

bureaubroekhuizen

Evaluatie Game en Escaperoom Eenheid 75

Over de invloed van de Game en Escaperoom Eenheid 75
– Sta stil bij drugscriminaliteit op de meldingsbereidheid
van ondermijnende criminaliteit

Bureau Broekhuizen

Onderzoek en advies

Auteurs

Jolijn Broekhuizen

Bureau Broekhuizen Onderzoek en Advies

Shanna Mehlbaum

Mehlbaum Onderzoek

November, 2021

Inhoud

Samenvattende conclusie	2
Doel en bereik interventie	2
Ontwikkeling mechanismen meldingsbereidheid	3
Ontwikkeling inschatting meldingsbereidheid (korte termijn)	3
Tot slot	4

1 Inleiding	6
1.1 Aanleiding	6
1.2. Onderzoeksvragen	7
1.3 Onderzoeksopzet	8
1.4 Doel en inhoud interventies	8
1.5 Bereik interventie	11
1.6 Eerder meldgedrag	12

2 Ontwikkeling mechanismen meldingsbereidheid	14
2.1 Bewustzijn	14
2.2 Kennis signalen	16
2.3 Kennis over (anoniem) melden	16
2.4 Vertrouwen in rol overheid	17
2.5 Vergelijking Game en Escaperoom	18

3 Ontwikkeling inschatting meldingsbereidheid	19
3.1 Game	19
3.2 Escaperoom	20
3.3 Vergelijking Game en Escaperoom	21

Bijlage 1	
Achterliggende cijfermatige tabellen	22

Bijlage 2	
Vragenlijst Eenheid 75	23

Samenvattende conclusie

Taskforce-RIEC Brabant-Zeeland wil de meldingsbereidheid van ondermijnende criminaliteit vergroten. Om meer inzicht te krijgen in de mate van meldingsbereidheid en in meldmotieven liet Taskforce-RIEC in 2018 een pilotonderzoek in drie buurten uitvoeren. De bevindingen uit dit verkennende onderzoek (Broekhuizen e.a. 2018) werden in 2019-2021 omgezet in vijf interventies die tot doel hebben de meldingsbereidheid van ondermijning bij burgers te vergroten. Bureau Broekhuizen – onderzoek en advies is gevraagd deze interventies te evalueren en heeft hierbij Mehlbaum Onderzoek betrokken.

Het huidige rapport betreft de evaluatie van Eenheid 75: een interventie die bestaat uit een Game (een app met AR - Augmented Reality) en een Escaperoom. We vatten hier de bevindingen van deze evaluatie concluderend samen.

Doel en bereik interventie

Doel

De Game Eenheid 75 is gericht op het creëren van meer maatschappelijke weerbaarheid tegen ondermijnende criminaliteit en meer meldingsbereidheid van burgers. De inhoudelijke focus betreft criminaliteit rondom de productie en handel van harddrugs. De game is najaar 2020 ingezet in Valkenswaard, in juli 2021 in Veldhoven en in het najaar van 2021 in Nederweert en Leudal.

De Escaperoom Eenheid 75 heeft als doel inwoners bewust te maken van de gevaren van ondermijnende criminaliteit en hen over dit onderwerp aan het denken te zetten. Ook is het streven om spelers te leren waar ze signalen van ondermijning in hun buurt kunnen melden en hoe dit in zijn werk gaat, anoniem of niet. De Escaperoom heeft drugscriminaliteit als focus genomen – vergelijkbaar met de Game.

Kenmerken deelnemers

De deelnemers die de Game hebben gespeeld betreffen relatief jonge bewoners (gemiddeld 32 jaar), met een relatief hoog opleidingsniveau. Zij hadden voor de Game redelijk weinig kennis over drugscriminaliteit. De deelnemers die de Escaperoom hebben gedaan zijn iets ouder dan bij de Game (gemiddeld 38 jaar) en relatief hoog opgeleid (maar wel iets minder hoog dan bij de Game). Het kennisniveau over drugscriminaliteit voor de interventie is wisselend, maar grosso modo wat hoger dan bij de deelnemers van de Game. Qua type 'samenspeler' valt op dat er aan de Escaperoom soms met collega's is deelgenomen. De meeste deelnemers hebben echter wel met hun familie deelgenomen aan de Escaperoom, vergelijkbaar met de Game.

Eerder meldgedrag

Zestien van de respondenten die aan de Game hebben deelgenomen hebben wel eens een vorm van ondermijnende criminaliteit waargenomen. Veertien respondenten hebben tenminste één vorm niet gemeld. Aan hen is gevraagd naar de reden waarom ze niet gemeld hebben. De meeste antwoorden op deze vraag betreffen het niet zeker genoeg zijn over hetgeen ze waargenomen hebben. Tien respondenten die meegedaan hebben aan de Escaperoom hebben al eens een vorm van ondermijnende criminaliteit waargenomen. Zes hebben er tenminste één vorm niet gemeld. Ook hier geven respondenten het meest aan niet te melden vanwege onzekerheid.

Ontwikkeling mechanismen meldingsbereidheid

In het eerder genoemde onderzoek (Broekhuizen e.a. 2018) onderscheidde we verschillende factoren die van invloed zijn op de meldingsbereidheid van burgers van ondermijnende criminaliteit. In dit onderzoek gingen we na in hoeverre de deelname aan de Game of de Escaperoom Eenheid 75 heeft bijgedragen aan een ontwikkeling van deze factoren.

De sterkste toename zien we bij de Game bij:

Het bewustzijn van de ernst van de problematiek en het belang van melden van drugscriminaliteit (ook van vermoedens).

De kennis over signalen van drugscriminaliteit.

De kennis over (anoniem) melden van drugscriminaliteit.

Eveneens een positieve ontwikkeling, maar een iets minder sterke, constateren we bij de factor:

Vertrouwen in de rol van de overheid bij het tegengaan van drugscriminaliteit (zie tabel 1).

Dit beeld komt overeen met de ontwikkeling van andere interventies, zoals de hennepcontainer, Xta-cy-geur en de Immersive Room Bijtende Bende (zie de eerdere rapportages hierover op: <https://www.bureaubroekhuizen.nl/nl/publicaties/detail/evaluatie-interventies-meldingsbereidheid-ondermijnen-de-criminaliteit>).

Bij de Escaperoom heeft de meest positieve ontwikkeling plaatsgevonden bij het bewustzijn van de ernst van de problematiek. De ontwikkeling van de andere mechanismen is wat minder sterk (tabel 1).

Ontwikkeling op...	Game	Escaperoom
bewustzijn	87,2	81,1
kennis signalen	86,5	68,6
kennis over (anoniem) melden	82,4	72,9
vertrouwen in rol overheid	79,6	72,2

Tabel 1 Gemiddelde ontwikkeling¹ op mechanismen, Game en Escaperoom (Escaperoom N=37 en Game, N=39)

De evaluatie laat zien dat de ontwikkeling van mechanismen die de meldingsbereidheid kunnen versterken positiever is bij de Game dan bij de Escaperoom. Dit komt waarschijnlijk doordat de Game meer en/of vaker² aandacht besteedt aan de ernst van de problematiek, signalen van ondermijnende criminaliteit en kennis over (anoniem) melden dan de Escaperoom.

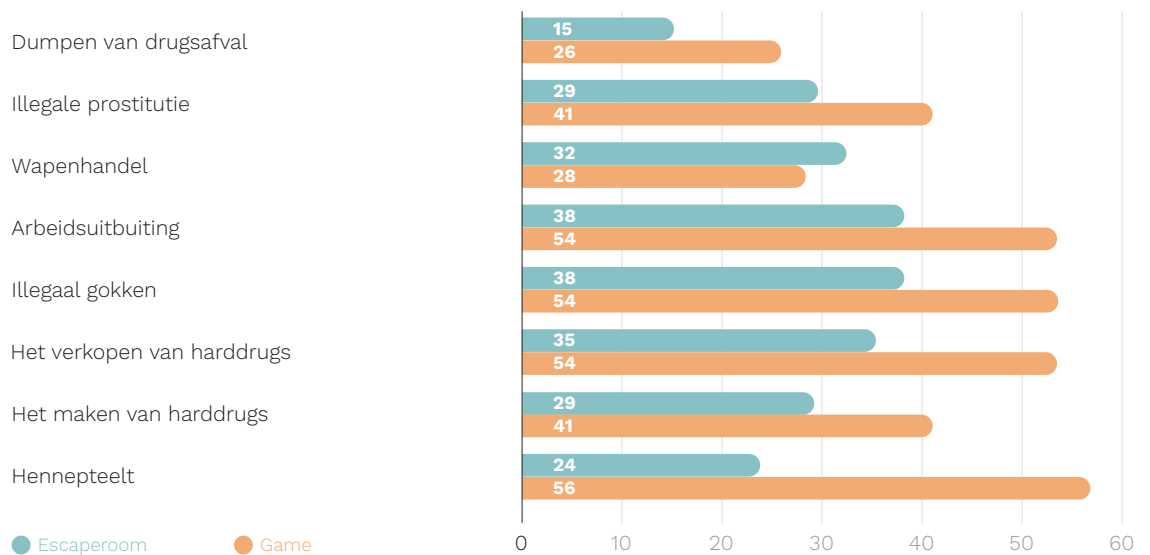
Ontwikkeling inschatting meldingsbereidheid (korte termijn)

Het onderzoek laat bij beide interventies – de Escaperoom en de Game – een positieve ontwikkeling zien van de inschatting van de eigen meldingsbereidheid. Tussen de 26% en 56% van de deelnemers van de Game is meer meldingsbereid geworden van verschillende vormen van ondermijnende criminaliteit. Tussen de 15% en 38% is meer meldingsbereid geworden door deelname aan de Escaperoom (zie figuur 2)³.

1. Gemiddelde % dat aangeeft dat ze door de interventie hierin een ontwikkeling hebben doorgemaakt

2. De Game heeft verschillende speelmomenten, verdeeld over een aantal dagen. De Escaperoom één speelmoment.

3. Na correctie voor de meldingsbereidheid voorafgaand aan de interventie blijft dit verschil bestaan. Uitzonderd de ontwikkeling van de meldingsbereidheid van 'het dumpen van drugsafval'.



Figuur 2 Ontwikkeling meldingsbereidheid, inclusief kleine verbeteringen, % (Escaperoom N=37 en Game, N=39)

Dit verschil verklaren we doordat de Game meer uitgebreid dan de Escaperoom aandacht heeft besteed aan de mechanismen die een rol spelen in de meldingsbereidheid van ondermijnende criminaliteit, zoals hiervoor reeds benoemd. En door het gegeven dat de Game over enkele dagen uitgespreid is – en dus enkele speelmomenten betreft – en de Escaperoom maar één speelmoment bevat.

