zo werd onder andere genoemd om het personage een ontwikkeling door te laten maken. Wanneer er verandering merkbaar is in het personage: dat hij probeert beter te worden op enige manier, maakt dit hem automatisch interessanter en sympathieker voor de respondenten. Ook focalisering werd genoemd als tactiek, door vanuit het personage te kijken, hem centraal te hebben, wordt er automatisch meer waarde aan hem gehecht. Bij de televisieserie DEXTER werd de tactiek benoemd dat de scheidslijn tussen moreel juist en onjuist steeds meer vervaagde, door moreel onjuist tegen moreel onjuiste mensen te doen wordt het steeds onduidelijker aan wiens kant de kijker nu moet staan. Zo gaat de kijker de acties misschien sneller in

een verkeerd perspectief zien waardoor de minder onjuiste opeens gewoon juist wordt. Hiermee wordt er gebruik gemaakt van de tactiek *framing* (Grodal, 1999) waarbij de nadruk gelegd wordt op de context waarin iets vertoond wordt. Doordat de nadruk bij Dexter sterk ligt op hoe slecht de mensen zijn die hij iets aandoet, lijkt zijn actie daardoor beter. Ook werd opgemerkt dat de moreel slechte acties vaak spectaculair in beeld werden gebracht. Door dat spektakel worden de moreel slechte acties leuk om naar te kijken en komt er minder de nadruk op waarom het nou moreel slecht was. De aandacht wordt zo gestuurd naar het spektakel, niet de slechtheid van de actie.

De respondenten kregen ook de vraag voorgelegd of de mate van sympathie die zij voor een personage voelden automatisch meer werd gedurende de serie. Hierboven is al genoemd dat uitdieping van een personage zorgt voor meer sympathie en hier is natuurlijk tijd voor nodig. Een meerderheid gaf dan ook aan dat de sympathie steeds meer werd. Dit kon dan ook komen doordat een personage meer stress ging ervaren of grotere offers moest maken en er dus meer spanning was. Ook kon het liggen aan de ontwikkeling van een personage en dat deze steeds menselijker werd. Zo werd het ook steeds makkelijker sympathie voor hem of haar te voelen. Toch hadden de respondenten hier wel een aantal kanttekeningen bij. Zo werd onder andere gezegd dat wanneer een serie minder goed wordt wat betreft bijvoorbeeld de verhaallijn, dat de mate van sympathie voor het personage hier ook onder kan lijden. Sommige series lijden eronder dat na een aantal seizoenen de serie begint af te takelen en in zo'n geval kan een personage hier ook onder lijden, of er nou nog meer uitdieping plaatsvindt of niet. Ook kwam het niet altijd voor dat gedurende de serie steeds meer sympathie ontstond, zo noemde een respondent de serie LIE TO ME, waarin de hoofdpersoon steeds onaardiger wordt tegen iedereen en alles. Op zo'n moment kan er ook juist steeds minder sympathie ontstaan. Dit geeft bovendien weer aan dat het ook belangrijk is om regelmatig goede kanten te laten zien. Daarnaast werd nog gemeld dat de mate van sympathie ook regelmatig even omlaag ging, waarna het later dan weer omhoog ging.

Iedere respondent kon zo ook momenten noemen waarop zij extra veel of juist extra weinig sympathie gingen ervaren voor het personage. Extra veel sympathie ontstond vaak wanneer het personage iets goeds deed, zoals het beschermen van anderen (familie of kinderen dan vaak), wanneer hij iemand redt, begripvol is, over positieve gevoelens praat of wanneer hij positief met een zware situatie omgaat. Naast het medelijden krijgen voor het personage als sympathie-opwekker, werd ook het zien huilen van een mannelijk personage genoemd als

automatisch zorgen voor sympathie. Hierbij kan dan ook gesproken worden van affectieve mimicry (Smith, 1995), een proces wat onbewust ontstaat en waar de respondent niet altijd een verklaring voor zal hebben. Daarnaast werd de kennismaking met het personage nog genoemd en het leren kennen van de motieven waarbij dus het begrip ontstaat. Dit heeft waarschijnlijk vaak ook een direct verband met medelijden krijgen. Tenslotte werden ook spannende momenten nog meerdere keren genoemd: er bleek extra veel sympathie te ontstaan wanneer een personage in een lastig parket zit. Een afname van de sympathie ontstond wanneer de respondent het niet eens was met de acties van het personage, wanneer de respondent de acties niet begreep, wanneer er egoïstisch gedrag werd vertoond of wanneer het zorgde voor een negatief gevolg voor de verhaallijn. Ook vervelend doen tegen andere (belangrijke) personages werd meerdere keren genoemd. Voor een deel heeft dit dus met de belangen van de respondent te maken, met hoe hij of zij wil dat het verhaal zich zal ontfouwen. Ook het verliezen van menselijkheid wanneer het personage doordraait werd genoemd, wanneer er geen goede kanten meer te zien waren of wanneer het personage onverwacht opeens slecht was zonder dat de respondent dit aan zag komen. Toch verdwijnt de sympathie bij dit soort situaties vaak niet geheel, deze wordt alleen minder, omdat er even wat meer afstand ontstaat.

4.4.1 Vergelijking met de karakteranalyses

Veel van de tactieken die in de karakteranalyses besproken zijn komen ook terug in de uitkomsten van de interviews. Zo bevestigen de respondenten dat onder andere contrastwerking, het tonen van een ontwikkeling en het laten zien van een achtergrond of wat het personage beweegt, kan zorgen voor meer sympathie. Ook kwetsbaarheid noemden de respondenten een belangrijke trigger voor sympathie, iets wat bij de karakteranalyses besproken was binnen de cameravoering. Uit de analyses bleek dat veel van de series door middel van cameravoering extra nadruk legden op de emoties en gevoelige momenten van de personages, die bij de respondenten vervolgens als kwetsbaar over konden komen. En ook de affectieve mimicry kan hierdoor worden getriggerd. De respondenten merkten ook op dat de personages zich op zo'n manier gedragen dat het voor het verhaal goed uitkomt, bijdraagt aan de mate van sympathie. Dat dit in de karakteranalyses niet naar voren is gekomen is te verklaren aan de subjectiviteit van deze vereiste. Hoe kijkers willen dat het verhaal zich zal ontfouwen kan per kijker verschillen. In de karakteranalyses kwamen tenslotte nog twee tactieken naar voren die de respondenten niet genoemd hebben: het tot een karikatuur maken van de slechtheid en de reacties van andere

personages. Van de eerste tactiek was alleen sprake bij het personage Sue Sylvester en aangezien maar weinig respondenten over haar gesproken hebben is het misschien ook niet vreemd dat deze niet naar voren is gekomen. Het niet genoemd zijn van de invloed van de reacties van andere personages is minder logisch. Mogelijk is dit te verklaren doordat de respondenten zich weinig laten beïnvloeden door de meningen van andere personages in de serie.

