

Met een instrument als 'gaming' virtueel inzichtelijk maken of, waar en op welk moment een te beveiligen persoon gevaar loopt. En daar vooraf op de computer mee oefenen. Of inzicht krijgen in de radicalisering van bepaalde personen. Twee voorbeelden van praktische toepassingen vanuit het 'theoretische' project Kennisontwikkeling in Modellen (KiM). De kunst is: kennis combineren.



FOTO: MARTIJN BOOSMAN

KENNISONTWIKKELING IN MODELLEN IN DE PRAKTIJK

Beveiligen met een joystick

Door **Maureen Motta**

Onlangs oefenden de DKDB, DSI en de Brigade Speciale Beveiligingsopdrachten (BSB) van de KMar voor het eerst samen op een virtueel station. Vandaar 'vertrok' de te beveiligen persoon naar een locatie elders in Nederland. De vraag was of, waar en op welk moment hij gevaar liep. Natuurlijk heeft de DKDB dit in beeld. Maar gaming maakt dit nog inzichtelijker en biedt de mogelijkheid ermee te oefenen. Locaties zoals stations, gebouwen en openbare ruimtes zijn op de computer realistisch na te bootsen. Dat biedt perspectieven, dachten de DKDB, DSI, BSB en – tijdens de voorbereiding – de DSRT. In gemengde teams trainden de deelnemers met behulp van een joystick op een professionele manier in een virtuele wereld. Trap op, trap af. Het perron op en de trein in. Goed rondkijken in de grote stationshal bij de loketten en weer naar buiten. Gaming is een instrument van het KiM-project IRIS en uitgevoerd in opdracht van de DKDB.

Blikveld

Programmamanager Ron Boelsma: „Mensen moeten veilig kunnen werken in Nederland. Daarvoor is het helaas noodzakelijk om sommige mensen te beveiligen. Natuurlijk pakt

de DKDB die taak op. Maar als deze dienst zijn kennis en ervaring samenvoegt met bijvoorbeeld die van de DSI, BSB en DSRT, ziet de DKDB meer. Het blikveld verruimt als je ook vanuit elkaars perspectief leert kijken naar een situatie.“ In een model zoals IRIS kunnen partners kennis – in de vorm van indicatoren – samenhangend onderbrengen. Gaming is een praktisch leer- en oefeninstrument dat van dit model is afgeleid. Deelnemers kunnen in de virtuele wereld gebouwen binnengaan, onder voertuigen kijken, de situatie beoordelen, communiceren en inzetbeslissingen nemen. De gevolgen van acties zijn op het scherm te zien en vragen om nieuwe besluiten. Omdat elk gevaar kan worden nagebootst, zijn virtuele werelden bijzonder geschikt om bijvoorbeeld te leren kijken naar risico's en signalen, die we in de echte wereld willen voorkomen. In opdracht van KiM doet de Universiteit van Tilburg de komende jaren meer onderzoek naar gaming. Met name de toepassing van kunstmatige intelligentie en 'machine learning'.

Scherper

„Tijdens de virtuele gamingssessie van de DKDB, DSI en BSB kwamen de deelnemers

verdachte personen, objecten en voertuigen tegen op een Nederlands station”, vertelt Nick Koeman, projectleider IRIS. „Wij wilden weten of de deelnemers die risico’s zagen en wat ze ermee deden. Doordat de teams bestonden uit medewerkers van verschillende organisaties leerden ze ook van elkaar hoe de anderen een bepaalde situatie beoordelen.” Elkaar scherper maken, noemt Boelsma dat: „Kennis over een bepaald fenomeen met elkaar delen, zodat je meer en anders leert waarnemen. Als je iets niet kent, zie je het namelijk niet.” Koeman: „In een model zoals IRIS kunnen we allerlei indicatoren kwijt: bijvoorbeeld over de locatie waar iemand zich bevindt, de af te leggen route of

in iemands hoofd zit, op zo’n manier vastleggen dat anderen er ook iets mee kunnen.”

Frank Kornaat, unithoofd NEC bij de Dienst IPOL, vindt dat we zoveel mogelijk profijt moeten hebben van kennis: „Kennis halen begint altijd op de werkvloer. Daarna moeten we samen met partners vanuit verschillende invalshoeken naar die kennis kijken. Een model is hierbij een prachtig hulpmiddel. De Dienst IPOL is opdrachtgever van het model Radicalisering en brengt samen met zijn partners radicaliserings-indicatoren op een praktische en verantwoorde manier in kaart. Zo laten we de samenhang zien.” ■

De kunst is kennis combineren

gegevens over iemands risicoprofiel. Het matchen van deze indicatoren maakt bijvoorbeeld duidelijk op welk moment van de dag of waar iemand het meeste gevaar loopt. De DKDB weet dan hoeveel beveiligers er nodig zijn en welke extra specialisten en technieken.”

Samenhang

Een ander KIM-project is radicalisering. Voor de veiligheid van Nederland is het belangrijk om te weten of mensen radicaliseren en hoe we dat kunnen herkennen. Nu grijpt de politie vaak in op basis van signalen en gezond verstand. Daarmee is overigens niets mis: een model komt nooit in de plaats van gezond verstand. Met een model kunnen politie en partners wel de samenhang tussen persoonlijkheid, gedrag en omstandigheden zien. Het model verschaft inzicht in welke fase van radicalisering iemand zit en maakt gerichte actie mogelijk. Niet alleen op basis van eigen kennis, maar ook van elkaars kennis. We moeten samen met partners leren kijken naar de veiligheid in Nederland. De kunst is kennis combineren. Diana Wolters, projectleider Radicalisering: „We moeten kennis, die normaal gesproken



KiM in het kort

Ron Boelsma bedacht het project KiM en ontving hiervoor de PiP-aanmoedigingsprijs 2005. KiM bestaat uit vier modelprojecten: de Europese Verordening Overbrenging Afvalstoffen, criminele samenwerkingsverbanden, radicalisering en IRIS. Verschillende partners, waaronder negen universiteiten en het KLPD, werken hierbij samen; vooral bij het ontwikkelen van signaleringsmodellen. Met als doel om samen met anderen vanuit verschillende perspectieven situaties of fenomenen te beoordelen. Alleen met behulp van de verschillende inzichten van betrokken partijen kunnen politie en partners een dreiging goed en samenhangend in beeld brengen en tot een effectieve aanpak komen. De KiM-methodiek draagt eraan bij dat we elkaars kwaliteiten beter weten te vinden en benutten. Meer info: KLPD web > Themasites > Kennisontwikkeling in Modellen of ron.boelsma@klpd.politie.nl