

# ‘Vergeet Mij Niet’

## Hoe ruziënde ouders in een virtuele omgeving de emoties van plegers van partnergeweld beïnvloeden\*

*Renée Henskens, Bernd Wondergem, Jolanda Mooij, Christel van Zon & Lisette Schoutens*

### Inleiding

Sinds 2004 voert de reclassering gedragsinterventies uit, met als doel cliënten bepaalde (cognitieve) vaardigheden aan te leren en daardoor recidive terug te dringen.

BORG (Beëindig Onderling Relationeel Geweld) is een extramurale training, bedoeld voor volwassen daders van partnergeweld (mannen) die onder reclasseringstoezicht staan. Daarbij gaat het om veelvoorkomend partnergeweld: fysiek geweld, psychisch geweld en lichtere vormen van seksueel grensoverschrijdend gedrag. De daders hebben voornamelijk een laag of gemiddeld risicoprofiel.

Alle mogelijke vormen van partnerrelaties komen voor: verliefd, verloofd, getrouwd, gescheiden enzovoort. Hieruit vloeit voort dat niet alle partners ten tijde van BORG bij elkaar wonen.

De training focust op bewustwording en (gedrags)verandering bij de doelgroep. Deelnemers krijgen inzicht in hun aandeel in de relatiedynamiek, leren risicosignalen herkennen die aanleiding zijn voor gewelddadig gedrag, en krijgen vaardigheden aangeleerd die nodig zijn om de relatie veilig te houden. Oefeningen richten zich op onder andere woede, jaloezie en sociale vaardigheden. Ook leren deelnemers en partners een nieuwe probleemoplossingsstrategie aan, onder andere in de vorm van een time-out.

BORG bestaat uit vier modules waarin diverse thema's worden besproken. De training draait in carrousel; dit betekent dat deelnemers in de eerste sessie van iedere module kunnen starten. Tussen de modules vinden zowel start-, tussentijdse evaluatie- als eindgesprekken plaats.

\* Dr. Renée Henskens is gedragswetenschapper bij Reclassering Nederland. Zij geeft inhoud aan gedragsbeïnvloeding binnen toezicht en participeert in een project op het gebied van virtual reality. Zij was als onderzoeker betrokken bij de vervolgpilot 'Vergeet Mij Niet'. Dr. Bernd Wondergem werkt als innovatiemanager bij het ministerie van Justitie en Veiligheid en was projectleider bij het ontwikkelen van de simulatie 'Vergeet Mij Niet'. Drs. Jolanda Mooij werkt als beleidsmedewerker bij Reclassering Nederland, met als portefeuilles Gedragsinterventies en Virtual Reality. Zij was als projectleider betrokken bij de vervolgpilot 'Vergeet Mij Niet'. Drs. Lisette Schoutens werkt als toezichthouder bij Reclassering Nederland. Ze was vanuit het innovatieproject betrokken bij de vervolgpilot 'Vergeet Mij Niet', met als doel een brug te slaan tussen theorie en praktische implementatie. Drs. Christel van Zon werkt als Senior Opleidingskundig Coördinator Interventies bij Reclassering Nederland.

Module A gaat over het aangaan en onderhouden van relaties, in module B komen signalen die voorafgaan aan geweld aan de orde, en module C behandelt achterliggende gedachten die het gedrag beïnvloeden (het ABC-model). Module D, ‘Het systeem’, richt zich specifiek op de gevolgen van geweld. Deelnemers bekijken beeldmateriaal waarin vrouwen en kinderen vertellen over het geweld dat in hun gezin heeft plaatsgevonden en welke effecten dat op hen heeft gehad. Hierna wordt besproken welke gevolgen van geweld de deelnemers bij hun eigen partner en kinderen herkennen, op welke manier zij daarmee omgaan en hoe zij de relatie trachten te herstellen.

Module D is een verbale module waarin deelnemers met elkaar praten over hun ervaringen. Het bespreken van geweld in het eigen systeem is echter voor veel deelnemers lastig. Vaak beseffen zij niet dat partnergeweld schadelijke gevolgen kan hebben, zeker niet voor de kinderen omdat zij niet direct het slachtoffer zijn. Het leed van de kinderen wordt geneutraliseerd met opmerkingen als: ‘Ze horen onze ruzies niet’, ‘Kinderen vergeten de ruzies weer’ of ‘Ik merk niet aan de kinderen dat ze lijden onder onze ruzies’. Ontwikkelaars en trainers van BORG hadden het idee dat er naast praten nog een andere werkvorm nodig was om bij de deelnemers bewustwording en zelfreflectie op gang te brengen.

