

## HOOFDSTUK 3: DE WAARNEMING

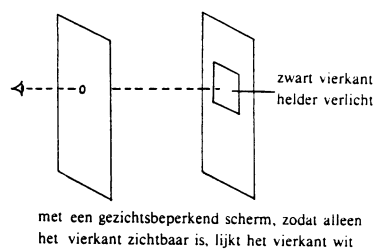
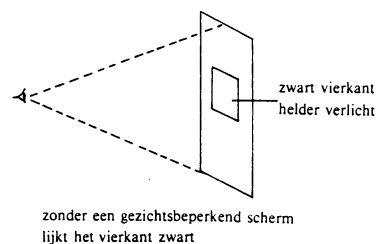
### §3. WAARNEMING VAN OBJECTEN EN PERSONEN

- Waarneming van objecten kan ook worden toegepast op personen (personen zijn objecten)
- Personen hebben nog een aantal specifieke kenmerken (emotie ed.)

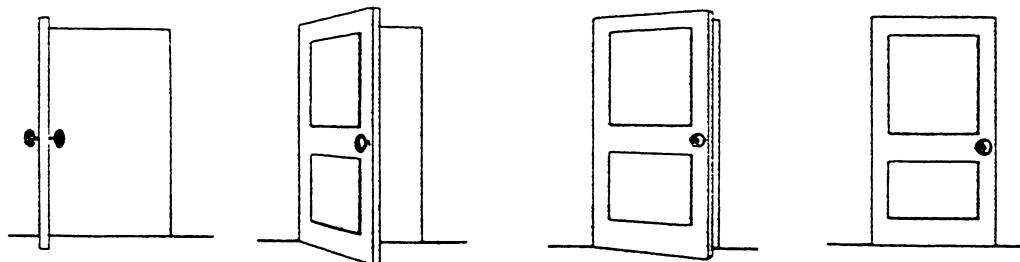
#### A. OBJECTPERCEPTIE

##### 1. OBJECTCONSTANTIES

- Doel: stabiliseren van wispelturige zintuigen
- Helderheidsconstantie: helderheid wordt gestabiliseerd door omgeving

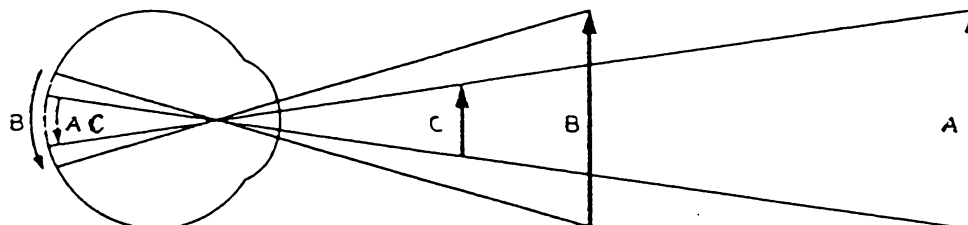


- Kleurconstantie:
  - auto van opvallende kleur, indien in donkere garage zie je die nog in die opvallende kleur, ook al zie je absoluut niets.
  - Gras is groen, ook 's nachts, alleen zie je dat niet "echt". Toch zal je het gras als "groen zien"
  - Regressie naar reële objecten: in blauw karton vormen uitknippen en proefpersoon vragen om de kleur van het object aan te geven. Elke vorm is uiteraard blauw, maar wordt aangegeven als een kleur die neigt naar blauw (dus afwijking!)
- Vormconstantie:

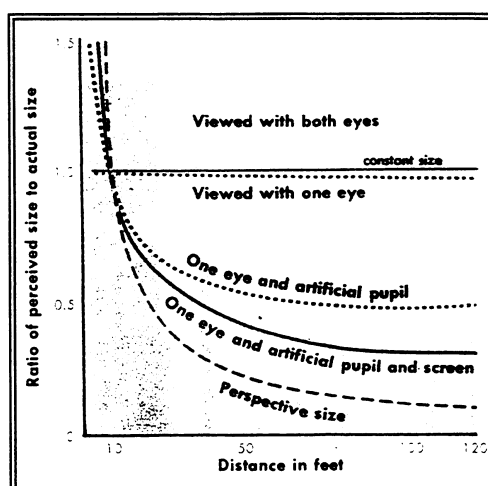


- Grootteconstantie:
  - Stel ijzerdraad circulair met hierop spot gericht => schaduw op muur; proefpersoon moet figuur natekenen (variabel van cirkel naar ellips). Maar indien vooraf gezegd dat het om een cirkel ging, dan "zag" men ook effectief een cirkel.

