

VR LAB

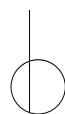


De mogelijkheden van de inzet van Virtual Reality binnen Veiligheidshuizen

Bevindingen uit een actieonderzoek naar een pilot bij
Veiligheidshuizen Groningen en Zuid-Holland-Zuid

Jolijn Broekhuizen
M.m.v. Lex Mellink en Pascal Cramer

Amersfoort, september 2019



bureaubroekhuizen



Inhoudsopgave

<u>1 Inleiding.....</u>	<u>3</u>
1.1 Doelen en opzet van de pilot.....	3
1.2 Inhoud en leeswijzer rapportage	6
<u>2 Achtergrond en context pilot</u>	<u>7</u>
2.1 Theoretisch kader: Theory U	7
2.2 Virtual Reality en Theory U.....	8
2.3 Toelichting op de gebruikte VR simulaties	8
2.4 Actieonderzoek.....	10
<u>3 Invloed pilot VR in veiligheidshuizen</u>	<u>11</u>
3.1 Invloed VR-training op professionals: persoonlijke ervaring.....	11
3.2 Invloed VR-training op professionals: professionele ervaring.....	14
3.3 Invloed VR-training op samenwerking ketenpartners	17
3.4 Samengevat: opbrengst training met VR	19
3.5 Invloed VR op beleidsmakers.....	21
<u>4 Randvoorwaarden en nieuwe toepassingsmogelijkheden VR</u>	<u>22</u>
4.1 Belangrijke randvoorwaarden voor de inzet van VR-simulatie(s).....	22
4.2 Nieuwe toepassingsmogelijkheden VR.....	23
4.3 Nader uitgewerkt: mogelijkheid inzet VR (reflectiesessie VH Groningen)	26
4.4 Nader uitgewerkt: mogelijkheid inzet VR (reflectiesessie VH ZHZ).....	28
<u>5 Conclusie.....</u>	<u>30</u>
Inzicht in de impact.....	30
Mogelijkheden nieuwe VR-simulaties voor Veiligheidshuizen	30
Mogelijkheid inzet VR op verbeteren samenwerking ketenpartners	31
Evaluatie training.....	31
<u>Bijlage 1 Vragenlijst online enquête VH Groningen</u>	<u>32</u>
<u>Bijlage 2 Vragenlijst online enquête VH Zuid-Holland-Zuid</u>	<u>35</u>



1 Inleiding

Het ministerie van Veiligheid & Justitie is geïnteresseerd in nieuwe toepassingsmogelijkheden van Virtual Reality (VR)¹. Ten eerste wil het ministerie nieuwe thema's verkennen waarvoor VR-simulaties ontwikkeld kunnen worden – naast thema's waar reeds VR-programma's voor zijn (zoals huiselijk geweld, groepsdruk bij jeugd en roofoverval in de horeca). Ten tweede wil men graag weten of de inzet van VR een positieve bijdrage kan leveren aan het werk van Veiligheidshuizen. Het ministerie vraagt zich af of de samenwerking tussen en binnen Veiligheidshuizen verbeterd kan worden door de inzet van VR. En men wil graag weten of de inzet van VR bijdraagt aan het vergroten van de professionaliteit van medewerkers van Veiligheidshuizen.

Het ministerie van Veiligheid & Justitie heeft Lex Mellink Sociale Veiligheid gevraagd een pilot hiertoe te ontwikkelen en uit te voeren. Lex Mellink Sociale Veiligheid heeft Bureau Broekhuizen – onderzoek en advies gevraagd een actie-onderzoek uit te voeren tijdens deze pilot en VR Lab gevraagd de simulaties tijdens de pilot uit te voeren.

Lex Mellink Sociale Veiligheid heeft de Veiligheidshuizen Groningen en Zuid-Holland-Zuid voor deelname aan deze pilot gevraagd. Voor Veiligheidshuis Groningen – penvoerder van het project – was dit project onder andere een manier om een impuls te kunnen geven aan professionalisering en een verbeterde samenwerking. Zuid-Holland-Zuid was met name geïnteresseerd in de mogelijkheden van VR-simulaties voor het Veiligheidshuis.

De pilot startte in Groningen en werd vervolgd in Zuid-Holland-Zuid. Het project sloot af met een mini-conferentie, waarin kennis en ervaringen uit de pilots gedeeld werden.

1.1 Doelen en opzet van de pilot

We onderscheiden drie doelen van deze – met actieonderzoek begeleide – pilot:

- Inzicht in de impact van VR-simulaties op professionals van Veiligheidshuizen;
- Inzicht in de mogelijkheden van (nieuwe) VR-simulaties voor Veiligheidshuizen;
- Inzicht in de mogelijkheden van de inzet van VR om de samenwerking van de verschillende ketenpartners te verbeteren.

De pilot vindt als eerste plaats bij Veiligheidshuis Groningen, met twee pilotdagen en een reflectiesessie. De tweede locatie betreft Veiligheidshuis Zuid-Holland-Zuid, met een pilotdag en een reflectiesessie. Tussen de pilotdagen en de reflectiesessie is onder de deelnemers van beide Veiligheidshuizen een korte online enquête afgenomen.

¹ Meer specifiek gaat het om zogenaamde 'immersieve VR' waarin een deelnemers met een VR-bril echt het gevoel krijgt zich in de virtuele omgeving te bevinden (zie voor meer uitleg voor verschillende vormen van VR en AR het rapport: *Virtuality en Augmented Reality in Justitiële Context* van de Universiteit Twente: https://ris.utwente.nl/ws/portalfiles/portal/107053177/Rapport_VRAR_in_justitie_context.pdf)



VH Groningen pilotdag 1

De eerste pilotdag betrof 9 deelnemers die vanwege het thema Zorg en Veiligheid bij het Veiligheidshuis Groningen betrokken zijn. De eerste pilotdag is als volgt verlopen:

9.20	Inleiding Frans van den Haar (scheidend directeur VH)
9.40	Inleiding Lex Mellink (trainer): kennismaking + toelichting doel en programma van de trainingsdag
10.20-11.10	Introductie op VR Pascal Cramer (VR Lab) + ervaring loopplank
11.10-11.30	Korte koffiepauze
11.30-13.00	VR #Shame Over
13.00-13.45	Lunch
13.45-14.30	VR Vergeet mij niet
14.30-15.15	Afsluiting

Gedurende deze eerste pilotdag is er – naast de persoonlijke ervaringen – met name veel aandacht geweest voor de evaluatie van de in de dag ingezette simulaties.

VH Groningen pilotdag 2

De tweede pilotdag betrof 10 deelnemers die bij Nazorg Detentie bij het Veiligheidshuis Groningen betrokken zijn. De tweede pilotdag is als volgt verlopen:

9.30	Inleiding Lex Mellink (trainer): kennismaking + toelichting doel en programma van de trainingsdag
10.20-11.30	Introductie op VR Pascal Cramer (VR Lab) + ervaring loopplank
11.30-13.00	VR #Shame Over
13.00-13.45	Lunch
13.45-14.30	VR Vergeet mij niet
14.30-15.00	Afsluiting

Gedurende de tweede pilotdag is er – naast de persoonlijke ervaringen – veel aandacht geschonken aan wat dit betekent voor de eigen professie en in hoeverre VR in deze professie in te zetten is.

VH Zuid-Holland-Zuid pilotdag

De pilotdag uit Zuid-Holland- Zuid betrof 9 deelnemers vanuit zorg, reclassering, Veiligheidshuis, jeugd. Deze derde pilotdag is als volgt verlopen:

9.15-10.00	Inleiding Lex Mellink (trainer): kennismaking + toelichting doel en programma van de trainingsdag
10.00-10.35	Introductie op VR Pascal Cramer (VR Lab) + ervaring loopplank
10.35-10.50	Korte pauze
10.50-12.45	VR Shame Over (ongewenste sexting)
12.45-13.30	Lunch
13.20-14.45	VR Vergeet mij niet (huiselijk geweld) en luisteroefening
14.45-15.30	Afsluiting



Online enquête

Ongeveer twee à drie weken na de training ontvingen de deelnemers een korte (5 minuten durende) online vragenlijst. We wilden hiermee inzicht krijgen in de wijze waarop men enkele weken later op de training terugkijkt. De volgende vragenblokken maakten deel uit van deze enquête (de gehele vragenlijsten staan in de bijlage van deze rapportage²):

- Algemene indruk en invloed van de training: Heeft de deelnemer nog wel eens teruggedacht of met anderen gepraat over de training? Waar ging dat dan over?
- De invloed van de training op: kennis over mogelijkheden van VR, bewustzijn en inlevingsvermogen problematiek ongewenste sexting, bewustzijn rol kind in huiselijk geweld situatie.
- De invloed van de training op: zicht op werkveld van en begrip voor ketenpartners, besef van het belang van alle ketenpartners, contact met ketenpartners
- Nieuwe toepassingsmogelijkheden VR?

Van de 28 deelnemers vulden er 17 de vragenlijst in, een respons van 61%.

VH Groningen reflectiesessie

Twee maanden³ na de trainingsdagen heeft in Groningen de zogenaamde reflectiesessie plaatsgevonden. Deze sessie had meerdere doelen:

- Met eerdere deelnemers nog eens (kort) terugkijken op de training.
- Beleidsmakers ervaring op laten doen met VR.
- Meer inzicht van beleidsmakers en professionals in elkaars werkveld.
- Het nader en gezamenlijk doordenken over het toepassen van VR binnen veiligheidshuizen.

Dit is een iets van de oorspronkelijke opzet afwijkende opzet, waarin beleidsmakers en professionals elk een aparte sessie hadden. Er is gekozen beleidsmakers en professionals gezamenlijk te spreken, gezien de geconstateerde afstand tussen beleid en praktijk. Deze sessie zou een eerste stap kunnen zijn in het overbruggen van deze afstand; en een mogelijkheid om gezamenlijk na te denken hoe VR ingezet kan worden in de toekomst om de relatie tussen mensen uit de praktijk en beleid te verbeteren.

Bij de reflectiesessie was uiteindelijk maar 1 zogenaamde 'beleidsmaker' aanwezig. Hierdoor kwam een deel van het bedoelde programma (zie de opzet die we zo direct bespreken van de sessie bij Zuid-Holland-Zuid) en daarmee van de door ons gestelde doelen onvoldoende uit de verf. Het aangepaste programma van VH Groningen zag er als volgt uit:

11.00-11.15	Inleiding Lex Mellink (trainer): korte herhaling doel training en kort doorlopen Theory U
11.15-11.45	Jolijn Broekhuizen: Presentatie bevindingen uit de pilot en kort doorpraten
11.45-12.00	Beleidsmaker doet VR loopplank en VR Vergeet mij niet
12.00-13.00	Praten over ervaringen beleidsmaker, ervaringen training en mogelijkheden voor toepassen VR ter verbetering ketensamenwerking Veiligheidshuizen.

² Bijlage 1: vragenlijst Groningen, bijlage 2 vragenlijst Zuid-Holland-Zuid.

³ De intentie was deze bijeenkomst 1 maand na de trainingsdagen te laten plaatsvinden. Dit is vanwege een logistieke kwestie niet gelukt.



VH Zuid-Holland-Zuid reflectiesessie

Eén maand na de trainingsdag heeft bij VH Zuid-Holland-Zuid de zogenaamde reflectiesessie plaatsgevonden. Deze sessie had meerdere doelen:

- Met eerdere deelnemers nog eens (kort) terugkijken op de training.
- Beleidsmakers ervaring op laten doen met VR.
- Meer inzicht van beleidsmakers en professionals in elkaars werkveld.
- Het nader doordenken over het toepassen van VR binnen veiligheidshuizen.

Bij deze sessie waren vijftien deelnemers aanwezig: vier personen die aan de training hadden deelgenomen, zes 'nieuwe' professionals en vijf 'nieuwe' beleidsmakers⁴.

11.00-11.30	Inleiding Lex Mellink (trainer): toelichten doel training en doorlopen Theory U
11.30-12.00	Jolijn Broekhuizen: Presentatie bevindingen uit de pilot en kort doorpraten
12.00-13.00	Nieuwe deelnemers doen VR loopplank en VR Vergeet mij niet
12.00-13.00	Oude deelnemers praten door over mogelijkheden van toepassing VR binnen het (werk van het) Veiligheidshuis
13.00-14.00	Terugkoppeling over parallelle sessies: doorpraten over ervaringen beleidsmakers en nieuwe toepassingsmogelijkheden VR.
14.00-15.00	Een aantal deelnemers bekijkt nog de VR #Shame over.

1.2 Inhoud en leeswijzer rapportage

In deze rapportage beschrijven we allereerst in hoofdstuk 2 de opzet en achtergrond van de pilot en de rol die actieonderzoek hierin speelt. Hoofdstuk 3 geeft de bevindingen uit het actieonderzoek aangaande de VR training weer: wat de invloed van de training en Virtual Reality Simulaties op de deelnemers is: persoonlijk, professioneel en op de samenwerking. In hoofdstuk 4 bespreken we de randvoorwaarden voor het inzetten van VR en nieuwe toepassingsmogelijkheden. Tot slot betreft hoofdstuk 5 de conclusie van de pilot.

⁴ Waarvan er één ook uitvoerend professional is.



2 Achtergrond en context pilot

In dit hoofdstuk gaan we in op de achtergrond en context van de pilot. In 2.1 gaan we nader in op het theoretische kader van de pilot: de Theory U. Paragraaf 2.2 geeft een algemene toelichting op de werking van VR. In paragraaf 2.3 beschrijven we de in de training toegepaste simulaties en in 2.4 gaan we kort in op wat actieonderzoek is.

