

DIGICOR

Digitalisation in Corrections
Recidivism Reduction

VR kullanarak mahkum tedavisi ve eğitimi

Senaryo Açıklaması



Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, yalnızca yazarların bakış açısını yansıtan içeriğinin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

DIGICOR Digitalisation in corrections towards reduced recidivism© 2020-2023 Erasmus+ Proje No 2020-1-DE02-KA226-VET-008330 tarafından finanse edilen DIGICOR Ortaklığı tarafından CC BY 4.0 kapsamında lisanslanmıştır



DIGICOR Dijital Senaryolar

Avrupa ceza infaz kurumlarının teknolojik modernizasyona karşı belirgin direncinin farkında olan Dijital Senaryolar, cezaevlerinde dijital hazırlık alanında yenilikçi ve kanıta dayalı uygulamaları bir araya getirip yayarak üst düzey görevlileri ve ceza infaz kurumlarının operasyonel yönetiminden sorumlu olanları doğrudan etkilemeyi amaçlamaktadır.

Bu paydaşların, cezaevi ortamında iyi uygulanmış dijital çözümlerin, özellikle de mahkumların rehabilitasyonu ile ilgili faydalarına ilişkin farkındalıklarının artırılması, cezaevi hizmetlerinin modernizasyona açıklığının artırılmasına katkıda bulunacaktır.

Geliştirilecek senaryolar:

Mahkum iletişimi

- Senaryo 1: Telefon
- Senaryo 2: Görüntülü arama ve görüntülü ziyaret
- Senaryo 3: Güvenli e-posta/metin mesajları/dijital mektuplar

Eğitim ve e-öğrenme

- Senaryo 4: e-öğrenme ve çevrimiçi kaynaklara erişim

Dijital self servis çözümler

- Senaryo 5: entegre dijital self-servis çözümlerinin uygulanması

Sanal ve Artırılmış gerçeklik kullanarak eğitim ve tedavi

- Senaryo 6: VR kullanarak mahkumun tedavisi ve eğitimi
- Senaryo 7: VR ve AR kullanarak memurların eğitimi

Mahkemelerle video konferans

- Senaryo 8: Mahkemelerle videokonferans sistemlerinin uygulanması

Teletıp

- Senaryo 9: Teletıp uygulaması

Suçlu ve Vaka Yönetim Sistemleri

- Senaryo 10: Suçlu ve vaka yönetimi sistemlerinin uygulanması

Cezaevlerinde ve denetimli serbestlikte elektronik izleme

- Senaryo 11: Bir EM projesinin uygulanması (RFID ve GPS)
- Senaryo 12: Bir EM projesinin uygulanması (cep telefonu)
- Senaryo 13: Bir ceza infaz kurumunda mahkum izleme sisteminin uygulanması

Akıllı Cezaevleri ve ceza infaz kurumlarında dijital dönüşüm

- Senaryo 14: "Akıllı Cezaevi Girişimi" nin Uygulanması

Düzeltilmelerde Yapay Zeka

- Senaryo 15: Cezaevlerinde ve denetimli serbestlikte yapay zeka ve xAI kullanımı

DIGICOR Dijital Senaryo Formu

Senaryo #: 6 VR kullanarak mahkumun tedavisi ve eğitimi

Çözmeyi amaçladığı sorun/problemler:

Araştırmalar, Sanal Gerçeklik kullanılarak tedavi ve eğitime erişimin yeniden suç işlemeyi azaltabileceğini ve mahkumun daha iyi sonuçlar elde etmesini sağlayabileceğini göstermiştir.

Çözümün tanımı:

Cezaevlerinde VR tedavisi ve eğitimi birkaç şekilde çözülebilir:

- Eğitim veya mesleki çözümün bir parçası olarak sınıfta.
- Tedavi odalarında terapötik çözümün bir parçası olarak.

Beklenen faydalar:

Organizasyon ve personel için:

- Personelin, eğitim ve klinik alanlarında mahkumlar için daha iyi sonuçlar sağlayabilecek ve başka türlü mümkün olmayacak eğitim veya tedaviye hem eğitim hem de klinik erişimine izin verir.

