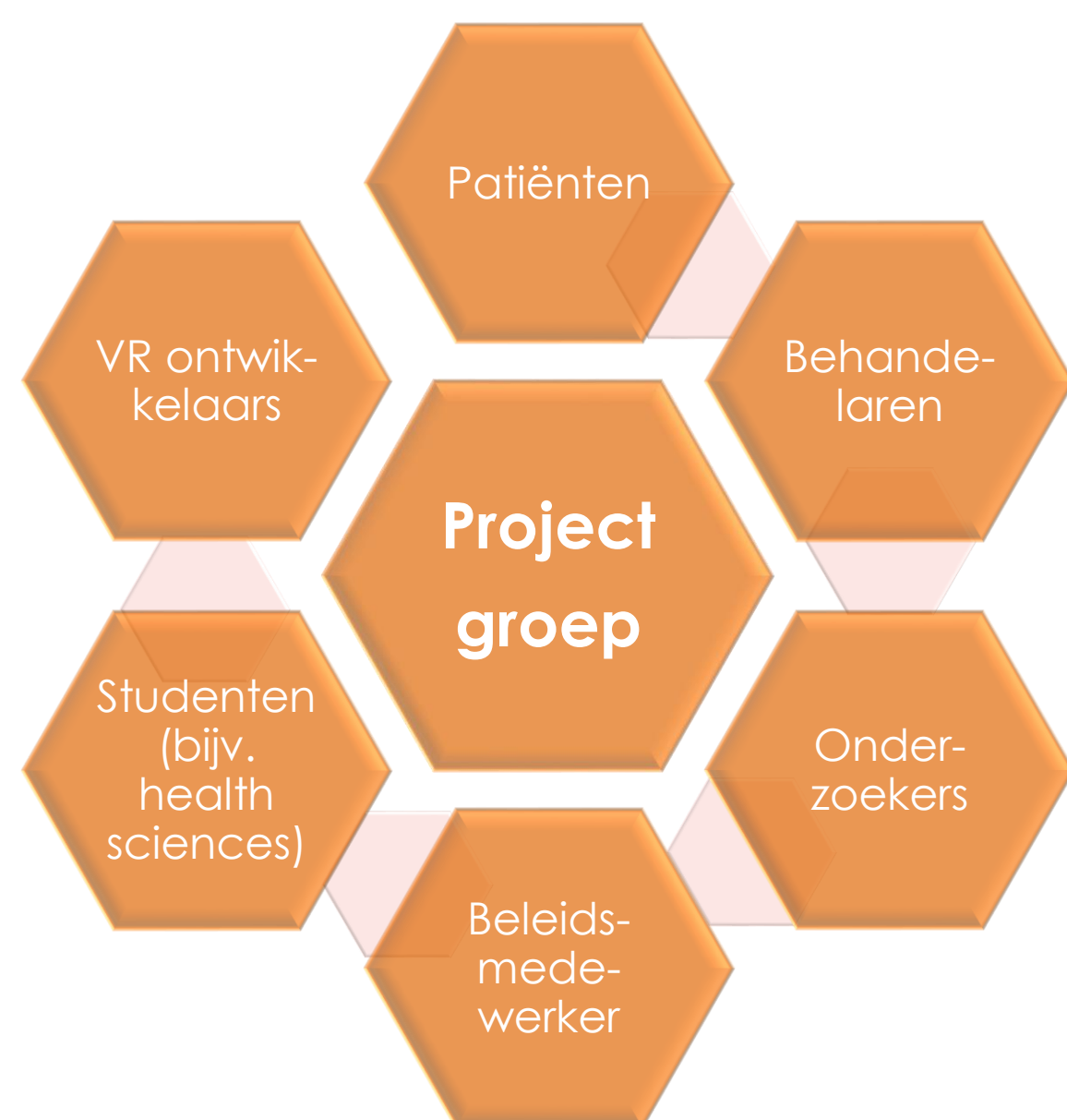




Projectgroep met stakeholders



Figuur 1. Samenstelling van de projectgroep, bestaande uit belangrijke stakeholders van het project

Focusgroepen

Doel: het in kaart brengen van de mogelijkheden van VR voor forensische psychiatrie volgens patiënten en behandelaren

Opzet focusgroepen (14 patiënten, 23 behandelaren):

- 1) Individuele ideeëngeneratie
- 2) Groepsbrianstorm (3 tot 4 personen)
- 3) Presentatie van ideeën

Inductief coderen van de resultaten om categorieën te creëren:

- **Vaardigheidstraining** via VR: generiek, dagelijks leven & vaardigheden gerelateerd aan delict
- **Perspectiefverandering:** perspectief van een buitenstaander op eigen gedrag & perspectief van een ander op psychiatrische stoornis; inzicht creëren
- **Behandeling** van specifieke stoornissen, bijv. psychose, PTSS en depressie
- **Vormgeving:** het belang van realisme, tailoring en personalisatie; gebruik van meerdere sensorische modaliteiten

Scenario-based interviews

- **Doel:** verbeterpunten van huidige situatie en mogelijkheden van VR in kaart brengen
- Individuele interviews met 9 behandelaren & 3 patiënten
- Semi-gestructureerde, scenario-based interviews waarin de participant scenario's geeft ter illustratie

Deel 1: scenario's zonder sturing

Deel 2: resultaten focusgroep ter inspiratie

Verbeterpunten

Forensische setting	Terugkeer maatschappij – emoties	Terugkeer maatschappij – vaardigheden	Terugkeer maatschappij – recidivisme		
Eigenschappen patiënt	Behandel-motivatie	Opleidings-niveau	Emotieregulation		
Behandeling	Training in context	Inzicht in patiënt	Exposure therapie	Fysieke activiteit	Naasten