Tot slot

Met de Game en de Escaperoom Eenheid 75 is in vergelijking met de eerder ingezette interventies - hennepcontainer, Xtacy-geur en Immersive Room - een wat jongere doelgroep bereikt. Het kennisniveau van deze doelgroep over drugscriminaliteit was voor deelname aan de Game en Escaperoom vrij beperkt. Deelname aan Eenheid 75 blijkt hierin een verandering te hebben gerealiseerd. De meerderheid van de respondenten heeft na deelname meer kennis over signalen van drugscriminaliteit en hoe deze te melden. Ze zijn zich meer bewust geworden van de ernst van de problematiek en hebben (iets) meer vertrouwen gekregen in de rol van de overheid in het tegengaan van drugscriminaliteit.

De positieve ontwikkeling in deze mechanismen die een rol spelen bij meldingsbereidheid uit zich ook in een verbetering van de (inschatting van) meldingsbereidheid. Na deelname aan de Game of de Escaperoom Eenheid 75 is er bij een aanzienlijk aantal respondenten een positieve ontwikkeling van de meldingsbereidheid van verschillende vormen van ondermijnende criminaliteit te constateren.

Er komen wel verschillen tussen de Escaperoom en de Game naar voren. Zowel als het gaat om de mechanismen die een rol spelen bij de meldingsbereidheid, als bij de eigen inschatting van deze meldingsbereidheid, leidt de Game tot een sterkere positieve ontwikkeling dan de Escaperoom. Dit komt hoogstwaarschijnlijk doordat de Game meer uitgebreid (en vaker, over meerdere speelmomenten) aandacht heeft besteed aan het melden van ondermijnende criminaliteit en de mechanismen die hierop van invloed zijn.

1 Inleiding

1.1 Aanleiding

Op verzoek van Taskforce-RIEC Brabant-Zeeland onderzocht Bureau Broekhuizen – onderzoek en advies samen met het Verwey-Jonker Instituut in 2018 de meldingsbereidheid van burgers van ondermijnende criminaliteit. Dit onderzoek liet zien dat burgers regelmatig vormen van ondermijning in de buurt waarnemen, maar niet altijd bereid zijn deze bij een instantie te melden. Het onderzoek toonde ook aan dat er verschillende factoren bepalend zijn voor de mate van meldingsbereidheid:

De zekerheid en bewijs over daderschap.

Perceptie van de ernst van de problematiek.

Het vertrouwen in het optreden van de overheid.

Kennis over en geloven in anoniem melden.

Om dit eerdere onderzoek op een praktijkgerichte manier te vervolgen vroeg Taskforce-RIEC Brabant-Zeeland financiering aan bij het Ondermijningsfonds. Met deze financiering vinden interventies plaats in verschillende gemeenten in Brabant-Zeeland. Deze interventies richten zich op het vergroten van meldingsbereidheid en zijn inhoudelijk gebaseerd op kennis uit het vooronderzoek uit 2018. De interventies worden met actieonderzoek begeleid door Bureau Broekhuizen – onderzoek en advies & Mehlbaum Onderzoek.

Elke interventie wordt afzonderlijk geëvalueerd en in twee rapportages (een tussenrapportage en een eindrapportage) in samenhang geanalyseerd. Deze rapportage betreft de evaluatie van interventie: Eenheid 75. Deze interventie bestaat uit twee onderdelen: een Game in de openbare ruimte met een app (Augmented Reality) en een Escaperoom.

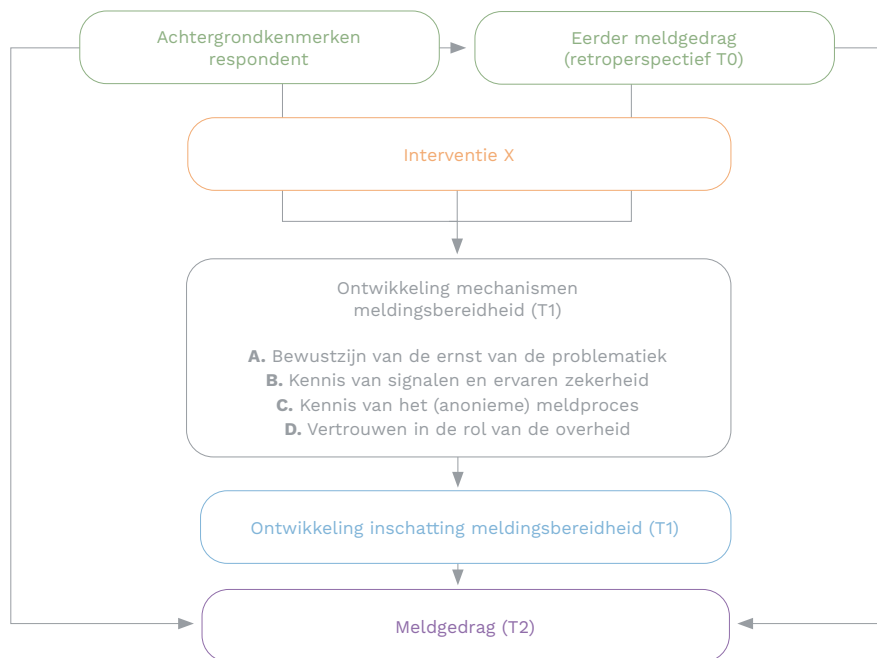


1.2. Onderzoeksvragen

In het kader van de evaluatie willen we de volgende vragen beantwoorden:

1. Welk doel heeft de interventie?
2. Welk mechanisme wil de gemeente met de interventie in gang zetten om de meldingsbereidheid te vergroten?
3. Van welke doelgroep verwacht men de meeste vooruitgang?
4. Wat zijn de achtergrondkenmerken van de participanten aan de interventie (en hoe verhouden deze zich tot de populatie)?
5. In hoeverre gaan de beoogde mechanismen van de interventie in werking? Welke verschillen zijn er hierin tussen participanten aan de interventie met verschillende achtergrondkenmerken?
6. Leidt de interventie tot een hogere inschatting van meldingsbereidheid? Welke verschillen zijn er hierin tussen participanten aan de interventie met verschillende achtergrondkenmerken?
7. Welke randvoorwaarden blijken uit het onderzoek van belang voor het succesvol inzetten van de interventie?

Onderstaand figuur geeft de onderzoeksvragen grafisch weer.



Figuur 1.1 Grafische weergave evaluatiemodel

De startsituatie van het evaluatiemodel betreft de achtergrondkenmerken en het eerdere meldgedrag van de respondenten (**groen**), waarna een interventie (**oranje**) plaatsvindt. De veronderstelling is dat door deze interventie één of meerdere mechanismen die van invloed zijn op de (inschatting van) meldingsbereidheid zich gaan ontwikkelen (**grijs**). De veronderstelling is dat de ontwikkeling van mechanismen zorgt voor een verbetering van de inschatting van meldingsbereidheid op T1 (de eerste meting; **blauw**) en tot feitelijk meer meldgedrag op T2 (tweede meting; **paars**).

1.3 Onderzoeksopzet

Na deelname aan de Game Eenheid 75 zijn 45 personen gestart met de vragenlijst, waarvan er vijf ook de Escaperoom hebben gedaan. Om dubbele respondenten te voorkomen (zij kunnen immers beide vragenlijsten ingevuld hebben) en om een goed onderscheid te kunnen maken tussen de effecten van de Escaperoom en de Game zijn deze respondenten in deze evaluatie buiten beschouwing gelaten. Er blijven 39 respondenten over die de vragenlijst over de Game volledig hebben afgerond. De online invulduur van deze 39 personen lag tussen de 4 minuten en 49 minuten. Het vermoeden is dat bij de invulduur van 49 minuten er tussentijds pauzes zijn genomen. De invulduur lag bij het gros van de respondenten (15 van de 22) tussen de 3 en 10 minuten.

Na deelname aan de Escaperoom Eenheid 75 zijn 46 personen gestart met de vragenlijst. We laten de vijf personen die ook de Game hebben gedaan ook hier buiten beschouwing en de vier respondenten die de lijst maar een klein deel hebben ingevuld. Van de 37 respondenten die dan overblijven lag de online invulduur tussen de 3 minuten en 51 minuten. Het vermoeden is – zoals hiervoor ook al opgemerkt – dat bij de invulduur van 51 minuten er tussentijds pauzes zijn genomen. De invulduur lag meestal (bij 25 van de 37 respondenten) tussen de 3 en 10 minuten.

1.4 Doel en inhoud interventies⁴

Het doel van de game Eenheid 75 is maatschappelijke weerbaarheid tegen ondermijnende criminaliteit te creëren en de meldingsbereidheid van inwoners te vergroten. De interventie richtte zich op mensen die wel de intentie hebben om te melden, maar dit nog niet doen. Hierbij was er geen specifieke focus qua leeftijd. De interventie-ontwikkelaars stellen dat de Game voor een breed publiek toegankelijk is.

Game

De game is inmiddels op verschillende plekken ingezet: Valkenswaard (oktober 2020), Nederweert, Leudal en Veldhoven (najaar 2021). Voor een beschrijving van de inhoud baseren we ons op de inzet van de game in Valkenswaard.

In oktober 2020 is een krant bij inwoners van Valkenswaard bezorgd met een aankondiging van het spel, inclusief enkele (verborgen) eerste aanwijzingen. Na het downloaden van de app gingen spelers op zoek naar andere aanwijzingen die verspreid door Valkenswaard verstopt zaten in de vorm van AR (augmented reality) objecten. Bij AR objecten moet gedacht worden aan objecten zoals deze ook gebruikt worden in app's zoals Pokemon GO. Elke dag kwam er binnen het spel een nieuw object beschikbaar, zie onderstaand schema.

Za 17 okt. om 9.00 uur - Aanwijzing 1

AR - Situatie: Dumping van lege vaten (tonnen) in een natuurgebied
Parkeerplaats Malpie, coördinaten 51.334736, 5.443635

Za 17 okt. om 9.30 uur - Aanwijzing 2

AR - Situatie: Grote hoeveelheid cash gevonden op straat, betalen mensen met grote hoeveelheden cash dan is dat verdacht. Witwassen is nodig en hoe doe je dat...
Parkeerterrein rondom De Hofnar, coördinaten 51.349885, 5.460530

Zo 18 okt. om 9.00 uur - Aanwijzing 3

AR - Situatie: Grondstoffen drugsfabriek zijn opgeslagen in een zeecontainer, speler leren wat er in drugs zit en hoe slecht dat voor jezelf en het milieu is. Parkeerterrein Kloosterplein, coördinaten 51.348120, 5.457257

Zo 18 okt. om 9.30 uur - Aanwijzing 4

AR - Situatie: Witwaslocaties op polaroid foto's, welke van de vier is een witwaslocatie: de zonnestudio waar nooit een klant komt en waar 's nachts wel een licht brand. Pleintje bij Promenade nabij restaurant Sirtaki, coördinaten 51.352099, 5.462555

Ma 19 okt. om 9.00 uur - Aanwijzing 5

AR - Situatie: Bus die ergens is achtergelaten met gasflessen achterin. Wit busje dat is gebruikt voor het vervoer van gestolen gasflessen die in het lab zijn gebruikt. Parkeerterrein Carillonplein, coördinaten 51.350477, 5.455999

4. De tekst in de ze paragraaf over de Game is (vrijwel geheel) overgenomen uit het document: Vergroten van maatschappelijke weerbaarheid & meldingsbereidheid Pilot Valkenswaard: Gamification - Catch them if you can! -

Ma 19 okt. om 9.30 uur - Aanwijzing 6

AR - Situatie: Auto met merkkleding tassen in kofferbak. Een 'loopjongen' zonder baan heeft een dure auto en merkkleding, waar doet ie het van = ongebruikelijk bezit. Deken Mandersplein, coördinaten 51.353637, 5.458803

Di 20 okt. om 9.00 uur - Aanwijzing 7

AR - Situatie: Smartphone met berichtenwisseling. Waar gaat de drugs naartoe? Dan vind je uit in de 'straattaal' in deze hint, naar de haven van Rotterdam. Voetgangersgebied achter Galerie de Kunstkeuken, coördinaten: 51.350419, 5.459797

Di 20 okt. om 9.30 uur - Aanwijzing 8

AR - Situatie: Beveiligingscamera met video. Camera maakte beelden van een rijdend busje, als spelers die op de plattegrond in de krant volgen komen ze bij de plek van het lab, dat is ook de plek van de escape room! Brandweerkazerne bij parkeerterrein Emmalaan, coördinaten: 51.346668, 5.457687

De aanwijzingen in bovenstaand schema laten zien dat de Game zich richt op een specifieke vorm van ondermijnende criminaliteit, namelijk de productie en handel van harddrugs. En op criminaliteitsvormen die daaraan gerelateerd zijn, zoals afvaldumping en witwassen.

