Rapport Activatie-evaluatie ‘gevolgen drugsgebruik’

Versie 06

Dienst Publiek en Communicatie
Ruben Baveld
Vera Hulsebosch

MARE
Vera Jansen
Coen van Brussel

Projectnummer MARE: 2025151

18 februari 2026

MARE

MARE voert onderzoek uit binnen het kader van ISO 20252:2019 (kwaliteit onderzoek) en ISO 27001:2017 (data security). MARE conformeert zich tevens aan de richtlijnen van brancheorganisatie MOA wat betreft persoonsgegevens. Daarnaast voldoet MARE aan de overheidsnorm BIO (Baseline Informatiebeveiliging Overheid).

Disclaimer

Kwalitatief onderzoek is verkennend en inventariserend van aard. Uitkomsten van dergelijk onderzoek moeten dan ook in de eerste plaats worden gezien als indicatief en hypothesevormend en niet als (cijfermatig bewezen) feiten.

Achtergrond

Het ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (hierna: VWS), het ministerie van Justitie en Veiligheid (hierna: JenV) en de Dienst Publiek en Communicatie (hierna: DPC) zijn een pilotcampagne gestart om jongeren (18 tot en met 29 jaar) bewust te maken van de negatieve gevolgen van drugsgebruik. Deze campagne van het ministerie van VWS en het ministerie van JenV heeft als doel om de bewustwording over de negatieve gevolgen van drugsgebruik op de maatschappij te vergroten. De campagne gaat over drie thema's/negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik; criminaliteit, gezondheid en milieuvervuiling.

Om jongeren die recreatief drugs gebruiken en jongeren die in aanraking komen met drugsgebruik in hun omgeving te bereiken, is besloten tot een pilotcampagne met twee onderdelen. Het eerste onderdeel van de campagne is een activatie die voornamelijk als gespreksstarter dient. Het tweede deel betreft een social media campagne. De uitkomsten hiervan worden in een aparte rapportage besproken. Ook dient deze activatie een bijdrage te leveren aan het veranderen van de sociale norm rondom drugsgebruik en het vergroten van kennis rondom de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik.

De (interactieve) activatie stond tijdens de introductieweek in een aantal studentensteden (Tilburg en Groningen): een trailer (in de vorm van een oude zwarte zeecontainer) waarin studenten konden deelnemen aan een virtual reality (hierna: VR)-experience. De deelnemers kregen een VR-film te zien waarin de drie genoemde negatieve maatschappelijke gevolgen aan bod kwamen. Vervolgens vond er in de trailer een inhoudelijk gesprek plaats met een ervaringsdeskundige die eveneens een van de hoofdrolspelers uit de VR-film was. Dit gesprek vond plaats onder leiding van een moderator.

DPC, het ministerie van VWS en het ministerie van JenV hebben behoefte aan inzicht in de communicatieve werking en effectiviteit van de pilotcampagne. Verian-Validators is de vaste partner voor het uitvoeren van campagne effectmetingen. DPC/ het ministerie van VWS en JenV en Verian-Validators hebben MARE gevraagd om de activatie kwalitatief te onderzoeken. De belangrijkste vraag hierbij is in hoeverre de activatie effectief is en hoe deze wordt gewaardeerd.

Omdat de activatie van VWS en JenV een pilot is die mogelijk in 2026 een vervolg krijgt hebben DPC, het ministerie van VWS en het ministerie van JenV behoefte aan inzicht in de effectiviteit van de activatie en de manier waarop de activatie ervaren wordt. De resultaten van het onderzoek staan in dit document beschreven.

Campagnedoelstellingen

1. Stimuleren van het gesprek over de impact van drugsgebruik.
2. Vergroten van het bewustzijn over de negatieve gevolgen van drugsgebruik (voor gezondheid, milieu en criminaliteit).
3. Versterken van de sociale norm dat drugsgebruik schadelijk en ongewenst is.