2.1 Theoretisch kader: Theory U⁵

Theory U van Otto Scharmer is in te zetten is bij complexe maatschappelijke situaties. Het is in complexe situaties niet mogelijk om de uitkomst van een interventie te voorspellen. Een zogenaamde machinebureaucratie is niet mogelijk: A leidt tot B leidt tot C, et cetera. Theory U richt zich op de vraag wat er nodig is in de inrichting van de samenwerking tussen mensen om tot goede resultaten te komen in een complex systeem. De theorie stelt dat wat een persoon voelt en ziet te maken heeft met de persoon zelf, zijn/haar ervaringen, zowel persoonlijk als professioneel. Het heeft ook te maken met het netwerk waarmee de persoon werkt. Dit zijn allemaal dingen die impact hebben op dat de persoon ziet wat hij ziet. Het delen van de eigen ervaringen en de eigen kijk op een complexe situatie met anderen laat personen beseffen dat deze complexe werkelijkheid te ingewikkeld is om als individu in zijn geheel te overzien. De rijkheid van het kijken kan vergroten doordat men zijn/haar eigen manier van kijken vervolgens loslaat, zodat er ruimte komt voor andere zienswijzen van de werkelijkheid. Men kan een nieuwe manier van kijken ontwikkelen door te beseffen dat je wat je weet af kan zetten om een nieuwe blik te ontwikkelen (als het wegdoen van de eigen ballast). Na dit afbouwen (het zogenaamde 'letting go') is het tijd voor de gezamenlijke opbouwfase ('prototyping'). In deze fase maakt men wel gebruik van de eigen ervaringen en expertise, maar kijkt men met nieuwe ogen kijken naar wat oud was.



Voor het goed kunnen doorlopen van het proces van Theory U is het van belang:

- Waardenvrij vragen te kunnen stellen (het antwoord niet al in de vraag opnemen);
- Het eigen oordeel uitstellen (niet direct oordelen wanneer men luistert)⁶

Om te oefenen met het uitstellen van het eigen oordeel (een mechanisme door Lex benoemd in de inleiding van de dag) krijgen de deelnemers van de training in Veilighuidshuis Zuid-Holland-Zuid een luisteroefening die in paren uitgevoerd wordt. Het is de bedoeling dat één

⁵ Deze toelichting op Theory U is gebaseerd op hetgeen de trainer Lex Mellink tijdens de pilotdagen aan de deelnemers hierover heeft verteld. Voor meer informatie verwijzen wij u naar een bijlage bij dit stuk: Theory U, samenvatting van Angela Pagonidis.

⁶ Bron: Socrates op de markt.



persoon ongestoord tien minuten zijn of haar verhaal doet over een indringende (werk)ervaring. Daarna is men twee minuten stil en daarna mag persoon twee hierover drie gerichte vragen stellen. Daarna draait men de oefening om.

2.2 Virtual Reality en Theory U

VR

Virtual Reality (virtuele werkelijkheid) is een omgeving die door computers gesimuleerd is en waarin gebruikers het gevoel krijgen dat ze zich in een levensechte situatie bevinden (en zich daarmee niet meer aanwezig voelen in de werkelijke situatie). De gebruiker kan via een speciale VR-bril in deze virtuele omgeving komen. De meeste VR-omgevingen zijn zowel op zicht als op gehoor ingericht⁷. VR-simulaties kunnen interactief en geanimeerd zijn: de mogelijkheid bieden de omgeving te verkennen en te manipuleren. Sommige zijn dit niet, dit zijn de zogenaamde 360 graden simulaties. Voor een 360 graden simulatie wordt rondom gefilmd. Hierdoor kan men met de VR-bril op naar alle kanten van de film kijken. Het verloop van de film kan echter niet door de kijker bepaald worden.

Virtual Reality wordt op een divers aantal terreinen toegepast: in de 'gaming industry', in therapeutische settingen, op scholen, in trainingen en in crisisoefeningen.

VR en Theory U

Eén van de procesonderdelen van de U (van Theory U) betreft het besef dat andere personen een ander beeld van dezelfde werkelijkheid hebben. Dat iedereen wel letterlijk hetzelfde ziet, maar dat toch wat anders gaat waarnemen. De veronderstelling die ten grondslag aan deze training ligt, is dat Virtual Reality simulaties (op een relatief snelle wijze) kunnen helpen om dit besef te krijgen. Na afloop van het meemaken van een VR-simulatie zal er een gesprek ontstaan over wat iedere deelnemer afzonderlijk ziet. Hierdoor kan men zicht krijgen op de uiteenlopende manieren waarop verschillende professionals naar eenzelfde casus kijken. Als mensen de realisatie krijgen dat anderen anders kijken dan zij, dan laten ze eventuele vaste (denk)patronen los. De VR-simulatie is hierbij geen waarheid, maar een middel. Het gaat om het leren dat 'mijn waarheid niet de waarheid is', het waardevrij vragen stellen, oordelen uitstellen, en het bijstellen van eventuele vooroordelen. Tegelijkertijd kan men zich er van bewust worden dat men elkaar echt nodig heeft om de samenwerking te gaan verbeteren. Kortom, de inzet van VR kan leiden tot een betere samenwerking bij complexe casuïstiek.

De klassieke methode om meer inzicht te krijgen in elkaars werkwereld is een stage of werkbezoek. Complexe situaties krijg je dan meestal niet mee. Met VR kan je de werkelijkheid echter simuleren, waardoor je alle factoren precies naar wens kan inrichten.

2.3 Toelichting op de gebruikte VR simulaties

Planksimulatie

Ter introductie – als eerste kennismaking met VR – doen alle deelnemers aan de pilot de zogenaamde planksimulatie. Deelnemers krijgen het idee dat ze op een hoog gebouw staan en worden gevraagd om op een soort springplank die boven de lucht hangt te lopen en er

⁷ En steeds vaker ook op gevoel en geur.



vervolgens af te stappen. Deze simulatie biedt de deelnemers een eerste inzicht in de impact (emotie) en mogelijkheden van VR.

#Shame Over⁸

De eerste inhoudelijke simulatie in de training, #ShameOver is ontwikkeld door Bureau Jeugdzorg Limburg en richt zich op het duidelijk maken dat sexting (seksueel getint materiaal verzenden) geen probleem is, maar shame-sexting (ongewenste verspreiding van dit materiaal) wel. Deze VR-simulatie is een 360 graden video, waarin de deelnemer zelf niet rond kan lopen. Met Virtual Reality worden plegers en omstanders (meelopers, professionals, leerkrachten en ouders) in de leefwereld van het slachtoffer van ongewenste sexting gebracht. Hen 'het vreselijke gevoel van het slachtoffer laten ervaren' (pagina 16 Handboek). Ook is er een module waarin men juist de leefwereld van de dader instapt. De deelnemers aan de training hebben de dader- en slachtoffermodule achtereenvolgens bekeken.

De simulatie #Shame Over is – parallel aan het project dat in deze rapportage centraal staat bij de Veiligheidshuizen – door de organisatie 'Jong & Je Wil Wat' getest bij de doelgroep van deze simulatie: jongeren. Jong & Je Wil Wat concludeert dat de #Shame Over simulatie een geschikt middel kan zijn om met jongeren in gesprek te gaan over sexting, seksualiteit en groepsdruk. Hiernaast stelt men dat bevraagde jongeren en professionals positief zijn over het gebruik van VR als middel (Jong & Je Wil Wat 2019⁹). Ze benoemen dat de simulatie voornamelijk geschikt is voor jongeren tussen de 12 en 18 jaar.

Vergeet mij niet¹⁰

De VR-simulatie 'Vergeet mij niet' plaatst de deelnemer in de schoenen van een 8-jarige die zich bevindt in de kamer met een huilende baby (broertje/zusje) en heftig ruziënde ouders op de gang (waar uiteindelijk ook fysiek geweld plaatsvindt). Dit betreft een geanimeerde VR-simulatie, waarin de deelnemer zelf kan bewegen.

De twee doelgroepen van deze simulatie zijn 1) gezinssystemen die (in)direct betrokken zijn met huiselijk geweld: mannen, vrouwen, ouderen en kinderen (ouder dan 6 jaar) en 2) professionals (collega's van ketenpartners in aanpak huiselijk geweld. De tweeledige doelstelling voor professionals is: 1) Inzicht in de patronen van huiselijk geweld door gestructureerde en gespecialiseerde reflectie op de VR-ervaring én 2) Het herkennen en inzien van belangen bij alle betrokkenen.

Er is een introductie op deze simulatie voor professionals (beschreven in de handleiding van de VR), bestaande uit: de 'hier en nu check' (kan de professional in het hier en nu zijn) en het vertellen van rolinformatie (dat de deelnemer weet welke rol/hij zij in de simulatie heeft¹¹). Ook staat beschreven hoe men met de professional het proces doorloopt, bijvoorbeeld dat na het 'inrollen' de professionals als Joris (de naam van de hoofdpersoon in de simulatie) aangesproken zal worden en dat wanneer de virtuele ervaring afgelopen is de professional nog in zijn rol moet blijven en als Joris vragen over zijn ervaring vertelt. Ook na de VR-ervaring zijn er te ondernemen stappen: de afronding van de rol en het ontrollen.

⁸ Informatie over deze VR simulatie is grotendeels overgenomen van het handboek: Ongewenste Sexting, #ShameOver, Door een virtuele bril de schaamte voorbij (Bureau Jeugdzorg Limburg, 2018).

⁹ Jong & Je Wil Wat (2019) *Rapportage Concepttest VR Sexting*. Eindhoven (pagina 39).

¹⁰ Informatie over deze VR simulatie is grotendeels overgenomen van het handboek: Virtual Reality Simulatie 'vergeet mij niet'. Een handreiking voor gebruik. (Simons & Myerscough, 2016).

¹¹ Naam (Joris), leeftijd, geslacht, hobby's, woonsituatie, et cetera.



2.4 Actieonderzoek

Dit exploratieve project is begeleid door een zogenaamd actieonderzoek. Dit betreft een interactieve manier van onderzoeken: al participierend gaat de onderzoeker na of het project het gewenste effect oplevert en of er (tussentijdse) verbeteringen nodig en mogelijk zijn.

Het actieonderzoek heeft plaatsgevonden door middel van participerende observatie tijdens de trainingsdagen en door het analyseren van de discussie en dialoog tijdens de reflectiesessies. Ook is er een korte online enquête onder de deelnemers van de trainingsdagen met professionals gehouden (zie de vragenlijsten in bijlage 1 en 2). Het is goed om op te merken dat bij een actieonderzoek de onderzoeker minder distantie heeft van de onderzoeksobjecten dan doorgaans bij een klassieke wetenschappelijke studie het geval is. Dit zien sommigen als een beperking van dit type onderzoek. Het grote voordeel van een actieonderzoek is dat tussentijds resultaten beschikbaar komen, resultaten die – indien nodig – direct voor verbeteringen in een instrument of maatregel kunnen leiden. Dit biedt met name bij een pilotsetting met verschillende pilotdagen, zoals het geval in dit project, meerwaarde.

Zo is na de eerste pilotdag in Groningen (op maandag) bijvoorbeeld naar aanleiding van een snelle analyse en rapportage van opbrengsten besloten de tweede pilotdag (donderdag in diezelfde week) iets anders in te steken. Met name is besloten om minder aandacht te besteden aan een evaluatie van de ingezette VR, maar meer nadruk te leggen op de eigen professie en de mogelijke rol van VR hierin. Hiernaast is besloten om geen twee afzonderlijke ‘reflectiesessies’ voor professionals en beleidsmakers te organiseren, maar (gezien de tussentijdse bevinding dat de relatie tussen beleid en praktijk een punt van aandacht is) deze aan één gezamenlijke reflectiesessie deel te laten nemen.

En na de pilotdagen in Groningen is besloten in Zuid-Holland-Zuid een extra luisteroefening toe te voegen. Hiernaast is er in Zuid-Holland-Zuid bij de VR Vergeet mij Niet wel gebruik gemaakt van de inrolmodule voor de start van de simulatie.



3 Invloed pilot VR in veiligheidshuizen

In dit hoofdstuk bespreken we de bevindingen van de twee pilotdagen bij Veiligheidshuis Groningen (twee pilotdagen) en Veiligheidshuis Zuid-Holland-Zuid (één pilotdag). We beginnen met het individuele niveau: wat voor invloed hebben de VR-simulaties op het persoonlijke (3.1) en het professionele vlak (3.2)¹². Vervolgens gaan we in op de invloed van VR-simulaties en de gehele trainingsdag op de ketensamenwerking (3.3). We vatten dit in de laatste paragraaf samen (3.4). We maken bij dit hoofdstuk gebruik van de observaties tijdens de trainingsdagen, de onder deelnemers afgenomen enquête en de bevindingen uit de reflectiesessie.

3.1 Invloed VR-training op professionals: persoonlijke ervaring

Observatie uit de training

Planksimulatie

Vrijwel alle deelnemers hebben een gevoel van angst ervaren bij de simulatie met de Plank. Enkele voorbeelden van reacties van deelnemers: *'Het is een soort 'mindfuck'. Ongelooflijk dat het er zo niet echt uit ziet, maar dat je toch als heel gevaarlijk ervaart.'*, *'Ik durfde er echt niet op. Ik moest steeds aan mijzelf herhalen dat dit niet echt was.'* En *'Ik heb heel erg hoogtevrees, wat was dit eng.'* De deelnemers zijn onder de indruk van de impact van deze (bewust) weinig levensecht vormgegeven simulatie.

