

Tunnelvisie op tunnelvisie?

Tunnelvisie op tunnelvisie?

Een verkennend en experimenteel onderzoek naar de besluitvorming door VKL-teams met betrekking tot het onderkennen van tunnelvisie en andere procesaspecten

I. Helsloot
J. Groenendaal
B. van 't Padje

In opdracht van:
Programma Politie & Wetenschap

Foto omslag:
Hollandse Hoogte/Harry Meijer

Ontwerp:
Vantilt Producties & Martien Frijns

ISBN: 978 90 352 4635 5
NUR: 800, 624

Realisatie:
Reed Business, Amsterdam

© 2012 Politie & Wetenschap, Apeldoorn; Crisislab, Renswoude

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

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16b Auteurswet 1912 juncto het Besluit van 20 juni 1974, Stb. 351, zoals gewijzigd bij Besluit van 23 augustus 1985, Stb. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Publicatie- en Reproductierechten Organisatie (Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp). Voor het overnemen van (een) gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden.

No part of this publication may be reproduced in any form, by print, photo print or other means without written permission from the authors.

Inhoud

	<i>Samenvatting</i>	7
1	<i>Inleiding</i>	9
1.1	Aanleiding onderzoek	9
1.2	Onderzoeksdoelen en -vragen	13
1.3	Methodologie van onderzoek	14
1.4	Leeswijzer	15
2	<i>De literatuur over serious games</i>	17
2.1	Inleiding	17
2.2	Begripsbepaling	17
2.3	De verschillende functies van serious games	19
2.4	Eigenschappen van serious games	21
2.5	Serious game als onderzoeksinstrument	22
2.6	Serious game als leerinstrument	24
2.7	Leren van serious games: het belang van de debriefing	28
2.8	Analyse en samenvatting	29
3	<i>Theorie over besluitvorming door professionals</i>	31
3.1	Inleiding	31
3.2	Het klassieke model van beslissen versus natuurlijke besluitvorming	31
3.3	Introductie op NDM: twee denksystemen	32
3.4	RPD: experts beslissen in het algemeen snel en goed	34
3.5	Image Theory: beïnvloeding door 'aangeleerde of aangeboren' normen en waarden	37
3.6	Explanation Based Decision Making: beslissen door causale ordening	38
3.7	Informatiezucht	40
3.8	Twee procesaspecten op teamniveau	42
3.9	De procesaspecten en -valkuilen op een rij	43

4	<i>De serious game</i>	45
4.1	Inleiding	45
4.2	De opzet van de serious game	45
4.3	Het scenario	47
4.4	De procesvalkuilen in de serious game	50
4.5	De bevindingen	51
5	<i>Reflecties op de serious game</i>	67
5.1	Inleiding	67
5.2	Reflectie op de serious game door de VKL-teams	67
5.3	Reflectie op de serious game door de onderzoekers	69
6	<i>Samenvatting, reflecties, conclusies en aanbevelingen</i>	73
6.1	Aanleiding onderzoek	73
6.2	Het subject van onderzoek, onderzoeksdoelen, onderzoeksvragen en onderzoeksopzet	74
6.3	Literatuur over serious gaming	77
6.4	NDM-inzichten	78
6.5	De serious game nader beschreven	80
6.6	Bevindingen van de serious game over besluitvorming binnen VKL's	82
6.7	Bevindingen interviews en observaties over bruikbaarheid van de serious game als opleidings- en oefeninstrument	85
6.8	Conclusies	86
6.9	Aanbevelingen	86
	<i>Literatuur</i>	89
	<i>Bijlagen</i>	93
1	Respondentenlijst	93
2	De serious game: informatieronde 1 (zaterdagochtend 24 december 2011)	94
3	De serious game: informatieronde 2 (maandagmiddag 26 december 2011)	104
4	De serious game: informatieronde 3 (vrijdagochtend 30 december 2011)	109
5	De serious game: aanvullende informatie	113
6	Krantenberichten	116

Samenvatting

Het afgelopen decennium is binnen de opsporingspraktijk veel aandacht besteed aan het beter kunnen onderkennen en voorkomen van tunnelvisie in het opsporings- en vervolgingsproces, met name bij de maatschappelijk 'zwaarder' ervaren misdrijven.

Reden voor deze 'focus op tunnelvisie' was onder meer het onderzoek van de commissie-Posthumus uit 2005 naar de oorzaken van een onterechte veroordeling in de Schiedammer parkzaak. Naar aanleiding van dit onderzoek is het Programma Versterking Opsporing en Vervolging (PVOeV) opgestart, dat specifiek voor de politie is uitgewerkt in het Programma Versterking Opsporing (PVO). Dit programma bevatte tal van maatregelen die erop gericht waren om tunnelvisie, de door de commissie-Posthumus als primair benoemde oorzaak, beter te kunnen onderkennen gedurende het opsporings- en vervolgingsproces. Het PVO is in 2010 afgerond en positief beoordeeld door de programmaleiding op basis van een landelijke, door de korpsleiding te fiatteren enquête over de formele implementatie. Deze beoordeling zegt echter nog niets over de wijze waarop 'de werkvloer' omgaat met tunnelvisie.

Ondanks de grote belangstelling voor het fenomeen tunnelvisie is tot op heden weinig empirisch onderzoek verricht naar de wijze waarop in de dagelijkse opsporingspraktijk met tunnelvisie wordt omgegaan. Bovendien is uit de literatuur bekend dat, naast tunnelvisie, ook andere procesaspecten van invloed (kunnen) zijn op de effectiviteit en efficiency van besluitvorming in teams. De vragen die in dit onderzoek daarom centraal staan, zijn hoe 'op de werkvloer' met procesvalkuilen, zoals tunnelvisie, wordt omgegaan en hoe dit slim inzichtelijk gemaakt kan worden.

De doelstelling van dit verkennende en experimentele onderzoek was driedig. In de eerste plaats wilden we inzicht krijgen in de wijze waarop rechteamts die zich bezighouden met opsporing bij maatschappelijk zwaarder ervaren misdrijven, in de huidige praktijk omgaan met procesvalkuilen zoals tunnelvisie in het opsporingsproces. Hiertoe hebben we ons gericht op de Vaste Kern Leidinggevenden (VKL) van Teams Grootschalige Opsporing (TGO's), die belast zijn met dergelijke opsporingsonderzoeken.

Interviews bieden een beperkt inzicht in de besluitvormingspraktijk van VKL's, omdat de kans op sociaal wenselijke antwoorden groot is. Participatief onderzoek is relatief kostbaar en bovendien praktisch lastig te organiseren. In de tweede plaats wilden we daarom een experimentele *serious game* ontwikkelen waarmee enig inzicht kan worden verkregen in de wijze waarop rechteams omgaan met procesaspecten in het opsporingsproces. Hiertoe hebben we een *serious game* ontwikkeld waarin verschillende, op basis van een literatuuronderzoek gevonden procesvalkuilen verwerkt zaten. In totaal tien VKL's uit vijf verschillende korpsen hebben aan deze *serious game* deelgenomen.

In de derde plaats wilden we onderzoeken in hoeverre een *serious game* een geschikt opleidings- en oefeninstrument is. Hiertoe hebben we een literatuuronderzoek uitgevoerd en de VKL-teams gevraagd naar hun mening over de door ons ontwikkelde *serious game* die zij hebben gespeeld.

De bevindingen zijn dat in de *serious game* het gevaar van tunnelvisie breed onderkend werd. De kans dat tunnelvisie in de praktijk optreedt, lijkt daarmee op basis van onze bevindingen klein. De keerzijde is echter wel dat de VKL-teams 'onderzoeksenergie' verspilden in de *serious game* door slechts in zeer beperkte mate focus aan te brengen in het opsporingsonderzoek. Ook voor andere procesvalkuilen lijkt de opsporingspraktijk nog vatbaar. Zo zochten VKL-teams tijdens de *serious game* overwegend naar bekrachtigend bewijs, werd er veel onbewust gebruikgemaakt van ingesloten procesmatige en inhoudelijke vuistregels en leek een zekere vorm van 'informatiezucht' zichtbaar.

De wijze waarop de VKL's in de *serious game* besluiten namen in lijn met theoretisch voorspelbare patronen, geeft ons aanleiding te veronderstellen dat *serious games* als deze bruikbaar zijn voor onderzoek naar besluitvorming door VKL's. Niet alle procesaspecten laten zich echter even goed modelleren in een 'compacte' *serious game* en daarom zijn meerdere onderzoeksmethoden noodzakelijk voor wie echt een volwaardig beeld wil krijgen van de besluitvorming in VKL-verband.

Wij concluderen daarnaast uit het literatuuronderzoek, de bevindingen van de game en de nabespreking, dat het gebruik van een *serious game* een nuttige bijdrage kan leveren aan de rechteopleiding en -training: het maakt bepaalde procesmatige valkuilen bij het opsporingsonderzoek en de reactie van VKL's daarop voor hen inzichtelijk op een leuke, goedkope en arbeidsextensieve manier en levert bovendien waardevolle inzichten op om onderwijs en training verder te verbeteren.

Inleiding

1.1 Aanleiding onderzoek

De afgelopen jaren is er door de Schiedammer parkmoord,¹ de Puttense moordzaak² en de zaken tegen Ina Post³ en Lucia de Berk⁴ veel discussie ontstaan over de kwaliteit van de politie opsporingspraktijk. Deze discussie richtte zich in het bijzonder op de mate waarin de Nederlandse politie in staat is om tunnelvisie in het opsporingsproces te onderkennen en te voorkomen.

Directe aanleiding van deze ‘focus op tunnelvisie’ was onder meer het onderzoek van de commissie-Posthumus⁵ uit 2005 naar de oorzaken van een onterechte veroordeling in de Schiedammer parkzaak. Naar aanleiding van dit onderzoek is het Programma Versterking Opsporing en Vervolg (PVOeV) opgestart,⁶ dat specifiek voor de politie verder is uitgewerkt in het Programma Versterking Opsporing (PVO).⁷ PVO is gericht op kwaliteitsverbetering van de opsporing waardoor onder meer tunnelvisie, hét primaire probleem bij de Schiedammer parkzaak volgens de commissie-Posthumus, voorkomen zou moeten worden. PVO bevat maar liefst 194 verbeterpunten. Veel van deze verbeterpunten zijn geënt op het verbeteren van de organisatie, de werkwijze en de besluitvorming van de politieteams die zich dagelijks bezighouden met de opsporing bij maatschappelijk zwaarder ervaren misdrijven, namelijk de Teams Grootchalige Opsporing (TGO’s).

1 Posthumus, 2005.

2 Blaauw & Blaauw, 2009.

3 Israels, 2004.

4 Derksen, 2009.

5 Posthumus, 2005.

6 Tweede Kamerstuk: HTK 2005-2006, 30300, nr. 32.

7 Landelijk programmabureau versterking opsporing, 2010.

De verbeterpunten van PVO op hoofdlijnen

De 194 verbeterpunten uit het Programma Versterking Opsporing zijn in te delen in een aantal uit vele verbeterprogramma's bekende hoofd categorieën: a. Meer en beter personeel (zoals de aanstelling en inzet van rechercheurs op hbo-niveau en forensisch assistenten); b. Strakkere procedures (zoals de toepassing van forensisch-technische normen, FT-normen); c. Kennisontwikkeling (zoals de herziening van regionale en landelijke opleidingen); d. Kwaliteitsborging (zoals de certificering van personeel en het opstellen van competentieprofielen); e. Betere samenwerking (zoals de integratie van de forensisch coördinator en de informatiecoördinator in de Vaste Kern Leidinggevenden) en f. Meer en beter gebruik van techniek (zoals de auditieve en audiovisuele registratie en het 'waardevrij' transcriberen). Het verbeterprogramma mocht in de periode 2006-2009 221 miljoen euro kosten.⁸

De eindrapportage van PVOeV uit 2010 beschrijft de implementatie en opbrengst van het programma in het algemeen als succesvol⁹ en dit geldt ook voor de deeleindrapportage over het PVO.¹⁰ De verbeterpunten uit het PVO die volgens de politiekorpsen zelf de meeste invloed gehad hebben op het onderkennen en voorkomen van tunnelvisie, zijn de aanpassingen aan de toenmalige TGO-structuur, het werken met scenario's en hypothesen, het formeel organiseren van tegenspraak, reviewprocedures en het creëren van een transparante 'open' werkcultuur binnen TGO's.¹¹ De landelijke projectmanager PVO stelt over de toetsing van de effectiviteit van het programma:

8 Programma Versterking Opsporing en Vervolging, 2005, p. 73.

9 Brief minister van Justitie over eindrapportage Programma Versterking Opsporing en Vervolging aan Tweede Kamer d.d. 16 juli 2010.

10 Landelijk programmabureau versterking opsporing, 2010.

11 Landelijk programmabureau versterking opsporing, 2010.

‘Gelet op de zichtbare resultaten en de zorgvuldige wijze waarop alle korpsen hebben geparticipeerd en gerapporteerd heb ik de stellige overtuiging dat deze rapportage een volledig en getrouw beeld geeft van de werkelijkheid in de korpsen. Deze overtuiging wordt bevestigd door frequente monitoring en auditing, een collegiale toetsing en een ketenaudit. Ook de nauwe contacten met regionale projectleiders, proceseigenaren opsporing en korpsleidingen bevestigen dit beeld, evenals de vele themabijeenkomsten, de informatie van de Politieacademie en de waarnemingen van de permanent in de korpsen aanwezige accountfunctionarissen van het Programmabureau. Tot slot is in meer dan dertig operationele onderzoeken getoetst of de PVO-maatregelen zijn doorgedrongen op de werkvloer, middels de zogenaamde TGO-reflecties.’¹²

Niettegenstaande de overtuig(en)de bewering van de landelijke programmamanager blijkt uit de onderzoeksverantwoording in de eindrapportage PVO dat de opstellers geworsteld hebben met het kwantificeren van de doelen van het PVO en de wijze waarop deze gemeten kunnen worden. Gekozen is voor een nadere concretisering van de abstract geformuleerde doelstelling naar wat meer concrete ‘subdoelen’, die vervolgens door een schriftelijke bevraging van de korpsen (te fiatteren door de korpschef) zijn gemeten. Feitelijk geeft deze gekozen ‘meetmethode’ daarmee vooral inzicht in de formele implementatie van het PVO, niet in de werkelijke effectiviteit ervan.¹³ Op een aantal onderdelen zijn weliswaar de eindgebruikers geïnterviewd over de praktische doorwerking van de PVO-maatregelen, maar het is, mede door de beperkte onderzoeksverantwoording, onduidelijk hoe in de huidige politiepraktijk na afronding van het PVO ‘op de werkvloer’ met tunnelvisie wordt omgegaan.

Ondanks de grote belangstelling voor het fenomeen tunnelvisie is tot op heden weinig empirisch onderzoek verricht naar de wijze waarop in de Nederlandse opsporingspraktijk met tunnelvisie wordt omgegaan. Bovendien is uit de literatuur bekend dat, naast tunnelvisie, ook andere procesaspecten van invloed (kunnen) zijn op de effectiviteit en efficiency van de besluitvorming in teams.

12 Landelijk programmabureau versterking opsporing, 2010.

13 Ter voorkoming van misverstanden: in de zogenaamde TGO-reflecties worden de deelnemers aan een TGO bevraged of ze de (formele) PVO-maatregelen gebruiken, niet naar de praktische effectiviteit ervan.

Definitie van ‘procesaspect’ en ‘procesvalkuil’

Met procesaspecten bedoelen wij enkele uit de literatuur bekende factoren die invloed (kunnen) hebben op de inhoud of het proces van besluitvorming in een (opsporings)onderzoek. Deze factoren kunnen een positieve of negatieve uitwerking hebben op de effectiviteit en efficiency van een (opsporings)onderzoek. Wanneer een procesaspect een negatieve doorwerking heeft, dan spreken we over een procesvalkuil.

Een voorbeeld van een procesaspect in de opsporing is de ‘focus’ die in het onderzoek wordt aangebracht. Zonder enige mate van focus kunnen de beschikbare opsporingsmiddelen niet doelmatig en doeltreffend worden ingezet. De procesvalkuil van focus is dat er te veel gefocust wordt op een specifiek scenario of specifieke verdachte en er een tunnelvisie optreedt, zodat andere scenario’s of verdachten ten onrechte worden uitgesloten.

Procesaspecten in het opsporingsonderzoek

Recent wetenschappelijk onderzoek benoemt verschillende procesaspecten die in een gecontroleerde setting invloed blijken te hebben op de besluitvorming binnen het opsporingsonderzoek.¹⁴ Zo is in het onderzoek van Helsloot en Groenendaal de theorie van Naturalistic Decision Making (NDM) toegepast op het forensisch onderzoek.¹⁵ Ervaren teamleiders forensisch onderzoek hebben in een expertsessie met de onderzoekers gekeken welke NDM-mechanismen zij in hun dagelijkse praktijk herkenden. De onderzoekers hebben op basis hiervan een serious game ontwikkeld waarin twee bekende NDM-mechanismen (*image theory*: invloed van eigen normen en waarden op keuzes, en *recognition primed decision making*: besluitvorming onder (tijds)druk gebruikt slechts enkele bekende criteria) en een nieuw mechanisme (informatiezucht: meer informatie doet verlangen naar nog meer informatie) zijn gemodelleerd. Het onderzoek toonde op individueel niveau aan dat deze drie mechanismen aanzienlijke invloed hebben op de keuzes binnen het forensisch onderzoek.

¹⁴ Bijvoorbeeld Langenburg e.a., 2009; Dror & Rosenthal, 2008; Dror e.a., 2006; Dror e.a., 2005; Helsloot & Groenendaal, 2011.

¹⁵ Helsloot & Groenendaal, 2011.

Deze constatering is voor Crisislab de aanleiding geweest om in opdracht van de Commissie Politie & Wetenschap (CPW) een verkennend en experimenteel onderzoek te doen naar de besluitvorming door de Vaste Kern Leidinggevenden (VKL) die binnen een TGO leiding moet geven aan het opsporingsproces en (daarmee) de Vaste Kern Uitvoerenden (VKU). ‘Verkennend’ houdt in dat gepoogd wordt om een eerste inzicht te geven in de politieke besluitvormingspraktijk en meer specifiek de mate waarin VKL-teams in staat zijn om procesaspecten zoals tunnelvisie te onderkennen. ‘Experimenteel’ wil zeggen dat naast ‘traditionele’ onderzoeksmethoden als interviews en literatuuronderzoek een bijzondere onderzoeksmethode gebruikt is, namelijk een serious game.

1.2 Onderzoeksdoelen en -vragen

Dit onderzoek kent drie doelen. Het eerste doel is inzicht te krijgen in de wijze waarop Vaste Kernen Leidinggevenden (VKL's) van Teams Grootchalige Opsporing (TGO's) in de huidige praktijk omgaan met procesvalkuilen zoals tunnelvisie in het opsporingsproces.

In de visie van Crisislab geven interviews en enquêtes slechts een beperkt en gekleurd beeld van de werkelijkheid. Andere (aanvullende) onderzoeksmethoden zijn nodig voor wie een werkelijk beeld wil krijgen van de besluitvorming aan de ‘frontlijn’. Een bekende maar zeer arbeidsintensieve methode is de participatieve observatie. In dit onderzoek proberen we een andere bekende methode te gebruiken: een serious game. In een serious game wordt beoogd de deelnemers op een zodanige wijze bij een ‘spelvorm’ te betrekken dat werkelijke beslismechanismen aan het licht komen.

Het tweede doel is daarom om als experimenteel onderzoeksinstrument een serious game voor VKL's te ontwikkelen die gebruikt kan worden om inzicht te bieden in de omgang van VKL's met procesvalkuilen zoals tunnelvisie.

Het derde doel is te achterhalen of en zo ja, in welke mate een serious game een geschikt opleidings- en oefeninstrument is binnen de opsporingspraktijk.

De drie onderzoeksvragen die we daarmee willen beantwoorden, zijn de volgende.

- 1 In welke mate zijn VKL-teams in staat om procesvalkuilen (waaronder tunnelvisie) in de serious game te onderkennen?
- 2 In hoeverre is een serious game een geschikt instrument om de besluitvorming in VKL-verband inzichtelijk te maken?
- 3 In hoeverre is een serious game een geschikt opleidings- en oefeninstrument?

1.3 Methodologie van onderzoek

In dit onderzoek combineren we drie methoden: literatuuronderzoek, interviews en een serious game.

Om onderzoeksvraag 1 te beantwoorden, hebben we allereerst een literatuurstudie uitgevoerd om inzicht te krijgen in de wijze waarop besluitvorming door professionals in de praktijk plaatsvindt. Op basis van deze literatuurstudie en eerder eigen onderzoek¹⁶ hebben we de volgende procesaspecten benoemd: het aanbrengen van focus, beslissen met behulp van stereotypen, informatiezucht, beslissen onder politieke en maatschappelijke druk, informatiedeling, leiding TGO, beslissen met behulp van vuistregels en als laatste, het zoeken naar bekrachtigend bewijs. Deze aspecten zijn vervolgens verwerkt in een serious game. De serious game is opgebouwd uit drie rondes. Per ronde krijgt ieder VKL-lid functiespecifieke informatie (op papier) over een waarschijnlijke moord in een kroeg. Het scenario is een bewerking van een ‘echt’ TGO-onderzoek.¹⁷ Op basis van deze informatie moet per ronde worden besloten welke activiteiten er worden uitgevoerd en hoe de standaard beschikbare menskracht verdeeld gaat worden. Het doel dat de VKL-teams moeten verwezenlijken, is het oplossen van de zaak. De VKL-teams krijgen echter niet alle noodzakelijke gegevens om de zaak op te kunnen lossen, zodat deze simpelweg niet op te lossen valt.

De serious game is getest door een VKL-team van de politie Kennemerland. Na deze test is de serious game op twee onderdelen iets aangepast (namelijk een andere formulering van de opdracht na iedere ronde en het herformuleren van enkele zinnen zodat deze beter aansloten bij de gebruikelijke politietaal). Vervolgens hebben we negen VKL-teams aan de serious game onderworpen: zes teams uit Amsterdam-Amstelland, een team van de Kmar/Schiphol, een team van Limburg-Zuid en een team van Haaglanden. Aangezien de inhoud van de serious game na de test niet is aangepast, nemen we de resultaten van Kennemerland ook mee in de analyse. In totaal hebben dus tien VKL-teams de serious game gespeeld.

Oorspronkelijk hadden ook de VKL-teams van Brabant Zuid-Oost, Noord-Holland Noord en Zaanstreek-Waterland, Groningen/Friesland/Drenthe en Utrecht hun medewerking toegezegd aan de serious game. Deze medewerking kon echter op het laatste moment niet verleend worden vanwege capaciteits-

¹⁶ Helsloot & Groenendaal, 2011.

¹⁷ De serious game is gedeeltelijk gebaseerd op de TGO Alkmaarseweg uit 2004. LJN nummer AT2572.

tekort (veroorzaakt door lopende of nieuwe TGO-zaken). Wanneer deze teams wel hadden kunnen meewerken aan het onderzoek, dan was er sprake geweest van een evenwichtige verdeling tussen stedelijke en landelijke VKL-teams. Dit hebben we nu helaas niet kunnen realiseren. Dit is mogelijk van invloed op de resultaten, aangezien de stedelijke teams naar eigen zeggen vaker TGO-waardige delicten hebben dan landelijke VKL-teams en daarmee ook meer ervaring hebben met het werken in TGO-verband.

Om onderzoeksvragen 2 en 3 te beantwoorden, hebben we de literatuur over serious games en simulaties bestudeerd. Daarnaast hebben we na afloop van de serious game de VKL-teams gevraagd naar hun perceptie over de serious game.

1.4 Leeswijzer

Dit onderzoeksrapport bestaat inclusief dit eerste hoofdstuk uit zes hoofdstukken.

Hoofdstuk 2 geeft een beschrijving van de literatuur over serious gaming. De vragen die in dit hoofdstuk centraal staan zijn a) of een serious game een effectief instrument is om enig inzicht te krijgen in de besluitvormingsprocessen van teams, en b) of een serious game een effectief opleidings- en trainingsinstrument kan zijn.

Het derde hoofdstuk gaat over de wijze waarop professionals beslissingen nemen in het dagelijkse werk. Dit hoofdstuk beschrijft de voor- en nadelen van de besluitvormingsmechanismen die door professionals gebruikt worden en geeft inzicht in de procesaspecten en -valkuilen die wij in de serious game verwerkt hebben.

Hoofdstuk 4 gaat in op de serious game die wij ontwikkeld hebben en geeft inzicht in de wijze waarop VKL-teams in de serious game zijn omgegaan met de procesvalkuilen die wij in de game verwerkt hebben.

Hoofdstuk 5 geeft een beknopte weergave van de reflectie van de VKL-teams op de serious game.

In hoofdstuk 6 worden alle hoofdstukken van dit onderzoek samengevat en vindt een *overall*-analyse plaats. Dit hoofdstuk geeft daarnaast ook een antwoord op de onderzoeksvragen en doet tevens enkele aanbevelingen voor vervolgonderzoek en de researchpraktijk.

De literatuur over serious games

2.1 Inleiding

Dit hoofdstuk geeft een overzicht van de inzichten uit de literatuur over serious gaming en simulaties. Twee vragen staan in dit hoofdstuk centraal: a) is een serious game een geschikt instrument om besluitvorming binnen (politie)-teams inzichtelijk te maken; en b) is een serious game een geschikt opleidings- en oefeninstrument?

2.2 Begripsbepaling

In de literatuur over serious gaming wordt traditioneel onderscheid gemaakt tussen een serious game en een simulatie.¹⁸ Een serious game is een activiteit of spelvorm waarbij twee of meerdere beslissers een bepaald doel moeten verwezenlijken in een gesimplificeerde, maar op onderdelen realistische context.¹⁹ De toevoeging ‘serious’ is erop gericht om duidelijk te maken dat het spel primair bedoeld is ter educatie en niet ter entertainment.

De term ‘serious game’ stamt al uit 1970 en werd oorspronkelijk gebruikt als alternatieve aanduiding voor spelsimulaties waarbij fysieke materialen zoals een bord, kaarten, fiches, foto’s en andere documenten gebruikt werden. Sinds het begin van deze eeuw wordt de naam ‘serious gaming’ ook gehanteerd als aanduiding voor het gebruik van computergames voor niet-entertainmentdoeleinden.²⁰ Serious games zijn er in verschillende soorten en maten. Sommige worden gebruikt als ‘opwarmer’ van een training en duren slechts vijftien minuten tot enkele uren. Andere serious games worden gebruikt als het ‘centrale leer-

¹⁸ Crookall, 2010.

¹⁹ Abt, 1987.

²⁰ Mayer & Kleistra, 2009.

instrument' en duren enkele uren tot één of meerdere dagen. Serious games worden in allerlei sectoren toegepast, zoals de gezondheidszorg, de hulpverleningssector, de bancaire wereld en in de bouw.²¹

In tegenstelling tot een serious game probeert een simulatie de werkelijkheid zo dicht mogelijk te benaderen, zodat de beslissers in aanraking komen met – en kunnen oefenen in – een omgeving die nagenoeg hetzelfde is als 'de werkelijkheid'. Het belangrijkste verschil tussen een serious game en een simulatie is daarmee de mate van realiteit die gepoogd wordt na te bootsen: een serious game simuleert alleen de relevante aspecten van een context, terwijl bij een simulatie omstandigheden gecreëerd worden die de werkelijkheid en al haar aspecten (zicht, gevoel, geur, enzovoort) zo dicht mogelijk benaderen.

Een bekend en beproefd voorbeeld van een (computer)simulatie is de flightsimulator die binnen de luchtvaartindustrie wijdverbreid gebruikt wordt om piloten op te leiden en te trainen. Het doel hiervan is om in een uiterst realistische context procedures te trainen en piloten ervaring op te laten doen in niet veelvoorkomende (nood)situaties. Daarnaast is de flightsimulator een instrument dat gebruikt wordt om de vakbekwaamheid van piloten te testen.²²

Opgemerkt moet worden dat het verschil tussen simulaties en serious games met de komst van nieuwe computertechnologieën steeds meer begint te vervagen. Waar het in de jaren tachtig en negentig nog eenvoudig was om het onderscheid te maken tussen de eenvoudige serious games en de geavanceerde simulators, is dit onderscheid met de komst van nieuwe, goedkopere computertechnieken aan het verdwijnen. Het is tegenwoordig gemakkelijk om serious games te ontwikkelen die de werkelijkheid redelijk tot goed benaderen. Een belangrijk verschil tussen beide blijft dat een serious game veelal op de werkplek kan worden gespeeld (al dan niet met ondersteuning van bijvoorbeeld laptops en beamers), terwijl voor een 'echte' simulatie (dure) geprepareerde faciliteiten noodzakelijk zijn (zoals vliegtuig- en treinsimulators of de geavanceerde simulatieruimte die de Politieacademie gebruikt om rechercheurs op te leiden en te trainen).

21 Zie voor specifieke voorbeelden Mayer & Kleistra, 2009.

22 Zsombok & Klein, 1997.

2.3 De verschillende functies van serious games

Serious games kunnen volgens de literatuur meerdere, overlappende functies hebben. In de literatuur wordt gesteld dat serious games geschikt zijn als (wetenschappelijk of toegepast) onderzoeksinstrument, veranderinstrument en leerinstrument.²³

Onderzoeksinstrument: de serious game kan volgens de literatuur gebruikt worden om een bepaalde onderzoeksvraag te beantwoorden. Het kan hierbij bijvoorbeeld gaan om het beoordelen van de werking van nieuwe of bestaande beleidsregels en procedures, het naar de voorgrond krijgen van bestaande attitudes en gedragingen in teams of het testen van competenties van medewerkers.

Serious game als onderzoeksinstrument

‘Complexity and incomplete information characterize many of the problems of industry and government, yet plans and decisions must be made. To actually test and evaluate various policies is too expensive in many cases and too risky in others. Games, however, provide a means of identifying and evaluating the consequences of alternative plans and policies.’²⁴

Veranderinstrument: serious games kunnen ook worden ingezet als instrument om een bepaalde verandering te faciliteren. Door het spelen van een serious game kan bij de spelers bewustwording ontstaan over wat een bepaalde verandering behelst en waarvoor de verandering noodzakelijk is. Serious games kunnen, kortom, helpen bij het versterken van het draagvlak voor een bepaalde verandering.²⁵

Leerinstrument: serious games kunnen volgens de literatuur ook worden ingezet om nieuwe regels en procedures aan te leren of bestaande kennis op te frissen.

²³ Crookall, 2010.

²⁴ Abt, 1987: 11.

²⁵ Mayer & Kleistra, 2009.

