POLITIE
Politieacademie

Vriend-in-Noodfraude Hackathon

11-12-2020

Evaluatie

Drs. Jerôme Lam
Dr. Nicolien Kop

« waakzaam en dienstbaar »

Inhoud

Inleiding

Inmiddels is het voor veel mensen helaas een bekend fenomeen: opeens een appje van een onbekend nummer. Het (b)lijkt vervolgens om een vriend, vriendin of familielid te gaan. Deze bekende is zijn of haar oude telefoon kwijt en appt even om het nieuwe nummer door te geven. Na een kort gesprek via de App volgt echter snel de vraag om met spoed een onbetaalde rekening voor te schieten. De persoon in kwestie legt uit dat hij of zij met het nieuwe toestel nog niet kan mobiel bankieren en dat de rekening wordt verhoogd als er vandaag niet wordt betaald. In werkelijkheid gaat het uiteraard om een fraudeur die op een slinkse manier probeert zijn slachtoffer over te halen om snel geld over te maken.

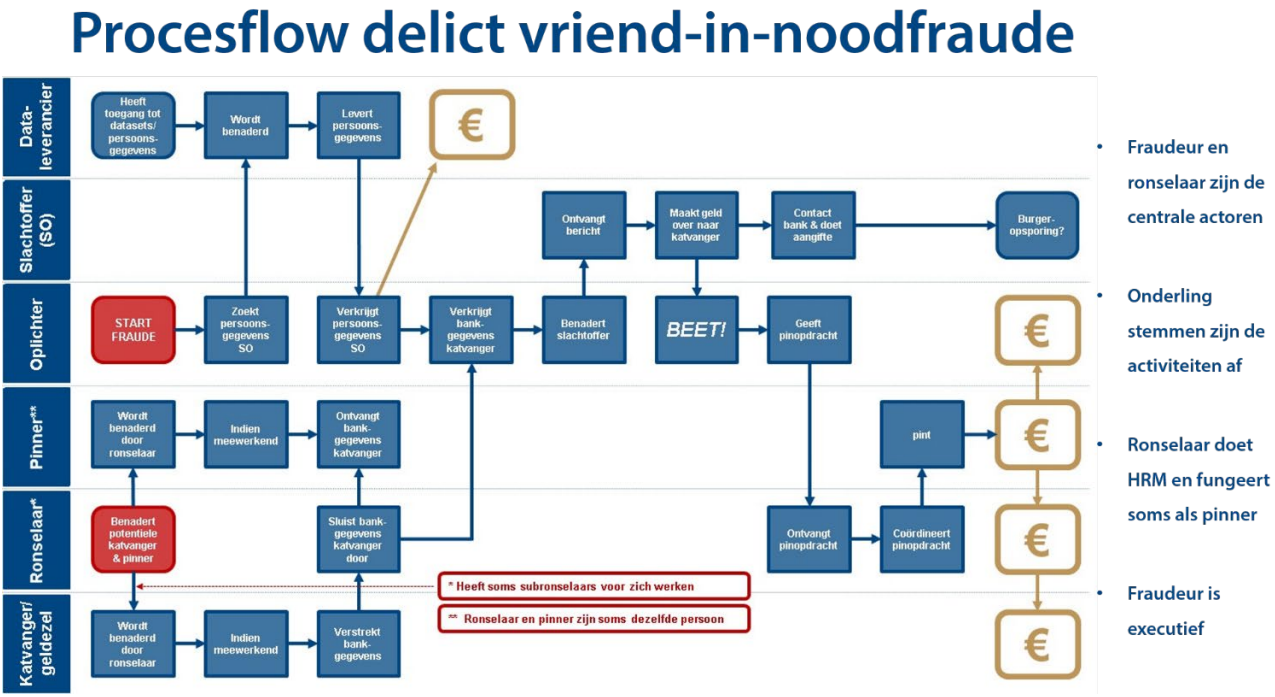
Vriend-in-Noodfraude, ook bekend als WhatsAppFraude of Hulpvraagfraude, is een typische vorm van *high volume criminaliteit*. Uit recent onderzoek door het Centre of Expertise Cybersecurity van de Haagse Hogeschool blijkt dat in het afgelopen jaar 15 procent van de Nederlandse bevolking te maken heeft gehad met een dergelijke poging tot fraude. Ongeveer 5 procent van deze pogingen was uiteindelijk ook succesvol en leidde ertoe dat mensen daadwerkelijk geld overmaakten naar de fraudeur.[1] De totale financiële schade die wordt geleden door deze vorm van fraude is enorm.

De gegevens van de politie zelf geven een nog schokkender beeld van de financiële impact. Vanaf 30 april is het namelijk mogelijk geworden om online aangifte te doen van WhatsApp-fraude.[2] Als gevolg van deze laagdrempeliger dienstverlening is het aantal aangiftes vervolgens enorm toegenomen. In de periode van mei tot november vorig jaar hebben ongeveer 17.000 slachtoffers zich bij de politie hebben gemeld. Het gemiddelde schadebedrag kwam uit op 2300 euro. Voor zover bekend werd in een periode van een half jaar tijd maar liefst 12 miljoen euro buitgemaakt door criminelen.[3] Het is echter waarschijnlijk dat nog lang niet alle slachtoffers aangifte doen, waardoor naar verwachting het totale schadebedrag daadwerkelijk nog veel hoger is.

De impact van Vriend-in-Noodfraude blijft echter niet beperkt tot financiële schade, ook de psychische gevolgen zijn groot. Wat hierbij meespeelt is dat het een vorm van criminaliteit is die ogenschijnlijk makkelijk lijkt te voorkomen. Veel mensen die niet zelf slachtoffer zijn geworden kunnen zich moeilijk voorstellen dat zij in de klauwen van deze oplichters zouden vallen. In werkelijkheid gaan fraudeurs echter heel geraffineerd te werk. Vaak maken zij gebruik van gegevens uit open bronnen, zoals social media, om slachtoffers op een persoonlijke en vertrouwde manier te benaderen. Hierdoor is het eerste contact vaak geloofwaardig. Vervolgens wordt de emotionele druk opgevoerd en maken oplichters handig misbruik van de bereidheid van mensen om vrienden en familie te helpen. Wanneer slachtoffers meestal vrij kort na het overmaken van het geld beseffen dat er iets niet in de haak is en zich realiseren dat ze zijn opgelicht, krijgen zij vaak te maken met gevoelens van schaamte. Leukfeldt (2020) benadrukt dat de psychische gevolgen vaak nog groter zijn dan de financiële consequenties.[4]

Vanwege de verstrekkende gevolgen van Vriend-in-Noodfraude voor de slachtoffers en de samenleving in zijn geheel is het belangrijk om hier tegen op te treden. De Eenheid Oost-Nederland heeft het initiatief genomen om de aanpak van het fenomeen landelijk te coördineren. Helaas blijkt het opsporen van deze fraudeurs in de praktijk niet eenvoudig. Criminelen weten zich veelal goed af te schermen door te werken met niet of moeilijk traceerbare telefoonnummers. Door handig gebruik te maken van verschillende rollen, zoals ronselaars, pinners en katvangers creëren zij afstand tot het uiteindelijke delict. De opsporing richt zich vooral op het volgen van het geldspoor. In sommige gevallen is het mogelijk om op heterdaad iemand aan te houden. Vooralsnog blijkt het echter lastig om structureel bij de oplichter uit te komen.

[1] https://www.dehaagsehogeschool.nl/over-de-haagse/de-haagse-actueel/nieuws/details/2021/02/08/15-procent-nederlanders-maakt-poging-tot-whatsapp-fraude-mee-in-2020
[2] https://www.politie.nl/nieuws/2020/mei/1/aangifte-whatsappfraude-via-internet.html
[3] Bron: Cijfers Cybercrime Team Eenheid Oost-Nederland
[4] https://hetccv.nl/nieuws/15-van-de-nederlanders-maakt-in-2020-een-poging-tot-whatsapp-fraude-mee/



Doelstelling

Het doel van de Vriend-in-Noodfraude Hackathon (VIN-fraude Hackathon) was om methoden te ontwikkelen waarmee de werkwijze van fraudeurs kunnen worden verstoord of waarmee fraudeurs kunnen worden opgespoord. De bovenstaande procesflow van deze vorm van fraude is hierbij als uitgangspunt genomen. Op basis van dit model zijn drie onderzoeksrichtingen geformuleerd die betrekking hebben op de fasen voor, tijdens en na het delict.

Onderzoeksrichting 1: Datasets

Datasets zijn de lijsten of documenten met gegevens van potentiële slachtoffers. Inmiddels is bekend dat deze datasets bestaan en op dark- en clearweb worden aangeboden of verhandeld. Fraudeurs gebruiken deze datasets om slachtoffers te benaderen. Het doel van de eerste onderzoeksrichting was om inzicht te krijgen in herkomst van deze datasets en de wijze waarop deze worden (door)verkocht. Deze informatie zou gebruikt kunnen worden om dataleveranciers aan te pakken en te voorkomen dat potentiële slachtoffers worden benaderd.

Onderzoeksrichting 2: Barrières

Het proces van Vriend-in-Noodfraude bestaat uit een aantal stappen. Mogelijk bieden deze verschillende stappen kansen om barrières op te werpen en zo het proces van de fraudeur te verstoren. Het doel van deze onderzoeksrichting was om ideeën te genereren met betrekking tot de best denkbare barrières, de mogelijke rollen van verschillende actoren en de wijze waarop betrokkenen kunnen samenwerken om het fraudeurs lastiger te maken.

Onderzoeksrichting 3: Burgeropsporing

Het handelingsperspectief van slachtoffers is momenteel beperkt tot het doen van aangifte en het nemen van preventieve maatregelen. Het doel van deze onderzoeksrichting was om te verkennen en te inventariseren welke mogelijkheden slachtoffers zelf hebben om op basis van het telefoonnummer en rekeningnummer dat bij de fraude is gebruikt de intentie van de verdachte(n) te achterhalen.

De Vriend-in-Noodfraude Hackathon

Voorbereiding:

Aan de VIN-fraude Hackathon ging een uitvoerige inhoudelijke voorbereiding vooraf. Tijdens een proces van een aantal weken werden door medewerkers van het Cybercrimeteam Oost-Nederland, BlueM[5] en het programma Toekomstbestendig Opsporen en Vervolgen (TOV) de verschillende onderzoeksrichtingen en onderliggende onderzoeksvragen opgesteld. Ook werden een aantal uitgangspunten voor de hackathon geformuleerd:

- De teams zijn multidisciplinair samengesteld
- De teamleden zijn zelfsturend
- Binnen de teams worden subteams geformeerd
- De teamleider is inhoudelijk expert, spelverdeler en woordvoerder
- De teamleider doet tijdens de sprint inhoudelijk mee

Op basis van deze principes werd vooraf werd een teamindeling gemaakt, waarbij er naar werd gestreefd om ieder team ten minste te laten bestaan uit:

- 1 expert op gebied van WhatsApp-fraude
- 1 rechercheur
- 2 partners uit publiek-private domein (o.a. TNO, Deloitte, Belastingdienst)
- 2 studenten forensische ICT (Hogeschool Leiden)

De hele hackathon vond online plaats, waardoor er sprake was van virtuele teams. De enige uitzonderring was een separaat team volledig samengesteld uit studenten. Dit team was wel in de gelegenheid was om fysiek samen te werken op een (onderwijs)locatie.

In de weken voor de hackathon is vervolgens door de teamleiders contact gezocht met de teams. Deelnemers ontvingen vooraf het dagprogramma en hadden de gelegenheid om mee te denken of te reageren of de opgestelde onderzoeksvragen.

Dagprogramma

Het dagprogramma van de hackathon bestond uit drie verschillende fasen: een fenomeenbeschrijving, teamtime en de sprints.

Fenomeenbeschrijving

Het eerste deel van de ochtend stond in het teken van een algemene beschrijving van het fenomeen VIN-fraude. De teamleider van het Cybercrimeteam uit de Eenheid Oost-Nederland gaf een toelichting op de werkwijze van fraudeurs, de door de politie gebruikte opsporingsmethoden en de knelpunten in de huidige aanpak. Deelnemers waren hierbij in de gelegenheid om verduidelijkingsvragen te stellen, waardoor iedereen voldoende kennis had om later op de dag zelf met de problematiek aan de slag te gaan.