4.5 In hoeverre zijn de personages in staat kijkers te beïnvloeden?

Om de beïnvloeding van de moreel slechte, maar toch sympathieke personages te onderzoeken zijn de respondenten drie vragen gesteld: of ze van de personages kunnen leren, of ze anders over zichzelf zijn gaan nadenken door de personages en of er misschien iets van eenzelfde soort verlangens zijn ontwaakt. Bij alle drie de vragen reageerden de respondenten in het begin een beetje sceptisch op het idee dat ze iets zouden kunnen leren van een moreel slechte persoon. Maar toch bleken veel wel iets te kunnen noemen. Soms ging dit om de aanpak van een specifiek probleem en ging het dus om iets praktisch leren. Een voor de hand liggende les was ook dat mensen niet altijd helemaal goed of slecht zijn en dat mensen kunnen veranderen. Ook sterk staan voor je eigen mening, alles overhebben voor de mensen om wie je geeft en netjes te werk gaan werden genoemd. Hierbij ging het soms om eigenschappen waarbij wel nuance nodig was, die bij het personage juist miste. Een aantal van de respondenten gaf aan misschien onbewust iets te hebben geleerd.

Ook bij het anders over zichzelf na laten denken waren de respondenten eerst geneigd te zeggen dat dit niet het geval was, maar later bleken ze toch het nodige te kunnen noemen. Zo dachten ze na over hun eigen visie op acties in de serie, door *priming* van deze acties kregen de kijkers de mogelijkheid zelf nog eens stil te staan bij hun eigen moraliteit. De eigen moraliteit werd gespiegeld aan de moraliteit van het personage en dit gaf de manier waarop het personage omging met anderen stof tot nadenken. Deze *social comparison* kan uiteraard negatieve gevolgen hebben: het is niet duidelijk of het zal leiden tot een versterkte of afzwakkende moraal. Toch gaven meerdere respondenten aan dat er bij hen geen sprake is van actieve zelfreflectie tijdens de serie. Mogelijk is dit ook de verklaring waarom de respondenten in eerste instantie geneigd waren te zeggen dat ze ook niet anders na gingen denken. Voor de antwoorden moest toch best diep gegraven worden en het bleek niet een proces waar ze heel bewust mee bezig waren. Een respondent gaf aan dat helden van het verhaal beter slagen in het anders over zichzelf na laten denken dan de slechte personages. Hoewel de acties stof tot nadenken gaven gingen de

respondenten vaak niet direct anders over zichzelf of over zaken nadenken, dan ging het soms puur om het bovenhalen van een herinnering. Een respondent zag de serie echter als een testomgeving voor zijn gedrag, uit de serie kon hij leren hoe hij zich wel of niet moet gedragen:

“Als bijvoorbeeld iemand in een serie iets doet wat ik moreel verwerpelijk vind, ga ik erover nadenken waarom ik dat vind. En wat ik eraan kan doen om ervoor te zorgen dat ik zelf niet zo word, omdat het gedrag me irriteert. Want van jezelf merk je dat nooit en in een serie is het toch een veiligere testomgeving als het ware. Als daar iemand anders neerschiet heeft dat minder grote gevolgen dan hier, laten we eerlijk wezen. In de echte wereld als het ware, dus dan kun je er een oordeel over vormen, over jezelf over de situatie over wat er allemaal gebeurt.” –

Respondent 3

Hierbij kunnen de personages opeens wel een hele grote invloed hebben, zeker omdat er zoals eerder vermeld vaak geen consequenties voor de moreel slechte acties volgen. Toch ging het bij deze respondent om een individueel geval die ook wat betreft de rest van zijn gevoelens en gedachten opvallend was tussen de rest. Het is dus niet direct te verwachten dat andere kijkers een fictieve serie ook zo gebruiken.

In het eerste hoofdstuk werd besproken hoe meerdere theoretici bang waren voor de infectie die op kan treden bij sympathiseren met moreel slechte personages. Door meeleven zouden de moreel slechte verlangens mogelijk overgenomen kunnen worden. Uit de antwoorden van de respondenten bleek dit heel erg mee te vallen. De meerderheid gaf aan dat de afstand daar te groot voor is en dat series daar niet altijd genoeg voor inspireren. Daarnaast zijn de verlangens vaak ook vervelende of slechte eigenschappen en is hier tijdens het kijken een duidelijk besef van. Een aantal gaven aan dat er wel een beetje sprake was van overnemen van verlangens, maar dat ging dan om onschuldige dingen als grappig willen zijn, of het waren verlangens die de respondent ergens al bezat. Zo kon langdurig naar een egocentrisch personage kijken zorgen voor zelf even niet zo sociaal willen doen, of kon er een behoefte tot gerechtigheid worden aangesterkt. Toch gaf de meerderheid duidelijk aan dat er geen gevoelens of verlangens los gewakkerd werden na aanleiding van de serie en dat er hooguit nog even kort over het verhaal werd nagedacht na afloop.

4.6 Subgroepen binnen de respondenten

In de vorige paragrafen is getracht een procesanalyse weer te geven van het ontwikkelen van sympathie voor moreel slechte personages en de eventuele gevolgen daarvan. Hiermee is gekeken naar de verbanden tussen de verschillende behandelde onderwerpen binnen de deelvragen om zo tot een antwoord op deze deelvragen te komen. In deze paragraaf zal nu nog meer naar het meta-niveau gekeken worden aan de hand van een netwerkanalyse. Hierin zal meer gekeken worden naar de combinaties van labels die ontstonden per respondent om subgroepen te herkennen. Ook zal wat algemener, buiten de deelvragen om gekeken worden welke labels samenhangen met elkaar en waar dus verbanden liggen.

Binnen de respondenten waren er allereerst een aantal te herkennen waarvan een groot deel van de beleving van de serie afhing van het verloop van het verhaal. Bij hen hing de mate van meeleven sterk af van de mate van verwachting en hoop voor het narratief. Wanneer een personage belangrijk was voor het verhaal, slecht of goed, waren de gevolgen hiervoor automatisch ook belangrijker. Hierdoor kon het dus voorkomen dat wanneer een slecht hoofdpersonage een onbekend onschuldig personage vermoordt, dat er hierbij sterker werd meegeleefd met de dader dan het slachtoffer. Dit lag dan puur aan de band die de respondenten al met dat personage hadden. Hiernaast werd ook gezegd dat wanneer zo'n belangrijk slecht personage iets deed wat vervelend was voor het verhaal of bijvoorbeeld vervelend voor een ander belangrijk personage, dit veel meer waarde had voor de respondent. Er ontstond zo minder sympathie voor het personage puur omdat deze iets deed wat verhaaltechnisch niet gewenst was. Hieruit blijkt dat een deel van de respondenten puur bezig is met het vermaak dat de televisieserie hen kan bieden. Wanneer een moord, hoe onterecht ook, interessant voor de serie is wordt dit goedgekeurd, maar wanneer een moord het personage in kwestie in de gevangenis kan brengen kan de respondent hierop tegen zijn. Hier stonden echter weer andere respondenten tegenover die bijvoorbeeld juist nooit plezier beleefden aan morele slechtheid of bij wie de afstand tot het personage in ieder geval duidelijk vergrootte tijdens het vertonen van morele slechtheid.