Beelden hebben een enorme invloed op onze hersenen en beïnvloeden sterk onze gevoelens en denkpatronen. De gedachte was dat module D van BORG effectiever zou kunnen worden wanneer een deelnemer als kind, in een virtuele omgeving, een ruzie tussen zijn ouders zou meemaken. De visualisatie van geweld tussen ouderfiguren – het ervaren ervan vanuit de positie van een kind – zou tot andere inzichten leiden dan wanneer hier enkel over gesproken werd. *Virtual reality* leek een geschikte optie, gezien de positieve resultaten die er met deze technologie in de sociale wetenschappen werden behaald en de (voorzichtige) opkomst ervan in criminologisch onderzoek.<sup>1</sup>

### Wat is virtual reality?

‘Virtuele werkelijkheid’ of ‘schijnwerkelijkheid’ (Engels: *virtual reality*; afgekort: VR) simuleert een driedimensionale omgeving via een computer. De gebruiker wordt hierin via diverse zintuigen ondergedompeld in een ervaring. De meeste VR-omgevingen zijn visueel en auditief. Hiervoor worden speciale stereoscopische brillen en geluid gebruikt; geur en tastzin kunnen afzonderlijk worden toegevoegd. Het onderdompelen in een virtuele omgeving wordt ook wel ‘immersie’ genoemd: als de gebruiker de VR-bril opzet, beleeft hij de virtuele omgeving alsof het een werkelijke omgeving is. Om een immersieve ervaring te stimuleren wordt bijvoorbeeld positioneel geluid gebruikt: geluiden die in de virtuele omgeving achter de gebruiker plaatsvinden, worden ook vanaf de achterkant gehoord. Daarnaast is interactie in de virtuele omgeving een manier om onderdompeling te stimuleren: door de gebruiker bepaalde activiteiten te laten uitvoeren wordt de bele-

1 J.L. Gelder, M. Otte & E. Luciano, ‘Using virtual reality in criminological research’, *Crime Science* 2014, 3,, p. 2-12.

Renée Henskens, Bernd Wondergem, Jolanda Mooij, Christel van Zon & Lisette Schoutens

ving vergroot. Zo kan de gebruiker in sommige virtuele omgevingen rondlopen, waarbij de virtuele omgeving vanuit verschillende plekken bekeken kan worden. Ook kan met behulp van een controller die de gebruiker vasthoudt, gesimuleerd worden dat de gebruiker bijvoorbeeld een geweer vasthoudt. In sommige gevallen bepaalt de interactie ook het verloop van de simulatie, bijvoorbeeld doordat de gebruiker met een controller een bepaalde keuze maakt.

Er bestaan op hoofdlijn twee manieren om een virtuele omgeving te maken, gekoppeld aan de soort hardware die gebruikt wordt voor het bekijken (beleven) daarvan. Eén manier om een virtuele werkelijkheid te creëren is om zogeheten 360-gradenopnamen te maken van een werkelijk bestaande situatie en de gebruiker hier vervolgens in te plaatsen. Zo is de veelbekeken simulatie over de uitbraak van het ebolavirus gemaakt. 360-gradensimulaties kunnen indringend zijn, ondanks dat de mate van interactie veelal laag is. Deze simulaties worden vaak bekeken op simpele VR-brillen zonder controllers en *motion tracking*. De tweede manier om een virtuele omgeving te maken is om die te simuleren, ofwel softwarematig te construeren met een computer. Deze simulatie wordt bekeken met een VR-bril met *motion tracking*. ‘Vergeet Mij Niet’ is zo’n gesimuleerde omgeving. Virtual reality wordt in verschillende domeinen toegepast. We vinden bekende voorbeelden in de amusementshoek. Er zijn VR-simulaties van virtuele achtbanen en ruimtereizen en simulaties waarmee je in een *wingsuit* van een berg af kunt vliegen. Er bestaan virtuele *shooting games* waarin je andere gebruikers kunt belagen (*multi-player*). VR is ook te gebruiken voor andere doelen, zoals digitaal vergaderen, *livestreaming*, *storytelling* en *serious gaming*.

Er zijn VR-simulaties ontwikkeld voor professionals in diverse werkteerren. Defensie werkt met simulaties waarin militairen getraind worden in het opereren onder lastige omstandigheden. De Dienst Justitiële Inrichtingen heeft een VR-training die penitentiair inrichtingswerkers laat beleven hoe gedetineerden reageren op verschillende manieren van bejegening.

