

Tunnelvisie op tunnelvisie? Een verkennend en experimenteel onderzoek naar de besluitvorming door VKL-teams met betrekking tot het onderkennen van tunnelvisie en andere procesaspecten (2012). I. Helsloot, J. Groenendaal en B. van 't Padje, (Crisislab, Renswoude). Politiekunde 46

Doelstelling

Dit onderzoek kent drie doelen: 1) inzicht 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; 2) het ontwikkelen van een experimentele *serious game* waarmee enig inzicht kan worden verkregen in de wijze waarop rechteams omgaan met procesaspecten in het opsporingsproces; 3) onderzoeken in hoeverre een *serious game* een geschikt opleidings- en oefeninstrument is.

Onderzoeksvragen

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?

Methoden van onderzoek

- literatuurstudie
- ontwikkelen *serious game*, laten testen door 10 TGO-teams

Samenvatting

Op basis van interviews en een *serious game*, waarin tien Teams Grootchalige Opsporing in hun gebruikelijke werkomgeving en onder realistische omstandigheden een moordzaak moesten oplossen, concluderen de onderzoekers dat het gevaar voor tunnelvisie breeduit herkend en onderkend wordt. De keerzijde is echter wel dat men uit angst om te 'tunnelen' onderzoeks-capaciteit verspilde tijdens het spelen van de *serious game*. In zeer beperkte mate werd namelijk focus aangebracht in het opsporingsonderzoek. Op basis van de *serious game* concluderen de onderzoekers bovendien dat de opsporing voor andere procesvalkuilen vatbaar lijkt. Zo was tijdens het spelen van de *game* een zekere vorm van informatiezucht zichtbaar, werd veel impliciet besloten op basis van vuistregels en stereotypen en werd er niet actief gezocht naar ontkrachtend bewijs.

De onderzoekers menen dat *serious games* bruikbaar zijn voor onderzoek naar besluitvormingsprocessen door leidinggevend van TGO's. Daarnaast wordt geconcludeerd dat het gebruik van deze *games* een nuttige bijdrage kan leveren aan rechteopleiding- en training: het maakt procesmatige valkuilen bij het opsporingsonderzoek voor rechteurs inzichtelijk op een leuke, goedkope en arbeidsextensieve manier en levert bovendien waardevolle inzichten op om onderwijs en training verder te verbeteren.