Teamtime

De tweede helft van de ochtend was gereserveerd om te investeren in het groepsproces. Deelnemers kregen de gelegenheid om zich even kort voor te stellen. Naast het kennis maken met elkaar werd deze tijd verder gebruikt om te inventariseren welke kennis er binnen de teams aanwezig was en welke onderzoeksrichtingen deelnemers zouden willen uitlopen. Vervolgens werden aan de hand van de drie onderzoeksrichtingen binnen de teams subgroepen geformeerd om het werken tijdens de sprints te stroomlijnen.

Sprints

Het middagdeel van de hackathon werd gebruikt om inhoudelijk met het thema aan de slag te gaan. De teams werkten in drie sprints van ongeveer anderhalf uur, waarbij na iedere sprint de teamleiders even bij elkaar kwamen om resultaten te delen, af te stemmen en waar nodig kennis en expertise uit andere teams uit te vragen. Aan het einde van de dag werden tijdens een wrap-up de eerste bevindingen en opbrengsten van de dag door de organisatie met de deelnemers gedeeld.

[5] www.blue-m.nl

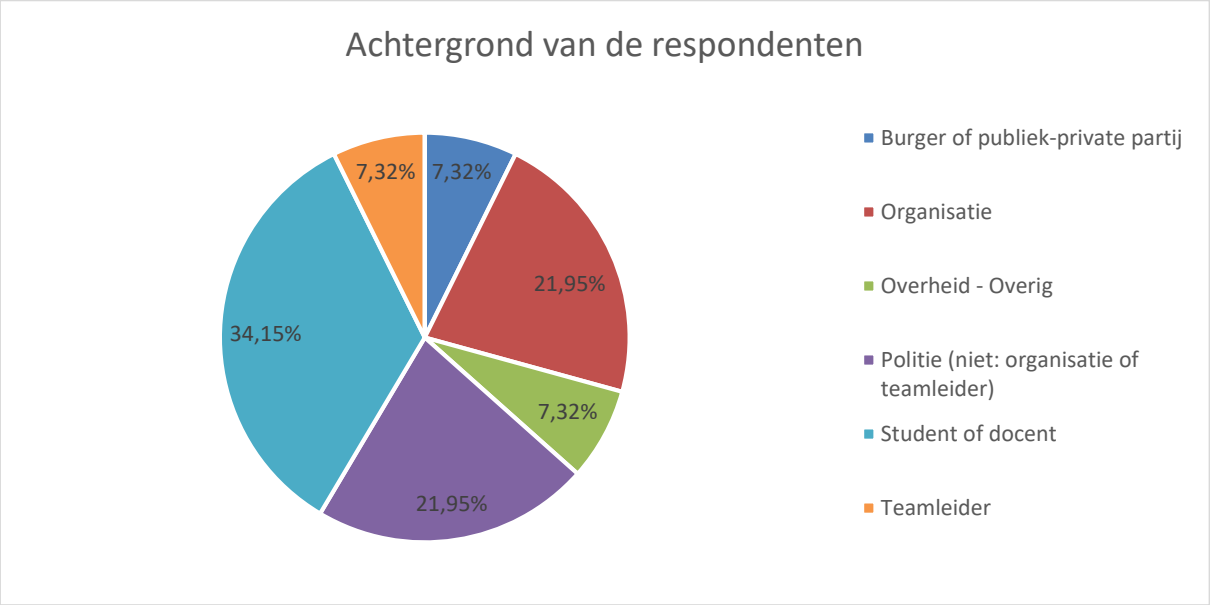
Leeswijzer

Over de rapportage

Deze evaluatie is tot stand gekomen op basis van een online vragenlijst die op de dag na de hackathon onder 87 deelnemers is verspreid:

- 29 Politie (inclusief 6x organisatie en 6 teamleiders)
- 13 Studenten Hogeschool Leiden
- 9 Belastingdienst
- 9 Studenten NHL Stenden
- 6 Docenten Hogeschool Leiden
- 4 Cyberspecials (Politie)
- 4 Openbaar Ministerie
- 3 Studenten Universiteit Leiden
- 3 Deloitte
- 2 TNO
- 2 Gemeente
- 1 Student TU Delft
- 1 ABN AMRO
- 1 RIEC

De deelnemers ontvingen een email met daarin een link waarmee zij de vragenlijst konden benaderen. De vragenlijst bestond uit 20 vragen, waarvan 9 open vragen en 11 meerkeuze vragen. De volledige vragenlijst is opgenomen in bijlage 1.



In totaal heeft 47 procent van de deelnemers de evaluatie ingevuld (N=41; Ntotaal= 87). Het grootste deel van de respondenten bestond uit deelnemers van de Hogescholen en universiteiten die aanwezig waren bij de hackathon, namelijk 34 procent (N=14). Verder is de evaluatie grotendeels ingevuld door politiemedewerkers (22%, N=9) en leden van de organisatie (22%, N=9). Tot slot geeft deze evaluatie in iets mindere mate de ervaringen weer van burgers of publiek-private partijen, overige deelnemers van overheidsinstanties en teamleiders. Deze drie groepen zijn met ieder 7 procent (N=3) van het totaal in de rapportage vertegenwoordigd.

Opbouw

Het ***eerste hoofdstuk*** van deze evaluatie gaat in op het inhoudelijke thema van deze hackathon: Hoe geschikt vonden deelnemers Vriend-in-Noodfraude als thema (§ 1.1) en in hoeverre is een hackathon geschikt om inzicht te krijgen in de datasets die hiervoor door fraudeurs worden gebruikt (§1.2; §1.3), om barrièremogelijkheden te ontwikkelen (§ 1.4), mogelijkheden om een livebeeld van de fraudeur te creëren (§1.5), inzicht te krijgen in de mogelijkheden voor burgeropsporing met betrekking tot fenomeen (§1.6) en de opsporingsmogelijkheden voor de politie (§ 1.7). Vervolgens wordt ingegaan op wat deelnemers vonden van de onderzoeksvragen (§ 1.8) en welke kansen (§ 1.9) en knelpunten zij onderweg zijn tegengekomen (§ 1.10). Het hoofdstuk eindigt met de belangrijkste opbrengsten van de dag vanuit het perspectief van de deelnemers (§ 1.11).

In het ***tweede hoofdstuk*** staat de evaluatie van de hackathon als werkvorm centraal. Wat vonden deelnemers van de organisatie (§ 2.1), hoe was het om deze hackathon volledig online te doen (§ 2.2), wat vonden mensen van de ingeplande pauzemomenten (§ 2.3), was de hackathon te kort of juist te lang (§ 2.4), hoe wordt de hackathon als geheel gewaardeerd (§ 2.5) en hoe waarschijnlijk is het dat de deelnemers de volgende keer weer meedoen (§ 2.6). Tot slot worden nog enkele tips van deelnemers voor een volgende keer genoemd (§ 2.7).

Als derde thema wordt in ***hoofdstuk drie*** ingegaan op de factoren die van invloed zijn op het meedoen aan een politie-hackathon. Wat is het nu dat een hackathon zo leuk (§ 3.1) of juist minder leuk (§3.2) maakt en wat maakt het makkelijker of moeilijker (§ 3.3) om deel te nemen aan een politie-hackathon?

De evaluatie eindigt in ***hoofdstuk vier*** met een conclusie waarin de belangrijkste bevindingen kort worden weergegeven en enkele aanbevelingen worden gedaan met betrekking tot toekomstige hackathons.

Over de schrijfwijze

Het schrijven van een evaluatie op basis van grotendeels meerkeuzevragen draagt altijd het risico met zich mee dat deze redelijk opsommend van aard wordt. Om de tekst zo toegankelijk mogelijk te maken zijn alle percentages afgerond tot op hele getallen en als nummer weergegeven, ook getallen onder de tien. Wanneer percentages in de tekst tussen haakjes worden gepresenteerd is vanwege de bondigheid een procentteken gebruikt. Het aantal personen is hierbij afgekort tot N, wat de volgende schrijfwijze tot gevolg heeft (25%, N=15). Vanwege het relatief kleine aantal teamleiders, overheidsmedewerkers en overige burgers of publiek-private partijen zijn de antwoorden van deze respondenten wel in de grafieken weergegeven, maar niet expliciet benoemd in de tekst, tenzij deze zeer afwijkend waren ten opzichte van de overige deelnemers.

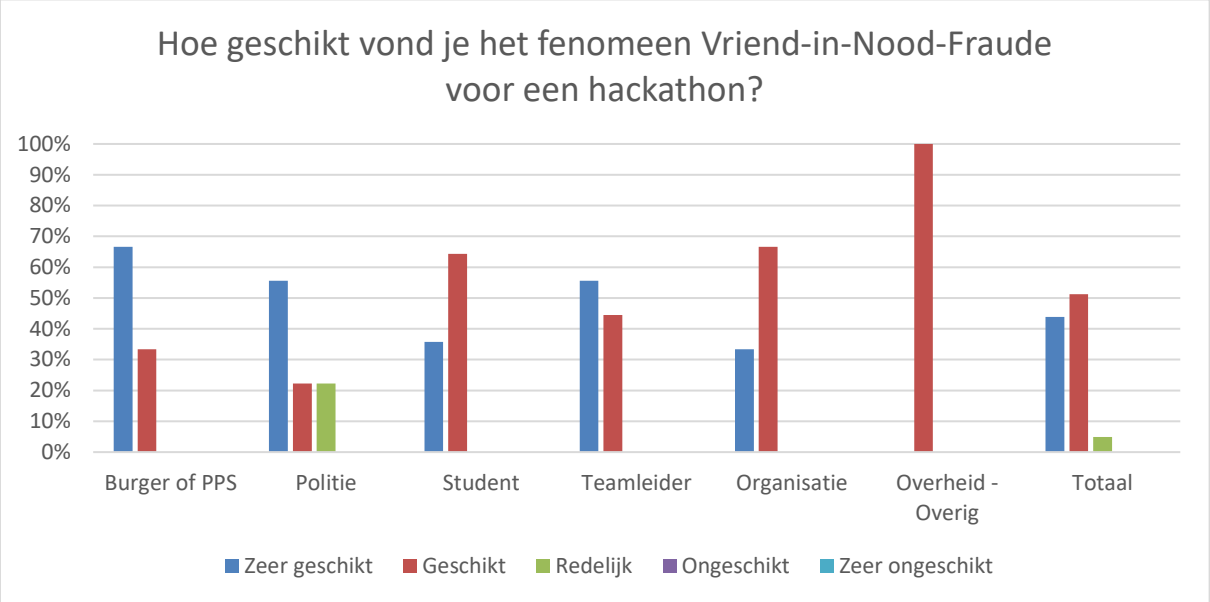
6

[6] Bron: https://www.thebestsocial.media/nl/wp-content/uploads/sites/2/2021/02/Schermafbeelding-2021-02-22-om-11.13.52.png