Mahkumlar için:

- Mahkumların davranışlarını olumlu yönde etkiler ve topluma yeniden kazandırılmalarına ve yeniden suç işleme oranlarının azaltılmasına önemli ölçüde katkıda bulunur.
- Mahkumun başka türlü mümkün olmayan bir şekilde eğitim ve tedaviye erişimini sağlar.
- Mahkum için daha iyi klinik ve eğitim sonuçları sağlar.

Etkililik kanıtı:

Avrupa'da, cezaevinde eğitim ve terapötik bağlamlarda sanal gerçekliğin kullanımını keşfetmek için çeşitli araştırma girişimleri geliştirilmiştir. Smith ve arkadaşları (2022) tarafından yapılan yeni bir çalışma, Sanal Gerçeklik İş Görüşmesi Eğitiminin iki cezaevindeki fizibilitesini ve ilk etkinliğini rapor etmektedir. VR-JIT, tutuklular tarafından oldukça kabul edilebilir ve kullanılabilir olarak görülmüş ve 6 aylık takip sonucunda mülakat becerileri, mülakat eğitimi motivasyonu, mülakat kaygısı ve daha fazla istihdam konularında önemli gelişmeler kaydedilmiştir. Cezaevinde sanal gerçekliğin bir başka kullanımı da Yeni Zelanda'da rapor edilmiştir. Disleksi ve diğer öğrenme güçlükleri olan mahkumların temel okuryazarlık ve aritmetik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır (Prison Learning Alliance 2020, 8).

Örnek olarak, denetimli serbestlik altındaki genç suçlu popülasyonunda Denetimli serbestlik gözetimi altındaki genç suçlu popülasyonunda gelişmiş Sanal Gerçeklik (VR teknolojisi) kullanarak yenilikçi bir uyuşturucu tedavi programı geliştirmeyi ve

test etmeyi amaçlayan VR4DrugRehab projesi; cezaevi tesislerindeki kaynakların (eğitim laboratuvarları, malzemeler ve araçlar gibi) kıtlığını telafi etmek için sanal ortamlar oluşturarak sanal gerçeklik teknolojilerini kullanmayı amaçlayan ViRTI projesi gibi AB tarafından finanse edilen bazı projelere atıfta bulunmak önemlidir; VR tabanlı Mesleki Eğitim ve Öğretim programları aracılığıyla mahkumların yetkinliklerini geliştirmeyi amaçlayan VISION projesi; ya da uyuşturucu bağımlılığı sorunları olan mülteci denetimli serbestlik mahkumları için VR tabanlı bir eğitim programı aracılığıyla rehabilitasyon sağlamayı amaçlayan TRAIVR projesi.

Uygulamanın kilit aşamaları:

Uygulama aşamaları, üstlenilen projenin kapsamına bağlı olarak değişecektir. Aşağıdaki liste başarılı bir uygulama için bazı temel aşamaları özetlemektedir.

- Türünün en iyisi çözümleri sağlamak için kapsamlı piyasa araştırmaları yapılmaktadır.
- Gereksinimlerin tam olarak anlaşıldığından ve üzerinde mutabık kalındığından emin olmak için bir Kavram Kanıtı ve/veya Pilot Aşama gerçekleştirilmesi düşünülmektedir.
- İhtiyaçlar üzerinde anlaşmaya varıldıktan sonra kapsamlı bir ihale süreci yürütülür.
- Maliyetlerin ve faydaların anlaşıldığından ve yeterli finansmanın mevcut olduğundan emin olmak için bir maliyet fayda çalışması yapılır.
- Kapsamlı katılım yoluyla Üst Yönetim, Personel ve Personel temsilcilerinden onay alınır.
- Faydaların yönetim, personel ve mahkumlar tarafından anlaşılmasını sağlamak için iletişim.
- Bir değişim yönetimi çalışması yürütülür ve yerel değişim şampiyonları göreve getirilir.
- Proje baştan sona dikkatle planlanır ve yönetilir.
- Başarının ne anlama geldiğinin anlaşılması için açık ve mutabık kalınan hedefler belirlenir.
- Proje sonrası incelemeler gerçekleştirilir.

Kilit başarı faktörleri:

Bu tür bir projeye girişmeden önce, başarılı bir projenin sağlanmasına neyin yardımcı olduğunun anlaşılması tavsiye edilir.