Er is een verschil tussen deelnemers of ratio of emotie bij deze simulatie de overhand heeft en bij enkele individuele deelnemers vindt daar gedurende de simulatie een interne 'strijd' over plaats. Enkele voorbeelden: *"Eerst vond ik het heel eng. Gevoel in strijd met mijn ratio. Het gevoel: ik moet dit halen, ik moet gaan. Een kwestie van wilskracht. Aan benen en hart voel je het wel."* *"Gevoel zei nee, nee, nee. Ratio zei: ik moet dit doen. Opdracht die ik moest behalen. Ik dacht: het kan niet zo zijn dat ik daar niet overheen kan denken."* En *"Wij zijn niet rationeel. Wij doen alles op gevoel."*

In de nabespreking van deze simulatie vindt er steeds een persoonlijk gesprek tussen de deelnemers plaats. Met name over hoogtevrees en over hoe men omgaat met emoties en angsten. Een voorbeeld betreft de volgende dialoog:

- *"Mijn hartslag gaat echt sterk omhoog tijdens de simulatie. Ik ben echt tegen mijn emotie aan het vechten. Met ratio over de plank, dan lukt het wel. Ik zit sowieso erg in mijn ratio. Rationaliseren bij een onprettig gevoel, emotie negeren, dat doe ik. Hartslag ging echt heel hoog, stresshormoon was er. Puur die grens over, op mijn hoofd verder. Ik ging professioneel in het verleden ook wel eens over deze grens. Het stresshormoon blijft echter wel. Ik zal meer naar een gevoelspunt moeten. Ik denk vaak: dit hoort bij mijn werk, ik wil mij niet laten kennen."*
- In reactie: *"Ik ben een emotioneel mens. Ik mag in mijn gevoel zitten. Ik was net op de plank wel bezig om veiligheidsdingen in te bouwen, zoals het vasthouden van een hand. Ik sta toe dat ik dit ook niet mag doen, over de plank gaan. Ik geef hier nu mijn*

¹² Overigens trekken we de professionele en de individuele ervaring in de analyse enigszins kunstmatig los. We zijn ons er natuurlijk wel van bewust dat dit zogenaamde 'communicerende' vaten zijn: de professionele achtergrond en de individuele ervaring beïnvloeden elkaar en bepalen gezamenlijk wat een simulatie in een persoon oproept.



grenzen bij aan. Ik kom net uit een moeilijke periode, dus dat heb ik nu sterk geleerd. Dat moet jij misschien nog leren?"

Vergeet mij niet

Veel deelnemers zijn ook onder de indruk van het meemaken van de simulatie 'Vergeet mij niet'. Ze geven aan echt het gevoel te hebben gehad in de situatie te staan. Een deelnemer stelt: *'Mooi dat je alles ziet vanuit een laag (kind) perspectief, 'kwetsbaarheden zijn hierdoor duidelijk en voelbaar'* en een ander zegt: *'Mooi dat je er echt in rond kan lopen, het gevoel krijgen dat je je echt in de situatie bevindt'*. Een laatste voorbeeld: *"Heftig het perspectief, zowel het lage als dat je niets kan doen, je wil naar de baby toe. ... Het geluid is echt vreselijk. Het geschreeuw. Zowel persoonlijk als professioneel: deze lopen door elkaar, zoals altijd."*

Veel van de deelnemers ervaren in deze simulatie een (vervelend) gevoel van onmacht, niets aan de situatie te kunnen doen terwijl ze dat wel willen. Maar (met name bij de pilot in Zuid-Holland-Zuid) kwamen er ook andere emoties aan de orde: boosheid tegen de vader, irritatie over het gedrag en de 'zwakte' van de moeder. Zo stelt een deelnemer: *"Waarom belast ze 'mij' met het probleem door naar binnen te roepen?"* of *"Ik wilde de deur dicht zweepen. Ik vond de moeder zwak: op knietjes excuus naar het kind maken. Als je echt wat wil, dan moet je weg wezen bij zo'n man."*

Deelnemers blijken bij deze simulatie zijn/haar persoonlijke achtergrond (wat heb je zelf meegemaakt, in wat voor fase van je leven ben je zelf) mee te nemen, naast de professionele achtergrond, in de ervaring van de simulatie. Zo stelt een deelnemer: *"Ik sloeg een beetje dicht. Dit kwam dicht bij mijn eigen ervaring uit mijn jeugd."*

Mede hierdoor heeft iedere deelnemer een andere beleving van de simulatie gehad. Zo vonden sommigen zich in de schoenen van de 8-jarige en anderen niet, die waren meer een observator¹³. Sommigen bekeken de situatie rationeel en analytisch (wat gebeurt er, hoe komt dit, waar kan het heen gaan), terwijl anderen emoties ervoeren en zich 'schrapp zetten op de eventuele conflict- of gevaarlijke situatie als een ouder de kamer binnen zou komen', of 'de behoefte [voelden] om uit de situatie weg te vluchten'. Ook waren er deelnemers die gedurende de simulatie tussen rollen wisselden: soms waren ze observator/professional, soms het kind, soms zichzelf ('*wat voor vader ben ik?*').

#Shame over

De VR-simulatie #Shame Over heeft relatief het minste persoonlijke invloed op de deelnemers gehad. Enkele deelnemers benoemen positieve punten van deze simulatie, zoals: *'Het om je heen kunnen kijken brengt je meer in de sfeer van het verhaal'*. En *"Je zit zo ontzettend ingezogen in het verhaal, ingeleefd. Ze kijken je ook steeds aan, je kan rondkijken, je hoort niets om je heen. Het doet iets met je tijdsbesef, met waar ben ik."* Hiernaast geven enkele deelnemers aan dat het mooi is dat je naast de dader(s) en het slachtoffer ook andere betrokkenen kan zien. De twee kanten van het verhaal, dat er twee perspectieven zijn, vinden de deelnemers ook waardevol. Men spreekt ook waardering uit voor het goed in zicht brengen van de complexiteit van de casus. Er zijn veel betrokkenen met verschillende rollen: *"Je ziet heel goed verschillende rollen, verhoudingen, subtiliteit. Je kan niet zomaar zeggen Rob is de dader, maar misschien Sophie, maar die is weer beïnvloed door anderen. Heel knap gedaan."* Hiernaast vindt men het zogenaamde chaosstukje – waarin het slachtoffer meerdere stemmen tegelijkertijd hoort – goed: *'daar komt echt de meerwaarde van VR en film naar voren'*.

¹³ Goed om hierbij op te merken, is dat het onderdeel 'rol informatie' tijdens de training slechts summier was. Het was daardoor voor de professional mogelijk om niet de rol van het kind aan te nemen.



Tegelijkertijd geven vrijwel alle deelnemers aan dat het filmpje bij hen niet ‘echt is aangekomen’. Eén deelnemer stelt: *‘ik heb hier geen ‘wow-effect’ over’*. Een ander: *‘dit was niet in your face’*. Met name professionals van Veiligheidshuis Groningen benoemen dat ze het moeilijk vonden zich echt in te leven in of mee te leven met de hoofdpersonen van dit verhaal. Ze geven daar verschillende redenen voor: dat ze niet in de simulatie rond konden lopen, het zich niet kunnen identificeren met de (hoofd)personen, het te weinig voelen van emoties bij de hoofdrolspelers, een gebrek aan sterk acteerwerk door de hoofdrolspelers en te weinig heftige en/of complexe problematiek. Bij een enkele deelnemer maakte de simulatie wel redelijk veel indruk: het ging dan veelal om een deelnemer die een ouder was van een tiener of om een vrouwelijke deelnemer die boosheid voelde, bijvoorbeeld *‘boosheid omdat vrouwen dit elkaar aandoen’*.

Belangrijk om te benoemen, is dat deze simulatie in de basis bedoeld is om in te zetten op scholen, bij scholieren. Dit zal een deel van de beperkte persoonlijke invloed op de deelnemers verklaren. Zo blijkt ook uit het eerder genoemde onderzoek van de organisatie ‘Jong & Je Wil Wat’ bij de doelgroep – jongeren – dat de simulatie op hen wel impact had (Jong & Je Wil Wat 2019¹⁴). Deelnemers van de Veiligheidshuizen geven – desgevraagd – aan dat ze het wel een kansrijke simulatie vinden voor op scholen. Wel benoemen ze enkele verbeterpunten:

- Ten eerste meer met dynamiek doen, met de mogelijkheden van film (zoals de verschillende stemmen in het hoofd van het slachtoffer).
- Ten tweede meer zicht op de gevolgen, met name meer zicht op emoties (huilend slachtoffer, die suïcide overweegt bijvoorbeeld, ruzie met ouders, niet meer naar school durven, alleen op het schoolplein staan)¹⁵.
- Ten derde zouden er meer perspectieven betrokken kunnen worden: die van de mentor, of die van Sophie (de eigenlijke dader) of van de vader.
- Ten vierde noemt men als mogelijke verbetering het inleiden van de simulatie door meer achtergrond te vertellen over de hoofdrolspelers.

Een deel van deze verbeterpunten kwam ook uit het onderzoek van Jong & Je Wil Wat (2019) naar voren. Zo bevelen zij ook aan om meer emotie toe te voegen en ‘strengere consequenties’ te laten zien voor Rob (de dader).

Conclusie

Hoewel de impact per simulatie behoorlijk verschilt, komt er overall het beeld naar voren dat de gehele training wel van (persoonlijke) invloed is op de deelnemers. Ze zijn onder de indruk van de invloed van VR-simulaties en van hun eigen persoonlijke ervaringen tijdens het meemaken van de simulaties.

Resultaten enquête

Om zicht te krijgen op de (persoonlijke) impact van de training vroegen we de deelnemers aan de enquête of ze nog wel eens teruggedacht hadden over de training en of ze het nog met anderen over de training hebben gehad.

¹⁴ Jong & Je Wil Wat (2019) *Rapportage Concepttest VR Sexting*. Eindhoven.

¹⁵ Goed om op te merken, is dat professionals van Veiligheidshuizen geregeld in aanraking komen met problematiek die ernstiger is dan ongewenste sexting, zoals personen die verdacht of slachtoffer zijn van ernstig geweld of verkrachting. Het is goed mogelijk dat de simulatie al een dusdanige impact heeft op jongeren dat het niet nodig en zelfs schadelijk kan zijn om deze gevolgen in beeld te brengen.



Alle 17 deelnemers die de enquête hebben ingevuld gaven aan na de training nog wel aan de training te hebben gedacht: 7 vaak en 10 een enkele keer. De respondenten gaven hierop ook een toelichting. Onderstaand enkele voorbeelden ter illustratie, waaruit blijkt dat de impact op verschillende domeinen zit en daarmee breed is: de eigen persoonlijke ervaring, de mogelijkheden van VR, de opbrengst van de training en een reflectie op het werk.

- *“Hoe ik in een andere wereld kwam door ogen en oren te beïnvloeden. Ik zat er helemaal in.”*
- *“De impact die het op mij had.”*
- *“Vanuit welk perspectief kijk ik naar een casus en welke positie nemen wij hierin.”*
- *“Over de kracht van VR, ik ben bijv. nog scherper gaan letten op hoe het voor kinderen is om in een onveilige situatie te leven.”*
- *“Hoe VR toe te passen in het werk en persoonlijke ontwikkeling.”*
- *“Ik kijk enthousiast terug op de training. Sceptisch bij aanvang en blij verrast na afloop. Vooral het 'gevoelsleven' wat je bereikt in deze training maakt dat ik daaraan terugdenk. Tevens ook het bewustzijn van de wijze waarop je downloadt en hoe dit voor iedereen anders is en dat dit open werd besproken met elkaar. Een teambuilding en training in één wat de samenwerking mijns inziens enorm bevordert”.*

We vroegen de deelnemers ook of ze na afloop van de training nog over de training gesproken hadden met anderen. Hierop gaven 7 van de 17 respondenten aan hier nog over gesproken te hebben met andere deelnemers van de training, 15 met collega's of partners die niet aan de training hadden deelgenomen en 10 met vrienden, familie en kennissen. Zij spraken met hen vooral over hun (bijzondere) ervaringen tijdens de training, hun enthousiasme over de training en over de mogelijkheden om VR in te zetten in het werk.

Kortom, en in lijn met onze observaties tijdens de training, blijkt de gehele training, inclusief de VR-simulaties een behoorlijke persoonlijke invloed te hebben op de deelnemers.

3.2 Invloed VR-training op professionals: professionele ervaring

Als we kijken naar de directe invloed van de VR-simulaties op de individuele professionele ervaring – wat kan men hieruit meenemen in het eigen werk – dan is niet alleen het echt beleven van de situatie een belangrijk element, maar ook dat de situatie enigszins gerelateerd is aan de eigen professionele setting. Hierdoor is de professionele invloed van de simulatie *Vergeet mij niet* op de deelnemers relatief het grootst. Hieronder gaan we – per simulatie – nader op professionele ervaring in. We bespreken de observaties tijdens de trainingsdagen en de bevindingen uit de enquête.

Observatie uit de training: Plank

De simulatie Plank lijkt met name op het persoonlijke vlak (zoals beschreven in 3.1) een ervaring op te leveren. Naast het opkomen van enkele andere mogelijke toepassingen van VR (zie 3.3), is er slechts een enkeling die de Plank simulatie op zijn of haar eigen professeie betreft.

