

OTOPIA

Nieuwsbrief Digitale Simulaties 'Kernteam special'

De nieuwsbrief
van het Netwerk
Digitale
Simulaties

Nummer 17 • oktober 2020 • NDS@OTOPIA.eu • (eind)redactie: Pauline Arts,
Bertand Weegenaar, Ronald Christiaans

Voorwoord van de (ex) voorzitter

Dit is de nieuwsbrief waarvan je niet wist dat die zou komen. Want welke namelijk op de rol stond, was die met het thema Digitale Simulaties en stress. Deze krijgt u nog maar heeft door omstandigheden heeft deze ietwat vertraging opgelopen. Maar dat biedt ook ruimte als het gaat om het aanleveren van een artikel. Heb je nog geen bijdrage geleverd maar wil je dat wel, het kan dus nog. En inmiddels zijn we ook al actief met de nieuwsbrief daarna, deze zal als thema simulaties binnen het (hoger) onderwijs hebben. Later meer daarover in de wetenschap dat de leden vanuit het Hoger Onderwijs al zijn benaderd hiervoor. En trek aan de virtuele bel mocht dit onverhoopt nog niet het geval zijn. Ook vraag ik, voordat we de inhoud in gaan, aandacht voor de LinkedIn pagina van het NDS. Als je op LinkedIn zit, ga dan deel uit maken van deze groep. Je kunt daar het gesprek aan gaan met medenetworkleden maar ook wetenswaardigheden delen. Bijvoorbeeld als je een nieuw product hebt ontwikkeld of op zoek bent naar specifieke expertise.

Deze nieuwsbrief richt zich op de doelstellingen van het Netwerk Digitale Simulaties. Met daaraan gekoppeld ook de structuur en communicatie. We kunnen ons namelijk voorstellen dat jij je, als (nieuw) lid van dit netwerk, weleens afvraagt wat er nog meer gebeurt naast het uitbrengen van de nieuwsbrieven en het organiseren van fysieke netwerkbijeenkomsten. Dat laatste dus nu even niet i.v.m. Corona. En nieuw is hoe we de inhoud van de nieuwsbrief presenteren. In plaats van een inhoudsopgave een inhoudsoverzicht waarin je door kunt klikken naar het onderwerp waar je meer over wilt weten.

Dan even terugkomend op de titel van dit voorwoord. Na een periode van een jaar of vijf voorzitterschap, eerst van het Landelijk Platform Simulaties en de laatste paar jaar van dit mooie netwerk, leg ik mijn voorzitterschap neer. Veranderende werkzaamheden bij mijn werkgever, de Politieacademie, maken dat ik deze mooie functie niet meer kan combineren met dat nieuwe werk. Wel zal ik me bezig blijven houden met de communicatie rondom het netwerk zoals het samenstellen van de nieuwsbrief en het beheer van de LinkedIn pagina en zal ik het kernteam blijven ondersteunen in de directe communicatie naar het netwerk. Ik blijf daarmee ook lid van het kernteam maar dus niet vanuit de Politieacademie.

Daarmee is er dus een mooie vacature ontstaan. Mocht je interesse hebben om (onbezoldigd) voorzitter te worden van dit mooie netwerk, stuur dan een mail naar nds@otopia.eu.

« waakzaam en dienstbaar »

Lees wijzer

In deze nieuwsbrief zal als eerste ingegaan worden op de **historie en doelstelling** van het Netwerk Digitale Simulaties. Er wordt ingegaan op het platform OTOTEL, waarom we gebruik maken van de naam OTOpia en we kijken naar het ontstaan van het NDS.

Vervolgens kun je lezen hoe het NDS is opgebouwd en wat het NDS doet voor en door de leden. In de **netwerkstructuur** zie je hoe het netwerk is opgebouwd. We gaan in op het **kernteam** en de rol van het kernteam en we kijken naar het netwerk **ecosysteem**. Tot slot wordt inzicht gegeven hoe we met elkaar in contact blijven via **netwerkbijeenkomsten** en de standaard **communicatie** tools.

Dan de doelstellingen van het NDS, of wellicht beter gezegd, waar is het NDS nu eigenlijk nog meer mee bezig? Wat gebeurt er achter de schermen wat voor de leden van het NDS interessant is of kan zijn c.q. worden? En hierbij een bijzonder dankwoord aan Pauline die vanuit haar rol bij het J&V innovatieteam het NDS op uitstekende wijze vertegenwoordigd en daarmee een essentiële bijdrage levert aan ons netwerk. Ook vermeldenswaardig is de rol die Floor speelt als het gaat om het i-Partnerschap en vanuit haar rol bijdraagt aan een betere samenwerking tussen overheid en het hogere onderwijs.

