

Cognitive Adversity

2025

Vragenlijst afgenomen in het LISS panel

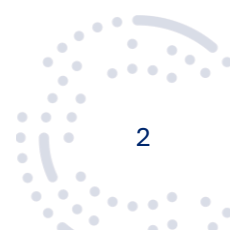
A decorative graphic on the left side of the page, consisting of several dark blue dots of varying sizes and two thick, dark blue curved lines that sweep across the space.

Datum	11-9-2025
Auteur	Stein Jongerius +31 (0)13 206 3509 stein.jongerius@centerdata.nl
Versie	1.0
Classificatie	Standaard



© Centerdata, Tilburg, 2025

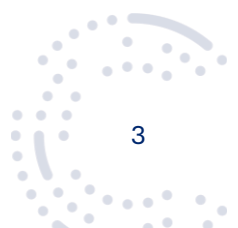
Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.





Inhoudsopgave

1	Projectbeschrijving	4
2	Inleiding	5
3	Codeboek	6
4	Achtergrondvariabelen LISS panel	29
5	Appendix	36





1 Projectbeschrijving

Title: Cognitive Adversity 2025

Data file: L_CognitiveAdversity_2025_1.0p

Funding source(s): ODISSEI; OCW (Domeinplan SSH); Utrecht University; University of Amsterdam

Researcher(s): Stefan Vermeent (University of Amsterdam)

Project description: This survey investigates the associations between two types of adversity, namely exposure to violence and poverty, and two cognitive abilities that are central to successful goal-directed behavior and self-control: switching attention and ignoring distractions.

Sample: Panelmembers aged 16 to 60 who consented to CBS microdata linkage. Students living with their parents were excluded. In the first fieldwork period, respondents from this group who had completed the same cognitive tests in the summer of 2024 were invited. In the second fieldwork period, respondents who met the criteria were invited, giving priority to those who had scored low (≤ 4) on the “ladder of life” in the core module income (ci23p005, ci24q005, ci25r005) within the past three years. After that, a random sample of the remaining eligible respondents was added.

Overview of the response:

Selected number of household members:	2,027	(100.0%)
Non-response:	994	(49.0%)
Response:	1,033	(51.0%)
Complete:	965	(47.6%)
Incomplete:	68	(3.4%)

Date of data collection: Juli & August 2025

Titel: Cognitive Adversity 2025

Databestand: L_CognitiveAdversity_2025_1.0p

Financiering: ODISSEI; OCW (Domeinplan SSH); Universiteit Utrecht; Universiteit van Amsterdam

Onderzoeker(s): Stefan Vermeent (Universiteit van Amsterdam)

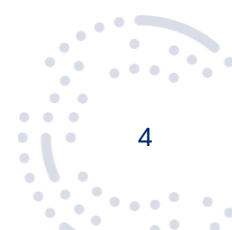
Projectbeschrijving: Deze vragenlijst onderzoekt de verbanden tussen twee vormen van tegenspoed, namelijk blootstelling aan geweld en armoede, en twee cognitieve vaardigheden die centraal staan voor succesvol doelgericht gedrag en zelfbeheersing: het wisselen van aandacht en het negeren van afleidingen.

Steekproef: Panelleden van 16 tot 60 jaar die toestemming hebben gegeven voor koppeling met CBS-microdata. Studenten die bij hun ouders wonen zijn uitgesloten. In de eerste veldwerkperiode werden respondenten binnen deze groep uitgenodigd die in de zomer van 2024 dezelfde cognitieve tests hebben afgerond. In de tweede veldwerkperiode werden respondenten die aan de criteria voldeden uitgenodigd, waarbij voorrang werd gegeven aan degenen die in de afgelopen drie jaar laag (≤ 4) hadden gescoord op de “ladder of life” in de kernmodule inkomen (ci23p005, ci24q005, ci25r005). Vervolgens werd een random steekproef van de overige in aanmerking komende respondenten toegevoegd.

Responsoverzicht:

Selectie aantal leden huishouden:	2.027	(100,0%)
Nonrespons:	994	(49,0%)
Respons:	1.033	(51,0%)
Compleet:	965	(47,6%)
Incompleet:	68	(3,4%)

Datum van dataverzameling: juli & augustus 2025





2 Inleiding

In juli en augustus 2025 is in het LISS panel¹ de vragenlijst “Reactiespelletjes” afgenomen.

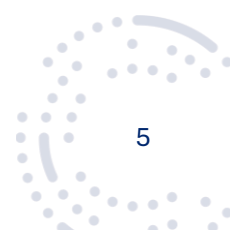
De vragenlijst is voorgelegd aan 2.027 panelleden en 965 respondenten vulden de vragenlijst volledig in (responspercentage 47,6%).

Het betreft hier een bijzondere vragenlijst waarbij respondenten gevraagd werden zes cognitieve taakjes te voltooien die verschillende aspecten van reactiesnelheid meten. Deze testen konden alleen worden doorlopen op een computer of laptop en duurden ongeveer 3 minuten per test. De panelleden konden tussen de verschillende testen een pauze nemen. In de appendix staan de afgenomen cognitieve taken beschreven.

Let op: De antwoorden van de 6 taken zijn opgeslagen in 5 JSON-strings per taak. Naast de directe antwoorden van de taken bevatten deze JSON-strings ook extra informatie, zoals of iemand tussentijds wegklikt en hoe lang ze over de taak deden. De variabelen TASK1.1 t/m TASK6.5 maken geen deel uit van de reguliere dataset. Er is los een CSV-bestand beschikbaar waarin de taakgegevens voor alle zes cognitieve taken zijn opgenomen.

¹ Verwijzing naar LISS panel data in tekst:

In this paper we make use of data of the LISS (Longitudinal Internet studies for the Social Sciences) panel administered by Centerdata (Tilburg University, The Netherlands).





3 Codeboek

Dit codeboek beschrijft de vragenlijst zoals deze in het LISS panel is afgenomen.

- De variabelennamen worden vet weergegeven en corresponderen met de namen in de dataset.
- De routing van de vragenlijst wordt boven de variabele vet in het blauw weergegeven.
 - = betekent “is gelijk aan”
 - != betekent “is niet gelijk aan”
 - <= betekent “kleiner of gelijk aan”
 - >= betekent “groter of gelijk aan”
- Als er op een pagina knoppen voor “Ik weet het niet, “Ik wil het niet zeggen” of “Niet van toepassing” stonden, dan wordt dat bovenaan bij “Page” aangegeven (als op de knop geklikt is, wordt de bijbehorende waarde in alle variabelen die op de pagina stonden weggeschreven).
- *text*: antwoordvak; geen limiet aan lengte van het antwoord.
- *string*: antwoordvak waarbij een maximum aantal karakters kan worden ingevoerd (standaard 255).
- *empty*: vraag kan onbeantwoord gelaten worden.
- De range waarbinnen de respondent een antwoord kon geven bij numerieke variabelen is cursief afgebeeld in het codeboek wanneer deze niet zichtbaar was voor de respondent. Wanneer geen grenzen waren gesteld aan de range waarbinnen een antwoord kon vallen, staat dit in het codeboek weergegeven als ‘*integer*’.
- De zogenoemde ‘fills’ (variabele tekst) worden tussen rechte haken [] weergegeven.
- Variabelen tussen accolades {} maken geen deel uit van de dataset, maar de bijbehorende vragen of teksten waren wel onderdeel van de vragenlijst.

nomem_encr²

Nummer van lid huishouden versleuteld

integer

maandnr

Jaar en maand van de veldwerkperiode

integer

ingeladen variabelen

prev_participated

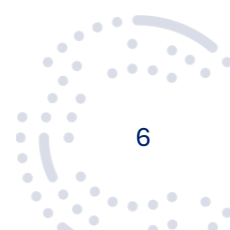
Deed de respondent mee aan vorige studie? (L_Cognitieve_Vaardigheden)

categories:

0. Nee

1. Ja

² Gebruik *nomem_encr* als key variable bij het mergen van de data met die van andere LISS panel studies uit het LISS Data Archive: <https://www.dataarchive.lissdata.nl>





permutatie variabelen

volgorde__1

Welk reactiespel werd als eerste gespeeld?

volgorde__2

Welk reactiespel werd als tweede gespeeld?

volgorde__3

Welk reactiespel werd als derde gespeeld?

volgorde__4

Welk reactiespel werd als vierde gespeeld?

volgorde__5

Welk reactiespel werd als vijfde gespeeld?

volgorde__6

Welk reactiespel werd als zesde gespeeld?

categories:

1. Richtingen spel
2. Pijlen spel
3. Vierkanten en rechthoeken spel
4. Kleuren en vormen spel
5. Dieren en objecten spel
6. Vergelijk spel

Page 1

all respondents

{Intro}

Belangrijk: deze vragenlijst is niet geschikt voor uw smartphone of tablet. U kunt de reactiespelletjes alleen op een laptop of computer spelen!