Dit onderscheid kwam ook terug in de mate waarin de respondenten bewust bezig waren met goed en slecht, met een beoordeling wat betreft moraliteit. Het merendeel gaf aan in ieder geval op een andere manier met moraliteit in de serie om te gaan dan in het dagelijks leven, maar dit verschilde toch nog binnen deze groep. Er waren mensen die heel kritisch reflecteerde op wat er in de serie gebeurde en eigen normen en waarden spiegelde, en er waren mensen die aangaven eigenlijk

heel weinig bezig te zijn met moraliteit maar zich gewoon richtte op het meeleven met het hoofdpersonage en zijn denkwijzen. Dit hangt zo ook samen met de verhaaltechnische insteek die een groep respondenten had. Verschil tussen deze groepen is een kritische blik waarbij de eigen denkbeelden actief betrokken worden tegenover een beleving waarbij de mate van vermaak voorop staat en het de kijker gaat om het ervaren van een andere wereld en juist de denkbeelden van iemand anders. Wat natuurlijk niet hoeft te betekenen dat deze tweede groep achteraf hier niet alsnog kritisch bij na zal denken. Het is zelfs waarschijnlijk dat dit wel gebeurt, aangezien er voor de rest geen duidelijke verschillen in receptie binnen deze tweedeling zijn te vinden. Of er kritisch of voor het vermaak wordt gekeken lijkt niet van directe invloed op andere gemeten factoren.

Een andere subgroep die te vinden was in de respondenten bestond uit een kleine groep die aangaf iets van zichzelf te herkennen in het moreel slechte personage waarover tijdens het interview gesproken werd. Dit ging dan om vrij sterke gevoelens: moeten vechten tegen de maatschappij of het willen vinden van gelijken waarmee er een band kan worden opgebouwd. Bij deze respondenten bleek duidelijk dat zij actief identificeerde met het moreel slechte personage door deze overeenkomstigheid. Zij gaven zelf ook aan dat het inleven in het personage versterkt wordt door die herkenbare context. Toch heeft deze groep verder weinig overeenkomsten in de beleving van moreel slechte personages. Waar de ene heel actief probeert mee te leven en alles kritisch op zijn eigen leven betreft, ervaart de ander juist een duidelijke afstand. Hoewel hij begrip vormt voor slechte daden van het personage, vermindert de sympathie wel bij hem, terwijl de andere respondent juist probeert zoveel mogelijk het personage te verdedigen. Weer een ander zegt juist actief af te keuren wat het personage doet, maar erkent wel dat er onbewust mogelijk sympathie ontstaat. Uit deze verschillende ervaringen lijkt te kunnen worden afgeleid dat het hebben van een herkenbare context met een personage niet direct bepalend is voor de ervaring van dit personage.

Opvallend bij een aantal van de respondenten was ook dat ze een echte voorliefde hadden voor moreel slechte personages. Zij gaven aan altijd extra te genieten van moreel slechte personages waar zij toch sympathie voor ervoeren. Andere respondenten waren hier juist weer een stuk terughoudender in, zij konden de sympathie die bij hen ontstond niet snel verklaren en benoemde het bijvoorbeeld als een onbewust proces. Waar de ene groep (de meesten) gewoon uitkwam voor de waardering die zij voor de slechteriken in series ontwikkelden en ook konden benoemen waar dit dan door kwam (de wijze waarop zij vermaak boden) leek de

andere groep er zich juist wat meer tegen te verzetten. Toch stond deze eerste groep niet direct meer open voor personages: de mate van het meeleven was bij deze groep niet merkbaar hoger. Ook was er binnen deze groep niet specifiek sprake van dat er vaker geleerd werd van de personages. De mensen die het meest aangaven te kunnen leren van moreel slechte personages zaten wel in de groep met een voorliefde voor de moreel slechte personages. Deze groep bezat echter ook mensen die aangaven juist helemaal niet van de slechterik te leren (maar bijvoorbeeld juist van de held in het verhaal wel). De mate waarin de kijker zich wil overgeven aan het voelen van sympathie voor moreel slechte personages leek zo dus ook niet direct van invloed op de impact die het personage kon hebben, of zelfs niet direct op de beleving.

Conclusie & Discussie

Het ontstaan van sympathie voor moreel slechte personages

Doel van dit onderzoek was om meer inzicht te krijgen in het ontwikkelen van sympathie voor moreel slechte personages in televisieseries. Om dit te onderzoeken zijn er vier deelvragen opgesteld, die keken naar de beoordeling wat betreft moraliteit, de emotionele processen aan het werk, de invloed van de serie zelf en de invloed die de sympathie mogelijk heeft. In deze conclusie zullen deze vier deelvragen samengebracht worden om tot een beknopt antwoord te komen op de vraag hoe sympathie bij moreel slechte personages ontwikkeld wordt.

Dit begint vanuit de tekst al: uit de karakteranalyses in het tweede hoofdstuk bleek dat door framing begrip ontwikkeld kan worden voor de daden van het personage door het tonen van zijn achtergrond. Door het tonen van de achtergrond kan mogelijk medelijden ontstaan voor wat het personage heeft meegemaakt. Het tonen van een ontwikkeling kan er juist voor zorgen dat er hoop ontstaat voor een verandering binnen het personage waardoor deze mogelijk 'goed' wordt. Ook de reacties van andere personages kunnen een rol spelen bij het ontwikkelen van een positief beeld over een personage. Doordat ook de andere personages in de serie het personage steeds weer nieuwe kansen geven en de kijker mogelijk de neiging zal krijgen hierin mee te gaan. De reacties van anderen kunnen er ook juist voor zorgen dat er medelijden met het personage ontstaat waardoor hem in het vervolg slechte daden sneller vergeven worden. Dit zelfde geldt voor contrastwerking. Door het aanbrengen van een contrasterend ander personage kan het personage extra kwetsbaar lijken, waardoor de kijker mogelijk met hem mee gaat leven. Ook kan contrast ervoor zorgen dat de daden van het personage in een perspectief komen te staan waardoor ze opeens een stuk minder erg lijken. Cameravoering kan tenslotte helpen bij het extra benadrukken van de emoties van een personage, waardoor er ingespeeld kan worden op de ontwikkeling van empathie.