Observatie uit de training: # Shame Over

Uitgezonderd het doordenken over mogelijke toepassingen van een 360 graden simulatie zoals #Shame Over in het eigen werkveld (waarover meer in 3.3), komen er in Groningen in de nabespreking van deze simulatie geen andere aan de eigen professeie gerelateerde ervaringen of overwegingen naar voren. Dat is wel het geval in Veiligheidshuis Zuid-Holland-Zuid.



Deelnemers aan deze simulatie betrekken de twee perspectieven van deze simulatie – en dat deze een andere kant van het verhaal laten zien – op het gegeven dat zij als organisatie in de keten ook vaak vooral één kant een situatie te zien krijgen: ofwel die van het slachtoffer, ofwel die van de dader. De simulatie leert de deelnemers (in samenhang met het geschetste theoretische kader) dat ze hierdoor ook anders naar een casus kunnen kijken. En, dat een breder beeld dan het eigen beeld dan waardevol is. Ter illustratie de volgende dialoog:
“Deelnemer 1: je kan de situatie bijvoorbeeld zo vertalen: ‘de jongen doet afschuiven’. De vraag is wel zien we dat allemaal? Wie is er nu als organisatie aan zet, dat kan je met elkaar bespreken. Wie moet ervoor op staan, wie kan je het beste nu inzetten?”
“Deelnemer 2: ik werk met de dader. Ik zie niets van afschuiven. Ik denk: het arme ding, dit overkomt hem ook maar. We maken allemaal aannames op basis van ons referentiekader. Dit zou kunnen gebeuren in onze werkwereld ook. Van belang om daar je meer bewust van de zijn.”

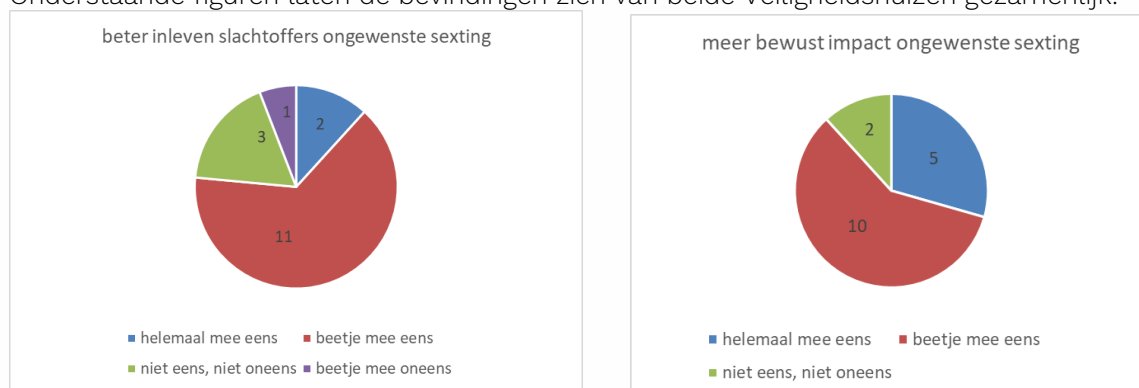
Het besef dat ieder vanuit zijn of haar professie een ander eerste beeld en dat het van belang is het geheel te overzien komt ook uit het volgende citaat naar voren:
“Het is verdomd lastig. Na het bekijken van het slachtofferfilmpje van de simulatie is je mening al gevormd. Pas na het tweede filmpje van de dader denk je genuanceerder. Dan denk je pas: hoe kunnen we het gehele systeem doorbreken. Je oordeelsvermogen is beïnvloed na het 1^e filmpje. Dit kan ook gebeuren in crisissituaties die direct om een oplossing vragen. Je gaat dan ‘downloaden’: gebruik maken van ervaringen uit verleden. Je zou dan eigenlijk meer de tijd moeten nemen, de hele zaak overzien en dan naar de beste oplossing kijken. Dat kan tot een betere/vernieuwende oplossing leiden. Naar het systeem kijken: dat moeten we meer gaan doen.”

Resultaten enquête: #Shame over

In de online enquête is de deelnemers de volgende stellingen voorgelegd:

1. Door deze training kan ik mij beter inleven in slachtoffers van ongewenste sexting.
2. Door deze training ben ik mij meer bewust van de impact die ongewenste sexting op een jongere kan hebben.

Onderstaande figuren laten de bevindingen zien van beide Veiligheidshuizen gezamenlijk:



De meeste deelnemers zijn het een beetje met deze stellingen eens: zij stellen dus dat ze zich door de training een beetje beter kunnen inleven met slachtoffers van ongewenste sexting (11 van de 17 responderende deelnemers) en dat ze zich iets meer bewust zijn van de impact (10 van de 17). Er zijn meer deelnemers het helemaal eens met het krijgen van meer bewustzijn dan het zich helemaal beter in kunnen leven (5 tegen 2). Er is maar één deelnemer die zich niet beter in kan leven na het volgen van deze VR en geen enkele deelnemer benoemt geen



effect op zijn of haar bewustzijn. Wel zijn er drie deelnemers die geen duidelijke mening hebben over een verhoogd inlevingsvermogen en datzelfde geldt bij het bewustzijn bij 2 deelnemers.

Uit deze enquêtevragen komt een wat positiever beeld naar voren over de professionele impact van de VR #ShameOver dan tijdens de trainingen het geval was.

Observatie uit de training: Vergeet mij niet

Bewust van de impact van huiselijk geweld

In de nabespreking van de simulatie 'Vergeet mij niet' leggen deelnemers uit zowel Groningen als Zuid-Holland-Zuid verschillende inhoudelijke relaties met hun eigen professie. Ten eerste zijn sommigen deelnemers zich nu meer bewust van de impact van huiselijk geweld (of andersoortige problematiek bij ouders) op het kind. Zo stelt een deelnemer: *'Door deze simulatie ben ik mij heel goed bewust geworden van de impact van huiselijk geweld'*. En een andere deelnemer geeft aan: *'Als ik nu overleg over een strafblad en dan zie ik nu HG staan – huiselijk geweld –, dan geef ik daar nu een ander gewicht aan. Als je daar elke dag mee te maken hebt, moord, verkrachting, poging tot moord dan neem je daar wat afstand van. Ik probeer er een soort volgorde in te geven. HG zit dan in begin van volgorde. Als je nu dit nu ziet dan maakt dat wel indruk en mogelijk een andere volgorde'*.

Meer centraal stellen van kind(eren)

Ten tweede – en een gevolg van het hierboven geschreven toegenomen bewustzijn – benoemen deelnemers (met name uit Veiligheidshuis Groningen) het belang van het (meer) centraal stellen van het kind. Men benoemt dat men vaak teveel vanuit de context van de volwassene werkt. Zo stelt een deelnemer: *'Het is heel belangrijk dat je heel erg tijdig met het kind in het gesprek gaat. De machteloosheid die wij voelen, dat voelen die kinderen ook. Sneller in gesprek, dan hebben ze er minder last van op langere termijn.'* En een ander deelnemer betreft het op het eigen werkterrein: *'Het is goed om je heel bewust te zijn van het kind. Wat heeft het kind ervan meegekregen als wij acties ondernemen tegen zijn vader/moeder? Wie zijn de achterblijvers? Wie wonen daar nog meer op het adres? Bijvoorbeeld bij een inval in een woning met een arrestatieteam, waarbij er een geschrokken kind is en een krijgende moeder omdat pappa wordt meegenomen. We denken vaak alleen: de boef is binnen, daarmee moeten we vervolgens ook aan de slag. Wie bekommert zich om kind en moeder? Vaak is er sprake van boosheid van het kind naar de politie. Daar besteden we nu al meer aandacht aan. We proberen ook een inval te doen als de kinderen bijvoorbeeld bij de moeder zijn. En na een inval zoeken we contact met moeder en gezin.'* Tot slot stelt men in dit kader dat er teveel wordt gedacht: 'ik ben van de volwassene' of 'ik ben van het kind', in plaats van dat er in een systeem gedacht wordt.

Overkoepelende reflecties

Ten derde zijn er enkele deelnemers van Veiligheidshuis Groningen die de ervaring gebruiken voor een meer overkoepelende reflectie. Zo stelt een deelnemer: *'Het oordeel over een situatie kan anders uitpakken als je er wel/niet zelf mee te maken hebt gehad. Je kan daar anders mee om gaan. Juist harder: 'doe niet zo moeilijk, velen maken zoiets mee'. Of juist zachter: 'snappen dat iemand het hier heel moeilijk mee heeft.'* En een ander stelt: *'VR is nuttig voor je professionele ontwikkeling: het kan helpen om blinde vlekken inzichtelijk te maken. Je komt soms in een situatie terecht die je anders had kunnen 'leiden' als je je meer bewust was geweest van deze vlekken.'* Hiernaast ontstaan er enkele specifieke ideeën over andere mogelijke zinvolle toepassingen van VR (waarover later meer).



Inhoudelijk gesprek

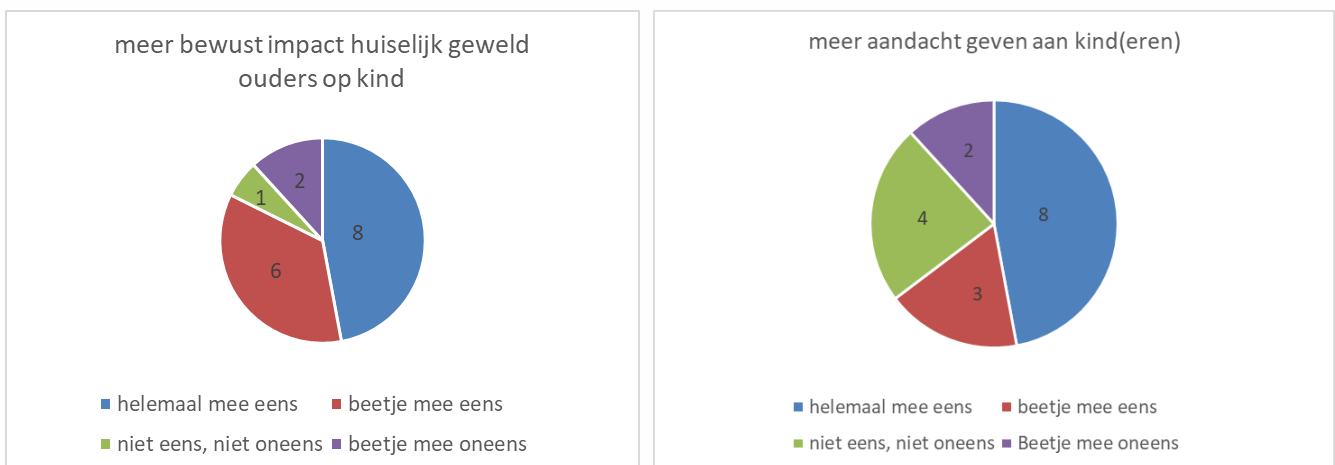
Tot slot komt er in Veiligheidshuis Groningen een inhoudelijk gesprek op gang over of een baby wel of niet last ervaart van ruziënde ouders (en het onderzoek dat hiernaar gedaan is). Dit betreft een professionele uitwisseling van kennis. In Zuid-Holland-Zuid praat men door of een mooi ingerichte en nette kamer wel of niet een indicatie is van dat er ‘geen sprake is van verwaarlozing’, zoals twee deelnemers als observatie op deze simulatie teruggaven. In reactie op deze twee deelnemers benoemen anderen dat een mooie kamer er niet toe doet als er geen veilige omgeving is. Men spreekt hierna nog even door over ‘onbewuste framing’.

Resultaten enquête: vergeet mij niet

In de online enquête is aan de deelnemers de volgende stellingen voorgelegd:

1. Door deze training ben ik mij meer bewust van de impact die huiselijk geweld tussen ouders op een kind kan hebben.
2. Door deze training zal ik mijn werk met cliënten meer aandacht gaan schenken aan hun kind(eren).

Onderstaande figuren laat de bevindingen zien van beide Veiligheidshuizen gezamenlijk:



Het merendeel van de deelnemers die aan de enquête deelnamen is het er (helemaal) eens dat ze zich door de training meer bewust zijn van de impact van huiselijk geweld van ouders op een kind (14 van de 17 deelnemers). Iets minder deelnemers geven aan nu ook meer aandacht te gaan geven aan de kinderen van hun cliënten (11 van de 17). Dit is iets lagere aantal kan komen doordat ze dat al doen, maar ook omdat er enkele deelnemers zijn die in het geheel geen contact met cliënten hebben. Goed om op te merken, is dat er meer respondenten met deze stellingen aangaande de invloed van de VR 'Vergeet mij niet' instemmen, dan het geval was bij de VR #Shame Over (hiervoor besproken).

In grote lijnen komt het beeld van de professionele impact van de VR 'Vergeet mij niet' overeen met het beeld van de observaties tijdens de trainingen: deze VR heeft een behoorlijke invloed op de professional en de invloed is wat groter dan die van de VR #Shame Over.

3.3 Invloed VR-training op samenwerking ketenpartners

In paragraaf 3.2 beschreven we de invloed van de VR-simulaties op het individu. In deze paragraaf gaan we in op de impact die het meemaken van de VR-simulaties – en de training waarin deze zijn ingebed – heeft op de samenwerking tussen ketenpartners.



Observaties tijdens training

Ten tijde van de trainingsdagen observeren we enkele processen, die aan een verbeterde samenwerking zouden kunnen gaan bijdragen. We bespreken deze onderstaand.