- Açık ve net bir şekilde ifade edilmiş proje hedefleri.
- Kapsamlı ve ayrıntılı bir Proje planı.
- Teslim edilebilir kalite kriterlerinin erken tanımlanması.
- Projenin ömrü boyunca paylaşılan bir vizyonla aktif üst yönetim desteği.
- Projenin başlangıcından itibaren tam temsiliyete sahip bir Proje kurulu.
- Dikkatle planlanmış Proje uygulaması.
- Kısa, tutarlı, eksiksiz ve net iş ve teknik gereksinimler.

- Gerçekçi maliyet tahminleri ve proje programları.
- Erken risk analizi ve devam eden risk yönetimi.
- Açıkça tanımlanmış bir iş süreci değişim yönetimi uygulama planı.
- Proaktif Proje sorun çözümü.
- Proje yaşam döngüsü boyunca paydaş katılımı.
- Kapsam artışlarını en aza indirmek için tanımlanmış ve tutarlı bir şekilde yürütülen Proje yönetimi.
- Proje yönetiminin en iyi uygulamalarının yürütülmesinde deneyimli, yetenekli bir Proje Yöneticisi.
- Resmi bir Proje geliştirme metodolojisinin yürütülmesi.
- Deneyimli bir uygulama ekibi/ekipleri.

Temel risk faktörleri:

Dikkat edilmesi gereken kilit riskler şunlardır:

- Gereksinimlerin tam olarak anlaşıldığından ve üzerinde mutabık kalındığından emin olmak için kavram kanıtı ve/veya Pilot Aşama yoktur.
- Potansiyel olarak kötü bir ihale çözümüne yol açan mevcut piyasa seçeneklerinin net bir şekilde anlaşılması.
- Maliyet ve faydaların anlaşıldığından ve yeterli finansmanın mevcut olduğundan emin olmak için herhangi bir maliyet fayda çalışması yapılmamıştır.
- Üst Yönetim, Personel ve Personel temsilcilerinin katılımının olmaması.
- Değişim yönetimi ve/veya yerel değişim şampiyonları yok.
- Uygun proje planlamasının olmaması.
- Faydaların yönetim, personel ve mahkumlar tarafından anlaşılmasını sağlamak için yetersiz katılım.
- Proje için net ve üzerinde anlaşılmış hedefler yok.

Uygulandığı yargı bölgeleri:

Bazı ülkeler cezaevlerindeki mahkumlar için sanal gerçeklik çözümleri uygulamış ya da uygulamaya başlamıştır. Geçtiğimiz yıllarda Yeni Zelanda, ABD ve Finlandiya VR çözümlerini uygulamaya koymuştur.

Dikkate Alınması Gereken Spesifik Düzenlemeler

Bunlar yargı alanından yargı alanına geçecektir, bu nedenle proje öncesi planlama aşamasının bir parçası olarak yargı alanındaki belirli düzenlemeleri dikkate alan bir çalışma yapılması önerilir.

Tahmini uygulama süresi:

Bu, üstlenilen projenin kapsamına ve karmaşıklığına bağlı olarak geçecektir.

Seçilen hizmet sağlayıcı ile birlikte ayrıntılı bir proje planı geliştirilmesi ve üzerinde anlaşmaya varılması tavsiye edilir.

Tahmini maliyet

Bu, seçilen çözüme bağlı olarak değişecektir. Yetki alanının gereksinimlerine en uygun potansiyel çözümlerin anlaşılması için ihalenin başlamasından önce ayrıntılı piyasa sondajlarının yapılması tavsiye edilir. İhale sürecinin kendisi de en ekonomik ve avantajlı çözümün elde edilmesini sağlamaya hizmet edecektir.

Yararlı kaynaklar:

<http://www.vr4drugrehab.org/>
<https://prisonsystems.eu/projects/virti/>
<https://prisonsystems.eu/projects/vision/>
<https://prisonsystems.eu/projects/traivr/>

Ana tedarikçiler:

Piyasada çok sayıda tedarikçi bulunmaktadır. Aşağıdaki liste bazı proje/hizmet sağlayıcılarına örnek teşkil etmektedir. Yetki alanlarının, kendi bölgelerindeki piyasa tedarikçilerini anlamak için proje başlangıcından önce ayrıntılı piyasa araştırmaları yapmaları tavsiye edilir.

- Vainu
- Nsena VR
- GTL (ViaPath)
- Yenilikçi Cezaevi Sistemleri



DIGICOR

Digitalisation in corrections towards
reduced recidivism