Uit de resultaten van de interviews kwamen voor een deel gelijke resultaten. De respondenten merkten op dat de moreel slechte personages vaak kwetsbaar worden neergezet, wat beschermende, positieve gevoelens bij de kijker opwekt. Het personage wordt zielig gevonden en krijgt zo al snel medelijden. Hiernaast wordt er informatie gegeven over het personage, zodat er opeens een context gevormd wordt die begrip voor de frustraties weet op te wekken. Ook worden er goede acties getoond, om te laten zien dat het personage niet alleen slecht is. Tactieken als

focalisering, framing en focus of attention worden ingezet om een steeds positievere mentale representatie van het personage te vormen die zich kan uiten in sympathie. Wat betreft de cognitieve beoordeling van moraliteit verloopt dit vervolgens anders dan in het echte leven. De kijkers zijn er heel bewust van dat het in de televisieserie om een fictieverhaal gaat, het is allemaal niet echt. Dit maakt het personage meteen ook minder eng, minder confronterend. Het publiek kan gewoon meekijken zonder dat deze gevaar loopt. Zo kan een moreel slecht personage ook opeens plezier gaan opleveren, omdat deze zorgt voor extra interessante of spannende situaties. Resultaat hiervan is dat er door alle stimuli een redelijk positieve mentale representatie van het personage kan gaan ontstaan, die weliswaar slechte acties uitvoert, maar die zijn niet persoonlijk voor de kijkers en verdwijnen hierdoor gemakkelijk naar de achtergrond.

De verhouding die vervolgens ontstaat met het personage is er een van emotionele simulatie, de situatie wordt levendig verbeeld en begrepen door de kijkers. Ondanks het besef dat de serie niet echt is, kan er wel een verhouding ontstaan als bij een vriend, maar dan een die alleen toekijkt. De kijker wordt betrokken bij het welzijn van het personage. Deze betrokkenheid slaagt er vervolgens in om ook van invloed te zijn op de beoordeling. Doordat we met het personage meeleven gaan we steeds meer aan zijn kant staan: de kijkers proberen de acties vanuit het personage te bekijken en op zoek te gaan naar excuses of in ieder geval verklaringen. Door steeds meer goedkeuring voor de acties te krijgen wordt het uiteraard ook weer gemakkelijker om de sympathie vervolgens in stand te houden. Gedurende een groot deel van de serie is het ook vaak gemakkelijk om een oogje dicht te knippen wat betreft de moreel slechte acties, de kijker wordt hier ook niet continu mee geconfronteerd. Wanneer de kijker vervolgens het personage een onschuldig iemand ziet vermoorden is regelmatig de sympathie ook gewoon even weg. Dan ontstaat er voor korte tijd een afstand tussen de kijker en het personage omdat deze het op dat moment niet goed kan praten. Soms proberen de kijkers op zo'n moment juist extra hard om het goed te praten, wordt er juist gedacht aan de gevolgen voor het personage en hoe het met zijn emotionele staat is op dat moment. Op zo'n moment wordt er vaak simpelweg niet aan het slachtoffer gedacht en dit is dan ook vrijwel alleen mogelijk wanneer er geen emotionele band met het slachtoffer in kwestie was. De kijker is vaak ook voor een groot deel puur bezig met wat leuk is voor het verhaal. Wanneer een willekeurig persoon slachtoffer wordt kan dit zo al snel naar de achtergrond verdwijnen, maar wanneer een moreel slecht

hoofdpersonage mogelijk de gevangenis in moet hierdoor, heeft dit automatisch een grotere impact op de kijker.

Daarnaast zijn er nog een aantal factoren die bij kunnen dragen aan het opwekken van sympathie. Een daarvan is het acteerwerk: voor de kijker is het essentieel dat het personage levensecht wordt voor het vermogen om in te leven. Ook herkenbare emoties, frustraties of ambities bij het moreel slechte personage kunnen zorgen voor een overeenkomst tussen de kijker en het personage en op die manier zorgen voor een versterkte emotionele band. Vaak worstelen dit soort personages dan ook met universele problemen.

Het ontwikkelen van sympathie voor een moreel slecht personage speelt al snel een rol in de beoordeling van het personage. Niet alleen wordt er minder aandacht aan de morele slechtheid besteed, vaak wordt er ook een stuk milder over ze gesproken wat betreft moraliteit. Toch hoeft dit niet direct aanleiding tot zorgen te zijn over de effecten hiervan op de moraliteit in het algemeen van de kijker. Kijkers gaven aan toch echt anders te denken wanneer het om iemand in hun omgeving zou gaan. De kijkers weten zo redelijk kritisch met de serie om te gaan. Ze zijn goed in staat om te beoordelen wat wel en geen goede lessen zijn om te leren en gebruiken hun eigen normen en waarden hier actief bij. Hoewel de serie ook wel stof tot nadenken gaf, ging dit dan vaker om het oprakelen van herinneringen dan het daadwerkelijk aanpassen van eigen denkbeelden na aanleiding van de serie. In sommige gevallen werd er wel gesproken over het overnemen van verlangens of gedrag dat in de serie centraal stond. Hierbij ging het vooral om dingen die bij de kijker al bekend waren, ze werden alleen licht aangesterkt doordat ze weer opgerakeld werden.

Ook bleek uit de interviews dat er een tweedeling te herkennen was tussen mensen die de televisieseries bekeken met een kritische blik, waarbij ze actief hun eigen normen en waarden spiegelde en mensen die de serie meer keken voor het vermaak en juist probeerden zich in te leven in de denkwijze van iemand anders (bijvoorbeeld een moreel slechte hoofdpersoon). Dit verschil in de manier van kijken had vervolgens invloed op welke momenten de sympathie extra sterk of extra zwak was. Opvallend genoeg leek het feit of de respondent iets herkenbaars kon ontdekken bij het moreel slechte personage niet van invloed op de verdere receptie. Ook een voorliefde voor slechte personages, die vaak samenging met een verhoogde acceptatie van de sympathie die werd gevoeld, leek geen verdere invloed te hebben op andere aspecten van de ervaring van de personages.

De betekenis van de resultaten

Met dit onderzoek is geprobeerd meer inzicht te geven in het ontwikkelen van sympathie voor moreel slechte personages. Hierna is nog een stapje verder gezet door te kijken naar de mogelijke invloed van deze sympathie op het gedrag of de moraliteit van de kijkers. De maatschappelijke betekenis van dit onderzoek kan hierin ook worden gevonden. Uit het onderzoek bleek dat de sympathie wel degelijk invloed had op de morele beoordeling van de personages door de kijkers: ze gingen het voor het personage opnemen, argumenten bedenken waarom het minder erg was en keken vooral ook naar de positieve kanten van het personage. Toch bleef dit heel duidelijk binnen de serie. De afstand die televisie biedt, bood ook de mogelijkheid om op een andere manier naar een personage te gaan kijken. De kijkers maakten hier ook heel bewust een onderscheid tussen. De kijk op moraliteit werd alleen beïnvloed binnen het kijken van de serie, daarbuiten waren zij kritischer en pasten actiever de eigen normen en waarden toe. Die kritischere houding zorgde er ook voor dat de personages maar weinig invloed wisten uit te oefenen op de personages. De lessen of denkwijzen die overgenomen werden uit de serie waren kritisch gekozen en dit ging dan ook om de goede eigenschappen die de personages toonden. Wel bleken verlangens of gedragingen in sommige gevallen aangesterkt te kunnen worden wanneer deze al bekend waren bij de kijker en veel terugkwamen bij het personage. Het gevaar van de moreel slechte personages bleek na aanleiding van dit onderzoek dus gering: door de kritische houding van de kijkers bleek een kans op infectie door de personages klein.