Deze vragenlijst is anders dan de vragenlijsten die u gewend bent. In deze vragenlijst speelt u 6 korte reactiespelletjes, deze duren ongeveer 3 tot 4 minuten per spelletje. Na elk spelletje krijgt een paar korte vragen. Tussen de spelletjes kunt u pauze houden. Zorg dat u op een rustige plek zit.

Het kan dat u deze spelletjes al eens eerder hebt gespeeld.

Answer type: None

De cognitieve taken werden in willekeurige volgorde afgenomen. De variabelen volgorde__1 – volgorde__6 beschrijven deze volgorde. In de dataset is de volgorde hetzelfde voor alle respondenten. De variabelen TASK1.1 - TASK1.5 bevatten de data voor het richtingenspel, de variabelen SE1_1 – NASA5_1 bevatten de daaropvolgende evaluatie vragen.

Page 2

all respondents

{Start1}

Spel 1/6: het richtingenspel

We gaan nu beginnen met het richtingen spel. Zorg ervoor dat u volledige aandacht heeft voor het spelletje. Laat uzelf niet afleiden door andere schermen, maak deze leeg of sluit deze af. Maak het reactiespelletje in één keer af en ververs de pagina niet.





Als u op "Verder" drukt start het richtingen spel.

Answer type: None

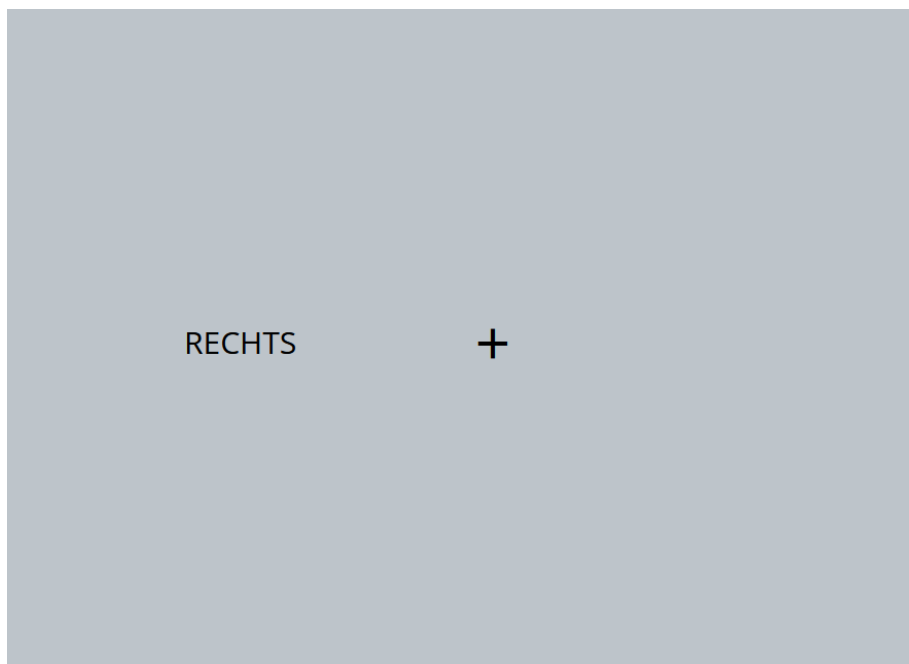
Page 3

all respondents

TASK1.1 – TASK1.5

Hieronder start u het richtingen spel in volledig scherm wanneer u op "Ga verder" drukt. Als u volledig scherm modus halverwege per ongeluk hebt afgesloten kunt u [hier klikken](#).

Belangrijk: Maak het richtingen spel in één keer af en ververs de pagina niet.



TASK1.1

Answer type: Text, empty

TASK1.2

Answer type: Text, empty

TASK1.3

Answer type: Text, empty

TASK1.4

Answer type: Text, empty

TASK1.5

Answer type: Text, empty

Page 4

all respondents

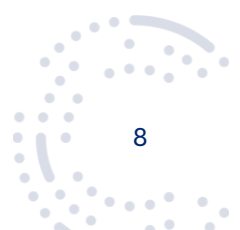
SE1_1 – SE6_1

Op dit moment...

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:





SE1_1 ...voel ik me kalm
SE2_1 ...voel ik me gespannen
SE3_1 ...voel ik me in de war
SE4_1 ...voel ik me ontspannen
SE5_1 ...voel ik me tevreden
SE6_1 ...maak ik me zorgen

Categories:

1. Helemaal niet
2. Een beetje
3. Best wel
4. Heel erg

Page 5

all respondents

Q1_1

Hoeveel lawaai was er om u heen tijdens het reactiespelletje?

Answer type: Radio buttons

Layout: horizontal

Categories:

1. 1 Heel weinig lawaai
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5 Heel veel lawaai

Page 6

all respondents

NASA_1_1 – NASA5_1

Beoordeel hoe u het richtingen spel hebt ervaren. Gebruik de schaal van 1 (laag) tot 7 (hoog).

Een laag cijfer (1) betekent dat u bijv. weinig moeite hoefde te doen, weinig stress voelde of het makkelijk vond.

Een hoog cijfer (7) betekent dat het veel moeite kostte, veel stress gaf of moeilijk was.

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

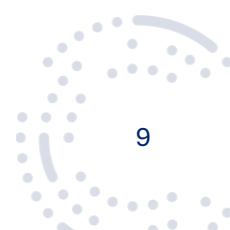
NASA1_1 Hoe mentaal veeleisend was de taak voor u?

NASA4_1 Hoe hard moest u werken om uw prestatieniveau te behalen?

NASA5_1 Hoe onzeker, ontmoedigd, geïrriteerd, gestrest of geërgerd voelde u zich?

Categories:

1. 1 Laag
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5





6. 6

7. 7 Hoog

Page 7

all respondents

{Start2}

Spel 2/6: het pijlen spel.

We gaan nu beginnen met het pijlen spel. Zorg ervoor dat u volledige aandacht heeft voor het spelletje. Laat uzelf niet afleiden door andere schermen, maak deze leeg of sluit deze af. Maak het reactiespelletje in één keer af en ververs de pagina niet.

Als u op "Verder" drukt start het pijlen spel.

Answer type: None

De cognitieve taken werden in willekeurige volgorde afgenomen. De variabelen volgorde__1 – volgorde__6 beschrijven deze volgorde. In de dataset is de volgorde hetzelfde voor alle respondenten. De variabelen TASK2.1 - TASK2.5 bevatten de data voor het richtingenspel, de variabelen SE1_2 – NASA5_2 bevatten de daaropvolgende evaluatie vragen.