1. Evaluatie van het thema ‘Vriend-in-Noodfraude’

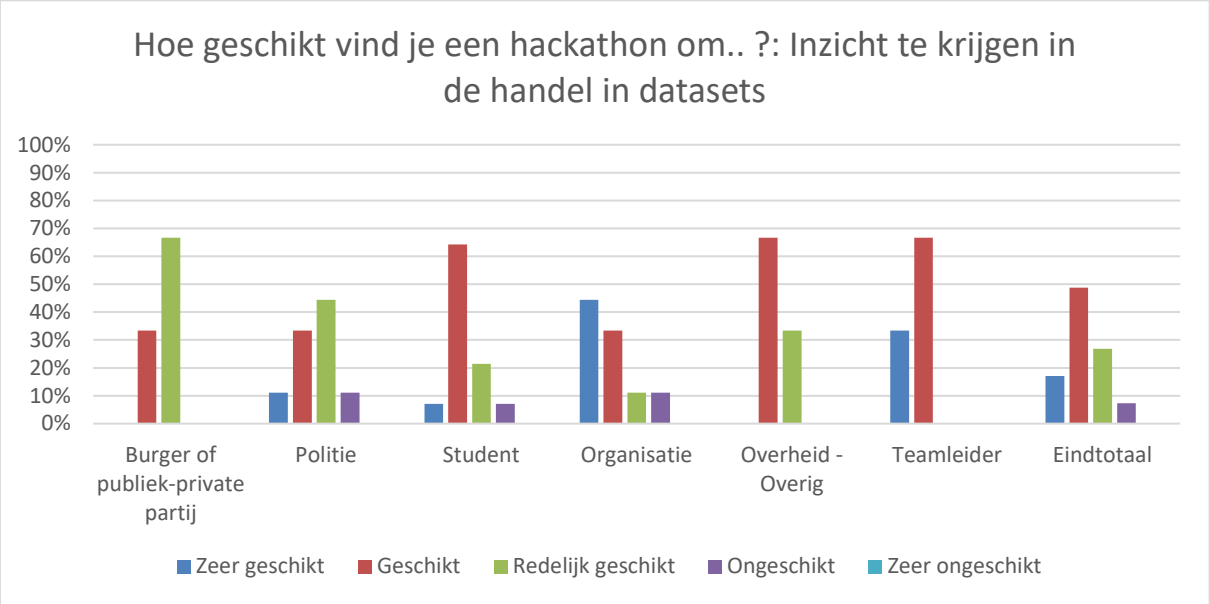
De VIN-fraude Hackathon is het meeste recente initiatief in een serie van operationele hackathons. In deze reeks zijn ‘echte’ zaken en veiligheidsproblematiek het uitgangspunt.
De hackathons hebben hoofdzakelijk twee doelen: Het eerste doel is om een concrete bijdrage te leveren aan het bestrijden van criminaliteit en het oplossen van de ingebrachte zaken. Het tweede doel is om de samenwerking met burgers en publiek-private partijen binnen de opsporing verder vorm te geven. Belangrijke vragen die hierbij centraal staan hebben betrekking op de kansen en beperkingen van een dergelijke samenwerking. Bovendien geven de hackathons een belangrijk inzicht in de problemen en thema’s die het meest vruchtbaar zijn voor een intensieve samenwerking met burgers binnen de opsporing. In de volgende paragraven wordt aan de hand van de evaluatievragen een beeld geschetst hoe de deelnemers het thema ‘Vriend-in-Noodfraude hebben ervaren als onderwerp voor een hackathon’.

1.1 Hoe geschikt vond je het fenomeen ‘Vriend in Nood’-Fraude voor een hackathon?



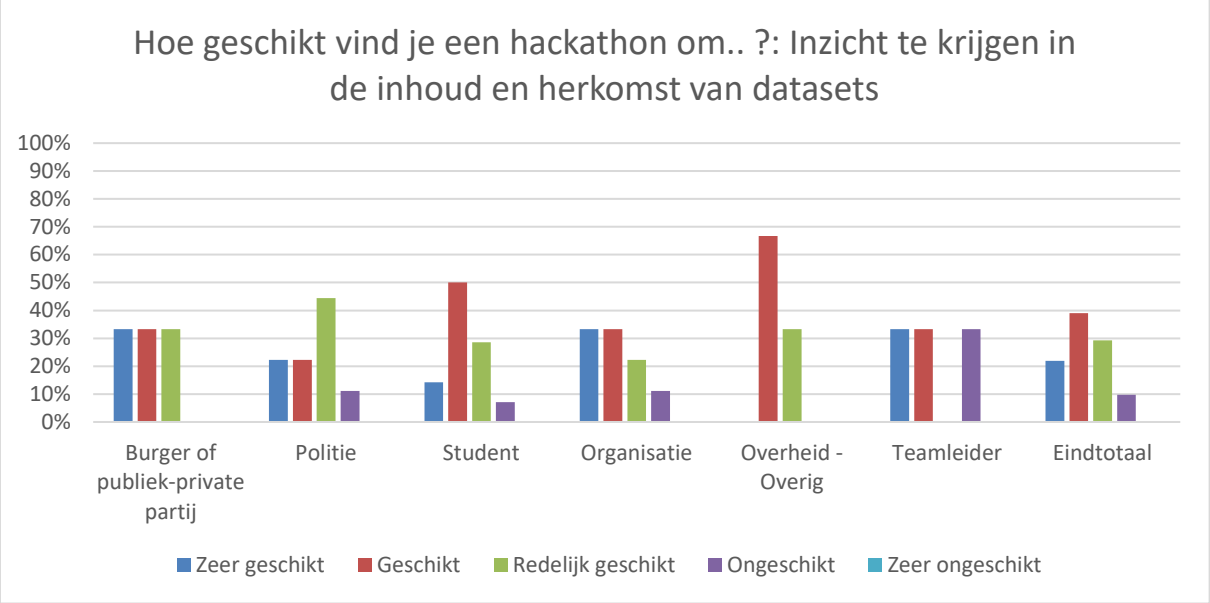
Vriend-in-nood- of WhatsAppfraude is een hardnekkig en lastig te bestrijden probleem. De werkwijze van oplichters is geraffineerd en de aanknopingspunten voor de opsporing zijn veelal beperkt. Toch blijkt uit de evaluatie dat het merendeel van de deelnemers deze vorm van fraude een zeer geschikt (44%; N=18) of geschikt thema (51%; N=21) vond voor een hackathon. Slechts 5 procent van de deelnemers (N=2) vond het thema ‘redelijk geschikt’. Deze respondenten geven aan dat een belangrijk deel van de oplossing ligt in opwerpen van barrières, waarvoor men afhankelijk is van partijen zoals WhatsApp.

1.2 Hoe geschikt vind je een hackathon om inzicht te krijgen in de handel in datasets?



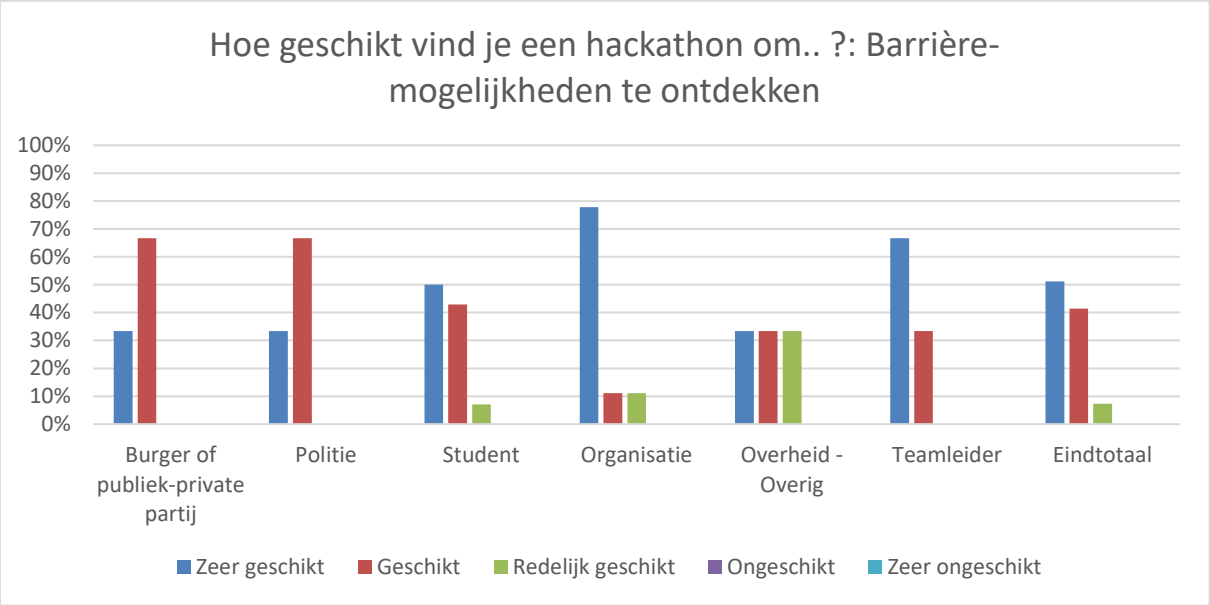
Een cruciale schakel in het werkproces van VIN-fraudeurs is het verkrijgen en gebruik van datasets. Fraudeurs gebruiken bestaande datasets met namen en telefoonnummers om potentiële slachtoffers te benaderen. Deze datasets moeten ergens worden verkregen en vervolgens worden verhandeld. Meer inzicht in hoe deze datasets worden verkregen en op welke wijze deze worden doorverkocht aan bijvoorbeeld fraudeurs kan helpen om gericht barrières op te werpen en zo het criminele werkproces te verstoren. Ongeveer de helft (49%;N=20) van de deelnemers vindt een hackathon een geschikt middel om zicht te krijgen in de handel in datasets. 17% (N=7) ziet dit zelfs als ‘zeer geschikt’. Niet iedereen is echter volledig overtuigd: 27 procent (N=11) vindt een hackathon hiervoor ‘redelijk geschikt’ en 7 procent (N=3) ziet deze als ‘ongeschikt’.

1.3 Hoe geschikt vind je een hackathon om inzicht te krijgen in de inhoud en herkomst van datasets?



De meningen lopen iets meer uiteen met betrekking tot de vraag of een hackathon gebruikt kan worden als middel om zicht te krijgen op de inhoud en herkomst van de datasets. 22 procent (N=9) vindt dat een hackathon hiervoor ‘zeer geschikt’ is, 39 procent (N=16) vindt deze ‘geschikt’ en 29 procent (N=12) vindt deze ‘redelijk geschikt’. Opvallend is dat alleen medewerkers vanuit de politie (waaronder organisatie en teamleiders) een hackathon hiervoor een ongeschikt middel vinden (10%; N=4). Studenten zien hier overwegend meer kansen: 29 procent antwoordde ‘zeer geschikt’ (N=9) en 50 procent ‘geschikt’ (N=16).

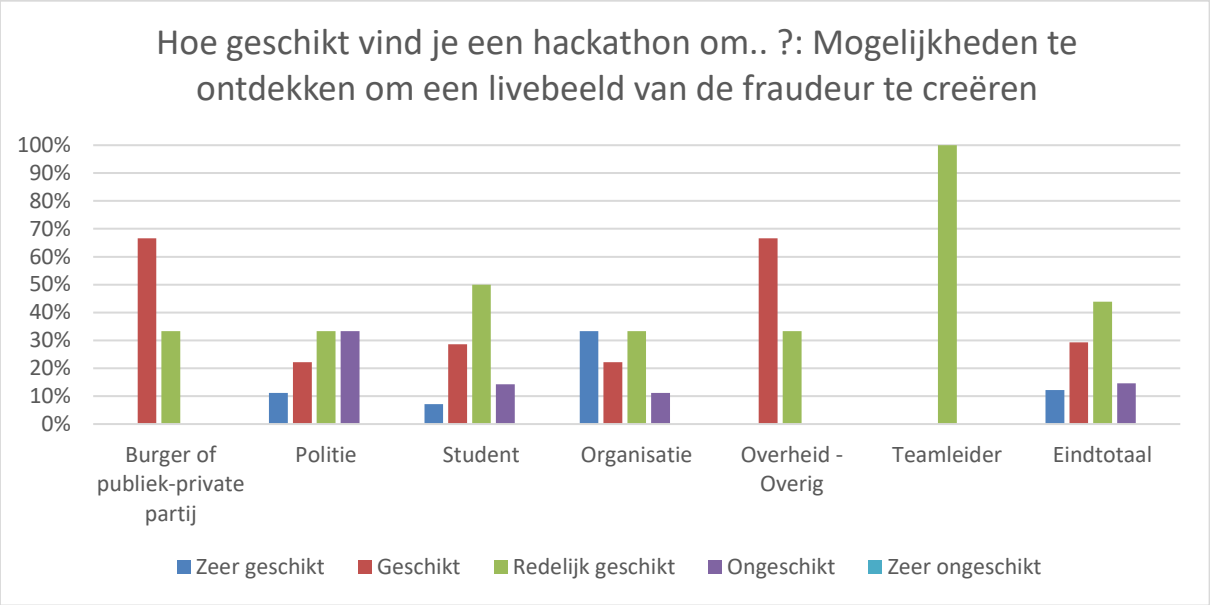
1.4 Hoe geschikt vind je een hackathon om barrièremogelijkheden te ontdekken?