Wat betreft theoretische betekenis weet dit onderzoek een aantal aanvullingen en kritiepunten op bestaande literatuur te leveren. Zo lijkt de moeite die de respondenten hadden met het begrip moraliteit steun te geven aan de theorie van Chomsky (1988) dat gevoel van moraliteit iets eigens is aan de mens. Toen de respondenten werd gevraagd om een beschrijving te geven van morele slechtheid konden ze hier moeilijk een definitie aan geven. De meesten kwamen met voorbeelden en anderen wisten helemaal niet goed wat ze met de vraag aan moesten. Wanneer ze vervolgens het begrip toe moesten passen ging dit uitstekend en konden zij direct aangeven of ze iemand moreel slecht of goed vonden, meestal puur op gevoel. Dit zou goed verklaard kunnen worden door de theorie dat moraliteit niet echt iets is wat aan te leren is, maar deels gewoon in onze menselijke natuur zit.

Noël Carroll sprak daarnaast over hoe wij moraliteit in fictie op eenzelfde manier toepassen als in de realiteit, omdat dit ook essentieel voor de kijkers is:

anders zouden ze het niet snappen. Uit dit onderzoek bleek echter dat de moraal van de kijkers zich wel kon aanpassen aan series. Zo lag de acceptatiegrens wat betreft slechtheid vaak compleet anders binnen de fictieve wereld dan in de realiteit. De voorliefde voor slechte personages die veel van de respondenten bezaten geeft ook aan dat goed drama niet altijd duidelijk slechte of goede personages nodig heeft, zoals Zillmann (1995) stelde. Onze disposities zijn veel flexibeler dan dat: deze kunnen wisselen binnen een personage en twijfelachtig zijn, maar toch een groot effect hebben wat betreft emoties.

Ook Smiths structuur van sympathie (1995) verdient na aanleiding van dit onderzoek een kanttekening. Hij stelde dat het meeleven met een personage door begrip van de situatie en het eens zijn met wat het personage doet duidelijk afzonderlijke onderdelen van de beleving zijn. Toch bleek deze grens bij de respondenten nog wel eens te vervagen, het meeleven zorgde er vaak automatisch voor dat er positiever over de personages werd gesproken. Hoewel de acties vaak bij een directe vraag wel afgekeurd werden, was dit vaak met tegenzin en kwamen er direct allerlei kanttekeningen bij. Smith stelde ook dat onze emoties een cyclus vormen samen met perceptie, cognitie en actie en dat cognitie dus altijd betrokken is bij onze emoties in plaats van dat het een onbewust proces zou zijn. Uit de interviews bleek dit niet altijd het geval: emoties bleken getriggerd te kunnen worden zonder dat de respondenten precies begreep wat er nou bij hen gebeurden en ze bleken ook achteraf niet altijd een verklaring te hebben voor de heftigheid van de reactie. Hoewel de moreel slechte personages dus mogelijk reacties en emoties bij ons los kunnen maken waar wij niet direct controle over hebben, lijkt het gevaar van infectie door deze personages zoals Harold (2005) formuleerde bij de respondenten minder aanwezig. Harold uitte zijn zorgen over het mogelijk overnemen van moreel slechte verlangens door kijkers, maar hier bleken de respondenten kritisch genoeg voor te zijn.

Toch moeten er wat kanttekeningen geplaatst worden voor deze resultaten inhoudelijk gegeneraliseerd worden. In het onderzoek zijn acht respondenten ondervraagd in een specifieke leeftijdscategorie en van een specifiek intelligentieniveau. Mogelijk waren er andere resultaten naar voren gekomen wanneer hiervoor een andere groep was geselecteerd. Daarnaast ging het hier om een vrij klein onderzoek, waardoor niet met zekerheid valt te zeggen dat een andere groep niet andere resultaten zouden hebben voortgebracht. Dit onderzoek doelde op een verkenning van het fenomeen, om een beschrijving te geven van de processen aan het werk bij de ontwikkeling van sympathie voor moreel slechte

personages en daarmee zijn ook vooral veel kanten van het gebied vrij globaal belicht. Hierdoor is het lastig direct te spreken van bewijzen tegen bepaalde theorieën of een daadwerkelijk belang: het onderzoek biedt een opzet die meer inzicht kan geven voor vervolgonderzoeken.

Evaluatie

Het proces

De onderzoeksmethode gebruikt in dit onderzoek was voor mij vrij nieuw. Hoewel ik eerder wel de principes van interviews en de gefundeerde-theoriebenadering aangeleerd heb gekregen is het zelf uitvoeren natuurlijk een hele andere zaak. Vooral de interviews bleken nog best een uitdaging omdat doorvragen vaak nodig was en de verleiding dan groot werd om zelf suggesties te doen. Ook moest er goed opgelet worden of ik wel voldoende informatie had en was dus een goede concentratie vereist. Hoe meer interviews volgde, hoe beter dit echter ging. Ik merkte dat ik steeds meer van de topiclijst af durfde te wijken wanneer interessante onderwerpen aan bod kwamen en hoe de interviews steeds soepeler verliepen. Ook het aanpakken van de analyse van de resultaten was nog even een uitdaging, vooral het prepareren van de interviews had ik toch behoorlijk onderschat.

Het hoofdstuk van de karakteranalyses bood ook de nodige problemen. Lange tijd had ik moeite met welke precieze plaats ik aan dit hoofdstuk kon geven in het onderzoek. Dit zorgde ervoor dat ik het zelfs geschrapt had in een eerdere versie. Uiteindelijk heb ik dit opgelost door het hoofdstuk aan andere mensen te laten lezen en hen hier kritische vragen bij te laten stellen over het nut in het hoofdstuk. Een ander lastig punt tijdens het werken aan dit onderzoek was toch ook de combinatie van het willen maken van een strenge planning en het proces van feedback krijgen van mijn begeleider. Hoewel zijn feedback erg nuttig was en ik steeds actief aan de slag kon na gesprekken met hem was het wachten op feedback af en toe toch wel een obstakel. Dit had mogelijk ook te maken met een slechte inschatting van de tien weken waarbinnen ik de scriptie af wilde ronden. Het wachten op feedback had ik hierbij in de planning niet ingerekend en dit zorgde daardoor soms voor vertraging. Voor de rest liep het proces eigenlijk vrij soepel, tot het laatste moment heb ik het onderwerp enorm interessant gevonden en heb ik op weinig momenten echt vastgezet of met problemen gekampt.