- Met dank aan het rapport van het Rathenau Instituut is er ook politieke aandacht voor digitale simulaties ontstaan. Meer over de Motie en kabinetsreactie en de rol van het NDS vindt je **hier**.
- Op 23 juni vond de beleids sessie Immersieve Technologie plaats bij het ministerie van Justitie en Veiligheid (JenV). De uitvoeringsorganisaties van JenV experimenteren volop met VR-toepassingen. In een aantal gevallen zijn deze zelfs al geïmplementeerd. Technologie biedt veel kansen. Maar de risico's en de ethische, juridische en maatschappelijke aspecten (ELSI-issues) worden voor of tijdens de ontwerpfase meestal nog niet meegenomen en geduid vanuit beleid. Lees **hier** wat de resultaten zijn van die beleids sessie.
- De gebruiksgroep binnen het NDS heeft geconstateerd dat er grote uitdagingen liggen om digitale simulaties grootschalig te laten landen. Een van de zaken die nu de aandacht hebben zijn **datamanagement en infrastructuur**.
- Tijdens de heidag op 16 september stelde wij de volgende vraag aan de **Innovation Board J&V**: Hoe kan het implementatievraagstuk voor Virtual Reality worden opgepakt? En welke rol kan de Board hier in spelen?
- Het **I-Partnerschap Rijk-Hoger Onderwijs** is een unieke structurele samenwerking tussen het hoger onderwijs en de Rijksoverheid op het gebied van IT. Met gezamenlijke onderzoeksprojecten in bijvoorbeeld innovatielabs werken studenten, onderzoekers en overheidsmedewerkers samen aan innovatieve oplossingen voor maatschappelijke vraagstukken op digitaal vlak.
- Onder invloed van het rapport van het Rathenau Instituut, is het NDS bezig met het ontwikkelen van een **visie** op digitale simulaties
- Een onderwerp waarbij nadrukkelijk de samenwerking gezocht wordt tussen de verschillende in het NDS samenwerkende doelgroepen betreft de **missie veiligheid – veiligheidsprofessional**. Het doel is om eind dit jaar enkele concrete projecten gestart te hebben met bedrijven en kennisinstellingen.
- Ook zijn we bezig met het opstarten van een inventarisatie van de NDS **onderzoeksbehoefte**,
- En tot slot willen we een benchmark uitvoeren om inzicht en overzicht te verkrijgen van wat er in Nederland op het thema Digitale Simulaties allemaal gebeurt. Dit is de benchmark '**Industrie in zicht**'.

1. Historie en doelstelling

In Nederland is , als opvolger van ICMS, in 2015 het project Versterking Civiel Militaire Samenwerking (VCMS) van start gegaan. Onderdeel van dit project was de oprichting van een multidisciplinair platform waarin organisaties uit het veiligheidsdomein samenwerken om de leercyclus te verbeteren. Deze cyclus begint bij opleiden, trainen en oefenen gevolgd door testen, evalueren en lessons learned; kortheidshalve OTOTEL.



1.1 OTOTEL

In het platform OTOTEL werken op dit moment ministeries (JenV, Defensie), kennisinstututen (RIVM, WTEC, Unie van Waterschappen), opleidingsinstututen (IFV, NLDA, Politieacademie) en de operationele organisaties (Politie, Brandweer, GGDGHOR, Rijkswaterstaat,) in het veiligheidsdomein samen om samen de kwaliteit van het fundament (OTOTEL) van de crisisorganisatie te versterken.



1.2 OTOpia

Het platform doet dit onder andere door het creëren van een gezamenlijk curriculum, de jaarlijkse netwerkdag OTOpia, kennisoverdracht en stimuleren van innovaties. Dit platform heeft als werk en -merknaam OTOPIA. Op de website van [OTOPIA](#) heeft het NDS ook een pagina waar alle nieuwsbrieven zijn terug te vinden. Onder het platform functioneren werkverbanden die op specifieke onderdelen de samenwerking organiseren. Denk hierbij aan het versterken van b.v. de samenwerking van kenniscentra op leiderschapsontwikkeling, evaluatiemethodieken en ondersteunen van ontwikkeling van nieuwe, moderne leermethoden.