VIN-Fraude is ogenschijnlijk een vrij eenvoudige vorm van criminaliteit. In werkelijkheid gaat het om een geraffineerd proces dat in diverse stappen verloopt. Van het verkrijgen van contactgegevens, tot het maken van contact en uiteindelijk het opnemen van het buitgemaakte geldbedrag. In dit proces zijn ook verschillende rollen te onderscheiden. Niet alleen slachtoffer en fraudeur, maar bijvoorbeeld ook de ‘geldezel’ die het bedrag bij zichzelf op rekening laat zetten en dit vervolgens contant opneemt. Daarnaast hebben onbedoeld ook banken en WhatsApp een onmisbare rol als facilitator bij deze vorm van fraude. Dit complexe samenspel biedt ook mogelijkheden om barrières op te werpen en zo fraude moeilijker te maken of te voorkomen.

In theorie zou het samenbrengen van verschillende expertises, achtergronden en perspectieven een goede voedingsbodem moeten vormen om samen mogelijke obstakels te bedenken. Deze aanname wordt bevestigd door nagenoeg alle deelnemers: 52 procent (N=21) vindt een hackathon hiervoor ‘zeer geschikt’ en 41 procent (N=17) vindt deze ‘geschikt’. Een minderheid (7%; N=3) vindt een hackathon hiervoor slechts redelijk geschikt. Geen van de deelnemers oordeelt negatief over een hackathon als middel om mogelijke barrières te verkennen.

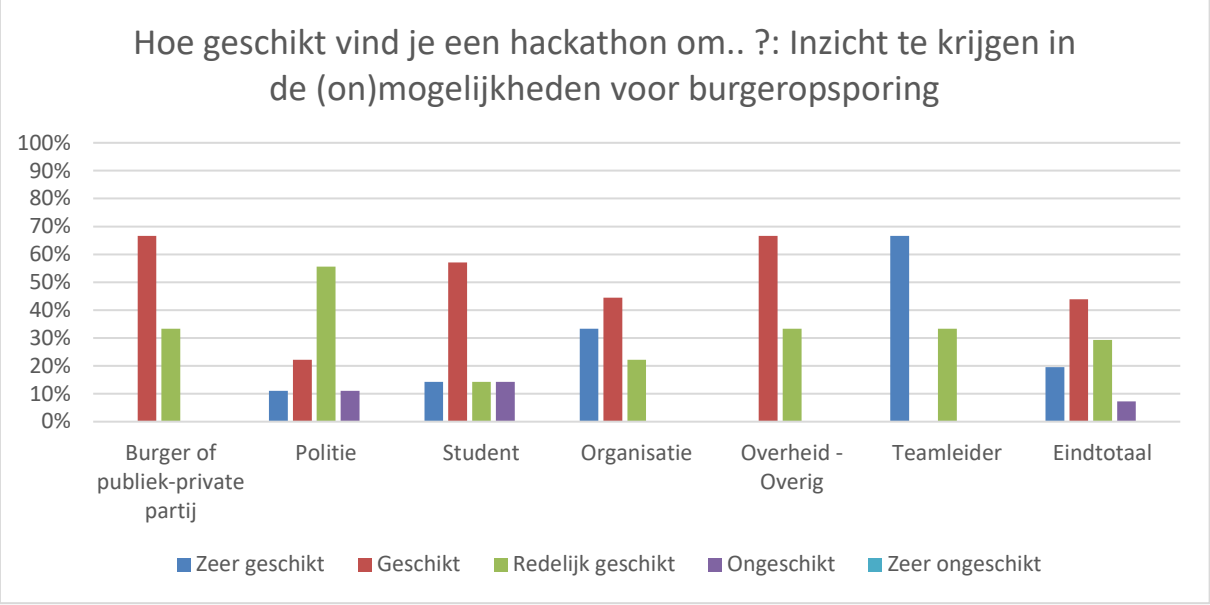
1.5 Hoe geschikt vind je een hackathon om mogelijkheden te ontdekken om een livebeeld van de fraudeur te creëren?



Eén van de factoren die het lastig maakt om VIN-fraude aan te pakken is dat fraudeurs zichzelf goed weten af te schermen. Wanneer er achteraf opsporing plaatsvindt, is het vaak de geldezel die wordt aangehouden. De fraudeur blijft vervolgens zelf vaak buiten schot. Een mogelijke oplossing is het creëren van een livebeeld van de fraudeur. Door het kunnen volgen van de fraude op het moment dat deze zich afspeelt kunnen er interventies worden gepleegd waarbij niet alleen de laatste schakel in het proces wordt aangepakt, maar bijvoorbeeld ook de fraudeur of degene die de geldezel aanstuurt (wanneer dit niet dezelfde persoon betreft).

Hoewel een dergelijke oplossingsrichting in theorie kansrijk is, zijn deelnemers minder overtuigd van een hackathon als middel om deze verder te ontwerpen. 31 procent oordeelt hier positief over: 12 procent (N=5) ‘zeer geschikt’ en 29 procent (N=12) ‘geschikt’. Een meerderheid (44%; N=18) van de deelnemers vindt een hackathon ‘redelijk geschikt’ en 15 procent (N=6) ziet een hackathon als een hiervoor ‘ongeschikt’ middel.

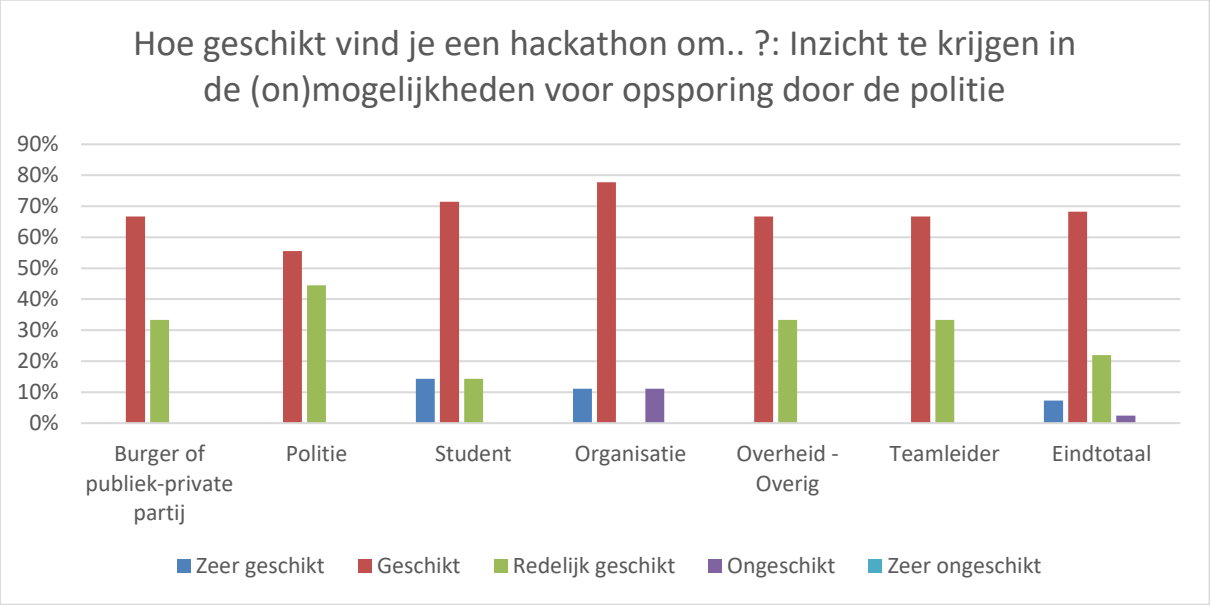
1.6 Hoe geschikt vind je een hackathon om inzicht te krijgen in de (on)mogelijkheden voor burgeropsporing?



VIN-fraude is inmiddels een groot probleem dat qua omvang alleen maar toeneemt. Veel traditionele criminaliteit verschuift de laatste jaren naar de digitale wereld, waaronder diverse vormen van oplichting. Het toenemende volume maakt dat het waardevol is om de kansen en beperkingen van burgeropsporing in dit soort zaken te onderzoeken. Wat kunnen mensen zelf doen wanneer zij slachtoffer zijn geworden? In deze context kan burgeropsporing mogelijk de opsporing door de politie ondersteunen. Daarnaast biedt het mensen de kans om zelf iets te doen, wat mogelijk een positief effect kan hebben op de psychologische gevolgen van slachtofferschap.

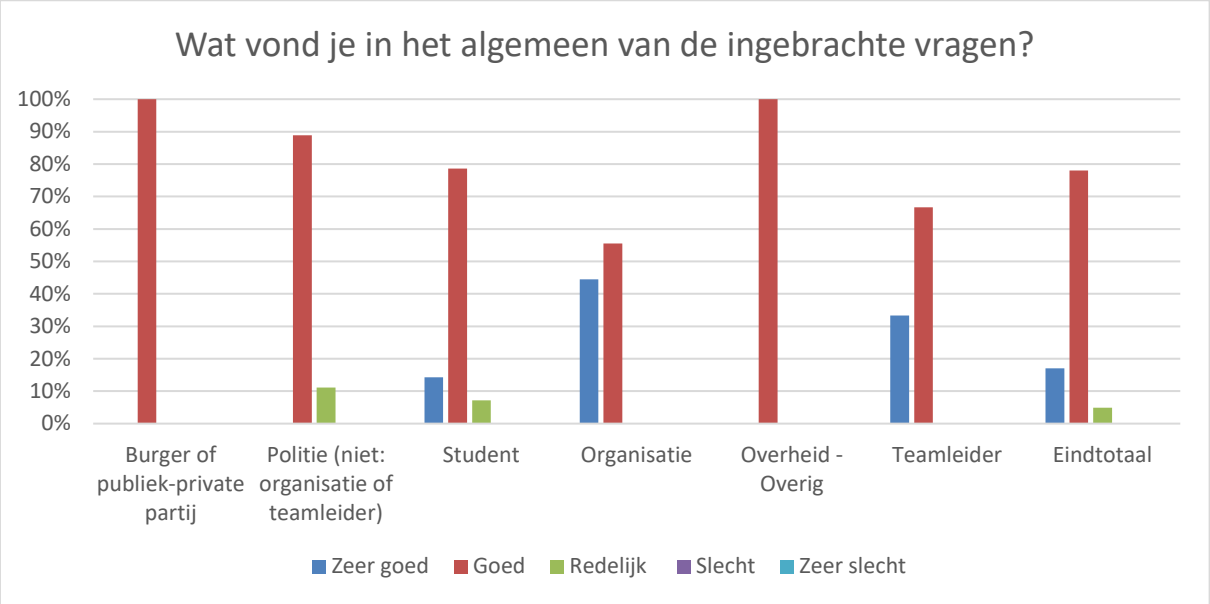
Het merendeel van de deelnemers staat positief tegenover een hackathon om de (on)mogelijkheden van burgeropsporing te verkennen. 20 procent (N=8) ziet deze als 'zeer geschikt' en 44 procent (N=18) beschouwt deze als 'geschikt'. Ongeveer een derde (29%; N=12 vindt een hackathon een 'redelijk geschikte' werkwijze. Tot slot ziet een kleine groep van 7 procent (N=3) het middel als ongeschikt.

1.7 Hoe geschikt vind je een hackathon om inzicht te krijgen in de (on)mogelijkheden voor opsporing door de politie?



In de strijd tegen VIN-fraudeurs is de politie zelf ook voortdurend op zoek naar nieuwe middelen en methoden die binnen de opsporing ingezet kunnen worden. Het mee laten denken mensen vanuit andere perspectieven, achtergronden en expertise zou mogelijk kunnen helpen met het ontwikkelen van nieuwe vormen van opsporing. De evaluatie laat zien dat ruim tweederde van de deelnemers een hackathon hiervoor als een geschikt middel ziet (68%;N=28). 7 procent (N=3) vindt deze werkwijze 'zeer geschikt'. Een vijfde van de deelnemers is minder positief en oordeelt hierover slechts 'redelijk' (22%; N=9). Letterlijk een enkeling vindt een hackathon ongeschikt (2%; N=1).