Het product

De behaalde resultaten slagen er redelijk in om goed beeld te geven van het ontwikkelen van sympathie voor moreel slechte personages. Ze bieden zeker interessante inzichten die bijdragen aan de kennis over het onderwerp. Toch zijn de vragen en daarmee de verzamelde informatie voor een groot deel gebaseerd op

suggesties die naar voren kwamen na aanleiding van theorie. De literatuur heeft als bril gediend waarmee het onderzoek werd ingegaan. Door de beperkte tijd was deze verzameling van literatuur voor zo'n breed onderwerp nog vrij klein, een uitgebreidere verkenning en uitgebreidere interviews hadden mogelijk een nog duidelijker beeld naar voren kunnen brengen. Toch vind ik dat binnen de ongeveer dertien weken die aan het onderzoek besteed zijn een mooie weergave is ontstaan van de werking van sympathie voor moreel slechte personages.

Zwakke punten aan het onderzoek liggen dan voor een groot deel ook aan de tijd. Na aanleiding van acht interviews is er een labelingsysteem opgesteld, maar eigenlijk had deze nog getest moeten worden. Voor een goede toetsing of het labelingsysteem dekkend was hadden eigenlijk opnieuw acht interviews uitgevoerd moeten worden om te kijken of er nog aanvullingen kwamen. Ook het vaststellen van de intersubjectiviteit is niet gebeurd. Hoewel ik zo objectief mogelijk geprobeerd heb de labels op te stellen was het beter geweest wanneer hier controle op had plaatsgevonden, wanneer iemand anders nog gekeken had of de labels ook voor hem duidelijk waren. De fase van het coderen had zo een stuk nauwkeuriger kunnen gebeuren.

Ook wat betreft de generalisatie van de respondenten zijn een aantal vraagtekens te zetten. Zoals eerder genoemd ging het nog om een vrij specifieke groep: tussen de 18 en 26 en met een hogere intelligentie. Daarnaast gaven een aantal van de respondenten ook aan van zichzelf meer de nadruk te leggen op filmische aspecten tijdens het kijken dan emoties. Mogelijk is de werking bij kinderen, emotionelere mensen of lager opgeleiden weer geheel anders. In dit onderzoek was de keuze voor hoger opgeleiden gemaakt omdat deze mensen mogelijk beter in staat zouden zijn uit hun woorden te komen en kritisch naar zichzelf en de eigen ervaringen te kunnen kijken. Wat dat betreft was dat ook zeker een goede keuze. In de interviews bleek het voor deze mensen regelmatig al moeilijk om precies te formuleren hoe bepaalde processen bij hen werkten. Bij kinderen of lager opgeleiden had er dan ook een andere methode gebruikt moeten worden. Ook moet stil worden gestaan bij de keuze van televisieseries die in dit onderzoek centraal hebben gestaan. Hoewel in de interviews ook over andere series werd gesproken stonden er vier specifieke series centraal. Hiermee kan niet direct de generalisatie worden gemaakt dat dit voor alle moreel slechte personages zal gelden.

De interviews zelfs liepen redelijk voorspoedig. De locaties waar de interviews plaatsvonden waren steeds heel rustig en gaven goed de mogelijkheid tot

een persoonlijk gesprek. Een enkele keer ging er een telefoon af, maar dit stoorde verder maar weinig. De meeste respondenten gaven ook aan het interview erg leuk gevonden te hebben, dat het ze zelf weer aan het denken heeft gezet en dit geeft ook wel aan dat de proefpersonen zich in ieder geval op hun gemak voelde. Verstoringen die tijdens de dataverzameling eventueel zijn opgetreden lagen mogelijk aan mijzelf. Omdat de respondenten soms lastig uit hun woorden kwamen kreeg ik al snel de neiging om ze een handje te helpen wanneer ik dacht te weten wat ze wilden gaan zeggen. Dit probeerde ik uiteraard zo veel mogelijk te beperken maar het heeft toch wel een aantal keer plaatsgevonden. Toch ging dit dan meestal om iets wat op het puntje van de tong van de respondent lag en vaak kwam de reactie dat mijn suggestie inderdaad precies was wat zij bedoelden.

Suggesties voor verder onderzoek

Een mogelijke interessante variatie op dit onderzoek ligt in de keuze van respondenten. Mogelijk hebben sympathieke moreel slechte personages bijvoorbeeld weer een heel ander effect op kinderen. Zeker de invloed van het soort personages zou van heel andere aard kunnen zijn omdat die kritische houding die in dit onderzoek werd waargenomen bij kinderen uiteraard goed anders zou kunnen zijn. Toch zou voor dit onderzoek dan een andere aanpak bedacht moeten worden. Mogelijk zou een experiment waarbij kinderen simpele filmpjes te zien krijgen en hierbij gevraagd worden hardop te denken een goede optie zijn. Maar alsnog zou dit voor de kinderen natuurlijk een grote uitdaging blijven en zullen de onbewuste processen hier nog lastiger te ontdekken zijn. Ook speelde het feit dat het om fictie ging hier een sterke rol, het was niet persoonlijk voor de respondenten. Zij konden de moreel slechte acties veel gemakkelijker van zich afzetten omdat het voor hen geen gevolgen had. Mogelijk was dit anders geweest wanneer het om respondenten was gegaan die ervaring hadden met moreel slechte acties: die weleens slachtoffer waren geworden of mensen kenden die slachtoffer waren geworden. De invloed van de eigen ervaringen speelde in dit onderzoek nog een vrij kleine rol, maar dit zou wel mogelijk weer een hele andere kijk kunnen opleveren.

Tijdens de interviews kwam ook nog een punt ter sprake dat interessant zouden zijn verder te onderzoeken. In dit onderzoek is gekozen voor personages in televisieseries, dit omdat het hierbij ging om personages waar nog geen einde voor gekomen was. In tegenstelling tot bij bijvoorbeeld film. Toch betekent dit niet dat de resultaten zomaar gegeneraliseerd kunnen worden naar de effecten van een film die bijna afgelopen is. Gedurende de interviews kwam meerdere keren het verschil

tussen een serie en een film aan bod. Film zou meer invloed uitoefenen omdat het een compactere boodschap is. De beleving zou intenser zijn. Ook is het bij series vaak zo dat er veel meer context aan een gebeurtenis gegeven wordt. Je ziet vaak precies wat er na gebeurt en wat ertoe heeft geleid. Wat dat betreft hebben series ook wel echt een andere opbouw. Series werden ook als voorspelbaarder gezien, bij film kwam het vaker voor dat er echt een shock ontstond, dat je verrast werd door een personage. Mogelijk zou dit onderzoek daarom ook interessant zijn om uit te voeren voor personages in films, daarin is veel minder tijd voor het opbouwen van een context en uitdieping van het personage en toch weten moreel slechte personages ook daarin de sympathie te winnen van kijkers.