We zien in de trainingen een toename in de bewustwording van het belang van een samenwerking met oog, respect en waardering voor verschillende gezichtspunten en visies. Zo stelt een deelnemer *‘Wij zien allemaal iets anders’*. En een andere deelnemer zegt: *‘Het is beperkend als je alleen aan je eigen beeld vasthoudt. Het is belangrijk dat iedereen input geeft, en dat men echt open staat voor het beeld van een ander. Dat men niet stelt: “Al we nu gewoon dit doen”.’* En het volgende vormt ook een mooie illustratie: *‘Meestal zijn we met een casus op zoek naar feiten en gaan dan koers bepalen. Nu is het meer stilstaan bij wat neem je waar, wat zie je. En dat iedereen vanuit eigen referentiekader een eigen ervaring heeft.’* Een laatste voorbeeldcitaat: *“Goed om vanuit verschillende gezichtspunten dingen te bekijken: zelf, slachtoffer, dader, Je neemt altijd jezelf mee in jouw werk, jouw bril. In het werk met elkaar de verschillende kanten blijft belichten. Soms letterlijk op de stoel van de ander gaan zitten. Ook op de stoel van het slachtoffer, bijvoorbeeld in gesprek met de dader.”*

Bij deelnemers ontstaat hiernaast de behoefte om meer over elkaars werk en achtergrond te leren: wat speelt er bij de organisatie, waar is men aan gebonden? Zo stelt een deelnemer: *‘Mijn eigen perspectief ken ik nu wel. Geen idee met wie anderen aan het praten zijn en aan wat ze verbonden zijn.’* Een andere deelnemer zegt: *‘Wat doet de andere professional? Wie heb ik voor me, wat doet het met hem en haar? Daar moeten we veel meer aandacht voor hebben.’* Men stelt bijvoorbeeld voor om bij elkaar mee te lopen.

Dat de training zelf ook al bijdraagt aan het leren over elkaars professie blijkt onder andere uit de volgende citaten: *‘Fijn om ervaringen van andere deelnemers te horen, deze te delen.’* en *‘Voor mijzelf gaat het om inlevingsvermogen waar je je bewust van wordt. Vanuit je werk zit je vaak achter je computer. Hulpverleners hebben echt contact met gedetineerden, kinderen, achterblijvers. Daar ben ik mij nu veel bewuster van: het zien van de andere kant.’*

Tot slot zien we dat de meeste deelnemers – gezien ook de persoonlijke belevingen – zichzelf tijdens de training kwetsbaar opstellen, open hun ervaringen bespreken. Bijvoorbeeld na de simulatie met de Plank of Vergeet mij niet (huiselijk geweld) of tijdens de luisteroefening. Dit kan zorgen voor een sterkere verbinding tussen personen en daardoor een betere samenwerking. Met name in Zuid-Holland-Zuid is dit door de deelnemers zelf benoemd. Ter illustratie: *“Dit was een hele waardevolle dag. Eén van de leukste trainingen die ik tot dusverre heb gedaan. Goede combi: hoe je als persoon in de wereld staat, wat je referentiekaders zijn, hoe je ‘downloadt’. Relevant zowel voor professie als individueel. Waardevol voor teambuilding, je gaat elkaar beter snappen. Je gaat hierdoor echt een betere samenwerking door krijgen. Je hoort van iedereen wat uit zijn werkveld. Waardevol.”*

Resultaten enquête

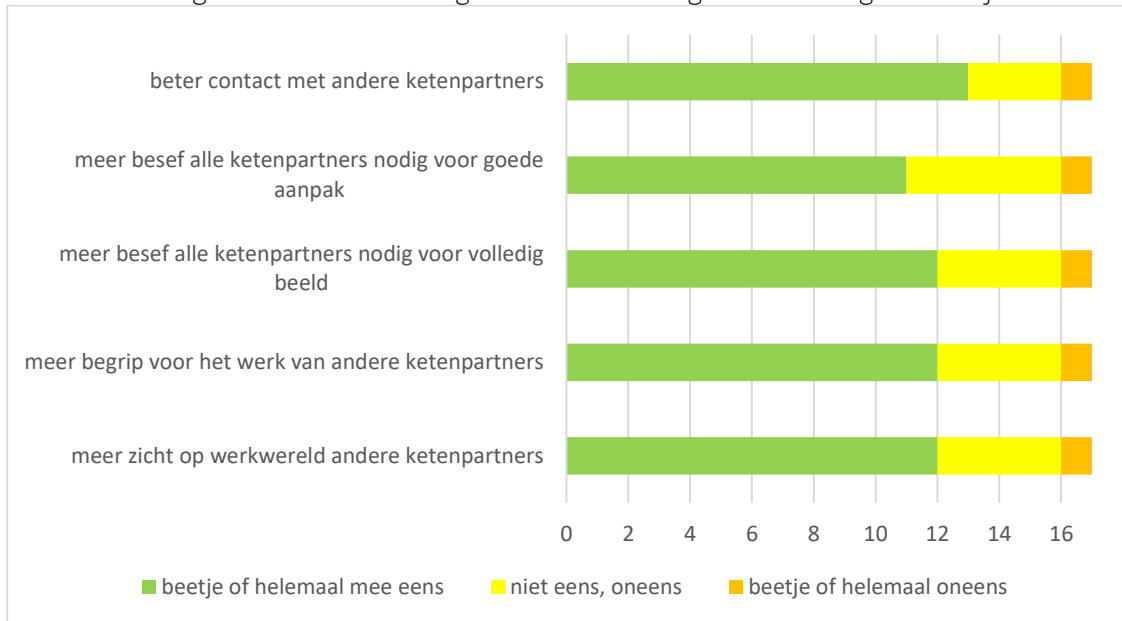
In de online enquête is aan de deelnemers de volgende stellingen voorgelegd:

1. Door deze training heb ik meer zicht gekregen op de werkwereld van andere ketenpartners.
2. Door deze training heb ik meer begrip gekregen voor het werk van de andere ketenpartners.



3. Door deze training besef ik beter dat we alle ketenpartners nodig hebben om een volledig beeld te krijgen van de werkelijkheid.
4. Door deze training besef ik beter dat we alle ketenpartners nodig hebben voor een goede aanpak voor de cliënt.
5. Door deze training heb ik beter contact gekregen met andere ketenpartners.

Onderstaand figuur laat de bevindingen van beide Veiligheidshuizen gezamenlijk zien:



Het merendeel van de respondenten geeft – in lijn met de observaties tijdens de trainingen – aan dat ze door de training (een beetje) meer zicht hebben gekregen op de werkwereid en het werk van andere ketenpartners (12 van de 17). Ze hebben meer besef dat alle ketenpartners nodig zijn voor een volledig beeld van de werkelijkheid (12 van de 17) en voor een goede aanpak (11 van de 17). Tot slot geven 13 van de 17 deelnemers aan dat ze door training beter contact hebben gekregen met andere ketenpartners. Kortom: de training heeft een positief effect op de samenwerking tussen ketenpartners gehad. Dat blijkt ook uit de volgende opmerkingen die in een open vraag van de enquête ‘wat de training nog meer heeft opgeleverd’ zijn gemaakt:

- *‘Meer empathie voor het werk van andere hulpverleners. Duidelijker beeld wat maakt dat we veel meer moeten samenwerken, zeker als het kwetsbare groepen/ situaties aangaat.*
- *‘Meer begrip voor de betrokken partijen.’*
- *‘Samen de training volgen was goed voor de samenwerking.’*
- *‘Nogmaals, ik ben erg enthousiast over deze training, de inhoud, de opzet, het verloop, de trainer vond ik allemaal erg positief. Het is een interactieve training waarbij wat mij betreft ook nog gezegd kan worden dat het een stuk teambuilding betreft.’*

3.4 Samengevat: opbrengst training met VR

De training en de daarbij behorende VR-simulaties hebben een *persoonlijke invloed* op veel van de deelnemers. Ze ervaren angst (de Plank), onmacht, irritatie of boosheid (Vergeet mij niet) en sommigen zijn geëmotioneerd vanwege eigen ervaringen uit het verleden (Vergeet mij niet). De training en VR-simulaties hebben dus een behoorlijke impact op de deelnemers.



Ook op *het professionele vlak* is er sprake van een effect van de VR-simulaties. Zo leidt de #Shame Over (in Zuid-Holland-Zuid) tot een gesprek over de verschillende perspectieven (slachtoffer en dader) die de verschillende ketenpartners hebben en hoe dat je beeld en acties kan bepalen. Hiernaast is een deel van de deelnemers zich door deze simulatie meer bewust van de impact van ongewenste sexting en een (iets kleiner) deel kan zich nu beter inleven in de slachtoffers van ongewenste sexting.

Door het meemaken van de simulatie 'Vergeet mij niet' ontstaat er bij het merendeel van de deelnemers meer bewustzijn over de impact die huiselijk geweld van ouders heeft op kinderen. Een deel van hen geeft aan hierdoor ook meer aandacht aan de kind(eren) van hun cliënten te gaan geven. Ook zijn er deelnemers die meer zijn gaan beseffen dat ze hun persoonlijke geschiedenis ook meenemen in hun werk.

Aangaande de *samenwerking tussen de ketenpartners* zien we in de trainingen een toename in de bewustwording van het belang van een samenwerking met oog, respect en waardering voor verschillende gezichtspunten en visies. Het gaat om meer besef dat alle ketenpartners nodig zijn voor een volledig beeld en een goede aanpak. Bij deelnemers ontstaat hiernaast de behoefte om meer over elkaars werk en achtergrond te leren. De training zelf leidt al tot meer inzicht hierin: een groot deel van de deelnemers stelt dat ze door de training meer zicht hebben gekregen op de werkwereld van andere ketenpartners en meer begrip voor het werk van andere partners.

Hiernaast zien we dat de meeste deelnemers – gezien ook de persoonlijke belevingen – zichzelf tijdens de training kwetsbaar opstellen, open hun ervaringen bespreken. Bijvoorbeeld na de simulatie met de Plank of Vergeet mij niet (huiselijk geweld) of tijdens de luisteroefening. Dit zorgt voor een sterkere verbinding tussen personen en dit kan leiden tot een betere samenwerking.

Tot slot stelt een meerderheid van de deelnemers dat ze door de training beter contact hebben gekregen met de ketenpartners. Kortom, de training heeft een positief effect op de samenwerking tussen ketenpartners van de Veiligheidshuizen.

Er komen wel enkele (kleine) verbeterpunten naar voren:

- Men benoemt dat het gegeven dat de simulaties veel persoonlijke impact kunnen hebben al in de aankondiging van de training meenemen had moeten worden. Daardoor had men vooraf meer keuzevrijheid gehad of men dan wel of niet wilde deelnemen. Ook tijdens de training moet er een duidelijker moment komen waarin men mag kiezen of wel of niet mee te doen aan de simulatie: "Deelnemers moeten een makkelijke escape krijgen".
- In Groningen benoemt men dat men vrij lang moest wachten tijdens de huiselijk geweld simulatie, omdat er te weinig brillen waren. In Zuid-Holland-Zuid is naar aanleiding van deze opmerking tijdens dit deel van het programma een parallel lopende luisteroefening ingezet.

Tot slot: de meeste deelnemers aan de training zijn enthousiast over de opzet en inhoud van de training. De deelnemers spreken in de korte evaluatie na afloop van de *eerste trainingsdag* hun waardering uit over deze dag. Men vond het goed dat de training ingebed was in theorie (de Theory U) en benoemt dat de begeleiding van Pascal bij de VR-simulaties prettig was. Men geeft hiernaast aan de ruimte waar de training plaatsvindt erg prettig te vinden.



Deelnemers van de *tweede trainingsdag* spreken hun waardering uit over de training als geheel: de inhoud, het proces en de taakverdeling tussen de trainer, de VR coach en de onderzoeker. Ze zijn enthousiast over het zicht dat men op elkaars werkveld heeft gekregen en op het zicht dat men gekregen heeft op mogelijkheden van de inzet van VR.

Tijdens de evaluatie van de *derde trainingsdag* stellen de deelnemers dat ze waarderen dat ze door de training meer bewustzijn hebben gekregen dat een breder beeld nodig is om goed om te gaan met de cliënten van het Veiligheidshuis. Ze hebben hiernaast meer bewustzijn gekregen wat de impact is van hun eigen frame en gevoel. Deelnemers benoemen dat de training een positief effect op het teamgevoel had en dat de training echt waardevol was.

Ter afsluiting twee voorbeeldcitaten:

“Heftig, bijzonder. Buiten je alledaagse harnasje getrokken. Zien en voelen. Heel bijzonder. Ook bewust van eigen vooringenomenheden, vaste patronen als je ergens over nadenkt of ergens bij betrokken bent.” en *“Waardevolle dag. Eén van de leukste trainingen die ik tot dusverre heb gedaan. Goede combi: hoe je als persoon in de wereld staat, wat je referentiekaders zijn, hoe je ‘downloadt’. Relevant zowel voor professie als individueel. Waardevol voor teambuilding, je gaat elkaar beter snappen. Je gaat hierdoor echt een betere samenwerking door krijgen. Je hoort van iedereen wat uit zijn werkveld. Waardevol.”*

3.5 Invloed VR op beleidsmakers

Vergelijkbaar met de professionals die verschillende VR-simulaties tijdens de training hebben meegemaakt zijn beleidsmakers tijdens de reflectiesessie onder de indruk van de impact en mogelijkheden van VR. Zo stelt een beleidsmaker: *“Mooi instrument, niet eerder zo meegemaakt. Dat je het echt zo voelt, bij de plank. Dat je je hersenen zo mee kan nemen. Niet bedacht dat het zo’n levensecht gevoel zou opleveren.”*

Ook in lijn met de professionals denken beleidsmakers na hun ervaringen met de VR-simulaties ook na over de toepassingsmogelijkheden binnen het eigen werkveld. Zo denkt een aanwezige officier van justitie na of VR de samenwerking in de justitiële keten kan verbeteren: *“Iedere procespartij zou aan de voorkant met diezelfde bril die situatie moeten zien om zelf te kunnen bepalen hoe zijn of haar professie het beste in te zetten in de zaak. {} Beeld is heel scherp, je kijkt naar hetzelfde.”* Dit kan wellicht niet voor elke zaak, bespreekt men, maar mogelijk wel voor de heel complexe zaken.