1.8 Wat vond je in het algemeen van de ingebrachte vragen?



Uit eerdere hackathons is naar voren gekomen dat het goed formuleren van de onderzoeksvragen een van de belangrijkste ingrediënten is van een succesvolle hackathon. Tegelijkertijd blijkt keer op keer dat dit een van de moeilijkste onderdelen van het proces is. Voorgaande evaluaties laten zien dat de belangrijkste feedback en kritiek op de hackathons met name betrekking hadden op te brede of onduidelijke onderzoeksvragen. Bij de organisatie van de VIN-fraude Hackathon is er vanaf het eerste begin aandacht besteed aan het afstemmen van de vragen op de behoefte, vaardigheden en expertise van de deelnemers. Met de opdrachtgever is de exacte behoefte aan kennis en blinde vlekken geïnventariseerd. Vervolgens is er vanuit onder andere cyberteams voortdurend meegedacht om de onderzoeksvragen aan te scherpen.

Het vroegtijdig bij elkaar brengen van inhoudelijke expertise en *problem solvers* heeft duidelijk vruchten afgeworpen. Van alle deelnemers gaf 17 procent (N=7) aan de vragen ‘zeer goed’ te vinden en 78 procent (N=32) vond de vragen ‘goed’. Slechts 5 procent van de deelnemers vond de vragen ‘redelijk’ (N=2). Het positieve beeld wordt bevestigd door de respons op de diverse open vragen. In tegenstelling tot eerdere evaluaties is er nauwelijks (negatieve) feedback op de onderzoeksvragen. De weinige kritische noten die worden genoemd hebben vooral betrekking op de vragen over de mogelijkheden tot burgeropsporing, wat door sommigen als een lastig en breed onderwerp met weinig aanknopingspunten wordt ervaren.

1.9 Welke kansen biedt een hackathon met betrekking tot het fenomeen Vriend-in-Nood-Fraude?

De voornaamste kans van een VIN-fraude Hackathon is te vangen in een formule van drie sleutelwoorden die het vaakst door de deelnemers worden benoemd en eigenlijk niet zijn los te zien van elkaar:

Kennis x Samenwerking = Inzicht

Keer op keer blijkt uit de reacties van respondenten dat het combineren van kennis, expertise en verschillende achtergronden door middel van een dynamische samenwerking leidt tot nieuwe inzichten en invalshoeken. Zoals een deelnemer vanuit de Hogeschool Leiden het verwoordt:

> *Door met zoveel mensen met verschillende expertises een dag lang te werken aan het fenomeen "Vriend-in-Nood-Fraude" kan het niet anders dan dat er nieuwe inzichten/ideeën omhoog zijn gekomen: doordat mensen uit verschillende vakgebieden (jonger en wat ouder) hebben meegedaan en hebben samengewerkt is het mogelijk geweest om vanuit andere perspectieven naar het probleem te kijken, en is er ook op andere manieren gezocht naar oplossingen.*

1.10 Welke knelpunten of dilemma's ben je tegengekomen tijdens de hackathon?

Digitale samenwerking
Het meest genoemde knelpunt is inherent aan een online hackathon: veel deelnemers ervaren het digitaal samenwerken als lastiger dan het fysiek samenwerken op locatie. Voor een deel was dit praktisch van aard: sommige deelnemers geven aan dat het lastig was om te wisselen van teamkanalen en in subgroepjes aan de slag te gaan. Een aantal andere deelnemers legt meer de nadruk op de beperkingen gedurende de samenwerking. Zij ervaren dat het lastiger is om een levendige discussie of brainstorm te houden via teams. Ook wijzen deelnemers erop dat het online samenwerken ervoor zorgt dat deelnemers weinig zicht hebben op waar anderen mee bezig zijn. In de woorden van een van de deelnemers:

> *‘Online was toch wat lastiger, omdat je heel erg gebonden bent aan het clubje waar je bij ingedeeld bent en eigenlijk beperkt meekrijgt waar de rest van de deelnemers mee bezig zijn. Ik kan me voorstellen dat je bij een offline hackathon meer meekrijgt van andere teams en personen.’*

Sfeer van invloed
Een knelpunt dat een aantal keer wordt benoemd heeft te maken met het specifieke thema burgeropsporing. Enkele deelnemers merken hierover op dat het een breed onderwerp is, met slechts beperkte mogelijkheden voor burgers. Bovendien is men voor veel oplossingen en interventies afhankelijk van andere partijen, zoals WhatsApp. Een van de deelnemers legt uit:

> *‘Veel van de kansen liggen in de barrières die al snel buiten bereik liggen, denk aan een "abuse-knop" in WhatsApp. Als je hier een systeem achter maakt wat geautomatiseerd bij meerdere meldingen een telefoon of nummer uit sluit van WhatsApp, kan je het heel onaantrekkelijk maken voor een crimineel. Zeker als slechts 1 op de 200 lukt, betekent dat dat je 199 potentiële melders hebt. De invloed die we op WhatsApp hebben is echt te klein om dit te organiseren waarschijnlijk.’*

1.11 Wat zie jij als de belangrijkste opbrengsten?

De evaluaties van de voorgaande hackathons hebben een duidelijk beeld gegeven van wat deze intensieve werksessies volgens de deelnemers opleveren, voor henzelf en specifiek voor de opsporing. Om inzicht te krijgen in wat de deelnemers als belangrijkste opbrengst(en) van de Vriend-in-Noodfraude Hackathon zagen is hen gevraagd om uit de meest genoemde opbrengsten uit de eerdere evaluaties te selecteren welke volgens hen meest van toepassing waren en deze te vervolgens te prioriteren. Op basis van deze rangschikking door de deelnemers zijn de antwoorden vervolgens voor de analyse gewogen. Om een beeld te geven hoe de gewogen opbrengsten zich tot elkaar verhouden, zijn deze in de bovenstaande tabel weergegeven als percentages van het totaal.[7] Dit leidt tot de volgende waardering door de deelnemers:

- Leren en kennis uitwisselen (20%)
- Nieuwe kennis en expertise inzetten (13%)
- Op een andere manier naar zaken kijken (13%)
- Een leuke dag of ervaring hebben (12%)
- Inzicht in criminele processen en mogelijke barrières (11%)
- Netwerken (9%)
- Mogelijkheden voor opsporing door de politie (7%)
- Mogelijkheden voor burgeropsporing (7%)
- Inzicht in herkomst en gebruik van datasets (4%)
- Tijdelijk extra capaciteit voor de politie (4%)

Het beeld van de belangrijkste opbrengsten is consistent met eerdere hackathons. De toegekende waardering en de daaruit voortvloeiende percentages zijn vergelijkbaar met bijvoorbeeld de eerdere Vuurwerk hackathon. Volgens de deelnemers lag de grootste waarde in het samenbrengen van kennis en expertise en het op een andere manier naar zaken kijken. Over het geheel gezien zijn er nauwelijks verschillen tussen de diverse groepen deelnemers, op twee uitzonderingen na. Ten eerste waarderen burgers en overheid (overig) het inzicht krijgen in criminele processen en mogelijke barrières met respectievelijk 18 en 23 procent hoger dan de andere groepen. Ten tweede scoorden studenten en docenten het hebben van een leuke dag of ervaring met 15 procent iets hoger dan de overige deelnemers.

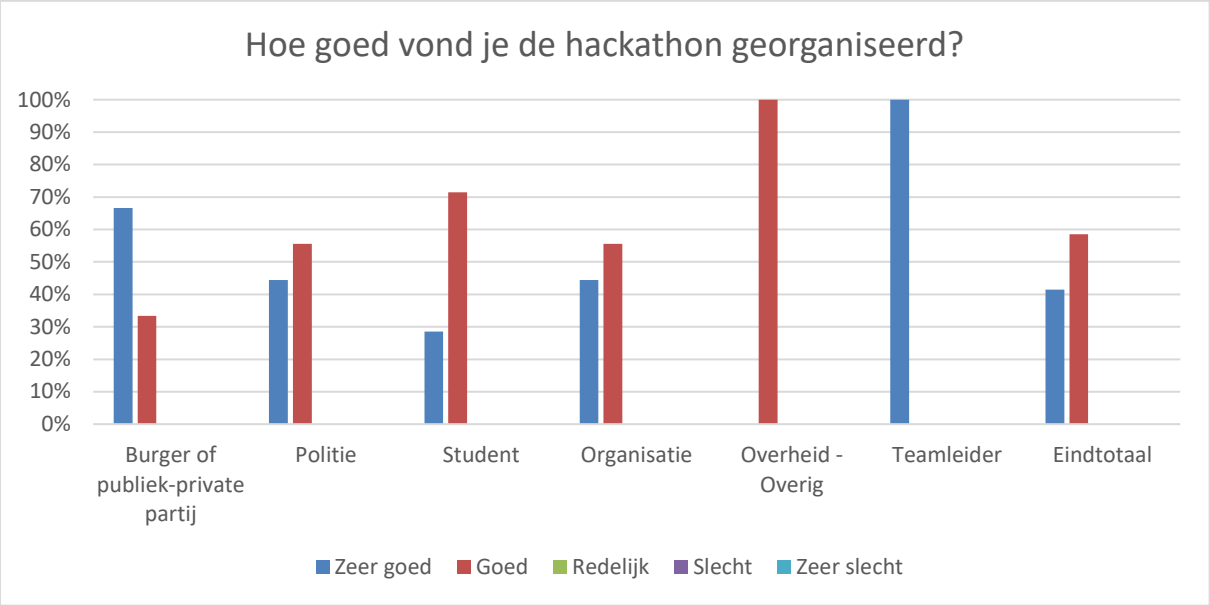
[7] Deelnemers kregen de mogelijkheid om maximaal 10 opbrengsten te selecteren en deze vervolgens te prioriteren. Dit zijn de meest genoemde opbrengsten uit voorgaande hackathons aangevuld met de specifieke doelen voor de VIN-fraude Hackathon: inzicht in criminele processen, inzicht in de datasets en de mogelijkheden voor burgeropsporing. Voor de analyse is aan ieder antwoord een gewicht toegekend op basis van de rangorde: de belangrijkste opbrengst (nummer 1 van de geprioriteerde lijst) kreeg een waarde van 8 en de laagst geprioriteerde opbrengst een waarde van 1 toegekend. Niet geselecteerde opbrengsten kregen een waardering van 0. Om weer te geven hoe de waardering van de verschillende opbrengsten zich tot elkaar verhouden, zijn percentages berekend door de som per opbrengst te delen door de som van het totaal vermenigvuldigd met 100.

Tot slot valt op dat vergeleken met eerdere hackathons het netwerken bij de VIN-fraude Hackathon in mindere mate als concrete opbrengst werd ervaren. Bij de Vuurwerk Hackathon was dit aandeel 15 procent, vergeleken met ‘slechts’ 9 procent bij de VIN-fraude Hackathon. Op basis van de open vragen zijn er twee mogelijke verklaringen voor de relatief lage score: ten eerste werd de hackathon volledig online gehouden, hetgeen niet bevorderend was voor de onderlinge interactie. Dit verklaart echter niet het verschil met de Vuurwerk Hackathon, die ook volledig online plaatsvond. Een tweede verklaring is dat er bij de VIN-fraude Hackathon bij sommige groepen sprake was van een redelijk homogene groepssamenstelling. Hierdoor vond er in mindere mate ‘kruisbestuiving’ plaats tussen de verschillende groepen deelnemers. Dit werd achteraf door een redelijk aantal deelnemers als gemis gerapporteerd.

2. Evaluatie van de organisatie

Hoofdstuk 2 vormt een weergave van hoe de deelnemers de Vriend-in-Noodfraude Hackathon als ‘evenement’ ervaren hebben. In de volgende paragraven wordt ingegaan op verschillende onderdelen die te maken hebben met de vorm en de organisatie van de hackathon.