Literatuur

- Baarda, D.B., De Goede, M.P.M., Teunissen, J. (2005). *Basisboek Kwalitatief Onderzoek*. Groningen / Houten: Wolters-Noordhoff.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Beardsley, M.C. (1958). *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*. New York: Harcourt, Brace & World.
- Bersselaar, V. (2007). *Wetenschapsfilosofie in veelvoud*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.
- Boggs, J. & Petrie, D.W. (2004). *The Art of Watching Films*. Boston: McGraw-Hill.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. Boston: McGraw-Hill.
- Brecht, B. (1964). *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic*, trans. en ed.: Willett, J. London: Methuen.
- Brombert, V. (1999). *In Praise of Antiheroes*. University of Chicago Press.
- Byrne, D., Ervin, C.R. en Lamberth, J. (1970). Continuity between the experimental study of attraction and "real life" computer dating. *Journal of Personality and Social Psychology* 16: 157-165.
- Carroll, N. (1996). Moderate Moralism, *British Journal of Aesthetics*, 36 (3): 223-238.
- Carroll, N. (1998). *A Philosophy of Mass Art*. New York: Oxford University Press.
- Chomsky, N. (1998). *Language and Problems of Knowledge: The Managua Lectures*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Currie, G. (1995). The moral psychology of fiction. *Australian Journal of Philosophy* 73 (2): 250-259.
- Eagleton, T. (2010). *On Evil*. New Haven: Yale University Press.
- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(2): 117-140.
- Friedberg, A. (1990). A denial of difference: Theories of cinematic identification. Kaplan, E.A. (e.d.), *Psychoanalysis and cinema*, 36-45. New York: Routledge.
- Frijda N. H. (1986). *The Emotions*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Gert, B. (2011). The Definition of Morality. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2008 Edition)* Ed.: Zalta, E.N. Metaphysics Research Lab, CSLI, Stanford University.

Goodnough, A., Schweber, N. en Hernandez, J.C. (2009). Details, but Little Insight, on Craigslist Killing Suspect. *New York Times*. Beschikbaar op: <http://www.nytimes.com/2009/04/28/us/28boston.html>, 22 mei 2011.

Grodal, T. (1999). *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford University Press.

Hakemulder, F. (1998). *The Moral Laboratory: Literature and Ethical Awareness*. Universiteit Utrecht: Dissertatie.

Harold, J. (2005). Infected by Evil. *Philosophical Explorations*, 8 (2): 173-187.

Harrison, M. (1998). *The Language of Theatre*. London: Routledge.

Hayes, D. (2000). The Production Code of the Motion Picture Industry (1930-1968). Beschikbaar op: <http://prodcode.davidhayes.net/>. 10 mei 2011.

Hoffner C., & Cantor J. (1991). "Perceiving and responding to mass media characters". In J. Bryant & D. Zillmann (Ed.), *Responding to the screen. Reception and reaction processes* (135-168). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Horton, D. en Wohl, R.R. (1956). Mass communication and para-social interaction. *Psychiatry* 19, 215-229.

Johnson, J.G., Cohen, P., Smailes, E.M., Kasen, S. en Brook, J.S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science* 295: 2468-2471.

Jose, P.E. en Brewer, W.F. (1984). Development of Story Liking: Character Identification, Suspense, and Outcome Resolution. *Developmental Psychology* 20: 911-924.

King, C. (2000). Effects of Humorous Heroes and Villains in Violent Action Films. *Journal of Communication*, Winter: 5-24.

Knight, R.P. (1940). Introjection, projection and identification, *Psychoanalytic Quarterly* 9: 334-341.

Kolb, B en Wishaw, I.Q. (2003). *Fundamentals of Human Neuropsychology*. Worth Publishers.

McGinn, C. (1995). *Ethics, Evil, and Fiction*. Oxford: Clarendon Press.

Milavsky, J.R., Kessler, R.C., Stipp, H.H., & Rubens, W.S. (1982). *Television and aggression: A panel study*. New York: Academic Press.

Perry, D.G. & Perry, L.C. (1976). Identification with film characters, covert aggressive verbalization, and reactions to film violence. *Journal of Research in Personality*, 10 (4): 399-409.

Plato. 1941. *Republic*. Trans.: Cornford, F.M. London: Oxford University Press.

- Plous, S.(1993). *The psychology of judgment and decision making*. Boston: McGraw-Hill.
- Reed, M. S., Evely, A.C., Cundill, G., Fazey, I., Glass, J., Laing, A., Newig, J., Parrish, B., Prell, C., Raymond C. and Stringer. L.C. 2010. What is Social Learning? *Ecology and Society* 15 (4).
- Smith, M. (1994). Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema. *Cinema Journal* 33 (4): 34-56.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Snow, N.E. (2000). Empathy. *American Philosophical Quarterly*, 37 (1): 65-78.
- Sober, E. and Wilson, D. S. (1998). *Unto Others: The Evolution and Psychology of Unselfish Behavior*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Tan, E.S. (1996). *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, trans. Barbara Fasting. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tonk, D. (2007). De antagonist als protagonist. Beschikbaar: <http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2007-0914-201257/scriptiecompleteet.pdf>. 3 mei 2010.
- Vipond, D. en Hunt, R.A. (1984). Point-driven understanding: Pragmatic and cognitive dimensions of literary reading. *Poetics*,13: 261-277.
- Wied, M., Zillmann, D., & Ordman, V. (1994). The role of empathic distress in the enjoyment of cinematic tragedy. *Poetics*, 23: 91-106.
- Wollheim, R. (1984). *The Thread of Life*. Yale University Press.
- Zillmann, D. (1995). Mechanisms of emotional involvement with drama. *Poetics*, 23: 33-51.

Filmografie

- BREAKING BAD, executive producer: Gilligan, V., Sony Pictures Television (USA): 2008-2011.
- DEXTER, Showtime Networks (USA): 2006-2011.
- GLEE, creators: Brennan, I., Murphy, R., Falchuk, B., 20th Century Fox Television (USA): 2009-2011.
- LIE TO ME, creator: Baum, S., 20th Century Fox Television (USA): 2009-2011.
- THE VAMPIRE DIARIES, Alloy Entertainment (USA): 2009-2011.

Afbeeldingen

Afbeelding 1: IMDB.com. 2007. Beschikbaar:

<http://www.imdb.com/media/rm244816128/ch0026519>. 31 augustus 2011.

Afbeelding 2: IMDB.com. 2009. Beschikbaar:

<http://www.imdb.com/media/rm3555298816/ch0144273>. 31 augustus 2011.

Afbeelding 3: IMDB.com. 2008. Beschikbaar:

<http://www.imdb.com/media/rm3373897728/ch0074133>. 31 augustus 2011.