Onderzoeksdoelstelling

Inzicht krijgen in de communicatieve werking en de effectiviteit van de activatie (VR-experience en een inhoudelijk gesprek met de doelgroep) rondom drie negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik.

- Effectiviteit van de activatie en de mate waarin de campagnedoelstellingen behaald worden
- Inzicht krijgen in de werking van de activatie op deelnemers:
    - Sentiment rondom de activatie (emoties, waardering)
    - Impact op deelnemers (kennis, houding en gaan ze erover praten met bekenden?)
    - Houding ten aanzien van de activatie (twijfels of weerstand m.b.t. de boodschap, afzender en de activatie als geheel)
    - Handelingsperspectief (wat nemen ze mee?)
    - Sterke en verbeterpunten van de activatie, in vorm en inhoudelijk (ook op onderdelen zoals binnenkomst, de film zelf, het gesprek met een ervaringsdeskundige)
- Breder beeld rondom de activatie:
    - Wat zien, vinden en denken omstanders (mensen die de trailer nog niet hebben bezocht), hoe wordt erover gesproken?
- Aanbevelingen voor herhaling van de activatievormen

Omschrijving activatie VWS en JenV

Tijdens de activatie kregen de deelnemers eerst in een trailer een VR-film te zien over de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik (met een VR-bril). Er was een promotieteam om de studenten, die daar behoefte aan hadden, te informeren over de activatie en om ze aan te moedigen om deel te nemen. In de VR-film zijn drie situaties met ieder een eigen ervaringsdeskundige te zien, elk gekoppeld aan een van de drie thema's/ negatieve maatschappelijke gevolgen: een boswachter (milieu), een verpleegkundige (gezondheid(szorg)) en een ex-crimineel (criminaliteit).

Na afloop van de VR-film vond er onder leiding van een moderator een gesprek plaats tussen de ervaringsdeskundige (een van de hoofdrolspelers uit de VR-film, die onverwachts in de ruimte stond) en de studenten, over de negatieve gevolgen van drugsgebruik en de impact daarvan op de maatschappij.

Er waren per dag meerdere rondes waar studenten aan deel konden nemen. Elke ronde konden er maximaal 12 studenten deelnemen aan de activatie in de trailer. Iedere ronde nam 20 tot 30 minuten in beslag. De activatie van VWS en JenV stond tijdens de introductieweek voor studenten op de Kei-week (Groningen) en op de Top-week (Tilburg).

Methode

Tijdens de activatie van VWS en JenV zijn deelnemers (iemand die heeft deelgenomen aan de activatie in de trailer) en omstanders (zowel studenten die rondom de activatie stil stonden en voorbijgangers) van de activatie aangesproken door de onderzoekers van MARE om naar hun indruk te vragen van de activatie. Het gesprek met de deelnemers van de activatie VWS en JenV duurde circa tien minuten. Het gesprek met de omstanders van de activatie VWS en JenV duurde circa vijf minuten.

De deelnemers en omstanders werden in verschillende samenstellingen gesproken: individueel, in duo's en in groepsverband. In totaal hebben er 52 deelnemers meegedaan aan het onderzoek bij de activatie van VWS en JenV. Ook hebben er 34 omstanders deelgenomen aan het onderzoek bij de activatie van VWS en JenV.

Resultaten

Disclaimer

Kwalitatief onderzoek is verkennend en inventariserend van aard. Uitkomsten van dergelijk onderzoek moeten dan ook in de eerste plaats worden gezien als indicatief en hypothesevormend en niet als (cijfermatig bewezen) feiten. Omwille van de leesbaarheid wordt in deze rapportage van de stellende vorm gebruik gemaakt.

Context doelgroep

De studenten die hebben deelgenomen aan het onderzoek (als deelnemer van de activatie of als omstander) zijn primair onder te verdelen in twee groepen op basis van of er wel of geen drugs is gebruikt in het verleden. Of iemand wel of geen drugs heeft gebruikt in het verleden heeft impact op de beleving van en de houding ten aanzien van de activatie.