Serious game als leerinstrument

'Games are effective teaching and training devised for students of all ages and in many situations because they are highly motivating, and because they communicate very efficiently the concepts and facts of many subjects. They create dramatic representations of the real problem being studied. The players assume realistic roles, face problems, formulate strategies, make decisions, and get fast feedback on the consequences of their action. Also, with games one can evaluate the students' performances without risking the costs of having errors made in "real-world" tryouts and without some of the distortions inherent in direct examination.'²⁶

Serious games kunnen volgens de literatuur worden ingezet op drie verschillende niveaus, namelijk a) systeemniveau, b) netwerkniveau en c) actor- en groepsniveau.²⁷

Het systeemniveau: op dit structuurniveau kan een serious game worden ingezet om het effect van een systeem (relatie tussen verschillende onderdelen die elkaar beïnvloeden en een geheel vormen zoals technologie, institutie, cultuur en intentioneel menselijk handelen) te testen. Met andere woorden, voldoet een systeem aan de eisen die eraan gesteld worden? Daarnaast zijn serious games bijzonder geschikt om inzicht te geven in het niet-lineaire gedrag van complexe systemen. Een complex systeem is een systeem dat in zijn geheel bepaalde eigenschappen vertoont die niet af te leiden zijn uit de eigenschappen van de verschillende delen waaruit het systeem bestaat.²⁸

Het netwerkniveau: op dit niveau kan een serious game worden ingezet om intermenselijke interactie binnen een netwerk te verbeteren. Het kan hierbij bijvoorbeeld gaan om het implementeren van nieuw beleid of een organisatieverandering die betrekking heeft op meerdere afdelingen binnen een organisatie. De veronderstelling is dat het 'droog oefenen' van een geplande verandering het commitment voor de verandering vergroot en (daarmee) het echte samenspel in een netwerk of keten verbetert. Daarnaast biedt het droog spelen van een verandering de mogelijkheid om nog aanpassingen door te voeren in de veranderplannen.²⁹

26 Abt, 1987.

27 Mayer & Kleistra, 2009.

28 Mayer & Kleistra, 2009.

29 Mayer & Kleistra, 2009.

Het actor- en groepsniveau: serious games kunnen gebruikt worden om bepaalde veranderingen te realiseren op het actor- of groepsniveau. Het kan bijvoorbeeld gaan om het aanleren van een bepaalde werkwijze voor nieuwe medewerkers of het vergroten van de bewustwording binnen een groep met betrekking tot het groepsgedrag. Serious games hebben volgens onderzoekers een ‘procedurele logica waarin plaats is voor niet-lineaire en veranderlijke oorzaak-gevolg-relaties. Voor operationele trainingen heeft dat een belangrijke toegevoegde waarde, bijvoorbeeld wanneer het gaat om procedures in geval van inspecties, hulpverlenings- of crisissituaties.’³⁰

Gelet op de focus van dit onderzoek richten we ons in de volgende paragrafen specifiek op de serious game als onderzoeks- en leerinstrument.

2.4 Eigenschappen van serious games

Hoewel er allerlei verschillende soorten serious games bestaan, hebben ze allemaal een aantal gemeenschappelijke eigenschappen.³¹

- *Competitie en doel*: een serious game heeft altijd een bepaald wedstrijdelement in zich. Wedstrijdelementen kunnen zijn het gezamenlijk oplossen van een bepaald vraagstuk (al dan niet binnen een bepaalde tijd), het bereiken van een bepaald niveau of het overtreffen van de tegenspelers.
- *Regels*: alle serious games hebben bepaalde regels die de beslissingsmogelijkheden van de cursisten beperken. Een regel kan bijvoorbeeld zijn dat de cursist, in tegenstelling tot wat men in de dagelijkse praktijk gewend is, met een bepaald model moet werken of de gemaakte afspraken moet opschrijven.
- *Keuzes*: in serious games kunnen verschillende soorten keuzemomenten ingebouwd worden. In de literatuur wordt een onderscheid gemaakt tussen expressieve keuzes, strategische keuzes en tactische keuzes. Expressieve keuzemomenten worden hoofdzakelijk ingebouwd bij serious computergames waarbij spelers de mogelijkheid krijgen om een bepaald personage (avatar) te kiezen en dit naar eigen inzicht aan te kleden. Dit verhoogt volgens de literatuur de binding van de cursist met de game. Strategische keuzemo-

³⁰ Mayer & Kleistra, 2009.

³¹ De eigenschappen uit deze paragraaf staan (uitgebreider) beschreven in Charsky, 2010.

menten worden ook hoofdzakelijk ingebouwd bij serious computergames. Het betreft hier keuzes die van invloed zijn op de moeilijkheidsgraad van het spel, bijvoorbeeld de 'intelligentie' van de virtuele tegenspelers, de beschikbare 'resources' of het aantal spelers dat meespeelt. Tactische keuzemomenten zijn de momenten waarop de spelers keuzes moeten maken die direct betrekking hebben op het realiseren van het doel van het spel.

- *Uitdagingen*: serious games bestaan in het algemeen uit verschillende rondes, (deel)opdrachten en/of activiteiten die de spelers moeten uitvoeren om het doel van het spel te kunnen verwezenlijken.
- *Fantasie*: serious games lijken op onderdelen op de werkelijkheid, maar bestaan ook voor een deel uit fantasie-elementen. Soms kunnen deze fantasie-elementen toegevoegd zijn om de motivatie en betrokkenheid van de spelers te vergroten, maar in de meeste gevallen is het een gevolg van het principe om de serious game simpel, doeltreffend en betaalbaar te houden.

2.5 *Serious game als onderzoeksinstrument*

In de literatuur over serious gaming wordt gesteld dat een serious game gebruikt kan worden als een participatieve en interactieve onderzoeksmethode binnen (toegepast) beleids- of wetenschappelijk onderzoek, waarbij het accent ligt op het verklaren, begrijpen en beoordelen van (het gedrag in) het spel en de betekenis en conclusies daarvan voor de werkelijkheid.³²

Serious games worden binnen verschillende vakgebieden toegepast om bepaalde inzichten te verwerven.³³ Relevant voor dit onderzoek is dat binnen de bedrijfs- en organisatiewetenschappen veel onderzoek gedaan is (en wordt) met behulp van serious games naar onder meer de besluitvorming in teams, strategisch management door managers, risicomangement binnen projectorganisaties en leiderschapsstijlen van individuen.³⁴

Wanneer een serious game als onderzoeksinstrument binnen een organisatiecontext wordt toegepast, zoals in het voorliggende onderzoek het geval is, dan moet hij volgens de literatuur aan drie voorwaarden voldoen, wil hij de standaardeigenschappen van iedere organisatiecontext adequaat kunnen simu-

32 Mayer & Kleistra, 2009.

33 Zie Gentry e.a., 1984 en Keys & Wolfe 1990 voor een overzicht.

34 Keys & Wolfe, 1990.

leren. In de eerste plaats moet de serious game aansluiten bij de wijze waarop mensen in de dagelijkse situatie met elkaar communiceren. In de tweede plaats moet de serious game uitgaan van informatieasymmetrie: niet iedere deelnemer aan de serious game heeft dezelfde informatie en dus moet er informatie gedeeld en geïntegreerd worden. In de derde plaats moet niet alle informatie die de deelnemers van de serious game willen hebben (direct) beschikbaar zijn.³⁵

De afgelopen decennia is veel onderzoek verschenen dat de voor- en nadelen van het gebruik van serious games als onderzoeksinstrument in kaart brengt.³⁶ De voordelen van een serious game zijn volgens de literatuur dat het mogelijk is om omgevingsfactoren redelijk te controleren, zodat het makkelijker is om meerdere games met elkaar te vergelijken. Dit biedt vervolgens meer betrouwbaarheid bij het generaliseren van de resultaten. Andere voordelen zijn onder meer de lage dataverzamelingskosten, de hoge betrokkenheid van de spelers en de daardoor 'rijkere' data, het naar de voorgrond krijgen van complexe besluitvormingsprocessen en het gemak waarmee de ontwikkelingen binnen een groep over een langere periode te meten zijn. Interessant voor het voorliggende onderzoek is de onderkenning van onderzoekers dat serious games bijzonder geschikt zijn om te onderzoeken welke invloed (contextuele) variabelen hebben op het besluitvormingsproces binnen groepen en teams.³⁷

'Gaming provides rapid, concrete and consistent feedback to the same decisions repeated over lengthy periods of time and may be the most appropriate laboratory for testing dynamic models of decision making. This is a feature usually not available in cases and simpler exercises. Decisions are difficult to track in the real world because they are made in different parts of the organization at different times. Because simulation teams usually meet together at one location, the researcher can observe the entire decision making process and the interrelated group interactions.'³⁸

35 Gentry e.a., 1984.

36 Keys & Wolfe, 1990.

37 Gentry e.a., 1984.

38 Keys & Wolfe, 1990: 323.

Net als aan iedere andere methodologie kleven er ook nadelen aan het gebruik van serious games als onderzoeksinstrument. In de literatuur wordt gesteld dat serious games de ‘echte’ werkelijkheid slechts benaderen en niet volledig simuleren. Daarom is het volgens deze onderzoekers altijd noodzakelijk dat de uitkomsten van een serious game gevalideerd worden door diepgravend veldonderzoek (of vice versa). Daarnaast wordt in de literatuur als nadeel gezien dat de deelnemers aan de serious game zich bewust zijn van hun deelname aan het spel en zich daarom anders gedragen dan ze in werkelijkheid doen. Dit kan de interne validiteit van het onderzoek ondermijnen.³⁹

2.6 Serious game als leerinstrument

In de literatuur over serious gaming worden veel voorbeelden beschreven van serious games die gebruikt worden als leerinstrument. De afgelopen decennia hebben veel onderzoekers geprobeerd om het leerrendement van (hun) serious games inzichtelijk te krijgen.⁴⁰ Dit is nog niet zo gemakkelijk gebleken. Dit komt onder meer omdat onderzoekers het moeilijk vinden om de precieze oorzaak van een mogelijk leerrendement te achterhalen. Een andere reden is dat het vaak moeilijk gevonden wordt om de uitkomsten van serious games met elkaar te vergelijken, omdat de begeleiding van een serious game vaak (veel) invloed heeft op de uitkomsten ervan.⁴¹ Wanneer de begeleiding per serious game erg verschillend is, maakt dit het moeilijk om de uitkomsten met elkaar te vergelijken.

De onderzoeken die geprobeerd hebben om het leereffect van serious games te achterhalen, laten een wisselend beeld zien. In de ene studie wordt geconcludeerd dat het leerrendement van serious games hoger is dan dat van traditionele leerinstrumenten, in andere onderzoeken wordt geen verschil gevonden. De tentatieve conclusie is daarmee dat het beperkte empirische bewijs laat zien dat het leereffect van serious games ten minste gelijk is aan dat van traditionele leermiddelen.

³⁹ Gentry e.a., 1984; Keys & Wolfe, 1990.

⁴⁰ Vlg. Hofstede e.a., 2010; Petranek e.a., 1992.

⁴¹ Hofstede e.a., 2010.

Leren van serious games?

'A simulation game could work through some property of games, or through the quality of the simulation model, or through the composition of the group that performs it, or through the expertise of the facilitator, or through something else yet again, or through a combination of all of these.'⁴²

Ondanks de beperkte hoeveelheid empirisch bewijs zijn de meeste onderzoekers overwegend positief over de leereffecten van serious games, ook in vergelijking met de traditionele leerinstrumenten.⁴³ Deze positieve attitude komt tot uitdrukking in drie verschillende, in de literatuur vaak terugkerende argumenten of veronderstellingen over de werking van serious games: a) het is leuk om te doen, b) de speler kan leren in een veilige omgeving, waarin de speler actie en reactie kan uitproberen, en c) de speler leert actief, zowel op het cognitieve, het emotionele als het handelingsniveau. In het navolgende gaan we dieper in op deze argumenten en/of veronderstellingen uit de literatuur.

In de eerste plaats wordt gesteld dat cursisten over het algemeen erg gemotiveerd zijn om deel te nemen aan een serious game omdat het, in tegenstelling tot veel traditionele leerinstrumenten, leuk is om te doen. Dit leerplezier verhoogt de betrokkenheid, zodat het leereffect hoger is.

Cursisten vinden serious games leuk

'The superior motivation of students in educational simulation games is widely recognized. It is obvious that motivation is necessary but not sufficient for learning. But the educational benefits of simulation games other than motivational are only dimly understood. The training that games provide in intuition-building, problem solving and social behavior, for example, are of incalculable value.'⁴⁴

42 Hofstede e.a., 2010: 825.

43 Hofstede e.a., 2010; De Freitas, 2006; Crookall, 2010.

44 Abt, 1987: 18.

In de tweede plaats maken serious games het mogelijk om deelnemers ‘veilig’ te laten oefenen en experimenteren in situaties waarin dit normaliter in ‘de echte wereld’ niet kan of niet gewenst is. Bekend zijn de serious games die binnen de crisisbeheersing gebruikt worden om tactische en strategische beslissers te trainen in het handelen tijdens crisissituaties.⁴⁵

In de derde plaats maken serious games het mogelijk om net als in de ‘echte wereld’ op een actieve wijze cognitie, emoties en actie gedurende het spelproces te integreren. In een serious game zijn namelijk denkkraft, motorische vaardigheden, emotionele controle en sociale vaardigheden allemaal noodzakelijk om het doel van het spel te kunnen realiseren. Doordat al deze aspecten in samenhang met elkaar beoefend kunnen worden, krijgt het leren direct betekenis in de beroepspraktijk van de cursist.⁴⁶

Serious games integreren cognitie, emotie en actie

‘There are three kinds of judgments that people need to make: judgments of facts, judgments about what is desirable, and judgments about what to do. The three kinds of judgments relate to the domains of a) cognition; b) ethics, emotions and culture; and c) action and change. The integration of the three is always needed in life, particularly by leaders of any kind. One must gauge the situation using relevant knowledge, judge its desirability and acceptability to all stakeholders, and then decide on a course of action. The integration is catered for by practitioners of simulation gaming. Simulation games are therefore well suited as tools to acquire cognitive skills that in real life have to be performed under stress and with great risk and as tools to integrate cognition, emotion and action in social settings.’⁴⁷

Een aspect dat hiermee samenhangt, is dat de spelers van een serious game het denken moeten koppelen aan het doen. Al dan niet ondersteund door een goede debriefing maakt een serious game het daarmee mogelijk om te reflecteren op het eigen gedrag.

45 Crichton e.a., 2005.

46 Hofstede e.a., 2010: 829.

47 Hofstede e.a., 2010: 829.

Zelfreflectie met behulp van een serious game

‘Simulation games couple thinking and doing. Participants are constantly thinking, acting and considering. They are confronted with actions that they do not want to take or with consequences they do not want to accept. Or vice versa: They want to achieve something and develop or learn the purposeful acts that are required for this. The process of sense making is the key to learning in a game. Through the process of visualization and verbalization, people learn about their actions, thoughts, goals and results. They do this during a game and consolidate it during debriefing.’⁴⁸

Inzicht krijgen in impliciete regels, (culturele) normen en waarden

‘Simulation games are environments with a clear infrastructure of rules, roles and incentives to start with. Based on these, they leave room for letting a unique process unfold during a game run. The rules are not fully specified. The more interpersonal interaction a simulation game allows, the more leeway it provides for unwritten rules to operate.’⁴⁹

In de vierde plaats maken serious games het mogelijk om de deelnemers beter te laten nadenken over de ‘bronnen’ (bijvoorbeeld onderzoeksmiddelen of menskracht) waarover ze in het dagelijkse werk beschikken om het werk in te delen en uit te (laten) voeren. Dit aspect is volgens Abt moeilijk over te brengen met behulp van conventionele leermethoden, omdat het een activiteit is die zich vooral binnen de beroepscontext adequaat laat begrijpen.⁵⁰

Het trainen van het verdelen van onderzoeksmiddelen

‘Another intellectual skill inadequately taught by conventional methods is allocation of resources. The basic idea is that, as with energy and matter in most instances, at any one time within any one system a constant amount of resources are conserved – more in one place means less in

48 Hofstede e.a., 2010: 833.

49 Hofstede e.a., 2010: 832.

50 Abt, 1987.

another... The core issue is that of allocating limited resources to maximize one's objective.'⁵¹

2.7 Leren van serious games: het belang van de debriefing

Wanneer een serious game gebruikt wordt om bepaalde leerdoelen te verwezenlijken, is het verzorgen van een goede debriefing volgens de literatuur over serious gaming uitermate belangrijk. Een debriefing is een mondelinge discussie na het spelen van de serious game tussen de spelers en de spelbegeleiders over de gebeurtenissen die tijdens het spel hebben plaatsgevonden.⁵² In de literatuur wordt aangegeven dat er verschillende manieren zijn waarop een debriefing kan worden vormgegeven.⁵³ Een debriefing kan specifiek gericht zijn op de leerdoelen die opgesteld zijn, maar kan ook breder gericht zijn op de sociale processen die zich tijdens het spelen van de serious game hebben voorgedaan. Voor beide benaderingen zijn in de literatuur verschillende hulpmiddelen ontwikkeld.⁵⁴

In de literatuur wordt gesteld dat de debriefing in de praktijk veel te weinig aandacht krijgt. Dit komt dan bijvoorbeeld doordat de serious game langer duurt dan gepland, waardoor minder tijd overblijft voor de debriefing. Dit terwijl er een grote mate van overeenstemming bestaat in de literatuur over het belang van de debriefing voor het leereffect van de cursisten. Hoe grondiger de debriefing, hoe hoger het leereffect, zo is de veronderstelling.

Het belang van de debriefing

'The concern about debriefing stems not from some kind of orthodoxy, but simply from a condition of learning. Debriefing is the processing of the game experience to turn it into learning.'⁵⁵

51 Abt, 1987: 19.

52 Petranek e.a., 1992.

53 Petranek e.a., 1992.

54 Petranek e.a., 1992.

55 Crookall, 2010: 907.

‘In many of the games that I run, the debriefing is longer and more engaging for participants than the game itself. It is in the debriefing that my students and trainees really “get serious”. I have said elsewhere, and others too have said it, that game design should start with the place where the participants are going to learn, that is, with the debriefing. At the very least, the debriefing should be a design consideration right from the start.’⁵⁶

2.8 Analyse en samenvatting

In dit hoofdstuk stonden twee vragen centraal. In de eerste plaats vroegen we ons af of een serious game een geschikt instrument is om het besluitvormingsproces binnen een team inzichtelijk te maken. In de tweede plaats waren we benieuwd of een serious game een geschikt opleidings- en oefeninstrument kan zijn.

De literatuur over serious gaming en simulaties maakt duidelijk dat beide vragen met ‘ja’ beantwoord kunnen worden. Volgens de literatuur kan een serious game een geschikt instrument zijn om a) de (kwaliteit van) besluitvorming binnen teams inzichtelijk te maken en b) om functionarissen op dit specifieke aspect op te leiden en te oefenen. Wel menen wij dat het voor de deelnemers aan het spel vooraf duidelijk moet zijn welk doel de spelbegeleiders precies beogen. Als het doel is om te leren van de game, dan moeten de spelers niet naderhand ‘afgerekend’ worden op het resultaat van het spel.

Op basis van de literatuur concluderen wij dat de serious game een bijzonder geschikt opleidingsinstrument is omdat de (ontwikkel)kosten gering zijn, het spelplezier bij de deelnemers over het algemeen hoog is en het mogelijk is om de game ‘op de werkvloer’ te spelen, zodat de belasting van de deelnemers beperkt is.

In beide gevallen geldt dat een serious game een bepaald spelelement in zich moet hebben en dat deelnemers een bepaald doel moeten nastreven tijdens het spelen van het spel. Wanneer een serious game als onderzoeksinstrument gebruikt wordt, is het belangrijk dat zo veel mogelijk aangesloten wordt bij de dagelijkse situatie in de organisatie: de dagelijkse communicatielijnen moeten

56 Crookall, 2010: 908.

in het spel worden gevolgd, de samenstelling van teams moet hetzelfde blijven en het spel moet in een vertrouwde omgeving plaatsvinden. Informatieasymmetrie tussen de spelers is verder een vast kenmerk van serious games.

Wanneer een serious game als leerinstrument wordt ingezet, is het met name van belang om een uitgebreide debriefing te verzorgen waarin de observatoren reflecteren op dat wat zij hebben waargenomen. Dit biedt vervolgens stof voor een discussie tussen observatoren en deelnemers, zodat de deelnemers ook daadwerkelijk tot nieuwe inzichten kunnen komen.

Theorie over besluitvorming door professionals

3.1 Inleiding

Dit hoofdstuk gaat in op de wijze waarop professionals in de praktijk beslissingen nemen. Hiertoe contrasteren we het klassieke model van beslissen met het geheel aan theorieën en modellen over ‘natuurlijke’ besluitvorming dat ook wel bekendstaat onder de noemer *Naturalistic Decision Making* (NDM). Vervolgens gaan we nader in op de belangrijkste NDM-theorieën en -modellen en laten we zien wat de procesaspecten en (mogelijke) relevante procesvalkuilen zijn bij het besluitvormingsproces in een (opsporings)onderzoek.

3.2 Het klassieke model van beslissen versus natuurlijke besluitvorming

Het klassieke model van beslissen is gebaseerd op de aanname dat besluiten rationeel en berekend tot stand komen. Het uitgangspunt is dat een beslisser wordt geconfronteerd met een probleem waarvoor de meest optimale oplossing moet worden gevonden. Om tot deze optimale oplossing te komen, wordt een standaardbeslismodel gehanteerd. De eerste stap in dit model is dat de beslisser het doel of het probleem definieert. Vervolgens moeten de verschillende middelen of oplossingen in kaart worden gebracht. Daarna moeten per middel of oplossing de voor- en nadelen worden bepaald. Als laatste worden deze voor- en nadelen met elkaar vergeleken en wordt het gunstigste alternatief gekozen.⁵⁷

Sinds de jaren vijftig van de vorige eeuw vinden onderzoekers dat besluiten in de praktijk meestal niet volgens dit klassieke model van beslissen (kunnen) worden genomen. Een van de eerste en bekendste critici van het klassieke model van beslissen is Nobelprijswinnaar Herbert Simon.⁵⁸ Simon stelt dat er bij besluitvorming altijd sprake is van ‘*bounded rationality*’ ofwel een begrensde rationaliteit. Dit betekent dat beslisser niet in staat zijn om bij het nemen van

⁵⁷ Simon, 1955.

⁵⁸ Simon, 1955.

(complexe) beslissingen alle aanwezige alternatieven te onderzoeken en alle voor- en nadelen vast te stellen. Simon stelt dat er slechts enkele alternatieven in kaart worden gebracht en er maar een beperkte afweging van voor- en nadelen plaatsvindt. De factor tijd is hierbij een belangrijke begrenzer. Een beslisser heeft immers maar een beperkte tijd om na te denken over een besluit. Dit leidt er volgens Simon toe dat een beslisser ophoudt met het vergelijken van alternatieven als zich een bevredigende oplossing aandient. Het principe dat een beslisser niet streeft naar de meest optimale oplossing, maar genoegen neemt met ‘de eerste de beste’ bevredigende oplossing, wordt *satisfying* genoemd.⁵⁹

Uit onvrede met de beperkte toepasbaarheid van het klassieke, voorschrijvende model van beslissen hebben onder meer Gary Klein en Caroline Zsombok onderzoek gedaan naar de wijze waarop beslissingen in de praktijk tot stand komen.⁶⁰ Het uitgangspunt hierbij was dat de wijze waarop experts in de praktijk beslissingen nemen een betere maatlat is voor de effectiviteit van besluitvorming dan het klassieke voorschrijvende model van beslissen. Experts zijn in deze opvatting experts omdat ze vaak ‘het goede’ besluiten. Zsombok en Klein hebben in hun onderzoek gezocht naar sleutelementen tijdens besluitvorming in allerlei kritieke en complexe situaties zoals die plaatsvinden bij militaire operaties, anesthesie, operaties rond kernreactoren en booreilanden, complexe brandbestrijding, schakwedstrijden en juryberaadselingen bij controversiële rechtszaken. De naam voor het besluitvormingsonderzoek volgens dit principe is *Naturalistic Decision Making (NDM)*, ofwel ‘natuurlijke besluitvorming’.

In de volgende paragraaf gaan we in op een kernelement van NDM, namelijk de balans tussen intuïtie en mentale controle. Vervolgens gaan we nader in op de belangrijkste NDM-modellen en -theorieën en beschrijven we welke procesaspecten en (mogelijke) valkuilen bij deze modellen en theorieën horen.

3.3 Introductie op NDM: twee denksystemen

NDM gaat uit van de aanname dat mensen twee soorten ‘denksystemen’ gebruiken bij het nemen van beslissingen: een intuïtief denksysteem en een rationeel denksysteem.⁶¹

⁵⁹ Simon, 1955; Gigerenzer, 2002.

⁶⁰ Bijvoorbeeld Zsombok & Klein, 1997.

Centraal in het intuïtieve denksysteem staat impliciete kennis (*tacit knowledge*), ofwel kennis die zich niet of nauwelijks laat codificeren. Dit denksysteem werkt automatisch en snel, met weinig of geen inspanning en geen gevoel van controle.⁶² Bij voldoende tijd en bij meer complexe vraagstukken gebruiken mensen (ook) hun rationele denksysteem. Het rationele denksysteem omvat bewuste aandacht voor de mentale inspanningen die worden verricht, waaronder ook (bijvoorbeeld) ingewikkelde berekeningen. De werking van dit denksysteem wordt in de literatuur vaak gekoppeld aan de subjectieve ervaring van handlingsvermogen, keuze en concentratie.⁶³

Het intuïtieve denksysteem is een uitermate krachtig denksysteem en functioneert in het algemeen zeer goed. Het stelt mensen in staat om situaties juist in te schatten, redelijke voorspellingen te doen over de nabije toekomst en doeltreffend te handelen onder stressvolle omstandigheden. Het intuïtieve denksysteem kent echter ook bepaalde vooringenomenheden (biases ofwel systematische fouten; hier gaan we in de volgende paragrafen nader op in). Deze kunnen soms door het rationele denksysteem worden ontdekt en daarmee soms gecorrigeerd.

Ook het rationele denksysteem kent inherente beperkingen: het is passief, zijn capaciteit is beperkt en bovendien is de tijd niet altijd aanwezig om het rationele denksysteem bij te schakelen. Beide systemen zijn daarmee in grote mate complementair aan elkaar en maken dat mensen in veel verschillende soorten situaties effectief kunnen beslissen.⁶⁴

Experts onderscheiden zich van leken op de manier waarop ze beslissen. Experts nemen vaak betere beslissingen dan leken omdat hun intuïtieve denksysteem met betrekking tot hun expertisegebied beter ontwikkeld is (bij het onderscheid tussen besluitvorming door experts en leken speelt het rationele denksysteem een veel minder bepalende rol).⁶⁵ De eerste beslissing die bij experts 'bovenkomt' is vaak een effectieve oplossing. Leken benaderen een probleem hoofdzakelijk met hun rationele denksysteem omdat ze in veel mindere mate over impliciete kennis beschikken. Leken proberen verschillende beslis-

61 Ontleend aan Klein, 2009. Kahneman (2011) noemt het intuïtieve denksysteem 'systeem 1' en het rationele denksysteem 'systeem 2'. Belangrijk is de opmerking dat deze systemen geen entiteiten zijn in de zin dat ze een bepaalde wisselwerking hebben of dat ze aanwijsbaar zijn in de hersenen.

62 Kahneman, 2011: 28.

63 Kahneman, 2011: 28.

64 Klein, 2009.

65 Klein, 2009.

opties te wegen door het opstellen van vaste criteria en hebben daarom doorgaans meer tijd nodig om tot een (vaak minder goede) beslissing te komen. Opgemerkt moet overigens worden dat op terreinen waar experts geen ervaring of kennis hebben, ze vergelijkbaar beslissen als leken.⁶⁶

3.4 RPD: Experts beslissen in het algemeen snel en goed

De oorsprong van NDM ligt in het onderzoek dat in de jaren tachtig van de vorige eeuw is uitgevoerd door Gary Klein en collega's naar experts die vaak moeten beslissen onder tijdsdruk en onzekerheid. Specifiek aan de hand van onderzoek naar besluitvorming door ervaren brandweermensen ontwikkelden Klein en collega's het *Recognition Primed Decision Making* (RPD), ofwel 'herkennen doet beslissen model'. Dit model kan beschouwd worden als het basis-NDM-model.

Onderzoek naar besluitvorming door brandweermensen

Het bekendste NDM-onderzoek van Klein en collega's gaat over de vraag hoe ervaren brandweermensen goede beslissingen konden nemen onder tijdsdruk en onzekerheid: 'De aanvankelijke hypothese was dat de commandanten hun analyse tot slechts enkele mogelijkheden beperkten, maar die hypothese bleek onjuist. In feite genereerden de commandanten slechts één enkele mogelijkheid, en dat was alles wat ze nodig hadden. Ze baseerden zich op een repertoire van patronen dat ze in meer dan tien jaar aan de hand van reële en virtuele ervaringen hadden opgebouwd voor het vaststellen van een plausibele mogelijkheid. Deze mogelijkheid namen ze als eerste in beschouwing en ze pasten er een mentale simulatie op toe om te zien of het in de actuele situatie zou kunnen dienen. (...) Als deze aanpak geschikt leek, brachten ze hem in de praktijk. Als hij tekortschoot, pasten ze hem aan. Als ze hem niet gemakkelijk konden aanpassen, gingen ze over op de eerstvolgende plausibele mogelijkheid en volgden ze dezelfde procedure tot er een acceptabele handelwijze gevonden was.'⁶⁷

⁶⁶ Zsombok & Klein, 1997.

⁶⁷ Kahneman, 2011.

Het RPD-model onderscheidt drie stappen in de besluitvorming door experts.

- 1 *Situatieherkenning*. De situatie wordt herkend binnen een beperkte serie standaardsituaties die een expert paraat heeft.
- 2 *Seriële alternatievenvergelijking*. De expert kiest het besluit dat in deze standaard-situatie gebruikelijk is. Wanneer er meer tijd ter beschikking is, vormt de beslisser op basis van zijn ervaring een serie van alternatieve actiereeksen die tot het beoogde doel kunnen leiden. De rangorde van deze reeksen van acties wordt bepaald door 'hoe vaak ze al met succes gebruikt zijn in deze situatie'. Om te kijken of een actiereeks voldoet, gebruikt de beslisser als hij daarvoor nog tijd heeft stap 3.
- 3 *Mentale simulatie*. In gedachten wordt de reeks acties uitgevoerd en bekeken of deze kan werken in deze situatie.

Merk op dat de stappen 1 en 2 van het RPD-model corresponderen met het intuïtieve denksysteem en stap 3 uitgevoerd wordt door het rationele denksysteem.

Het RPD-model helpt bij het begrijpen van de beperkingen van de besluitvorming door experts. Experts zijn gebonden aan de grenzen van hun eigen ervaringskennis. Hoe rijker de ervaringskennis van een beslisser, hoe beter de beslisser in staat zal zijn om in verschillende omstandigheden effectief te besluiten.⁶⁸ De effectiviteit van de mentale simulatie door experts is afhankelijk van de wijze waarop zij lering getrokken hebben uit hun handelen. Het hebben van een 'juist' inzicht in de gevolgen van het handelen is namelijk noodzakelijk om mentale simulatie effectief toe te kunnen passen. Dit vraagt onder meer om gedegen opleiding, oefening en training met veel nadruk op reflectie.