Afbeelding 4: IMDB.com. 2009. Beschikbaar:

<http://www.imdb.com/media/rm3204156160/ch0074133>. 31 augustus 2011.

Afbeelding 5: CW Network. 2009. Gemaakt door Colbert, Q. Beschikbaar:

<http://www.imdb.com/media/rm3621359360/ch0160631>. 31 augustus 2011.

Bijlagen

I.	Attenderende begrippen	88
II.	Topiclijst diepte-interviews	89
III.	Transcripten interviews	CD-ROM
IV.	Labeling van transcripten	CD-ROM
V.	Tabellen met ordening van labels per vraag	CD-ROM

Bijlage I: Attenderende begrippen

Moraliteit

Definitie / toepassing van moraliteit
Zelfde soort regels in fictie als in realiteit
Plezier door ervaring van voldoening (angsten overwinnen)
Plezier door nieuw terrein verkennen
Fictie als veilige omgeving

Invloed

Morele slechtheid zorgt voor afzwakkende of versterkte moraal
Rol van priming / Rol van social comparison / Rol van social learning
Moraliteit in fictie zorgt voor ervaring opdoen
Moraliteit in fictie zorgt voor meer begrip
Moraliteit in fictie kan destructieve psychologische impulsen verminderen
Overnemen van slechte verlangens

Emotionele processen

Rol van cognitie
"appeal to suppressed wishes" als oorzaak voor identificatie
Bewuste / onbewuste identificatie
Band die de kijker met het personage aangaat
Geloofwaardigheid van de emoties
Gelijke ervaringen met het personage
Onderscheid mannen en vrouwen
Emotionele simulatie / Onbewuste simulatie / Affectieve mimicry / Role-taking
Onnatuurlijke sympathie
Focalisatie
Structuur van sympathie
Interne morele structuur

Audiovisuele input

Priming / Sequencing / Framing / Focus of attention
Aantrekkelijke of kwetsbare (uiterlijke) kenmerken
Compleet persoon
Motieven / Consequenties

Bijlage II: Topiclijst diepte-interviews

Inleiding

- *Achtergrond*
- *Onderwerp*
- *Concentratie op televisieseries*
- *Vragen naar kijkervaringen en later ook een fragment laten zien*
- *Duur*
- *Anonieme verwerking*
- *Vooraf vrijuit spreken*
- *Benadrukken dat het gaat om de persoonlijke belevingen met die televisieseries, aanmoedigen vooral voorbeelden uit televisieseries te noemen*
- *Toestemming voor audio-opname vragen*

1. *Achtergrondinformatie proefpersoon*
 - a. *Leeftijd*
 - b. *Studie*
 - c. *Werk*
2. *Kun je een aantal televisieseries noemen die je het afgelopen jaar hebt gevolgd?*

Moraliteit

- *Eerst spreken over moraliteit in het algemeen, excuseren voor lastige vraag*
3. *Wat houdt slechtheid voor jou in? Wanneer omschrijf jij iemand als moreel slecht?*
 4. *Wat ervaar jij tijdens het kijken naar moreel slechte acties, hoe voel je je dan? En hoe voel je je na afloop van het kijken naar zo'n aflevering met moreel slechte acties?*
 5. *Kun je ook plezier halen uit het kijken naar moreel slechte acties, of een serie waarin deze voorkomen? Kun je daar wat meer over vertellen?*
 6. *Voorbeelden van sympathieke, moreel slechte personages in televisieseries*
 - > *Bij de rest van het interview dit/deze personage(s) in gedachten houden bij vragen.*

7. Verschillen je gevoelens tijdens het kijken naar moreel slechte acties wanneer het een sympathiek personage is die het doet?
8. Beoordeel je personages in fictieve series anders wat betreft moraliteit dan mensen in het dagelijks leven?
9. Beoordeel je personages meer aan de hand van hun motieven of meer aan de hand van wat ze daadwerkelijk doen?

De personages (zie 4 – Walter, Dexter, Sue, Damon)

10. Zou je een omschrijving van het personage kunnen geven, wat betreft de positie in de serie en het karakter.
11. Morele beoordeling van het personage

Invloed van de personages

12. Heb je het idee dat je kunt leren van het personage? Op wat voor een manier?
13. Heeft het personage je anders over jezelf na laten denken?
14. Heb je na het kijken van de serie weleens, in enige mate, zelf de behoefte om net als..
 - a. Dexter: Gerechtigheid uit te oefenen op een manier als Dexter? Of misschien zelfs om je gewoon eens helemaal te laten gaan op iemand die het volgens jou toch niet verdient om te leven?
 - b. Walter: Om een nieuw, gevaarlijk en spannend pad in je leven in te slaan? Om je met illegale zaken bezig te houden zo succesvoller of rijker te worden?
 - c. Sue: puur je eigenbelang na te jagen? En mensen die je dwars zitten gewoon dwars te zitten en te kleineren?
 - d. Damon: het rekening houden met anderen even helemaal los te laten en gewoon puur op je eigen lusten en wensen af te gaan?

Bijdrage van de serie aan het ontstaan van sympathie

15. Hoe heb je het idee dat de serie in vormgeving of het neerzetten van het karakter van het personage bijdraagt aan het ontstaan van sympathie of meeleving?

16. Is de mate van sympathie die je voor het personage voelde gedurende de serie meer of minder geworden? Hoe komt dit?
17. Op wat voor een momenten ging je ofwel juist extra veel of juist heel weinig sympathie voor het personage voelen?

Emotionele processen

18. Op wat voor een manier verhoud jij jezelf tot het personage tijdens het kijken? Kun je wat vertellen over het meeleven met het personage? Hoe dat in zijn werk gaat?
19. Heb je het idee dat je controle hebt over je emotionele reacties op de serie? Kun je je emoties altijd verklaren? Zo nee, heb je hier voorbeelden bij?
20. Verkeert het personage in een voor jou herkenbare context? Zijn de frustraties van het personage voor jou bijvoorbeeld bekend?
21. Vind je dat de acteur die het personage speelt goed acteert?
Zo ja, vergroot dit voor jou de mogelijkheid tot meeleven?
Zo nee, heb je het idee dat dit het meeleven in de weg staat?

Seriefragment

Dexter (Seizoen 5, aflevering 1: 45.58 - 47.23)

Glee (Seizoen 1, aflevering 13: 15.44 - 17.37)

Breaking Bad (Seizoen 2, aflevering 12: 42.39 - 44.25)

The Vampire Diaries (Seizoen 2, aflevering 12: 39.02 - 51.53)

22. Beschrijving van fragment / moreel waardeoordeel ervan
23. Gevoelens tijdens het kijken (is er in dit fragment ook sprake van meeleven met het moreel slechte personage?)

Afsluiting

24. Nog aanvullingen of vragen?

- *Bedanken*
- *Anonimisatie, puur voor dit onderzoek*
- *Emailadres achter laten voor resultaten*
- *Vragen naar eventuele andere respondenten*