<u>Geen drugs gebruikt in het verleden</u>

De studenten die in het verleden geen drugs hebben gebruikt kunnen worden onderverdeeld in twee groepen.

- Een deel van de studenten die nooit drugs heeft gebruikt zegt geen drugs te willen gebruiken en heeft hier persoonlijke redenen voor. Redenen om geen drugs te gebruiken kunnen zijn dat je de controle niet wilt verliezen, drugsgebruik is mogelijk vervuild en dit kan negatieve gevolgen hebben (lichamelijk en geestelijk), het is slecht voor je gezondheid en er is angst dat het misgaat met drugs (bijvoorbeeld de psychische gevolgen ervan).
    - Deze groep (of een deel hiervan) consumeert, net als de andere groepen, overigens wel alcohol.
- Een deel van de studenten die nooit drugs hebben gebruikt laat weten op dit moment geen drugs te gebruiken, maar staat minder kritisch tegenover drugsgebruik (dan de groep hierboven). Zij vinden het acceptabel in het uitgaansleven (bijvoorbeeld door vrienden die gebruiken), maar er is momenteel geen behoefte om zelf drugs te gebruiken.

<u>Wel drugs gebruikt in het verleden</u>

De studenten die in het verleden wel (eens) drugs hebben gebruikt, kunnen ook weer worden onderverdeeld in twee groepen.

- Een deel van deze groep gebruikt soms drugs en staat niet afwijzend tegenover drugsgebruik. Deze groep bestaat onder andere, maar niet uitsluitend, uit oudere studenten (ongeveer 22 tot en met 25 jaar).
- Een ander deel van deze groep heeft in het verleden drugs gebruikt, maar staat er negatief tegenover. Deze groep heeft zich voorgenomen om in de toekomst geen drugs meer te gebruiken. Hier liggen persoonlijke redenen aan ten grondslag, zoals: het is niet goed voor de fysieke en geestelijke gezondheid of ze willen niet de controle verliezen.

Context drugsgebruik

Studenten hebben het idee dat drugsgebruik onder studenten gangbaar is. Vrijwel alle studenten (zowel studenten die net beginnen met hun studie en studenten die al langer aan het studeren zijn) hebben het idee dat er vaak drugs wordt gebruikt om hen heen. Drugsgebruik komt volgens studenten geregeld voor in het uitgaansleven, zoals op (huis)feesten en op festivals. Het is geen uitzondering als het voorkomt en de studenten kijken er ook niet van op als ze het om zich heen zien.

''In mijn dispuut van 20 meiden, doen 3 meiden geen drugs.''
''In Groningen gebruikt naar mijn idee iedereen. Ik ken eigenlijk bijna niemand die het niet doet.''
''Ik gebruik zelf niet, maar veel vrienden van mij wel.''

Resultaten activatie VWS en JenV

Context activatie

Sommige studenten hebben op basis van de uitstraling van de trailer (en als er niet inhoudelijk is gesproken over de activatie met het promotieteam) bepaalde verwachtingen van de activatie. Deze verwachtingen van de activatie stroken niet altijd met de inhoud ervan.

- Een deel van de studenten verwacht dat de activatie duidelijk zal maken hoe de visuele ervaring is als iemand drugs heeft gebruikt. Er is een aantal aspecten aan de trailer die aan deze verwachting bijdraagt.
    - Op de trailer staat de tekst ‘Een andere kijk op drugs, beleef het in VR’. Dit suggereert dat je met de VR-bril het beeld te zien krijgt wat iemand ziet die drugs gebruikt heeft.
    - Een ander geluid wat we ook van de doelgroep horen is dat er wordt verwacht dat het doel van de activatie is dat er duidelijk wordt gemaakt dat je vervolgens zelf geen drugs meer hoeft te gebruiken, omdat je de ervaring al hebt gehad.
    - Op de trailer staat een poster van de scène uit de VR-film waarin het meisje haar bewustzijn verliest. Op deze poster zijn roze en paarse kleuren te zien en het meisje dat haar bewustzijn verliest. Mede door de uitstraling van deze poster verwacht men dat de activatie over de visuele ervaring met drugs op gaat.
- Een ander deel verwacht dat de activatie over de negatieve gevolgen van drugs gaat (in het algemeen). Hieronder vallen dus ook de negatieve persoonlijke (lees: fysieke) gevolgen van drugsgebruik. Ook hieraan draagt de afbeelding van het meisje wat haar bewustzijn verliest, bij. Het is dus meestal niet duidelijk dat de activatie over de *maatschappelijke* gevolgen van drugsgebruik gaat.