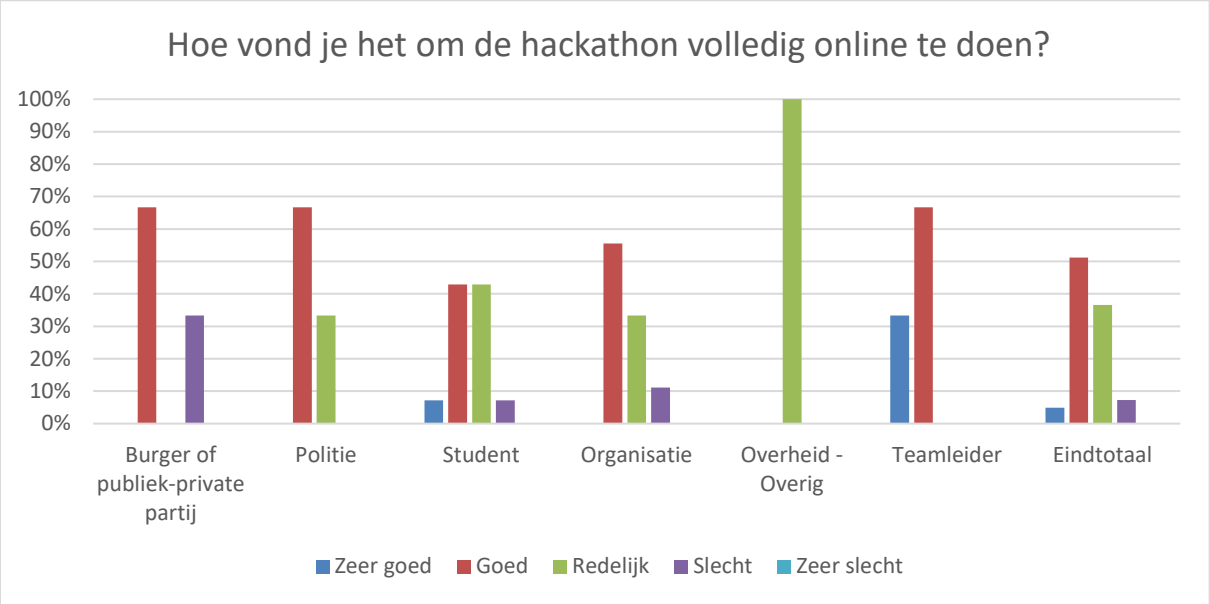
2.1 Hoe goed vond je de hackathon georganiseerd?



Het antwoord op de vraag hoe goed de deelnemers de hackathon vonden georganiseerd is overduidelijk: 67 procent (N=24) van de deelnemers vond de hackathon ‘zeer goed’ georganiseerd. De overige 33 procent (N=17) vond de dag ‘goed’ georganiseerd. De positieve waardering voor de organisatie wordt benadrukt bij de antwoorden op de diverse openvragen. Zoals een van meerdere respondenten de evaluatie afsluit:

> *‘Ik vond de hackathon erg goed en professioneel georganiseerd! Complimenten daarvoor. Ik ga zeker vaker deelnemen!’*

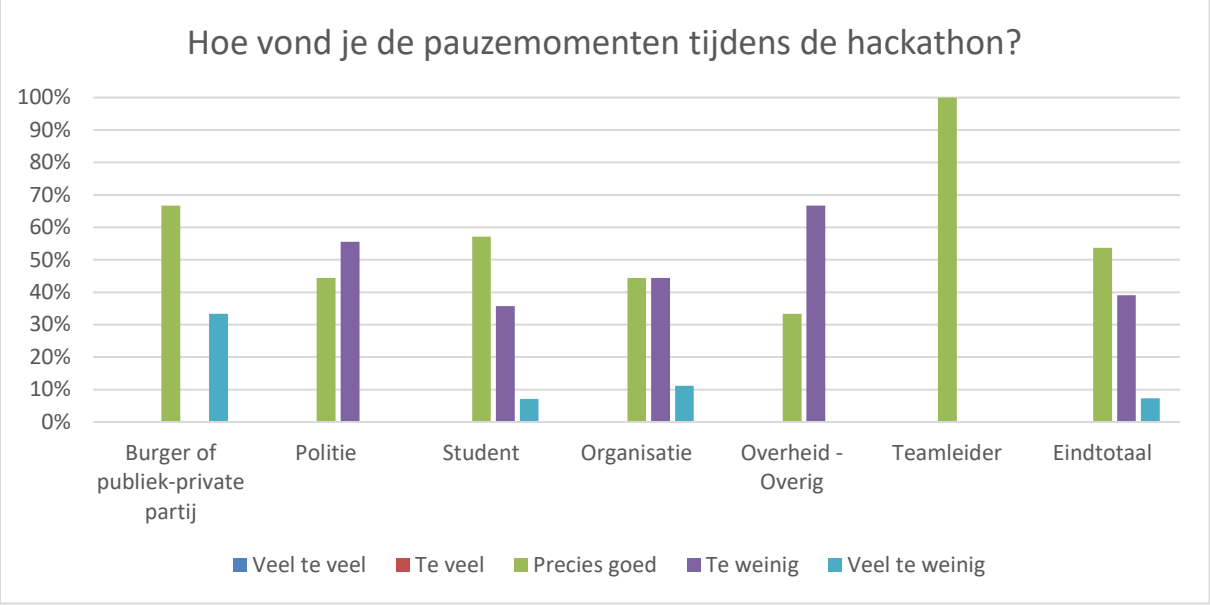
2.2 Hoe vond je het om de hackathon volledig online te doen?



De VIN-fraude Hackathon is de tweede hackathon die noodgedwongen volledig online plaats moest vinden. De voorgaande Vuurwerk Hackathon heeft een aantal belangrijke lessen geleerd met betrekking tot het organiseren van dergelijke online werkvormen. De VIN-fraude Hackathon laat een voorzichtige verbetering zien ten opzichte van de voorgaande online hackathon, waar ongeveer de helft van de deelnemers het online werken als 'redelijk' heeft ervaren. 5 procent (N=2) van de deelnemers heeft de online VIN-fraude Hackathon als 'zeer goed' ervaren en de helft (51%; N=21) gaf aan dat zij het online deelnemen 'goed' vinden. Iets meer dan een derde vindt het online format redelijk (37%; N=15) en 7 procent (N=3) heeft het als 'slecht' ervaren om op deze digitale manier te werken.

De verbetering is waarschijnlijk het gevolg van een strakkere digitale infrastructuur met minder verschillende kanalen. Tegelijkertijd blijkt ook uit deze evaluatie dat bij een digitaal evenement een belangrijke interpersoonlijke component gemist wordt. De energie en dynamiek die ontstaat bij een fysieke samenwerking kan slechts beperkt online worden gerepliceerd.

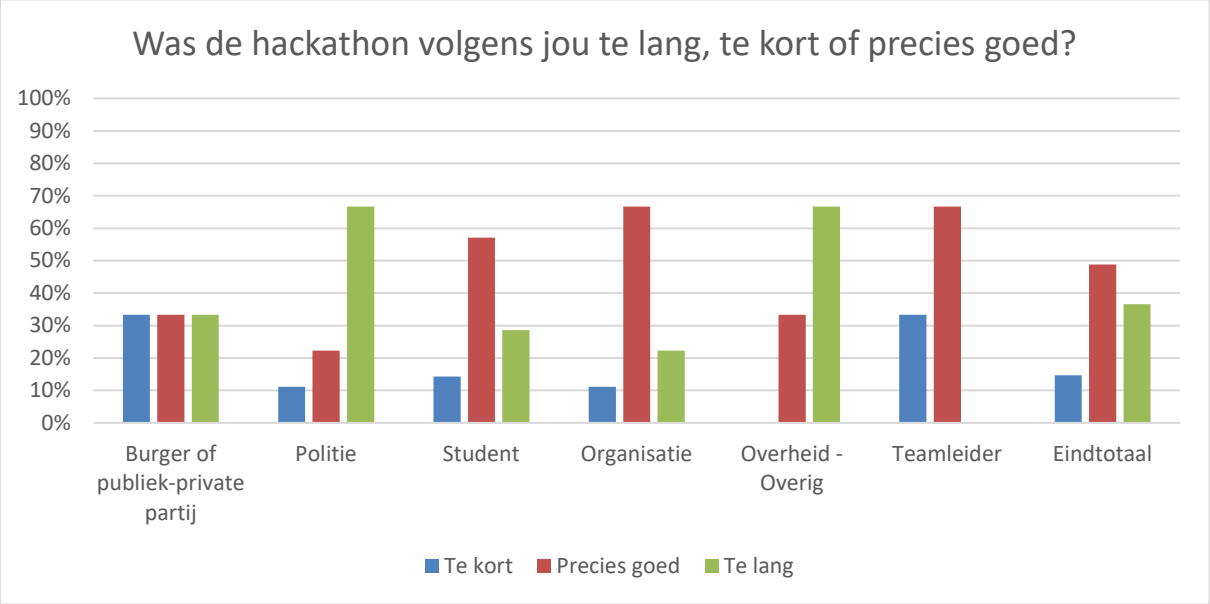
2.3 Hoe vond je de pauzemomenten tijdens de hackathon?



Een van de minder voor de hand liggende aspecten waarop een online hackathon verschilt van een fysieke werkvorm is dat deelnemers het lastiger vinden om pauze te nemen. Ogenschijnlijk is online samenwerken flexibeler dan een fysieke werkvormen. In de praktijk blijkt echter dat deelnemers het moeilijk vinden om pauze te nemen uit 'angst' om iets te missen. De Vuurwerk Hackathon heeft laten zien dat mensen hierdoor uiteindelijk de hele dag 'achter hun scherm geplakt' blijven zitten.

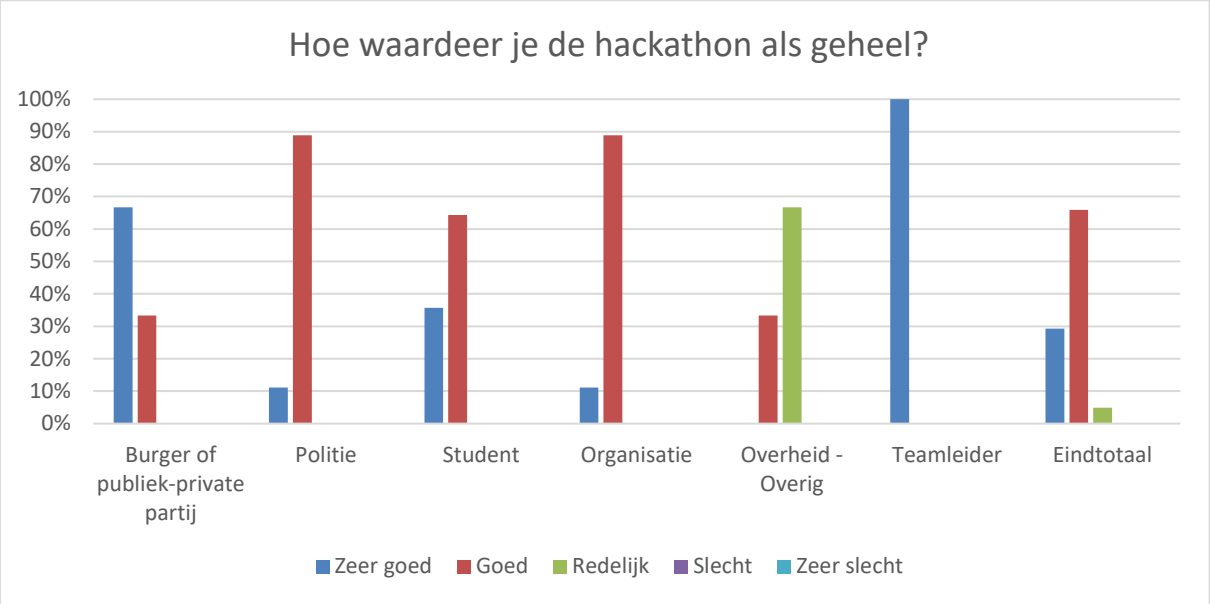
Voor de VIN-fraude Hackathon is er bewust gekozen om voor de deelnemers meer rust in de dag te brengen. Het actieve middagdeel werd opgedeeld in drie sprintsessies. Iedere sprint werd afgesloten met een stand-up waarin de teamleiders hun bevindingen met elkaar deelden. Overige deelnemers waren vrij om hierbij wel of niet aan te haken. Aansluitend op de stand-up vond er een reset plaats: een 7 minute workout om even fysiek bezig te zijn. Ongeveer de helft (54%; N=22) van de deelnemers heeft deze verdeling van pauzemomenten als 'precies goed' ervaren. De andere helft vond de beschikbare pauzemomenten echter 'te weinig' (39%; N=16) of zelf 'veel te weinig' (7%; N=3).