Procesaspecten- en valkuilen bij RPD

Een kernelement van RPD is dat beslissers onder enige mate van druk en onzekerheid op basis van herkenning beslissen. In dit proces maken beslissers dikwijls gebruik van enkele, snelle heuristieken. Een bekende heuristiek die gebruikt wordt, is de representativiteitsheuristiek. Deze heuristiek houdt in dat beslissers een bepaald object of item op basis van enkele stereotiepe eigenschappen in een bepaalde categorie onderbrengen.⁶⁹ Het nemen van besluiten op basis van stereotypen is het eerste procesaspect dat we in dit onderzoek willen onderzoeken.

⁶⁸ Klein, 2009.

⁶⁹ Kahneman, 2011.

Beslissen met behulp van stereotypen

‘Een van de voornaamste kenmerken van het intuïtieve denksysteem is dat het categorieën als normen of prototypen interpreteert. Wanneer deze categorieën sociaal zijn, worden deze interpretaties stereotypen genoemd. Sommige stereotypen zijn verkeerd en kunnen schadelijke effecten hebben, maar de psychologische feiten kunnen niet vermeden worden: stereotypen, zowel de goede als de verkeerde, zijn hoe we over categorieën denken.’⁷⁰

Soms helpen stereotypen beslissers om effectieve beslissingen te nemen. In andere gevallen kunnen stereotypen inaccuraat zijn en zal de representativiteitsheuristiek de beslisser misleiden. Een procesvalkuil bij een opsporingsonderzoek is daarmee dat een bepaalde verdachte op basis van enkele stereotiepe eigenschappen te veel aandacht krijgt in het onderzoek, zodat er zonder een feitelijke grondslag op deze verdachte gefocust wordt.

Het tweede procesaspect dat correspondeert met het RPD-model is de natuurlijke neiging van experts om te leunen op enkele vuistregels bij het nemen van beslissingen. Deze vuistregels zijn gevormd op basis van ervaring en gewoonte. Een heuristiek die hierop van invloed is, is de beschikbaarheidsheuristiek. Deze heuristiek houdt in dat bepaalde items meer kans toegekend krijgen wanneer ze gemakkelijk en soepel uit het geheugen gevist kunnen worden. Ogenschijnlijke wetmatigheden bij opsporingsonderzoeken uit het verleden kunnen leiden tot de vorming van vuistregels die een voorname rol spelen bij toekomstige onderzoeken. In atypische onderzoeken kan het (onbewuste) gebruik van vuistregels echter suboptimaal uitpakken. Een procesvalkuil bij een opsporingsonderzoek is daarmee dat een vuistregel wordt toegepast zonder dat dit wordt onderkend en/of zonder dat hiervoor een feitelijke grondslag bestaat.

Er kan onderscheid gemaakt worden tussen inhoudelijke en procesmatige vuistregels. Een inhoudelijke vuistregel is een (ogenschijnlijk terugkerende) regel die gebruikt wordt voor het aanbrengen van focus in het (opsporings)-onderzoek. Een procesmatige vuistregel is een regel die betrekking heeft op de wijze waarop een onderzoek wordt uitgevoerd.

70 Kahneman, 2011: 177.

3.5 *Image Theory: beïnvloeding door ‘aangeleerde of aangeboren’ normen en waarden*

Belangrijk in het NDM-onderzoek is de onderkenning dat de normen en waarden van de beslisser een (grote) rol spelen in het nemen van beslissingen. Deze onderkenning vormt de basis van de *Image Theory* (vertaald als ‘de invloed van normen en waarden op besluitvorming’) die is opgesteld door Beach en Mitchell.⁷¹ De beslisalternatieven worden volgens deze theorie meer aan de normen en waarden van de beslisser getoetst dan aan het feit of zij de beste weg zijn naar het te bereiken doel. De beslisser neigt er volgens deze theorie dus toe om te handelen zoals hij (onbewust) vindt dat hij handelen moet, in tegenstelling tot handelen op basis van een overweging of dat handelen het meest effectief en efficiënt is.⁷²

Voorbeeld van besluitvorming beïnvloed door normen en waarden

In eerder onderzoek hebben de auteurs teamleiders en adviseurs forensisch onderzoek laten beslissen over capaciteitstoedeling in twee casussen die identiek waren, afgezien van het slachtoffer. De opdracht was deze beslissing alleen op inhoudelijke gronden te nemen. De capaciteit die werd toegedeeld in de situatie van een omgebrachte leerling op schoolreis was bijna tweemaal zo groot als die in de situatie van een omgebrachte junk.⁷³

Een bijzondere vorm van aangeboren waarden is de waarde die mensen hechten aan waardering binnen de ‘kudde’. Het ‘groepsdenken’ treedt mogelijk op in situaties waar een sterke leider met een groep in afzondering een duidelijke opdracht moet uitvoeren. In situaties waarbij groepsdenken optreedt, is er nauwelijks sprake van kritisch gedrag naar elkaar en naar ‘het plan’. Dat kan de groepsleider weer het gevoel geven dat zijn starthypothese extra bevestigd wordt: men had in kunnen grijpen, maar men heeft het niet gedaan. Dus zal het wel waar zijn.

71 Beach & Mitchell, 1998.

72 Beach & Mitchell, 1998.

73 Helsloot & Groenendaal, 2011.

Procesaspecten en -valkuilen bij de Image Theory

De normen, waarden en ambities van beslissers zijn van invloed op de keuzes die zij maken. Het procesaspect bij een opsporingsonderzoek is dat deze normen, waarden en ambities beïnvloed kunnen worden door externe factoren, zoals druk vanuit het openbaar bestuur en de publieke opinie. Soms kan deze druk behulpzaam zijn bij het verkrijgen van extra onderzoekscapaciteit of creëert hij meer betrokkenheid van teamleden. In andere gevallen leidt deze druk tot een onterechte focus op een bepaalde verdachte of het nemen van besluiten waarvoor een feitelijke grondslag ontbreekt.

Een procesvalkuil bij een opsporingsonderzoek is daarmee dat politieke en maatschappelijke druk niet wordt onderkend en dat politieke, bestuurlijke of maatschappelijke verontwaardiging leidt tot het nemen van beslissingen die niet passen bij de aangetroffen feiten.

3.6 Explanation Based Decision Making: beslissen door causale ordening

Een ander NDM-model is *Explanation Based Decision Making*, ofwel 'beslissen door causale ordening'.⁷⁴ Dit model is met name van toepassing op situaties waarbij er informatie beschikbaar is die incompleet, fragmentarisch en mogelijk contradictoer is. Volgens de ontwikkelaars van dit model, Pennington en Hastie, wordt een beslissing in een dergelijke situatie in drie stappen genomen.

- *Ordening van informatie.* De beslisser ordent informatie volgens een causaal verband. Dit betekent dat de beslisser aan de hand van de beschikbare brokjes informatie een coherent en plausibel verhaal probeert te maken.
- *Definiëring van alternatieven.* Aan de hand van het gereconstrueerde verhaal worden alternatieve besluiten geformuleerd.
- *Bepalen van het beste alternatief.* Het effect van de alternatieve besluiten wordt nu een voor een vergeleken met het reeds gevormde beeld.

De implicatie van deze wijze van besluitvorming is dat besluiten soms genomen worden op basis van het ge(re)construeerde verhaal in plaats van op basis van de afzonderlijke 'feiten'.

74 Pennington & Hastie, 1993.

‘De kwantiteit noch de kwaliteit van de aanwijzingen speelt een grote rol bij het subjectief ervaren vertrouwen. Het vertrouwen dat individuen in hun overtuigingen stellen, is vooral afhankelijk van de kwaliteit van het verhaal dat ze op basis van de beschikbare informatie kunnen samenstellen, zelfs al is deze beperkt. Vaak houden ze er geen rekening mee dat er belangrijke informatie kan ontbreken – wat we zien, is alles wat er is. Bovendien is ons associatieve brein geneigd een samenhangend patroon van geactiveerde ideeën te gebruiken en worden twijfels en dubbelzinnigheden onderdrukt.’⁷⁵

Procesaspecten en -valkuilen bij Explanation Based Decision Making

Er zijn verschillende, met elkaar samenhangende procesaspecten die corresponderen met het Explanation Based Decision Making model.

Een relevant procesaspect is het aanbrengen van focus. Het aanbrengen van focus helpt beslissers om orde te scheppen in de informatie die zij tot hun beschikking hebben. De implicatie is echter dat een tunnelvisie kan ontstaan wanneer men zich focust op één dader en daarbij (ten onrechte) andere mogelijke daders uitsluit of over het hoofd ziet. Tunnelvisie kan hierbij gedefinieerd worden als: ‘[to] focus on one suspect and ignore other plausible suspects (...) Tunnel vision typically occurs when police and prosecutors interpret innocuous or neutral evidence in a manner that confirms guilt and when they dismiss or discount the relevance of exculpatory evidence.’⁷⁶ Het zoeken naar ontkrachtend bewijs dat voor een verdachte pleit en het opstellen van alternatieve scenario’s zijn slimme strategieën om tunnelvisie tegen te gaan.⁷⁷

Het achterliggende mechanisme van tunnelvisie en een ander procesaspect is de menselijke neiging om bij een stelling eerst naar bevestigende informatie te zoeken en pas daarna of in het geheel niet naar ontkrachtende informatie. In bredere zin wordt dit mechanisme ook wel de confirmatiebias genoemd. Mensen hebben de neiging om bij het zoeken naar aanvullende informatie vooral die informatie te zoeken die het (reeds gevormde) beeld bevestigt en pas daarna of in het geheel niet naar ontkrachtende informatie. Voor de realisatie van

⁷⁵ Kahneman, 2011: 95.

⁷⁶ Roach, 2010: 401.

⁷⁷ Derksen, 2011.

daadkrachtige besluitvorming biedt dit mechanisme belangrijke voordelen. Alles uit willen zoeken, kan een verlamme-nde werking hebben op de besluitvorming.⁷⁸ Het is daarom tot op zekere hoogte wenselijk dat in het strafrechtelijke systeem tunnelvisies ontstaan en worden gevolgd. In essentie is tunnelvisie dan ook een normaal wenselijk verschijnsel dat helpt om orde te scheppen in de bijna oneindige hoeveelheid ervaringen en waarnemingen die mensen hebben.

Bewust tunnelen

In het boek *Rechercheportret* laten De Poot e.a. zien hoe in de opsporing een bewuste tunnelvisie (op basis van ervaringen, kennis, intuïtie, vuistregels) voordelen kan bieden. Zo kan tunnelvisie het opsporingsonderzoek in een stroomversnelling brengen als dit de juiste richting is.⁷⁹

Een procesvalkuil bij een opsporingsonderzoek is daarmee een focus die omslaat in een tunnelvisie. Een procesvalkuil bij een opsporingsonderzoek is bovendien het zoeken naar bevestigend bewijs zonder daarbij ook naar ontkrachtend bewijs te zoeken of alternatieve scenario's te wegen.

3.7 Informatiezucht

Tot op heden is er weinig onderzoek uitgevoerd naar 'natuurlijke besluitvorming' in de context van (forensisch) opsporingsonderzoek. Er is al wel het nodige onderzoek verricht naar de besluitvorming door forensisch onderzoekers in laboratoria. In dit onderzoek worden de besluiten door verschillende professionals onder verschillende condities met elkaar vergeleken. Bekende onderzoeken zijn die naar het effect van contextuele informatie bij verschillende soorten forensische sporenvergelijkingen, zoals bijvoorbeeld bij de vergelijking van vingerafdrukken⁸⁰ en DNA-materiaal.⁸¹ Deze onderzoeken laten zien dat forensisch

78 Rassin, 2007: 42.

79 Poot e.a., 2004.

80 Zabell, 2005.

81 Krane e.a., 2008.

experts gestuurd worden door de contextuele informatie: de experts zien meer overeenkomsten tussen het bewijsmateriaal als ze denken te weten dat twee sporen van eenzelfde bron afkomstig zijn, en ze zien meer verschillen als ze de contextuele informatie krijgen dat de sporen een verschillende herkomst hebben.

De auteurs van het voorliggende onderzoek hebben recentelijk onderzoek verricht naar de wijze van besluitvorming door teamleiders forensisch onderzoek.⁸² Tijdens twee focusgroepen is gekeken welke NDM-modellen de experts in hun dagelijkse praktijk konden herkennen. Twee NDM-modellen werden door de teamleiders forensisch onderzoek herkend: 'herkennen doet beslissen' en 'de invloed van normen en waarden op besluitvorming'. Tijdens de focusgroepen kon een nieuw NDM-mechanisme worden geformuleerd, namelijk informatiezucht (gedefinieerd als 'veel informatie over iets doet verlangen naar nog meer informatie over dit ene iets').

Deze drie mechanismen zijn vervolgens gemodelleerd in een serious game waarbij twee groepen met ervaren teamleiders forensisch onderzoek drie casussen voorgeschoteld kregen. De casussen waren voor beide groepen op onderdelen verschillend. In drie ronden kregen de twee groepen steeds een beetje informatie over alle drie de casussen te verwerken. Na iedere ronde moesten de twee groepen bepalen hoeveel van hun onderzoekscapaciteit ze wilden inzetten op de drie verschillende casussen. De resultaten laten zien dat alle drie de mechanismen ook 'werken' in het forensisch onderzoek.

- Er werd door de teamleiders meer onderzoekscapaciteit gegeven aan de casus waarbij het slachtoffer van een moord een jonge jongen was (in tegenstelling tot de verslaafde in de andere casus (Image Theory)).
- De groep die meer informatie kreeg bij een bepaalde casus (waarbij de informatie zelf overigens niet relevant was) besloot om daar meer capaciteit op in te zetten (informatie-zucht).
- De groep die tactische informatie kreeg die wees op een motief voor brandstichting in een casus met onbekende brandoorzaak besloot daarop meer onderzoekscapaciteit in te zetten (Recognition Primed Decision Making en Explanation Based Decision Making).

Procesaspecten en -valkuilen bij informatiezucht

Beslissers die meer informatie krijgen over een bepaald aspect in een onderzoek, zijn volgens het principe van informatiezucht geneigd om nog meer informatie over dit aspect te zoeken. In sommige gevallen kan deze extra informatie leiden tot een rijker en completer beeld, maar in veel gevallen zal deze informatie alleen dienen om het reeds gevormde beeld te bevestigen (zie ook Explanation Based Decision Making).

Een procesvalkuil bij een opsporingsonderzoek is daarmee dat wanneer er over een verdachte weinig informatie bekend is of gegeven wordt, deze persoon minder snel opvalt en (in eerste instantie) uit het oog verloren kan worden. Bovendien kan informatiezucht leiden tot het formuleren van minder relevante onderzoeksvragen en daarmee de efficiency van het opsporingsonderzoek verminderen.

3.8 Twee procesaspecten op teamniveau

De hiervoor genoemde NDM-theorieën en -modellen focussen zich specifiek op de besluitvorming op individueel niveau. Er zijn ook procesaspecten op het teamniveau die van invloed kunnen zijn op de besluitvorming van een beslissers. Wij kijken naar twee procesaspecten: informatiedeling en leiderschap.

Het delen van informatie binnen een team kan van cruciaal belang zijn voor de besluitvorming binnen het team. Hoewel informatie niet het enige is wat telt bij het nemen van beslissingen (in veel gevallen is niet zozeer de kwantiteit of de kwaliteit van informatie problematisch bij de besluitvorming binnen teams, maar de menselijke capaciteit om deze informatie te systematiseren en te begrijpen⁸³), is het natuurlijk wel een belangrijke factor. Teamleden moeten namelijk enerzijds zorgen dat relevante informatie gedeeld wordt, zodat collega-teamleden effectiever kunnen beslissen. Anderzijds kan het overmatig delen van informatie de prestaties van het team verminderen omdat de cognitieve capaciteiten voor de verkeerde dingen moeten worden ingezet.

Met betrekking tot het procesaspect informatiedeling focussen wij ons op één aspect, namelijk de mogelijkheid dat unieke informatie die binnen het team aanwezig is verloren gaat. Een procesvalkuil bij een opsporingsonderzoek is daarmee het verlies van unieke informatie.

Het leiderschap van een teamleider kan van grote invloed zijn op de besluit-

83 Klein, 2009.

vorming binnen het team. Zeer directieve leiders vormen een gevaar voor de besluitvorming in een team omdat ze slecht luisteren naar de mening van teamleden en bovendien vaak bepaalde vormen van respect genieten waarbij het 'not done' is om tegen de leider in te gaan. Een klassiek voorbeeld is het luchtvaartongeval met het KLM-toestel op Tenerife in 1977. Uit de evaluatie van dit ongeval bleek dat de ramp te wijten was aan de communicatiefouten binnen het team. De KLM-gezagvoerder had zo veel overwicht dat zijn bemanningsleden de catastrofale fout, die zij wel onderkenden, niet ter discussie durfden te stellen.⁸⁴

Concluderend is de leider van een team ook een procesaspect. De corresponderende procesvalkuil bij een opsporingsonderzoek is dat de teamleider de teamleden niet adequaat betreft bij (de besluitvorming rond) het onderzoek, acties niet helder wegzet en de voortgang van het onderzoek en de werkbelasting van de individuele teamleden niet adequaat volgt.

3.9 De procesaspecten en -valkuilen op een rij

In dit hoofdstuk hebben we aangegeven dat de besluitvorming door experts in veel gevallen leidt tot adequate besluiten. In sommige gevallen leidt het besluitvormingsmechanisme van experts echter tot systematische fouten, dat wil zeggen, voorspelbare fouten die zich in een bepaalde context telkens zullen voordoen.

Op basis van de in dit hoofdstuk beschreven NDM-modellen en -theorieën hebben wij de volgende procesaspecten en corresponderende procesvalkuilen benoemd.

- *Besluiten op basis van stereotypen.* De procesvalkuil is dat een bepaalde verdachte op basis van enkele stereotiepe eigenschappen te veel aandacht krijgt in het onderzoek, zodat er zonder een feitelijke grondslag op deze verdachte gefocust wordt.
- *Beslissen op basis van inhoudelijke en procesmatige vuistregels.* De procesvalkuil is dat een vuistregel wordt toegepast zonder dat dit wordt onderkend en/of zonder dat hiervoor een feitelijke grondslag bestaat.
- *Het aanbrengen van focus in het onderzoek.* De procesvalkuil is dat de focus omslaat in een tunnelvisie, zodat andere mogelijke verdachten of scenario's onterecht geen aandacht (meer) krijgen.

84 Helsloot, 2004.

- *Zoeken naar bevestigend bewijs.* De procesvalkuil is dat uitsluitend gezocht wordt naar bevestigend bewijs zonder daarbij op enigerlei wijze stil te staan bij het ontkrachtende bewijs of de mogelijke alternatieve scenario's.

Het NDM-onderzoek laat ook zien dat besluitvormers beïnvloed worden door de context waarin de besluitvorming plaatsvindt. In dit onderzoek beschouwen we twee voor de opsporing relevante contextuele factoren.

- *De beschikbaarheid van informatie is bepalend voor de vraag naar meer informatie (informatiezucht).* De procesvalkuil is dat wanneer er over een verdachte weinig informatie bekend is of gegeven wordt, deze persoon minder snel opvalt en (in eerste instantie) uit het oog verloren kan worden.
- *Beslissen onder politiek-maatschappelijke druk.* De procesvalkuil is dat politieke en maatschappelijke druk niet wordt onderkend en dat politieke, bestuurlijke of maatschappelijke verontwaardiging leidt tot het nemen van beslissingen die niet passen bij de aangetroffen feiten.

Ten slotte hebben we nog beperkte aandacht gegeven aan twee extra aspecten die specifiek zijn voor het functioneren in teams, te weten informatiedeling en het leidinggeven aan het TGO. Aangezien het in functiegedifferentieerde teams waarschijnlijk is dat informatie over de verschillende teamleden verdeeld is, heeft informatiedeling in theorie grote invloed op de beslissingen die genomen worden. Daarnaast heeft de teamleider volgens de theorie een belangrijke invloed op het functioneren van zijn team.

- *Informatiedeling.* De procesvalkuil is dat unieke informatie verloren gaat.
- *Leiding TGO.* De procesvalkuil is dat de teamleden niet adequaat betrokken worden bij (de besluitvorming rond) het onderzoek, beslissingen genomen worden op basis van incomplete informatie, acties niet helder worden weggezet en de voortgang van het onderzoek en de werkbelasting van de individuele teamleden niet adequaat gemonitord worden.

De serious game

4.1 Inleiding

In dit hoofdstuk gaan we in op de serious game die we voor dit onderzoek ontwikkeld hebben en beschrijven we de uitkomsten hiervan. Allereerst gaan we in op de opzet van de serious game, het gebruikte scenario en de wijze waarop we de procesvalkuilen in het scenario hebben verwerkt. Vervolgens gaan we in op de resultaten van de game.

4.2 De opzet van de serious game

Voor dit onderzoek hebben we een serious game ontwikkeld voor de Vaste Kern Leidinggevenden (VKL) van Teams Grootschalige Opsporing (TGO's). Een VKL-team geeft operationeel leiding aan het opsporingsonderzoek en stuurt daarmee de Vaste Kern Uitvoerenden (VKU) aan. Een VKL-team bestaat uit een teamleider die overall verantwoordelijk is voor de operationele aansturing van het onderzoek en meerdere coördinatoren.⁸⁵ In tabel 4.1 is de samenstelling van een VKL opgenomen inclusief een korte functieomschrijving per functie.

De TGO-structuur kent drie niveaus van leidinggevenden:

- de coördinatoren die de dagelijkse aansturing verzorgen van de medewerkers (operationeel niveau);
- een teamleider die de coördinatoren aanstuurt (tactisch niveau);
- een strategisch leidinggevende uit de districts- of korpsleiding die politieel eindverantwoordelijk is voor het functioneren van het TGO (strategisch niveau).

⁸⁵ Openbaar Ministerie, Politie en Nederlands Forensisch Instituut, 2006.

De coördinatoren en de teamleider vormen samen de VKL en zijn verantwoordelijk voor de dagelijkse aansturing van de VKU. De strategisch leidinggevende uit de districts- of korpsleiding vormt samen met de rechercheofficier en het lid van de korpsleiding met de portefeuille opsporing (indien dit niet de eerdergenoemde strategisch leidinggevende is) de 'regionale stuurploeg' of 'stuurweegploeg', die verantwoordelijk is voor de capaciteitstoekenning en -verdeling en de bewaking van de strategische en operationele voortgang van de lopende TGO's.

De serious games zijn uitgevoerd in de tweede helft van 2011. In totaal hebben we de serious game met tien verschillende VKL-teams gespeeld: zeven grootstedelijke teams (zes teams uit Amsterdam-Amstelland en één team van Haaglanden) en drie halfstedelijke of landelijke teams (een team van Kennemerland, een team van Limburg-Zuid en een team van Kmar/Schiphol).

De tien deelnemende VKL-teams speelden de serious game in hun vaste, normale bezetting (zonder aanwezigheid van de VKU). Het betrof een vergadersetting. De serious game bestond uit drie ronden. Aan het begin van iedere ronde kregen alle deelnemers generieke en functiespecifieke informatie op papier overhandigd. De generieke informatie betrof algemene informatie over het misdrijf en een aantal foto's (afkomstig uit het oorspronkelijke onderzoek van de TGO-zaak). Deze moest men eerst lezen en bestuderen. Daarna vergaderde het team over het onderzoek dat moest worden uitgevoerd. Men moest toewerken naar het antwoord op de vraag: welke taken gaan jullie met hoeveel mensen uitvoeren? De antwoorden op deze vragen hebben wij na iedere ronde op een whiteboard of flip-over genoteerd. Aan de ambtelijk secretaris is steeds gevraagd om een journaal bij te houden met daarin een samenvatting van de informatie per ronde en de genomen besluiten (de onderzoeksmiddelen die worden ingezet inclusief de inzet van personele capaciteit over deze onderzoeksmiddelen).

De VKL-teams moesten onder tijdsdruk werken: de eerste ronde duurde dertig minuten, de twee volgende ronden duurden maximaal twintig minuten. Deze tijdsdruk was bewust ingebouwd, zodat de ingesleten gewoontes van de VKL tijdens het spelen van het spel zichtbaar zouden worden. De VKL-teamleden konden tijdens iedere ronde vragen stellen of opdrachten uitzetten. Afhankelijk van de vragen en opdrachten kregen de VKL-teams corresponderende aanvullende informatie over de zaak.

Tabel 4.1: Standaardsamenstelling VKL-team met rolbeschrijving ⁸⁶

VKL	Functieomschrijving in Raamwerk TGO (2006)
Teamleider	<ul style="list-style-type: none"> • Doet voorstellen m.b.t. de strategie en formuleert de tactiek. • Integreert tactiek, forensische opsporing en informatie. • Stuur analyst(en) aan. • Stuur communicatiemedewerker/voorlichter aan. • Stemt af met korpsleiding en officier van justitie.
Tactisch coördinator	<ul style="list-style-type: none"> • Stuur tactische koppels aan. • Stuur dossiermaker aan. • Stuur familierechercheur(s) aan.
Informatiecoördinator	<ul style="list-style-type: none"> • Stuur infodesk aan. • Stuur RCIE aan. • Stuur informatierechercheur(s) aan.
Forensisch coördinator	<ul style="list-style-type: none"> • Stuur forensische opsporing aan.
Ondersteuningscoördinator	<ul style="list-style-type: none"> • Is verantwoordelijk voor de BOB-rapportages. • Stuur de operationele ondersteuning aan. • Stuur de facilitaire ondersteuning aan.
Ambtelijk secretaris	<ul style="list-style-type: none"> • Is verantwoordelijk voor het voeren en het afronden van het afsprakenjournaal en legt hierin afspraken, genomen beslissingen, alsmede niet genomen beslissingen en de overwegingen die aan beide ten grondslag hebben gelegen, vast. • Levert een bijdrage aan de strategieformulering. • Stelt het projectplan op en redigeert dit ten behoeve van de stuurploeg. • Stelt voortgangsrapportages op en redigeert deze. • Ondersteunt de teamleider t.a.v. consistentie van afspraken en beleidsbeslissingen. • Stelt het eindverslag op en redigeert dit. • Draagt zorg voor de evaluatie van het TGO en coördineert deze evaluatie.

4.3 Het scenario

De serious game betrof een opsporingsonderzoek naar een TGO-waardige moordzaak. Het scenario van de serious game hebben we ontleed aan de hand van een bestaande en inmiddels ‘opgeloste’ TGO-waardige zaak.⁸⁷ In de bijlage hebben we de volledige serious game opgenomen inclusief de verschillende stukken generieke en functiespecifieke informatie die de VKL-leden over de drie

⁸⁶ Openbaar Ministerie, Politie en Nederlands Forensisch Instituut, 2006 en aanvullende informatie van de Politieacademie.

⁸⁷ De namen van de betrokkenen bij de ‘echte’ zaak hebben wij geanonimiseerd. Daarnaast zijn er enkele elementen uit de originele zaak achterwege gelaten en hebben wij fictieve elementen toegevoegd, zoals de asielzoekers en de mogelijke link tussen het café en (criminele) motorclubs.

ronden hebben gekregen, evenals specifieke informatie naar aanleiding van voorziene vragen en opdrachten (die dus alleen ter beschikking werd gesteld wanneer men er bij ons om vroeg).

Het scenario laat zich op hoofdlijnen als volgt beschrijven. Op vrijdag 23 december 2011 om 09.30 uur wordt in café Eindweg in Lisse het levenloze lichaam van een 32-jarige man aangetroffen. Het lichaam wordt gevonden door een horeca-leverancier, die onmiddellijk na de vondst van het lichaam 112 belt. De eerste agenten ter plaatse treffen, liggend achter de bar, het lichaam aan van Frank Groot, de eigenaar van het café. Het slachtoffer ligt op zijn rug en onder zijn hoofd is een grote plas bloed zichtbaar. De agenten maken een aanvang met het afzetten van de plaats delict (PD). De PD wordt 'bevroren'. Er komt een schouwarts ter plaatse die de dood van het slachtoffer vaststelt. Uit de wijze van aantreffen wordt zowel door de schouwarts als de agenten de conclusie getrokken dat het slachtoffer door pistoolschoten om het leven is gekomen. Diezelfde dag wordt in een overleg tussen de officier van justitie en de korpsleiding besloten om een TGO in te stellen (TGO Eindweg). In Lisse is grote onrust ontstaan over de moord. In de media wordt het verband gelegd tussen de moord en de komst van asielzoekers. Op vrijdagmiddag vindt er forensisch onderzoek plaats in de kroeg. De kroeg ziet er vanbinnen opgeruimd uit. De barkrukken staan op tafel en de asbakken zijn geleegd. Wel ligt er een uitgebrande peuk in een asbak op de bar en worden er peuken op de grond aangetroffen. Deze worden voor DNA-onderzoek naar het Nederlands Forensisch Instituut gestuurd. Op de bar liggen stapeltjes euromunten. Het ziet eruit alsof deze geteld zijn. Er zit geen geld in de kassalade. Op de grond worden twee kogels, twee hulzen en een patroon aangetroffen. De gokkasten worden door een forensisch onderzoeker onderzocht op vingerafdrukken. Van het (moord)wapen ontbreekt elk spoor.

De volgende ochtend melden zich diverse stamgasten bij de politie. Deze stamgasten leggen een verklaring af. Opvallend was volgens de stamgasten dat er donderdagavond 'asielzoekers' in het café geweest zijn. Normaal gesproken wordt de kroeg nooit bezocht door asielzoekers. Frank Groot heeft deze asielzoekers de kroeg uitgezet, omdat ze geen drank bestelden en alleen aan het gokken waren. De vingerafdrukken van een van de asielzoekers worden (als besloten wordt om deze te onderzoeken) aangetroffen op een van de gokkasten in de kroeg. De laatst aanwezige in de kroeg, Bob Chorizo, wordt als getuige gehoord. Hij geeft aan dat hij als laatste de kroeg verlaten heeft en naar huis gebracht is door een taxi. De taxichauffeur bevestigt dit verhaal en herkent Chorizo van een foto. Ondertussen komen de eerste DNA-uitslagen binnen. Op de

uitgebrande peuk wordt het DNA-profiel van John de Bever aangetroffen, een Zaankanter die lid is van een motorclub uit Amersfoort met een niet zo beste reputatie. De Bever heeft in de bak gezeten voor openbare geweldpleging en afpersing. Opvallend is dat De Bever zich in tegenstelling tot de meeste andere stamgasten nog niet gemeld heeft bij de politie. Uit een kwitantieboekje blijkt dat ook ene Roeland Datema, student geschiedenis in Leiden, zich nog niet bij de politie heeft gemeld, terwijl hij donderdagavond wel aanwezig was in de kroeg. De andere stamgasten hebben de aanwezigheid van Datema in de kroeg op donderdagavond echter niet expliciet benoemd. De vrouw en de overige familie van Frank Groot hebben een sterk alibi; zij waren allen aanwezig op een familiefeest in Zeeland en zijn door de politie op de hoogte gesteld van de moord. De buurman boven de kroeg, die donderdagavond twee donkergetinte mannen voor de kroeg heeft zien staan, heeft in het verleden klachten ingediend bij de politie over geluidsoverlast door luidruchtige motoren van stamgasten van de kroeg. De bovenbuurman heeft geen alibi maar er zijn ook geen aanwijzingen in het scenario dat hij betrokken is bij de moord.