Escaperoom

De Escaperoom Eenheid75 is juli en augustus 2021 gevestigd geweest in de kelder van theater de Hofnar in Valkenswaard. Het is een pop-up escaperoom die op elke locatie kan worden opgebouwd. De kamer bestaat uit drie verschillende ruimtes en is een verlaten drugslab. De verhaallijn van de Escaperoom is als volgt:

“Eenheid75 is de drugsbende op het spoor in de AR game dus de criminelen zijn daarom snel gevlucht. Het lab is onklaar gemaakt en er zijn nu geen gevaren meer maar wel veel clues te vinden waarmee een naderend drugstransport kan worden onderschept. Dat is de opdracht van de spelers.”

Deelnemers krijgen 45 minuten de tijd om uit de Escaperoom te komen. Dit kunnen zij bereiken door de juiste aanwijzingen te vinden waarmee ze het drugsnetwerk op kunnen rollen. Dit kan met een groepje van maximaal vier personen. De Escaperoom verloopt als volgt:

Ze komen binnen in een onderzoekruimte met kluisjes en een slot op een volgende deur. Deze ruimte is een dekmantel voor het lab dat achter het slot zit.

Als ze de code hebben ontcijferd komen ze in het lab terecht. Een vieze ruimte met overal afval, vaten, ketels en grondstoffen en een matras in een hoek. Spelenderwijs gaat de groep van clue naar clue en er opent een kast.

Achter die kast zit nog een ruimte waarin veel cash geld te vinden is en een bureau en telefoon. Hiermee vinden ze meer informatie en kunnen de spelers het drugstransport onderscheppen.

Lukt dit op tijd? Dan spreekt de burgemeester van Valkenswaard ze via een filmpje toe en bedankt hen voor hun inzet.

Na afloop krijgt de groep een geurkaart mee naar huis en de anijsgeur is ook in de ruimte zelf verspreid. Het is de bedoeling dat ze hiermee de geur leren kennen. Ook krijgen ze nog aanvullende informatie over het melden van drugscriminaliteit.

Het spel heeft als doel inwoners bewust te maken van de gevaren van ondermijnende criminaliteit en hen over dit onderwerp aan het denken te zetten. Ook is het streven om spelers te leren waar ze signalen van ondermijning in hun buurt kunnen melden en hoe dit in zijn werk gaat, anoniem of niet. De Escaperoom heeft drugscriminaliteit als focus genomen – vergelijkbaar met de Game.

Het inzetten van een Escaperoom heeft tot doel door speelelementen gebruikers te motiveren en hun ervaring te verrijken. Zoals de interventie-ontwikkelaar stelt:

“De meest effectieve manier op iets te leren is nu eenmaal door het te doen. Dit geldt zeker voor het opdoen van kennis, samenwerken en het bewerkstelligen van gedragsverandering. (...) Het competitieve karakter zorgt bovenal voor grote betrokkenheid en een hoog leereffect.”

Mechanismen

Voor zowel de Game als de Escaperoom zijn we nagegaan in hoeverre de factoren die een rol spelen bij de meldingsbereidheid van ondermijnende criminaliteit in de interventies aan de orde komen. Per factor staan de bevindingen in onderstaande tabel weergegeven.

Hoewel allebei de interventies – de Game en de Escaperoom – aan alle factoren aandacht geven, is er wel een verschil te constateren in de mate waarin dat gebeurt. Bij de Game is er meer/breder aandacht voor de gevolgen van drugs en kennis over signalen. Hiernaast wordt de boodschap dat elk klein stukje informatie van belang is voortdurend herhaald (bij elke oplossing en melding), hetgeen ook het geval is voor meldmogelijkheden.

Aan het vertrouwen in het optreden van de overheid besteedt de Escaperoom juist wat meer aandacht, met name omdat deze aandacht echt in de interventie zit (namelijk aan het einde van het spel). Bij de Game is deze factor niet in het spel meegenomen, maar apart in een krantenartikel.

Ontwikkeling op...	Game	Escaperoom
Perceptie van de ernst van de problematiek	Gevolgen van drugs voor jezelf en milieu (aanwijzing 1 en 3).	De ruimte waarin het spel plaatsvindt is een verlaten drugslab. Door de realistische sfeer die is neergezet zie je dat er veel cash geld omgaat en een lab gevaarlijk is vanwege gebruik van chemische stoffen.
Kennis over signalen	Verschillende vormen van drugscriminaliteit met signalen: drugsafval dumping (aanwijzing 1), witwassen (aanwijzing 4), drugslab (aanwijzing 5), loopjongen (aanwijzing 6).	Geurkaart die na afronding wordt meegegeven.
Zekerheid over bewijs	Bij elke oplossing en dus melding in het spel verschijnt een tekst, die ook te horen is, waarin wordt benadrukt dat ook kleine stukjes informatie juist van belang kunnen zijn en dat melden dus helpt.	In de afsluitende video roept de burgemeester bezoekers op om te melden. De boodschap hierin is: ook wanneer je iets kleins ziet, kan dit een laatste puzzelstukje in een onderzoek zijn.
Kennis over en geloven in anoniem melden	Bij elke oplossing en dus melding in het spel verschijnt een tekst, die ook te horen is, waarin meldmogelijkheden worden benadrukt en uitgelegd. Ook in de krant staat een artikel hierover, waarin anoniem melden uitgelegd staat.	Aanvullende informatie over het melden van drugscriminaliteit die na afronding wordt meegegeven.
Het vertrouwen in het optreden van de overheid	De burgemeester benadrukt in de huis-aan-huis krant dat je informatie bij de overheid in de juiste handen is en dat we moeten samenwerken in de aanpak van ondermijning.	De burgemeester spreekt aan het eind van het spel spelers toe en legt uit dat je informatie bij de overheid in de juiste handen is en dat we moeten samenwerken in de aanpak van ondermijning.

Tabel 1 Aandacht voor mechanismen in de interventies Game en Escaperoom Eenheid 75

Tot slot is het goed om op te merken, dat de Game mogelijk een grotere impact op de deelnemers kan hebben omdat dit spel van langere duur is dan de Escaperoom. Bij de Game zijn er over vier dagen aanwijzingen gegeven, waardoor dit spel ook over die termijn uitstrekt. De Escaperoom beslaat daarentegen maar één moment.

1.5 Bereik interventie

Game

In Valkenswaard hebben er 170 teams deelgenomen aan de Game Eenheid75, in Leudal 83 en Nederweert 92. Voor de evaluatie zijn vragenlijsten van 40 respondenten die alleen aan de game van Eenheid 75 meegedaan hebben beschikbaar. Van deze onderzoeksgroep heeft het merendeel het spel met familie gespeeld (67%), gevolgd door met vrienden (16%). Er zijn ook respondenten die de game alleen (5%) of met collega's (5%) hebben gedaan. Twee respondenten geven aan dat ze toevallig met aan ander team in aanraking kwamen tijdens de game en met dit team verder te zijn opgetrokken (5%): "Met mijn vriend en toen kwamen we een moeder met haar zoontje en dochter tegen. We hebben vanaf toen samen de game opgelost."

De respondenten zijn afkomstig uit Valkenswaard (18), Veldhoven (4), Leudal (9) en Nederweert (9). Van deze 40 respondenten hebben er 38 de hele vragenlijst ingevuld. Deze respondenten gebruiken we in deze paragraaf als steekproef om enkele kenmerken van de deelnemers aan de interventie te beschrijven⁶.

Van de respondenten zijn er 15 man, 19 vrouw en 2 wil het niet zeggen⁷. De leeftijd loopt van 9-58 jaar en het gemiddelde betreft 32 jaar. Dit is relatief laag in vergelijking tot eerdere binnen dit project geëvalueerde interventies. Het opleidingsniveau is relatief hoog (hetgeen wel vergelijkbaar is met eerdere interventies): 64% van de respondenten volgt een HBO-WO studie of heeft deze afgerond, 21% MBO, 3% HAVO/VWO en 4% geen onderwijs, basisonderwijs of VMBO. Aangaande drugsgebruik zien we dat één respondent softdrugs heeft gebruikt in het afgelopen jaar en drie respondenten cocaïne, amfetamine en/of XTC (in totaal gaat het om vier respondenten die drugs hebben gebruikt).

Gevraagd naar de kennis die respondenten hadden over drugscriminaliteit voor deelname aan het spel Eenheid 75, blijkt deze kennis vrij beperkt te zijn. Van de respondenten zegt 51% dat ze weinig kennis hadden: 46% redelijk weinig en 5% heel weinig. Hiernaast stelt 49% redelijk veel kennis te hebben.

Escaperoom

Aan de Escaperoom hebben in Valkenswaard 61 groepen deelgenomen, dus ongeveer zo'n 200 mensen in totaal. Hiervan hebben 41 personen de vragenlijst ingevuld (waarvan 34 helemaal). Van de respondenten heeft het merendeel het spel met familie gespeeld (51%), gevolgd door met vrienden (27%) en met collega's (22%). Die laatste categorie is opvallend te noemen en afwijkend van het deelnemersveld van de Game.

Van deze respondenten zijn er 12 man, 20 vrouw en 2 willen het niet zeggen⁸. De leeftijd loopt van 15-61 jaar en het gemiddelde betreft 38 jaar. Het opleidingsniveau is relatief hoog (maar minder hoog dan bij de Game): 56% van de respondenten volgt een HBO-WO studie of heeft deze afgerond, 15% MBO, 3% HAVO/VWO, 12% MAVO/VMBO en 3% LBO (12% geeft geen antwoord).

Aangaande drugsgebruik zien we dat twee respondenten softdrugs hebben gebruikt in het afgelopen jaar.