''Het lijkt mij echt leuk om een trip te beleven.''
''Ik gebruik zelf drugs, maar ik wil wel meer informatie en ik ben hier nieuwsgierig naar.''

Een enkeling laat weten dat door deze verwachting(en) gedacht wordt dat ze niet helemaal in de doelgroep vallen. *“Ik weet hoe het is om drugs op te hebben, dus dit is niet voor mij bedoeld.”* Anderen laten weten dat de setting waarin de trailer staat niet past bij het (verwachte) doel van de activatie. *“Ik*

ben hier op een feestje. Ik heb vandaag even geen zin om de les gelezen te worden. Ik gebruik wel eens drugs en wil niet dat ik word aangesproken op mijn gedrag."

Triggerend vermogen

Een film in VR heeft een groot triggerend vermogen voor de doelgroep om deel te nemen aan de activatie.

- VR is nog relatief nieuw en niet iedereen heeft dit al eens ervaren. Daardoor maakt de VR-experience nieuwsgierig.
- Het onderwerp (de negatieve gevolgen van drugsgebruik of de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik) is ook interessant, maar werkt minder triggerend dan het VR-element.
- Daarnaast was er bij de activatie in Groningen en in Tilburg een promotieteam aanwezig. Dit team heeft veel potentiële deelnemers benaderd en overtuigd om naar binnen te gaan. Veel studenten gaven aan dat dit ook een van de redenen was om deel te nemen.

De uitstraling van de trailer is onderscheidend en zorgt voor nieuwsgierigheid.

- De trailer is zwart en oogt stoer, doordat het een oude zeecontainer is. Dit is in een festivalomgeving, waar de podia en bars voornamelijk vrolijk en kleurrijk zijn, onderscheidend.
    - De donkere uitstraling past bij de inhoud van de activatie en geeft de inhoud van de activatie voor een deel weg; het gaat over de duistere kant van drugsgebruik.

''Het maakt mij echt nieuwsgierig. Ik heb geen idee wat dit is of wat het inhoudt.''

''Ik heb nog nooit een VR-experience meegemaakt, dat lijkt mij wel intressant om een keer te doen.''

Activatie inhoudelijk

Nadat de studenten de activatie hebben doorlopen begrijpt iedereen dat de activatie aandacht vraagt voor de maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik.

Boodschapoverdracht

De boodschapoverdracht verloopt niet altijd helemaal succesvol. De gepercipieerde boodschap verschilt van een vrij 'simpele' afdronk tot een meer ingevulde en correcte interpretatie van de boodschap.

- Als de gepercipieerde boodschap heel kort en bondig wordt samengevat, is deze: 'Doe geen drugs'.
    - Het beeld van het meisje in de VR-film dat haar bewustzijn verliest, beklijft van alle beelden in de VR-film het meest, omdat dit vervelende beeld persoonlijk raakt. Daarnaast weet niemand van de omstanders hoe ze haar moeten helpen; ook dit zorgt ervoor dat de scène indruk maak. Dit impactvolle beeld draagt bij aan de afdronk dat drugs slecht voor jou persoonlijk zijn.