2.4 Was de hackathon volgens jou te lang, te kort of precies goed?



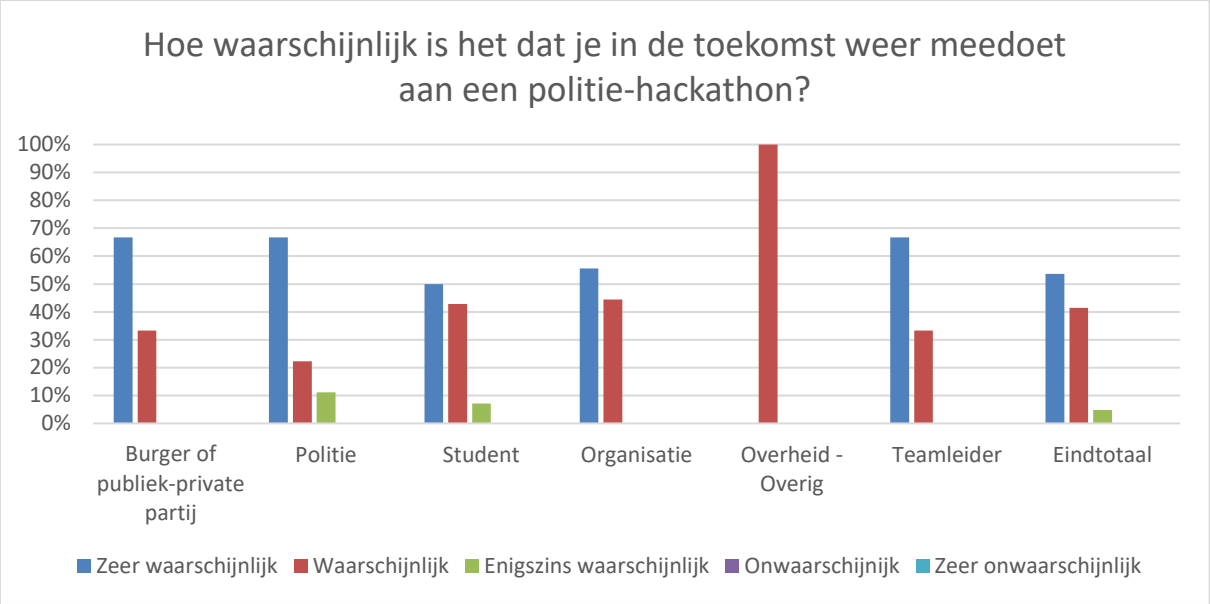
Het uitgangspunt van een hackathon is om in een redelijk lange periode intensief samen een vraagstuk te werken. De eerste hackathons die (fysiek) plaatsvonden duurden ongeveer 12 uur. Tijdens de eerste Vuurwerk Hackathon bleek echter dat dit lang was voor een online variant. Deelnemers haakten af of waren vanwege vermoeidheid simpelweg niet meer productief. Om deze reden was de VIN-fraude Hackathon van kortere duur: van 10.00 uur 's ochtends tot 18.00 uur 's avonds. Iets minder dan de helft van de deelnemers vond de duur van de VIN-fraude Hackathon precies goed (49%; N=20). Ongeveer een derde van de deelnemers vond de dag echter te lang (37%; N=15). Een minderheid vond dat er te weinig tijd was (15%; N=6).

2.5 Hoe waardeer je de hackathon als geheel?



De deelnemers zijn nagenoeg unaniem positief wanneer zij gevraagd worden om een waardering te geven aan de hackathon als geheel. Ongeveer een derde gaf aan de hackathon 'zeer goed' te vinden (20%; N=12) en bijna tweederde gaf deze een waardering van 'goed' (65%; N=27). Slechts 5 procent van de deelnemers (N=2) gaf het oordeel 'redelijk'.

2.6 Hoe waarschijnlijk is het dat je in de toekomst weer meedoet aan een politie-hackathon?



De overwegend positieve waardering van de hackathon wordt ook zichtbaar wanneer aan deelnemers wordt gevraagd hoe waarschijnlijk het is dat zij in de toekomst weer meedoen aan een hackathon. Bijna de helft van de deelnemers (54%, N=22) geeft aan dat het zeer waarschijnlijk is dat zij in de toekomst weer meedoen aan een hackathon. Iets minder dan de helft (41%, N=17) noemt dit 'waarschijnlijk'. 5 procent (N=2) ziet deelname een volgende keer als 'redelijk waarschijnlijk'.

3. De aantrekkingskracht van een hackathon

De hackathons zijn afhankelijk van deelnemers die geheel vrijwillig hun tijd, kennis en energie een hele dag ter beschikking stellen om samen aan een veiligheidsprobleem te werken. Het hoge aantal aanmeldingen voor de hackathons en het enthousiasme onder de aanwezigen om de volgende keer weer mee te doen, laten zien dat het concept heel erg aanspreekt. Voor de toekomst is het belangrijk om zo goed mogelijk aan te sluiten op de behoefte van deelnemers om zo ook bij een volgende hackathon weer op hen te kunnen rekenen. Om meer inzicht te krijgen in waarom mensen meedoen, is hen gevraagd naar wat zij leuk of niet leuk vinden aan een hackathon en de factoren die het makkelijker of moeilijker maken om deel te nemen .

3.1 Wat vind je leuk aan het meedoen aan een politie-hackathon?

De vraag wat mensen leuk vinden levert een groot aantal enthousiaste reacties op. De diverse antwoorden laten ook een duidelijk centraal thema zien. Wat deelnemers zo leuk vinden aan een hackathon is:

1. Het leren kennen van nieuwe mensen, en
2. samen met anderen uit allerlei verschillende achtergronden werken aan
3. een gezamenlijk (maatschappelijk) probleem om zo tot
4. mooie of leuke nieuwe inzichten te komen.

Kortom, exact het onderliggende mechanisme dat een hackathon zo effectief maakt is hetgeen mensen hierin zo aantrekt.

3.2 Wat vind je minder leuk aan het meedoen aan een politie-hackathon?

Over het algemeen zijn deelnemers erg positief over het meedoen aan een politie-hackathon. De meeste antwoorden op de vraag wat men minder leuk vindt aan een politie-hackathon hebben betrekking op het door nood gedwongen online format. Het op afstand samenwerken wordt als minder leuk, minder effectief en vermoeiender ervaren dan het fysiek samenwerken. Een redelijk aantal deelnemers vond de acht uur durende VIN-fraude Hackathon, mede door een gebrek aan duidelijk ingeplande pauzes, dan ook te lang. Tegelijkertijd werd de hackathon door aan aantal deelnemers als te kort ervaren: de beperking tot één dag, de intensieve sprints en het hoge tempo maakten volgens sommigen dat er weinig tijd was om langer na te denken en dieper op de inhoud in te gaan. Zoals een deelnemer concludeert:

> '*Het tempo zat er goed in. Hierdoor wel keurig op de tijd, maar misschien is het resultaat dan wat ondergeschikt aan de snelheid.'*

3.3 Welke factoren of omstandigheden maken het voor jou makkelijker of moeilijk(er) om deel te nemen aan een politie-hackathon?

De factoren die het volgens deelnemers makkelijker of moeilijker maken om deel te nemen zijn vooral praktisch van aard. Vooral aspecten als tijd, werkdruk, (onderwijs)planning en het al dan niet de baas zijn over je eigen agenda worden hierbij met enige regelmaat genoemd. Ook geven verschillende reacties weer dat deelnemers het zelf vooral lastig vinden om in te schatten of zij voldoende in huis hebben qua kennis en ervaring. Diverse personen geven aan dat het bewust vragen naar een diversiteit aan expertise het deelnemen toegankelijker maakt. Opvallend is verder dat hoewel het online aspect uit de evaluatie naar voren komt als de minst leuke kant van de VIN-fraude Hackathon, verschillende deelnemers ook aangegeven dat juist de digitale vorm het makkelijker maakt om hieraan deel te nemen. De beperkingen zetten misschien juist de deur open voor nieuwe werkvormen, zo blikt een deelnemer terug:

> *'Online heeft ook duidelijk aantal voordelen, Denk aan: geen reisafstand, geen locatie nodig, lage drempel om deel te nemen, makkelijk schaalbaar, sneller schakelen tussen teamtime en plenaire deel en daarmee efficiënter, door chatmogelijk wordt automatisch soort logboek bijgehouden.*
> *Laten we nadenken over een hybride vorm als we straks weer fysiek bij elkaar mogen komen. The best of both worlds zou uitgangspunt moeten zijn.'*

4. Conclusies en aanbevelingen

4.1 Conclusie

De Vriend-in-Noodfraude Hackathon was een initiatief van het Cybercrime team van de Eenheid Oost-Nederland, het programma Toekomstbestendig Opsporen en Vervolgen (TOV) en BlueM om nieuwe mogelijkheden te onderzoeken met betrekking tot de aanpak van Vriend-in-Noodfraude. Drie onderzoeksrichtingen stonden hierbij centraal:

1. Het verkrijgen van inzicht in de herkomst en handel in de datasets die door fraudeurs worden gebruikt om potentiele slachtoffers te benaderen.
2. Het verkennen van mogelijkheden om barrières op te werpen waarmee het proces van de fraudeur kan worden verstoord.
3. Het onderzoeken en inventariseren van de mogelijkheden die slachtoffers hebben om op basis van de gebruikte telefoon- en rekeningnummers zelf de identiteit van de fraudeur te achterhalen.

In de volgende paragraven worden de belangrijkste conclusies met betrekking de geschiktheid van het thema, de organisatie en aantrekkingskracht van een hackathon kort weergegeven. Het hoofdstuk eindigt met enkele aanbevelingen met betrekking tot het organiseren van toekomstige hackathons.

Het thema Vriend-in-Noodfraude

De evaluatie laat duidelijk zien dat Vriend-in-Noodfraude zich ondanks de complexiteit van het thema goed leent voor een hackathon. Deelnemers waren achteraf, op een enkeling na, positief over de keuze voor dit onderwerp. Wel blijkt er onderscheid te maken met betrekking tot de verschillende onderzoeksrichtingen. Met name het inzetten van deze werkvorm om gezamenlijk en vanuit verschillende perspectieven barrières te ontwerpen is volgens de deelnemers kansrijk. Een kanttekening hierbij is wel dat het daadwerkelijk succesvol opwerpen van veel barrières uiteindelijk afhankelijk is van de medewerking van andere partijen, zoals banken of WhatsApp.

Het merendeel van de deelnemers ziet een hackathon ook als een geschikt middel om inzicht te krijgen in de datasets die door fraudeurs gebruikt worden en het onderzoeken van de mogelijkheden tot burgeropsporing. Wel zijn de praktische mogelijkheden voor burgeropsporing op dit thema beperkt, waardoor deze onderzoeksrichting uiteindelijk minder vruchtbaar was. Het minst positief waren deelnemers over de vraag met betrekking tot de mogelijkheden om een livebeeld van de fraudeur te creëren.

Wat levert het op?

Het is verleidelijk om een hackathon te zien als een efficiënt middel om in een korte tijd een bepaald doel te bereiken. In dit geval ten gunste van de politie. De evaluatie laat echter zien dat de belangrijkste opbrengsten van de hackathon allemaal betrekking hebben op het onderliggende proces: leren en kennis uitwisselen, nieuwe kennis en expertise inzetten, op een andere manier naar zaken kijken en een leuke dag hebben. Gaandeweg dit proces verkrijgt men steeds meer inzicht in het onderwerp: in dit geval het criminele proces en de mogelijke barrières die kunnen worden opgeworpen. In zekere zin had Confucius 2500 duizend jaar gelijk, in ieder geval waar het hackathons betreft: de reis zelf is de bestemming.[8]

De organisatie

Het afgelopen anderhalf jaar hebben er drie operationele hackathons plaatsgevonden, waarvan de laatste volledig online. De ervaring die inmiddels met deze werkwijze is opgedaan vertaalde zich bij de VIN-fraude Hackathon merkbaar terug in de praktijk en dit is terug te zien in de waardering voor de organisatie. Deelnemers zijn praktisch unaniem positief over de dag en de wijze waarop deze was georganiseerd. Dit enthousiasme wordt bevestigd doordat bijna alle deelnemers aangeven de volgende keer waarschijnlijk weer mee te willen doen.