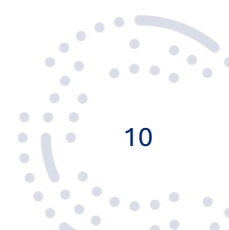
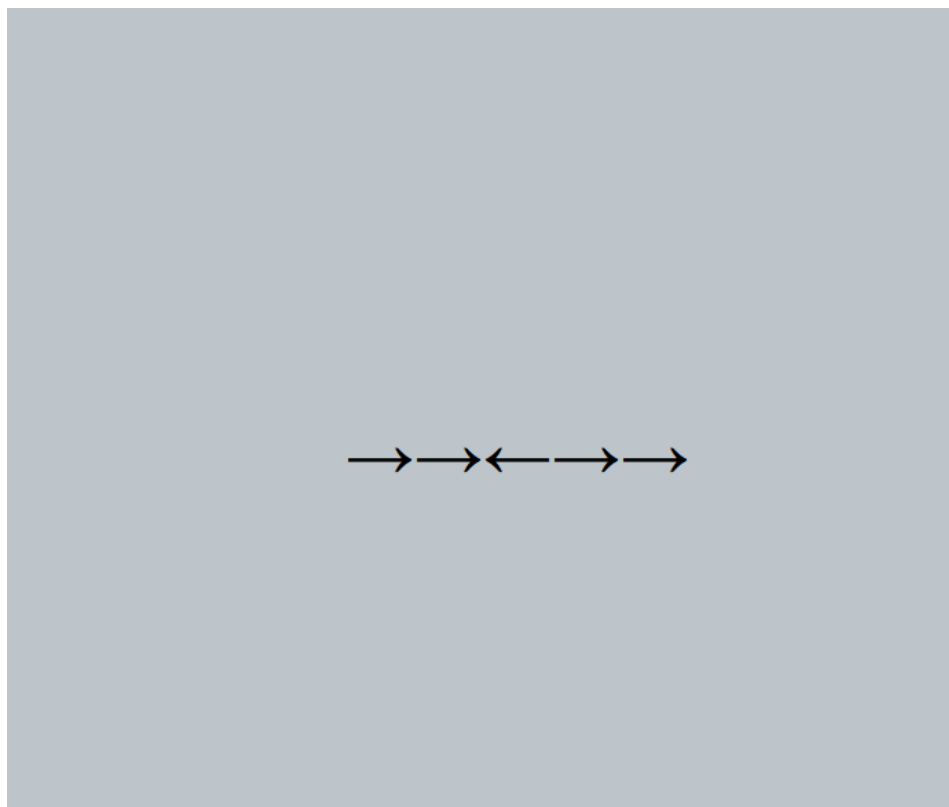
Page 8

all respondents

TASK2.1 – TASK2.5

Hieronder start u het pijlen spel in volledig scherm wanneer u op "Ga verder" drukt. Als u volledigscherm modus halverwege per ongeluk hebt afgesloten kunt u [hier klikken](#).

Belangrijk: Maak het pijlen spel in één keer af en ververs de pagina niet.





TASK2.1

Answer type: Text, empty

TASK2.2

Answer type: Text, empty

TASK2.3

Answer type: Text, empty

TASK2.4

Answer type: Text, empty

TASK2.5

Answer type: Text, empty

Page 9

all respondents

SE1_2 – SE6_2

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Op dit moment...

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

SE1_2 ...voel ik me kalm

SE2_2 ...voel ik me gespannen

SE3_2 ...voel ik me in de war

SE4_2 ...voel ik me ontspannen

SE5_2 ...voel ik me tevreden

SE6_2 ...maak ik me zorgen

Categories:

1. Helemaal niet
2. Een beetje
3. Best wel
4. Heel erg

Page 10

all respondents

Q1_2

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Hoeveel lawaai was er om u heen tijdens het reactiespelletje?

Answer type: Radio buttons

Layout: horizontal

Categories:

1. 1 Heel weinig lawaai
2. 2
3. 3
4. 4





5. 5 Heel veel lawaai

Page 11

all respondents

NASA1_2 – NASA5_2

Beoordeel hoe u het pijlen spel hebt ervaren. Gebruik de schaal van 1 (laag) tot 7 (hoog).

Een laag cijfer (1) betekent dat u bijv. weinig moeite hoefde te doen, weinig stress voelde of het makkelijk vond.

Een hoog cijfer (7) betekent dat het veel moeite kostte, veel stress gaf of moeilijk was.

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

NASA1_2 Hoe mentaal veeleisend was de taak voor u?

NASA4_2 Hoe hard moest u werken om uw prestatieniveau te behalen?

NASA5_2 Hoe onzeker, ontmoedigd, geïrriteerd, gestrest of geërgerd voelde u zich?

Categories:

1. 1 Laag
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5
6. 6
7. 7 Hoog

Page 12

all respondents

{Start3}

Spel 3/6: het vierkanten en rechthoeken spel

We gaan nu beginnen met het vierkanten en rechthoeken spel. Zorg ervoor dat u volledige aandacht heeft voor het spelletje. Laat uzelf niet afleiden door andere schermen, maak deze leeg of sluit deze af. Maak het reactiespelletje in één keer af en ververs de pagina niet.

Als u op "Verder" drukt start het vierkanten en rechthoeken spel.

Answer type: None

De cognitieve taken werden in willekeurige volgorde afgenomen. De variabelen volgorde__1 – volgorde__6 beschrijven deze volgorde. In de dataset is de volgorde hetzelfde voor alle respondenten. De variabelen TASK3.1 – TASK3.5 bevatten de data voor het richtingenspel, de variabelen SE1_3 – NASA5_3 bevatten de daaropvolgende evaluatie vragen.

Page 13

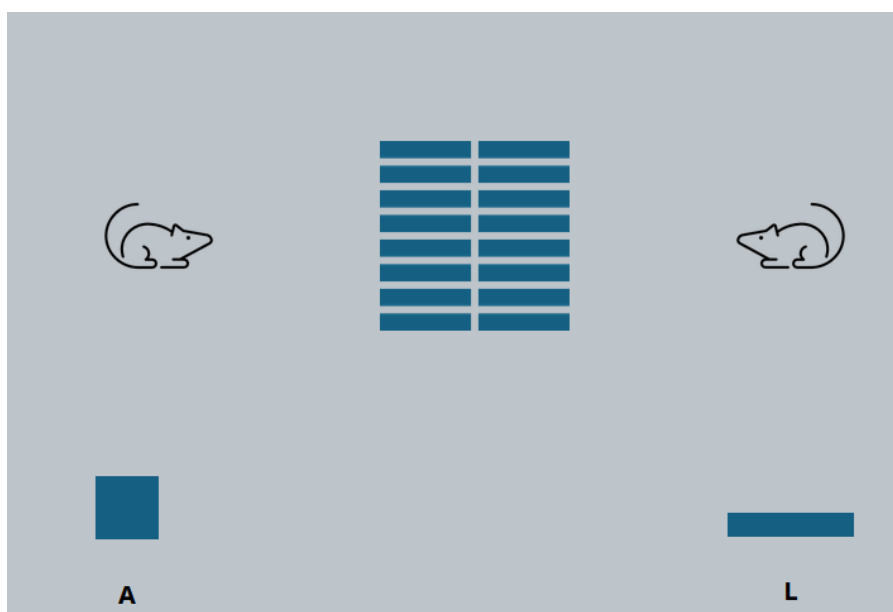
all respondents

TASK3.1 – TASK3.5

Hieronder start u het vierkanten en rechthoeken spel in volledig scherm wanneer u op "Ga verder" drukt. Als u volledig scherm modus halverwege per ongeluk hebt afgesloten kunt u [hier klikken](#).



Belangrijk: Maak het vierkanten en rechthoeken spel in één keer af en ververs de pagina niet.



TASK3.1

Answer type: Text, empty

TASK3.2

Answer type: Text, empty

TASK3.3

Answer type: Text, empty

TASK3.4

Answer type: Text, empty

TASK3.5

Answer type: Text, empty

Page 14

all respondents

SE1_3 – SE6_3

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Op dit moment...

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

SE1_3 ...voel ik me kalm

SE2_3 ...voel ik me gespannen

SE3_3 ...voel ik me in de war

SE4_3 ...voel ik me ontspannen

SE5_3 ...voel ik me tevreden

SE6_3 ...maak ik me zorgen

Categories:

1. Helemaal niet
2. Een beetje
3. Best wel





4. Heel erg

Page 15

all respondents

Q1_3

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Hoeveel lawaai was er om u heen tijdens het reactiespelletje?