In de media is nog steeds veel aandacht voor de asielzoekers. Enkele inwoners uit het dorp hebben een burgerwacht opgericht met als taak om de asielzoekers in de gaten te houden. De burgemeester en het OM dringen mede daarom bij de korpsleiding van de politie aan op een snelle afronding van de zaak. Een complicerende factor is echter dat er bij de korpsleiding een verzoek is binnengekomen vanuit een naburige politieregio om recherchecapaciteit te leveren in verband met de start van een grote zedenzaak. De korpsleiding vraagt aan de teamleider om te beslissen of hij of zij mogelijkheden ziet om recherchecapaciteit te leveren aan de naburige regio. Er druppelt langzaam meer informatie binnen. De kogels die in de kroeg zijn aangetroffen, blijken te zijn afgeschoten met een pistool dat ook bij een moord op een auto- en motorhandelaar in Veenendaal in 2005 is gebruikt. Uit het schootsbaanonderzoek in de kroeg blijkt dat de schutter gestaan moet hebben in de buurt van de asbak waarin de uitgebrande peuk is aangetroffen. Op de barkruk ter hoogte van de asbak wordt een handpalmafdruck van De Bever aangetroffen. De asielzoekers zijn inmiddels opgespoord en hebben geen sluitend alibi. Dit geldt overigens ook voor De Bever en enkele andere stamgasten. De jonge stamgast Datema blijkt in het buitenland te zijn. De CIE komt op het laatst nog met informatie dat het café anderhalf jaar geleden onder observatie gestaan heeft in verband met criminele activiteiten van een motorclub uit Arnhem die het café met enige regelmaat bezoekt. In dit onderzoek is nooit een relatie aangetoond tussen Frank Groot en (leden van) de motorclub.

4.4 De procesvalkuilen in de serious game

In de serious game zijn de in het vorige hoofdstuk beschreven procesaspecten op de volgende wijze in het scenario gemodelleerd.

- *Procesaspect: besluiten op basis van stereotypen.* In de casus hebben we informatie opgenomen over ‘getinte mannen’ (die door de stamgasten als ‘asielzoekers’ worden gepresenteerd maar dit is niet geverifieerd) en motorclubs. Hard bewijs dat de ‘asielzoekers’ of de motorclubs betrokken zijn bij de moord ontbreekt. De procesvalkuil specifiek voor het scenario is dat ‘slechte’ stereotypen automatisch meer aandacht krijgen in het besluitvormingsproces.
- *Procesaspect: beslissen met behulp van inhoudelijke en procesmatige vuistregels.* De procesvalkuil is dat een vuistregel wordt toegepast zonder dat dit wordt onderkend en/of zonder dat hiervoor een feitelijke grondslag bestaat.
- *Procesaspect: het aanbrengen van focus in het onderzoek.* In het scenario zijn verschillende mogelijk overtuigende verdachten. De procesvalkuil is dat wanneer men eenmaal op zo’n dader ‘gestuit’ is, men daar ten onrechte op focust en er een tunnelvisie ontstaat.
- *Procesaspect: zoeken naar bevestigend bewijs.* De procesvalkuil is dat uitsluitend gezocht wordt naar bevestigend bewijs zonder daarbij op enigerlei wijze stil te staan bij het ontkrachtende bewijs of de mogelijke alternatieve scenario’s.
- *Procesaspect: beslissen onder politiek-maatschappelijke druk.* In de serious game wordt de teamleider door de burgemeester en het OM onder druk gezet om snel tot afronding van de zaak te komen. Dit vanwege maatschappelijke onrust over de mogelijke betrokkenheid van de asielzoekers bij de moord. Daarnaast wordt druk uitgeoefend op de teamleider om onderzoekscapaciteit af te staan. De procesvalkuil is dat maatschappelijke verontwaardiging en druk vanuit de leiding leiden tot beïnvloeding van het besluitvormingsproces.
- *Procesaspect: de beschikbaarheid van informatie is bepalend voor de vraag naar meer informatie (informatiezucht).* De VKL-leden krijgen veel informatie gepresenteerd over enkele stamgasten, de bovenbuurman en de ‘asielzoekers’, maar over twee andere stamgasten krijgen ze (veel) minder informatie. De procesvalkuil is dat de teams veel meer willen weten over de mogelijke verdachten waar veel informatie over bekend is, en de verdachten waar minder over bekend is minder aandacht geven.
- *Procesaspect: informatiedeling.* In de serious game krijgen de ondersteuningscoördinator en de informatiecoördinator informatie die niet primair voor hen bestemd is, maar wel van belang is voor de tactisch coördinator. De procesvalkuil is dat deze informatie niet goed gedeeld wordt, zodat de informatie verloren gaat.

- *Procesaspect: leiderschap teamleider.* De procesvalkuil is dat beslissingen genomen worden op basis van incomplete informatie, acties niet goed weggezet worden en de voortgang van het onderzoek niet adequaat gemonitord wordt.

4.5 De bevindingen

In deze paragraaf beschrijven we de bevindingen van de serious game. We doen dit steeds aan de hand van een of meerdere procesaspecten tezamen. De citaten die in de kaders gepresenteerd worden, zijn afkomstig van VKL-leden die aan de serious game hebben deelgenomen.

Procesaspecten: besluiten op basis van stereotypen en vuistregels

Alle VKL-teams stelden meerdere hypothesen en scenario's op tijdens de game. Alle VKL-teams gebruikten zowel stereotypen als vuistregels bij het opstellen van deze hypothesen en scenario's. Het verschil tussen beïnvloed worden door stereotypen en het gebruik van inhoudelijke vuistregels bleek echter niet goed vast te stellen. Toch blijkt onder meer uit het onderstaande citaat dat stereotypen wel meespelen bij het interpreteren van de informatie.

Illustratieve uitspraak van een aantal VKL-teamleden

'Die negroïde personen' (als het over de asielzoekers gaat, van wie geen informatie over het ras in de serious game werd gegeven).

In het nu volgende nemen we de procesaspecten 'besluiten op basis van stereotypen' en 'het gebruik van inhoudelijke vuistregels' samen.

De inhoud van de hypothesen en scenario's verschilden fors. Enkele scenario's kwamen bij vrijwel alle VKL-teams terug, zoals die van de 'criminele motorrijder' en 'ruzie met de asielzoekers'. Andere scenario's en hypothesen kwamen slechts voor bij enkele teams. Sommige vuistregels waren tegengesteld aan elkaar.

Definities

In dit overzicht worden de begrippen ‘hypothese’, ‘scenario’ en ‘vuistregel’ (of ‘rule of thumb’) als volgt gebruikt:

- hypothese: een beschrijving van wat er gebeurd kan zijn;
- scenario: een beschrijving van hoe het voorval gebeurd kan zijn uit de verschillende hypotheses;
- vuistregel: een uit de ervaring van vakmensen ontstane regel over (het oplossen van) misdrijven.

Hypotheses die aan het begin van het onderzoek worden genoemd.

- 1 Het gaat om een bekende (hypothese)
Uit de gegeven feiten beredeneerde de helft van de VKL-teams de volgende hypothese: ‘Omdat er in de rug is geschoten tijdens het geld tellen, is de dader een bekende van het slachtoffer.’
- 2 Het is na sluitingstijd gebeurd (hypothese)
Negen van de tien VKL-teams stelden deze hypothese op: ‘Ik neem aan dat het na sluitingstijd is gebeurd, want de sleutel zat in de deur en er was opge-ruimd.’
- 3 Roofmoord (hypothese)
Vanuit het feit dat er geld leek te zijn verdwenen uit de kroeg noemden negen van de tien VKL-teams het motief roofmoord.
- 4 Dieven pakken alles (vuistregel)
Drie van de tien VKL-teams stonden gedurende de serious game kritisch ten opzichte van de hypothese ‘roofmoord’ omdat niet al het geld in het scenario is meegenomen: ‘Het lijkt een beroving, maar er ligt nog geld.’ Dit feit zou de hypothese ‘roofmoord’ kunnen ontkrachten. Een ander VKL-team stelt: ‘Er ligt nog geld op de bar en we moeten weten hoe het zit met dat geldkistje; het lijkt onwaarschijnlijk dat het om een roof gaat.’ Impliciet gaan deze teams ervan uit dat tijdens een roof altijd al het geld wordt meegenomen. Deze aanname expliciteert echter geen enkel VKL-team.

Een uitspraak van de tactisch coördinator tijdens een VKL

‘Laten we eerlijk zijn. Asielzoekers zijn net als raven. Als ze jatten, dan jatten ze alles. Dan laten ze die munten niet liggen en proppen ze al hun zakken vol.’

- 5 Relatieproblemen (hypothese)
Zes van de tien VKL-teams noemden motieven voor de moord die te maken hebben met ‘relatieproblemen’. Deze VKL-teams wilden onder meer weten of de eigenaar en zijn echtgenote geldproblemen hadden en of het een goed huwelijk was.
- 6 Ruzie met de asielzoekers (hypothese)
Zes van de tien VKL-teams benoemden de mogelijkheid dat de asielzoekers het gedaan hebben. Zij zijn uit de kroeg gezet en zouden daar boos over kunnen zijn. Geldgebrek van de asielzoekers wordt ook door al deze VKL-teams als mogelijk motief voor een roofmoord benoemd.
- 7 De asielzoekers hebben het niet gedaan (hypothese)
De meeste VKL-teams (zes van de tien) leken niet echt overtuigd van de hypothese ‘ruzie met asielzoekers’, vanwege de eerste en tweede hypothese: waarom zou de kroegeigenaar na sluitingstijd asielzoekers binnenlaten en dan geld gaan tellen en zijn rug naar hen toekeren? Vier VKL’s formuleerden expliciet de hypothese dat de asielzoekers het niet gedaan zouden hebben.
- 8 Geluidsoverlast/burenruzie (hypothese)
De helft van de VKL-teams noemde het scenario ‘geluidsoverlast’/‘de bovenbuurman’. De hypothese die men hierbij formuleerde, was dat de bovenbuurman uit rancune door de geluidsoverlast uit de kroeg de caféhouder overhoop geschoten zou hebben.
- 9 De laatst aanwezige heeft het gedaan (vuistregel)
Vier van de tien VKL-teams onderzochten de hypothese dat de laatst aanwezige in de kroeg het gedaan heeft.

Proefballonnetjes

Soms worden er proefballonnetjes opgelaten die eigenlijk geen enkele rol spelen in het verdere onderzoek, zoals: ‘De negroïde mensen⁸⁸ zijn verdacht. Het is onwaarschijnlijk dat de bezoekers van een bar opeens een moord plegen.’ ‘Z’n vrouw zou een relatie gehad kunnen hebben met de bovenbuurman.’ ‘Zouden Datema en De Bever het samen gedaan hebben?’ Of: ‘Misschien heeft het buurtcomité het gedaan, zodat er een goede aanleiding ontstaat om het asielzoekerscentrum te weren.’

88 Hiermee worden asielzoekers bedoeld. In het scenario van de game wordt niet gezegd dat de asielzoekers ‘negroïde mensen’ zijn.

10 De criminele motorclub (scenario)

Acht van de tien VKL-teams vonden de criminele motorclub een relevant, verdacht gegeven. Bij een enkele VKL leidde dit tot een scenario, zoals: 'De motorclub neemt wraak op de eigenaar van de kroeg omdat zij denken dat hij over hen heeft gesproken tegen de politie.' Meestal werd niet zo'n uitgebreide verhaallijn geschetst en bleef het beperkt tot een enkele opmerking, zoals: 'Dan krijgen we zo'n motorrijderverhaal.'

11 De Bever (scenario)

Alle VKL-teams vonden De Bever het meest verdacht. De verhaallijn die men construeerde, bestond uit de volgende elementen.

- Hij was een bekende van de kroegeigenaar.
- Hij had met zijn motor na sluitingstijd terug kunnen komen.
- Zijn peuk lag in de asbak met een lange askegel terwijl alle andere asbakken schoon waren. Deze asbak stond in de schootslijn.
- Zijn handafdruk stond op de bar en de kruk in de schootslijn.
- Hij had een connectie met de criminele motorclub.
- Hij was eerder veroordeeld voor een misdrijf.

Een illustratief citaat bij de these 'De Bever is verdacht'

'Gezien de askegel die is opgebrand in een asbak terwijl de andere asbakken schoon waren, de handafdrukken die bij de bar en krukken gevonden zijn [in de schootslijn] en zijn connectie met de motorclub is De Bever verdachte.'

12 Toeval bestaat niet (vuistregel)

De elementen van het De Bever-scenario werden door de VKL 'opgeteld'. Men zegt dan zaken als 'het is allemaal net iets te toevallig' en 'hij heeft nu meerdere vinkjes achter zijn naam'. Als zo'n soort opmerking werd geplaatst en De Bever ook in het onderzoek prioriteit kreeg, gebruikte de VKL de vuistregel dat toeval niet bestaat. Dit gebeurde bij zeven VKL-teams.

In tabel 4.3 worden de verschillende hypothesen, scenario's en vuistregels die de VKL-teams hanteerden inzichtelijk gemaakt.

Tabel 4.2: Kenmerkende citaten bij de vuistregel 'toeval bestaat niet'

Team 1	'We weten nu dat de peuk is gerookt door De Bever in de setting dat er al is opgeruimd. De Bever moet daar iets over verklaren.' 'Ik zie dat alles wat ik aantref belastend is voor De Bever, althans, niet ontlastend. Peuk en handspoor.'
Team 2	'Er komt een behoorlijke tunnel langs. Het wapen is eerder gebruikt bij een moord waarbij waarschijnlijk twee rivaliserende motorclubs betrokken zijn, de dader van de moord op Groot moet een bekende zijn geweest gezien de schootbanen, De Bever heeft op de plek gezeten waarvan geschoten is en hij heeft al eerder geweld gebruikt.'
Team 4	'John de Bever is een belangrijk persoon. Hij kan meer vertellen. Want de askegel is opgebrand terwijl de kroeg al schoon was. Hij zat op de plek waarvan geschoten is. Dus hij heeft wel wat uit te leggen.'
Team 5	'Forensisch bewijs pleit voor De Bever. Bij de bar is zijn dacty aangetroffen en vanaf daar is ook het schot gelost. Bovendien heeft hij drie jaar gezeten voor afpersing. En hij heeft een motor.'
Team 6	'De Bever krijgt steeds meer tegen zich.'
Team 7	'Die peuk is opvallend. Maar hij is niet opgerookt maar opgebrand. Dat maakt het interessant. Ik zou De Bever nader aan de tand gaan voelen.'
Team 9	'Opmerkelijk dat hij zat op de plaats waarvan geschoten is.' 'Zijn DNA is gevonden en hij heeft zich nog niet gemeld.'

Tabel 4.3: Gehanteerde hypothesen, scenario's en vuistregels per VKL-team

	1 Het is een bekende	2 Na sluitingsijd gebeurd	3 Roofmoord	4 Dieven pakken alles	5 Relatieproblemen	6 Ruzie asielzoekers	7 Asielzoekers onschuldig	8 Overlast of burenruzie	9 De laatste heeft 't gedaan	10 Criminele motorclub	11 De Bever	12 Toeval bestaat niet	Totaal
Team 1	X	X	-	-	-	X	-	-	X	X	X	X	7
Team 2	X	X	X	-	-	X	-	X	-	X	X	X	8
Team 3	-	X	X	X	-	X	X	-	-	X	X	-	7
Team 4	-	X	X	-	X	-	X	X	-	X	X	X	8
Team 5	-	X	X	-	X	-	X	-	-	X	X	X	7
Team 6	X	X	X	-	X	X	-	X	-	X	X	X	9
Team 7	-	-	X	X	X	-	-	-	X	-	X	X	6
Team 8	X	X	X	-	X	X	-	X	X	X	X	-	9
Team 9	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X	X	X	11
Team 10	-	X	X	-	-	-	-	-	X	-	X	-	4
Totaal	5	9	9	3	6	6	4	5	4	8	10	7	

X = gehanteerd, - = niet gehanteerd

Tabel 4.4: Ingezette onderzoeksmiddelen per VKL-team

	1 Telefoontaps	2 Telefoons slachtoffer	3 Getuigen en betrokkenen horen en alibitoecheck	4 Histo's	5 Camerabeelden, telefoonpalen en (andere vluchtige) data	6 Familierechercheur	7 Buurtonderzoek	8 Dactyloscopisch onderzoek	9 Onderzoek naar schieten (munitie-onderzoek, kruissporen, schootsbaan)	10 Onderzoek telefoons slachtoffer	11 DNA-onderzoek naar de peuk	Totaal
Team 1	X (5 laatste stamgasten)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	11
Team 2	- ('te arbeids-intensief')	X	X	X	X (incl. pin-transacties benzinestations in om-	X	X (incl. social media)	X (incl. muntgeld en motor van De	X	X	X	10
Team 3	-	X	X	X	X	X	X (incl. openbaar	X ('hele PD')	X	X	X	10
Team 4	X (echtgenote en	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	11
Team 5	X (echtgenote en ouders)	X	X	X	X	X	X (incl. speurhond)	X	X	X	X	11
Team 6	-	X	X	X	X	X	X	X	X (incl. 3D-scan)	X	X	10
Team 7	X (familie en De Bever)	X	X	X	X	X	X	X (incl.	X	-	X	10
Team 8	X (echtgenote en De Bever)	X	X	X	X (incl. pin-transacties benzinestations in omgeving)	X	X (incl. speurhond)	X (incl. gordijnen)	X	X	X	11
Team 9	X (echtgenote)	X	X	X	X	-	X	-	X	X	X	9
Team 10	X (3 laatste stamgasten)	X	X	X	X	-	X	X (incl. muntgeld)	X	X	-	9

X = middel ingezet, - = middel niet ingezet; 1 tot en met 7 = tactisch onderzoek, 8 tot en met 11 = forensisch onderzoek

Procesmatige vuistregels

We hebben ook gekeken welke onderzoeksmiddelen VKL-teams hebben ingezet. In onderstaande tabel wordt aangegeven of een VKL expliciet aandacht heeft gehad voor een bepaald onderzoeksmiddel. Er wordt bijvoorbeeld aangegeven of een team een familierechercheur heeft ingesteld.

Uit tabel 4.4 blijkt dat er weinig verschil was tussen de onderzoeksmiddelen die door de verschillende VKL-teams ingezet zijn.

De VKL's onderbouwden hun keuze voor de inzet van bepaalde onderzoeksmiddelen zeer beperkt. Het leek alsof de inzet van middelen niet echt een keuze was, maar een soort standaardrepertoire. Dit vermoeden wordt versterkt door

de grote overeenkomsten tussen de VKL's ten aanzien van de onderzoeksmiddelen die ingezet worden (zie overzicht). In een enkel geval werd de keuze voor een bepaald onderzoeksmiddel wel beargumenteerd.

Argumentatie bij het met spoed laten onderzoeken van peuk

- Forensisch coördinator: 'De peuk met de kegel wil ik met spoed laten onderzoeken, want dat kan een indicatie van de mogelijke dader opleveren.'
- Teamleider: 'Ik heb geen reden om te denken dat het daderspoor is.'
- Forensisch coördinator: 'De kegel is ontstaan nadat er is schoongemaakt, dus het kan de peuk van de laatst aanwezige zijn.'
- Teamleider: 'Ik neem het besluit terug. Doe het maar met spoed.'

De meeste discussie vond plaats over de telefoontaps en het dactyloscopisch onderzoek. Enkele VKL-teams vonden telefoontaps te arbeidsintensief om zonder duidelijke hypothese in te zetten. Terwijl een andere VKL in de eerste ronde besloot om vijf telefoontaps in te zetten op de drie laatst aanwezige gasten en de twee gasten die deze drie als zodanig hadden aangewezen, met de volgende onderbouwing: 'Omdat je de taps combineert met verhoor, kan het wel wat opleveren. Als je het niet doet, weet je het in ieder geval niet.' Ten aanzien van het dactyloscopisch onderzoek werd er bij enkele VKL's gediscussieerd over wat wel of niet onderzocht moest worden. Eén VKL besloot tot de 'Engelse' methode: een volledig dactyloscopisch onderzoek, inclusief glazen en dergelijke. Iemand in die VKL opperde dat ook de gordijnen onderzocht moesten worden. Dit werd niet gehonoreerd, met de opmerking: 'We moeten wel realistisch blijven.'

Daarnaast hebben we aan de VKL-teams gevraagd om hun beschikbare VKU-capaciteit (met inbegrip van de forensisch onderzoekers) te verdelen over de door hen benoemde taken. In tabel 4.5 staat per taak het aantal VKU-medewerkers benoemd. De tabel laat zien dat de VKL-teams verschillende accenten leggen in het onderzoek: sommige teams kiezen ervoor om relatief veel onderzoekscapaciteit in te zetten op taps (10 tot 15% van de capaciteit), terwijl andere teams juist meer capaciteit inzetten op een uitgebreid buurtonderzoek en het (soms opnieuw) horen van getuigen.

De VKL-leden gaven zichzelf ook enkele uitvoerende taken, waaronder het organiseren van financieel onderzoek naar de kroeg door de afdeling financiën, opstellen van verhoorlijsten, verhoren van De Bever, CIE benaderen,

sociale media volgen, informatie zoeken in eigen systemen, onderzoek naar wapens in de omgeving, analyse van documenten, prioriteren van gevonden sporen, mediabeleid, afstemming KL en OM, tijdslijnen opstellen (wie in de kroeg op welk moment), verslaglegging, dossiervorming, familie- en buurt-regisseurs aansturen, buurtbijeenkomst organiseren voor verontruste buurtbewoners, aansturen van medewerkers en projecten, officier van justitie bijpraten, enzovoort.

Tabel 4.5: Ingezette VKU-leden per onderzoeksactiviteit per TGO over alle ronden

	1 Telefontaps	2 Telefoons slachtoffer	3 Getuigen en betrokkenen horen en alibiecheck	4 Histo's	5 Camerabeelden, telefoonpalen en (andere vluchtige) data	6 Familierechercheur	7 Buurtonderzoek	8 Dactyloscopisch onderzoek	9 Onderzoek naar schieten (munitie-onderzoek, kruisporen, schietsbaan)	10 Onderzoek telefoons slachtoffer	11 DNA-onderzoek naar de peuk	Totaal
Team 1	3	1	4	1	2+1*	1	3	1	1	1	1	19
Team 2	-	1	5	1*	2+1*	1	4 ⁸⁹	2	1	1	1	18
Team 3	-	1	6	1*	1+1*	1	2	2	1	1	1	16
Team 4	2	1	4	1+1*	1+1*	1	2	1	1	1	1	16
Team 5	2	1	6	1	1	1	4 ⁹⁰	1	1	1	1	20
Team 6	-	1	6	1*	1+1*	1	4	2	3	1	1	20
Team 7	2	1	6	1*	1+1*	1	4	2	2	-	2	21
Team 8	2	1	2	1*	1+1*	1	3 ⁹¹	2	2	1	1	16
Team 9	1	1	4	1*	1*	-	2 ⁹²	-	2	1	1	12
Team 10	3	1	6	1*	1*	-	4	2	1	1	-	18
Totaal	15	10	49	3+8*	10+9*	8	32	15	15	9	10	176

1 tot en met 7 = tactisch onderzoek, 8 tot en met 11 = forensisch onderzoek, * = uitvoering van taak door VKL-lid, al dan niet met ondersteuning van een uitvoerend medewerker. De inzet van deze VKL-leden in een bepaalde taak is niet meegerekend bij het totaal, omdat het hier uitsluitend de inzet van VKU-medewerkers betreft.

89 Plus extra inzet van het wijkteambureau.

90 Plus extra inzet van het wijkteambureau.

91 Plus extra inzet van het flexteam.

92 Plus extra inzet van het flexteam.

Procesaspecten: het aanbrengen van focus in het onderzoek en het zoeken naar bevestigend bewijs

We maken bij het bespreken van de uitkomsten met betrekking tot deze procesaspecten onderscheid tussen tunnelvisie, focus, falsificatie en uitsluiting.

Tunnelvisie

Geen van de deelnemende VKL's gaf blijk van een tunnelvisie. De deelnemers aan de game waren zich over het algemeen zeer bewust van het gevaar van tunnelvisie (in de betekenis van de definitie van PVO).

Tijdens de serious game zei men bijvoorbeeld...

- 'Ik voel een tunneltje opkomen.'
- 'We moeten er rekening mee houden dat er ook nog andere scenario's mogelijk zijn. Het kan ook een buitenstaander, iemand die niet in het scenario voorkomt, zijn.'
- 'We moeten alle lijntjes uitrechercheren alvorens we iets kunnen concluderen.'
- 'Je moet focussen. Tunnelen.'

Focus

Van de tien deelnemende VKL's is in kaart gebracht in hoeverre zij tijdens de game focus aanbrachten in hun onderzoek. Met focus wordt hier bedoeld de mate waarin een VKL zich op een bepaalde persoon concentreert met de vraag of hij of zij de moord heeft gepleegd. In tabel 4.6 (zie p. 60) is per ronde in kaart gebracht in welke mate een VKL was geconcentreerd op de zeven betrokkenen.

Tabel 4.7: Mate van onderzoeksfocus (eind ronde 3)

Mate van focus	Percentage betrokkenen (10 teams/ 7 betrokkenen = 70 focusmogelijkheden)
Gemist	7%
Open	72%
Prioriteit	1%
Gekoppeld aan schuldig scenario	12%
Gekoppeld aan onschuldig scenario	6%
Uitgesloten	1%
Beschuldigd	3%

Tabel 4.6: Mate van focus op betrokkene in het scenario

	De Bever	Chorizo	Datema	Asiezoekers	Bovenbuurman	Echtgenote	Overige stamgasten
Onderzoeksfocus in ronde 1							
Team 1	O	O	n.v.t.	O	O	O	O
Team 2	O	O	n.v.t.	O	G	O	O
Team 3	O	O	n.v.t.	O	O	O	O
Team 4	O	O	n.v.t.	O	G	P	O
Team 5	O	O	n.v.t.	O	G	P	O
Team 6	O	O	n.v.t.	O	V	V	O
Team 7	O	O	n.v.t.	O	G	O	O
Team 8	O	O	n.v.t.	O	V	O	O
Team 9	O	O	n.v.t.	O	G	O	O
Team 10	O	O	n.v.t.	O	G	G	O
Onderzoeksfocus in ronde 2							
Team 1	O	O	O	O	O	O	O
Team 2	V	O	G	F	O	O	O
Team 3	O	O	O	O	O	O	O
Team 4	P	O	G	P	G	O	O
Team 5	P	O	G	O	G	O	O
Team 6	V	O	G	O	O	O	O
Team 7	P	O	O	O	G	O	O
Team 8	P	O	G	O	O	P	O
Team 9	V	U	G	O	G	P	O
Team 10	O	O	G	O	O	O	O
Onderzoeksfocus in ronde 3							
Team 1	Ve	F	O	F	O	O	O
Team 2	V	O	O	F	O	O	O
Team 3	O	O	O	O	O	O	O
Team 4	Ve	O	O	V	G	O	O
Team 5	P	O	G	O	G	O	O
Team 6	V	O	O	O	O	O	O
Team 7	V	O	O	O	O	O	O
Team 8	V	O	O	O	O	V	O
Team 9	V	U	G	F	O	V	O
Team 10	O	O	G	O	O	O	O

Voor het beoordelen van de focus op de betrokkenen wordt gebruikgemaakt van de volgende onderscheidingen:

G: gemist betrokkene is (nog) niet opgemerkt.
O: open betrokkene is opgemerkt maar (nog) niet aan scenario gekoppeld.⁹³
P: prioriteit betrokkene wordt intensief onderzocht (minimaal twee verschillende onderzoeksmethoden).
F: falsificeren betrokkene is gekoppeld aan een onschuldig scenario.
V: verifiëren betrokkene is gekoppeld aan een schuldig scenario.
U: uitsluiten betrokkene is expliciet uitgesloten.
Ve: verdacht betrokkene is formeel als verdachte aangemerkt (er is contact opgenomen met OvJ).

93 Alle teams werken met scenario's, dat wil zeggen dat zij mogelijke verhaallijnen bedenken. Een betrokkene blijft echter op 'open' staan zolang het scenario niet aan hem is gekoppeld.

Aan het eind van ronde drie ziet de mate van onderzoekfocus er als volgt uit. De tactiek van vrijwel alle VKL-teams was daarmee in hoofdlijnen steeds dezelfde: eerst breed oriënteren op alle betrokkenen om vervolgens voorzichtig te focussen en onderzoeksrichtingen te formuleren. De focus van de VKL-teams blijft gedurende de serious game dan ook lang open (acht van de tien teams menen na de laatste ronde dat ‘iedereen’ het nog gedaan zou kunnen hebben).

Op vijf van de zeven (groepen) betrokkenen werd op een gegeven moment in het onderzoek gefocust. In tabel 4.8 staat per betrokkene aangegeven hoeveel van de aangebrachte focus op hem of haar gericht was en wat voor soort informatie over hem of haar in de verhaallijn was opgenomen.

Tabel 4.8: Focusdeel en informatie per betrokkene

Betrokkene	Focusdeel	Informatie
De Bever	44%	De meest verdachte omstandigheden.
De echtgenote	21%	Weinig informatie en sluitend alibi.
De asielzoekers	18%	De meeste politiek-bestuurlijke en media-aandacht.
Chorizo	12%	Verliet als laatste het café. Sluitend alibi.
De bovenbuurman	6%	Weinig informatie. Had wel eens geklaagd.

Falsificatie en verificatie

Een belangrijke vaardigheid voor VKL-teams om de bewijskracht van scenario's en hypothesen te versterken, is effectief omgaan met tegenbewijs.

In totaal werd door drie VKL-teams, over drie speelronden, vijf keer geprobeerd om bewijs te vinden voor een onschuldig-scenario. In vier van de vijf gevallen betrof het hierbij de asielzoekers, één keer betrof het Chorizo. Zeven VKL-teams hanteerden deze strategie niet en formuleerden dus geen onschuldig-scenario.

Geen enkel VKL-team probeerde een scenario of hypothese te ontcrachten. VKL-teams stelden dus wel onschuldig-scenario's op, maar geen enkel VKL-team probeerde te bewijzen dat een bepaald scenario niet waar is. Geen van de VKL-teams stelde bijvoorbeeld de vraag: waarom kan De Bever het niet gedaan hebben? Men was slechts actief op zoek naar bevestigend bewijs voor de hypothesen en scenario's die men opstelde.