Het merendeel van de respondenten heeft voorafgaand aan de Escaperoom redelijk weinig kennis over drugscriminaliteit: 39% redelijk weinig en 19% heel weinig. Hiernaast stelt 31% redelijk veel kennis te hebben en slechts 11% heel veel kennis.

Reflectie

Wat opvalt, is dat met de Game en de Escaperoom Eenheid 75 in vergelijking met de eerder ingezette interventies - hennepcontainer, Xtacy-geur en Immersive Room - een wat jongere doelgroep bereikt is. Gemiddeld waren de deelnemers van de Game en de Escaperoom respectievelijk 32 en 38 jaar. Bij de Immersive Room was de gemiddelde deelnemer 51 jaar, bij de hennepcontainer en Xtacy-geur op de Veiligheidsmarkt 45 jaar en de Xtacy-sessie op de Veiligheidsdag 59 jaar.

6. Het is hierbij goed om op te merken dat de non-respons selectief kan zijn, bijvoorbeeld dat jongeren vaker aan het onderzoek mee hebben gewerkt dan ouderen. Deze beschrijving kan kenmerken dient dus als een indicatie van de achtergrondkenmerken van deelnemers gezien te worden.

7. De vragen over achtergrondkenmerken stonden aan het einde van de vragenlijst. Deze vragen zijn door 36 respondenten ingevuld.

8. De vragen over achtergrondkenmerken stonden aan het einde van de vragenlijst. Deze vragen zijn door 34 respondenten ingevuld.

Dat de Game en de Escaperoom wat jongere inwoners aantrekken komt waarschijnlijk (groten)deels door de aard en inhoud van deze interventies: een Pokemon-achtig spel en een Escaperoom zullen over het algemeen vooral de wat jongere inwoners enthousiasmeren – en minder 65-ers. Het kan echter ook te maken hebben met de locaties waar de andere interventies zijn ingezet. Indien de Immersive Room niet op een markt, maar voor een hogeschool of universiteit zou zijn geplaatst, dan was er hoogstwaarschijnlijk een andere doelgroep bereikt.

1.6 Eerder meldgedrag

Game

Zestien van de respondenten die aan de Game hebben deelgenomen hebben wel eens een vorm van ondermijnende criminaliteit waargenomen⁹. Voor een overzicht zie tabel 1.1. Het gaat in totaal om 34 constateringingen. En van deze 34 constateringingen zijn er 7 gemeld bij een (overheid)instantie.

	Ja, dat weet ik zeker	Ja, al weet ik dat niet helemaal zeker	Gemeld
Hennepteelt	1	4	2
Maken harddrugs	0	0	N.v.t.
Verkopen harddrugs	3	6	0
Illegale prostitutie	0	0	N.v.t.
Dumpen van drugsafval	4	1	3
Illegale bewoning	0	5	2
Vuurwapenbezit	0	0	N.v.t.
Illegaal gokken	1	2	0
Witwassen	2	5	0

Tabel 1.1 Waarneming (ondermijnende) criminaliteit (N=37)

Veertien respondenten hebben tenminste één vorm niet gemeld. Aan hen is gevraagd naar de reden waarom ze niet gemeld hebben. De meeste antwoorden op deze vraag betreffen het niet zeker genoeg zijn over hetgeen ze waargenomen hebben:

Ik ben bang dat ik iemand vals beschuldig (6 keer).

Ik had (te) weinig bewijs (6 keer).

Ik wist het niet zeker genoeg (10 keer).

Maar, er komen ook andere redenen naar voren om niet te melden:

Ik wil geen verrader zijn (3 keer).

Ik ben bang voor wraak (4 keer).

Melden heeft geen zin, dit soort activiteiten zijn toch niet te stoppen (2 keer).

De politie/gemeente doet toch niets met mijn melding (1 keer).

Ik heb er zelf geen last van (1 keer).

9. Het gaat om vormen van ondermijnende criminaliteit die wij in de vragenlijst opgenomen hebben. Alleen vuurwapenbezit is feitelijk geen ondermijnd delict. Maar ervaring leert wel dat dit delict wel vaak met ondermijnende praktijken samenhangt.

Escaperoom

Tien respondenten die meegedaan hebben aan de Escaperoom hebben al eens een vorm van ondermijnende criminaliteit waargenomen, zie tabel 1.2. Het gaat in totaal om 26 constatering. Van deze 26 constatering hebben respondenten er 15 bij een instantie gemeld.

	Ja, dat weet ik zeker	Ja, al weet ik dat niet helemaal zeker	Gemeld
Hennepteelt	4	1	4
Maken harddrugs	1	1	2
Verkopen harddrugs	3	2	4
Illegale prostitutie	1	0	0
Dumpen van drugsafval	1	2	1
Illegale bewoning	3	1	3
Vuurwapenbezit	1	0	0
Illegaal gokken	0	0	N.v.t.
Witwassen	2	3	1

Tabel 1.2 Waarneming (ondermijnende) criminaliteit (N=36)

Van de tien respondenten die (al dan niet zeker) één of meerdere vormen van criminaliteit hebben waargenomen, hebben zes tenminste één vorm niet gemeld. Aan hen is gevraagd naar de reden waarom ze niet gemeld hebben. Vergelijkbaar met de game hebben de meeste (en in dit geval zelfs alle) antwoorden op deze vraag betreffen het niet zeker genoeg zijn over hetgeen ze waargenomen hebben:

Ik had (te) weinig bewijs (3 keer).

Ik wist het niet zeker genoeg (4 keer).

Slechts 1 antwoord is van andere aard, namelijk het niet melden vanwege 'Werk zelf in de omgeving'.

Bovenstaande bevinding - dat te weinig zekerheid de belangrijkste reden om niet te melden is - is in lijn met bevindingen uit eerder onderzoek. Ditzelfde beeld kwam namelijk naar voren uit het vooronderzoek naar meldingsbereidheid van ondermijnende criminaliteit (Broekhuizen, Meulenkamp, Stoutjesdijk, Boutellier 2018), de evaluaties van eerder uitgevoerde interventies (Broekhuizen & Mehlbaum 2019) en een recent uitgevoerd onderzoek in Zaanstad (Mehlbaum & Broekhuizen 2020).

10. Het gaat om vormen van ondermijnende criminaliteit die wij in de vragenlijst opgenomen hebben. Alleen vuurwapenbezit is feitelijk geen ondermijnend delict. Maar ervaring leert wel dat dit delict wel vaak met ondermijnende praktijken samenhangt.

11. Broekhuizen J., Meulenkamp T., Stoutjesdijk F en Boutellier H. (2018) Ondermijnende criminaliteit en de meldingsbereidheid van burgers. Een pilotonderzoek in drie buurten in Brabant-Zeeland. Amersfoort: Bureau Broekhuizen. Zie ook <https://www.bureaubroekhuizen.nl/nl/publicaties/detail/ondermijnende-criminaliteit-en-de-meldingsbereidheid-van-burgers>

12. Broekhuizen J., en Mehlbaum S. (2019) Tussenrapportage evaluatie pilots meldingsbereidheid ondermijnende criminaliteit. Inzichten uit de evaluatie van de eerste twee pilots. Amersfoort: Bureau Broekhuizen. Zie ook: [meldingsbereidheid-tussenrapportage-20012020-v1.pdf](https://www.bureaubroekhuizen.nl/nl/publicaties/detail/meldingsbereidheid-tussenrapportage-20012020-v1.pdf) ([bureaubroekhuizen.nl](https://www.bureaubroekhuizen.nl))

13. Mehlbaum S. en Broekhuizen J. (2020) Vreemde geuren. Nulmeting meldingsbereidheid drugsproductielocaties in Zaanstad. Halfweg: Mehlbaum onderzoek. Zie ook: [vreemde-geuren-nulmeting-meldingsbereidheid.pdf](https://www.bureaubroekhuizen.nl/nl/publicaties/detail/vreemde-geuren-nulmeting-meldingsbereidheid.pdf) ([bureaubroekhuizen.nl](https://www.bureaubroekhuizen.nl))



2 Ontwikkeling mechanismen meldingsbereidheid

In eerder onderzoek (Broekhuizen, Meulenkamp, Stoutjesdijk, Boutellier 2018) onderscheidde we verschillende factoren die van invloed zijn op de meldingsbereidheid van burgers:

1. De zekerheid en bewijs over daderschap. Burgers blijken bang dat ze iemand vals beschuldigen en dat ze hun melding onvoldoende kunnen onderbouwen.
2. Perceptie van de ernst van de problematiek. Burgers die georganiseerde criminaliteit niet erg vinden, er zelf geen last van hebben en denken dat dit type criminaliteit geen negatief gevolg voor de buurt heeft, zijn minder bereid om te melden. Dit speelt met name bij hennepsteelt.en.
3. Het vertrouwen in het optreden van de overheid. Burgers zijn minder geneigd om te melden als ze denken dat de overheid de melding niet oppakt of niet succesvol ondermijnende criminaliteit aan kan pakken.
4. Kennis over en geloven in anoniem melden. Burgers die niet weten dat anoniem melden bestaat en er niet in geloven dat dit ook daadwerkelijk anoniem is, zijn minder bereid om te melden. Zij zijn bang voor represailles.

In dit hoofdstuk bespreken we in hoeverre deelname aan de game Eenheid 75 of de Escaperoom van Eenheid 75 heeft bijgedragen aan een ontwikkeling van deze factoren.

2.1 Bewustzijn

Game

Figuur 2.1 laat zien dat het merendeel van de deelnemers aan game Eenheid 75 zich meer bewust is geworden van de ernst van drugscriminaliteit en het belang dergelijke criminaliteit te melden, ook als het slechts een vermoeden betreft.

Van de 37 respondenten stellen 32-33 dat ze na deelname aan de game Eenheid 75:

Beter weten dat melden ook belangrijk is als je alleen een vermoeden van drugscriminaliteit hebt.

Meer vinden dat drugscriminaliteit echt een probleem is.

Dat ze beter snappen waarom het van belang is drugscriminaliteit te melden.

Dat ze vinden dat drugscriminaliteit negatieve gevolgen voor de samenleving heeft.

Escaperoom

Figuur 2.2 laat zien dat eveneens het merendeel van de deelnemers aan Escaperoom Eenheid 75 zich meer bewust is geworden van de ernst van drugscriminaliteit en het belang dergelijke criminaliteit te melden, ook als het slechts een vermoeden betreft.