Answer type: Radio buttons

Layout: horizontal

Categories:

1. 1 Heel weinig lawaai
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5 Heel veel lawaai

Page 16

all respondents

NASA1_3 – NASA5_3

Beoordeel hoe u het vierkanten en rechthoeken spel hebt ervaren. Gebruik de schaal van 1 (laag) tot 7 (hoog).

Een laag cijfer (1) betekent dat u bijv. weinig moeite hoefde te doen, weinig stress voelde of het makkelijk vond.

Een hoog cijfer (7) betekent dat het veel moeite kostte, veel stress gaf of moeilijk was.

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

NASA1_3 Hoe mentaal veeleisend was de taak voor u?

NASA4_3 Hoe hard moest u werken om uw prestatieniveau te behalen?

NASA5_3 Hoe onzeker, ontmoedigd, geïrriteerd, gestrest of geërgerd voelde u zich?

Categories:

1. 1 Laag
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5
6. 6
7. 7 Hoog

Page 17

all respondents

{Start4}



Spel 4/6: het kleuren en vormen spel.

We gaan nu beginnen met het kleuren en vormen spel. Zorg ervoor dat u volledige aandacht heeft voor het spelletje. Laat uzelf niet afleiden door andere schermen, maak deze leeg of sluit deze af. Maak het reactiespelletje in één keer af en ververs de pagina niet.

Als u op "Verder" drukt start het kleuren en vormen spel.

Answer type: None

De cognitieve taken werden in willekeurige volgorde afgenomen. De variabelen volgorde__1 – volgorde__6 beschrijven deze volgorde. In de dataset is de volgorde hetzelfde voor alle respondenten. De variabelen TASK4.1 – TASK4.5 bevatten de data voor het richtingenspel, de variabelen SE1_4 – NASA5_4 bevatten de daaropvolgende evaluatie vragen.

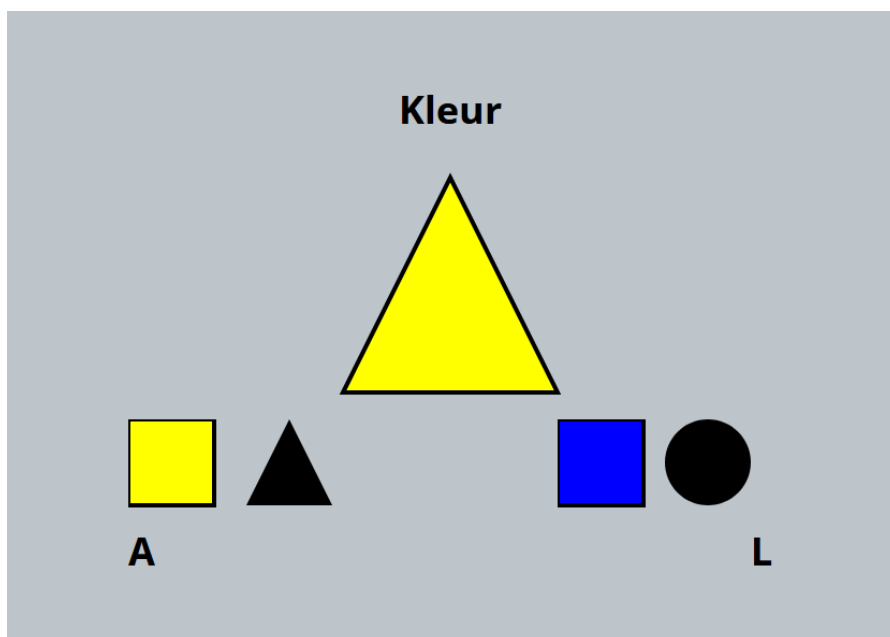
Page 18

all respondents

TASK4.1 – TASK4.5

Hieronder start u het kleuren en vormen spel in volledig scherm wanneer u op "Ga verder" drukt. Als u volledig scherm modus halverwege per ongeluk hebt afgesloten kunt u [hier klikken](#).

Belangrijk: Maak het kleuren en vormen spel in één keer af en ververs de pagina niet.



TASK4.1

Answer type: Text, empty

TASK4.2

Answer type: Text, empty

TASK4.3

Answer type: Text, empty

TASK4.4

Answer type: Text, empty

TASK4.5



Answer type: Text, empty

Page 19

all respondents

SE1_4 – SE6_4

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Op dit moment...

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

SE1_4 ...voel ik me kalm

SE2_4 ...voel ik me gespannen

SE3_4 ...voel ik me in de war

SE4_4 ...voel ik me ontspannen

SE5_4 ...voel ik me tevreden

SE6_4 ...maak ik me zorgen

Categories:

1. Helemaal niet
2. Een beetje
3. Best wel
4. Heel erg

Page 20

all respondents

Q1_4

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Hoeveel lawaai was er om u heen tijdens het reactiespelletje?

Answer type: Radio buttons

Layout: horizontal

Categories:

1. 1 Heel weinig lawaai
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5 Heel veel lawaai

Page 21

all respondents

NASA1_4 – NASA5_4

Beoordeel hoe u het kleuren en vormen spel hebt ervaren. Gebruik de schaal van 1 (laag) tot 7 (hoog).





Een laag cijfer (1) betekent dat u bijv. weinig moeite hoefde te doen, weinig stress voelde of het makkelijk vond.

Een hoog cijfer (7) betekent dat het veel moeite kostte, veel stress gaf of moeilijk was.

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

NASA1_4 Hoe mentaal veeleisend was de taak voor u?

NASA4_4 Hoe hard moest u werken om uw prestatieniveau te behalen?

NASA5_4 Hoe onzeker, ontmoedigd, geïrriteerd, gestrest of geërgerd voelde u zich?

Categories:

1. 1 Laag
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5
6. 6
7. 7 Hoog

Page 22

all respondents

{Start5}

Spel 5/6: het dieren en objecten spel.

We gaan nu beginnen met het dieren en objecten spel. Zorg ervoor dat u volledige aandacht heeft voor het spelletje. Laat uzelf niet afleiden door andere schermen, maak deze leeg of sluit deze af. Maak het reactiespelletje in één keer af en ververs de pagina niet.

Als u op "Verder" drukt start het dieren en objecten spel.

Answer type: None

De cognitieve taken werden in willekeurige volgorde afgenomen. De variabelen volgorde__1 – volgorde__6 beschrijven deze volgorde. In de dataset is de volgorde hetzelfde voor alle respondenten. De variabelen TASK5.1 – TASK5.5 bevatten de data voor het richtingenspel, de variabelen SE1_5 – NASA5_5 bevatten de daaropvolgende evaluatie vragen.

Page 23

all respondents

TASK5.1 – TASK5.5

Hieronder start u het dieren en objecten spel in volledig scherm wanneer u op "Ga verder" drukt. Als u volledig scherm modus halverwege per ongeluk hebt afgesloten kunt u [hier klikken](#).

Belangrijk: Maak het dieren en objecten spel in één keer af en ververs de pagina niet.



LEVEND of NIET-LEVEND?

tractor



A



L

TASK5.1

Answer type: Text, empty

TASK5.2

Answer type: Text, empty

TASK5.3

Answer type: Text, empty

TASK5.4

Answer type: Text, empty

TASK5.5

Answer type: Text, empty

Page 24

all respondents

SE1_5 – SE6_5

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Op dit moment...

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

SE1_5 ...voel ik me kalm

SE2_5 ...voel ik me gespannen

SE3_5 ...voel ik me in de war

SE4_5 ...voel ik me ontspannen

SE5_5 ...voel ik me tevreden

SE6_5 ...maak ik me zorgen

Categories:

1. Helemaal niet

2. Een beetje





- 3. Best wel
- 4. Heel erg

Page 25

all respondents

Q1_5

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Hoeveel lawaai was er om u heen tijdens het reactiespelletje?