1.3 Oprichting NDS

Vanuit het samenwerkingsverband dat een focus heeft op nieuwe, moderne leermethoden is het Landelijk Platform Simulaties (LPS) opgericht. Vanuit het ministerie van Justitie en Veiligheid (JenV) was er een Platform Immersieve Technologie (PIT) opgericht waarbij de focus vooral lag op gedragsverandering. November 2018 zijn de netwerken samengevoegd tot het NDS. De doelstelling was om elkaar te kunnen vinden als dat nodig was, zowel op papier als fysiek. En alhoewel dit nog steeds het geval is, begint het informele karakter om te draaien naar het verworden tot een spin in het web als het gaat om het thema Digitale Simulaties. Doelstellingen NDS:

- Bevorderen van de samenwerking tussen de betrokken (overheids)organisaties
- Bevorderen van de samenwerking met wetenschap en onderwijs
- Vergroten en delen van kennis en expertise
- Het bieden van een platform om kennis en ervaring op te doen en te delen
- Effectief en efficiënt gebruik maken van beschikbare capaciteiten en middelen bevorderen
- Het bevorderen van het gebruik van digitale leermiddelen
- Initiëren en/ of faciliteren van innovatieve projecten die bijdragen aan bovenstaande doelstellingen.



2. Het NDS

2.1 Netwerkstructuur

Inmiddels bestaat het netwerk uit ruim 700 leden waarbij we 4 doelgroepen onderscheiden: (overheids)gebruikers, de industrie (ontwikkelaars/consultants), kennisinstututen en het (hoger) onderwijs. Deze indeling is discutabel want het onderwijs is ook een gebruiker en kan ook een kennisinstituut zijn. En je zou ook een categorie wetenschap kunnen toevoegen. Maar vooralsnog doen we het zo maar suggesties zijn uiteraard welkom. En iedereen krijgt dezelfde informatie dus uiteindelijk maakt het ook allemaal niet zoveel uit.



2.2 Kernteam

Het netwerk kent een kernteam dat op dit moment bestaat uit 11 personen. Tijdens de laatste bijeenkomst van het kernteam, is geconstateerd dat het kernteam geen afspiegeling is van het netwerk. Op dit moment zijn vooral de gebruikers goed vertegenwoordigd in het kernteam met daarnaast een tweetal vertegenwoordigers vanuit de industrie. Dit is een aandachtspunt waar we in de toekomst wel iets mee gaan doen. Binnen het kernteam zijn er drie personen die als soort van dagelijks bestuur functioneren. Zij zetten de lijnen uit en bereiden de kernteamvergaderingen en netwerkbijeenkomsten voor. Omdat het een netwerk is voor en door de leden worden de leden steeds meer actief betrokken bij alle activiteiten die worden ondernomen of zijn de leden de initiatiefnemer. Heb je interesse om je meer in te zetten voor het NDS door lid te worden van het kernteam? Meld je dan aan via nds@otopia.eu



2.3 Netwerkecosysteem

Dan is het goed om te weten dat het NDS eigenlijk een soort van ecosysteem is. En dan omvat dit ecosysteem bijvoorbeeld het brandweer netwerk digitale simulaties. Een vertegenwoordiger daarvan zit ook in het kernteam. De politie kent ook een groep experts op het thema en daarvan zit er ook iemand in het kernteam. De Universiteit van Leiden is bezig, al redelijk ver gevorderd, met het creëren van een netwerk binnen het hogere onderwijs. Dit netwerk is echter nog niet vertegenwoordigd in het kernteam. En ook defensie heeft een aantal netwerken die zich bezig houden met VR en simulatie. Defensie is ook vertegenwoordigd in het kernteam.



2.4 Netwerkbijeenkomsten

Om nog even op de netwerkbijeenkomsten in te gaan. We organiseren dus twee soorten netwerkbijeenkomsten. De eerste soort betreft de generieke bijeenkomsten. Deze bijeenkomsten vinden 2 keer per jaar plaats, in het voorjaar en in het najaar. De voorjaarsbijeenkomst wordt het ene jaar tijdens de Eric vakbeurs georganiseerd en het andere jaar zoeken we een andere gastorganisatie. De najaarsbijeenkomst zal gekoppeld zijn aan de VR days in Amsterdam. Deze bijeenkomsten worden door het kernteam van het NDS georganiseerd. Voor november 2020 gaan we een bijeenkomst organiseren die tegelijkertijd wordt gehouden voor de **VR Days** en **INNOvember**. Het tweede soort betreft de themabijeenkomsten, deze worden georganiseerd door leden van het netwerk waarbij het kernteam een faciliterende rol heeft.