[8] Hoewel bij voorgaande hackathons deze procesfactoren ook als belangrijkste opbrengsten werden gezien door de deelnemers moet wel opgemerkt worden dat de VIN-fraude Hackathon grotendeels verkennend en ontwerpend van aard was. In mindere mate was het een ‘klassieke’ OSINT-hackathon waarbij de nadruk lag op (creatief) zoeken. Hierdoor leverde de VIN-fraude Hackathon ook minder concrete operationele resultaten op.

Een belangrijke leercurve is te zien met betrekking tot de onderzoeksvragen. Bij voorgaande hackathons werd achteraf vaak vastgesteld dat de onderzoeksvragen te breed of onduidelijk waren. Om dit te ondervangen zijn bij de VIN-fraude Hackathon meerdere partijen en deelnemers vroegtijdig betrokken bij het opstellen van de onderzoeksrichtingen en de bijbehorende vragen. Ook werden onderzoeksvragen vooraf gedeeld en werden (sub)teams in hoge mate vrijgelaten om zich te richten op vragen die aansloten bij hun interesse en expertise. Deze werkwijze heeft zijn vruchten afgeworpen: 95 procent van de deelnemers was positief over de ingebrachte vragen en richtingen.

Uit de evaluatie komen echter ook twee knelpunten naar voren: de online samenwerking en het gebrek aan pauzemomenten gedurende dag.

De VIN-fraude Hackathon is de tweede hackathon die vanwege de coronamaatregelen volledig online plaats moest vinden. Ervaringen en lessen uit de voorgaande online hackathon zijn ter harte genomen door de organisatie. Zo is er een dagprogramma opgezet met een duidelijke structuur. Ook is er een overzichtelijke online infrastructuur gebruikt met een beperkt aantal kanalen en weinig onderbrekingen of ruis. Tot slot is er extra nadruk gelegd op de rol en het belang van de teamleiders als inhoudelijk experts en spelverdelers binnen de teams. Deze aanpassingen hebben een positief effect gehad. Hoewel de online samenwerking nog steeds als het belangrijkste knelpunt naar voren kwam, had dit bij de VIN-fraude Hackathon vooral te maken met een gebrek aan dynamiek en beperkte mogelijkheden tot samenwerking en informatiedeling die inherent lijken te zijn aan een digitaal platform. Het enige concrete verbeterpunt dat uiteindelijk echt naar voren kwam was om naast het algemene kanaal en de teamkanalen ook vooraf kanalen in te richten voor de subteams, waardoor men sneller aan de slag kan gaan.

Een tweede knelpunt heeft indirect ook te maken met het houden van een online hackathon: Het risico van een dag waarbij iedereen enthousiast aan de slag gaat, het tempo hoog ligt en mensen het gevoel hebben misschien iets te missen als ze even niet online zijn, is dat men onvoldoende de vrijheid voelt en neemt om even pauze te nemen. Daarbij is het online (samen)werken vermoeiender dan een dag waarbij iedereen op dezelfde locatie aan de slag gaat. Het is belangrijk om rekening te houden met de belastbaarheid van de deelnemers en te zorgen dat de hackathon niet te lang duurt en voldoende rustmomenten kent.

De aantrekkingskracht

Eén ding is het laatste anderhalf jaar inmiddels duidelijk geworden: de combinatie van hackathons en politiewerk spreekt mensen aan waardoor ze graag aan dit soort dagen deel willen nemen. Wanneer mensen wordt gevraagd wat het nu is dat een hackathon zo aantrekkelijk maakt, komen bijna als een succesformule steeds weer dezelfde kernelementen terug:

1. Het leren kennen van nieuwe mensen, en
2. samen met anderen uit allerlei verschillende achtergronden werken aan
3. een gezamenlijk (maatschappelijk) probleem om zo tot
4. mooie of leuke nieuwe inzichten te komen.

De kanten die men minder aantrekkelijk vindt hebben vooral betrekking op het door nood gedwongen online format. Het op afstand samenwerken wordt als minder leuk, minder effectief en vermoeiender ervaren dan het fysiek samenwerken. Een redelijk aantal deelnemers vond de acht uur durende VIN-fraude Hackathon, mede door een gebrek aan duidelijk ingeplande pauzes, dan ook te lang. Tegelijkertijd werd de hackathon door aan aantal deelnemers als te kort ervaren: de beperking tot één dag, de intensieve sprints en het hoge tempo maakten volgens sommigen dat er weinig tijd was om langer na te denken en dieper op de inhoud in te gaan.

De factoren die het makkelijk of moeilijker maken om deel te nemen zijn voornamelijk praktisch van aard: een hackathon kost tijd en moet in te plannen zijn tussen het dagelijkse werk of onderwijs. Ook twijfelen mensen nog wel eens of zij wel de benodigde kennis en expertise hebben om tijdens een hackathon een bijdrage te kunnen leveren. Hierdoor kan vooraf een drempel worden ervaren. Opvallend is dat een online hackathon nadrukkelijk als minder leuk en effectief wordt ervaren, maar dat mensen wel aangeven dat het gemakkelijker is om hieraan deel te nemen.

4.2 Aanbevelingen

Iedere hackathon levert nieuwe ervaringen en inzichten op die kunnen worden gebruikt om een volgende editie weer verder aan te scherpen. Onderstaande aanbevelingen zijn geformuleerd op basis van de tips en suggesties die deelnemers hebben aangedragen om de hackathons verder te verbeteren.

Aanbeveling #1 Vergroot de gelegenheid voor nieuwe inzichten

De essentie van het hackathonproces is het verbinden van mensen met allerlei verschillende achtergronden en expertises. Door deze perspectieven op een dynamische manier te laten samenwerken ontstaan nieuwe invalshoeken en oplossingsrichtingen. Om de gelegenheid tot nieuwe inzichten te vergroten is het belangrijk om deelnemers met nieuwe mensen in aanraking te brengen. Idealiter gebeurt dit op twee niveaus: binnen en tussen teams. Ten eerste is het op teamniveau van belang om te streven naar gemêleerde teams met een multidisciplinaire samenstelling. Ten tweede kan de gelegenheid voor nieuwe inzichten nog verder worden vergroot door 'kruisbestuiving' op teamoverstijgend niveau. Dit kan in de eerste plaats door teams de gelegenheid te geven om te reageren op elkaars inbreng en met elkaar mee te denken. Een tweede manier is om gedurende de hackathon te werken met teams met een wisselende samenstelling. Niet alleen geeft deze dynamiek meer gelegenheid tot netwerken, hierdoor wordt bovendien een zekere mate van geluk gecreëerd: namelijk de kans dat de juiste mensen op de juiste plaats bij elkaar komen om samen tot nieuwe ideeën of oplossingen te komen.

Tip #2: Plan 'niets'

De VIN-fraude Hackathon had een duidelijk en gestructureerd programma. In de ritmiek van de dag waren een aantal momenten opgenomen die de deelnemers konden gebruiken om los te komen van de opdrachten, wat anders te doen en even te ontspannen. Voor een deel waren deze momenten impliciet, zoals wanneer de teamleiders bezig waren met de stand-up. Op andere momenten lag de focus expliciet even op wat anders, zoals tijdens de korte resets aan het einde van de sprints. Uiteindelijk vond de helft van de deelnemers deze pauzemomenten echter toch onvoldoende. Het blijkt dat zolang er online nog activiteiten zijn mensen het moeilijk vinden om los te komen van de opdrachten en even tijd voor zichzelf te nemen. Een aantal personen geeft aan dat zij het prettig vinden als er bijvoorbeeld een lunchpauze wordt gepland. Het is dan ook aan te bevelen om tijdens een (online) hackathon een aantal pauzemomenten in te plannen waarbij er heel bewust voor iedereen even geen programma is, zodat mensen even afstand kunnen nemen zonder dat zij zich schuldig hoeven te voelen of bang hoeven te zijn om iets te missen.

Tip #3 Verken hybride varianten van de hackathon

Twee online edities hebben aangetoond dat ook hackathons onderhevig zijn aan Cruijffiaanse-logica. Ook hier geldt het principe 'elk nadeel heb se voordeel.' Aan de ene kant is het online samenwerken minder leuk en energiek. Bovendien gaan er kansen verloren doordat er minder toevallige contacten zijn en men minder overzicht heeft over wat er in verschillende (sub)teams gebeurt. Aan de andere kant zijn online hackathons wel laagdrempelig: het scheelt reistijd voor de deelnemers, mensen kunnen flexibeler gedeeltes van het programma aansluiten en er vindt bijna automatisch verslaglegging plaats. Het zou voor de doorontwikkeling van de hackathons goed zijn om te experimenteren met varianten waarbij centrale aansturing digitaal plaatsvindt en waarbij (sub)teams decentraal op eigen locaties fysiek met elkaar samenwerken. Zoals een deelnemer van de VIN-fraude Hackathon suggereert brengt een hybride variant mogelijk het beste van beide werelden samen:

'The best of both worlds zou uitgangspunt moeten zijn.'

5. Bijlage 1. Evaluatievragenlijst

Evaluatie Vuurwerk-Hackathon

Uw identiteit zal verborgen blijven. Wanneer verborgen identiteit in enquêtes worden gebruikt, worden er geen identificeerbare gegevens, zoals browsertype en -versie, internet-IP-adres, besturingssysteem of e-mailadres opgeslagen bij het antwoord. Dit is om de identiteit van de respondent te beschermen

1) Vanuit welke hoedanigheid heb je meegedaan aan de hackathon?
2) Wat zie jij als de belangrijkste opbrengst(en) van de hackathon? Selecteer en priorteer wat voor jou het meest van toepassing is.
3) Hoe geschikt vond je het fenomeen 'Vriend-in-Nood-Fraude' voor een hackathon?
4) Welke kansen biedt een hackathon met betrekking tot het fenomeen 'Vriend-in-Nood-Fraude'?
5) Welke knelpunten of dilemma's ben je tegengekomen tijdens de hackathon?
6) Wat vond je van de ingebrachte vragen?
7) Hoe geschikt vind je een hackathon om.. ?
    - Inzicht te krijgen in de handel in datasets
    - Inzicht te krijgen in inhoud en herkomst van datasets
    - Barrièremogelijkheden te ontdekken
    - Mogelijkheden te ontdekken om een livebeeld van de fraudeur te creëren
    - Inzicht te krijgen in de (on)mogelijkheden voor burgeropsporing
    - Inzicht te krijgen in de (on)mogelijkheden voor opsporing door de politie
8) Hoe vond je het om de hackathon volledig online te doen?
9) Hoe goed vond je de hackathon georganiseerd?
10) Hoe vond je de pauzemomenten tijdens de hackathon?
11) Was de hackathon volgens jou te lang, te kort of precies goed?
12) Hoe waardeer je de hackathon als geheel?
13) Welk onderwerp zou je graag in een volgende hackathon centraal willen zien?
14) Hoe waarschijnlijk is het dat je in de toekomst weer meedoet aan een politie-hackathon?
15) Heb je nog tips voor het organiseren of verbeteren van een volgende hackathon?
16) Wat vind je leuk aan het meedoen aan een politie-hackathon?
17) Wat vind je minder leuk aan het meedoen aan een politie-hackathon?
18) Welke factoren of omstandigheden maken het voor jou moeilijk(er) om deel te nemen aan een politie-hackathon?
19) Welke factoren of omstandigheden maken het voor jou makkelijk(er) om deel te nemen aan een politie-hackathon?
20) Zijn er nog overige dingen die je kwijt wilt over de hackathon?

www.politie.nl

« waakzaam en dienstbaar »