Answer type: Radio buttons

Layout: horizontal

Categories:

- 1. 1 Heel weinig lawaai
- 2. 2
- 3. 3
- 4. 4
- 5. 5 Heel veel lawaai

Page 26

all respondents

NASA1_5 – NASA5_5

Beoordeel hoe u het dieren en objecten spel hebt ervaren. Gebruik de schaal van 1 (laag) tot 7 (hoog).

Een laag cijfer (1) betekent dat u bijv. weinig moeite hoeft te doen, weinig stress voelde of het makkelijk vond.

Een hoog cijfer (7) betekent dat het veel moeite kostte, veel stress gaf of moeilijk was.

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

NASA1_5 Hoe mentaal veeleisend was de taak voor u?

NASA4_5 Hoe hard moest u werken om uw prestatieniveau te behalen?

NASA5_5 Hoe onzeker, ontmoedigd, geïrriteerd, gestrest of geërgerd voelde u zich?

Categories:

- 1. 1 Laag
- 2. 2
- 3. 3
- 4. 4
- 5. 5
- 6. 6
- 7. 7 Hoog





Page 27

all respondents

{Start6}

Spel 6/6: het vergelijk spel.

We gaan nu beginnen met het vergelijk spel. Zorg ervoor dat u volledige aandacht heeft voor het spelletje. Laat uzelf niet afleiden door andere schermen, maak deze leeg of sluit deze af. Maak het reactiespelletje in één keer af en ververs de pagina niet.

Als u op "Verder" drukt start het vergelijk spel.

Answer type: None

De cognitieve taken werden in willekeurige volgorde afgenomen. De variabelen volgorde__1 – volgorde__6 beschrijven deze volgorde. In de dataset is de volgorde hetzelfde voor alle respondenten. De variabelen TASK6.1 – TASK6.5 bevatten de data voor het richtingenspel, de variabelen SE1_6 – NASA5_6 bevatten de daaropvolgende evaluatie vragen.

Page 28

all respondents

TASK6.1 – TASK6.5

Hieronder start u het vergelijk spel in volledig scherm wanneer u op "Ga verder" drukt. Als u volledig scherm modus halverwege per ongeluk hebt afgesloten kunt u [hier klikken](#).

Belangrijk: Maak het vergelijk spel in één keer af en ververs de pagina niet.



Qq

TASK6.1

Answer type: Text, empty

TASK6.2

Answer type: Text, empty

TASK6.3

Answer type: Text, empty

TASK6.4

Answer type: Text, empty

TASK6.5

Answer type: Text, empty

Page 29

all respondents

SE1_6 – SE6_6

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Op dit moment...

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

SE1_6 ...voel ik me kalm

SE2_6 ...voel ik me gespannen

SE3_6 ...voel ik me in de war

SE4_6 ...voel ik me ontspannen

SE5_6 ...voel ik me tevreden

SE6_6 ...maak ik me zorgen





Categories:

1. Helemaal niet
2. Een beetje
3. Best wel
4. Heel erg

Page 30

all respondents

Q1_6

Uw antwoorden van het vorige spelletje zijn alvast ingevuld. Als er niets veranderd is kunt u op "verder" drukken.

Hoeveel lawaai was er om u heen tijdens het reactiespelletje?

Answer type: Radio buttons

Layout: horizontal

Categories:

1. 1 Heel weinig lawaai
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5 Heel veel lawaai

Page 31

all respondents

NASA1_6 – NASA5_6

Beoordeel hoe u het vergelijk spel hebt ervaren. Gebruik de schaal van 1 (laag) tot 7 (hoog).

Een laag cijfer (1) betekent dat u bijv. weinig moeite hoeft te doen, weinig stress voelde of het makkelijk vond.

Een hoog cijfer (7) betekent dat het veel moeite kostte, veel stress gaf of moeilijk was.

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

NASA1_6 Hoe mentaal veeleisend was de taak voor u?

NASA4_6 Hoe hard moest u werken om uw prestatieniveau te behalen?

NASA5_6 Hoe onzeker, ontmoedigd, geïrriteerd, gestrest of geërgerd voelde u zich?

Categories:

1. 1 Laag
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5
6. 6
7. 7 Hoog





Page 32

all respondents

{IntroSurvey}

U hebt alle reactiespelletjes afgerond. We stellen u nu nog een aantal algemene vragen.

Het kan dat u deze vragen al eens eerder hebt beantwoord. Kies het antwoord wat op dit moment het beste bij u past.

Answer type: None

Page 33

all respondents

VIC1 – VIC8

Kunt u voor de volgende misdrijven aangeven of u daar de afgelopen twee jaar, **dus sinds** [if maandnr = 202507: **juli**/if maandnr = 202508: **augustus**] **2023**, slachtoffer van bent geweest?

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

VIC1 Inbraak of poging tot inbraak (in eigen huis, schuur of garage)

VIC2 Diefstal uit uw auto

VIC3 Diefstal van portemonnee, tasje, of ander privébezit (op straat, uit garderobe, etc.)

VIC4 Vernieling van uw auto of ander privébezit (tuin, fiets, etc.)

VIC5 Bedreiging via social media (bijv. Facebook, Twitter/X, Instagram), e-mail, WhatsApp of een ander digitaal kanaal

VIC6 Bedreiging op een andere manier (bijv. via brief, telefoon, of ‘face-to-face’)

VIC7 Mishandeling die zodanig ernstig was dat het een doktersbezoek noodzakelijk maakte

VIC8 Mishandeling waar geen doktersbezoek voor nodig was

Categories:

1. Ja
 2. Nee
 3. Weet niet/wil niet zeggen
-

Page 34

if (prev_participated = 0)

VP1 – VP7

Voor de volgende vragen zijn we geïnteresseerd in uw jeugd van **vóór de leeftijd van 18 jaar**.

[if leeftijd > 40: Het kan dat u sommige dingen niet (meer) precies weet, probeer elke vraag zo goed mogelijk te beantwoorden]

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

VP1 Ik ben opgegroeid in een veilige buurt

VP2 Criminaliteit kwam regelmatig voor in de buurt waar ik woonde

VP3 Ik ben opgegroeid in een rijke buurt

VP4 Fysieke gevechten waren gebruikelijk in de buurt waar ik opgroeide



VP5 Schiet- of steekpartijen (met wapens, zoals messen of pistolen) kwamen voor in de buurt waarin ik opgroeide

VP6 In de buurt waar ik opgroeide, voelden de meeste mensen zich onveilig wanneer zij in het donker allen over straat liepen

VP7 In de buurt waar ik opgroeide, was het belangrijk dat je in staat was jezelf fysiek te verdedigen tegen anderen.

Categories:

1. Helemaal mee oneens
2. Mee oneens
3. Deels mee oneens
4. Niet mee eens, niet mee oneens
5. Deels mee eens
6. Mee eens
7. Helemaal mee eens
- 1. Weet ik niet
- 2. Wil ik niet zeggen

Page 35

if (prev_participated = 0)

PP1 – PP4

Voor de volgende vragen zijn we geïnteresseerd in uw jeugd van **vóór de leeftijd van 18 jaar**.

[if leeftijd > 40: Het kan dat u sommige dingen niet (meer) precies weet, probeer elke vraag zo goed mogelijk te beantwoorden]

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

PP1 Mijn gezin had genoeg geld om de woning te kunnen huren of kopen die we nodig hadden

PP2 Mijn gezin had genoeg geld om de kleding te kunnen kopen die we nodig hadden

PP3 Mijn gezin had genoeg geld om het voedsel te kunnen kopen dat we nodig hadden

PP4 Mijn gezin had genoeg geld om de medische zorg (bijv. dokter bezoeken, medicijnen kopen) te kunnen betalen die we nodig hadden

Categories:

1. Helemaal mee oneens
2. Mee oneens
3. Deels mee oneens
4. Niet mee eens, niet mee oneens
5. Deels mee eens
6. Mee eens
7. Helemaal mee eens
- 1. Weet ik niet
- 2. Wil ik niet zeggen

Page 36

all respondents

VC1 – VC7





Voor de volgende vragen zijn we geïnteresseerd in uw ervaringen **op dit moment** in uw leven. In hoeverre bent u het oneens of oneens met de onderstaande uitspraken?