Aangaande de simulatie Huiselijk Geweld heeft een deelnemer de reflectie dat een dergelijke simulatie goed benadrukt dat het kind niet uit het oog verloren moet worden. Hij stelt dat ook ouders deze simulatie zouden kunnen zien en hulpverleners in opleiding. De deelnemer benoemt de kracht van VR hierin: *‘De papieren dominantie kan je nuanceren door beeld toe te voegen.’*

Hierna ontstaat er kort gesprek over de educatiemogelijkheid van VR en over de inzet van VR om de brug tussen werkvelden te overbruggen. Zo stelt een beleidsmaker: *“Mensen te laten doorleven en te laten voelen wat het betekent. Wat het ook anders maakt dan theorie. Dan heb je al heel wat gewonnen. Ook als het gaat om interventie kan het aanknopingspunten geven om te trainen. Praktijk en theorie worden overbrugd. Als je gewend bent aan de andere kant van het laken te zitten dan ga je het op een bepaalde manier zien.”* Een andere deelnemer stelt: *“Met invoeling en het overbrengen van emoties kan je heel veel: zowel aan professionele kant als aan betrokkenen. Sleutel tot inzicht, gesprek, handelen, bewustwording, verstand etc.”*



4 Randvoorwaarden en nieuwe toepassingsmogelijkheden VR

In dit hoofdstuk gaan we in op belangrijke randvoorwaarden voor het toepassen van VR die uit de trainingen naar voren gekomen (4.1). Vervolgens bespreken we mogelijke nieuwe toepassingsmogelijkheden van VR binnen de werkvelden van de Veiligheidshuizen die tijdens de training en uit de enquête op zijn gekomen (4.2). We maken in dit hoofdstuk gebruik van de observaties tijdens de trainingen en de reflectiesessie en van de bevindingen van de enquête onder deelnemers van de trainingen.

4.1 Belangrijke randvoorwaarden voor de inzet van VR-simulatie(s)

In deze paragraaf beschrijven we de belangrijke randvoorwaarden voor het toepassen van VR-simulatie(s) in een trainingsetting.

Vertrouwelijke setting

Het meemaken van VR-simulaties kan een flinke impact hebben op een persoon. Bij de zogenaamde planksimulatie ontstaat er een echte angstreactie op de gepercipieerde hoogte en bij de simulatie 'vergeet mij niet' kunnen emoties ontstaan door het inleven met het kind en/of door eigen ervaringen in het verleden. Om dit soort simulaties mee te maken en open met elkaar te bespreken is het van belang om een vertrouwelijke setting te creëren. Op zo'n manier kunnen persoonlijk ervaringen het beste verwerkt worden en bestaat de mogelijkheid dat het ook voor een grotere verbinding zorgt tussen deelnemers aan de training (hetgeen positief kan uitwerken in toekomstige samenwerking buiten de training).

Belang benadrukken mogelijke emotionele impact in aankondiging

Het is al eerder benoemd als verbeterpunt aan de training. Het is raadzaam in de aankondiging van de training en tijdens de training nadrukkelijk te benoemen dat deze training een persoonlijke impact op personen kan hebben. Ook is het van belang de deelnemers goed te vertellen wat ze te zien krijgen en hen de keuze te bieden wel of niet aan de VR-simulatie deel te gaan nemen.

Externe setting

Het heeft voorkeur de training op een externe locatie te doen laten plaatsvinden, zodat deelnemers echt op elkaar aangewezen zijn en niet afgeleid worden door nabij aanwezige collega's en/of computers. Ook biedt dit een onafhankelijke en evenwichtige situatie: niemand is te gast of juist in eigen huis.

Deelnemers echt samenwerkingspartners

Om met VR in een trainingsetting een impuls te geven aan de samenwerking, is het wenselijk als de deelnemers wel echte samenwerkingspartners zijn. Ongeacht hoeveel ze op dit moment samenwerken. Dus het kan ook gaan om deelnemers die echte samenwerkingspartners zouden moeten zijn.



Ruim en afwisselend programma

We hebben gemerkt dat het prettig is de training ruim in te richten qua doorlooptijden. Dit biedt de mogelijkheid tot voldoende reflectie op en verwerking van de VR-ervaringen. Het zorgt er ook voor dat deelnemers elkaar in een situatie zonder haast nog wat nader kunnen leren kennen of door kunnen praten over hun samenwerking. Deelnemers waarderen de afwisseling tussen theorie, simulatie, binnen en buiten (wandelen) en dit ruime programma.

Geanimeerde VR of 360 graden-video

In de huidige training maakte de 360 graden-video de minste indruk op de deelnemers. Dit kan (deels) komen doordat men niet echt in de gesimuleerde wereld rond kan lopen, zoals bij een geanimeerde simulatie¹⁶. Het kan echter ook (deels) komen door de middelbare schoolsetting, waarin de professionals zich moeilijk verplaatsen kunnen. Bij de keuze van VR-middel voor een training is het in ieder geval van belang na te gaan wat voor soort VR het betreft.

Belang goede inrol en uitrol

De simulatie 'Vergeet mij niet' heeft een handleiding waarin het proces waarin men de simulatie bij professionals toepast uitgebreid wordt beschreven. Het gaat om verschillende fases voor het meemaken van de simulaties en enkele fases voor erna. Om de ervaring met de simulatie zoals bedoeld te laten zijn (hier bijvoorbeeld het in de schoenen staan van het kind), maar ook om de eventuele emotionele gevolgen in goede banen te leiden is het raadzaam dit stappenplan goed te volgen.

Professionele nabijheid

We bemerken tot slot dat het voor het vanuit de eigen professie kunnen bespreken van een VR-ervaring het nuttig is dat de waargenomen setting elementen vanuit de eigen professie bevat, enigszins aan de eigen professionele werkwereld relateert. Zo lag de leefwereld van middelbare scholieren (te) ver af van de (meeste) deelnemers van de training. Met name de simulatie Vergeet mij niet (welke wel enige relatie kent met de werkwereld van de deelnemers) leverde veel reflectie op, ook op het professionele terrein. Voor het besef dat de professionele waarnemingen van ketenpartners meerwaarde hebben, dan wel onmisbaar zijn, is het daarom aan te raden in de training simulaties toe te passen die enigszins nabij de professie van de deelnemers ligt.

Budget

Het inzetten van reeds bestaande VR-simulaties in Veiligheidshuizen kan vergemakkelijkt en/of gestimuleerd worden door hiervoor (vanuit het rijk) een klein budget of subsidie voor vrij te geven. Van dit budget kan de uitvoerder van een VR-simulatie ingehuurd worden.

4.2 Nieuwe toepassingsmogelijkheden VR

Alle 17 deelnemers die aan de enquête hebben deelgenomen geven aan door de training een goed idee te hebben gekregen over de mogelijkheden van VR-simulaties.

¹⁶ Al wordt in eerder onderzoek wel benoemd dat ook 360 graden simulaties zeer 'indringend' kunnen zijn: Universiteit Twente (2019) Virtuality en Augmented Reality in Justitiële Context: 2009 (pagina 12).



Vrijwel alle deelnemers zijn ook enthousiast over de mogelijkheden om VR in hun werkveld toe te passen. Men waardeert de mogelijkheid de simulatie helemaal naar wens in te kunnen richten en dat het veilige trainingsomgeving biedt, in te zetten zowel op professionals als op cliënten. Men benoemt hiernaast dat het niet mogelijk is om in een VR 'weg te kijken' van een situatie: het is goed dat de deelnemer hierdoor gedwongen wordt de aandacht er bij te houden.

Indien de simulatie gebruikt zou worden om een bepaalde casus te laten zien, dan benoemen de deelnemers dat hier het voordeel van zou zijn dat het een hypothetische/verzonnen casus betreft. Er is daardoor niet sprake van emotionele betrokkenheid die je bij een echte casus wel hebt. Hierdoor kan er waarschijnlijk een meer open en kritisch gesprek gevoerd worden.

De volgende voorbeeldcitaten illustreren dat de deelnemers de meerwaarde van het toepassen van VR (binnen het werk van het Veiligheidshuis) zien:

- *'Het kan heel wat met je kan doen, het is volgens mij in verschillende settings te gebruiken. Soms vlieg je een situatie zo in. Met zo'n bril kan je dingen trainen.'*
- *'Het is mooi dat de situatie maakbaar is in zo'n programma. Je kan het gebruiken om te herprogrammeren of als uitbreiding op het handelingsrepertoire.'*
- *'Winst van vandaag is dat we beseffen dat VR kan helpen. Het is van belang wel goed te kijken naar het script en nazorg is heel belangrijk is (zeker met laatste filmpje). Wat we vanochtend benoemden, VR kan met name zinvol zijn voor inzicht tussen de drie lagen: diegenen die direct met de cliënt werken, diegenen die de cliënt als casus op papier hebben en het MT die het meest op afstand van de cliënt staat. Dit kan misschien in verschillende filmpjes. Bijvoorbeeld de manager een filmpje door bril van professional.'*
- *'Door de VR-toepassing wordt je meer geconfronteerd met de inhoud dan in een afzonderlijk overleg.'*
- *'VR staat nog in de kinderschoenen wat ons werk aangaat. Er zijn legio toepassingen te bedenken die zo landelijk uitgerold kunnen worden.'*

Aangaande de simulatie Vergeet mij niet komen er twee mogelijke nieuwe toepassingsmogelijkheden naar voren: de PI en de vrouwenopvang:

- *'De PI moet ook een meer brede blik krijgen. Achterblijvers, daar kunnen ze weinig mee en daar zijn ze ook niet voor opgeleid. Maar met zo'n huiselijk geweld simulatie, dan kan je echt gaan inzien wat er voor invloed op kinderen is.'*
- *'Alleen zeggen dat het kind centraal staat, is wat anders is dan het kind echt centraal zetten. Het ervaren van deze simulatie kan hier volgens mij bij helpen. Dit kan bijvoorbeeld door medewerkers van de vrouwenopvang hem te laten meemaken.'*

Hiernaast komen er verschillende nieuwe toepassingsmogelijkheden naar voren. We onderscheiden nieuwe simulaties gericht op cliënten, op de relatie tussen professional en cliënt, op de relatie tussen beleid en praktijk, op de relatie tussen ketenpartners. Onderstaand gaan we hier nader op in.

VR-simulaties voor cliënten

Ten eerste komen er nieuwe toepassingen richting *de cliënten* van het Veiligheidshuis naar voren:

- *'Verlaafde die drugs wil krijgen, kan je daar een VR van maken met hobbels/belemmeringen. Of juist positieve elementen. Zoals ook in normale trainingen. Oefenen hoe adequaat met situaties om te gaan. Dingen uit te stellen, anders te doen.'*



- *'Veel mensen uit onze doelgroep hebben hun emoties weggedrukt. Ze doen dingen zonder het doorgaans daarbij horende empathisch gevoel. Is het mogelijk dat gevoel door VR weer op te roepen? Bijvoorbeeld iemand zelf slachtoffer van een overval laten zijn. Empathische stuk weer kunnen oproepen, activeren. Kan die persoon dan die klik krijgen en kan dit dan de kans op recidive beïnvloeden?'*
- *'Misschien is een 360 VR-simulatie te gebruiken om een cliënt enig inzicht te geven vooraf over wat hem/haar allemaal te wachten staat als hij/zij vrijkomt. Je komt bij persoon X terecht, dat zegt zo weinig. Is het dan mogelijk een filmpje te maken met wat hem te wachten staat.' Als reactie op dit idee stelt een andere medewerker: 'Soms is een verrassingselement juist wel van belang. Niet weten waar je aan toe bent. Dat kan ook juist helpen in het proces. Dit is dan een fase waarin je in het contact kan treden. Niet per se handig als de cliënt dan al heel erg voorbereid is op wat er gaat komen.'*
- *'Misschien is het toepasbaar voor als iemand al heel lang in detentie zit. Ik ken een casus van iemand die als klein kind in al in detentie ging, en eruit ging als volwassen man. Hij heeft heel veel ontwikkelingen gemist, zoals Facebook, mobiele telefoon, Netflix, pinautomaat, alles is digitaal. Hij heeft dat allemaal niet meegemaakt. Kan VR daarmee misschien helpen?'*
- *'Het leuke is vanuit twee perspectieven zien. Heel bruikbaar in andere situaties. Bijvoorbeeld bij Slachtofferherstel: slachtoffer in perspectief dader ('delict niet op de persoon gericht, al ben je wel slachtoffer geworden, dat kan helpen bij verwerken') en dader in perspectief slachtoffer (empathie krijgen en inzicht in gevolgen van jouw daden).'*
- *'Voor veelplegers een VR-situatie creëren waar ze in "verleiding" zouden kunnen komen. Bijvoorbeeld met een drugsdealer of met portemonnee die uit de tas van een persoon valt.'*
- *'VR toepassen om cliënten voor te bereiden op nieuwe situaties. Bijvoorbeeld als ze voor detox naar kliniek gaan.'*
- *'In het cliëntcontact kan het goed werken bewust te worden van de impact van bepaald gedrag.'*
- *'Ik zou een VR over/met/voor dak en thuislozen interessant vinden.'*
- *'Kan VR gebruikt worden bij verslaving? Vorm van medicatie: high voelen door het meemaken van een VR? Reactie: er speelt veel meer een rol, zoals wanhoop, mensen kijken op je neer, je moet drie keer per dag naar een heroïnepost.'*