In de geestelijke gezondheidszorg en forensische psychiatrie wordt VR als een veelbelovende behandelstrategie beschouwd. Recent onderzoek laat zien dat *serious gaming* voor gedragsbeïnvloeding, mits goed toegepast, een toegevoegde waarde kan hebben.<sup>2,3</sup> VR-behandelingen blijken succesvol in het terugdringen van angststoornissen: de effectiviteit ervan is inmiddels bij verschillende angststoornissen in vier onafhankelijke meta-analyses vastgesteld.<sup>4,5</sup> Ook wordt VR als aanvullende methodiek ingezet bij agressieregulatiebehandelingen: het VR-systeem detecteert markers van angst en dreigende agressie, en avatars passen hun

- 2 L. Cornet e.a., *Neurowetenschappelijke toepassingen in de jeugdstrafrechtketen: inventarisatie instrumenten, preventie en interventie*, Meppel/Den Haag: Boom/WODC.
- 3 R. te Velde, J. Steur & A. Vankan, *Gaming en gamification voor justitiële inrichtingen*, Utrecht/Den Haag: Dialogic Innovatie & Interactie/WODC.
- 4 S. Page & M. Coxon, ‘Virtual reality exposure therapy for anxiety disorders: small samples and no controls?’, *Frontiers in Psychology* 2016, 7, p. 1-4.
- 5 C. van der Heiden, *Over de behandeling van angst: doen we de goede dingen en doen we de goede dingen goed?*, Rede uitgesproken bij de aanvaarding van het ambt van bijzonder hoogleraar Geestelijke gezondheidszorg, vanwege Parnassia Group, aan de Faculteit der Sociale Wetenschappen Erasmus Universiteit Rotterdam, op 1 juli 2016.

gedrag daarop aan. Hierdoor ontstaat een interactief trainingsprogramma waarin patiënten feedback krijgen op hun psychologische en fysiologische reacties. Op deze wijze kan met het nieuwe gedrag worden geoefend in een veilige, verrijkte omgeving. Door de toepassing van een virtuele simulatie leren patiënten een variëteit aan praktische en sociale vaardigheden aan.<sup>6</sup> In 2015 startte een onderzoek naar de werkzaamheid van een computergestuurde behandeling voor klachten van PTSS en depressie die kunnen optreden na een oorlogssituatie of seksueel misbruik in de kinderjaren. Het programma, Virtual Reality Exposure Therapy genaamd, bevat elementen uit de game-industrie.<sup>7</sup>

Het Trimbos-instituut ontwikkelt een simulatie om mantelzorgers te laten ervaren hoe het is om dementie te hebben: de zogenaemde ‘dementiebril’. Binnen de verslavingszorg, ouderenzorg en zorg voor daklozen worden mogelijkheden verkend om de zelfredzaamheid van kwetsbare burgers met een lichamelijke, psychische of verstandelijke beperking te vergroten door middel van *virtual* of *augmented reality*.

### Project ‘Vergeet Mij Niet’

In 2015 startte het project ‘Vergeet Mij Niet’, gesubsidieerd en gecoördineerd vanuit de portefeuille Integrale Aanpak Kindermishandeling en Jeugdgroepen van het ministerie van Justitie en Veiligheid. Doel was om tot een VR-simulatie rond huiselijk geweld en kindermishandeling te komen. Een werkgroep met verschillende ketenpartners, waaronder het Openbaar Ministerie, de Raad voor de Kinderbescherming, het Nederlands Jeugdinstituut, de politie en de Mutsaersstichting,<sup>8</sup> leverde input voor het scenario.<sup>9</sup> Het bedrijf Enliven Media<sup>10</sup> werd gevraagd de simulatie te ontwikkelen. Deze simulatie werd beschikbaar gesteld voor het werkveld, met een bijbehorende handreiking voor verantwoord gebruik. Tijdens de ontwikkelfase van de simulatie is deze door systeemtherapeuten van de Mutsaersstichting toegepast als interventie in trajecten met gezinnen waarin huiselijk geweld speelde. Ook is de simulatie door verschillende organisaties, waaronder de Raad voor de Kinderbescherming en Bureau Jeugdzorg Limburg, gebruikt bij training als instrument voor bewustwording voor collega’s. Momenteel wordt de simulatie gebruikt voor voorlichting aan een breder publiek, verzorgd door enkele GGD’s. Uit gegevens van de website waarop de simulatie ‘Ver-

6 B. Ticknor & S. Tillinghast, ‘Virtual Reality and the criminal justice system, new possibilities for research, training, and rehabilitation’, *Journal of Virtual Worlds Research* 2011, 4.

7 M. van Meggelen e.a., *A pilot study on the usefulness of virtual reality exposure therapy for survivors of childhood sexual abuse* (intern rapport), Rotterdam: Erasmus Universiteit Rotterdam.

8 De Mutsaersstichting biedt geïndiceerde jeugdhulpverlening en geestelijke gezondheidszorg aan kinderen en jongeren, evenals maatschappelijke opvang en begeleiding aan vrouwen en hun kinderen. Gezinnen en daders en slachtoffers van huiselijk geweld behoren tot de doelgroep. De stichting is actief in de jeugdzorg, jeugdhulpverlening, GGZ, welzijn en onderwijs.