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

VC1 Ik woon in een veilige buurt

VC2 Criminaliteit komt regelmatig voor in de buurt waarin ik woon

VC3 Ik woon in een rijke buurt

VC4 Fysieke gevechten zijn gebruikelijk in de buurt waarin ik woon

VC5 Schiet- of steekpartijen (met wapens, zoals messen of pistolen) komen voor in de buurt waarin ik woon

VC6 In de buurt waarin ik woon, voelen de meeste mensen zich onveilig wanneer zij in het donker alleen over straat lopen

VC7 In de buurt waarin ik woon, is het belangrijk dat je in staat bent jezelf fysiek te verdedigen tegen anderen.

Categories:

1. Helemaal mee oneens
2. Mee oneens
3. Deels mee oneens
4. Niet mee eens, niet mee oneens
5. Deels mee eens
6. Mee eens
7. Helemaal mee eens
- 1. Weet ik niet
- 2. Wil ik niet zeggen

Page 37

all respondents

PC1 – PC4

Voor de volgende vragen zijn we geïnteresseerd in uw ervaringen **op dit moment**. In hoeverre bent u het oneens of oneens met de onderstaande uitspraken?

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

PC1 Ik heb genoeg geld om de woning te kunnen huren of kopen die ik nodig heb

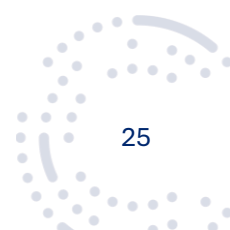
PC2 Ik heb genoeg geld om de kleding te kunnen kopen die ik nodig heb

PC3 Ik heb genoeg geld om het voedsel te kunnen kopen dat ik nodig heb

PC4 Ik heb genoeg geld om de medische zorg (bijv. dokter bezoeken, medicijnen kopen) te kunnen betalen die ik nodig heb

Categories:

1. Helemaal mee oneens
2. Mee oneens
3. Deels mee oneens
4. Niet mee eens, niet mee oneens
5. Deels mee eens
6. Mee eens
7. Helemaal mee eens





- 1. Weet ik niet
- 2. Wil ik niet zeggen

Page 38

all respondents

sc_tbb01 - sc_tbb07

In hoeverre bent u het eens of oneens met de volgende uitspraken?

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

sc_tbb01 Ik ben goed in het weerstaan van verleidingen

sc_tbb02 Het kost mij moeite slechte gewoontes te doorbreken

sc_tbb03 Ik ben lui

sc_tbb04 Ik zeg ongepaste dingen

sc_tbb05 Ik doe sommige dingen die slecht voor me zijn, als ze leuk zijn.

sc_tbb06 Ik weiger dingen die slecht voor me zijn

sc_tbb07 Ik zou willen dat ik meer zelf-discipline had

Categories:

1. Helemaal mee oneens
2. Mee oneens
3. Niet mee eens, niet mee oneens
4. Mee eens
5. Helemaal mee eens

Page 39

all respondents

sc_tbb08 - sc_tbb13

In hoeverre bent u het eens of oneens met de volgende uitspraken?

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

sc_tbb08 Mensen zouden zeggen dat ik een ijzeren zelf-discipline heb

sc_tbb09 Plezier en lol weerhouden me er soms van om werk af te krijgen

sc_tbb10 Het kost mij moeite me te concentreren

sc_tbb11 Ik ben in staat effectief naar lange-termijn doelen te werken

sc_tbb12 Soms kan ik mezelf er niet van weerhouden iets te doen, ook al weet ik dat het slecht is

sc_tbb13 Ik handel vaak zonder alle alternatieven te doordenken.

Categories:

1. Helemaal mee oneens
2. Mee oneens
3. Niet mee eens, niet mee oneens
4. Mee eens
5. Helemaal mee eens

Page 40

all respondents

NS1 – NS4



Hoe vaak komt het voor dat u...

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

NS1 bepaalde plekken in uw woonplaats mijdt omdat u ze niet veilig vindt?

NS2 's avonds of 's nachts niet open doet omdat u het niet veilig vindt?

NS3 waardevolle spullen thuis laat om diefstal of beroving op straat te voorkomen?

NS4 omrijdt of omloopt om onveilige plekken te vermijden?

Categories:

1. (Bijna) nooit
2. Soms
3. Vaak
4. Weet niet/wil niet zeggen

Page 41

all respondents

eva2t1 – eva2t5

NB: Maakt u alstublieft de vragenlijst af totdat u weer bij het beginscherm komt. Pas dan registreert het systeem de vragenlijst als **volledig** ingevuld.

Tot slot. Wat vond u van deze vragenlijst:

Question type: Table

Answer type: Radio buttons

Sub-questions:

eva2t1 Vond u het moeilijk om de vragen te beantwoorden?

eva2t2 Vond u de vragen duidelijk?

eva2t3 Heeft de vragenlijst u aan het denken gezet?

eva2t4 Vond u het onderwerp interessant?

eva2t5 Vond u het plezierig om de vragen in te vullen?

Categories:

1. 1 Beslist niet
2. 2
3. 3
4. 4
5. 5 Beslist wel

Page 42

all respondents

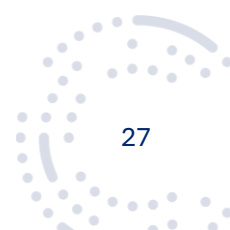
opm

Hebt u nog opmerkingen over deze vragenlijst?

Answer type: Radio buttons

Categories:

1. Ja
2. Nee



**evaopm**

U kunt uw opmerking hieronder invullen.

Question type: Dependent question attached to code 1 of question "opm"

Answer type: Text

DatumB

Datum begin vragenlijst

string

TijdB

Tijd begin vragenlijst

string

DatumE

Datum einde vragenlijst

string

TijdE

Tijd einde vragenlijst

string

berekende variabele

duur

Duur vragenlijst in seconden

integer





4 Achtergrondvariabelen LISS panel

Dit codeboek beschrijft de algemene achtergrondvariabelen van de huishoudens in het LISS panel. De variabelennamen worden **vet** weergegeven en corresponderen met de namen in de dataset.

nohouse_encr Nummer van huishouden versleuteld

geslacht Geslacht
1. Man
2. Vrouw
3. Anders³

positie Positie in het huishouden
1. Huishoudhoofd⁴
2. Gehuwde partner
3. Ongehuwde partner
4. (Schoon)ouder
5. Kind dat thuis woont
6. Huisgenoot
7. Familielid of kostganger
9. Onbekend (missing)

gebjaar Geboortejaar
1900..*heden*

leeftijd Leeftijd van lid huishouden
integer

lftdcat Leeftijd in categorieën
1. 14 jaar en jonger
2. 15 - 24 jaar
3. 25 - 34 jaar
4. 35 - 44 jaar
5. 45 - 54 jaar
6. 55 - 64 jaar
7. 65 jaar en ouder

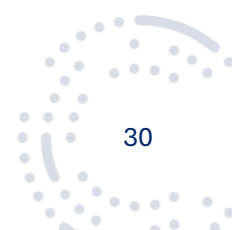
³ Sinds februari 2022 is antwoordcategorie 3 toegevoegd.