En zoals gezegd komt het initiatief vanuit de leden van het netwerk en zijn ze gericht op een specifiek thema. Zo hebben we in het verleden bijeenkomsten gehad die zich richten op Digitale Simulaties en leiderschap en werving en selectie. En de eerste bijeenkomst die er nu aan zit te komen is een themabijeenkomst over de inzet van Digitale Simulaties om verschillende vormen van stress te voorkomen of te behandelen. Meer hierover in een later stadium.



2.5 Communicatie

Dan is er ook nog een redactiecommissie die zich bezighoudt met het samenstellen en uitbrengen van de nieuwsbrieven van het NDS. Op dit moment nog in de klassieke nieuwsbriefvorm die wordt gepubliceerd op de website van **OTopia**. En we hebben een **LinkedIn** pagina waar we informatie op delen maar waar jullie als leden van het netwerk ook informatie kunnen delen en het gesprek aan kunnen gaan.

Studenten van de Hogeschool Windesheim zijn gevraagd om te kijken we naar de manier waarop we binnen ons netwerk communiceren. Uiteraard worden de leden van het NDS daarbij betrokken. Stap 1 is een analyse van de huidige situatie met daaraan gekoppeld een advies hoe de communicatie in te richten. Stap 2 betreft die nieuwe inrichting waarbij we toe willen naar een modernere manier van communiceren, eentje die meer past bij het innovatieve karakter van het netwerk. Meer hierover in een later stadium. En ze stellen zichzelf even voor:

Hallo leden van het Netwerk Digitale Simulaties,

Wij zijn Laura, Carlijn, Kim, Sanne en Yvonne en wij zijn derdejaars communicatiestudenten aan Hogeschool Windesheim. Tot en met 15 januari gaan wij als communicatiebureau COMNOW bezig met een onderzoek over het optimaliseren van de community van het Netwerk Digitale Simulaties.

Voor dit onderzoek hebben wij informatie nodig uit de community. Graag willen wij binnenkort een enquête uitzetten waarin we u een aantal vragen stellen over het Netwerk Digitale Simulaties. We waarderen het enorm als u bijdraagt aan het onderzoek door de enquête in te vullen. Het delen van ervaringen is een belangrijke factor. Extra informatie is natuurlijk welkom! U kunt ons bereiken op het volgende e-mailadres: COMM5B2@gmail.com.

Alvast bedankt!

*Met vriendelijke groet,
COMNOW*



3. Lopende activiteiten en ontwikkelingen

Dan de doelstellingen van het NDS, of wellicht beter gezegd, waar is het NDS nu eigenlijk nog meer mee bezig? Wat gebeurt er achter de schermen wat voor de leden van het NDS interessant is of kan zijn c.q. worden?

3.1 Motie en kabinetsreactie

Zoals eerder gezegd begint het informele karakter van het NDS om te draaien naar het verworden tot een spin in het web als het gaat om het thema Digitale Simulaties. Om dit te bereiken zijn we o.a. betrokken bij het formuleren van een reactie op de **motie** van de leden Van der Staaij en Van de Graaf. Deze Kamerleden verzocht de minister voor Rechtsbescherming te onderzoeken of de verwachte doorbraak van virtuele technologie tot aanpassingen moet leiden van de bestaande reguleringsskaders en wettelijke voorschriften.

Deze motie is een reactie op het Rathenau Instituut **rapport** getiteld 'Verantwoord virtueel; bescherm consumenten in virtual reality'. Om de motie te beantwoorden heeft de Minister voor Rechtsbescherming de Kamer toegezegd een onderzoek uit te laten voeren via het Wetenschappelijk Onderzoeks- en Documentatie Centrum (WODC). Dit onderzoek is door het NDS verbreed naar immersieve technologie.

Na afronding van het onderzoek is het aan het kabinet om een reactie op te stellen n.a.v. de onderzoeksresultaten. Voor deze reactie worden de ministeries VWS, EZK, BZK en JenV gevraagd een bijdrage te leveren vanuit hun beleidsverantwoordelijkheid.