VR-simulaties voor relatie cliënt-professional

Ten tweede benoemt een enkeling een nieuwe VR-simulatie gericht op de relatie tussen professional en de cliënt:

- *'Voorbeelden met cliënten, als professional voelen wat je cliënt voelt.'*

VR-simulaties voor relatie praktijk-beleid

Ten derde komen er mogelijke nieuwe VR-simulaties aan de orde die kunnen zorgen voor een verbetering van de relatie tussen (hiërarchische) niveaus: *beleid en praktijk*:

- *'VR lijkt ook toepasbaar voor de relatie naar boven. Boven ons zit een laag, die niet daadwerkelijk in de praktijk zit. Zij hebben andere ideeën over hoe wij zorg moeten gaan doen. Goedkoper, anders. Groot gat tussen managementlaag (targets, weinig praktijkgevoel) en praktijkmedewerkers die in angstige situaties en in complexiteit moeten handelen. En dan is er nog een tussenlaag die alleen de casus op papier hebben, zoals enkele mensen van het VH. Die hebben ook weinig zicht op de emoties*



van de praktijkprofessie. VR lijkt in te zetten om de wereld van MT en de tussenlaag meer zicht te geven op wereld van de praktijk.'

- 'Kloof tussen management en werkvloer wat te dichten door hiermee/door ervaring te delen.'

VR-simulaties voor relatie ketenpartners

Ten vierde benoemen deelnemers nieuwe VR-simulaties gericht op inzicht in de werkwereld van (hiërarchische gelijke) *ketenpartners vanuit andere domeinen*:

- *'VR om meer context te kunnen krijgen. Soms is het moeilijk aansluiting te krijgen met alle partijen die met een complexe cliënt te maken hebben en met heel veel verschillende factoren bezig zijn. VR kan dan misschien gebruikt worden om over en weer te laten zien wat men doet - middels een emotionele ervaring.'*
- *'Dit is misschien te gebruiken voor evaluaties van de tafels binnen het Veiligheidshuis. Belichten we de verschillende perspectieven voldoende? Wat als de reclasseerder een keer alleen het slachtoffer ziet? Dat levert interessante evaluatiemomenten op. Het is van belang met elkaar door te ontwikkelen. Vanuit het perspectief van een ander kijken: dat is waardevol.'*
- *"Het is belangrijk nuance in het beeld te brengen. Bijvoorbeeld het beeld van de reclassering onder de aandacht brengen bij de 7groep, die voor 90% alleen met slachtoffers werken. Zo iemand ook het beeld van de dader laten zien, dat gaat heel veel nuance betekenen. Ze zijn dan mogelijk ook minder geneigd alleen de eigen cliënt te beschermen. Het doet iets met je eigen oordeelsvermogen."*

VR-simulaties gericht op sociale omgeving cliënten

Tot slot benoemen deelnemers nieuwe VR-simulaties gericht op meer tolerantie en begrip bij de sociale omgeving van cliënten:

- *'Idee is een VR om buurtbewoners onderling te laten ervaren wat een verward, psychotisch persoon meemaakt. Dat zij daar meer begrip voor krijgen. Deze persoon niet alleen maar als overlastgevend en vervelend zien. Psychotische VR is er al. Maar wordt (zover wij weten) nog niet op buurtbewoners toegepast.'*
- *'Hoe voelt het om dakloos te zijn? Hoe verloopt een dag van een dakloze? Hoe kijkt men naar een dakloze? Hoe voelt dat voor de dakloze? Kunnen we iets aan dat stigma doen middels VR?'*

4.3 Nader uitgewerkt: mogelijkheid inzet VR (reflectiesessie VH Groningen)

Tijdens de reflectiesessie in Groningen bespraken we de mogelijke inhoud van een nieuwe VR-simulatie aangaande het verbeteren van de ketensamenwerking. Aan de orde komt wat voor doel de VR-simulatie kan dienen en verschillende ideeën voor de invulling van een dergelijke VR-simulatie. Onderstaand lopen we de bevindingen langs.

Doel en werking van VR

De deelnemers benoemen tijdens de training dat ze op verschillende fronten de samenwerking willen verbeteren, waarbij VR misschien een rol zou kunnen spelen:

- Botsende belangen accepteren en soms ondergeschikt maken.
- Echt een wij gevoel krijgen.
- Besef dat we gezamenlijk het beste beeld hebben en de beste aanpak kunnen maken.



- Dat we elkaar echt opzoeken wanneer dat nodig is.
- Echt integraal aan de slag en een procesmatige inrichting die daaraan bijdraagt.

VR zou als middel hiertoe ingezet kunnen worden. Een VR-simulatie heeft dan het volgende doel: inzicht creëren in het belang en bestaan van verschillende rollen en dat een integrale samenwerking echt noodzakelijk is om de cliënt (en zijn of haar omgeving) het beste te bedienen.

Dat men elkaar beter kan gaan begrijpen doordat verschillende belangen besproken worden, komt naar voren in het volgende citaat uit de reflectiesessie: *'Forensische wereld kijkt forensisch. Zij hebben een ander doel dan sociaal wijkteam, dat bedient het hele gezin. Er is een ander belang en er is ook weer een ander belang bij de corporatie, die zit met de bureaus. Als je dit gaat bespreken, dan kan je elkaar beter begrijpen.'*

Men benoemt wel tijdens de reflectiesessie dat alleen inzicht niet voldoende is, dat men elkaar echt moet opzoeken: *'Wat laat je dan zien in de VR? Dit is mijn rol, daar ben ik goed in. Maar er gebeurt veel meer om deze persoon heen. Dat is misschien niet mijn specialisme, maar het is wel goed om te zien dat er wel meer is. Je moet dan wel verbinding met elkaar zoeken.'*

Inhoudelijke invulling nieuwe VR

Verschillende ideeën komen op voor de inhoudelijke invulling van een nieuwe VR-simulatie gericht op het verbeteren van samenwerking tussen partners:

Complexe casus

Ten eerste benoemt een deelnemer dat het waardevol zou kunnen zijn om een complexe casus, zogenoemd het dagelijkse werk van een VH, in een VR-simulatie te vatten. *'Ik denk aan een VR-setting waarin een complexe casus weergegeven wordt, met heel veel lagen in problematiek. Vanuit welke rol of professionaliteit kijk je daar naar? Daar voer je dan een gesprek over: wat zie je en wat maakt het dat je dat ziet? Zowel in breedte in samenwerking met ketenpartners, maar ook met een manager die boven mij zit. Dat hij/zij ziet: 'hier komen mijn medewerkers in terecht'. Inhoudelijk, maar ook meer besef dat je moet samenwerken met andere partners.'*

Bekijken casus-bespreking-opnieuw bekijken casus

Ten tweede stelt een deelnemer een werkwijze voor waarbij men tweemaal dezelfde simulatie bekijkt (met daartussen gelegen een bespreking). *'Het gaat er om dezelfde casus te bekijken: dan bespreken en bemerken dat je verschillende brillen hebt. Dan de casus nog een keer bekijken en dan zie je misschien wat anders. Bewustzijn dat je anders ziet, het is niet mogelijk alle brillen te zien, dat moet je ook niet willen. Andere bril even waardevol en aanvullend.'*

Complete simulatie?

Ten derde ontstaat er een gesprek over hoe compleet de simulatie moet zijn. Eén deelnemer stelt: *'Er zijn voldoende voorbeeldcasussen om te gebruiken voor een VR. Is het dan goed om niet 10 filmpjes te maken, maar 1 verhaal dat het hele verhaal vertelt: overlast, straat, kind, zelf, verslaving.'* In reactie hierop stelt een andere deelnemer: *'Nee, er is volgens mij geen alomvattende casus nodig. Het is vooral van belang bewust te maken dat iedereen iets anders ziet. Zelfs na de plankcasus en de bespreking daarvan kan dit bewustzijn al komen.'*



Scenario's bij onvoldoende integraal samenwerken

Ten vierde bespreken de deelnemers een mogelijke simulatie die toont wat voor consequenties het heeft als er onvoldoende echt integraal wordt samengewerkt. Een deelnemer stelt: *'Is het een idee te laten zien wat er gebeurt als 1 partij een casus alleen oppakt: wat gebeurt er dan? Bijvoorbeeld enkele scenario's waarbij een of meerdere partners ontbreken en dat dat niet tot de beste uitkomst leidt. Wijkteam alleen, dan doen we niets met verslaving. Als alleen VNN, dan komt het systeemstuk niet aan de orde. Ik denk ook wel eens: als we toen VNN of die en die aan tafel hadden gehad, dan hadden we anders naar de situatie gekeken.'*

Mogelijke deelnemers VR

Als het gaat om de deelnemers aan de VR-simulatie benoemt een respondent dat het van belang is het hele systeem en daarbij horende partners te betrekken: *'Soms komt er een partij aan tafel omdat er een probleem leidend is (overlast). Ook dan het hele systeem blijven bekijken, dus breder dan probleem-specifiek mensen uitnodigen.'* In reactie hierop stelt een andere deelnemer iets anders voor: *'Moeten alle partijen wel om de tafel? Als het heel ingewikkeld is maken de aanwezige partijen niet per se uit, als ze maar out of the box kunnen bekijken. Protocollen zijn dan toch niet toepasbaar.'*

4.4 Nader uitgewerkt: mogelijkheid inzet VR (reflectiesessie VH ZHZ)

In de reflectiesessie bij VH Zuid-Holland-Zuid wordt kort met deelnemers die al aan de training hebben deelgenomen doorgepraat over de mogelijkheid om VR in te zetten ter verbetering van ketensamenwerking.

Doel en werking van VR

Deelnemers benoemen dat het voordeel van VR is dat het tot een open gesprek kan leiden, met reflectie op het eigen beeld en dat van anderen. Stel dat er een voorbeeldcasus met VR gesimuleerd wordt en dat men daar vervolgens het gesprek over voert, dan is het grote voordeel dat de partners geen emotionele betrokkenheid bij de casus hebben (zoals in een normaal casuoverleg wel het geval is). Dan is het makkelijker daar een objectief en neutraal gesprek over te voeren.

Inhoudelijke invulling nieuwe VR

Verschillende ideeën en overwegingen komen naar voren als het gaat om de inhoudelijke invulling van een nieuwe VR-simulatie. Een belangrijk onderscheid dat de deelnemers van VH Zuid-Holland-Zuid maken, is of de simulatie met name bedoeld is om kennis op te doen over een complex thema (zoals LVB) of dat het simulatie (ook) tot doel heeft om ketensamenwerking te verbeteren: doordat men naar aanleiding van de simulatie met elkaar in gesprek gaat. Onderstaand gaan we nader op deze twee doelen in, die elk een andere inhoud behoeven van de simulatie en een andere doelgroep.



Inhoudelijk doel

Als het er met name om gaat om meer bewustzijn van een bepaalde problematiek te krijgen en/of meer kennis, dan is de inhoud van de simulatie meer van belang. De volgende complexe thema's vinden de deelnemers kansrijk voor een VR-simulatie:

- LVB;
- Terugkeerders naar de samenleving¹⁷;
- Personen met verward gedrag (het besef dat het echt om zieke mensen gaat);
- en eventuele nieuwe trends.

Deze simulaties kunnen ingezet worden op professionals (beleid en praktijk), cliënten en/of op de omgeving van de cliënten. Afhankelijk van het thema kan bepaald worden welke professionals er het beste aan deel kunnen nemen: welke professionals hebben het meeste baat bij meer bewustzijn en kennis?

Als het gaat om een 'inhoudelijke' VR-simulatie voor professionals merkt een deelnemer nog op dat het wel van belang is op te passen dat niet iedereen denkt dat hij/zij na het bekijken van één simulatie een expert is. *"Dat kan gevaarlijk zijn. Zoals met radicalisering. Na 1 dag training ben je geen expert."*

Procesdoel

Als er met name een procesdoel is van het inzetten van een VR, bijvoorbeeld het verbeteren van de samenwerking of 'open' een casusgesprek over een zeer complexe casus ingaan, dan is de inhoud van de simulatie niet zo heel relevant, zo stellen de deelnemers. Het meemaken van de simulatie en het gezamenlijk bespreken ervan heeft dan met name tot doel om bewustzijn te creëren:

- dat verschillende partners – vanwege hun professie en persoon – een verschillend beeld en zicht op een casus kunnen hebben;
- dat het gehele beeld/plaatje (dus input van alle partners) van belang is om goed inzicht te krijgen in een (complex) probleem;
- dat het zinvol is om je eigen beelden enigszins los te laten, 'open-minded' een casus te bezien;
- zodat er ruimte komt om de probleemsituatie (innovatief) aan te pakken.