⁴ Het huishoudhoofd is degene op wiens naam het huur- of koopcontract van de woning staat. Als dat contract op meerdere namen staat, is het huishoudhoofd degene die het hoogste inkomen heeft.





lftdhhh	Leeftijd van het huishoudhoofd <i>integer</i>
aantalhh	Aantal leden in het huishouden 1. Eén persoon 2. Twee personen 3. Drie personen 4. Vier personen 5. Vijf personen 6. Zes personen 7. Zeven personen 8. Acht personen 9. Negen personen of meer
aantalki	Aantal thuiswonende kinderen in het huishouden, kinderen van het huishoudhoofd of zijn/haar partner 0. Geen 1. Eén kind 2. Twee kinderen 3. Drie kinderen 4. Vier kinderen 5. Vijf kinderen 6. Zes kinderen 7. Zeven kinderen 8. Acht kinderen 9. Negen kinderen of meer
partner	Het huishoudhoofd woont samen met een partner (gehuwd of ongehuwd) 0. Nee 1. Ja
burgstat	Burgerlijke staat 1. Gehuwd 2. Gescheiden van tafel en bed 3. Gescheiden 4. Weduwe of weduwnaar 5. Nooit getrouwd
woonvorm	Woonvorm huishouden 1. Alleenstaande 2. (On)gehuwd samenwonend, zonder kind(eren) 3. (On)gehuwd samenwonend, met kind(eren) 4. Alleenstaande, met kind(eren) 5. Anders





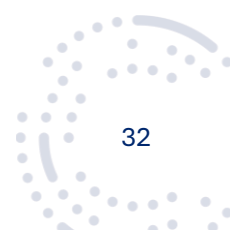
woning	Soort woning waarin het huishouden woont 1. Koopwoning 2. Huurwoning 3. Woning in onderhuur 4. Gratis woning 9. Onbekend (missing)
sted	Stedelijkheid woonplaats 1. Zeer sterk stedelijk 2. Sterk stedelijk 3. Matig stedelijk 4. Weinig stedelijk 5. Niet stedelijk <i>Stedelijkheid: Omgevingsadressendichtheid per km²</i> <i>zeer sterk 2.500 of meer</i> <i>sterk 1.500 tot 2.500</i> <i>matig 1.000 tot 1.500</i> <i>weinig 500 tot 1.000</i> <i>niet minder dan 500</i>
belbezig	Belangrijkste bezigheid 1. Verricht betaald werk in loondienst 2. Werkt of is meewerkend in gezins- of familiebedrijf 3. Is vrije beroepsbeoefenaar, freelancer of zelfstandige 4. Zoekt werk na verlies werkkring 5. Zoekt voor het eerst werk 6. Vrijgesteld van werkzoeken na verlies van werkkring 7. Gaat naar school of studeert 8. Verzorgt de huishouding 9. Is met pensioen (vervroegd, AOW of VUT) 10. Is (gedeeltelijk) arbeidsongeschikt 11. Verricht onbetaald werk met behoud van uitkering 12. Verricht vrijwilligerswerk 13. Doet iets anders 14. Is te jong, heeft nog geen bezigheden





brutoink	Persoonlijk bruto maandinkomen in euro's ⁵ <i>integer</i> -13. Weet ik niet -15. Onbekend (missing)
brutoink_f	Persoonlijk bruto maandinkomen in euro's, geïmputeerd <i>integer</i> <i>Gegevens variabele beschikbaar vanaf juli 2008. Bijgeschat op basis van netinc of nettocat indien bruto inkomen niet ingevuld. Zie voor meer informatie op onze website: 'Imputation income LISS until sept 2011.pdf', Klaas de Vos, 2008. Vanaf september 2011 zie bestand: 'imputation income LISS from sept 2011.pdf, Klaas de Vos, 2011.</i>
nettoink	Persoonlijk netto maandinkomen in euro's <i>integer</i> -13. Weet ik niet -14. Dat wil ik niet zeggen -15. Onbekend (missing) <i>Indien de respondent geen antwoord gaf op deze vraag, werd het inkomen alsnog in categorieën gevraagd (nettocat) en het gemiddelde van de aangegeven categorie geïmputeerd in nettoink. Vanaf juli 2008 is ook de variabele netinc, exclusief het gemiddelde van nettocat, beschikbaar.</i>
netinc	Persoonlijk netto maandinkomen in euro's (beschikbaar vanaf juli 2008) <i>integer</i> -13. Weet ik niet -15. Onbekend (missing)

⁵ Omdat niet iedereen even graag wil dat Centerdata beschikt over zijn/haar inkomen, kan een 0 (nul) twee verschillende dingen betekenen: (1) dat er inderdaad geen inkomen is; en (2) dat een panellid een 0 (nul) heeft ingevuld omdat hij/zij het inkomen niet weet of dat hij/zij niet wil dat we over het inkomen beschikken. In het tweede geval zouden panelleden aan moeten geven dat zij het inkomen niet weten (-13). Helaas doen niet alle panelleden dit, er zijn en blijven panelleden die een 0 (nul) invullen, terwijl ze wel inkomen hebben. Het is echter onmogelijk te achterhalen wie dat zijn.





nettoink_f Persoonlijk netto maandinkomen in euro's, geïmputeerd (beschikbaar vanaf juli 2008)
integer

Bijgeschat op basis van brutoink indien netto inkomen niet ingevuld. Zie voor meer informatie op onze website: 'Imputation income LISS until sept 2011.pdf', Klaas de Vos, 2008. Vanaf september 2011 zie bestand: 'imputation income LISS from sept 2011.pdf', Klaas de Vos, 2011.

brutocat Persoonlijk bruto maandinkomen in categorieën

0. Geen inkomen
1. EUR 500 of minder
2. EUR 501 t/m EUR 1000
3. EUR 1001 t/m EUR 1500
4. EUR 1501 t/m EUR 2000
5. EUR 2001 t/m EUR 2500
6. EUR 2501 t/m EUR 3000
7. EUR 3001 t/m EUR 3500
8. EUR 3501 t/m EUR 4000
9. EUR 4001 t/m EUR 4500
10. EUR 4501 t/m EUR 5000
11. EUR 5001 t/m EUR 7500
12. Meer dan EUR 7500
13. Weet ik niet

nettocat Persoonlijk netto maandinkomen in categorieën

0. Geen inkomen
1. EUR 500 of minder
2. EUR 501 t/m EUR 1000
3. EUR 1001 t/m EUR 1500
4. EUR 1501 t/m EUR 2000
5. EUR 2001 t/m EUR 2500
6. EUR 2501 t/m EUR 3000
7. EUR 3001 t/m EUR 3500
8. EUR 3501 t/m EUR 4000
9. EUR 4001 t/m EUR 4500
10. EUR 4501 t/m EUR 5000
11. EUR 5001 t/m EUR 7500
12. Meer dan EUR 7500
13. Dat weet ik echt niet
14. Dat wil ik niet zeggen





brutohh_f	Bruto maandinkomen huishouden in euro's <i>integer</i> <i>Geïmputeerde maandinkomens (brutoink_f) van alle huishoudleden bij elkaar opgeteld.</i>
nettohh_f	Netto maandinkomen huishouden in euro's <i>integer</i> <i>Geïmputeerde maandinkomens (nettoink_f) van alle huishoudleden bij elkaar opgeteld.</i>
oplzon	Hoogste opleiding ongeacht diploma 1. basisonderwijs 2. vmbo 3. havo/vwo 4. mbo 5. hbo 6. wo 7. anders 8. Nog geen onderwijs afgerond ⁶ 9. (Nog) geen onderwijs (gevolgd)
oplmet	Hoogste opleiding met diploma 1. basisonderwijs 2. vmbo 3. havo/vwo 4. mbo 5. hbo 6. wo 7. anders 8. (Nog) geen onderwijs afgerond 9. Volgt nog geen onderwijs ⁶

⁶ Sinds december 2008 zijn de antwoordcategorieën 8 en 9 gewijzigd. Bij de vraag 'oplzon' wordt categorie 8 en bij 'oplmet' categorie 9 niet meer aangeboden als antwoordmogelijkheid. De codes blijven ongewijzigd.