9 De simulatie ‘Vergeet Mij Niet’ kan gedownload worden op [www.wegwijzerjeugdveiligheid.nl/onderwerpen/kindermishandeling/virtual-reality-simulatie](http://www.wegwijzerjeugdveiligheid.nl/onderwerpen/kindermishandeling/virtual-reality-simulatie).

10 Enliven Media te Arnhem, [www.enlivenmedia.nl](http://www.enlivenmedia.nl). Contactpersoon: Alex Tavassoli, [alex@enlivenmedia.nl](mailto:alex@enlivenmedia.nl), M. 06 81 90 6888.

Renée Henskens, Bernd Wondergem, Jolanda Mooij, Christel van Zon & Lisette Schoutens

geet Mij Niet' beschikbaar wordt gesteld, blijkt dat de simulatie inmiddels door meer dan zestig organisaties is gedownload, waaronder verschillende gemeenten, Veilig Thuis-organisaties en organisaties voor jeugdhulpverlening.

Begin 2017 stond innovatie bovenaan de agenda van Reclassering Nederland. Medewerkers werden gestimuleerd nieuwe elementen in de bestaande producten (advies, toezicht/gedragsinterventies, werkstraffen) te ontwikkelen waarvan verwacht werd dat ze de kwaliteit zouden verhogen. De ontwikkelaars van gedragsinterventies zagen een kans voor het implementeren van de VR-simulatie in BORG.

In juni startte Reclassering Nederland het vervolgproject 'Vergeet Mij Niet'. Het ministerie stelde de hiervoor genoemde simulatie beschikbaar. Doel van het vervolgproject was om de simulatie door te ontwikkelen en te testen of deze geschikt was voor de doelgroep van BORG.

### Virtual reality in BORG

De simulatie vond plaats na module D van BORG. Hiervoor werd een aparte afspraak gemaakt met de deelnemers<sup>11</sup> afzonderlijk. Bij de VR-simulatie waren de BORG-trainer en een medewerker van Enliven Media aanwezig. De deelnemer kreeg eerst informatie over zowel de simulatie als het onderzoek. Hierna ondertekende hij een *informed consent* voor deelname aan beide onderdelen (simulatie en onderzoek).

In de VR-simulatie ging de deelnemer als zevenjarig jongetje een vrij heftige ruzie tussen zijn ouders meemaken. Voordat de deelnemer de VR-bril en een koptelefoon op kreeg, vond het zogenoemde 'inrollen' plaats. De BORG-trainer verschaftte de deelnemer beknopte, neutrale informatie over zijn rol: de jongen heet Joris, hij zit op de basisschool en heeft een paar vriendjes. Hij houdt van knutselen en van voetbal. Hij heeft een babyzusje. 's Avonds zit hij vaak alleen op zijn kamer.

Als de deelnemer aangaf dat hij zijn rol begreep, startte de VR-simulatie:

#### *Vergeet Mij Niet*

*Het is laat op de avond. Joris staat in zijn slaapkamer. De deur staat op een kier. Het is halfdonker, Joris heeft een zaklamp in zijn hand waarmee hij op dingen in zijn kamer kan schijnen: zijn bed, het speelgoed op de grond, de posters aan de muur, enzovoort. Zijn babyzusje Kim ligt in een trappelzak in haar ledikant te slapen.*

*Dan hoort Joris vader thuiskomen. Op dat moment stormt moeder langs zijn kamer. 'Ben je nog steeds wakker?' roept ze in het voorbijgaan. Ze is boos op*

11 Dit waren allen cliënten die onder toezicht stonden bij de reclassering en de BORG-training volgden.

*Joris omdat het weer zo laat is, beveelt hem zijn muziek uit te zetten en te gaan slapen. Dan wordt het donker in de slaapkamer.*

*Vader hoort moeder boos doen tegen Joris en roept: ‘Ben je alweer tekeer aan het gaan tegen die jongen?!’ Er begint een ruzie. Moeder verwijt vader ‘iets uit te spoken’ en dat zij ‘de hele dag bezig moet zijn met de kinderen’. Joris kan niet alles horen, maar heeft het gevoel dat hij de ruzie heeft veroorzaakt. Vader en moeder komen naar de eerste verdieping, waar de ruzie zich voortzet. De simulatie staat toe dat Joris in zijn kamer rond kan lopen, maar hij kan niet bij zijn zusje en op de gang komen.*