3.2 Beleidssessie

Op 23 juni vond de beleidssessie Immersieve Technologie plaats bij het ministerie van Justitie en Veiligheid (JenV). Immersieve technologieën, zoals virtual reality (VR), augmented reality (AR) en mixed reality (XR), ontwikkelen zich snel. De markt wordt gedomineerd door techreuzen, maar we houden nog te weinig rekening met de risico's hiervan. De uitvoeringsorganisaties van JenV experimenteren volop met VR-toepassingen. In een aantal gevallen zijn deze zelfs al geïmplementeerd. Technologie biedt veel kansen. Maar de risico's en de ethische, juridische en maatschappelijke aspecten (ELSI-issues) worden voor of tijdens de ontwerpfase meestal nog niet meegenomen en geduid vanuit beleid. Hebben we met immersieve technologie een of meerdere beleidsvragen te pakken voor JenV? Zo ja, welke zijn dit? Zien we raakvlakken met bestaande beleidsonderwerpen? Welke kennisbehoeften bestaan er vanuit beleid?

Enkele opvallende punten die uit de sessie naar voren kwamen:

- Plaats delict in VR wordt al ingezet tijdens verhoor en zitting, zonder dat we weten wat de invloed ervan is op (valse) herinneringen, emoties, overtuigingskracht en oordeelsvorming. De vragen die erover gesteld worden zijn vooral juridisch van aard.
- We weten nog te weinig over de consequenties van de inzet van VR. Er is behoefte aan meer kennis van hoe VR wordt beleefd en welke consequenties dat heeft voor herinneringen, gedrag, emoties, et cetera.
- Er is behoefte aan meer en multidisciplinair onderzoek om de impact van immersieve technologieën te kunnen duiden.
- Immersieve technologie raakt veel beleidsthema's, zoals privacy en rechtshandhaving en –bescherming, maar die bijdrage is te klein om de beleidsdossierhouders ook beleidseigenaar te laten zijn van deze technologie.

De vraag of we met immersieve technologieën een of meerdere beleidsvragen te pakken hebben, laat zich niet direct beantwoorden, wel is duidelijk dat er raakvlakken zijn met bestaande beleidsonderwerpen, zoals privacy en rechtshandhaving en –bescherming. Voor de meeste beleidsthema's geldt dat immersieve technologie daar wel een bijdrage aan kan leveren, maar die bijdrage te klein is om de beleidsdossierhouder ook het vraagstuk van immersieve technologie te laten adopteren.

In plaats van een focus op beleidsterreinen, moeten we ons richten op de vraag wat de consequenties zijn van de inzet van immersieve technologieën. Een belangrijke conclusie is dat we hier nog weinig over weten. Op dit moment zitten we met VR in de ontwikkelfase en bij het experimenteren met VR ontmoeten we de grenzen ervan. We stuiten vooral op vragen over hoe VR wat beïnvloedt. Kortom, er is een kennisgebrek. Stapsgewijs moeten we verder verkennen, beheerst en met aandacht voor de pijnpunten, wat de impact is van VR-toepassingen.

Dit geldt bijvoorbeeld ook voor de inzet van VR voor training en educatie. Wat doet dit met mensen? Heeft het op sommige mensen wel impact en op andere niet (2-deling)? Als we het toepassen, moeten we dit heel zorgvuldig doen, al helemaal als we het verplicht willen opleggen.

Voor VR geldt hetzelfde als voor andere sanctieopleggingen, zoals bij alcohol/verkeer-zaken: we weten niet weten wat het doet met het bewustzijn. Wij weten niet hoe bewustwording werkt, en toch leggen we het op. Er is behoefte aan meer kennis, aan meer inzicht.

We zijn door VWS benaderd om een zelfde sessie bij hun te organiseren. Ook gaan we stappen zetten om deze sessie bij lenW uit te voeren. Mogelijk volgen er nog meer departementen. Werk je bij een ministerie, ben je enthousiast over deze tool en wil jij dit ook bij jouw ministerie? Stuur dan een mail naar NDS@otopia.eu.



3.3 Datamanagement en infrastructuur

Als NDS zien we veel verschillende experimenten en pilots binnen JenV: onder andere bij politie, DJI, DGSenB, CJIB en Openbaar Ministerie. Concrete implementaties zijn er bij DJI op het gebied van therapie. De politie en brandweer oriënteren zich op een grootschalige implementatie ten behoeve van de opleidingen. De vraag die het netwerk heeft spitst zich toe of de diverse JenV-organisaties allen zelfstandig hun implementatietrajecten aan moeten gaan, of dat het verstandiger is om een aantal zaken gezamenlijk op te pakken.