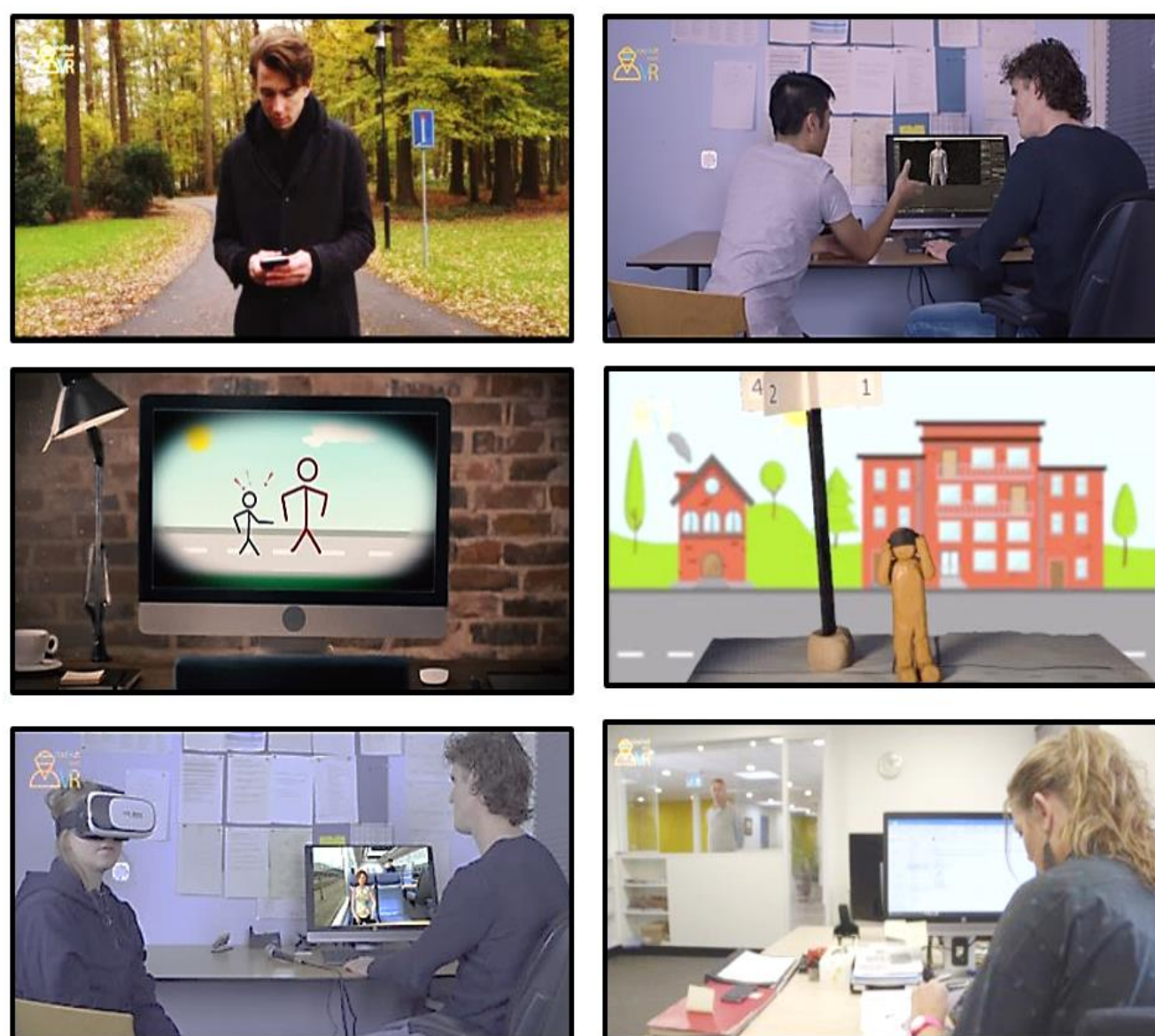
Mogelijkheden VR

Vaardigheidstraining met interactie	Vaardigheden dagelijks leven	Sociale vaardigheden	Emotieregulatie vaardigheden		
Observatie zonder interactie	Blootstelling aan stimuli	Observatie dagelijks leven	Observatie van gedrag		
Inzicht voor anderen creëren	Inzicht eigen triggers	Inzicht in situatie patient			

Vragenlijst

Zes ideeën gecreëerd door projectgroep op basis van resultaten **focusgroepen**, **interviews** en **literatuuronderzoek**. Online vragenlijst (<http://bit.ly/vooruitmetvr>) te verspreiden onder stakeholders uit **stakeholderidentificatie**.

Zes ideeën, gepresenteerd in filmpjes:



- 1) **Triggers en helpers.** Een VR-toepassing om patiënten om te leren gaan met triggers en op zoek te gaan naar helpers.
- 2) **Wat doet de ander met mij?** Een VR-toepassing die patiënten inzicht geeft in hoe ze reageren op lichaamstaal en non-verbaal gedrag van de ander.
- 3) **Wat doet mijn lichaamstaal met de ander?** In deze toepassing leert de patiënt welke invloed zijn of haar lichaamstaal op iemand anders heeft.
- 4) **Rollenspel in context.** Deze toepassing richt zich op het trainen van sociale vaardigheden via een rollenspel in een relevante context.
- 5) **Moments of choice.** Een VR-toepassing om de patiënt inzicht te geven in de gevolgen van bepaald gedrag.
- 6) **Delictscenario.** In deze VR-toepassing wordt gewerkt aan het bouwen en betreden van een delictscenario.