Tussen de 30 en 31 respondenten (van 36 respondenten) geven aan dat ze na deelname aan de game Eenheid 75:

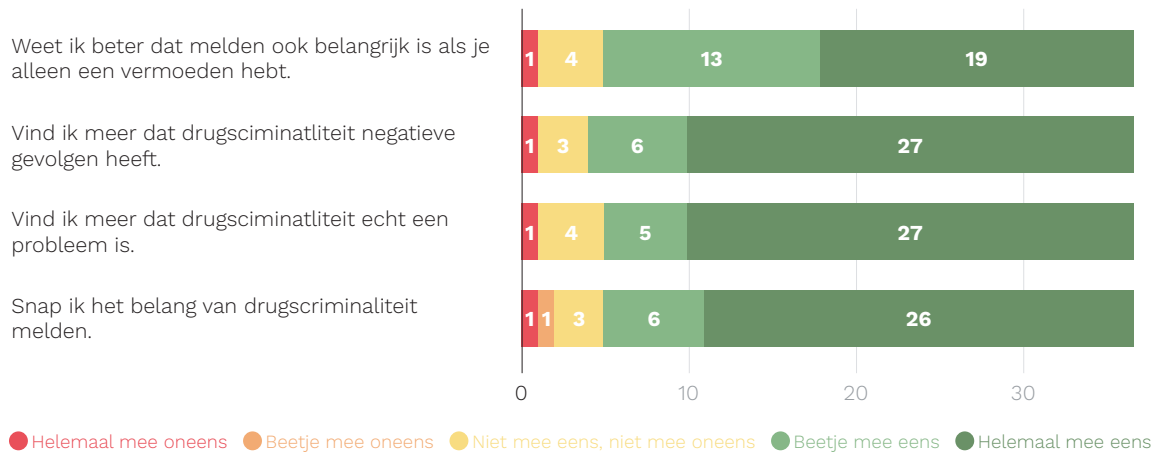
Meer vinden dat drugscriminaliteit echt een probleem is.

Dat ze beter snappen waarom het van belang is drugscriminaliteit te melden.

Dat ze vinden dat drugscriminaliteit negatieve gevolgen voor de samenleving heeft.

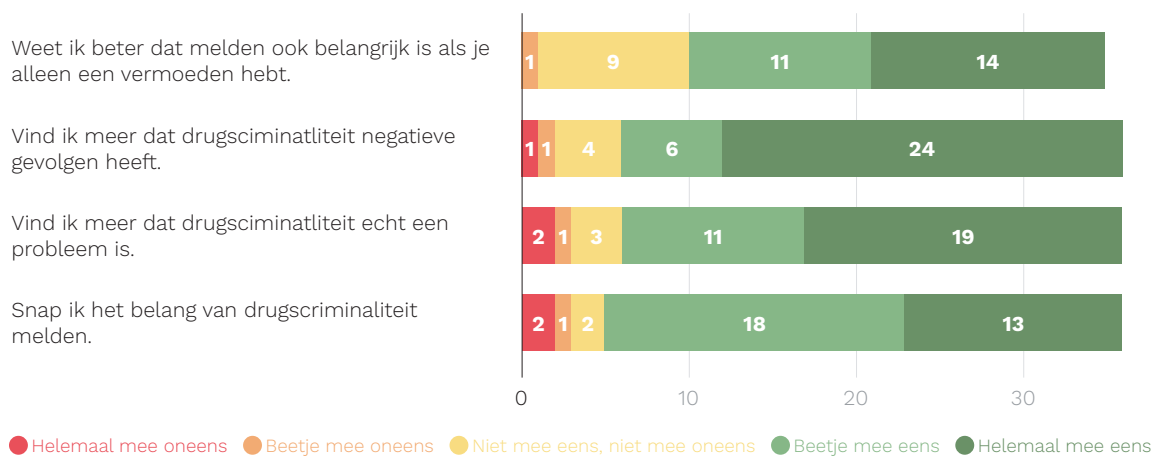
En 25 respondenten (van 35 respondenten) stellen beter te weten dat melden ook belangrijk is als je alleen een vermoeden van drugscriminaliteit hebt.

Na het meedoen aan Eenheid 75 - Sta stil bij drugscriminaliteit! (de game).....



Figuur 2.1 Ontwikkeling bewustzijn ernst en belang melden door deelname game Eenheid 75 (N=378)¹⁴

Na het meedoen aan Eenheid 75 - Sta stil bij drugscriminaliteit! (de escaperoom).....



Figuur 2.2 Ontwikkeling bewustzijn ernst en belang melden door deelname Escaperoom Eenheid 75 (N=35-36)¹⁵

14. Stellingen zijn ingekort vanwege de leesbaarheid van het figuur. Voor de gehele vraagstelling, zie de vragenlijst in bijlage 2.

15. Stellingen zijn ingekort vanwege de leesbaarheid van het figuur. Voor de gehele vraagstelling, zie de vragenlijst in bijlage 2.

2.2 Kennis signalen

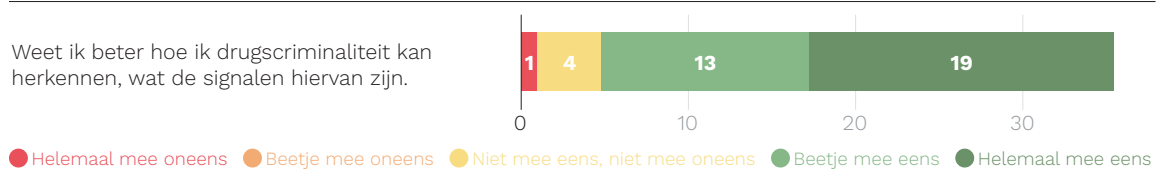
Game

Figuur 2.3 geeft weer dat 32 van de 37 deelnemers aan de game Eenheid 75 door het meedoen aan dit spel beter weten hoe drugscriminaliteit te herkennen is, wat hiervan signalen zijn.

Escaperoom

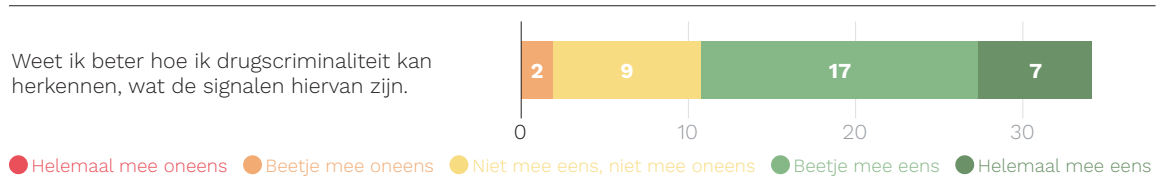
Hoewel het beeld iets minder positief is dan bij de Game, geeft wel een meerderheid (24 van 35 respondenten) aan dat ze door de Escaperoom Eenheid 75 beter weten hoe drugscriminaliteit te herkennen is, wat hiervan signalen zijn (figuur 2.4).

Na het meedoen aan Eenheid 75 - Sta stil bij drugscriminaliteit! (de game).....



Figuur 2.3 Ontwikkeling kennis signalen door deelname game Eenheid 75 (N=37)

Na het meedoen aan Eenheid 75 - Sta stil bij drugscriminaliteit! (de escaperoom).....



Figuur 2.4 Ontwikkeling kennis signalen door deelname Escaperoom Eenheid 75 (N=35)

2.3 Kennis over (anoniem) melden

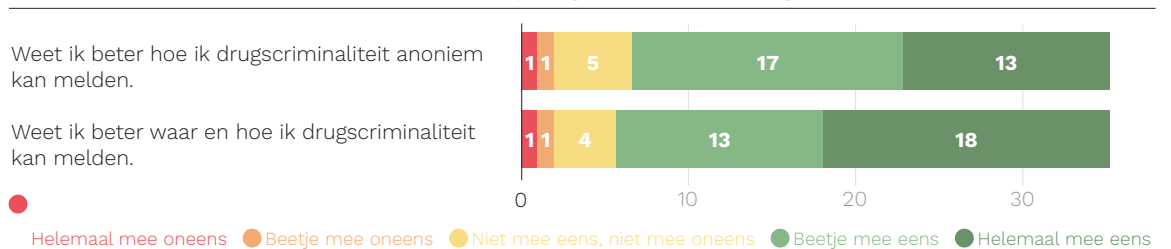
Game

Uit figuur 2.5 blijkt dat 30-31 van de 37 respondenten door deelname aan de game Eenheid 75 beter weten waar en hoe ze drugscriminaliteit (anoniem) kunnen melden.

Escaperoom

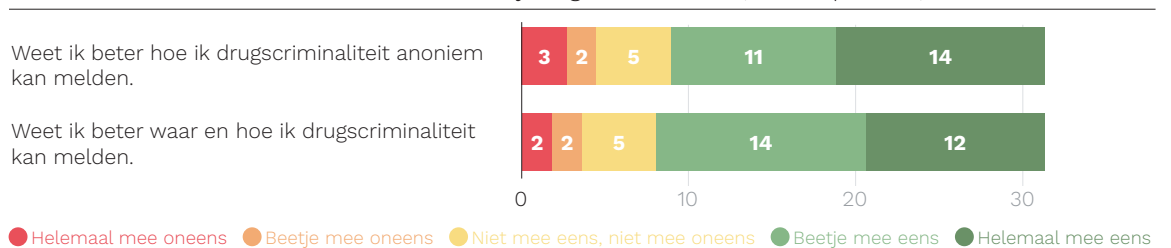
Figuur 2.6 geeft weer dat 25-26 respondenten van 35 respondenten door deelname aan de Escaperoom Eenheid 75 beter weten waar en hoe ze drugscriminaliteit (anoniem) kunnen melden. Dit beeld is iets minder positief dan bij de game.

Na het meedoen aan Eenheid 75 - Sta stil bij drugscriminaliteit! (de game).....



Figuur 2.5 Ontwikkeling (anoniem) melden door deelname game Eenheid 75 (N=37)

Na het meedoen aan Eenheid 75 - Sta stil bij drugscriminaliteit! (de escaperoom).....



Figuur 2.6 Ontwikkeling (anoniem) melden door deelname Escaperoom Eenheid 75 (N=35)

2.4 Vertrouwen in rol overheid

Game

Tot slot kijken we naar het vertrouwen in de overheid als het gaat om de aanpak van drugscriminaliteit en het omgaan met een melding van drugscriminaliteit. Figuur 2.7 toont de bevindingen. De ontwikkeling is wederom positief. Van de 36 respondenten denken na deelname aan de game Eenheid 75 er:

31 meer dat de overheid hen serieus neemt bij het melden van drugscriminaliteit.

26 hebben meer vertrouwen dat ze op een dergelijk melding iets terug horen van de overheid.

29 respondenten weten beter wat de overheid doet om drugscriminaliteit tegen te gaan.

Escaperoom

Tot slot kijken we naar de ontwikkelingen in de factor 'vertrouwen in de overheid' door deelname aan de Escaperoom.