*Zusje wordt wakker en begint te huilen. Moeder roept dat ze bij vader weggaat en dat ze de kinderen meeneemt. Op dat moment ontploft vader. Er klinkt glaserinkel op de gang: is er iets kapot gevallen of is er met iets gegooid? Joris probeert door de kier te kijken, maar ziet zijn ouders niet meer. Zusje begint nu steeds harder te huilen. Joris ziet zijn ouders voor de kier van zijn deur verschijnen. Moeder krijgt een klap in haar gezicht en valt vader uit woede aan, waarna vader haar op de grond duwt. Terwijl zusje nu aan het krijsen is, begint ook moeder te huilen. Ze kruipt Joris’ kamer in om hem gerust te stellen: ‘Er is niks aan de hand Joris, papa en mama hebben gewoon een beetje ruzie...’ Vader loopt schreeuwend en scheldend weg en moeder volgt daarna. Het beeld gaat langzaam over op zwart.*

De simulatie duurde ongeveer 5 minuten. De deelnemer ervaarde de simulatie alleen: de BORG-trainer en begeleider van Enliven Media waren op de achtergrond aanwezig.

Na de simulatie was er aandacht voor ‘uitrollen’: de BORG-trainer vroeg de deelnemer wat hij had meegemaakt en hoe hij zich als Joris had gevoeld. Hiervoor had de BORG-trainer een aantal standaardvragen paraat. Dit gesprek werd afgerond als bleek dat de deelnemer zijn ervaringen had verwerkt. Als de deelnemer overstuur bleef, werd de toezichthouder ingeschakeld.

Omdat een VR-simulatie heftige emotionele reacties kan veroorzaken die ook op de langere termijn kunnen doorwerken, was er nazorg georganiseerd. Toezicht-houders werden in een vroeg stadium schriftelijk geïnformeerd over de pilot en gevraagd of zij na de simulatie nauw contact wilden onderhouden met de deelnemer. Zo konden zij checken of de deelnemer negatieve effecten van de simulatie ervaarde, of dat hij last had van herbelevingen, angst of nachtmerries. Ook de BORG-trainer bleef na afloop van de simulatie beschikbaar voor de deelnemer.

## Het onderzoek

Het onderzoek vond plaats in de periode juni tot en met september 2017 op de locaties Amsterdam, Zaandam, Alkmaar en Rotterdam. De simulatie is getest in in totaal vier BORG-groepen. Alle deelnemers die gedurende de pilotperiode in een BORG-training zaten, zijn benaderd voor deelname aan de simulatie.

Renée Henskens, Bernd Wondergem, Jolanda Mooij, Christel van Zon & Lisette Schoutens

Plegers van (ex-)partnergeweld vormden de doelgroep van dit onderzoek. Mannen met biologische, pleeg- of stiefkinderen kregen voorrang op deelname aan de simulatie. BORG-trainers ervaren in de training dat deze mannen vaak een stevigere ontkenning c.q. afweer hebben dan mannen zonder kinderen. Juist deze vaders zijn zich vaak weinig bewust van de negatieve effecten van partnergeweld en kunnen zich moeilijk inleven in de gevoelens van hun partner en kinderen. ‘Niet-vaders’ werden eveneens in het onderzoek betrokken omdat de leefsituatie van deze mannen namelijk snel kan veranderen. Deelnemers van wie de toezicht houder of trainer verwachtte dat zij oversensitief konden reageren op visuele prikkels, werden uitgesloten van deelname, evenals deelnemers die getraumatiseerd waren of een beperkt visueel vermogen hadden.

Verder waren er geen contra-indicaties en kon iedere BORG-deelnemer in principe meedoen.

De hoofdvraag van het onderzoek was drieledig:

- 1 Is de simulatie geschikt voor toepassing in BORG?
- 2 Hoe wordt de simulatie door de deelnemers ervaren?
- 3 Welke effecten van de simulatie benoemen de deelnemers?

*Deelvragen A, direct na het zien van de simulatie:*

- Welke emoties riep de simulatie op?
- Is inleving in het kind (Joris) mogelijk?
- Is inleving in de andere personages (vader, moeder, zusje) mogelijk?
- Is de simulatie van toegevoegde waarde in BORG?
- Is de simulatie gebruiksvriendelijk?
- Welke aanbevelingen worden er gedaan ter verbetering van de simulatie?

*Deelvragen B, zes weken na de simulatie:*

Vond de deelnemer:

- dat hij beter begreep dat ruzies impact op (het) kind(eren) kunnen hebben;
- dat hij meer inzicht had in de gevolgen van zijn gedrag op (het) kind(eren);
- dat hij zich beter in de situatie/gevoelens van (het) kind(eren) in kon leven?

Voor vaders:

- Paste de deelnemer zijn gedrag aan als zijn kind(eren) bij een (beginnende) ruzie met zijn partner aanwezig waren?