- Als alle aspecten van de activatie worden meegenomen (andere beelden en het gesprek na afloop van de VR-film), is de gepercipieerde boodschap breder: er wordt aandacht gevraagd voor de maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik. Deze wereld zie je normaal gesproken niet, maar deze wereld is wel erg impactvol.
- De boodschap die wordt overgebracht is niet altijd helemaal hetzelfde. Dit komt doordat het gesprek met de moderator en de ervaringsdeskundige soms anders verloopt. Hierdoor is de afdronk op detailniveau soms verschillend.

Waardering

De inhoudelijke waardering van de activatie is afhankelijk van de mate waarin men openstaat voor de boodschap.

- Over het algemeen vindt men het goed dat er aandacht wordt gevraagd voor de wereld die er schuilgaat achter drugs. Het is weliswaar bekend dát er maatschappelijk gevolgen zijn van drugsgebruik, maar niet precies welke. Het is daarom positief dat hier aandacht voor wordt gevraagd.
- Een deel van de studenten die in het verleden drugs heeft gebruikt (en hier nog steeds voor openstaat), staat wat kritischer tegenover de inhoud van de activatie. Dit deel laat weten dat aandacht vragen voor de maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik niet de manier is om ervoor te zorgen dat er geen drugs meer worden gebruikt.
    - Volgens deze groep is het gebruik van drugs voornamelijk een persoonlijke afweging en speelt de (sociale) omgeving waarin iemand zich bevindt, ook een grote rol in het gebruik van drugs. Denk hierbij aan studentenfeesten en festivals waar het gebruik van drugs in perceptie gangbaar is.

De vorm van de activatie wordt door vrijwel iedereen gewaardeerd.

- De wisselwerking tussen VR en het gesprek achteraf wordt gewaardeerd. Door deze wisselwerking wordt de boodschap op twee verschillende manieren overgebracht en dat is positief.
- Dat de film wordt getoond in VR is aansprekend. Dit is een manier van informatie delen die anders is dan de standaard manieren. Ook is een VR-ervaring relatief nieuw en heeft niet iedereen dit vaak meegemaakt.
    - VR is, juist omdat het relatief nieuw en onbekend is, een van de grootste triggers om deel te nemen aan de activatie.
- Het gesprek achteraf met de moderator en de ervaringsdeskundige wordt ook positief ervaren. Het gesprek vindt plaats in een open sfeer. De studenten wordt (in perceptie) op een onbevooroordeelde manier naar hun mening gevraagd. Hierdoor hebben de studenten ook niet het gevoel dat er met een vinger wordt gewezen en ze op hun gedrag worden veroordeeld.

''Ik vond het indrukwekkend om VR te ervaren. Het voelde echt alsof ik er zelf bij was.''

''Hoewel de informatie voor mij niet nieuw is, vind ik het goed dat er aandacht aan wordt besteed.''

Kennis

Het kennisniveau rondom de maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik (voorafgaand aan de activatie) is over het algemeen redelijk hoog.

- Dat er een criminele wereld in stand wordt gehouden door het gebruik van, is voor vrijwel iedereen bekend. Hierover hoort men op het nieuws geregeld berichten. Ook zijn er televisieprogramma's waarin deze wereld centraal staat (zoals programma's over het werk van de politie) en zijn er verschillende series over deze wereld gemaakt, zoals Undercover en Mocro Maffia.
    - De criminele wereld achter drugs wordt over het algemeen wel als een wereld ervaren die ver van mensen afstaat en niet snel dichtbij komt.
- De impact van drugs(gebruik) op de natuur/ het milieu is grotendeels ook bekend. Ook hierover hoort men geregeld berichten op het nieuws. Deze berichten gaan dan over drugsafval wat gevonden is in de natuur.
    - Studenten die in de regio Tilburg zijn opgegroeid hebben ook zelf dumpingen van drugsafval gezien of hierover gehoord in hun omgeving.
- Dat drugs slecht zijn voor de gezondheid en dat iemand door het gebruik van drugs het bewustzijn kan verliezen, is bij iedereen bekend. Niet iedereen heeft dit echter ook met eigen ogen al eens gezien.