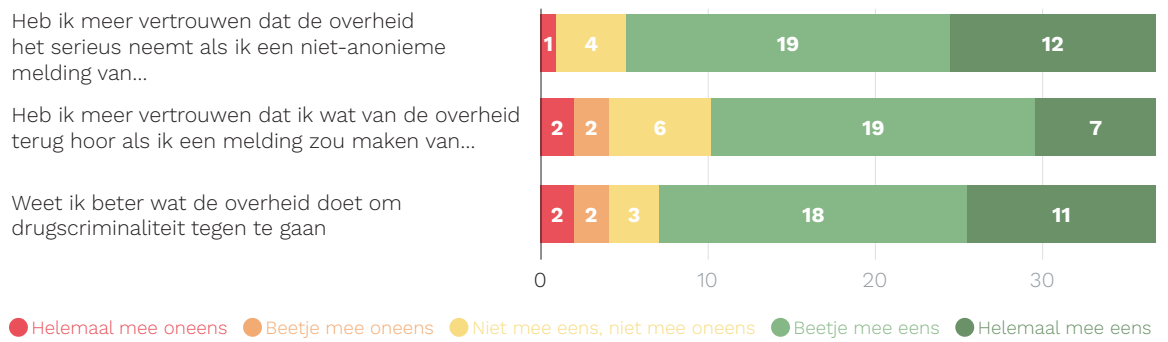
Bij twee elementen is de ontwikkeling vergelijkbaar met die van de hiervoor beschreven thema's, namelijk een ruime meerderheid die een positieve ontwikkeling heeft doorgemaakt:

23 van 34 respondenten heeft nu meer vertrouwen dat hij wat terug hoort van de overheid op een melding;

25 van de 34 respondenten weet beter wat de overheid doet om drugscriminaliteit tegen te gaan.

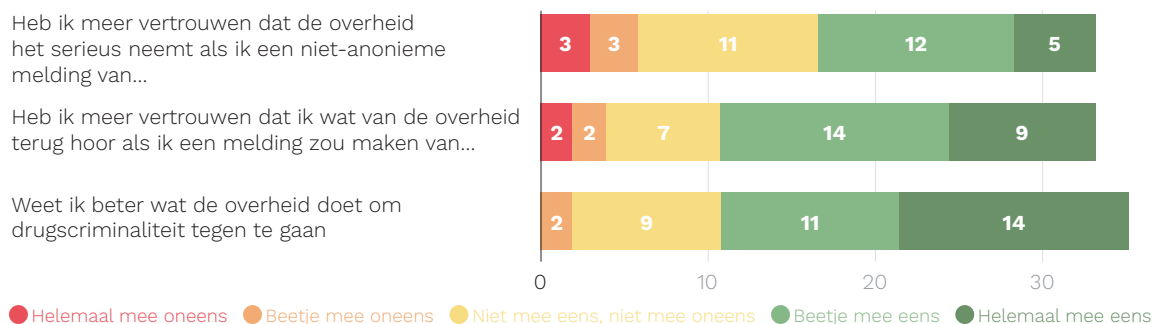
Eén ontwikkeling is wat minder positief, namelijk 'slechts' de helft (17 van 34 respondenten) heeft door deelname aan de Escaperoom meer vertrouwen dat de overheid hun melding serieus neemt.

Na het meedoen aan Eenheid 75 - Sta stil bij drugscriminaliteit! (de game).....



Figuur 2.7 Ontwikkeling vertrouwen overheid door deelname game Eenheid 75 (N=36)

Na het meedoen aan Eenheid 75 - Sta stil bij drugscriminaliteit! (de escaperoom).....



Figuur 2.8 Ontwikkeling vertrouwen overheid door deelname Escaperoom Eenheid 75 (N=34-36)

2.5 Vergelijking Game en Escaperoom

Tabel 2.9 laat zien wat de gemiddelde positieve ontwikkeling is op de mechanismen die bijdragen aan de meldingsbereidheid van ondermijnende criminaliteit¹⁷.

De Game heeft op alle mechanismen een meer positieve ontwikkeling in gang gezet dan de Escaperoom. Dit kan komen doordat de deelnemers aan de Escaperoom voorafgaand al meer positief op deze elementen waren. Het is hiernaast echter ook aannemelijk dat de inhoud en de duur van de twee interventies een rol in dit verschil spelen. Zoals in paragraaf 1.4 beschreven, heeft de Game meer en/of vaker aandacht besteedt aan de ernst van de problematiek, signalen van ondermijnende criminaliteit en kennis over (anoniem) melden.

Ontwikkeling op...	Game	Escaperoom
bewustzijn	87,2	81,1
kennis signalen	86,5	68,6
kennis over (anoniem) melden	82,4	72,9
vertrouwen in rol overheid	79,6	72,2

Tabel 2.9 Gemiddelde ontwikkeling op mechanismen, Game en Escaperoom



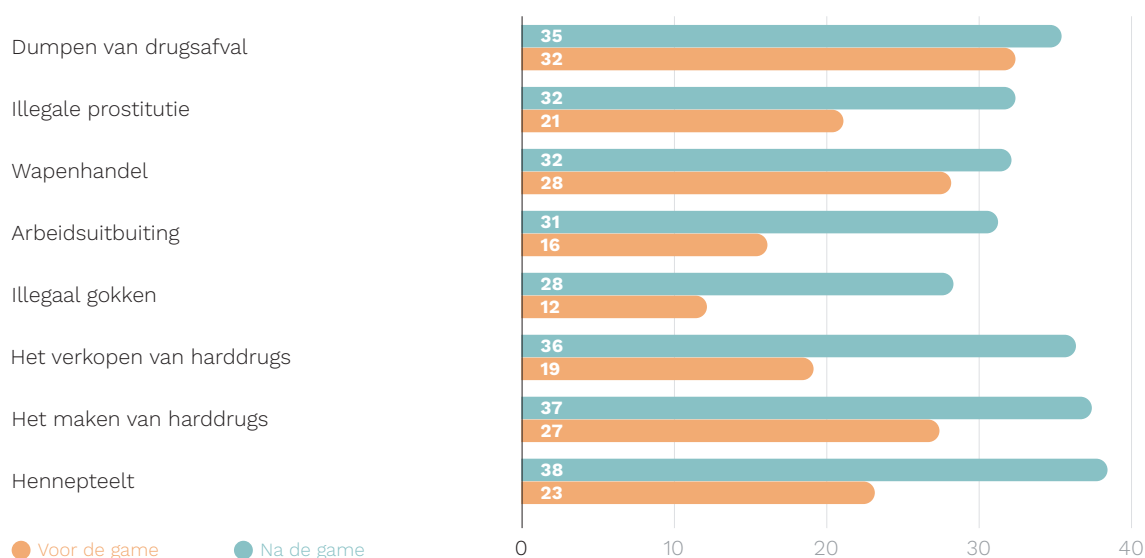
17. Gebaseerd op het gemiddelde aandeel respondenten dat met een stelling instemt (eens of helemaal mee eens).

3 Ontwikkeling inschatting meldingsbereidheid

In het vorige hoofdstuk beschreven we de ontwikkeling van de factoren die de meldingsbereidheid van ondermijnende criminaliteit kunnen beïnvloeden door deelname aan de game Eenheid 75. In dit hoofdstuk gaan we in op de ontwikkeling van de inschatting van meldingsbereidheid door deelname aan het spel. Hiermee geven we antwoord op de vraag: leidt de interventie tot een hogere meldingsbereidheid?

3.1 Game

We vroegen de respondenten om voor acht verschillende vormen van ondermijnende criminaliteit¹⁸ aan te geven of ze dit voor het bijwonen van de sessie gemeld zouden hebben en of ze hiervan na deze sessie melding zouden maken (voor de exacte vraagstelling zie bijlage 2). Figuur 3.1 laat zien welk deel van de respondenten na het deelnemen aan de game Eenheid 75¹⁹ melding zou maken van criminaliteit in vergelijking tot de situatie voor deze sessie.



Figuur 3.1 Ontwikkeling meldingsbereidheid (N=39)
Meldingsbereidheid betreft de categorieën waarschijnlijk wel en zeker wel melden.

Uit deze figuur komt over het algemeen een vrij sterke positieve ontwikkeling naar voren van de inschatting van meldingsbereidheid. Tussen de drie personen meer (drugsafval) en zeventien personen meer (verkopen harddrugs) zijn na Eenheid 75 bereid om melding te maken van ondermijnende criminaliteit dan voor deelname aan dit spel. De ontwikkeling is het sterkste waar nog de meeste winst te behalen viel. Zo waren relatief weinig mensen voor de interventie bereid tot het melden van het verkopen van harddrugs, illegaal gokken en arbeidsuitbuiting. Op deze fenomenen is na de interventie de sterkste vooruitgang te constateren. In bijlage 1 staan alle cijfermatige gegevens onderliggend aan figuur 3.1 weergegeven.

Bovenstaande analyse focust op het aandeel respondenten dat waarschijnlijk of zeker gaat melden en de ontwikkeling van het totaal van hen. In die analyse komen kleinere ontwikkelingen niet in zicht, bijvoorbeeld van iemand die eerst 'zeker niet' zou melden, maar nu 'waarschijnlijk niet' of van 'waarschijnlijk wel' naar 'zeker wel'. Om ook hier inzicht in te geven voerden wij een extra analyse uit, waarvan de resultaten in tabel 3.2 zijn weergegeven.

Hieruit blijkt dat per onderscheiden criminaliteitsfenomeen tussen de tien personen (dumpen drugsafval) en 22 personen (hennepteelt) een positieve ontwikkeling hebben doorgemaakt (één of

¹⁸. Omdat het begrip 'ondermijnende criminaliteit' breed en vaag is, hebben we ervoor gekozen dit begrip te operationaliseren door verschillende vormen van ondermijnende criminaliteit (met een focus op drugscriminaliteit, gezien de vergelijkbare focus van de interventies).

¹⁹. Hiervoor voegen we de categorieën waarschijnlijk wel en zeker wel bij elkaar.

meer categorieën positiever). Bij alle criminaliteitsvormen zijn er ook één of twee respondenten die juist een negatieve ontwikkeling laten zien.

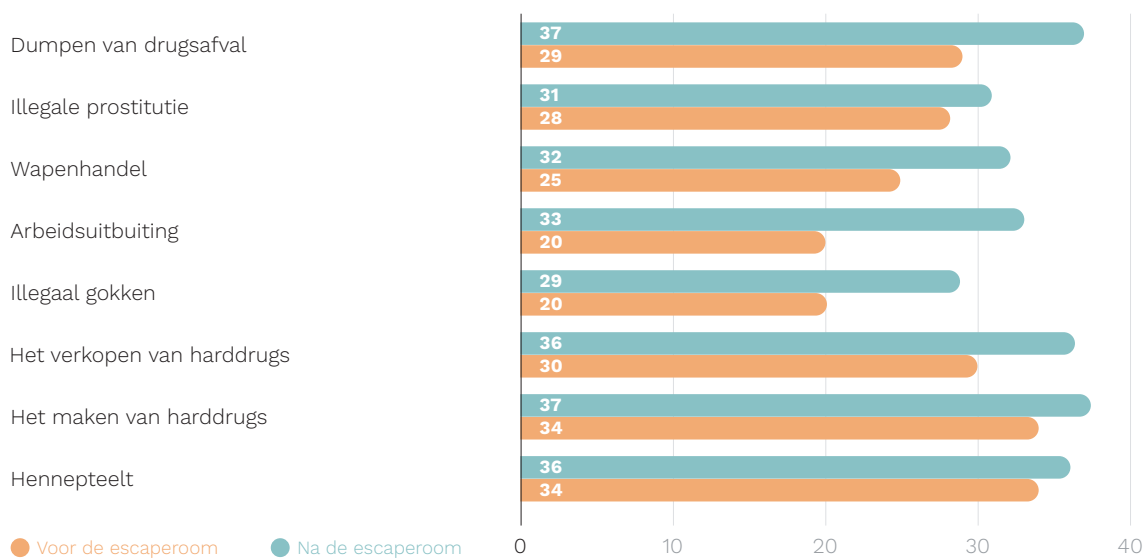
	Positief	Gelijk	Negatief
Hennepteelt	22	15	2
Maken harddrugs	16	22	1
Verkopen harddrugs	21	16	2
Illegale prostitutie	21	17	1
Dumpen van drugsafval	21	17	1
Illegale bewoning	11	27	1
Vuurwapenbezit	16	22	1
Illegaal gokken	10	27	2
Witwassen	0	2	0