Direct na de simulatie vulden de deelnemers een vragenlijst in. In deze lijst werden deelvragen A uitgevraagd. De invulling van de vragenlijst duurde ongeveer 5 minuten. Zo'n zes weken later, na afronding van de BORG-training, werd een tweede vragenlijst ingevuld. Deze vragenlijst werd enkele weken later afgenomen, zodat de deelnemer ruim de tijd kreeg om veranderingen bij zichzelf waar te nemen. In deze lijst werd gevraagd naar de ervaren effecten van de simulatie: of er bij de deelnemers sprake was van meer inzicht, bewustwording en inleving in de kinderen dan vóór de simulatie (deelvragen B). Vaders kregen een uitgebreidere set vragen dan niet-vaders. De invulling van de vragenlijsten duurde 5 à 10 minuten.

In een groepsinterview zijn de BORG-trainers achteraf bevraagd over hun ervaringen met de simulatie. Het interview duurde een uur en werd gestructureerd aan de hand van een topiclijst. De onderzoeker vroeg of deelnemers in de BORG-training aangaven iets geleerd te hebben van de simulatie, welke reacties zij gaven en of de trainers tips hadden voor verbetering van de simulatie.

## Resultaten

### *Respons*

In totaal hebben dertien deelnemers de VR-simulatie gezien. Zes deelnemers kwamen uit regio Noord-West en zeven deelnemers uit Zuid-West. Van deze dertien deelnemers hebben tien deelnemers een follow-up meting ingevuld (vier keer Amsterdam; zes keer Rotterdam). Door ziekte van enkele toezichthouders zijn de follow-up metingen van de overige drie deelnemers niet afgenomen.

### *Algemene beleving van de simulatie*

De meeste deelnemers gaven aan de VR-simulatie geloofwaardig te vinden. Zij hadden zich tijdens de simulatie echt het jongetje Joris gevoeld. Bij één persoon was dit inleven niet gelukt.

Zoals verwacht maakte de simulatie veel emoties los. Tijdens de ruzie voelden de deelnemers zich het vaakst verdrietig en bezorgd. Boosheid en angst kwamen ook vaak voor. Verder noemden de deelnemers gevoelens van onveiligheid en moedeloosheid. Twee deelnemers gaven aan geen emoties te hebben gevoeld tijdens de ruzie: zij waren ‘onaangedaan’.

Bang of niet, de meeste deelnemers hadden op enig moment tijdens de ruzie in willen grijpen. Bijna alle deelnemers vonden de simulatie spannend.

Zij gaven als spannende momenten aan:

- de opbouw in de ruzie tussen de ouders;
- toen moeder zei dat ze bij vader weg zou gaan en de kinderen mee zou nemen;
- toen moeder de slaapkamer van Joris in kroop.

De meeste deelnemers hadden zich tijdens de ruzie zorgen gemaakt om de veiligheid van moeder. De helft had zich ook bekommerd om zusje. Opvallend was dat slechts een paar deelnemers zich zorgen hadden gemaakt om hun eigen veiligheid.

Wat betreft de geloofwaardigheid van de rollen kwam moeder er het beste uit. Moeder werd door bijna iedereen geloofwaardig gevonden, gevolgd door vader en zusje. Ongeveer een derde van de deelnemers vond Joris geloofwaardig: dit is in vergelijking tot de andere rollen een laag percentage.

Het merendeel van de deelnemers vond de simulatie van toegevoegde waarde in de BORG-training. Deze deelnemers gaven aan dat de simulatie een grote impact op hen had gehad.

Zij plaatsten onder andere de volgende opmerkingen in de vragenlijst:

- Het maakt veel indruk: je ziet jezelf ruzie maken door de ogen van een kind.



Renée Henskens, Bernd Wondergem, Jolanda Mooij, Christel van Zon & Lisette Schoutens

- Je maakt nu zelf als kleine jongen een ruzie mee van dichtbij. Dan merk je hoe machteloos je bent in zo'n situatie.
- De beelden dwingen mij om me te verplaatsen in de situatie van een kind.
- Je kunt met VR beter reflecteren op een ruzie.
- Je wordt je door VR bewust van wat je als ouder doet.

Veel deelnemers vonden de simulatie gebruiksvriendelijk. Twee deelnemers die de simulatie 'tamelijk gebruiksvriendelijk' vonden, gaven aan dat het geluid te zacht stond, waardoor ze niet goed konden horen wat er werd gezegd.

#### *Ervaren effecten na zes weken*

Zeven van de tien deelnemers hadden in de weken nadat zij de simulatie hadden gezien veranderingen bij zichzelf gemerkt. Op één na alle deelnemers gaven aan beter te weten dat kinderen lijden onder de ruzies. Zij waren van mening dat kinderen meer rust krijgen als ouders geen ruzie meer zouden maken in hun nabijheid. Het merendeel van de deelnemers gaf aan beter te weten hoe kinderen zich voelen als zij ruzies moeten meemaken. Ook beseften zij beter dat hun agressieve gedrag jegens de partner een negatief effect heeft op de kinderen. Zij waren het eens met de stelling dat ruzies tussen ouders een negatief effect hebben op kinderen.