Uitsluiting

Het ontlastend bewijsmateriaal dat in het scenario was verwerkt – de sluitende alibi's van de familie van het slachtoffer en Chorizo – werd door vrijwel alle VKL-teams opgepikt. Uit het sluitende alibi van Chorizo werd (slechts) door

één VKL-team de logische conclusie getrokken dat Chorizo het niet gedaan kon hebben. Negen VKL-teams hielden Chorizo open als mogelijke verdachte. Uit het sluitende alibi van de familieleden besloot geen enkel VKL-team om de familieleden uit te sluiten. Alle VKL-teams hielden de familie open als mogelijke verdachten.

Chorizo werd als volgt uitgesloten: 'Chorizo ging om 1.55 uur weg. Hij is om 2.20 uur thuis. Reistijd is ruim twintig minuten. Thuiskomst is bevestigd door taxichauffeur. De knallen zijn om 2.33 uur. We sluiten Chorizo uit.'

Procesaspect: beschikbaarheid van informatie is bepalend voor de vraag naar meer informatie (informatiezucht)

In vrijwel alle VKL-teams kwam in meerdere of mindere mate informatiezucht voor. Vooral de omgekeerde variant van informatiezucht hebben we bij veel teams kunnen waarnemen: in het scenario was weinig informatie beschikbaar over Datema en hier werd dan ook weinig informatie over gevraagd of capaciteit op ingezet. In geen enkele VKL werd dit mechanisme expliciet onderkend.

Varianten op informatiezucht

Sommige VKL-teams hadden behoefte aan allerlei informatie, zonder dat zij expliciteerden waarom zij dit wilden weten. Kenmerkende voorbeelden: 'Ik wil weten waar iedere stamgast gezeten heeft.' 'We moeten een overzicht hebben van alle motoren in Lisse.' 'We moeten de wapenvergunningen in Lisse controleren.' Of: 'We moeten meer weten over de leider van het actiecomité. Die kan er ook iets mee te maken hebben.' Alle informatie die aan deze VKL's werd gegeven, leidde tot vervolgvragen over deze informatie.

In de game werd in twee ronden de vraag gesteld vanuit de stuurgroep of er niet met minder onderzoekscapaciteit kon worden volstaan in verband met een omvangrijke zedenzaak in een naburige regio. Hiermee poogden wij een discussie over de noodzakelijke capaciteit binnen het team te bevorderen. De automatische reactie van alle teams op twee na was dat alle capaciteit noodzakelijk

was. De volgende twee argumenten werden daartoe gegeven: a) het onderzoek zit nog in de hectische fase, en b) het is een belangrijk en veeleisend onderzoek vanwege de aanwezige politiek-bestuurlijke en -maatschappelijke druk.

Tabel 4.9: Afstaan van capaciteit

Team	2 ^e ronde	3 ^e ronde
Team 1	-	-
Team 2	X	X
Team 3	-	-
Team 4	-	-
Team 5	-	-
Team 6	-	-
Team 7	X	X
Team 8	-	-
Team 9	-	-
Team 10	-	-

X = wel afstaan capaciteit, - = niet afstaan capaciteit

Procesaspect: beslissen onder politiek-maatschappelijke druk

In de serious game werd er politiek-bestuurlijke en -maatschappelijke druk gezet op het onderzoeken van de betrokkenheid van drie asielzoekers bij de moord (zie scenario). Dit was voor alle deelnemende VKL's een belangrijk punt. De VKL-teamleiders gingen hier op verschillende wijzen mee om.

- In sommige VKL-teams besloot de teamleider alle informatie over de politieke druk achter te houden en deze zelf te weerstaan. In andere VKL-teams werd deze informatie wel gedeeld, maar ook hier werd dan expliciet gesteld dat dit geen rol mocht spelen. In een enkele VKL werd de politieke druk gezien als een bureaupolitiek argument om een vraag naar het afstaan van capaciteit te counteren.

Tijdens een VKL zei de teamleider het volgende: 'De onrust in de buurt die is ontstaan naar aanleiding van de asielzoekers wil ik buiten het onderzoek houden. De districtschef zal ik informeren, zodat we dat op een andere manier kunnen tackelen.'

- Veel VKL-teams reageerden op de maatschappelijke druk door extra capaciteit te zetten op de asielzoekers om dit spoor met prioriteit uit te rechercheren. Dit terwijl slechts een van de tien VKL-teams een scenario opgesteld had

waarin de asielzoekers het ook daadwerkelijk gedaan zouden hebben. Drie VKL-teams hanteerden voor de asielzoekers expliciet het scenario ‘onschuldig’: zij wilden bewijs vinden dat de asielzoekers het niet gedaan hadden, zodat zij de politiek-bestuurlijke en -maatschappelijke druk konden neutraliseren. Meerdere VKL-teams die veronderstelden dat een bekende het gedaan moest hebben en daardoor de asielzoekers impliciet uitsloten, hielden desondanks de asielzoekers expliciet als mogelijke daders open.

Procesaspect: informatiedeling

In het scenario hebben we de informatiecoördinator en de ondersteuningscoördinator voorzien van tactische informatie (voor de tactisch coördinator). Daarnaast kreeg de tactisch coördinator ook informatie over forensische aspecten en kreeg de forensisch coördinator tactische informatie.

De poging om de procesvalkuil informatieverlies in te bouwen, bleek echter minder geslaagd. Bij verschillende teams leidde de constatering dat er informatie op een ‘onjuiste’ plaats was terechtgekomen tot irritatie en werd dit geweten aan ‘fouten’ in de serious game. Deze ergernis leidde tot extra alertheid op deze procesvalkuil, zodat we daarom geen uitspraken durven te doen over het al dan niet onderkennen van deze procesvalkuil.

Procesaspect: leiderschap teamleider

Tijdens iedere ronde is het aan de teamleider om tot besluiten te komen over de te ondernemen activiteiten en de capaciteitsverdeling van de VKU en daarbuiten. Bij alle VKL-teams was in mindere of meerdere mate zichtbaar dat er op basis van consensus besloten werd tot het inzetten van capaciteit. Veelal begon de teamleider met het verdelen van de onderzoekscapaciteit en werd hij aangevuld of gecorrigeerd door andere VKL-leden.

Voorafgaand aan de capaciteitsverdeling waren het in veel VKL-teams de teamleiders (al dan niet ondersteund door een analist of de ambtelijk secretaris) die de scenario’s samenvatten. De meeste VKL-teamleiders benoemden het scenario alleen met een bepaald begrip, zoals ‘roofmoord’, ‘familiezaak’, ‘asielzoekers’, ‘motorbende’, zonder verder in te gaan op motieven, feiten, alibi’s, enzovoort. Deze beperkte beschrijving en uitwerking van scenario’s kwam vooral voor bij VKL’s die in mindere mate met elkaar discussieerden tijdens het bespreken van de zaak. De VKL-teams met de meest uitgebreide scenario’s dachten hardop met elkaar, stelden elkaar vragen en vatten de opmerkingen van

elkaar samen. Bij zes van de tien VKL-teams hebben wij deze gewoonten niet geobserveerd.

Tijdens een VKL zei de teamleider het volgende.

Teamleider: 'Mijn voorkeur gaat uit naar De Bever.'

Ambtelijk secretaris: 'Wat zijn de argumenten om De Bever te prioriteren?'

Teamleider: 'Ik ga even hardop denken...'

Reflecties op de serious game

5.1 Inleiding

In dit korte hoofdstuk presenteren we de reflectie van de tien VKL-teams op de door ons ontwikkelde serious game. Vervolgens geven wij onze eigen reflectie op de serious game en doen we enkele suggesties voor een eventuele doorontwikkeling van de serious game.

5.2 Reflectie op de serious game door de VKL-teams

Na afloop van de serious game hebben we de teams gevraagd in hoeverre zij de serious game een realistische weergave vonden geven van de besluitvorming in hun dagelijkse opsporingspraktijk. Het was opvallend om te constateren dat de drie ‘halfstedelijke’ teams (Kmar/Schiphol, Kennemerland en Limburg-Zuid) de serious game beduidend meer realistisch vonden dan de zeven grootstedelijke teams (Amsterdam-Amstelland en Haaglanden). De halfstedelijke teams waren in hun terugkoppeling ook positiever over de serious game dan de grootstedelijke teams, met name met betrekking tot het gepercipieerde leereffect.

Enkele opmerkingen van ‘halfstedelijke’ VKL-teams:

- ‘Je krijgt echt een TGO-sfeertje bij het doen van de serious game.’
- ‘We zijn flink aan het werk geweest.’
- ‘Ik vond het een leerzame ervaring, het sluit aan bij ons werk.’
- ‘Het was een uitdagende klus.’

Enkele opmerkingen van grootstedelijke VKL-teams:

- ‘Ik vond het niet zo realistisch. In de praktijk gaat het anders. Dan hebben we meer tijd om proces-verbalen tot ons te nemen.’

- ‘Ik vond het soms moeilijk in te passen in onze praktijk. Het verdelen van capaciteit speelt in de werkelijkheid een veel minder grote rol.’
- ‘In het echt heb je meer tijd en meer informatie.’
- ‘Het had soms wel een beetje een CSI-karakter.’

De grootstedelijke teams waren niet zozeer negatief over het instrument serious game (het merendeel van de VKL's zag wel iets in het idee om vaker te oefenen met behulp van een serious game), maar ze vonden de door ons ontwikkelde game in beperkte mate een realistische weergave geven van het dagelijkse werk. De kritiek die met name naar voren werd gebracht, was de hoge tijdsdruk waarin de besluitvorming moest plaatsvinden en de volgorde waarin de informatie werd gepresenteerd.

Ook werden er opmerkingen gemaakt over inhoudelijke aspecten die niet klopten met de (soms specifieke) werkwijze van het betreffende korps. Zo miste men bijvoorbeeld enkele ‘vluchtige gegevens’ (bijvoorbeeld een overzicht van de mobiele telefoons die gedurende de moord in de directe omgeving van het café aanwezig waren).

Het merendeel van de VKL-teamleden gaf naderhand aan dat zij de serious game een leuke manier vonden om inzicht te krijgen in de wijze van besluitvorming binnen het team (in tegenstelling tot meer traditionele vormen van onderwijs en training). Dit is een aardige bevinding, aangezien sommige teamleden aangaven dat zij het reguliere rechercheonderwijs erg ‘schools’ vonden en bovendien niet altijd goed vonden aansluiten bij de dagelijkse praktijk.

Motivatie voor opleiding en training binnen de politie soms problematisch

In de literatuur wordt veelvuldig gesteld dat politiemensen de voorkeur geven aan leermethoden die in hoge mate aansluiten bij het werk zelf, ofwel ‘het leren op de werkplek’-principe, bijvoorbeeld door middel van coaching en meelopen met ervaren rechercheurs. Traditionele leermiddelen worden volgens het Angelsaksisch onderzoek binnen de politiepraktijk niet echt gewaardeerd: ‘The academic literature points to evidence suggesting police officers believe that the best method of learning is in the workplace (learning through experience), learning a craft from experienced officers in the operational environment. This belief arises, in some cases, from a suspicion of academia, and proponents reject learn-

ing in training school or methods such as classroom-based lectures as irrelevant, in favor of the “real police work” to be learned on the streets.’⁹⁴

Enkele VKL-teamleden gaven blijk van een mindere motivatie voor de serious game. Navraag leerde dat dit in de meeste gevallen te maken had met de enorme werkdruk van deze individuele teamleden, die ervoor zorgde dat men zich eigenlijk liever wilde bezighouden met het lopende werk dan met een trainingsactiviteit. Sommige teamleden van met name de grootstedelijke VKL’s vonden dat zij al genoeg ervaring in de dagelijkse praktijk opdeden en zij zagen daarom de meerwaarde niet in van een serious game. Deze bevinding is in lijn met internationaal politieonderzoek.⁹⁵

5.3 Reflectie op de serious game door de onderzoekers

Op basis van de tien keer dat wij de serious game met een VKL-team gespeeld hebben, trekken wij de conclusie dat het een geschikt opleidings- en trainingsinstrument kan zijn voor de politie. Deze conclusie kunnen wij helaas niet onderbouwen met cijfers, omdat we verzuimd hebben om de mening van de onderzoekers door middel van een vragenlijst te meten.

Desondanks concluderen wij dat het een geschikt opleidings- en trainingsinstrument is en wel om drie redenen. Ten eerste bleek er binnen de tien deelnemende teams voldoende draagvlak te bestaan voor het oefenen met serious games, gelet op de positieve reacties en het breed onderkende belang van trainen ‘op de werkvloer’. Ten tweede denken wij dat het instrument politiemensen ook daadwerkelijk helpt bij het verkrijgen van inzicht in de wijze van besluitvorming in teamverband. Dit idee baseren wij op de instemmende reacties die we terugkregen (soms voorafgegaan door discussie) van de VKL-teamleden op onze reflectie op de besluitvorming tijdens de game. Ten derde laat onze analyse zien dat er grote verschillen bestaan tussen het functioneren van de verschillende VKL’s (dus ook binnen de groep van grootstedelijke VKL-teams). Bijscholing en oefening lijken ons noodzakelijk om tot een meer uniform prestatieniveau te komen. Serious games lijken daarbij een goed hulp-

⁹⁴ Tong e.a., 2009: 204.

⁹⁵ Tong e.a., 2009.

middel omdat zelfs VKL's met veel ervaring en zelfvertrouwen toch in de gemodelleerde procesvalkuilen trappen.

De door ons ontwikkelde serious game behoeft echter nog wel enkele verbeteringen. Deze verbeteringen hebben vooral betrekking op de procesaspecten en de wijze waarop naderhand kan worden gemeten hoe de teams met deze procesaspecten zijn omgegaan. Het is achteraf bijvoorbeeld lastig gebleken om het onderscheid tussen een inhoudelijke vuistregel en stereotypen vast te stellen. Een aanbeveling zou zijn om de VKL-teamleden (meer) te vragen om bepaalde gedachten en redeneringen per ronde op te schrijven, zodat deze naderhand meer systematisch geanalyseerd kunnen worden.

Een andere verbetering is mogelijk in de uitwerking van de getuigenverslagen en ander tactisch bewijsmateriaal. Tijdens de serious game bleek dat sommige onderzoekers de behoefte hadden om de 'echte' processen-verbaal in handen te krijgen omdat ze niet uit de voeten konden met onze samenvattingen ervan. De aanbeveling is daarmee om het realiteitsgehalte van de aangeleverde stukken te verhogen, bijvoorbeeld door de informatie van getuigen in 'echte' processen-verbaal te verwerken en deze aan de VKL-leden te geven.

Op basis van de gespeelde serious games denken wij overigens dat het niet noodzakelijk is om (behoudens het hiervoor gemaakte punt) te streven naar een hoger realiteitsniveau van de game. De intentie van een serious game is juist dat deze met relatief geringe kosten te ontwikkelen is en op de eigen werkplek gespeeld kan worden.

De uitkomsten van onze serious game hebben wij besproken met een docent aan de Politieacademie die voor zijn onderwijs gebruikmaakt van een tweedaagse simulatie. Deze respondent vond het opvallend dat wij geen tunnelvisie hebben waargenomen tijdens het spelen van de serious game omdat hij dit fenomeen tijdens 'zijn' simulatie regelmatig constateert. De docent suggereerde daarom dat de door ons ontwikkelde serious game te weinig realistisch is en daarmee niet meet wat hij zou moeten meten. Meer onderzoek zal moeten uitwijzen of zijn bewering klopt. Opgemerkt moet worden dat twee andere respondenten van de Politieacademie aangaven dat zij in hun eigen onderzoekspraktijk constateerden dat tunnelvisie (in lijn met onze bevindingen) niet een exceptioneel groot probleem lijkt te zijn binnen de huidige opsporingspraktijk.

De simulatietraining bij de Politieacademie

De tweedaagse besluitvormingssimulatie van de Politieacademie is onderdeel van de cursus VKLTGO. In deze besluitvormingssimulatie krijgen de cursisten een introductie aan de hand van filmpjes waarin de zaak uit de doeken wordt gedaan. Vervolgens is er voor het team een aparte TGO-ruimte beschikbaar waarin de teamleden met elkaar kunnen overleggen. Aangezien de cursisten uit het hele land afkomstig zijn, kennen de meeste cursisten elkaar niet en/of hebben ze nog niet eerder met elkaar gewerkt. Dit is een wezenlijk verschil in vergelijking met onze serious game, die 'op de werkvloer' wordt gespeeld met een 'compleet' team in de dagelijkse samenstelling.

De oefenleiding van de Politieacademie kan via videoapparatuur real-time meekijken bij het team en interveniëren wanneer dit nodig mocht zijn. Het VKL-team kan door middel van een computer in de TGO-ruimte vragen om meer informatie. Ook staat er een telefoon in de VKL-ruimte waarop de teamleden gebeld kunnen worden door de oefenleiding (in de rol van bijvoorbeeld tactisch of forensisch rechercheur op straat). Het tegenspel wordt verzorgd door professionals uit de praktijk.

Een specifieke aanbeveling is om bij de doorontwikkeling van de serious game mensen uit de praktijk te betrekken. Het maken van een serious game helpt namelijk ook al bij het verkrijgen van inzicht in de eigen besluitvormingspraktijk. Door ervaren VKL-leden te vragen naar voorbeelden van (sub)optimale besluitvorming uit hun eigen praktijk, lijkt het gemakkelijk om de serious game met beperkte inspanningen te verfijnen. Bovendien, zo stelt ook de respondent van de Politieacademie, is het zo mogelijk om de realiteit van de serious game te verhogen door het toevoegen van politiejargon.

Samenvatting, reflecties, conclusies en aanbevelingen

6.1 Aanleiding onderzoek

De afgelopen jaren is er door de Schiedammer parkmoord⁹⁶, de Puttense moordzaak⁹⁷ en de zaken tegen Ina Post⁹⁸ en Lucia de Berk⁹⁹ veel discussie ontstaan over de kwaliteit van de politiële opsporingspraktijk. Deze discussie richtte zich in het bijzonder op de mate waarin de Nederlandse politie in staat is om tunnelvisie in het opsporingsproces te onderkennen en te voorkomen.

Met als direct benoemde aanleiding de rapportage van de commissie-Posthumus over de Schiedammer parkmoord is in 2005 het Programma Versterking Opsporing en Vervolgging (PVOeV) gestart, dat moest leiden tot een essentiële verbetering van de opsporing, vervolging en rechtsgang, met name bij maatschappelijk zwaarder ervaren misdrijven.¹⁰⁰

Specifiek voor de verbetering van de opsporingstaak van de politie is het (deel)Programma Versterking Opsporing (PVO) ingezet met maar liefst 194 verbeterpunten. De meeste van deze verbeterpunten zijn geënt op het verbeteren van de professionaliteit (en daarmee het voorkomen van tunnelvisie) van de rechteerteams die zich dagelijks bezighouden met complexe zaken of zaken met een grote maatschappelijke impact, namelijk Teams Grootchalige Opsporing (TGO's).

De eindrapportage van PVOeV uit 2010 beschrijft de opbrengst van het programma in het algemeen als succesvol¹⁰¹ en dit geldt ook voor de deeleindrapportage over PVO.¹⁰² De voornaamste verbeterpunten uit het PVO, die volgens

96 Posthumus, 2005.

97 Blaauw & Blaauw, 2009.

98 Israels, 2004.

99 Derksen, 2009.

100 Tweede Kamerstuk: HTK 2005-2006, 30300, nr. 32.

101 Brief minister van Justitie over eindrapportage Programma Versterking Opsporing en Vervolgging aan Tweede Kamer d.d. 16 juli 2010.

102 Landelijk programmabureau versterking opsporing, 2010.

de projectleiding de meeste invloed hebben op het onderkennen en voorkomen van tunnelvisie, zijn de aanpassingen van de toenmalige TGO-structuur, het werken met scenario's en hypotheses, het formeel organiseren van tegenspraak, reviewprocedures en het creëren van een transparante, 'open' werkcultuur binnen TGO's.¹⁰³

De toetsing van de effectiviteit van het PVO blijkt bij nadere beschouwing gebaseerd op een eigen verklaring van de korpsen dat de verschillende elementen van PVO zijn geïmplementeerd. Feitelijk geeft de gekozen 'evaluatiemethode' daarmee vooral inzicht in de formele implementatie van het PVO, niet in de werkelijke effectiviteit ervan.

Ondanks de grote belangstelling voor het fenomeen tunnelvisie is tot op heden weinig empirisch onderzoek verricht naar de wijze waarop in de Nederlandse opsporingspraktijk met tunnelvisie wordt omgegaan. Bovendien is uit de literatuur bekend dat, naast tunnelvisie, ook andere procesaspecten van invloed (kunnen) zijn op de effectiviteit en efficiency van de besluitvorming in teams.

Dit is voor Crisislab aanleiding geweest om in opdracht van de Commissie Politie & Wetenschap een verkennend en experimenteel onderzoek te starten naar de wijze waarop de groep leidinggevendenden binnen een TGO omgaat met het fenomeen tunnelvisie en andere procesaspecten die van invloed kunnen zijn op de besluitvorming. 'Verkennend' houdt in dat gepoogd wordt om een eerste inzicht te geven in de politieke besluitvormingspraktijk en meer specifiek de mate waarin VKL-teams in staat zijn om procesaspecten zoals tunnelvisie te onderkennen. 'Experimenteel' wil zeggen dat gepoogd wordt om middels een nieuwe methode, de serious game, werkelijk inzicht te krijgen in de besluitvorming in de dagelijkse praktijk.

6.2 Het subject van onderzoek, onderzoeksdoelen, onderzoeksvragen en onderzoeksopzet

Het subject van onderzoek

Een TGO-team bestaat volgens het Raamwerk TGO uit 2006 uit een Vaste Kern Uitvoerenden (VKU) en een Vaste Kern Leidinggevendenden (VKL).

¹⁰³ Landelijk programmabureau versterking opsporing, 2010.

De TGO-structuur kent drie niveaus van leidinggevend:

- de coördinatoren die de dagelijkse aansturing verzorgen van de medewerkers (operationeel niveau);
- een teamleider die de coördinatoren aanstuurt (tactisch niveau);
- een strategisch leidinggevende uit de districts- of korpsleiding die politieel eindverantwoordelijk is voor het functioneren van het TGO (strategisch niveau).

De coördinatoren en de teamleider vormen samen de VKL en zijn verantwoordelijk voor de dagelijkse aansturing van de VKU. De strategisch leidinggevende uit de districts- of korpsleiding vormt samen met de rechercheofficier en het lid van de korpsleiding met de portefeuille opsporing (indien dit niet de eerdergenoemde strategisch leidinggevende is) de ‘regionale stuurploeg’ of ‘stuurweegploeg’, die verantwoordelijk is voor de capaciteitstoekenning en -verdeling en de bewaking van de strategische en operationele voortgang van de lopende TGO’s.¹⁰⁴ In tabel 6.1 worden de verschillende functies in een VKL beschreven.

De onderzoeksdoelen en vragen

Dit verkennende en experimentele onderzoek kent drie samenhangende doelen.

Het eerste doel is inzicht te krijgen in de wijze waarop Vaste Kernen Leidinggevend (VKL’s) van Teams Grootchalige Opsporing (TGO’s) in de huidige praktijk omgaan met procesvalkuilen zoals tunnelvisie in het opsporingsproces.

In de visie van Crisislab geven interviews en enquêtes per definitie slechts een beperkt en gekleurd beeld van de werkelijkheid. Andere (aanvullende) onderzoeksmethoden zijn nodig voor wie een werkelijk beeld wil krijgen van de besluitvorming aan de ‘frontlijn’. Een bekende maar zeer arbeidsintensieve methode is de participatieve observatie. In dit onderzoek proberen we een andere bekende methode te gebruiken: een serious game. In een serious game wordt beoogd de deelnemers op een zodanige wijze bij een ‘spelvorm’ te betrekken dat werkelijke beslismechanismen aan het licht komen.

Het tweede doel is daarom om als experimenteel onderzoeksinstrument

¹⁰⁴ Openbaar Ministerie, Politie en Nederlands Forensisch Instituut, 2005. Openbaar Ministerie, Politie en het Nederlands Forensisch Instituut, 2006.

Tabel 6.1: Overzicht functies en taken Vaste Kern Leidinggevenden van TGO

VKL	Functieomschrijving
Teamleider	<ul style="list-style-type: none"> • Doet voorstellen m.b.t. de strategie en formuleert de tactiek. • Integreert tactiek, forensische opsporing en informatie. • Stuurt analist(en) aan. • Stuurt communicatiemedewerker/voorlichter aan. • Stemt af met korpsleiding en officier van justitie.
Tactisch coördinator	<ul style="list-style-type: none"> • Stuurt tactische koppels aan. • Stuurt dossiermaker aan. • Stuurt familierechercheur(s) aan.
Informatiecoördinator	<ul style="list-style-type: none"> • Stuurt infodesk aan. • Stuurt RCIE aan. • Stuurt informatierechercheur(s) aan.
Forensisch coördinator	<ul style="list-style-type: none"> • Stuurt forensische opsporing aan.
Ondersteuningscoördinator	<ul style="list-style-type: none"> • Is verantwoordelijk voor de BOB-rapportages. • Stuurt de operationele ondersteuning aan. • Stuurt de facilitaire ondersteuning aan.
Ambtelijk secretaris	<ul style="list-style-type: none"> • Is verantwoordelijk voor het voeren en het afronden van het afsprakenjournaal en legt hierin afspraken, genomen beslissingen, alsmede niet genomen beslissingen en de overwegingen die aan beide ten grondslag hebben gelegen, vast. • Levert een bijdrage aan de strategieformulering. • Stelt het projectplan op en redigeert dit ten behoeve van de stuurgroep. • Stelt voortgangsrapportages op en redigeert deze. • Ondersteunt de teamleider t.a.v. consistentie van afspraken en beleidsbeslissingen. • Stelt het eindverslag op en redigeert dit. • Draagt zorg voor de evaluatie van het TGO en coördineert deze evaluatie.

een serious game voor VKL's te ontwikkelen die gebruikt kan worden om inzicht te bieden in de omgang van VKL's met procesvalkuilen zoals tunnelvisie.

Het derde doel is te achterhalen of en zo ja, in welke mate een serious game een geschikt opleidings- en oefeninstrument is binnen de opsporingspraktijk.

De drie onderzoeksvragen die we daarmee willen beantwoorden, zijn de volgende.

- 1 In welke mate zijn VKL-teams in staat om procesvalkuilen (waaronder tunnelvisie) in de serious game te onderkennen?
- 2 In hoeverre is een serious game een geschikt instrument om de besluitvorming in VKL-verband inzichtelijk te maken?
- 3 In hoeverre is een serious game een geschikt opleidings- en oefeninstrument?

Onderzoeksopzet

In dit onderzoek gebruiken we drie methoden: literatuuronderzoek, interviews en het experimenteel gebruik van een serious game.

Om onderzoeksvraag 1 te beantwoorden, hebben we op basis van literatuuronderzoek naar de wijze waarop professionals in de werkelijkheid beslissen ('natuurlijke besluitvorming') een serious game ontwikkeld waarin VKL-teams in drie ronden informatie krijgen over een TGO-zaak die gemodelleerd is op basis van een 'echt gebeurde' zaak. Op basis van deze informatie moet worden besloten welke activiteiten er worden uitgevoerd en hoe de standaard beschikbare capaciteit verdeeld gaat worden. In de serious game hebben we meerdere uit de wetenschappelijke literatuur bekende procesaspecten ingebouwd als procesvalkuilen waarop we de reactie van de deelnemers in beeld wilden brengen (zie §6.4).

Om onderzoeksvragen 2 en 3 te beantwoorden, hebben we de literatuur over serious games en simulaties bestudeerd. Daarnaast hebben we na afloop van de serious game de VKL-teams gevraagd naar hun perceptie over de serious game.

6.3 Literatuur over serious gaming

Uit de literatuur blijkt dat een serious game een geschikt instrument is voor het doen van onderzoek naar besluitvorming binnen teams en tevens een geschikt instrument is om functionarissen op dit specifieke aspect op te leiden en te oefenen. Wel menen wij dat het voor de deelnemers voorafgaand aan het spelen van de serious game duidelijk moet zijn welk doel precies wordt nagestreefd door de spelbegeleiders.

Op basis van de literatuur concluderen wij dat de serious game een bijzonder geschikt opleidingsinstrument is omdat de (ontwikkel)kosten gering zijn, het spelplezier bij de deelnemers over het algemeen hoog is en het mogelijk is om de game 'op de werkvloer' met het volledige team te spelen. Op deze

manier wordt het complete team geoefend en is de belasting voor het team beperkt.

Ongeacht het doel dat de spelbegeleiders beogen, geldt dat een serious game een bepaald spelelement in zich moet hebben en dat deelnemers een bepaald doel moeten nastreven tijdens het spelen van het spel. Wanneer een serious game als onderzoeksinstrument gebruikt wordt, is het belangrijk dat zo veel mogelijk aangesloten wordt bij de dagelijkse situatie in de organisatie: de dagelijkse communicatielijnen moeten in het spel worden gevolgd, de samenstelling van teams moet hetzelfde blijven en het spel moet plaatsvinden in een vertrouwde omgeving. Informatieasymmetrie tussen de spelers is verder een vast kenmerk van serious games.

Wanneer een serious game als leerinstrument wordt ingezet, is het met name van belang om een uitgebreide debriefing te verzorgen waarin de observatoren reflecteren op dat wat zij hebben waargenomen. Dit biedt vervolgens stof voor een discussie tussen observatoren en deelnemers, zodat de deelnemers ook daadwerkelijk tot nieuwe inzichten kunnen komen.

6.4 NDM-inzichten

Het geheel aan theorieën en modellen over ‘natuurlijke besluitvorming’ door mensen staat bekend onder de noemer *Naturalistic Decision Making* (NDM). De NDM-modellen helpen om te begrijpen hoe experts zich van leken onderscheiden bij het nemen van beslissingen.

Experts zijn experts omdat ze meestal snel met een werkbare oplossing kunnen komen in diverse situaties. De kernbevinding van NDM is dat experts het geheel van hun ervaringen in eerdere situaties gebruiken om een nieuwe situatie te herkennen, inclusief een geschikte beslissing. Hoe groter de ervaring van een expert, des te meer verschillende situaties hij kan ‘lezen’ en des te rijker zijn ervaringskennis van geschikte oplossingen. Hoe ‘rijker’ de ervaringskennis van een expert, des te optimaler zijn beslissing is.

Toch maken experts ook fouten. De vuistregels die experts helpen bij het nemen van hun meestal goede beslissingen, hebben namelijk ook hun inherente beperkingen. Wanneer een expert moet beslissen in een situatie die volledig anders is dan hij op grond van zijn ervaringskennis verwacht, kan hij focussen op de verkeerde signalen en relevante signalen buiten beschouwing laten.

Experts maken zelfs bepaalde fouten die leken niet snel zullen maken. In tegenstelling tot leken hebben experts de neiging om hun eigen capaciteiten te

overschatten. Ze hebben, met andere woorden, doorgaans meer vertrouwen in de beslissingen die ze nemen. Dit kan leiden tot het vasthouden aan foutieve beslissingen. Daarnaast laat onderzoek zien dat experts minder makkelijk kunnen improviseren dan minder ervaren beslissers. Ze hebben weliswaar een rijkere ervaringskennis, maar ze zijn minder goed in staat om in unieke situaties met creatieve en/of rationeel gegronde oplossingen te komen. Anders gezegd, experts zullen bij het oplossen van problemen eerder terugvallen op ingesleten beslispatronen en vuistregels.