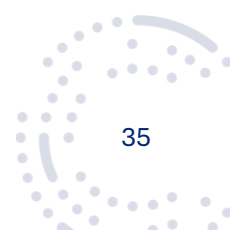




oplcat

Opleiding in CBS-categorieën

1. basisonderwijs
2. vmbo
3. havo/vwo
4. mbo
5. hbo
6. wo





5 Appendix

5.1 Beschrijving cognitieve taken

De cognitieve taken werden in willekeurige volgorde aan de respondenten voorgelegd. Hieronder zijn alle taken beschreven.

Pijlen spel (Flanker Task). Deze taak meet de inhibitie van afleidingsinterferentie (Eriksen & Eriksen, 1974). Bij elke proef zagen de deelnemers vijf pijlen horizontaal naast elkaar, die naar links of rechts wezen. Hun taak was om de richting van de centrale pijl aan te geven. De pijlen werden willekeurig 300 pixels boven of onder het midden van het scherm weergegeven. In 50% van de proeven wezen alle pijlen in dezelfde richting (congruente proeven). In de andere helft wezen de pijlen rond de centrale pijl in de tegenovergestelde richting (incongruente proeven). Deelnemers voltooiden eerst acht oefenproeven, gevolgd door twee testblokken van elk 32 proeven, wat resulteerde in een totaal van 64 proeven.

Richtingen spel (Simon Task). Deze taak meet de inhibitie van prepotente reacties (Simon, 1969). Bij elke proef zagen de deelnemers het woord "LINKS" of "RECHTS", gepresenteerd aan de linker- of rechterkant van het scherm. Hun taak was om op de 'A'-toets te drukken als het woord "LINKS" was en op de 'L'-toets als het woord "RECHTS" was, ongeacht de locatie op het scherm. In 50% van de proeven kwam het woord overeen met de locatie (bijvoorbeeld het woord "LINKS" aan de linkerkant van het scherm; congruente proeven). In de andere helft kwam het woord niet overeen met de locatie (bijvoorbeeld het woord "LINKS" aan de rechterkant van het scherm; incongruente proeven). Deelnemers voltooiden eerst acht oefenproeven, gevolgd door twee testblokken van elk 32 proeven, wat resulteerde in een totaal van 64 proeven.

Kleuren en Vormen spel (Color-Shape Task). Deze taak meet het vermogen om de aandacht te verleggen tussen verschillende taakdoelen (Miyake et al., 2004). Bij elke proef zagen de deelnemers een vierkant of een cirkel in het midden van het scherm, die blauw of geel was. Afhankelijk van de taakregel die boven de stimulus werd weergegeven, was hun taak om de stimulus te classificeren op basis van vorm of kleur. In 50% van de proeven bleef de regel hetzelfde als bij de voorgaande proef (herhalingsproeven). In de andere helft was de regel anders dan bij de voorgaande proef (wisselproeven). Dezelfde stimulus werd nooit meer dan twee keer achter elkaar gepresenteerd, en er waren nooit meer dan drie herhalings- of wisselproeven achter elkaar. Deelnemers voltooiden eerst acht oefenproeven, gevolgd door twee testblokken van elk 32 proeven, wat resulteerde in een totaal van 64 proeven.

Dieren en Objecten spel (Animacy-Size Task). Deze taak meet het vermogen om de aandacht te verleggen tussen verschillende taakdoelen (Arrington & Logan, 2004). Bij elke proef zagen de deelnemers een zelfstandig naamwoord dat verwees naar een dier of een object (gebaseerd op Braem, 2017). Afhankelijk van de taakregel die boven het zelfstandig naamwoord werd weergegeven, was hun taak om het woord te classificeren op basis van of het verwees naar een levend of niet-levend ding (bijv. wesp vs. piano), of op basis van of het verwees naar iets dat kleiner of groter was dan een voetbal (bijv. ring vs. dolfijn). In 50% van de proeven bleef de regel hetzelfde als bij de voorgaande proef (herhalingsproeven). In de andere helft was de regel anders dan bij de voorgaande





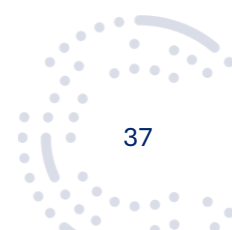
proef (wisselproeven). Er waren nooit meer dan drie herhalings- of wisselproeven achter elkaar. Deelnemers voltooiden eerst acht oefenproeven, gevolgd door twee testblokken van elk 32 proeven, wat resulteerde in een totaal van 64 proeven.

Vierkanten en Rechthoeken spel (Global-local Task). Deze taak meet het vermogen om de aandacht te verleggen tussen taakdoelen. De stimuli zijn aangepast van Huizinga et al. (2010). Bij elke proef zagen de deelnemers een grote vierhoek of rechthoek, bestaande uit 16 kleine vierkanten of rechthoeken. De stimulus werd aan beide zijden geflankeerd door een tekening van een olifant of een muis, die 1.000 ms vóór de verschijning van de stimulus werd getoond. Als de stimulus werd geflankeerd door het beeld van een olifant (50% van de proeven), moesten de deelnemers aangeven of het globale beeld een vierkant of rechthoek was. Als de stimulus werd geflankeerd door het beeld van een muis (50% van de proeven), moesten de deelnemers aangeven of de lokale beelden vierkanten of rechthoeken waren. In 50% van de proeven bleef de regel hetzelfde als bij de voorgaande proef (herhalingsproeven). In de andere helft was de regel anders dan bij de voorgaande proef (wisselproeven). Ten slotte waren de stimuli in 50% van de proeven congruent (bijv. een groot vierkant bestaande uit kleine vierkanten) en in de andere helft incongruent (bijv. een groot vierkant bestaande uit kleine rechthoeken). Congruentie, taakregel (wissel- vs. herhalingsproeven) of focus (globaal vs. lokaal) werden nooit meer dan drie keer achter elkaar herhaald. Deelnemers voltooiden eerst acht oefenproeven, gevolgd door twee testblokken van elk 32 proeven, wat resulteerde in een totaal van 64 proeven.

Vergelijk spel (Posner Task). Deze taak meet de basisverwerkingssnelheid. Bij elke proef zagen de deelnemers twee letters in het midden van het scherm, getrokken uit de set A, B, F, H, Q, a, b, f, h, q. Hun taak was om aan te geven of de letters hetzelfde waren (bijv. "AA", "bB") of verschillend (bijv. "AQ", "Fh"). In 50% van de proeven waren de letters hetzelfde, en in de andere helft waren ze verschillend. Deelnemers voltooiden eerst 8 oefenproeven, gevolgd door twee testblokken van elk 32 proeven, wat resulteerde in een totaal van 64 proeven.

5.2 Referenties

- Arrington, C.M., & Logan, G.D. (2004). Episodic and semantic components of the compound-stimulus strategy in the explicit task-cuing procedure. *Memory & Cognition*, 32(6), 965-978.
- Braem, S. (2017). Conditioning task switching behavior. *Cognition*, 166, 272-276. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2017.05.037>
- Eriksen, B. A., & Eriksen, C. W. (1974). Effects of noise letters upon the identification of a target letter in a nonsearch task. *Perception & Psychophysics*, 16(1), 143-149. <https://doi.org/10.3758/BF03203267>
- Huizinga, M., Burack, J.A., & van der Molen, M.W. (2010). Age-related change in shifting attention between global and local levels of hierarchical stimuli. *Journal of Cognition and Development*, 11, 408-436. <https://doi.org/10.1080/15248371003700031>
- Miyake, A., Emerson, M. J., Padilla, F., & Ahn, J. C. (2004). Inner speech as a retrieval aid for task goals: The effects of cue type and articulatory suppression in the random task cuing paradigm. *Acta Psychologica*, 115, 123-142. <http://dx.doi.org/10.1016/j.actpsy.2003.12.004>
- Simon, J. R. (1969). Reactions towards the source of stimulation. *Journal of experimental psychology*, 81, 174-176.





Centerdata
Postbus 90153
5000 LE Tilburg

Contactpersoon
Stein Jongerius
+31 (0)13 206 3509
stein.jongerius@centerdata.nl

www.centerdata.nl