Een concreet voorbeeld van een toepassing waar deze vragen spelen is het gezamenlijk oefenen en trainen door bijvoorbeeld politie en brandweer rondom crisis-scenario's. Opgedeeld naar de fases in het **TechnologieAdaptatieProces** zijn er in dat kader bijvoorbeeld vragen rond:

Realisatie

- Maken we gebruik van 1 cloud die we gezamenlijk aanbesteden, of komen er meerdere clouds die onderling kunnen uitwisselen en communiceren?
- Kiezen we een standaarddevice voor VR, AR of MR?

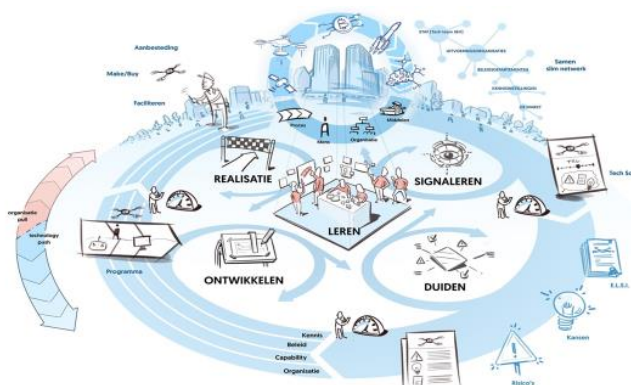
Ontwikkelen

- Welke tools, scenario's en apps kunnen openlijk gedeeld worden, welke met partners en welke dienen afgesloten te blijven?

Duiden

- Van wie is de gebruikersdata?
- Zijn de wettelijke en juridische kaders toereikend?

Met het NDS zijn we deze aan het inbrengen bij verschillende gremia om te komen tot eenduidige afspraken voor JenV maar mogelijk Rijksbreed.



3.4 Innovation Board

De innovation board (IB) van JenV bestaat uit enkele directeuren van JenV. Deze personen vinden innovatie belangrijk en zetten zich in om ontwikkelingen verder te brengen. De precieze rol is echter nog niet vastgelegd. Het NDS kreeg de kans om de IB het vraagstuk rondom datamanagement en infrastructuur voor te leggen. Tijdens de heidag op 16 september stelde wij de volgende vraag aan de board: Hoe kan het implementatievraagstuk voor Virtual Reality worden opgepakt? En welke rol kan de Innovation Board hier in spelen?

De gestelde vragen leidde tot een levendige discussie ten aanzien van de rol van de IB. Allereerst werd duidelijk dat de IB vindt dat er experimenteeruimte nodig is bij de diverse organisaties van JenV, en dat de aldaar opgedane ervaringen bij elkaar gebracht moeten worden. Volgens de IB is het NDS daar een geschikt platform voor. De experimenten zouden heldere doelstellingen en eisen moeten hebben, om de leereffecten te maximaliseren. Dat zou moeten leiden tot een explicitering van zaken die generiek te regelen zijn, afgezet tegen zaken die juist voor elke organisatie of toepassing specifiek te regelen zijn.

Het inzicht drong zich op dat een netwerk als NDS behoefte heeft aan organisatorische wijsheid en coaching. De IB ziet voor zichzelf hierin een belangrijke rol die ertoe moet bijdragen dat dit soort initiatieven (al dan niet) verder komen. Hoe die rol er precies uit ziet, moet verder uitgewerkt worden, maar zou kunnen door zo'n onderwerp te 'adopter'. De IB zou een loket kunnen zijn waar je als netwerk terecht kunt voor lastige vragen. De IB zou zich kunnen opstellen als 'drager' van innovaties die ze kansrijk acht.

De IB heeft het NDS verzocht de vraag inzichtelijker te maken. Scherp krijgen wat er voor de implementatie van VR generiek kan worden geregeld en wat organisatie specifiek. Hierna kan de vraag nogmaals in de IB besproken worden.



3.5 i-Partnerschap

"Het I-Partnerschap Rijk-Hoger Onderwijs is een unieke structurele samenwerking tussen het hoger onderwijs en de Rijksoverheid op het gebied van IT. Met gezamenlijke onderzoeksprojecten in bijvoorbeeld innovatielabs werken studenten, onderzoekers en overheidsmedewerkers samen aan innovatieve oplossingen voor maatschappelijke vraagstukken op digitaal vlak." **UBR-Rijk/I-partnerschap**. Omdat het doel van het i-Partnerschap goed aansluit bij het NDS zijn we een samenwerking aangegaan. De volgende acties zijn gestart:

Inventarisatie universiteiten en hogescholen

We zijn gezamenlijk het wetenschapsveld in kaart aan het brengen. Bij deze inventarisatie wordt er ook samengewerkt met **XR ERA** van de universiteit van Leiden.