- Belang: perceptie
- Fysische, objectieve en projectieve grootte:
  - Fysische grootte: werkelijke grootte
  - Objectieve grootte: wat je ziet
  - Projectieve grootte: grootte zoals op het netvlies
- Wet van Emmert: naarmate de afstand toeneemt, wordt de projectie op het netvlies kleiner

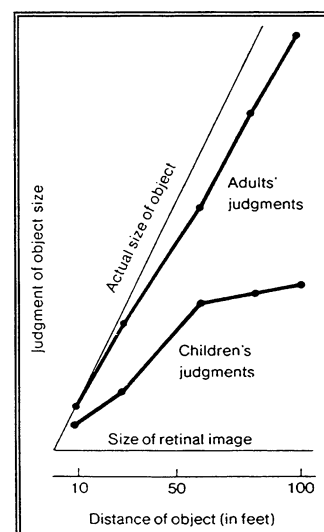
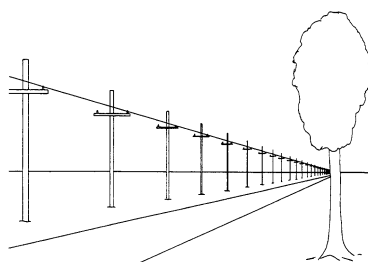


- Analyse:
  - Noodzaken: kennis van de grootte van het object + wetenschap afstand tot object
  - 2 ogen => overschatting, 1 oog => lichte onderschatting, artificieel => zwaar onderschat



- Belang van cognitie?
  - Kinderen hebben problemen met de grootteconstantie
  - Projectiegrootte is constant, feitelijke afstand vergroot
  - Müller-Lyer-illusie: leeftijdsafhankelijk => probleem!

- Gibson

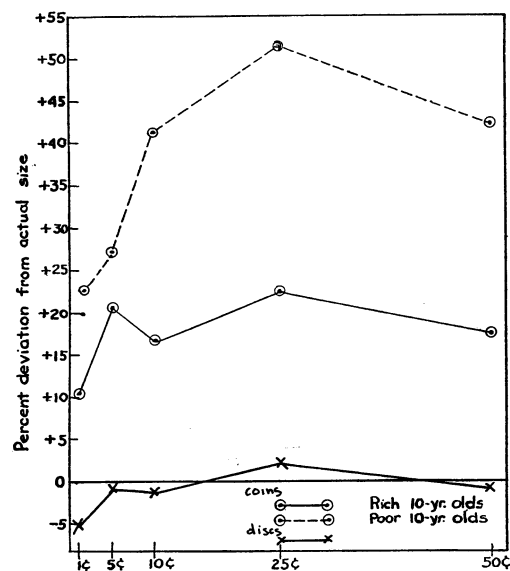


- Maanillusie:
  - Wat? Maan is groter indien lager aan de hemel
  - Ponzo-illusie: zicht wil corrigeren
  - Factoren? retinal image, perceived size, perceived image
  - Verklaring: we weten het niet => verschillende hypothesen
    - Hemelboog is afgeplatte koepel
    - Horizonafstand groter
    - Vliegtuig-illusie
    - Oogrichting
- Plaatsconstantie:
  - Duizeligheid na slag: visueel veld wordt niet gestabiliseerd; hoofdbewegingen worden toegeschreven aan beweging van visueel veld = fout
  - Idem na anesthesie
  - Visuele omkering: omkeerbril
    - 1-3d. zware problemen om dagdagelijkse dingen te doen
    - 3-5d. indien loodrecht hulpmiddel (pendel, kaars, rook...): visueel veld keert zich weer om
    - aanpassing volledig na 10d.
    - bril weg: opnieuw aanpassingsproblemen, maar aanpassing naar normaal gebeurt veel sneller.