Tabel 3.2 Ontwikkeling meldingsbereidheid, (N=39), inclusief kleinere verbeteringen

3.2 Escaperoom

Ook de deelnemers aan de Escaperoom vroegen we om voor acht verschillende vormen van ondermijnende criminaliteit aan te geven of ze dit voor het bijwonen van de sessie gemeld zouden hebben en of ze hiervan na deze sessie melding zouden maken. Figuur 3.2 laat de resultaten zien

Uit deze figuur komt over de hele linie een positieve ontwikkeling naar voren van de inschatting van meldingsbereidheid. Tussen de twee personen meer (hennepteelt) en dertien personen meer (arbeidsuitbuiting) zijn na de Escaperoom Eenheid 75 bereid om melding te maken van ondermijnende criminaliteit dan voor deelname aan dit spel. De ontwikkeling is het kleinst bij productie en verkoop van drugs, aangezien daar de meldingsbereidheid voorafgaande aan de Escaperoom al heel hoog was. Zo waren 34 van de 37 respondenten al bereid om hennepteelt te melden²⁰. De toename in meldingsbereidheid is het sterkste bij arbeidsuitbuiting en illegaal gokken. In bijlage 1 staan alle cijfermatige gegevens onderliggend aan figuur 3.3 weergegeven.



Figuur 3.3 Ontwikkeling meldingsbereidheid (N=37)
Meldingsbereidheid betreft de categorieën waarschijnlijk wel en zeker wel melden.

Figuur 3.3 liet zien hoeveel personen aangeven dat ze waarschijnlijk of zeker wel gaan melden, waarbij dus twee antwoordopties zijn samengenomen. Het is echter – zoals hiervoor aangegeven – ook mogelijk dat respondenten kleine ontwikkelingen doormaken, bijvoorbeeld van waarschijnlijk wel naar zeker wel. Om ook hier inzicht in te geven voerden wij een extra analyse uit, waarvan de resultaten in tabel 3.4 zijn weergegeven.

Hieruit blijkt dat per onderscheiden criminaliteitsfenomeen tussen de vijf personen (dumpen drugsafval) en dertien personen (illegaal gokken en arbeidsuitbuiting) een positieve ontwikkeling hebben doorgemaakt (één of meer categorieën positiever). Bij verschillende criminaliteitsvormen zijn er ook enkele respondenten die juist een negatieve ontwikkeling laten zien. Waardoor dit veroorzaakt wordt is op basis van onze gegevens niet te zeggen²¹. Het merendeel van de respondenten blijft echter 'gelijk'.

20. Overigens liet eerder onderzoek zien dat de intentie tot melden veel hoger ligt dan het feitelijke meldgedrag (Broekhuizen, e.a. 2018). Het is dus mogelijk dat hierin nog wel een ontwikkeling gaat plaatsvinden in de periode na deelname aan de Escaperoom.

21. Dit zien we overigens ook bij andere interventies die tot dusverre geëvalueerd zijn.

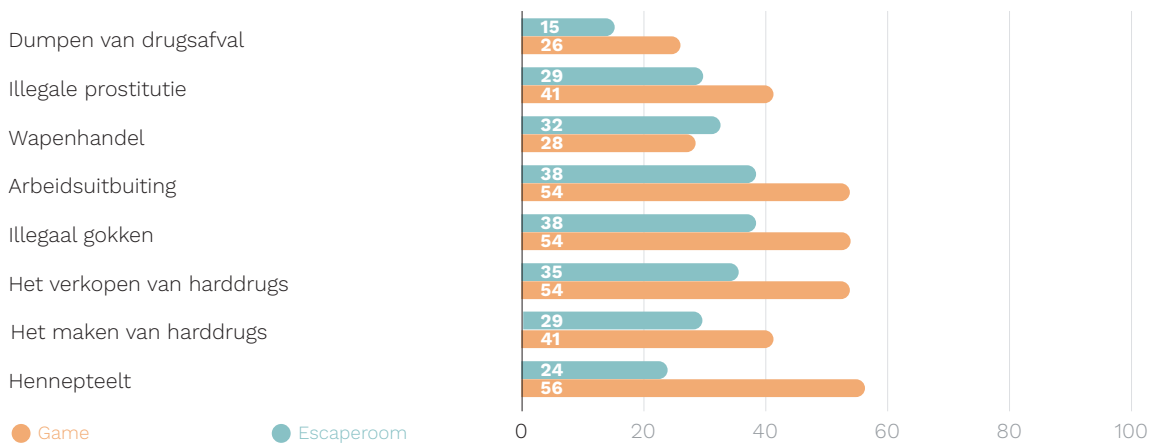
	Positief	Gelijk	Negatief
Hennepteelt	8	26	3
Maken harddrugs	10	25	2
Verkopen harddrugs	12	22	3
Illegale prostitutie	13	24	0
Dumpen van drugsafval	13	23	1
Illegale bewoning	11	25	1
Vuurwapenbezit	10	24	3
Illegaal gokken	5	31	1
Witwassen	0	2	0

Tabel 3.4 Ontwikkeling meldingsbereidheid, (N=34), inclusief kleinere verbeteringen

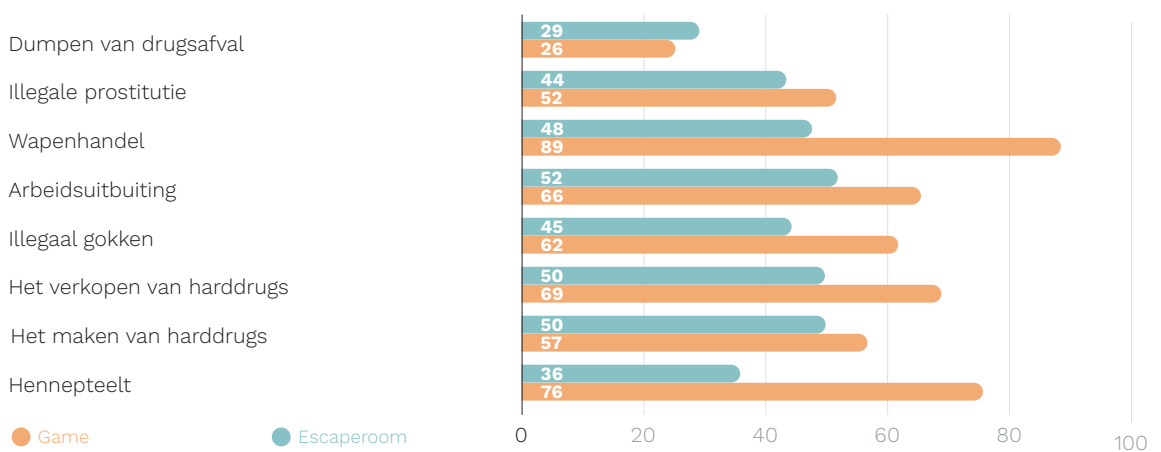
3.3 Vergelijking Game en Escaperoom

Wanneer we de bevindingen van de Game en de Escaperoom naast elkaar leggen, dan zien we bij de Escaperoom minder grote positieve ontwikkelingen in de meldingsbereidheid dan bij de Game (zie figuur 3.5).

Dit kan komen doordat de meldingsbereidheid bij deelnemers aan de Escaperoom voorafgaand al beduidend hoger lag dan bij deelnemers aan de Game, waardoor er minder winst te behalen viel. Om hierin zicht te krijgen, hebben we de analyse herhaald, alleen hebben de respondenten die al 'zeker wel' zouden melden buiten beschouwing gelaten. De bevindingen staan in tabel 3.6. Ook nu zien we (uitgezonderd bij het dumpen van drugsafval) dat de toename van meldingsbereidheid bij deelnemers aan de Game groter is dan bij deelnemers aan de Escaperoom.



Figuur 3.5 Ontwikkeling meldingsbereidheid, inclusief kleine verbeteringen, % (Escaperoom N=37 en Game, N=39)



Figuur 3.6 Ontwikkeling meldingsbereidheid, bij respondenten met verbeterpotentieel, % (Escaperoom en Game N=15-34²²)

Het is aannemelijk dat dit komt doordat de Game meer uitgebreid dan de Escaperoom de mechanismen geadresseerd heeft die een rol spelen bij de meldingsbereidheid van ondermijnende criminaliteit. En dat dit een interventie is die zich over een aantal dagen uitstrekt i.p.v. één moment betreft.

22. Dit aantal is afhankelijk van het aantal respondenten die niet 'zeker wel' hebben ingevuld op de vraag of ze zouden gaan melden voorafgaand aan de interventie.

Bijlage 1

Achterliggende cijfermatige tabellen

	Hennepteelt		Maken harddrugs		Verkopen harddrugs		Illegaal gokken	
	Voor	Na	Voor	Na	Voor	Na	Voor	Na
Zeker niet	0	0	1	1	3	1	5	1
Waarschijnlijk niet	18	1	13	1	19	2	25	10
Waarschijnlijk wel	14	21	17	19	10	20	8	20
Zeker wel	11	17	12	18	11	16	5	8

Tabel 1a Ontwikkeling inschatting meldingsbereidheid voor en na Game Eenheid75 (N=39)

	Arbeidsuitbuiting		Wapenhandel		Illegale Prostitutie		Dumpen drugsafval	
	Voor	Na	Voor	Na	Voor	Na	Voor	Na
Zeker niet	4	0	3	2	2	1	1	0
Waarschijnlijk niet	22	8	10	5	19	6	3	0
Waarschijnlijk wel	10	19	16	13	14	17	15	10
Zeker wel	7	12	14	19	8	15	24	29

Tabel 1b Ontwikkeling inschatting meldingsbereidheid voor en na Game Eenheid75 (N=39)

	Hennepteelt		Maken harddrugs		Verkopen harddrugs		Illegaal gokken	
	Voor	Na	Voor	Na	Voor	Na	Voor	Na
Zeker niet	1	0	2	0	1	0	4	0
Waarschijnlijk niet	2	1	1	0	6	1	13	8
Waarschijnlijk wel	19	18	17	15	17	19	12	15
Zeker wel	15	18	17	22	13	17	8	14

Tabel 2a Ontwikkeling inschatting meldingsbereidheid voor en na Escaperoom Eenheid75 (N=37)

	Arbeidsuitbuiting		Wapenhandel		Illegale Prostitutie		Dumpen drugsafval	
	Voor	Na	Voor	Na	Voor	Na	Voor	Na
Zeker niet	2	0	3	0	2	0	1	0
Waarschijnlijk niet	10	4	6	5	6	6	1	0
Waarschijnlijk wel	13	17	14	13	15	14	15	14
Zeker wel	12	16	14	19	14	17	20	23

Tabel 2b Ontwikkeling inschatting meldingsbereidheid voor en na Escaperoom Eenheid75 (N=37)

Bijlage 2

Vragenlijst Eenheid 75

Bedankt dat u onze vragenlijst wilt invullen. Deze vragenlijst gaat over het melden van drugscriminaliteit en over de Game en Escaperoom Eenheid 75 Sta stil bij drugscriminaliteit! in Valkenswaard. Het invullen duurt ongeveer vijf minuten en uw antwoorden worden anoniem verwerkt. Door deelname aan deze vragenlijst gaat u akkoord met het verwerken van uw antwoorden voor ons onderzoek.