In sommige gevallen leidt het besluitvormingsmechanisme van experts tot systematische fouten, dat wil zeggen, voorspelbare fouten die zich in een bepaalde context telkens zullen voordoen. De voor dit onderzoek relevante besluitvormingsmechanismen en bijbehorende procesvalkuilen zijn de volgende.

- *Besluiten op basis van stereotypen.* De procesvalkuil is dat een bepaalde verdachte op basis van enkele stereotiepe eigenschappen te veel aandacht krijgt in het onderzoek, zodat er zonder een feitelijke grondslag op deze verdachte gefocust wordt.
- *Beslissen op basis van inhoudelijke en procesmatige vuistregels.* De procesvalkuil is dat een vuistregel wordt toegepast zonder dat dit wordt onderkend en/of zonder dat hiervoor een feitelijke grondslag bestaat.
- *Het aanbrengen van focus in het onderzoek.* De procesvalkuil is dat de focus omslaat in een tunnelvisie, zodat andere mogelijke verdachten of scenario's onterecht geen aandacht (meer) krijgen.
- *Zoeken naar bevestigend bewijs.* De procesvalkuil is dat uitsluitend gezocht wordt naar bevestigend bewijs zonder daarbij op enigerlei wijze stil te staan bij het ontkrachtende bewijs of de mogelijke alternatieve scenario's.

Het NDM-onderzoek laat ook zien dat besluitvormers beïnvloed worden door de context waarin de besluitvorming plaatsvindt. In dit onderzoek beschouwen we twee voor de opsporing relevante contextuele factoren.

- *De beschikbaarheid van informatie is bepalend voor de vraag naar meer informatie (informatiezucht).* De procesvalkuil is dat wanneer er over een verdachte weinig informatie bekend is of gegeven wordt, deze persoon minder snel opvalt en (in eerste instantie) uit het oog verloren kan worden.
- *Beslissen onder politiek-maatschappelijke druk.* De procesvalkuil is dat politieke en maatschappelijke druk niet wordt onderkend en dat politieke, bestuurlijke of maatschappelijke verontwaardiging leidt tot het nemen van beslissingen die niet passen bij de aangetroffen feiten.

Ten slotte hebben we nog beperkte aandacht gegeven aan twee extra aspecten die specifiek zijn voor het functioneren in teams, te weten informatiedeling en het leidinggeven aan het TGO. Aangezien het in functiegedifferentieerde teams waarschijnlijk is dat informatie over de verschillende teamleden verdeeld is, heeft informatiedeling in theorie grote invloed op de beslissingen die genomen worden. Daarnaast heeft de teamleider volgens de theorie een belangrijke invloed op het functioneren van zijn team.

- *Informatiedeling.* De procesvalkuil is dat unieke informatie verloren gaat.
- *Leiding TGO.* De procesvalkuil is dat de teamleden niet adequaat betrokken worden bij (de besluitvorming rond) het onderzoek, beslissingen genomen worden op basis van incomplete informatie, acties niet helder worden weggezet en de voortgang van het onderzoek en de werkbelasting van de individuele teamleden niet adequaat gemonitord worden.

6.5 De serious game nader beschreven

Om onderzoeksvraag 1 te kunnen beantwoorden, hebben we, zoals gezegd, een serious game ontwikkeld waarin een VKL-team (teamleider, tactisch coördinator, forensisch coördinator, informatiecoördinator en een ambtelijk secretaris) een TGO-zaak moeten oplossen.

De TGO-zaak betreft een bareigenaar die in zijn bar na sluitingstijd wordt doodgeschoten. Voor sluitingstijd heeft hij ruzie gehad met een paar asielzoekers. Onder de die avond aanwezige stamgasten is er één met antecedenten. Het gebruikte vuurwapen heeft een link met een criminele motorclub.

De serious game bestaat uit drie ronden.

- Aan het begin van iedere ronde krijgen de deelnemers functiespecifieke informatie over de zaak.
- Tijdens de ronde moeten de VKL-leden deze informatie delen en met elkaar beslissingen nemen over de activiteiten die moeten worden ondernomen en de verdeling van teamcapaciteit over de verschillende activiteiten.
- Aan het einde van iedere ronde moeten de VKL-leden besluiten hoeveel teamcapaciteit ze op de verschillende activiteiten zetten.

Het VKL-team moet werken onder tijdsdruk: de eerste ronde duurt dertig minuten, de twee volgende ronden duren twintig minuten. Deze gecreëerde tijdsdruk beoogt ervoor te zorgen dat ingesleten gewoonten van VKL-leden tijdens het spelen van het spel zichtbaar worden.

De TGO-serious game is gebaseerd op een werkelijke zaak die door ons is bewerkt door er een aantal procesvalkuilen in te stoppen.

- *Procesaspect: besluiten op basis van stereotypen.* In de casus hebben we informatie opgenomen over ‘getinte mannen’ (die door de stamgasten als ‘asielzoekers’ worden gepresenteerd, maar dit is niet geverifieerd) en motorclubs. Hard bewijs dat de ‘asielzoekers’ of de motorclubs betrokken zijn bij de moord ontbreekt. De procesvalkuil specifiek voor het scenario is dat ‘slechte’ stereotypen automatisch meer aandacht krijgen in het besluitvormingsproces.
- *Procesaspect: beslissen met behulp van inhoudelijke en procesmatige vuistregels.* De procesvalkuil is dat een vuistregel wordt toegepast zonder dat dit wordt onderkend en/of zonder dat hiervoor een feitelijke grondslag bestaat.
- *Procesaspect: het aanbrengen van focus in het onderzoek.* In het scenario zijn verschillende mogelijk overtuigende verdachten. De procesvalkuil is dat wanneer men eenmaal op zo’n dader ‘gestuit’ is, men daar ten onrechte op focust en er een tunnelvisie ontstaat.
- *Procesaspect: zoeken naar bevestigend bewijs.* De procesvalkuil is dat uitsluitend gezocht wordt naar bevestigend bewijs zonder daarbij op enigerlei wijze stil te staan bij het ontkrachtende bewijs of de mogelijke alternatieve scenario’s.
- *Procesaspect: beslissen onder politiek-maatschappelijke druk.* In de serious game wordt de teamleider door de burgemeester en het OM onder druk gezet om snel tot afronding van de zaak te komen. Dit vanwege maatschappelijke onrust over de mogelijke betrokkenheid van de asielzoekers bij de moord. Daarnaast wordt druk uitgeoefend op de teamleider om onderzoekscapaciteit af te staan. De procesvalkuil is dat maatschappelijke verontwaardiging en druk vanuit de leiding leiden tot beïnvloeding van het besluitvormingsproces.
- *Procesaspect: de beschikbaarheid van informatie is bepalend voor de vraag naar meer informatie (informatiezucht).* De VKL-leden krijgen veel informatie gepresenteerd over enkele stamgasten, de bovenbuurman en de ‘asielzoekers’, maar over twee andere stamgasten krijgen ze (veel) minder informatie. De procesvalkuil is dat de teams veel meer willen weten over de mogelijke verdachten waar veel informatie over bekend is, en de verdachten waar minder over bekend is minder aandacht geven.
- *Procesaspect: informatiedeling.* In de serious game krijgen de ondersteuningscoördinator en de informatiecoördinator informatie die niet primair voor hen bestemd is, maar wel van belang is voor de tactisch coördinator. De procesvalkuil is dat deze informatie niet goed gedeeld wordt, zodat de informatie verloren gaat.

- *Procesaspect: leiderschap teamleider.* De procesvalkuil is dat beslissingen genomen worden op basis van incomplete informatie, acties niet goed worden weggezet en de voortgang van het onderzoek niet adequaat gemonitord wordt.

6.6 Bevindingen van de serious game over besluitvorming binnen VKL's

Wij bespreken hieronder onze bevindingen uit het tienmaal spelen van de serious game per een of meerdere procesaspecten.

Er zijn twee mogelijkheden voor ons om te besluiten of de VKL's al dan niet in een procesvalkuil stapten:

- de capaciteitstoe wijzing per ronde;
- het al dan niet expliciet onderkennen van de procesvalkuil tijdens de discussie van de procesvalkuil.

Bij elk aspect geven we een illustratieve uitspraak, het volledige overzicht van de resultaten is te lezen in hoofdstuk 4.

Stereotypen

Het verschil tussen beïnvloed worden door stereotypen en het gebruik van vuistregels bleek niet goed vast te stellen in de capaciteitsbeslissingen. Toch concluderen we op grond van expliciete uitspraken en aannames dat alle VKL-teams beïnvloed werden door stereotypen.

Illustratieve uitspraak: 'Die negroïde personen' (als het over de asielzoekers gaat, van wie geen informatie over het ras in de serious game werd gegeven).

Vuistregels

De invloed van vuistregels op de besluiten over capaciteitsverdeling was groot, maar verschilde opvallend per team, dat wil zeggen dat VKL's in Nederland in dezelfde situatie geheel anders beslissen over het inzetten van middelen of over de onderzoeksrichting.

Er moet onderscheid gemaakt worden tussen procesmatige en inhoudelijke vuistregels.

- Procesmatige vuistregels betroffen het al dan niet inzetten van taps, het zekerstellen van vluchtige data en de aard van het forensisch onderzoek. De ingezette capaciteit per onderzoeksmiddel varieerde tussen de 0% en de 25% van de beschikbare capaciteit.
- Inhoudelijke vuistregels betroffen de richting waarin daders gezocht moesten worden of de interpretatie van bepaalde sporen. Omdat geen enkel VKL-team een onderzoeksrichting helemaal afsloot, zou een interpretatie kunnen zijn dat het verschil in inhoudelijke vuistregels 'alleen' leidt tot een later vinden van de dader.

Illustratieve procesmatige uitspraak: 'Welke taps zullen we gaan zetten?'
Illustratieve inhoudelijke uitspraak: 'Het is altijd de laatste die is weggegaan.' Of: 'Toeval bestaat niet' (als het gaat om meerdere sporen die een relatie hebben met motorclubs).

Focus

Geen enkel team leed aan tunnelvisie: geen enkel team zette al of het overgrote deel van zijn capaciteit in op één verdachte. Verder hielden alle teams expliciet de mogelijkheid open dat er sprake was van een ander scenario en benoemden zij expliciet het gevaar van tunnelvisie.

Illustratieve uitspraak: 'Ik voel een tunneltje aankomen.'

Zoeken naar bevestigend bewijs

Alle VKL-teams waren actief op zoek naar bevestigend bewijs voor de hypothesen en scenario's die zij opstelden. Geen enkel VKL-team probeerde een scenario of hypothese te ontcrachten. VKL-teams stelden dus wel onschuldig-scenario's op, maar geen enkel VKL-team probeerde te bewijzen dat een bepaald scenario niet waar is. Geen van de VKL-teams stelde bijvoorbeeld de vraag: waarom kan deze verdachte het niet gedaan hebben?

Beslissen onder invloed van politiek-maatschappelijke druk

De VKL's onderkenden expliciet de politieke en maatschappelijke druk, maar reageerden op geheel verschillende wijzen.

- In sommige VKL's besloot de teamleider alle informatie over de politieke druk achter te houden en deze zelf te weerstaan. In andere VKL's werd deze informatie wel gedeeld, maar ook hier werd dan expliciet gesteld dat dit geen rol mocht spelen. In een enkele VKL werd de politieke druk gezien als een bureaupolitiek argument om een vraag naar het afstaan van capaciteit te counteren.
- Veel VKL's reageerden op de maatschappelijke druk door extra capaciteit te zetten op de asielzoekers om dit spoor met prioriteit uit te reageren.

Illustratieve uitspraak: 'Ik ga mijn onderzoek niet laten beïnvloeden door wat de officier van justitie wil.'

Informatiezucht

In vrijwel alle onderzochte VKL-teams werden systematisch de meeste onderzoeksacties ingezet op de sporen waar het meest over bekend werd gemaakt in de serious game. Zo had bijvoorbeeld geen enkel VKL-team na drie speelronden serieus aandacht besteed aan een aanwezige stamgast die nog niet gesproken was omdat hij onvindbaar was. In geen enkele VKL werd dit mechanisme expliciet onderkend.

Illustratieve uitspraak: 'Daar wil ik meer over weten' (als er informatie beschikbaar wordt gesteld in de serious game die nog vragen openlaat).

Toch is het lastig hier een harde conclusie aan te verbinden omdat er in de game vaak een samenloop was tussen de sporen/actoren waarover veel informatie beschikbaar was, met stereotypen (antecedenten als extra informatie leiden via het stereotype 'boef' tot extra aandacht) of vuistregels (gegevens over motorclubs als extra informatie leiden via de vuistregel 'toeval bestaat niet' tot extra aandacht).

Illustratieve uitspraak: ‘Nee, dat weet jij niet want ik heb die informatie weer gekregen.’

Informatieverlies

De poging om de valkuil informatieverlies in te bouwen, bleek minder geslaagd. Bij verschillende teams leidde de constatering dat er informatie op een ‘onjuiste’ plaats was terechtgekomen tot irritatie en werd dit geweten aan ‘fouten’ in de serious game. Deze ergernis leidde tot extra alertheid op deze procesvalkuil, zodat we daarom geen uitspraken durven te doen over het al dan niet onderkennen van deze procesvalkuil.

Leiderschap teamleider

De stijl van leidinggeven van de verschillende leiders TGO verschilde aanzienlijk. De meesten echter zagen zich als een procesmatige leider (in veel gevallen hadden deze leiders TGO gezien hun achtergrond buiten de opsporing daarbij ook geen keus). Leiding werd daarmee al snel facilitering van het team. Slechts in een enkel geval nam een leider TGO met een inhoudelijke achtergrond een besluit dat afweek van wat een of meerdere deelnemers van de VKL graag als besluit zouden nemen.

6.7 Bevindingen interviews en observaties over bruikbaarheid van de serious game als opleidings- en oefeninstrument

Tijdens nabespreking met deelnemers over de waarde van de voor dit onderzoek ontwikkelde game bleek er een waterscheiding te zijn tussen de drie VKL's afkomstig van buiten de grote steden en de zeven grootstedelijke VKL's: de eerste drie waardeerden de game als een goede oefening met een hoog realiteitsgehalte. De grootstedelijke VKL's vonden dat zij al genoeg ervaring in de dagelijkse praktijk opdeden en zagen in de game vooral 'zo doen wij dat hier niet'-aspecten.

In onze analyse laat het grote verschil tussen het functioneren van de verschillende VKL's (dus ook binnen de groep van grootstedelijke VKL's) echter zien dat bijscholing en oefening noodzakelijk zijn om tot een uniform prestatieniveau te komen. Serious games lijken daarbij een goed hulpmiddel omdat

zelfs VKL's met veel ervaring en zelfvertrouwen toch in voorspelbare procesvalkuilen trappen.

Serious games hebben voorspelbare nadelen in vergelijking met de simulaties zoals die op de Politieacademie worden georganiseerd: de werkelijkheid wordt in een serious game meer gesimplificeerd, de observatiemogelijkheden voor de waarnemers zijn minder goed dan wanneer de spelers in een simulator moeten plaatsnemen, het tegenspel is beperkter, enzovoort. Toch menen wij dat serious games beter geschikt zijn voor efficiënt opleiden en oefenen in de opsporingspraktijk dan simulaties. Serious games zijn namelijk veel goedkoper en bovendien gemakkelijk op de werkplek te organiseren, zodat het complete VKL-team kan worden geoefend en er minder onderzoekscapaciteit wordt onttrokken aan de lopende TGO-onderzoeken. Wij zien in de literatuur geen reden om aan te nemen dat het leereffect van een dure simulatie hoger is dan dat van een serious game.

6.8 Conclusies

Uit de serious games bleek dat de leden van alle VKL's zich zeer bewust waren van het gevaar van tunnelvisie. Andere procesmatige valkuilen zoals informatie-zucht en stereotypen werden in de serious game niet of nauwelijks onderkend. Opvallend was verder het grote verschil dat er op vrijwel alle aspecten bestond tussen de verschillende VKL's; een landelijk uniform ingerichte en presterende VKL bestaat nog niet.

Wij concluderen mede daarom dat het gebruik van serious games in potentie een nuttige bijdrage is aan rechercheopleiding, -training, -oefening en -onderzoek: het maakt procesmatige valkuilen en de reactie van de VKL-leden daarop inzichtelijk voor henzelf. Voordat deze potentie ingevuld kan worden, zijn commitment van de politie aan de noodzaak van oefening en een doorontwikkeling van serious games (zonder dat deze te ingewikkeld worden) noodzakelijk.

6.9 Aanbevelingen

Op basis van de bevindingen van de serious games, interviews en literatuur bevelen wij de politie aan om serious games zoals de onze te gebruiken in het rechercheonderwijs en de researchetraining. De focus in de serious game zou

volgens ons, in lijn met de bevindingen uit dit onderzoek, moeten komen te liggen op het kunnen onderkennen van andere procesaspecten dan tunnelvisie. Het lijkt ons efficiënt om op nationaal niveau enkele scenario's te ontwikkelen, zodat er verschillende serious games gespeeld kunnen worden. Iedere regio kan vervolgens zelf een scenario kiezen als basis voor de serious game en deze 'op de werkvloer' organiseren en begeleiden. Afgeronde TGO-onderzoeken uit het verleden bieden een goede basis voor de te ontwikkelen scenario's.

Aangezien het onderzoek naar serious gaming binnen de Nederlandse politie in de kinderschoenen staat, zou onderzoek zich volgens ons moeten richten op het meten van de validiteit en betrouwbaarheid van de (te ontwikkelen) serious game(s). Dit kan onder meer door het uitvoeren van participatief onderzoek in de opsporingspraktijk en diepgravend casuïstisch onderzoek.

Relevant lijkt ons tevens om vergelijkend onderzoek te laten doen naar zeer ervaren rechteamts, 'junior' rechteamts en (politie)studenten als controlegroep, om het besluitvormingsproces van deze verschillende groepen te vergelijken. Dit inzicht kan gebruikt worden om inzicht te krijgen in de (specifieke) trainingsbehoeften van jonge en ervaren teams.

Afsluitend bevelen wij aan om een vergelijkend onderzoek uit te voeren naar het leerrendement van 'simpele' serious games in vergelijking tot de 'duurdere' simulaties.

Literatuur

- ABRIO (2002). Rapportage Raamwerk TGO 2002. Versie 3.0. Woerden: ABRIO.
- Abt, C.C. (1987). *Serious games*. New York: Viking Press.
- Beach, L.R. & T.R. Mitchell (1998). *Image theory: theoretical and empirical foundations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Blaauw, J.A. & J. Blaauw (2009). *De Puttense moordzaak: de volledige geschiedenis van Nederlands grootste rechterlijke dwaling*. Baarn: Fontein.
- Charsky, D. (2010). 'From edutainment to serious games: a change in the use of game characteristics'. In: *Games and culture* 5 (2), 177-198.
- College van Procureurs Generaal (2010). Eindrapportage OM-programma Versterking Opsporing en Vervolging (via www.om.nl).
- College van Procureurs Generaal (2010). Eindrapportage Programma Versterking Opsporing en Vervolging. Aanbiedingsbrief verstuurd aan de minister op 29 juni 2010.
- Crichton, M.T., K. Lauche & R. Flin (2005). 'Incident command skills in the management of an oil industry drilling incident: a case study'. In: *Journal of contingencies and crisis management* 13 (3), 116-128.
- Crookall, D. (2010). 'Serious games, debriefing and simulation/gaming as a discipline'. In: *Simulation & gaming* 41 (6), 898-920.
- De Freitas, S. (2006). 'Using games and simulations for supporting learning'. In: *Learning, media and technology* 31 (4), 343-358.
- Derksen, T. (2009). *Lucia de B. Reconstructie van een gerechtelijke dwaling*. Amsterdam: Veen.
- Derksen, T. (2011). *De ware toedracht: praktische wetenschapsfilosofie voor waarheidszoekers*. Diemen: Veen Magazines.
- Dror, I.E., A.E. Peron, S.L. Hind & D. Charlton (2005). 'When emotions get the better of us: the effect of contextual top-down processing on matching fingerprints'. In: *Applied cognitive psychology* 19 (6), 799-809.

- Dror, I.E., D. Charlton & A.E. Peron (2006). 'Contextual information renders experts vulnerable to making erroneous identifications'. In: *Forensic science international* 156, 74-78.
- Dror, I.E. & R. Rosenthal (2008). 'Meta-analytically quantifying the reliability and biasability of forensic experts'. In: *Journal of forensic science* 53 (4), 900-903.
- Faria, A.J., D. Hutchinson, W.J. Wellington & S. Gold (2009). 'Developments in business gaming: a review of the past 40 years'. In: *Simulation & gaming* 40 (4), 464-487.
- Gentry, J.W., T.F. Tice, C.J. Robertson & M.J. Gentry (1984). 'Simulation gaming as a means of researching substantive issues: another look'. In: *Developments in business simulation & experiential exercises* 11, 1-5.
- Gigerenzer, G. (2002). *Adaptive thinking: rationality in the real world*. New York: Oxford University Press.
- Gutwirth, S. & P. Hert (2001). 'Een theoretische onderbouwing voor een legitiem strafproces. Reflecties over procesculturen, de doelstellingen van de straf, de plaats van het strafrecht en de rol van slachtoffers'. In: *Delikt & delinquent*, 1048-1087.
- Helsloot, I. (2004). 'NDM voor medici'. In: J. Bierens (red). *Methoden voor opleiding en scholing van medici*. Amsterdam: Elsevier.
- Helsloot, I. & J. Groenendaal (2011). 'Naturalistic decision making in forensic science: toward a better understanding of decision making by forensic team leaders'. In: *Journal of forensic sciences* 56 (4), 890-897.
- Hofstede, G.J., L. de Caluwé & V. Peters (2010). 'Why simulation games work. In search of the active substance: a synthesis'. In: *Simulation & gaming* 41 (6), 824-843.
- Hogarth, R.M. & S. Makridakis (1981). 'The value of decision making in a complex environment. An experimental approach'. In: *Management science* 27 (1), 93-107.
- Israels, H. (2004). *De bekentenissen van Ina Post*. Alphen aan den Rijn: Kluwer.
- Kahneman, D. (2011). *Ons feilbare denken*. Amsterdam: Business Contact.
- Keys, B. & J. Wolfe (1990). 'The role of management games and simulations in education and research'. In: *Journal of management* 16 (2), 307-336.
- Klein, G. (2009). *Streetlights and shadows. Searching for the keys to adaptive decision making*. London: MIT Press.

- Krane, D., S. Ford, J. Gilder e.a. (2008). 'Sequential unmasking: a means of minimizing observer effects in forensic DNA interpretation'. In: *Journal of forensic sciences* 53 (4), 1006-1007.
- Landelijk programmabureau versterking opsporing (2007). Voortgangsrapportage. Implementatieaudit januari 2007: Landelijk beeld implementatie PVO bij de politie.
- Landelijk programmabureau versterking opsporing (2008). Voortgangsrapportage: implementatieaudit januari 2008: Landelijk beeld implementatie PVO bij de politie.
- Landelijk programmabureau versterking opsporing (2010). Eindrapportage PVO. Landelijk beeld implementatie PVO bij de politie.
- Langenburg, G., C. Champod & P. Wertheim (2009). 'Testing for potential contextual bias effects during the verification stage of the ACE-V methodology when conducting fingerprint comparisons'. In: *Journal of forensic science* 54 (3), 571-581.
- Mayer, I. & Y. Kleistra (2009). 'Spelsimulaties revisited: serious gaming in de publieke sector'. In: *Bestuurskunde* 3, 2-9.
- Openbaar ministerie, Politie en het Nederlands Forensisch Instituut (2005). Versterking opsporing en vervolging naar aanleiding van het evaluatierapport van de Schiedammer parkmoord (via www.om.nl).
- Openbaar ministerie, Politie en het Nederlands Forensisch Instituut (2006). TGO Raamwerk 2006. In: Bijlagen bij eindrapport 'Versterking Opsporing en Vervolging'.
- Pennington, N. & R. Hastie (1993). 'Reasoning in explanation-based decision making'. In: *Cognition* 49, 123-163.
- Petranek, C.F., S. Corey & R. Black (1992). 'Three levels of learning in simulations: participating, debriefing, and journal writing'. In: *Simulation & gaming* 23 (2), 174-185.
- Poot, C.J. de, R.J. Bokhorst, P.J. van Koppen & E.R. Muller (2004). *Rechercheportret: over dilemma's in de opsporing*. Alphen aan den Rijn: Kluwer.
- Posthumus, F. (2005). *Evaluatieonderzoek in de Schiedammer parkmoord: rapportage in opdracht van het College van Procureurs-Generaal*. Openbaar ministerie.
- Programma Versterking Opsporing en Vervolging, 2005, p. 73

- Rassin, E. (2007). *Waarom ik altijd gelijk heb: over tunnelvisie*. Schiedam: Scriptum.
- Roach, K. (2010). 'Wrongful convictions: adversarial and inquisitorial themes'. In: *North Carolina journal of international law and commercial regulation* 35, 388-444.
- Saks, M.J., D.M. Risinger, R. Rosenthal & W.C. Thompson (2003). 'Context effects in forensic science: a review and application of the science of science to crime laboratory practice in the United States'. In: *Science and justice* 43 (2), 77-90.
- Simon, H.A. (1955). 'A behavioral model of rational choice'. In: *Quarterly journal of economics* 69 (1), 99-118.
- Smit, P.R. & P. Nieuwbeerta (2007). 'Moord en doodslag in Nederland: 1998 en 2002-2004'. In: *Cahier 2007-15*. NSCR/WODC.
- Tong, S., R.P. Bryant & M.A.H. Horvath (2009). *Understanding criminal investigation*. Chichester (UK): Wiley-Blackwell.
- Tweede Kamerstuk: HTK 2005-2006, 30300, nr. 32.
- Zabell, S.L. (2005). 'Fingerprint evidence'. In: *Journal of law and policy* 13, 143-179.
- Zsombok, C. & G. Klein (red.) (1997). *Naturalistic decision making*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Bijlagen

1 Respondentenlijst

Tabel B1: Respondentenlijst

B. Sassen	Docent Politieacademie
G. Snel	Programmamanager lectoraat Recherchekunde en criminaliteitsbestrijding Politieacademie
N. Kop	Lector Recherchekunde en criminaliteitsbestrijding Politieacademie
S. Seldenthuis	Forensisch onderzoeker politie Kennemerland

Naast interviews met deze vier individuele respondenten hebben we tien groepsinterviews afgenomen. In sommige gevallen hebben we na de serious game ook nog langer gesproken met VKL-leden.

2 De serious game: informatieronde 1 (zaterdagochtend 24 december 2011)

Leider TGO

Algemene informatie

Op vrijdag 23 december 2011 om 09.30 uur wordt in café Eindweg in Lisse het levenloze lichaam van een 32-jarige man aangetroffen. Het lichaam wordt gevonden door een horecaleverancier, die onmiddellijk na de vondst 112 belt. De eerste agenten ter plaatse treffen, liggend achter de bar, het lichaam aan van Frank Groot, de eigenaar van het café. Het slachtoffer ligt op zijn rug en onder zijn hoofd is een grote plas bloed zichtbaar. Een van de agenten kent de eigenaar van het café, omdat hij in het verleden wel eens met de cafébaas heeft gesproken over klachten van omwonenden omtrent geluidsoverlast. Het ambulancepersoneel sluit medische apparatuur aan op het slachtoffer en doet een reanimatiepoging, echter zonder het gewenste resultaat. De agenten en het ambulancepersoneel verlaten hierop het café. De agenten maken een aanvang met het afzetten van de plaats delict. Het ambulancepersoneel laat alle meegenomen medische apparatuur achter in het café. De PD wordt 'bevroren'. Er komt een schouwarts ter plaatse die de dood van het slachtoffer vaststelt. Uit de wijze van aantreffen wordt zowel door de schouwarts als door de agenten de conclusie getrokken dat het slachtoffer door pistoolschoten om het leven is gekomen. Diezelfde dag wordt in een overleg tussen de officier van justitie en de korpsleiding besloten om een TGO in te stellen ('TGO Eindweg').

Onrust in Lisse

Het nieuws over de moord op Frank Groot verspreidt zich razendsnel door de gemeenschap van Lisse. Door buurtbewoners wordt met ontzetting gereageerd. Een actiecomité – dat zich verzet tegen de recente komst van een asielzoekerscentrum aan de rand van Lisse – ziet een verband tussen de moord en de komst van de asielzoekers. Volgens het actiecomité wordt Lisse overspoeld met geweldsincidenten sinds de komst van de asielzoekers.

De moord op Groot is voor hen de druppel die de emmer doet overlopen. In de media suggereren leden van het actiecomité een burgerwacht in te stellen, omdat de politie en het gemeentebestuur in hun ogen te weinig doen.

Tactisch coördinator

Algemene informatie

Op vrijdag 23 december 2011 om 09.30 uur wordt in café Eindweg in Lisse het levenloze lichaam van een 32-jarige man aangetroffen. Het lichaam wordt gevonden door een horecaleverancier, die onmiddellijk na de vondst 112 belt. De eerste agenten ter plaatse treffen, liggend achter de bar, het lichaam aan van Frank Groot, de eigenaar van het café. Het slachtoffer ligt op zijn rug en onder zijn hoofd is een grote plas bloed zichtbaar. Een van de agenten kent de eigenaar van het café, omdat hij in het verleden wel eens met de cafébaas heeft gesproken over klachten van omwonenden omtrent geluidsoverlast. Het ambulancepersoneel sluit medische apparatuur aan op het slachtoffer en doet een reanimatiepoging, echter zonder het gewenste resultaat. De agenten en het ambulancepersoneel verlaten hierop het café. De agenten maken een aanvang met het afzetten van de plaats delict. Het ambulancepersoneel laat alle meegenomen medische apparatuur achter in het café. De PD wordt 'bevrozen'. Er komt een schouwarts ter plaatse die de dood van het slachtoffer vaststelt. Uit de wijze van aantreffen wordt zowel door de schouwarts als door de agenten de conclusie getrokken dat het slachtoffer door pistoolschoten om het leven is gekomen. Diezelfde dag wordt in een overleg tussen de officier van justitie en de korpsleiding besloten om een TGO in te stellen ('TGO Eindweg').