#### *Vaders over de ervaren effecten*

De helft van de deelnemers was gedurende de pilot vader en had de zorg over één of meer biologische, pleeg- of stiefkinderen. Aan deze vaders is gevraagd of zij na de simulatie beter in staat waren een dreigende ruzie de kop in te drukken als de kinderen in de buurt waren. Op één na alle vaders antwoordden bevestigend. Ook gaven deze vaders aan in staat te zijn om een lopende ruzie te beëindigen met de kinderen in de buurt. Alle vaders vonden zichzelf een goede vader. Sommige vaders hadden echter last van schuldgevoelens. Een paar vaders vonden het hun schuld dat hun kinderen leden onder de ruzies thuis. Zij dachten dat het aan hen lag dat hun kinderen zelf ook boos en agressief konden zijn.

Opvallend was dat bijna alle vaders vonden dat zij het vertrouwen van de kinderen hadden geschaad door steeds weer ruzie te maken met hun moeder. Echter, één vader gaf expliciet aan dat hij een beter contact had gekregen met zijn kinderen nadat hij de simulatie had gezien.

In tabel 1 zijn de resultaten van de hiervoor genoemde resultaten terug te vinden.

#### *BORG-trainers over de simulatie*

Volgens de trainers werd de simulatie door de deelnemers wisselend ervaren, maar waren zij overwegend positief. De ruziënde ouders in de simulatie hadden over het algemeen een grote impact op de deelnemers. Bij enkelen bracht het herinneringen aan vroeger naar boven. Ondanks het feit dat het een 'cartoonachtige' simulatie betrof, werden de deelnemers meegenomen in het verhaal: de boodschap was helder. Men vond het verhaal geloofwaardig, juist omdat het een alledaagse situatie betrof en het geweld niet werd overdreven. Hierdoor konden de

**Tabel 1** Resultaten pilot 'Vergeet Mij Niet'

	<b>N</b>	<b>%</b>
Algemene beleving van de simulatie (N = 13)		
De deelnemers:		
vinden de simulatie geloofwaardig	7	54
kunnen zich in het jongetje Joris inleven	8	62
zijn geraakt door de simulatie: het maakte meerdere gevoelens los	11	85
zijn niet geraakt door de simulatie: ze zijn onaangedaan	2	15
willen ingrijpen tijdens de ruzie	8	62
vinden de ruzie spannend	11	85
hebben tijdens de ruzie zorgen om veiligheid moeder	9	69
hebben tijdens de ruzie zorgen om veiligheid zusje	7	54
hebben tijdens de ruzie zorgen om eigen veiligheid	3	23
vinden de rol van moeder geloofwaardig	12	92
vinden de rol van vader geloofwaardig	9	69
vinden de rol van zusje geloofwaardig	8	62
vinden de rol van Joris geloofwaardig	5	38
vinden de simulatie van toegevoegde waarde in BORG	11 (m = 1)	92
vinden de simulatie gebruiksvriendelijk	9 (m = 1)	82
Ervaren effecten na 6 weken (N = 10)		
De deelnemers:		
bemerken positieve veranderingen bij zichzelf	7	70
beseffen dat kinderen lijden onder de ruzies	9	90
beseffen hoe kinderen zich voelen als zij de ruzies moeten meemaken	7	70
beseffen dat hun agressie een negatief effect heeft op de kinderen	7	70
beseffen dat ruzies tussen ouders een negatief effect hebben op kinderen	8	80
beseffen dat kinderen meer rust krijgen als ouders geen ruzie meer maken	9	90
Vaders over de ervaren effecten na 6 weken (N = 5)		
De deelnemers:		
zijn beter in staat om een dreigende ruzie de kop in te drukken	4	80
zijn beter in staat om een lopende ruzie te beëindigen	4	80
vinden zichzelf een 'goede vader'	5	100
vinden het hun schuld dat de kinderen lijden onder de ruzies	2	40
vinden het hun schuld dat de kinderen zelf ook agressief kunnen zijn	2	40
zeggen na de simulatie een beter contact te hebben met de kinderen	1	20
vinden dat zij het vertrouwen van de kinderen hebben geschaad door steeds ruzie te maken met hun moeder	4	80

Renée Henskens, Bernd Wondergem, Jolanda Mooij, Christel van Zon & Lisette Schoutens

deelnemers zich identificeren. Ook de deelnemers die enige moeite hadden om zich in het jongetje Joris in te leven, kwamen uiteindelijk goed in het verhaal. Iedereen vond het leuk om aan de simulatie mee te doen.