Door de inventarisatie van het wetenschapslandschap kunnen we een betere aansluiting realiseren met als doel gezamenlijke onderzoeksprogrammering. Vanuit het i-Partnerschap werken we hiervoor samen met programmamanager Cocky de Wolf.

Minor IT Defensie en Veiligheid – Hogeschool Rotterdam

Door Floor Kloosterman is er een oproep gedaan naar opdrachten voor de minor studenten van de Hogeschool van Rotterdam. In twee dagen tijd hebben we als NDS een opdracht geformuleerd waar vervolgens 3 studenten zicht op hebben ingeschreven. De opdracht heeft de volgende onderdelen:

- Inventariseren hoever elke organisatie is met de implementatie van immersieve technologie.
- Inventariseren tegen welke vragen de organisaties aanlopen m.b.t. de implementatie.
- Advies over wat er organisatie specifiek geregeld kan worden en wat er breder geregeld moet worden.
- Visualisatie van de infrastructuur bij een multidisciplinaire virtuele oefening met VR in een specifieke casus.
- Onderzoeken van wat er aan data wordt verzameld door verschillende VR brillen.
- Advies over wenselijkheid van dataverzameling door de VR brillen en wat er aan gedaan kan worden.

Deze studenten werken aan deze opdracht tot medio december en worden begeleid door de Amir Niknam van de politie en Jacqueline Bakker van DG Straffen en Beschermen. De onderzoeksresultaten gaan we gebruiken om het vraagstuk over datamanagement en infrastructuur inzichtelijker te krijgen. De uitkomsten gaan we tevens delen met het NDS.

Kennisboard

Er heeft een eerste inventarisatie plaatsgevonden van onderzoeksbehoefte. Deze behoefte loopt uiteen van technische tot ethische en juridische vragen op het gebied van immersieve technologie. We zijn als NDS aan het verkennen of we een kennisboard kunnen inrichten met professoren uit verschillende wetenschapsgebieden. Deze professoren kunnen het NDS helpen met het valideren van de onderzoeksbehoefte door aan te geven of een onderwerp al is onderzocht of dat er in gezamenlijkheid een onderzoek gestart kan worden. Voor het opzetten van een kennisboard gaan we eerst het wetenschapsveld in kaart brengen.



3.6 NDS visie

Omdat het NDS zich steeds meer aan het positioneren is als dé gesprekspartner voor immersieve technologieën willen we hiervoor ook een visie opstellen voor deze technologieën. In een kleinere setting is er een sessie met het Rathenau Instituut geweest. We kregen eerst een presentatie van het Rathenau Instituut over de risico's van immersieve technologie zoals beschreven in de rapporten 'Verantwoord Virtueel', 'Nep echt' en 'Hoor wie het zegt'. Vervolgens hebben we besproken of we deze risico's ook zien als aandachtspunten voor onze eigen organisaties. Hier kwam uit dat we de verschillende risico's ook zien maar dat dit per situatie afhankelijk is. Als vervolgstap gaan we een aantal scenario's opstellen waarin de behoefte van de verschillende partijen in naar voren komen. Dan gaan we deze scenario's omzetten in pilots zodat we de bevindingen (kansen en de risico's) kunnen vaststellen. De bevindingen van het Rathenau Instituut in hun rapporten nemen we mee in onze bevindingen. Voor de scenario's wordt er een bijeenkomst georganiseerd waar de leden van het NDS aan kunnen deelnemen om deze mee vorm te geven. Het doel is om uiteindelijk enkele behoefte te formuleren om een goede basis te kunnen leggen voor deze technologieën binnen Nederland. Denk hierbij aan behoefte zoals: onderzoek koppelen aan projecten voor het meten van lange termijn effecten, standaarden voor het gebruik van immersieve technologie of kaders die nodig zijn voor maatschappelijke inbedding van deze technologie.

Deze visie kan voor diverse partijen als input dienen zoals bijvoorbeeld de kabinetsreactie die n.a.v. de motie van Van Der Staaij wordt opgesteld. Maar kan ook worden gebruikt voor visie vorming van diverse ministeries op deze technologie.