Beschrijving van de plaats delict

Frank Groot wordt gevonden in café Eindweg. Dit café is gevestigd in een vrijstaand pand van drie verdiepingen gelegen aan de Enkweg te Lisse. De Enkweg is een drukke doorgaande weg die door het centrum van Lisse loopt. Op de begane grond van het pand is de caféruimte en de beide verdiepingen daarboven zijn in gebruik als woning. Zowel het café als de woning kan worden bereikt door dezelfde voordeur. Achter deze voordeur is een halletje waarvan de deur tegenover de buitendeur toegang geeft tot de trap naar boven en de deur rechts toegang geeft tot het café. Voor in het café staat een biljarttafel. Tegen het voorraam in de vorm van een erker staat een halfronde houten bank met daarbij een tafel en aan weerszijden een stoel. Halverwege het café staan drie tafels met daaromheen enkele stoelen. Achter in het café staat in de rechterhoek een tv. Links daarnaast is een nooduitgang met daarboven een verlichte uitgangaanduiding. Links naast de nooduitgang staat een piano en daar weer naast twee gokkasten. De gokkasten zijn op wieltjes geplaatst en staan dwars op de muur.

Links achterin bevinden zich twee toiletten, een voor dames en een voor heren. Aan de linkerkant van de caféruimte, gezien vanaf binnenkomst, staat de bar. De bar heeft de vorm van een omgekeerde 'J'. De achterzijde van de bar kan aan de zijde van de ingang van het café bereikt worden. De bar is van hout en boven de bar hangt een rek met daarin flessen drank. Het rek volgt de vorm van de bar. Boven de bar hangen kegelvormige lampen. Op de hoek van de bar aan de zijde van de ingang van het café staat een pilaar die verbonden is met het plafond. Achter de bar staat de kassa tegen de muur. Rechts naast de kassa bevindt zich de ingang van een halletje dat naar de keuken daarachter leidt. In dit halletje staat een computer met daarop muziekprogrammatuur en de geluidsapparatuur. Via dit halletje wordt de keuken bereikt. In de keuken staan de gebruikelijke voorwerpen als afwasapparatuur en een magnetron, en er hangen keukenkastjes aan de muur.

Slachtofferbeeld

Een eerste check in de politiedatabases (BHV/BVO) levert op dat caféhouder Frank Groot geen antecedenten heeft. Wel zijn er in het verleden meldingen geweest van bewoners over geluidsoverlast veroorzaakt door motoren van klanten van het café. Ook heeft Frank Groot twee jaar geleden een boete gekregen voor het langer openblijven dan in de exploitatievergunning was toegestaan. Volgens de vrouw en de vader van het slachtoffer was Groot een gerespecteerd persoon in de stad en had hij, zover bij hen bekend was, geen 'vijanden'.

Verklaring bovenbuurman café

De bewoner boven het café, Henk Bakker, legt dezelfde vrijdag nog een korte verklaring af. Bakker heeft zijn slaapkamer op de tweede verdieping, omdat het pand vrij gehorig is en hij daar het minst last heeft van de muziek uit het café. Bakker geeft aan dat hij de betreffende nacht niets opvallends gehoord heeft en dat hij alleen thuis was. Bij het uitlaten van de hond, zo rond 23.00 uur, constateerde Bakker dat er zoals gebruikelijk een motor voor de kroeg geparkeerd stond. Ook zag hij twee donkergetinte mannen voor de kroeg staan. Dit was wel bijzonder, omdat er in zijn beleving nauwelijks buitenlanders in het café kwamen.

Verklaring van twee stamgasten van het café

Twee van de stamgasten, Cees de Waal en Peter Visser, melden zich vrijdagmid-

dag omstreeks 16.30 uur bij de PD. Ze verklaren tegen een tactisch rechercheur dat ze nagenoeg iedere dag in het café aanwezig zijn. Afgelopen avond waren ze ook in de kroeg aanwezig, net als enkele andere stamgasten. Op enig moment waren ook drie (donkergetinte) mannen in het café. De Waal en Visser denken dat dit asielzoekers waren, omdat ze de Nederlandse taal niet spraken. De 'asielzoekers' bestelden geen drank maar hebben wel met de speelautomaat gespeeld. Groot heeft de drie mannen in het Engels aangesproken dat ze de kroeg moesten verlaten omdat ze geen drank bestelden en hij ze 'niet in zijn kroeg wilde hebben'. Hierop reageerden de mannen geïrriteerd. Een halfuur voor sluitingstijd, iets voor 01.30 uur, hebben De Waal en Visser de kroeg verlaten. De drie asielzoekers waren net daarvoor weggestuurd. Eenmaal buiten hebben zij de drie asielzoekers niet meer gezien. De Waal en Visser weten niet meer precies wie er allemaal nog in de kroeg waren toen ze weggingen, omdat ze bij het verlaten van de kroeg in een stevige discussie over een voetbalwedstrijd waren beland. Ze herinneren zich dat in ieder geval John de Bever, Martijn Elich en Bob Chorizo nog aanwezig waren.

Verklaring van de horecaleverancier

Ook de horecaleverancier legt een verklaring af. Hij geeft aan dat hij om iets voor halftien 's ochtends het café is binnengegaan om een extra bestelling (aantal fusten bier en kratten frisdrank) af te leveren. De bestelling was op de dag ervoor in de middag doorgegeven. De deur was volgens de horecaleverancier niet gesloten dus hij kon gewoon de kroeg in. Dit was wel vaker zo wanneer hij een bestelling kwam leveren. Hij vond het wel opvallend dat de gordijnen van de kroeg nog gesloten waren. Deze waren namelijk normaal open. Bij binnenkomst deed de horecaleverancier de gordijnen een beetje open om meer licht te hebben in het café. Toen hij het lichaam van Frank Groot zag liggen, heeft hij met de draadloze huistelefoon van het café 112 gebeld. Verder heeft hij naar eigen zeggen niets in het café aangeraakt of verplaatst.

Tactische doorzoeking

Op vrijdagavond 23 december vindt een tactische doorzoeking van het café plaats. Deze doorzoeking vindt plaats met toestemming van de vrouw van het slachtoffer. Het café ziet er vanbinnen opgeruimd uit. De barkrukken staan netjes onder de bar en de asbakken (behalve één op de bar) zijn geleegd. Op de grond liggen een viertal peuken. De glazen zijn gewassen. Diverse spullen zijn

in beslag genomen (en veiliggesteld), waaronder kwitantieboekjes, bonnen op een prikker, enzovoort. Uit de kassa steekt een bon met daarop de tijdsvermelding 23 december 2011, 01.52 uur. Van diverse mogelijk relevante voorwerpen in de kroeg zijn foto's genomen.

Forensisch coördinator

Algemene informatie

Op vrijdag 23 december 2011 om 09.30 uur wordt in café Eindweg in Lisse het levenloze lichaam van een 32-jarige man aangetroffen. Het lichaam wordt gevonden door een horecaleverancier, die onmiddellijk na de vondst 112 belt. De eerste agenten ter plaatse treffen, liggend achter de bar, het lichaam aan van Frank Groot, de eigenaar van het café. Het slachtoffer ligt op zijn rug en onder zijn hoofd is een grote plas bloed zichtbaar. Een van de agenten kent de eigenaar van het café, omdat hij in het verleden wel eens met de cafébaas heeft gesproken over klachten van omwonenden omtrent geluidsoverlast. Het ambulancepersoneel sluit medische apparatuur aan op het slachtoffer en doet een reanimatiepoging, echter zonder het gewenste resultaat. De agenten en het ambulancepersoneel verlaten hierop het café. De agenten maken een aanvang met het afzetten van de plaats delict. Het ambulancepersoneel laat alle meegevoerd medische apparatuur achter in het café. De PD wordt 'bevoren'. Er komt een schouwarts ter plaatse die de dood van het slachtoffer vaststelt. Uit de wijze van aantreffen wordt zowel door de schouwarts als door de agenten de conclusie getrokken dat het slachtoffer door pistoolschoten om het leven is gekomen. Diezelfde dag wordt in een overleg tussen de officier van justitie en de korpsleiding besloten om een TGO in te stellen ('TGO Eindweg').

De schouwarts gaat ervan uit dat het slachtoffer vrijdagochtend ergens tussen 02.00-04.30 uur overleden is.

Beschrijving van de plaats delict

Frank Groot wordt gevonden in café Eindweg. Dit café is gevestigd in een vrijstaand pand van drie verdiepingen gelegen aan de Enkweg te Lisse. De Enkweg is een drukke doorgaande weg die door het centrum van Lisse loopt. Op de begane grond van het pand is de caféruimte en de beide verdiepingen daarboven zijn in gebruik als woning. Zowel het café als de woning kan worden bereikt door dezelfde voordeur. Achter deze voordeur is een halletje waarvan de

deur tegenover de buitendeur toegang geeft tot de trap naar boven en de deur rechts toegang geeft tot het café. Voor in het café staat een biljarttafel. Tegen het voorraam in de vorm van een erker staat een halfronde houten bank met daarbij een tafel en aan weerszijden een stoel. Halverwege het café staan drie tafels met daaromheen enkele stoelen. Achter in het café staat in de rechterhoek een tv. Links daarnaast is een nooduitgang met daarboven een verlichte uitgang-aanduiding. Links naast de nooduitgang staat een piano en daar weer naast twee gokkasten. De gokkasten zijn op wieltjes geplaatst en staan dwars op de muur. Links achterin bevinden zich twee toiletten, een voor dames en een voor heren. Aan de linkerzijde van de caféruimte, gezien vanaf binnenkomst, staat de bar. De bar heeft de vorm van een omgekeerde 'J'. De achterzijde van de bar kan aan de zijde van de ingang van het café bereikt worden. De bar is van hout en boven de bar hangt een rek met daarin flessen drank. Het rek volgt de vorm van de bar. Boven de bar hangen kegelvormige lampen. Op de hoek van de bar aan de zijde van de ingang van het café staat een pilaar die verbonden is met het plafond. Achter de bar staat de kassa tegen de muur. Rechts naast de kassa bevindt zich de ingang van een halletje dat naar de keuken daarachter leidt. In dit halletje staat een computer met daarop muziekprogrammatuur en de geluidsapparatuur. Via dit halletje wordt de keuken bereikt. In de keuken staan de gebruikelijke voorwerpen als afwasapparatuur en een magnetron, en er hangen keukenkastjes aan de muur.

Eerste indruk en onderzoeksvorstel forensisch rechercheur ter plaatse

Er zijn enkele voorwerpen die de aandacht trekken van de forensisch rechercheur ter plaatse. Op de bar, in de buurt van de kassa, liggen stapeltjes euro-munten die de indruk geven dat ze geteld zijn. Op de biljarttafel liggen twee telefoons, te weten een mobiele telefoon en een draadloze huistelefoon. Op de kopse kant van de bar staat een asbak waarin een peuk ligt. Deze peuk heeft een lange askegel, wat de indruk wekt dat de sigaret in de asbak liggend is opgebrand. Op de grond liggen nog vier peuken. Voor de bar, op de voetenrand, liggen een patroon en even daarvoor twee hulzen. Recht tegenover de kopse kant van de bar, voorbij het andere uiteinde, is een kogelinslag zichtbaar in de lambriserings en op de vloer daarvoor ligt een 9mm kogel. Voor en op de bar staat medische apparatuur die door de medewerkers van de ambulance is achtergelaten. Achter de bar ligt het slachtoffer op zijn rug. De armen van het slachtoffer liggen boven zijn hoofd en zijn rechterbeen ligt voor een deel buiten de ruimte achter de bar. Het linkerbeen van het slachtoffer is opgetrokken en de zool van

de schoen van zijn linkervoet staat bijna plat op de grond. Het hemd van het slachtoffer is gedeeltelijk omhooggeschoven en is besmeurd met bloed. Om het hoofd en schouders van Groot is een plas bloed zichtbaar. De forensisch onderzoeker stelt voor om de telefoons op de biljarttafel en de peuken te laten onderzoeken op DNA. Daarnaast stelt hij voor om de barkrukken aan de bar, de kassa en kassaladen en een speelautomaat dactyloscopisch te laten onderzoeken. Ook wil hij de afvalzakken in de berging van het café laten doorzoeken op bruikbaar materiaal. De eerste werkhypothese van de onderzoeker is dat het een roofmoord betreft.

Verklaring van noodhulpeenheid en twee ambulancemedewerkers als eerste ter plaatse

Aan de noodhulpeenheid en de twee ambulancemedewerkers is door een onderzoeker gevraagd welke handelingen zij hadden verricht om vast te stellen in hoeverre de PD door de hulpverleners is verstoord. De ambulancemedewerkers verklaarden dat zij de volgende veranderingen hadden aangebracht.

- Er was medische apparatuur naast het slachtoffer geplaatst die daar was achtergelaten.
- De apparatuur was deels in het bloed van het slachtoffer gevallen waardoor er bloedspatten op het slachtoffer waren terechtgekomen op plaatsen waar eerder nog geen bloed zat.
- Het hemd van het slachtoffer was omhooggetrokken om het slachtoffer te kunnen 'beplakken'.
- Om meer ruimte te creëren was de lade van de kassa die boven het slachtoffer op de bar stond, dichtgeduwd.

Sectie uitgevoerd op lichaam slachtoffer

Op vrijdagavond 23 december wordt in overleg met de officier van justitie door het Nederlands Forensisch Instituut sectie op het lichaam verricht. De sectie wijst uit dat het slachtoffer inderdaad door meerdere pistoolschoten om het leven is gebracht. Vervolgens wordt het lichaam getoond aan de moeder en de vader van het slachtoffer. Zowel de zus van de moeder als de vader van Frank Groot herkent het lichaam als dat van Frank Groot. Het lichaam wordt daarop door de officier van justitie vrijgegeven en ter beschikking gesteld aan de nabestaanden.

Sectierapport Nederlands Forensisch Instituut, afdeling Pathologie

Bij sectie op het lijk van Frank Groot is het navolgende gebleken.

- Het lijk van een man met hierin tenminste 2 en ten hoogste 3 schotkanalen en 1 geelmetalen kogel.
 - Perforatie rug links (A, waarschijnlijk inschot, 135 cm van de voetzoolrand en 5 cm links van het midden), met beschadiging van de achter- en rechterzijdant van de 10^e borstwervel, bloeduitstorting rond het ruggenmerg ter plaatse, perforatie van het middenrif rechtsachter, verscheuring van leverweefsel aan de achterzijde, perforatie van het middenrif aan de bovenzijde, perforatie van de rechterlong (4x), perforatie van de 5^e rib rechts zij, huidperforatie rechteroksel (B, waarschijnlijk uitschot, 165 cm van de voetzoolrand). Richting schotkanaal naar rechts, naar hoofdwaarts en naar voren.
 - Huidperforatie rechterbovenarm aan de okselzijde (C, waarschijnlijk inschot) met perforatie van weke delen naar huidperforatie aan de voorzijde van de rechterbovenarm (D, waarschijnlijk uitschot). Richting schotkanaal naar rechts, iets naar hoofdwaarts en naar voren.
 - Huidperforatie links boven op het hoofd (E, inschot) met perforatie van het schedeldak, de hersenvliezen, beschadiging van het achterhoofdsgat naar een kogel in de nek achter de halswervelkolom. Richting schotkanaal iets naar rechts, naar voetwaarts en naar achteren.
 - Rond de schotkanalen bloeduitstorting. Richting schotkanalen bepaald aan het gestrekte lichaam.
- In de rechterborstholte ca. 1050 cc bloed. Bleke inwendige organen.
- Geen ziekelijke orgaanafwijkingen van belang voor het overlijden.
- Verder onderzoek: schotresten folie hoofd.

Voorlopige conclusie: volgens inlichtingen zou deze man in zijn bar dood zijn aangetroffen. Hij zou zijn neergeschoten. Bij sectie bleken in het lichaam meerdere schotkanalen aanwezig (A), waarvan de ernstigste A1 en A3 met perforatie van onder andere de rechterlong en de hersenen. De letsels zijn bij het leven ontstaan en verklaren het overlijden volledig door bloedverlies en weefsel- en hersenschade. Bevindingen B passen bij bloedverlies. Er waren geen ziekelijke orgaanafwijkingen die het overlijden zouden kunnen verklaren dan wel hieraan een bijdrage zouden kunnen hebben geleverd.

Informatiecoördinator

Algemene informatie

Op vrijdag 23 december 2011 om 09.30 uur wordt in café Eindweg in Lisse het levenloze lichaam van een 32-jarige man aangetroffen. Het lichaam wordt gevonden door een horecaleverancier, die onmiddellijk na de vondst 112 belt. De eerste agenten ter plaatse treffen, liggend achter de bar, het lichaam aan van Frank Groot, de eigenaar van het café. Het slachtoffer ligt op zijn rug en onder zijn hoofd is een grote plas bloed zichtbaar. Een van de agenten kent de eigenaar van het café, omdat hij in het verleden wel eens met de cafébaas heeft gesproken over klachten van omwonenden omtrent geluidsoverlast. Het ambulancepersoneel sluit medische apparatuur aan op het slachtoffer en doet een reanimatiepoging, echter zonder het gewenste resultaat. De agenten en het ambulancepersoneel verlaten hierop het café. De agenten maken een aanvang met het afzetten van de plaats delict. Het ambulancepersoneel laat alle meegenomen medische apparatuur achter in het café. De PD wordt 'bevrozen'. Er komt een schouwarts ter plaatse die de dood van het slachtoffer vaststelt. Uit de wijze van aantreffen wordt zowel door de schouwarts als door de agenten de conclusie getrokken dat het slachtoffer door pistoolschoten om het leven is gekomen. Diezelfde dag wordt in een overleg tussen de officier van justitie en de korpsleiding besloten om een TGO in te stellen ('TGO Eindweg').

Ondersteuningscoördinator/ambtelijk secretaris

Algemene informatie

Op vrijdag 23 december 2011 om 09.30 uur wordt in café Eindweg in Lisse het levenloze lichaam van een 32-jarige man aangetroffen. Het lichaam wordt gevonden door een horecaleverancier, die onmiddellijk na de vondst 112 belt. De eerste agenten ter plaatse treffen, liggend achter de bar, het lichaam aan van Frank Groot, de eigenaar van het café. Het slachtoffer ligt op zijn rug en onder zijn hoofd is een grote plas bloed zichtbaar. Een van de agenten kent de eigenaar van het café, omdat hij in het verleden wel eens met de cafébaas heeft gesproken over klachten van omwonenden omtrent geluidsoverlast. Het ambulancepersoneel sluit medische apparatuur aan op het slachtoffer en doet een reanimatiepoging, echter zonder het gewenste resultaat. De agenten en het ambulancepersoneel verlaten hierop het café. De agenten maken een aanvang met het afzetten van de plaats delict. Het ambulancepersoneel laat alle meege-

nomen medische apparatuur achter in het café. De PD wordt 'bevroren'. Er komt een schouwarts ter plaatse die de dood van het slachtoffer vaststelt. Uit de wijze van aantreffen wordt zowel door de schouwarts als door de agenten de conclusie getrokken dat het slachtoffer door pistoolschoten om het leven is gekomen. Diezelfde dag wordt in een overleg tussen de officier van justitie en de korpsleiding besloten om een TGO in te stellen ('TGO Eindweg').

3 De serious game: informatieronde 2 (maandagmiddag 26 december 2011)

Leider TGO

Maatschappelijke onrust in Lisse

De officier van justitie geeft aan dat in de gemeenschap van Lisse een verband gelegd wordt tussen de moord en de komst van het asielzoekerscentrum. Daarnaast hebben ook landelijke media (o.a. item op PowNews en EenVandaag) aandacht besteed aan de moord en de geruchten dat een groep asielzoekers mogelijk hierbij betrokken is. Volgens de officier van justitie heeft het gemeentebestuur te kennen gegeven dat zij hopen op een snelle afronding van de zaak, temeer omdat het draagvlak in de gemeenschap van Lisse voor het asielzoekerscentrum niet mag verdwijnen.

Verzoek recherchecapaciteit naburige regio

Via de korpsleiding is het verzoek binnengekomen van een naburige regio om recherchecapaciteit (vooral tactisch rechercheurs) af te staan in verband met een vermoedelijk grote zedenzaak. Uw korpsleiding heeft nog haar twijfels, maar wil wel alvast weten of u mogelijkheden ziet om capaciteit te delen met de naburige regio. Het verzoek is of u dit vandaag nog kunt laten weten.

Tactisch coördinator

Eerste resultaten buurtonderzoek

Uit het buurtonderzoek komt naar voren dat naast de bovenbuurman ook enkele andere omwonenden een groepje asielzoekers bij het café hebben zien staan. Verder hebben de bevraagde omwonenden geen opvallende zaken waargenomen bij het café. De shoarmatent tegenover het café sluit iedere avond om 23.00 uur en het woonhuis boven de shoarmatent staat leeg.

Beelden beveiligingscamera shoarmatent

Tijdens het buurtonderzoek komt een van de rechercheurs tot de ontdekking dat aan de overzijde van café Eindweg een shoarmatent gevestigd is die een beveiligingscamera op zijn voordeur gericht heeft. De beelden bieden volgens

de eigenaar van de shoarmatent geen zicht op het café, maar de camera neemt ook geluid op. De videobeelden worden gevorderd door de officier van justitie. Bij het uitkijken van de video horen een tactisch rechercheur twee op pistoolschoten gelijkende ‘ploffen’. Het tijdstip van de twee ploffen is 02.33 uur. De twee ploffen klinken met een tussenpoos van 6 seconden. De camera hangt naast een airco-installatie waardoor er een voortdurend verstorend geluid te horen is. Daarom wordt het NFI verzocht om het geluid van de airconditioning weg te filteren.

Samenvatting verklaringen van enkele stamgasten

In het weekend druppelen de verklaringen binnen van andere stamgasten van het café, namelijk Martijn Elich, Rob Pieterman, Arjen Dijkma en Thijs Beekman. Uit de getuigenverslagen komt naar voren dat het over het algemeen een rustig café is dat voornamelijk wordt bezocht door stamgasten. De meeste bezoekers kennen elkaar zowel van het café als van een plaatselijke voetbalvereniging. Er zijn meerdere bezoekers die het café een paar keer per week of zelfs nagenoeg iedere avond bezoeken.

De getuigen verklaren allen min of meer hetzelfde. Er waren op de bewuste donderdagavond hoofdzakelijk stamgasten in het café geweest en de avond werd door de meeste getuigen als gezellig omschreven. Een aantal stamgasten (Beekman, Elich) noemt expliciet de aanwezigheid van de drie buitenlanders in het café. Beekman en Elich geven aan dat het café altijd strikt om 02.00 uur sluit. Omdat Groot in het verleden een boete had gehad wegens te laat sluiten, ging hij stringent om met de voorgeschreven sluitingstijd en werd er na 02.00 uur niet meer getapt. Het was gebruikelijk volgens meerdere stamgasten dat na 02.00 uur de voordeur van het café op slot gedraaid werd en dat de gordijnen werden gesloten. Wie na 02.00 uur de kroeg wilde verlaten, moest aan Groot vragen met hem mee te lopen naar de voordeur waar deze van het slot werd gehaald. Nadat een klant het café had verlaten, werd de deur weer op slot gedraaid totdat de laatste klant het café had verlaten.

Volgens de stamgasten Martijn Elich en Thijs Beekman waren, toen zij het café om kwart voor twee verlieten, alleen Bob Chorizo en Frank Groot nog aanwezig in het café. Elich en Beekman hebben geen antecedenten.

Chorizo is door twee rechercheurs opgespoord en als getuige ondervraagd. Volgens Chorizo verliet hij om iets voor twee ’s nachts de kroeg. Hij is met een taxi naar huis gebracht. Navraag bij de taxicentrale leert dat Chorizo inderdaad een taxi besteld heeft. De betreffende taxichauffeur herkent Chorizo van een

foto en stelt dat hij hem donderdagnacht rond 01.55 uur heeft opgehaald bij het café en omstreeks 02.15 uur bij zijn huis in Lisse heeft afgezet. Chorizo stelt dat hij als laatste de kroeg verlaten heeft, maar weet niet zeker of Groot de deur achter hem heeft gesloten. Wel weet hij zeker dat Groot al gestart was met het schoonmaken van het café voordat hij wegging. Chorizo heeft geen antecedenten.

Drankrekening stamgasten 22 december 2011

Op een van de kwitanties van 22 december 2011 wordt een lijst met namen gevonden waarop staat hoeveel biertjes er per stamgast gedronken zijn. De volgende namen met getallen staan op de kwitantie: Beekman (2), De Waal (9), Chorizo (14), Elich (3), Visser (3), Pieterman (4), Datema (5) en Dijksma (5). Pieterman, Datema, Dijksma en De Waal zijn nagetrokken in het systeem en blijken geen antecedenten te hebben.

Weggenomen geld uit kassa

Het aanwezige geld in de kassa is geteld en later vergeleken met de omzetten van vergelijkbare dagen. Een tactisch rechercheur berekent dat een bedrag van tussen de 275,98 en 1201,58 euro uit het café is meegenomen.

Forensisch coördinator

Beelden beveiligingscamera shoarmatent

Tijdens het buurtonderzoek komt een van de rechercheurs tot de ontdekking dat de shoarmatent aan de overkant van het café over een beveiligingscamera beschikt. Deze camera is op de voordeur van de shoarmatent gericht. De beelden bieden volgens de eigenaar van de shoarmatent geen zicht op het café, maar de camera neemt ook geluid op. De videobeelden worden gevorderd door de officier van justitie. Bij het bekijken van de video hoort een tactisch rechercheur twee op pistoolschoten gelijkende 'ploffen'. Het tijdstip van de twee ploffen is 02.33 uur. De twee ploffen klinken met een tussenpoos van 6 seconden. De camera hangt naast een airco-installatie waardoor er een voortdurend verstorend geluid te horen is. Daarom wordt het NFI verzocht om het geluid van de airconditioning weg te filteren.

Uitslagen van het DNA-onderzoek binnengekomen

De uitslagen van het DNA-onderzoek uitgevoerd door het Nederlands Forensisch Instituut zijn binnengekomen.

- Op de peuk in de asbak op de bar zijn DNA-sporen aangetroffen. Het DNA is geregistreerd in de DNA-database en is met een zekerheid grenzende waarschijnlijkheid afkomstig van John de Bever. Op de vier peuken (die op de grond lagen) zijn geen bruikbare DNA-sporen gevonden.
- Op de digitale huistelefoon is het DNA van een onbekend persoon aangetroffen. Dit blijkt na nader onderzoek het DNA van de horecaleverancier (die vrijwillig DNA afstond) te zijn.
- De mobiele telefoon blijkt na tactisch onderzoek van Frank Groot te zijn. Op de mobiele telefoon zijn geen bruikbare DNA-sporen gevonden. Men is momenteel nog bezig om de sms- en voicemailberichten te transcriberen.

De uitkomsten van andere onderzoeken laten nog op zich wachten.

Dactyloscopische sporen op munten, speelautomaat en kassa

Op de munten die op de bar lagen, zijn dactyloscopische sporen aangetroffen. De sporen zijn met folie veiliggesteld. Ook op de speelautomaat zijn dactyloscopische sporen aangetroffen. Op een aantal munten bevindt zich dezelfde vingerafdruk als die op de speelautomaat. De vingerafdruk blijkt niet afkomstig te zijn van Frank Groot, maar komt ook niet voor in de databank. De vingerafdrukken op de kassa en kassaladen zijn niet voor identificatie geschikt.

Informatiecoördinator

Café Eindweg in dossier van CIE

De Criminele Inlichtingen Eenheid (CIE) van de Nationale Recherche geeft aan dat ze bijzonder geïnteresseerd is in deze zaak. Het café is namelijk anderhalf jaar geleden onder observatie geweest bij een onderzoek naar criminele activiteiten (productie en distributie van hennep) van een motorclub uit Arnhem. Deze motorclub kwam in het verleden wel eens bij elkaar in de kroeg. Na verloop van tijd is dit samenkomen verplaatst naar een ander café in Aalsmeer. In het onderzoek is toen geen betrokkenheid gebleken van Frank Groot bij de criminele activiteiten van de motorclub en zijn de observaties gestopt.

Ondersteuningscoördinator/ambtelijk secretaris

Geen nieuwe informatie.

4 De serious game: informatieronde 3 (vrijdagochtend 30 december 2011)

Leider TGO

Onrust in Lisse

De maatschappelijke onrust in Lisse houdt nog steeds aan. Een vrouwelijke asielzoekster is afgelopen week bedreigd door een fanatiek lid van het actiecomité. De burgemeester dringt aan op een snelle afronding van de zaak.

Vraag vanuit korpsleiding

De korpsleiding heeft besloten om in te stemmen met het verzoek van de naburige regio om researchcapaciteit beschikbaar te stellen, mits dit mogelijk is gezien het lopende 'TGO Eindweg'. De korpsleiding wil daarom van de TGO-teamleider weten of het gezien de onderzoeksvoortgang mogelijk is om researchcapaciteit te leveren aan de naburige regio.

Tactisch coördinator

John de Bever opgespoord en verhoord

John de Bever is inmiddels opgespoord en gehoord. De Bever geeft aan dat hij om iets over halftwee het café verlaten heeft. Martijn Elich, Thijs Beekman en Bob Chorizo waren volgens hem toen nog in het café aanwezig. De Bever is op zijn motor naar zijn huis in Zaandam gereden. De Bever denkt dat hij ongeveer om 02.45 uur thuis was. Zijn vriendin heeft hem niet thuis horen komen, omdat ze oordopjes in had en onder invloed van alcohol was. De Bever benadrukt dat hij niets te maken heeft met de moord op Frank Groot. De Bever geeft aan dat hij niet op rekening dronk bij Frank Groot, maar meteen na ieder drankje betaalde. Dit deed hij om een beetje greep te houden op zijn uitgaven.

John de Bever is drie jaar geleden veroordeeld voor afpersing en openbare geweldpleging. Daarnaast is hij lid van een motorclub uit Amersfoort met een niet al te beste reputatie.

Videobeelden shoarmazaak

De videobeelden van de shoarmazaak zijn door het NFI teruggestuurd waarbij het geluid van de airconditioning is weggefilterd. Met aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid wordt vastgesteld dat om 02.33 uur twee pistoolschoten te horen zijn. De tijd tussen de twee schoten is 6 seconden. Door het wegfilteren van de airconditioning is nu ook te horen dat er om 01.36 uur een motor start en wegrijdt.

Forensisch coördinator

Dactyloscopisch onderzoek barkrukken

Op twee van de vijftien barkrukken zijn twee handpalmsporen zichtbaar gemaakt. Deze barkrukken hebben aan de kopse kant van de bar gestaan, ongeveer achter de asbak met de daarin aangetroffen peuk. De handpalmsporen worden vergeleken met het inmiddels vervaardigde dactyloscopische signalement van John de Bever. Technische rechercheurs stellen vast dat het ene gevonden spoor identiek is aan een afdruk van de linkerhandpalm en het andere gevonden spoor identiek is aan een afdruk van de rechterhandpalm op het handpalmafdruckenblad van De Bever.

Onderzoek schootsbaanonderzoek afgerond

De samenvatting van het onderzoek luidt: 'De schutter kan zowel gezeten hebben op als gestaan hebben achter of tussen de barkrukken aan de kopse kant van de bar, ongeveer achter de asbak met de daarin aangetroffen peuk. Tevens kan de schutter hierbij op de voetenrand van de toog gestaan hebben. Het slachtoffer heeft enigszins naar links gedraaid met zijn rug richting schutter gebukt gestaan/gelopen op het moment van het eerste schot, het schot dat in zijn rug werd afgevuurd. Dit schot is op een afstand van maximaal vijf tot zes meter afstand afgevuurd. Het tweede schot is zeer waarschijnlijk vanuit dezelfde positie van de schutter afgevuurd op het moment dat het slachtoffer achteroverviel of op het moment dat het slachtoffer zijn hoofd weer vanaf de grond oprichtte.'