BORG-trainers gaven aan dat deelnemers na de VR-simulatie makkelijker dan voorheen praatten over geweldssituaties. Het gespreksonderwerp lag duidelijker op tafel. Opmerkingen als: ‘Mijn kinderen hoorden onze ruzie niet want ze waren boven’ werden in de groep direct ter discussie gesteld. Ook gesprekken over hoe kinderen de ruzies ervaarden gingen volgens de trainers na de simulatie makkelijker. Deelnemers waren zich meer bewust van de impact die ruzies kunnen hebben op zowel het kind als de partner. Een trainer noemde het voorbeeld van een onbenaderbare (macho)man, die na het zien van de VR-simulatie compleet ‘om’ was. Hij moest huilen omdat hij inzicht had gekregen in het leed dat zijn vriendin vroeger in haar gezin was aangedaan. Hij is hierover in gesprek gegaan met haar. De trainers vonden de simulatie ook geschikt voor cliënten die minder goed de Nederlandse taal beheersen. De simulatie is een geschikte werkvorm in BORG: het zou de film in module D, die door de doelgroep als te heftig wordt ervaren, kunnen vervangen. Als toevoeging op module D zouden de deelnemers kunnen oefenen met manieren om het geweld met hun kinderen te bespreken.

De trainers noemden ook verbeterpunten. De introductie op de simulatie moet zorgvuldiger, zodat de deelnemer beter wordt voorbereid op wat hij gaat zien. Enkele deelnemers hadden het ‘inrollen’ gemist (of er werd onvoldoende aandacht aan besteed), waardoor zij gaandeweg de simulatie pas doorkregen in welke situatie zij zich bevonden. Voor andere deelnemers stond het geluid te zacht. Door met aandacht aan de simulatie te beginnen kan de deelnemer zich beter inleven in zijn rol.

De trainers vonden de simulatie minder geschikt voor mannen zonder kinderen. Ze vonden niet dat mannen zonder kinderen uitgesloten moeten worden van deelname, maar er moest wel iets extra’s komen, waardoor de simulatie beter zou aansluiten bij deze groep.

## Conclusie

Het vervolgproject ‘Vergeet Mij Niet’ is positief afgesloten: de simulatie bleek geschikt voor toepassing in de training BORG en vanuit de meeste deelnemers waren enthousiast. In BORG fungeerde de simulatie als een rolrotatie-oefening: de deelnemer leefde zich in een jongen van 7 jaar in, maakte een ruzie mee tussen zijn ouders en ervaarde een mix aan emoties. De ruzie had zo’n krachtige uitwerking op de deelnemer dat hij hierna beter kon reflecteren op zijn gedrag, zich beter kon verplaatsen in de situatie/gevoelens van zijn kinderen en meer inzicht had in de schadelijke gevolgen van het geweld.

Het ‘verplaatsen in een ander’ is een vaardigheid die te oefenen valt. De VR-simulatie is een mooie aanvulling op de verbale methodieken die in BORG worden toegepast. In de pilot ‘Vergeet Mij Niet’ hebben we gezien dat deelnemers die vóór de simulatie moeite hadden om zich in te leven, zich erna kwetsbaar durfden op te stellen en zich in meerdere personen konden verplaatsen: in hun kinderen, hun

partner en de groepsleden van BORG. De simulatie blijkt een krachtig hulpmiddel omdat het diepere gevoelslagen raakt, waardoor de inleving op gang komt. Doordat de deelnemer zich (letterlijk) verplaatst in de positie van het kind, kan hij beter inspelen op zijn behoeften.

Het ministerie van Justitie en Veiligheid heeft subsidie beschikbaar gesteld voor het doorontwikkelen van de simulatie. De nieuwe VR-simulatie zal qua vormgeving en animatie realistischer ogen. Ook is de nette ‘Ikea-slaapkamer’ van Joris aangepast: er slingert wasgoed en speelgoed rond en de oude tv van opa is er neergezet. Verder beoogt het ontwikkelteam een oudere zus in de slaapkamer te plaatsen, waardoor er een interactie ontstaat tussen Joris en die zus. Verwacht wordt dat dit een sterkere impact heeft dan alleen het babyzusje dat huult.

In 2018 wordt de nieuwe simulatie onderzocht in BORG en reclasseringstoezicht. De aandachtspunten die uit deze pilot naar voren zijn gekomen, worden meegenomen. Er wordt meer aandacht besteed aan het ‘inrollen’, en mannen zonder kinderen krijgen een andere aanpak. Onderzocht wordt welke specifieke programdoelen van BORG met de VR-simulatie worden beïnvloed, en op welke wijze. Er wordt getracht een grotere instroom in de pilot te realiseren, waardoor een onderzoek naar de werkzaamheid van VR-simulatie mogelijk wordt.