Bij een procesdoel kan een VR ingezet worden op de ketenpartners binnen het Veiligheidshuis en op externe partners waarmee zij op casuïstiek samenwerken.

¹⁷ Waarbij men opmerkt dat hierbij inhoudelijk lering kan worden getrokken van personen die terugkeren van een missie met het leger.



5 Conclusie

We onderscheidde drie doelen van de pilot met Virtual Reality (VR) bij Veiligheidshuizen:

- Inzicht in de impact van VR-simulaties op professionals van Veiligheidshuizen;
- Inzicht in de mogelijkheden van (nieuwe) VR-simulaties voor Veiligheidshuizen;
- Inzicht in de mogelijkheden van de inzet van VR om de samenwerking van de verschillende ketenpartners te verbeteren.

De pilot vond als eerste plaats bij Veiligheidshuis Groningen, met twee pilotdagen en een reflectiesessie. De tweede locatie betrof Veiligheidshuis Zuid-Holland-Zuid, met een pilotdag en een reflectiesessie. Tussen de pilotdagen en de reflectiesessie is onder de deelnemers van beide Veiligheidshuizen een korte online enquête afgenomen.

In dit concluderende hoofdstuk beschrijven we in hoeverre de drie doelen van de pilot zijn behaald. We sluiten af met een alinea over de evaluatie van de training.

Inzicht in de impact

Gedurende de pilot hebben we een goed inzicht gekregen in de impact die de inzet van Virtual Reality op professionals van Veiligheidshuizen kan hebben, zowel als het gaat om de professionele als de persoonlijke impact.

We zagen dat de inzet van VR kan zorgen voor inhoudelijke verdieping aangaande een specifiek (complex) thema. Zo gaf het merendeel van de deelnemers aan de training aan dat ze zich meer bewust zijn geworden van de impact van huiselijk geweld van ouders op kinderen en dat ze zich meer bewust zijn van gevolgen van ongewenste sexting. Dit bewustzijn is gecreëerd door het meemaken van de simulaties Vergeet mij niet (huiselijk geweld) en #Shame Over (ongewenste sexting).

We observeerden dat het meemaken van de VR-simulaties soms ook een persoonlijke impact op de deelnemers had: het ervaren van angst, irritatie, boosheid of een vervelend gevoel van onmacht. Hierbij speelden soms eigen ervaringen in het heden of verleden een rol.

Hiernaast geven deelnemers aan dat ze zich er na het volgen van de training meer van bewust zijn dat ze niet alleen hun professionele achtergrond, maar ook hun persoonlijkheid en persoonlijke ervaringen meenemen in hun werk: het beïnvloedt hoe ze situaties zien en hoe ze handelen.

Mogelijkheden nieuwe VR-simulaties voor Veiligheidshuizen

Alle deelnemers gaven in de enquête aan dat ze door de training een goed idee hebben gekregen van de mogelijkheden van VR-simulaties. Tijdens de training en de reflectiesessie kwamen dan ook veel nieuwe interessante toepassingsmogelijkheden van VR bij Veiligheidshuizen naar voren. Er zijn ideeën naar voren gebracht voor het inzetten van VR-simulaties op cliënten (bijvoorbeeld ter voorbereiding op de terugkeer van een gedetineerde naar de samenleving), op ketenpartners (om meer bewust te worden en te leren van de beelden en de werkwereld van partners), op beleid en praktijk (om de afstand tussen deze werelden te verkleinen) en op de omgeving van cliënten (om bijvoorbeeld stigmatisering van daklozen of personen met verward gedrag te verkleinen).



Mogelijkheid inzet VR op verbeteren samenwerking ketenpartners

Gedurende de training deden wij enkele observaties aangaande de bijdrage die de inzet van (een training met) VR-simulaties aan de (verbetering van) de ketensamenwerking kan hebben.

Ten eerste namen we waar dat deelnemers naar aanleiding van de simulaties persoonlijke ervaringen uitdelen, reflecteren op verschillen in waarnemingen, hetgeen tot een sterkere onderlinge verbinding kan leiden.

Ten tweede zagen we dat er meer bewustzijn ontstond voor het bestaan en belang van verschillende invalshoeken: het openstaan voor en interesse hebben in beelden van partners. Men krijgt meer besef dat ze deel uitmaken van een systeem.

Ten derde leidde de training ertoe dat er kennis werd uitgewisseld over verschillende invalshoeken, waardoor men meer inzicht in de werkwereld van ketenpartners krijgt.

De beantwoording van de korte online enquête door deelnemers bevestigden dit beeld. Het merendeel van de respondenten aan deze enquête stelt dat de training bijdraagt aan een verbetering van de ketensamenwerking¹⁸.

Evaluatie training

Tot slot is het goed te benoemen dat de trainingdagen bij de Veiligheidshuizen waarin de VR-simulaties zijn toegepast door de meeste deelnemers positief beoordeeld worden. Hoewel men ook enkele goede verbeterpunten noemt – zoals het beter voorbereiden op de mogelijke persoonlijke impact en het meenemen van meer brillen bij de VR Vergeet mij niet – benoemen de deelnemers met name positieve punten. Deelnemers waarderen dat de training zowel theorie als actie bevat, ruim is opgezet en zijn tevreden over de begeleiding van de trainer en de VR-expert. Hiernaast benoemen deelnemers dat de training op verschillende vlakken een proces in gang zet: persoonlijk, professioneel en in de samenwerking.

Het volgende citaat geeft bovenstaande goed weer:

“Waardevolle dag. Eén van de leukste trainingen die ik tot dusverre heb gedaan. Goede combi: hoe je als persoon in de wereld staat, wat je referentiekaders zijn, hoe je ‘downloadt’. Relevant zowel voor professie als individueel. Waardevol voor teambuilding, je gaat elkaar beter snappen. Je gaat hierdoor echt een betere samenwerking door krijgen. Je hoort van iedereen wat uit zijn werkveld. Waardevol.”

¹⁸ Het is goed om op te merken dat dit om een korte termijn effect gaat. Om op langere termijn een effect vast te stellen, dient men op een later moment nog een onderzoeksmeting uit te voeren.



Bijlage 1 Vragenlijst online enquête VH Groningen

Beste deelnemer,

Tijdens de training over VR waar jullie op 10 of 13 september hebben deelgenomen heeft aan het einde van de dag al een korte evaluatie plaatsgevonden. We willen ook graag weten hoe je op een iets langere termijn **terugkijkt op de training**.

We willen je vragen hier anoniem een klein aantal vragen over te beantwoorden. Het invullen zal maar **ongeveer 5 minuten** duren.

Wil je dit **uiterlijk 2 oktober** doen? Dan kan ik de beantwoording van de vragen als input gebruiken voor de reflectiesessie met professionals en beleidsmakers die op 9 oktober plaatsvindt.

Alvast bedankt voor jouw medewerking!

1. Heb je na afloop nog terug gedacht aan de training?

- Ja, vaak
- Ja, een enkele keer
- Nee

Kan je iets zeggen over waar je dan met name aan dacht?

.....

.....

.....

2. Heb je na afloop van de training nog over deze training gesproken met anderen? Je mag meerdere antwoorden geven.

- ja, met andere deelnemers aan de training
- ja, met collega's of partners die niet aan de training hebben deelgenomen
- ja, met vrienden, familie of kennissen
- nee

Kan je iets zeggen over wat je met hen besproken hebt?

.....

.....

.....

3. Wil je voor de volgende stellingen aangeven in hoeverre je het er mee eens bent? Het is belangrijk dat je dit zo eerlijk mogelijk invult.

Door deze training...	Helemaal mee eens	Beetje mee eens	Niet eens, niet oneens	Beetje mee oneens	Helemaal mee oneens
Door deze training heb ik een goed idee gekregen over wat de mogelijkheden van VR-simulaties zijn.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training ben ik mij meer bewust van de impact die	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





ongewenste sexting op een jongere kan hebben.					
Door deze training kan ik mij beter inleven in slachtoffers van ongewenste sexting.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training ben ik mij meer bewust van de impact die huiselijk geweld tussen ouders op een kind kan hebben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training zal ik mijn werk met cliënten meer aandacht gaan schenken aan hun kind(eren).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Wil je ook voor de volgende stellingen eerlijk aangeven in hoeverre je het er mee eens bent?

Door deze training....	Helemaal mee eens	Beetje mee eens	Niet eens, niet oneens	Beetje mee oneens	Helemaal mee oneens
Door deze training heb ik meer zicht gekregen op de werkwereld van andere ketenpartners.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training heb ik meer begrip gekregen voor het werk van de andere ketenpartners.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training beseft ik beter dat we alle ketenpartners nodig hebben om een volledig beeld te krijgen van de werkelijkheid.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training beseft ik beter dat we alle ketenpartners nodig hebben voor een goede aanpak voor de cliënt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training heb ik beter contact gekregen met andere ketenpartners.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. In de vorige twee vragen benoemden we enkele mogelijke gevolgen van de training. Zijn er nog andere positieve of negatieve gevolgen die jij ervaren hebt van jouw deelname aan de training?

.....

.....

.....

8. We hebben het in de training al gehad over mogelijke toepassingen van VR in jullie werkveld. Heb jij na de training nog nieuwe toepassingsmogelijkheden bedacht?

.....

.....

.....



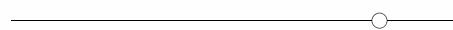


bureaubroekhuizen

9. Tot slot, zijn er nog andere dingen die je aan ons mee wil geven? Bijvoorbeeld over de opzet, inhoud van de training, over VR, over de samenwerking tussen ketenpartners of over deze korte peiling?

.....
.....
.....

Bedankt voor de medewerking!





Bijlage 2 Vragenlijst online enquête VH Zuid-Holland-Zuid

Beste deelnemer,

Tijdens de training over VR waar jullie op 16 oktober aan hebben deelgenomen heeft aan het einde van de dag al een korte evaluatie plaatsgevonden. We willen ook graag weten hoe je op een iets langere termijn **terugkijkt op de training**.

We willen je vragen hier anoniem een klein aantal vragen over te beantwoorden. Het invullen zal maar **ongeveer 5 minuten** duren.

Wil je dit **uiterlijk 5 november** doen? Dan kan ik de beantwoording van de vragen als input gebruiken voor de reflectiesessie met professionals en beleidsmakers die op 9 oktober plaatsvindt.

Alvast bedankt voor jouw medewerking!

1. Heb je na afloop nog terug gedacht aan de training?

- Ja, vaak
- Ja, een enkele keer
- Nee

Kan je iets zeggen over waar je dan met name aan dacht?

.....

.....

.....

2. Heb je na afloop van de training nog over deze training gesproken met anderen? Je mag meerdere antwoorden geven.

- ja, met andere deelnemers aan de training
- ja, met collega's of partners die niet aan de training hebben deelgenomen
- ja, met vrienden, familie of kennissen
- nee

Kan je iets zeggen over wat je met hen besproken hebt?

.....

.....

.....

3. Wil je voor de volgende stellingen aangeven in hoeverre je het er mee eens bent? Het is belangrijk dat je dit zo eerlijk mogelijk invult.

Door deze training....	Helemaal mee eens	Beetje mee eens	Niet eens, niet oneens	Beetje mee oneens	Helemaal mee oneens
Door deze training heb ik een goed idee gekregen over wat de	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





mogelijkheden van VR-simulaties zijn.					
Door deze training ben ik mij meer bewust van de impact die ongewenste sexting op een jongere kan hebben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training kan ik mij beter inleven in slachtoffers van ongewenste sexting.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training ben ik mij meer bewust van de impact die huiselijk geweld tussen ouders op een kind kan hebben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training zal ik mijn werk met cliënten meer aandacht gaan schenken aan hun kind(eren).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Wil je ook voor de volgende stellingen eerlijk aangeven in hoeverre je het er mee eens bent?

Door deze training...	Helemaal mee eens	Beetje mee eens	Niet eens, niet oneens	Beetje mee oneens	Helemaal mee oneens
Door deze training heb ik meer zicht gekregen op de werkwereld van andere ketenpartners.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training heb ik meer begrip gekregen voor het werk van de andere ketenpartners.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training besef ik beter dat we alle ketenpartners nodig hebben om een volledig beeld te krijgen van de werkelijkheid.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training besef ik beter dat we alle ketenpartners nodig hebben voor een goede aanpak voor de cliënt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Door deze training heb ik beter contact gekregen met andere ketenpartners.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7a. Heb je (delen van) de gesprekstechniek van de luisteroefening na de training wel eens toegepast? Bijvoorbeeld dat je iemand helemaal zijn of haar verhaal liet doen of dat je een ander vroeg of hij of zij dit bij jouw verhaal wilde doen?

- ja
- nee



Zo ja:

7b. Kan je wat meer vertellen over jouw ervaring hierin of in die van je gesprekspartner(s)?

.....
.....
.....

8. In de vorige vragen benoemden we enkele mogelijke gevolgen van de training. Zijn er nog andere positieve of negatieve gevolgen die jij ervaren hebt van jouw deelname aan de training?

.....
.....
.....

9. We hebben het in de training al gehad over mogelijke toepassingen van VR in jullie werkveld. Heb jij na de training nog nieuwe toepassingsmogelijkheden bedacht?

.....
.....
.....

10. Tot slot, zijn er nog andere dingen die je aan ons mee wil geven? Bijvoorbeeld over de opzet, inhoud van de training, over VR, over de samenwerking tussen ketenpartners of over deze korte peiling?

.....
.....
.....

Bedankt voor de medewerking!