Onderzoek schotrestonderzoek afgerond

De samenvatting van het onderzoek luidt: 'Voor de bar, aan de kopse kant, werden twee hulzen aangetroffen en een patroon. Er bestaat het vermoeden dat de

patroon daar terecht was gekomen doordat hij tijdens het handmatig doorladen was uitgeworpen. Bovendien is tegenover de plaats van aantreffen van deze munitie(delen) een kogelinslag aangetroffen. Aan deze vondsten wordt de conclusie verbonden dat de schutter waarschijnlijk aan de kopse kant van de bar heeft gestaan toen hij het slachtoffer neerschoot. Om deze hypothese te staven, zijn het oppervlak van de bar aan de kopse kant en de daarboven hangende lampen ten behoeve van het schotrestonderzoek met folie afgeplakt. Van de handen van het slachtoffer werden tijdens het onderzoek op de PD schiethanden afgenomen. Op de folies waarmee de bar bemonsterd is, zijn door het NFI op schotresten wijzende verkleuringen en nitrocellulose kruitdeeltjes aangetroffen. Op de folies waarmee de lampen boven de kopse kant van de bar bemonsterd zijn, zijn geen op schotresten wijzende verkleuringen of nitrocellulose kruitdeeltjes aangetroffen. Op de schiethanden van het slachtoffer zijn zowel deeltjes waarvan de elementsamenstelling uniek is voor schotrestdeeltjes als deeltjes die hiervoor karakteristiek zijn, aangetroffen. De unieke deeltjes zijn op zowel de rechter- als de linkerhand gevonden (met name de handpalmen, te weten 20 rechts en 10 links), karakteristieke deeltjes (4 stuks) werden alleen op de rechterhandpalm aangetroffen. De conclusie is daarmee dat met het aantreffen van de schotrestdeeltjes op de folies aanwijzingen zijn verkregen dat er vlak voor of over de bar heen geschoten is.'

Toxicologisch onderzoek slachtoffer

Uit toxicologisch onderzoek is gebleken dat het bloed en de urine van Frank Groot geen alcohol bevatten.

Schotrestonderzoek en DNA-onderzoek op kleding John de Bever

John de Bever heeft vrijwillig kleding afgestaan die hij op de bewuste avond in het café zou hebben gedragen. De kleding is onderworpen aan een schotrestonderzoek. De mouwen en zakken zijn bemonsterd, maar er zijn geen schotresten aangetroffen. Er zijn ook geen bloedresten gevonden op de kleding. Daarnaast zijn er geen bruikbare DNA-profielen gevonden op de kleding van John de Bever. De Bever geeft aan dat hij de kleding die hij aanhad in de kroeg de volgende dag heeft gewassen.

Uitkomst munitieonderzoek NFI

De conclusie van het onderzoek luidt: 'De twee hulzen zijn afkomstig van pistoolpatronen kaliber 9mm Parabellum die zeer waarschijnlijk zijn verschoten met een en hetzelfde vuurwapen. Het merk van het gebruikte vuurwapen kon niet worden vastgesteld. De twee kogels zijn zeer waarschijnlijk van het kaliber 9mm Parabellum en zijn waarschijnlijk afgevuurd uit een en dezelfde loop. Er zijn sterke aanwijzingen gevonden dat het betreffende vuurwapen ook bij een ander schietincident is gebruikt. Dezelfde kogels zijn aangetroffen bij een onopgeloste moord op een motor- en autohandelaar in Veenendaal (2007).'

Informatiecoördinator

Uitkomst munitieonderzoek NFI

De conclusie van het onderzoek luidt: 'De twee hulzen zijn afkomstig van pistoolpatronen kaliber 9mm Parabellum die zeer waarschijnlijk zijn verschoten met een en hetzelfde vuurwapen. Het merk van het gebruikte vuurwapen kon niet worden vastgesteld. De twee kogels zijn zeer waarschijnlijk van het kaliber 9mm Parabellum en zijn waarschijnlijk afgevuurd uit een en dezelfde loop. Er zijn sterke aanwijzingen gevonden dat het betreffende vuurwapen ook bij een ander schietincident is gebruikt. Dezelfde kogels zijn aangetroffen bij een onopgeloste moord op een motor- en autohandelaar in Veenendaal (2007).'

Onopgeloste moord Veenendaal (2007)

Een rechercheur die betrokken was bij het onderzoek naar de moord op de motor- en autohandelaar in Veenendaal geeft aan dat een ruzie tussen twee rivaliserende motorclubs waarschijnlijk de aanleiding is geweest voor de moord. Het zou gaan om een motorclub uit Utrecht en een uit Breda. Het dossier wordt momenteel per bode verstuurd.

Ondersteuningscoördinator/ambtelijk secretaris

Geen nieuwe informatie.

5 De serious game: aanvullende informatie

Extra informatie over de stamgasten (tactisch coördinator)

Uit de verklaringen van Thijs Beekman (32 jaar), Cees de Waal (31 jaar), Martijn Elich (36 jaar), Peter Visser (29 jaar), Rob Pieterman (28 jaar) en Arjen Dijkma (37 jaar) komt naar voren dat ze bijna allemaal een alibi hebben, dat in de meeste gevallen verschaft wordt door een verklaring van de vrouw of vriendin. In de gevallen van Elich en Dijkma betreft het een zwak alibi. De echtgenote van Elich dacht dat ze gezien had op haar wekkerradio dat haar man om halfdrie 's nachts thuisgekomen was, maar weet dat niet zeker. De echtgenote van Dijkma is om halfvier 's nachts naar het toilet gegaan, en ontdekte toen dat haar man bij haar in bed lag. Peter Visser heeft geen vriendin of vrouw, maar zijn alibi wordt verschaft door een verkeersboete wegens te hard rijden op de A4 naar Amsterdam om 2.12 uur. De boete is de zesde in anderhalve maand tijd en het totale boetebedrag is opgelopen tot 1250 euro. Nader tactisch onderzoek laat zien dat deze stamgasten verder geen antecedenten hebben. De Waal, Visser, Pieterman en Dijkma hebben aangegeven dat zij op donderdagavond gerookt hebben in het café. Twee stamgasten hebben zich niet gemeld bij de politie, maar waren volgens de stamgasten Martijn Elich en Thijs Beekman wel aanwezig op donderdagavond 22 december. Het gaat om John de Bever (37 jaar) en Ralf Datema (26 jaar). John de Bever blijkt drie jaar geleden veroordeeld te zijn voor afpersing en openbare geweldpleging. Daarnaast is hij lid van een motorclub uit Amersfoort met een niet al te beste reputatie. Uit de politiedatabase blijkt dat Ralf Datema staat ingeschreven als student geschiedenis aan de Universiteit Leiden en in Leiden als woonachtig staat ingeschreven. Een bezoek van een politie-eenheid levert echter niets op; hij blijkt niet woonachtig te zijn op het adres dat in de Gemeentelijke Basisadministratie geregistreerd staat. Datema staat BKR-geregistreerd vanwege een aantal niet betaalde telefoonrekeningen.

Extra informatie over Ralf Datema (tactisch coördinator)

Verklaring ouders van Ralf Datema

De ouders van Ralf Datema zijn opgespoord om meer inlichtingen te krijgen over zijn verblijfplaats. Volgens de ouders heeft Ralf Datema sinds een aantal maanden een nieuwe vriendin en zou hij met haar een weekend weggaan naar

Duitsland. Wanneer hij precies vertrokken is, weten ze niet. Wel zou hij op nieuwjaarsdag thuiskomen om deel te nemen aan familieactiviteiten.

Extra informatie over de drie asielzoekers (tactisch coördinator)

Verhoor asielzoekers

De drie asielzoekers zijn opgespoord en verhoord. De drie mannen verklaren dat zij naar Nederland gekomen zijn vanwege een burgeroorlog in hun thuisland Eritrea. Ze werden door de autoriteiten daar gedwongen om te vechten in het regeringsleger, maar ze wilden dit niet. Nu worden ze in Eritrea beschouwd als landverraders. Over de bewuste avond en nacht verklaren de drie mannen hetzelfde. Op de bewuste avond wilden ze wat gaan drinken in het centrum van Lisse. Een van hen had slechts vijf euro, te weinig om met z'n drieën van te drinken. Daarom besloten ze om in café Eindweg te gaan gokken, zodat ze wellicht van de opbrengst een avond konden drinken. Het liep echter anders en al het geld verdween in de gokkast zonder resultaat. Op enig moment werden de mannen in het Engels aangesproken door de barman. Ze snaptten niet precies wat de barman van hen wilde. Op enig moment pakte de barman een van hen beet en duwde hem naar de deur. Toen zijn de drie mannen boos geworden en hebben ze het café verlaten. Hoe laat dat was, weten ze niet. Vervolgens hebben de drie mannen nog een nachtwandeling gemaakt en daarna zijn ze teruggegaan naar het asielzoekerscentrum. Ze weten niet meer precies hoe laat ze thuiskwamen.

Beveiligingscamera SNS Bank

Op beelden van een beveiligingscamera van de SNS Bank op anderhalve kilometer van het café zijn de drie mannen vastgelegd. De mannen lopen om 02.55 uur door het beeld. Op de beelden is verder niets bijzonders te zien.

Verklaring beveiliging asielzoekerscentrum

De beveiliging van het asielzoekerscentrum die op donderdagavond 22 december dienst had, heeft verklaard dat hij de drie asielzoekers waar het waarschijnlijk om gaat rond 03.30 uur heeft zien binnenkomen. Beelden van de bewakingscamera bevestigen dat drie asielzoekers om 03.24 uur het gebouw zijn binnengegaan. De signalelementen van de drie asielzoekers komen overeen met

de beschrijving die meerdere stamgasten gegeven hebben. Een van de drie asielzoekers verlaat het gebouw pas de volgende ochtend om 10.36 uur. Het asielzoekerscentrum ligt hemelsbreed op drie kilometer afstand van café Eindweg en op twee kilometer afstand van de SNS Bank.

Extra informatie over vader en vrouw van Frank Groot (tactisch coördinator)

De vader en vrouw van Frank Groot waren op donderdagavond op bezoek bij familie in Vlissingen en zijn daar ook blijven slapen. Enkele familieleden hebben dit bevestigd.

Extra informatie over caféhouder Frank Groot (tactisch coördinator)

Volgens zijn vrouw rookte Frank Groot niet. In het café mocht echter wel gewoon gerookt worden.

Extra informatie over bovenbuurman Henk Bakker (tactisch coördinator)

De bovenbuurman, Henk Bakker, heeft geen hard alibi, maar zijn verklaring lijkt volgens de tactisch rechercheur wel aannemelijk. Zo is Bakker om kwart voor twaalf gaan slapen en heeft hij bij het slapengaan een slaappil ingenomen. Dit doet hij omdat hij de laatste weken slecht slaapt. Desondanks wordt hij soms nog wel eens wakker 's nachts, maar dat is die nacht niet gebeurd.

Henk Bakker heeft in het verleden een klacht over het café ingediend bij de politie, omdat sommige bezoekers van het café veel lawaai maakten met hun motoren. De laatste tijd werd dit minder en daardoor werd de relatie tussen Bakker en Groot beter. De relatie tussen Bakker en Groot zou Bakker als 'zakelijk' willen beschrijven.

De Bakker stelt verder dat hij het café nooit bezocht.

6 Krantenberichten

Eerste krantenknipsel voor de teamleider en ambtelijk secretaris in ronde 1.

Eigenaar café Eindweg op brute wijze vermoord in zijn eigen kroeg

Lisse in shock na moord caféhouder

door Geert Nijland
 Groot, 32 jaar pas, caféhouder,
 voetballer van DEM 7, gekleed maar
 vermoord. Naar verluidt om de
 dagomzet van 300 euro, hooit
 500 euro. „Het is echt, ouwe. Frank
 is in het café doodgeschoten. Weer
 heeft een stamgast het
 ziekmakende nieuws door z'n
 mobielte bevestigd. En voor de
 zoveelste keer schiet hij vol, breekt
 hij. Net zoals al die andere mensen
 van DEM en hun vriendinnen
 breken wanneer ze vrijdag één voor

één met de moed der wanhoop de
 Enkweg op komen lopen. Zolang ze
 elkaar niet hebben aangekeken,
 smeken ze dat het misschien toch
 niet waar is. Pas in elkaars verdriet
 zien ze dat het werkelijk zo is. Een
 aantal mensen heeft de realiteit
 naar verluidt met eigen ogen gezien
 toen de politie er nog niet was.
 Nadat die een roodvlit lint voor het
 café heeft bevestigd, komt niemand
 meer binnen. Alleen nog
 rechercheurs in witte pakken.

Zeker tien man is de gehele dag
 bezig sporen te zoeken in het café,
 waarvan de voorgevel later op die
 dag wordt afgeschermd. De straat is
 dan allang met hekken afgezet en
 daarvoor nog onwezenlijker stil.
 Vrienden, vriendinnen, zijn moeder,
 vader, drummer van de WiCo's,
 iedereen loopt verbijsterd heen en
 terug, naar de overkant van de
 straat. Te bellen, troost te zoeken
 en te bieden, steeds weer hullend.
 Het verdriet is enorm, het als het
 onbegrip. „Godverdomme, voor een

paar honderd euro, vloekt iemand.
 Daaruit valt te concluderen dat de
 kassa is leeggehaald. Een
 politievoorlichtster zegt niets te
 weten van roofmoord. Uit de
 verhalen op de stoep valt op te
 maken dat er donderdagavond ook
 veel vaste klanten waren geweest.
 Uit de verhalen wordt duidelijk dat
 er ook een ruzie is geweest tussen
 Groot en een paar asiezoekers.
 „Het zou me niets verbazen als die
 er wat mee te maken hebben“ aldus
 een vaste klant.

De politie vertelt in het belang van
 het onderzoek weinig. Een
 voorlichtster zegt alleen dat vrijdag
 een melding binnenkwam dat in
 café Eindweg iemand dood was
 aangetroffen. Geen naam. Alleen
 dat het slachtoffer een onnatuurlijke
 dood is gestorven en dat er een
 Team grootschalig onderzoek op is
 gezet. Van de daders ontbreekt
 vooralsnog elk spoor.

[vervolg op pagina 3](#)

Politieafzetting bij café Eindweg



LEIDEN Economie van West-Brabant groeit sneller

West-Brabant kan in 2012 een groei
 van de economie verwachten van
 1,1 procent. Dat voorspellen
 economen van ING Bank. In geheel
 Nederland zal de groei 1 procent
 bedragen. West-Brabant dankt zijn
 iets betere prognose aan de sterke
 industrie- en transportsector.

[pagina 12](#)

ARNHEM

Benno L. blijft vast tot juni volgend jaar

De rechtbank in Den Bosch heeft
 gisteren lijns een pro forma
 zitting besloten dat Benno L. tot juni
 blijft vastzitten. Dan begint de
 inhoudelijke behandeling van de
 rechtszaak tegen de voormalige
 zwemschoolhouder.

[pagina 5](#)

STELLING

Tweede krantenknipsel voor de teamleider en ambtelijk secretaris in ronde 1.

Vandaag

2 | ZATERDAG 24 december 2011 BN/DESTEM

"Angst voor asielzoekers is terecht"

Sommige inwoners van Lisse weten het zeker. De komst van het asielzoekerscentrum heeft gezorgd voor een golf aan criminaliteit. En nu is er zelfs iemand vermoord.

door Rudi Buis

LISSE - "Het gaat nu echt te ver" aldus Bas de Vries, woordvoerder van het actiecomité 'Veilig Lisse'. De Vries heeft samen met medebewoners een burgerwacht opgericht om de veiligheid van de inwoners van Lisse te kunnen garanderen. De komst van asielzoekers maakt dat namelijk echt nodig volgens hem: "Ik hoor van heel veel bewoners dat zij zich niet veilig voelen sinds de komst van de asielzoekers. Ik geef ze groot gelijk. Ze zijn vaak dronken, vallen mensen leutig en het aantal inbraken is sinds kort enorm gestegen."

Met de burgerwacht wil De Vries actief toezicht houden op de asielzoekers. "De politie doet helemaal niets. Ik hoor van veel mensen dat ze klagen bij de politie, maar vervolgens duurt het uren voordat er agenten komen kijken." De Vries denkt zeker te weten dat de asielzoekers iets te maken hebben met de moord op cafehouder Groot. "Groot was een hele aardige man. Veel mensen in Lisse kennen hem als een leuke en warme vent. Hij doet niemand kwaad. Je moet dus wel gestoord zijn om zo'n vent neer te schieten voor een paar honderd euro. Natuurlijk, iedereen kan het gedaan hebben. Maar geef toe, het is wel heel toevallig dat sinds de komst van het asielzoekerscentrum zoveel criminele feiten worden gepleegd. We moeten de feiten onder ogen zien." De Vries heeft aangegeven dat hij in gesprek wil met de burgemeester en gaat eisen dat het asielzoekerscentrum verdwijnt.

Scholieren krijgen boete van OCW



De nieuwe, strenge lesurennorm van het Ministerie van Onderwijs brengt vele scholen in het voortgezet onderwijs in de verdrinking. Leerlingen van het Altana College in Sleuwijk hebben minder lessen gekregen.

Veel middelbare scholen hebben aan het eind van het studiejaar te weinig lesuren gegeven. Ze dreigen nu van het ministerie van Onderwijs een boete te krijgen.

door Laurens Kok en Carine Neeffes

De boeken inzien is ok-à-c, maar zijn scholieren moeten met rust worden gelaten. Mocht de onderwijs-inspectie zich deze dagen bij het Altana College in Sleuwijk melden, dan krijgt die nog een zware dobber aan rector Gijbert van der Beek. "Geen sprake van dat mijn leerlingen aan zo'n inspecteur hun agenda moeten laten zien!" Want zo gaat de 'lesurenpolitie' te werk: eerst moet de directie de urenstaten van een heel jaar overhandigen, en dan wordt enkele leerlingen gevraagd om mee te kijken aan een interview. "Twee

gen?) puist hij hun agenda door, speurend naar uitgevallen lessen en verkorte roosters.

"En dat allemaal met de calculator in de hand", verduidelijkt Van der Beek. "Het lijkt wel een razzia." Zoals de meeste scholen is het Altana College er niet in geslaagd dit schooljaar minimaal 1040 lesuren aan te bieden. Van der Beek vermoedt dat hij blijft steken op iets minder dan 960 uur. De boete of korting die dreigt, zal de rector zeker aanvechten. "Ik heb van tevoren gezegd dat dit geen no-de norm is."

Hij heeft slechts even overvogen extra lesuren in te plannen. "Maar ik ga mijn leraren en leerlingen niet over de kling jagen. Er zijn scholieren in de onderbouw die elke dag een flink eind moeten fietsen. Die hebben 1 vrije middag in de week. Moet ik ze die dan afpakken?" Niet elke schooldirecteur durft zich zo hevig te verzetten tegen de strenge nieuwe urennorm. Peter Ronner, directeur van het RSG Lingecollege in Tiel, heeft een wachlijst aan

voor docenten verminderd en is er in het begin van het schooljaar slechts een kennismakingsdag voor leerlingen.

Daarnaast heeft hij onderwijsassistenten laten invallen voor zieke docenten. Een maatregel die de school 200.000 euro kost.



Leden Redactieraad Programma Politie & Wetenschap

Voorzitter prof. dr. H.G. van de Bunt
Hoogleraar Criminologie
Erasmus Universiteit Rotterdam

Leden mr. drs. C. Bangma
Districtschef regiopolitie Flevoland
Lid Commissie Politie & Wetenschap

drs. P. Holla
Districtschef regiopolitie Kennemerland

prof. dr. P. van Reenen
Van Reenen-Russel Consultancy b.v.
Studie- en Informatiecentrum Mensenrechten (SIM)
Universiteit Utrecht

Secretariaat Programmabureau Politie & Wetenschap
Politieacademie
Arnhemseweg 348
7334 AC Apeldoorn

Postbus 834
7301 BB Apeldoorn
www.politienwetenschap.nl

Uitgaven in de reeks Politiekunde

1. **Criminaliteit in de virtuele ruimte**
P. van Amersfoort, L. Smit & M. Rietveld, DSP-groep, Amsterdam/
TNO-FEL, Den Haag, 2002
2. **Cameratoezicht. Goed bekeken?**
I. van Leiden & H.B. Ferwerda, Advies- en Onderzoeksgroep Beke,
Arnhem, 2002
3. **De 10 stappen van Publiek-Private Samenwerking (PPS)**
J.C. Wever, A.A. van Pel & L. Smit, DSP-groep, Amsterdam/TNO-FEL,
Den Haag, 2002
4. **De opbrengst van projecten. Een verkennend onderzoek naar de bijdrage van projecten aan diefstalbestrijding**
C.J.E. In 't Velt, e.a., NPA-Onderzoeksgroep, LSOP, Apeldoorn, 2003
5. **Cameratoezicht. De menselijke factor**
A. Weitenberg, E. Jansen, I. van Leiden, J. Kerstholt & H.B. Ferwerda,
Advies- en Onderzoeksgroep Beke, Arnhem/TNO, Soesterberg, 2003
6. **Jeugdgroepen in beeld. Stappenplan en randvoorwaarden voor de shortlist-methodiek**
H.B. Ferwerda & A. Kloosterman, Advies- en Onderzoeksgroep Beke &
Politieregio Gelderland-Midden, Arnhem, 2004 (vierde druk 2006)
7. **Hooligans in beeld. Van informatie naar aanpak**
H.B. Ferwerda & O. Adang, Advies- en Onderzoeksgroep Beke, Arnhem/
Onderzoeksgroep Politieacademie Apeldoorn, 2005
8. **Richtlijnen auditieve confrontatie**
J.H. Kerstholt, A.G. van Amelsfoort, E.J.M. Jansen & A.P.A. Broeders, TNO
Defensie en Veiligheid, Soesterberg/Politieacademie, Apeldoorn/NFI,
Den Haag, 2005
9. **Niet verschenen**
10. **De opsporingsfunctie binnen de gebiedsgebonden politiezorg**
O. Zoomer, IPIT, Instituut voor maatschappelijke veiligheidsvraagstuk-
ken, Universiteit Twente, 2006
11. **Inzoomen en uitzoomen op Zaandam**
I. van Leiden & H.B. Ferwerda, Advies- en onderzoeksgroep Beke,
Arnhem 2006
12. **Aansprakelijkheidsmanagement politie. Beschrijving, analyse en handreiking**
E.R. Muller, J.E.M. Polak, C.J.J.M. Stoker m.m.v. M.L. Diepenhorst &
S.H.E. Janssen, COT, Instituut voor Veiligheids- en Crisismanagement,
Den Haag/Faculteit der Rechtsgeleerdheid Universiteit Leiden, 2006

13. **Cold cases – een hot issue**
I. van Leiden & H.B. Ferwerda, Advies- en onderzoeksgroep Beke, Arnhem, 2006
14. **Adrenaline en reflectie. Hoe leren politiemensen op de werkplek?**
A. Beerepoot & G. Walraven e.a., DSP-groep BV, Amsterdam/Walraven onderzoek en advies, 2007
15. **Tussen aangifte en zaak. Een referentiekader voor het aangifteproces**
W. Landman, L.A.J. Schoenmakers & F. van der Laan, Twynstra Gudde, adviseurs en managers, Amersfoort, 2007
16. **Baat bij de politie. Een onderzoek naar de opbrengsten voor burgers van het optreden van de politie**
M. Goderie & B. Tierolf, m.m.v. H. Boutellier & F. Dekker, Verwey-Jonker Instituut, Utrecht, 2008
17. **Hoeveel wordt het vandaag? Een studie naar de kans op voetbalgeweld en het veiligheidsbeleid bij voetbalwedstrijden**
E.J. van der Torre, R.F.J. Spaaij & E.D. Cachet, COT, Instituut voor Veiligheids- en Crisismanagement, Den Haag, 2008
18. **Overbelast? De administratieve belasting van politiemensen bij de afhandeling van jeugdzaken**
G. Brummelkamp & M. Linssen, EIM, Zoetermeer, 2008
19. **Geografische daderprofilering. Een inventarisatie van randvoorwaarden en succesfactoren**
G. te Brake & A. Eikelboom, TNO Defensie en Veiligheid, Soesterberg, 2008
20. **Solosurveillance. Kosten en baten**
S.H. Esselink, J. Broekhuizen & F.M.H.M. Driessen, Bureau Driessen, 2009
21. **Onderzoek naar de mogelijke meerwaarde van AWARE voor de politie. Ervaringen met een nieuwe aanpak van belaging door ex-partners**
M.Y. Bruinsma, J. van Haaf, R. Römken & L. Balogh, IVA Beleidsonderzoek en Advies, i.s.m. INTERVICT/Universiteit van Tilburg, 2008
22. **Gebiedsscan criminaliteit en overlast. Een methodiekbeschrijving**
B. Beke, E. Klein Hofmeijer & P. Versteegh, Bureau Beke, Arnhem, 2008
23. **Informatiemanagement binnen de politie. Van praktijk tot normatief kader**
V. Bekkers, M. Thaens, G. van Straten & P. Siep; m.m.v. A. Dijkshoorn, Center for Public Innovation, Erasmus Universiteit Rotterdam, 2009
24. **Nodale praktijken. Empirisch onderzoek naar het nodale politieconcept**
H.B. Ferwerda, E.J. van der Torre & V. van Bolhuis, Bureau Beke, Arnhem/COT Instituut voor Veiligheids- en Crisismanagement, Den Haag, 2009

25. **Rellen om te rellen. Een studie naar grootschalige openbare-ordeverstoringen en notoire ordeverstoorers**
I. van Leiden, N. Arts & H.B. Ferwerda, Bureau Beke, Arnhem, 2009
- 26a. **Verbinden van politie- en veiligheidszorg. Politie en partners over signaleren & adviseren**
W. Landman, P. van Beers & F. van der Laan, Twynstra Gudde, Amersfoort, 2009
- 26b. **Politiepolitiek. Een empirisch onderzoek naar politieke signalering & advisering**
E.J.A. Bervoets, E.J. van der Torre & J. Dobbelaar m.m.v. N. Koeman, COT Instituut voor Veiligheids- en Crisismanagement, Den Haag, 2009
27. **De politie aan zet: de aanpak van veelplegers in Deventer**
I. Bakker & M. Krommendijk, IPIT, Enschede, 2009
28. **Boven de pet? Een onderzoek naar grootschalige ordehandhaving in Nederland**
O.M.J. Adang (redactie), S.E. Bierman, K. Jagernath-Vermeulen, A. Melsen, M.C.J. Nogarede & W.A.J. van Oorschot, Politieacademie, Apeldoorn, 2009
29. **Rellen in Ondiep. Ontstaan en afhandeling van grootschalige ordeverstoring in een Utrechtse achterstandswijk**
G.J.M. van den Brink, M.Y. Bruinsma (redactie), L.J. de Graaf, M.J. van Hulst, M.P.C.M. Jochoms, M. van de Klomp, S.R.F. Mali, H. Quint, M. Siesling, G.H. Vogel, Politieacademie, Apeldoorn, 2010
30. **Burgerparticipatie in de opsporing. Een onderzoek naar aard, werkwijzen en opbrengsten**
A. Cornelissens & H. Ferwerda (redactie), met medewerking van I. van Leiden, N. Arts & T. van Ham, Bureau Beke, Arnhem, 2010
31. **Poortwachters van de politie. Meldkamers in dagelijks perspectief**
J. Kuppens, E.J.A. Bervoets & H. Ferwerda, Bureau Beke, Arnhem & COT, Den Haag, 2010
32. **Het integriteitsbeleid van de Nederlandse politie: wat er is en wat ertoe doet**
M.H.M. van Tankeren, Onderzoeksgroep Integriteit van Bestuur, Vrije Universiteit Amsterdam, 2010
33. **Civiele politie op vredesmissie. Uitzendervaringen van Nederlandse politiefunctionarissen**
H. Sollie, Universiteit Twente, Enschede, 2010
34. **Ten strijde tegen overlast. Jongerenoverlast op straat: is de Engelse aanpak geschikt voor Nederland?**
M.L. Koemans, Universiteit Leiden, 2010

35. **Het districtelijk opsporingsproces; de black box geopend**
R.M. Kouwenhoven, R.J. Morée & P. van Beers, Twynstra Gudde, Amersfoort, 2010
36. **Balanceren tussen alert maken en onrust voorkomen. Publiekscommunicatie over seriële schokkende incidenten (casestudy Lelystad)**
A.J.E. van Hoek, m.m.v. P.F. van Soomeren, M.D. Abraham & J. de Kleuver, DSP-groep, Amsterdam, 2011
37. **Sturing van blauw. Een onderzoek naar operationele sturing in de basispolitiezorg**
W. Landman, m.m.v. M. Malipaard, Twynstra Gudde, Amersfoort, 2011
38. **Onder het oppervlak. Een onderzoek naar ontwikkelingen en (a)select optreden rond preventief fouilleren**
J. Kuppens, B. Bremmers, E. van den Brink, K. Ammerlaan & H.B. Ferwerda, m.m.v. E.J. van der Torre, Bureau Beke, Arnhem/COT, Den Haag, 2011
39. **Naar eigen inzicht? Een onderzoek naar beoordelingsruimte van en grenzen aan de identiteitscontrole**
J. Kuppens, B. Bremmers, K. Ammerlaan & E. van den Brink, Bureau Beke, Arnhem/COT, Den Haag, 2011
40. **Toezicht op zedendelinquenten door de politie in samenwerking met de reclassering**
H.G. van de Bunt, N.L. Holvast & J. Plaisier, Erasmus Universiteit, Rotterdam/Impact R&D, Amsterdam, 2012
41. **Daders over cameratoezicht**
H.G.A. van Schijndel, A. Schreijenbergh, G.H.J. Homburg & S. Dekkers, Regioplan Beleidsonderzoek, Amsterdam, 2012
42. **Aanspreken op straat. Het werk van de straatcoach in al zijn verschijningsvormen**
L. Loef, K. Schaafsma & N. Hilhorst, DSP-groep, Amsterdam, 2012
43. **De organisatie van de opsporing van cybercrime door de Nederlandse politie**
N. Struiksma, C.N.J. de Vey Mestdagh & H.B. Winter, Pro Facto, Groningen/Kees de Vey Mestdagh, Groningen, 2012
44. **Politie in de netwerksamenleving. De opbrengst van de politieke netwerkfunctie voor de kerntaken opsporing en handhaving openbare orde en de sturing hierop in de gebiedsgebonden politiezorg**
I. Helsloot, J. Groenendaal & E.C. Warners, Crisislab, Renswoude, 2012
45. **Tegenspraak in de opsporing. Verslag van een onderzoek**
R. Salet & J.B. Terpstra, Radboud Universiteit Nijmegen, 2012