## 2. (PERCEPTUELE STRUCTURATIE VAN OBJECTCATEGORIEËN)

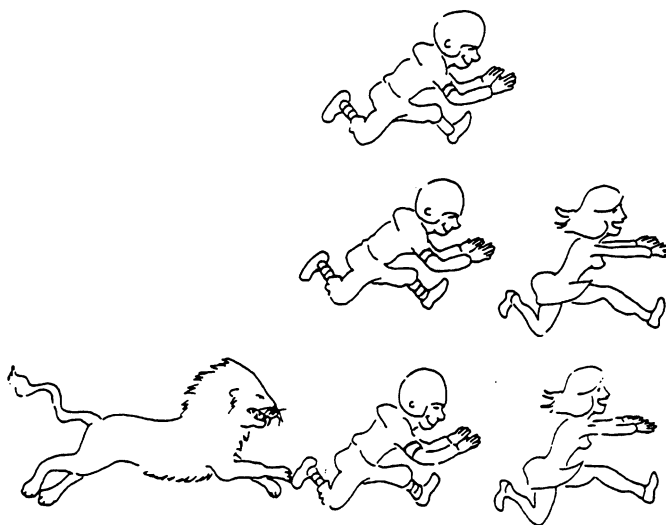
## 3. SUBJECTIEVE VERVORMINGEN BIJ OBJECTPERCEPTIE

- deze theorieën komen voornamelijk uit de New Look – psychologie
- De waarden van objecten:
  - Kinderen: overschatting diameter bij muntstukken, niet bij schijfjes
  - Arme kinderen overschatten meer dan rijke



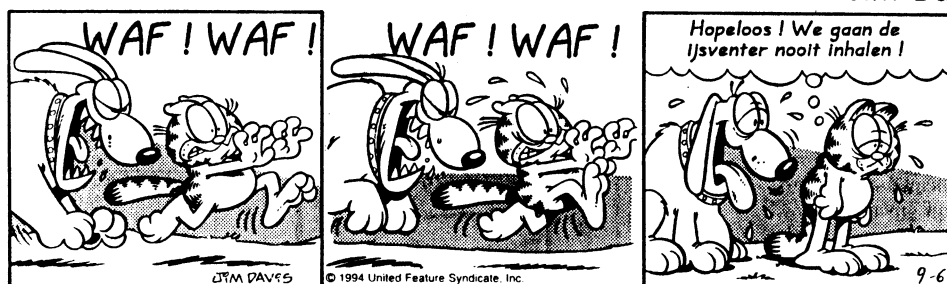
- Postzegels: naarmate meer antisemitisme onderschatting IJs postzegels, naarmate positiever beeld meer overschatting
- Lengte van professor (1m84 werkelijk t.o.v. 1m75 schatting) => beeld?

- Perceptuele defensie:
  - Tachistoscoop: presentatietijd progressief verlengen; woorden projecteren met af en toe een taboewoord
  - Snelheid van woordherkenning ~ gewoonte
  - Taboewoorden: trager => Psychoanalyse: je verdedigt je tegen het vuile woord
  - Fouten:
    - Hoe kun je trager zijn, je moet gezien hebben dat het een taboewoord is => methodologische fout
    - Vraagkenmerken: individuele gêne om taboewoord uit te spreken tov proefleider
    - "Je ziet iets, of je ziet het niet". Dit alles-of-niets is fout, er zijn gradaties
- Subliminale perceptie: beneden waarnemingsdrempel
  - Naar een afbakening:
    - 4 technieken:
      - tijd
      - intensiteit
      - binoculaire rivaliteit: wanneer in elk oog een verschillend beeld wordt geprojecteerd, is één beeld dominant tov het andere
      - "blind sight": blindgeboren mensen die kunnen reageren op bepaalde visuele prikkels
    - Te onderscheiden van:
      - Niet-geattenteerde verwerkingen (Broadbent)
      - Perceptuele defensie
      - Subceptie
        - 1° Conditionering stadsnamen-elektroshock => huivering bij horen stadsnaam
        - 2° focus op Li / rechts af en toe ander woord, indien stadsnaam => huivering ondanks geen focus
  - Geschiedenis: subliminale projectie van Müller-Lyer illusie
  - Psychoanalyse: mens via prikkels beïnvloeden
  - Coca-cola-experiment: commercial subliminaal die koopgedrag beïnvloedt
  - Onbewuste representatie: mere exposure:
    - 1° Geometrische figuren, subliminaal
    - 2° wel getoond
      - a. eerste fase gezien? 99,9% neen
      - b. zijn afbeeldingen mooi? Afb uit 1° fase zijn mooier dan nieuwe (invloed op esthetisch apparaat)
- Verwachtingen en gewoontes: subjectieve vervormingen