3.7 Missie Veiligheid – Veiligheidsprofessional

In 2018 is er door minister Wiebes onder het innovatiebeleid het missiegedreven innovatiebeleid geïntroduceerd wat zich richt op 4 maatschappelijke uitdagingen zoals veiligheid. Dit beleid richt zich op co-creatie. Het betekent dat naast onderzoekers en technologieontwikkelaars ook eindgebruikers, professionals, bedrijven, overheden, toezichthouders, burgers en/of maatschappelijke partijen een actieve rol krijgen in het agenderen én het mee-ontwikkelen van innovatieve oplossingen die praktisch toepasbaar zijn en bijdragen aan de missie.

Om daadwerkelijke samenwerking tot stand te brengen heeft de overheid belangrijke middelen en instrumenten binnen de huidige financiële kaders in handen om daarvoor te zorgen, zoals regelgeving, het inkoopbeleid of financiële en fiscale instrumenten. Het is een kabinetsbrede opgave om de missies te realiseren en de daarop gerichte innovaties mogelijk te maken.

Thema Veiligheidsprofessional

Binnen de missie Veiligheid is het thema Veiligheidsprofessional vormgegeven waar het NDS aan bij heeft gedragen. Dit thema houdt het volgende in:

“Veiligheidsprofessionals kunnen bloot staan aan hoge risico’s, heftige situaties of schokkende gebeurtenissen. Dat kan op straat of in het veld zijn, of in het digitale domein. De fysieke en digitale omgeving raken steeds meer verweven, waardoor hun werkveld complexer en uitdagender wordt. Het onderscheid tussen ‘werk’ en ‘privé’ wordt door social media aandacht moeilijker te beschermen. Het doel van hun werk (veiligheid ‘brengen’), brengt veel verantwoordelijkheid mee. Dat heeft invloed op het functioneren en impact op de weerbaarheid van veiligheidsprofessionals.

Technologische ontwikkelingen zoals wearables, exoskeletten en detectieapparatuur zullen een verschuiving teweeg brengen in de aard van het werk van veiligheidsprofessionals. Permanente opleiding en training is daarom van belang.” Zie voor meer informatie

<https://www.rijksoverheid.nl/documenten/publicaties/2019/04/26/missies>

Actie vanuit NDS

Binnen het themateam Veiligheidsprofessional is het NDS bezig om actieve voorstellen voor projecten (kennisontwikkeling en/of innovatie initiatieven) te faciliteren. Het doel is om eind dit jaar enkele concrete projecten gestart te hebben met bedrijven en kennisinstellingen. We houden jullie op de hoogte!



3.8 Inventarisatie onderzoeksbehoefte

Vanuit het NDS is er een start gemaakt met het inventariseren van de onderzoeksbehoefte vanuit de overheidskant. Door de onderzoeksbehoefte inzichtelijk te hebben kunnen we namelijk veel gerichter gaan programmeren en te bouwen aan een gemeenschappelijke kennisbasis. Ook maakt dit overzicht het mogelijk beter in te spelen op ontwikkelingsfinanciering zoals het Topsectoren Beleid, Horizon Europe en NWO financiering. Daarnaast kunnen we met onze ontwikkelbehoefte samenwerkingen opzetten met kennisinstellingen, onderwijs en het bedrijfsleven.



3.9 Benchmark ‘Industrie in Zicht’

Er zijn in Nederland honderden bedrijven en start-ups die zich bezig houden met het ontwikkelen van digitale simulaties. Er zijn er bij die wereldwijd al een positie hebben verkregen, er zijn er ook bij die maar net het hoofd boven water kunnen houden. Wel zie je dat de COVID-19 crisis een positief effect heeft op de (door)ontwikkelingsnelheid van bestaande en nieuwe producten.

De observatie is dat er heel veel gebeurt in Nederland maar dat een overzicht ontbreekt. Hoeveel bedrijven zijn er op dit moment, wat doen ze, hoeveel mensen werken er en wat draagt de industrie bij aan de Nederlandse economie? Maar ook waar loopt de industrie nu tegen aan en waar liggen de kansen en bedreigingen voor de industrie en hoe verhoudt de Nederlandse industrie zich nu tot andere landen?

Het Netwerk Digitale Simulaties, als vertegenwoordiger van de gebruikers, de industrie, het hoger onderwijs en de kennisinstellingen, wil voorstellen om een benchmark uit laten voeren om de industrie in kaart te brengen. Met de opbrengst van de benchmark krijgen we inzicht in de industrie en kunnen gebruikers uit de overheid doelgericht de industrie bevragen. Daarnaast krijgen we inzicht in de wensen en behoeften van de industrie en kunnen we als gebruikers voegtijdig inspelen op de risico’s van digitale simulaties.