Vraag 1

Aan welk onderdeel van 'Eenheid 75 Sta stil bij drugscriminaliteit!' heeft u deelgenomen?

- alleen de Game met de App
- alleen de Escaperoom
- de Game met de app én de Escaperoom

Vraag 2

Met wie heeft u hieraan deelgenomen? U mag meerdere antwoorden geven.

- vrienden
- familie
- niemand, ik heb alleen deelgenomen
- anders, namelijk:

Vraag 3

Stel dat u de volgende soorten criminaliteit in uw buurt ziet. Zou u voor vandaag hiervan melding hebben gemaakt?

	Zeker niet	Waarschijnlijk niet	Waarschijnlijk wel	Zeker wel
Hennepteelt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het maken van harddrugs (zoals XTC, heroïne, cocaïne en LSD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het verkopen van harddrugs (zoals XTC, heroïne, cocaïne en LSD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Illegaal gokken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arbeidsuitbuiting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wapenhandel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Illegale prostitutie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het dumpen van drugsafval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vraag 4

We hebben u net gevraagd of u voor vandaag melding zou hebben gemaakt van criminaliteit. We willen nu graag weten hoe dat nu is, dus nadat u aan Eenheid 75 (de Game en/of Escaperoom) heeft deelgenomen. Zou u nu, na vandaag melding maken als u de volgende soorten criminaliteit in uw buurt zou zien?

	Zeker niet	Waarschijnlijk niet	Waarschijnlijk wel	Zeker wel
Hennepteelt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het maken van harddrugs (zoals XTC, heroïne, cocaïne en LSD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het verkopen van harddrugs (zoals XTC, heroïne, cocaïne en LSD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Illegaal gokken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arbeidsuitbuiting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wapenhandel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Illegale prostitutie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het dumpen van drugsafval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vraag 5

Hoeveel kennis had u voor uw deelname aan Eenheid 75 over drugscriminaliteit? Bijvoorbeeld hoe je het kan herkennen en wat voor gevolgen het heeft.

<input type="checkbox"/>	heel veel kennis
<input type="checkbox"/>	redelijk veel kennis
<input type="checkbox"/>	redelijk weinig kennis
<input type="checkbox"/>	heel weinig kennis

Vraag 6

Heeft u de volgende activiteiten in de afgelopen vijf maanden wel eens gezien of opgemerkt? Zo ja, heeft u hiervan dan melding gedaan? *Als u de activiteit meer dan 1 keer gezien heeft, wilt u de vraag over het doen van een melding dan beantwoorden over de laatste keer dat u de activiteit zag?*

	Ja, dat weet ik zeker	Ja, al weet ik dat niet helemaal zeker	Nee	Weet ik niet	Zo ja, heeft u hiervan melding gemaakt?		
Hennepteelt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t
Het maken van harddrugs (zoals XTC, heroïne, cocaïne en LSD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t
Het verkopen van harddrugs (zoals XTC, heroïne, cocaïne en LSD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t
Illegale prostitutie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t
Het dumpen van drugsafval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t
Illegale bewoning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t
Vuurwapenbezit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t
Illegaal gokken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t
Witwassen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nee	<input type="checkbox"/> n.v.t

Vraag 7

Heeft u bij de vorige vraag aangegeven dat u in de afgelopen 5 maanden een vorm van ondermijnende criminaliteit heeft gezien, die u niet gemeld heeft?

- ja ga naar vraag 8
- nee ga naar vraag 9a

Vraag 8

U geeft aan dat u ondermijnende criminaliteit heeft gezien, maar dat u tenminste één vorm van ondermijnende criminaliteit niet heeft gemeld. Hoe komt het dat u daarvan geen melding heeft gedaan? *U mag meerdere antwoorden geven.*

- Ik heb er zelf geen last van
- Ik vind het niet zo erg
- Ik wil geen 'verrader' zijn
- Melden kost veel moeite/tijd
- Ik ben bang voor wraak
- Ik ben bang dat ik iemand vals beschuldig
- De politie/gemeente doet toch niets met mijn melding
- Melden heeft geen zin, dit soort activiteiten zijn toch niet tegen te houden
- Ik had (te) weinig bewijs
- Ik wist het niet zeker genoeg
- Anders, namelijk:
- Niet van toepassing

VRAAG 9a:

Kunt u aangeven in hoeverre u het eens bent met de volgende uitspraken?

Na het meedoen aan Eenheid 75 Sta stil bij drugscriminaliteit! (de game en/of de escaperoom)...

	Helemaal oneens	Beetje mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Beetje mee eens	Helemaal mee eens
snap ik beter waarom het van belang is drugscriminaliteit te melden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vind ik meer dat drugscriminaliteit echt een probleem is	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vind ik meer dat drugscriminaliteit negatieve gevolgen voor de samenleving heeft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VRAAG 9b:

Kunt u ook aangeven in hoeverre u het eens bent met de volgende uitspraken?

Na het meedoen aan Eenheid 75 Sta stil bij drugscriminaliteit! (de game en/of de escaperoom)...

	Helemaal oneens	Beetje mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Beetje mee eens	Helemaal mee eens
weet ik beter hoe ik drugscriminaliteit kan herkennen, wat signalen hiervan zijn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
weet ik beter waar en hoe ik drugscriminaliteit kan melden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
weet ik beter waar en hoe ik drugscriminaliteit anoniem kan melden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
weet ik beter dat melden ook belangrijk is als je alleen een vermoeden of onderbuikgevoel hebt dat drugscriminaliteit plaatsvindt (je het eigenlijk niet helemaal zeker weet)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VRAAG 9c:

Kunt u ook aangeven in hoeverre u het eens bent met de volgende uitspraken?

Met de overheid bedoelen we bijvoorbeeld de politie of de gemeente.

Na het meedoen aan Eenheid 75 Sta stil bij drugscriminaliteit! (de game en/of de escaperoom)...

	Helemaal oneens	Beetje mee oneens	Niet mee eens, niet mee oneens	Beetje mee eens	Helemaal mee eens
weet ik beter wat de overheid doet om drugscriminaliteit tegen te gaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
heb ik meer vertrouwen dat ik wat van de overheid terug hoor als ik een niet-anonieme melding zou maken van drugscriminaliteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
heb ik meer vertrouwen dat de overheid het serieus neemt als ik een melding van drugscriminaliteit zou maken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tot slot willen we u voor de statistiek nog een paar vragen over uzelf stellen.

Vraag 10

Bent u een:

- Man
- Vrouw
- Anders, namelijk:
- Wil ik liever niet zeggen

Vraag 11

Wat is uw leeftijd? Let op: het invullen van deze vraag is niet verplicht.

- Jaar
- wil ik liever niet zeggen

Vraag 12

Volgt u op dit moment een opleiding, zo ja welke?

- Nee
- Lager Beroepsonderwijs (LBO, LTS), VMBO basisberoepsgerichte of kaderberoepsgerichte leerweg
- Mavo, VMBO theoretische of gemengde leerweg, ULO, MULO
- Havo, VWO, Gymnasium, HBS, MMS
- Middelbaar beroepsonderwijs (MBO, BOL, BBL)
- Propedeuse, Kandidaats, Bachelor, Hoger Beroepsonderwijs (HBO)
- Bachelor, Doctoraal, Master, semi-wetenschappelijk onderwijs (WO)
- Anders, namelijk:
- Geen antwoord

Vraag 13

Wat is de hoogste opleiding die u heeft afgerond met een diploma, akte of getuigschrift?

- Geen opleiding
- Lagere school (incl. speciaal onderwijs, bijv. LOM, BLO, etc)
- Lager Beroepsonderwijs (LBO, LTS), VMBO basisberoepsgerichte of kaderberoepsgerichte leerweg
- Mavo, VMBO theoretische of gemengde leerweg, ULO, MULO
- Havo, VWO, Gymnasium, HBS, MMS
- Middelbaar beroepsonderwijs (MBO, BOL, BBL)
- Propedeuse, Kandidaats, Bachelor, Hoger Beroepsonderwijs (HBO)
- Bachelor, Doctoraal, Master, semi-wetenschappelijk onderwijs (WO)
- Anders, namelijk:
- Geen antwoord

Vraag 14

In welk land bent u geboren en in welk land zijn uw ouders geboren?

	Nederland	Nederlandse Antillen	Marokko	Suriname	Turkije	Ander land, namelijk	Weet ik niet	Wil ik liever niet zeggen
Ik ben geboren in	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mijn moeder is geboren in:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mijn vader is geboren in:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vraag 15

Heeft u in het afgelopen jaar wel eens drugs gebruikt? Zo ja, welke? Er zijn meerdere antwoorden mogelijk.

- Nee
- Softdrugs, zoals hasj en wiet
- Cocaine, amfetamine en/of XTC
- Heroïne
- Anders, namelijk:
- Wil ik liever niet zeggen

Vraag 16

Over een paar maanden willen we u nog eens vragen een korte vragenlijst in te vullen. Mogen wij hiervoor uw e-mailadres of postadres hebben? We zullen dit adres alleen voor dit nieuwe onderzoek gebruiken.

- Ja: mijn e-mailadres is:
- Nee

Vraag 17

Heeft u nog opmerkingen over drugscriminaliteit, het melden van drugscriminaliteit of over deze vragenlijst of het onderzoek?

Bedankt voor het invullen van deze vragenlijst!

Colofon

Opdrachtgever

Taskforce-RIEC Brabant-Zeeland

Auteurs

Jolijn Broekhuizen, Shanna Mehlbaum

Opmaak

Linnox

Uitgave

Bureau Broekhuizen – onderzoek en advies
Rogaarplein 9
3815MD Amerfoort
info@bureaubroekhuizen.nl

ISBN

9789083048291

De publicatie kan gedownload worden via
onze website: www.bureaubroekhuizen.nl

Het auteursrecht van deze publicatie berust
bij Bureau Broekhuizen. Gedeeltelijke
overname van teksten is toegestaan, mits
daarbij de bron wordt vermeld.

© Bureau Broekhuizen, Amersfoort 2021



bureaubroekhuizen

Het auteursrecht van deze publicatie berust bij Bureau Broekhuizen. Gedeeltelijke overname van teksten is toegestaan, mits daarbij de bron wordt vermeld.

© Bureau Broekhuizen www.bureaubroekhuizen.nl, Amersfoort 2021