Garfield

door Jim Davis

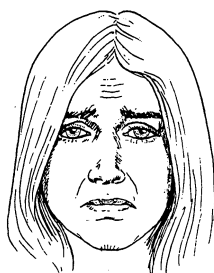


- Stroop-effect:
  - Benamingen van kleuren uitgeschreven, maar tekst gekleurd in andere kleur dan de naam die hij weergeeft:
  - 1935
  - lezen van tekst is makkelijker dan noemen van kleuren
- sociaal conformisme
  - effect van de mening van anderen op je eigen mening: als 6 personen zeggen dat een lijnstuk gelijk is aan een ander lijnstuk, dat volgens jou duidelijk niet gelijk is, dan pas je je mening aan.
  - Sociale druk
  - Idem met kleuren

## B. PERSOONSPERCEPTIE

### 1. PERCEPTIE VAN EMOTIES

- Inleiding: je ZIET werkelijk emoties



"Sadness"



"Happiness"



"Anger"



"Disgust"



"Surprise"



"Fear"

- Hoe komt dit? Darwin
  - Emotie => expressie (lichaam)
    - Bewijs: 4 bevindingen
      - Universeel karakter van expressies (intercultureel)
      - Baby's en blindgeborenen hebben emoties => het moet aangeboren zijn en niet aangeleerd
      - Fylogenetische continuïteit: emoties zijn steeds moeilijker waarneembaar naarmate je lager gaat in de evolutie (chimpansee kan huilen, hond niet)

- Primitieve delen van het zenuwstelsel betrokken in emoties
- Expressie => perceptie (eenduidige perceptie van expressie ivm emotie)
  - Moeilijk tenzij scène (inkleding)
  - Vermoedelijk fout (huilen van geluk...)

## 2. GLOBALE PERSOONSINDRUK

- Eerste indrukvorming: we vormen zeer snel indrukken over iemand (vb. liefde op het eerste gezicht)  
Experimenten: met beperkt aantal beschrijvende termen kan je een indruk over een persoon wekken
- Centrale kenmerken: 1 kenmerk is dominant
  - Welke? Geen beperkte lijst mogelijk => centraal karakter afhankelijk van de context
  - Inconsistente eigenschappen (alles positief behalve 1 eigenschap) => globale zal zeer sterk domineren
    - Negeren van negatieve eigenschap
    - Minimaliseren
    - Rationalisatie van het negatieve: het is eigenlijk nog positief
- Begin & eindeffecten: gegevens over persoon x
  - Begineffect: zeer sterk
  - Eindeffect: indien spreiding gedurende de tijd
  - Conclusie: start met de makkelijkste vraag op het examen (imponeren)
- Integratie van informatie: grandioos mislukt, systemen met gewogen gemiddeldes  
Gewicht afhankelijk van:
  - negativiteitseffect
  - relatieve geloofwaardigheid
  - relevantie van informatie
  - volgorde
- (Stereotiepen)
- (Impressievorming)

## 3. ATTRIBUTIES VAN OORZAKEN

- Percepties van handelingen van bepaalde personen relateren aan de intenties/oorzaken (vb. op teen trappen = wraak of gewoon een gevolg van een grote massa die tegelijk naar buiten wil)
- Covariantiemodel (Heider, Kelley):  
Stel: jongen en meisje kussen
  - jongen kust meerdere meisjes
  - meisje lokt kussen van verschillende jongens uit
  - sociale conditie: op nieuwjaar kust iedereen iedereen
- Attributiemodel  
Prestatiemodel: succes-mislukking => we zoeken altijd attributies voor deze feiten
  - Intern/extern versus stabiel/variabel
    - SUCCES (redenen)
 

○ Persoon is verstandig	Intern	Stabiel
○ Examen was makkelijk	Extern	Stabiel
○ Veel gewerkt	Intern	Variabel
○ Geluk gehad	Extern	Variabel
    - MISLUKKING: analoge redenering
  - (verdere ontwikkelingen)
- Actor-observator:
  - Aan jezelf zal je altijd externe factoren toeschrijven bij mislukking
  - Een ander zal dit toeschrijven aan interne factoren