De activatie verhoogt het kennisniveau over de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik beperkt.

- Het kennisniveau over de *criminele wereld* wordt niet echt verhoogd. Desondanks maakt het wel indruk dat iemand die deel uit heeft gemaakt van deze wereld, ineens voor je staat. Dit zorgt ervoor dat een wereld die eerst ver weg leek, ineens dichtbij komt. Ook worden de persoonlijke gevolgen van deze wereld ineens zeer concreet, zoals de tijd dat iemand in de gevangenis heeft moeten zitten.
- Het kennisniveau over de impact van drugsgebruik op de *natuur* is al hoog, maar wordt op sommige aspecten nog verbreed. De werkelijke echte impact van drugsgebruik op de natuur is niet altijd bekend. Denk hierbij aan de tijd die de natuur nodig heeft om te herstellen of het aantal dumpingen van drugsafval in Nederland in een jaar.
- Dat drugsgebruik ook een negatieve impact heeft op de *gezondheid* wordt ook overgebracht door de activatie. In de VR-film ligt de nadruk op de negatieve persoonlijke gevolgen voor de gezondheid.
- Ondanks dat de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik grotendeels al bekend zijn, weet de activatie deze negatieve maatschappelijke gevolgen wel weer onder de aandacht te brengen. De tijd die de deelnemers spenderen in de trailer (20 tot 30 minuten)

draagt eraan bij om de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik goed onder de aandacht te brengen.

Sociale norm

Doordat drugsgebruik onder studenten als gangbaar wordt gepercipieerd, is de sociale norm die in de activatie verteld wordt, ongeloofwaardig.

- Dat 90% van de studenten in het afgelopen jaar bewust geen drugs heeft gebruikt strookt niet met de beleving van de studenten. Het benoemen van deze norm is daardoor ongeloofwaardig.
- De deelnemers van de activatie zetten vraagtekens bij de doelgroep die heeft meegedaan aan het onderzoek waar deze sociale norm op gebaseerd is (*"Onder welke groep is dit onderzoek uitgevoerd?"*) en aan de eerlijkheid van de respondenten in het onderzoek.

''Hierdoor besef ik dat ik in een bepaalde bubbel zit; naar mijn idee ligt het percentage veel lager.''
''Mijn vrienden gebruiken geen drugs, maar ik had dit percentage wel lager verwacht op basis van wat ik verder om mij heen zie en hoor.''

Normalisatie

De activatie draagt niet bij aan normalisatie van drugsgebruik.

- Zoals benoemd, zorgt het gedrag (lees: drugsgebruik) wat studenten om zich heen zien ervoor dat drugsgebruik als gangbaar en "normaal" wordt gezien. Dat er vanuit de overheid (of VWS en JenV) hiervoor aandacht wordt gevraagd, vindt men te verwachten. Hierdoor draagt de activatie zelf er niet bij aan dat drugsgebruik als normaal wordt gezien.

Handelingsperspectief

De activatie plant een zaadje om geen drugs te gebruiken, maar alleen onder studenten die deze overtuiging al hebben.

- De *persoonlijke overtuiging* is het meest belangrijk om geen drugs te gebruiken (zoals eerder benoemd). De activatie voegt hier een reden aan toe (de meerderheid gebruikt geen drugs en/ of drugs hebben een negatieve impact op de maatschappij). Dit geldt echter alleen voor studenten die al een persoonlijke overtuiging hebben om geen drugs te gebruiken.
- Bij studenten die niet afwijzend staan tegenover het gebruik van drugs verandert de houding ten aanzien van drugsgebruik niet. Het brengt bij deze groepen alleen de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik onder de aandacht wat hen er naar eigen zeggen echter niet van zal weerhouden om drugs te gebruiken.

De mate waarin men openstaat voor de boodschap bepaalt of er wordt gesproken over de activatie.

- Het deel van de studenten dat nog nooit drugs heeft gebruikt of in de toekomst geen drugs meer wil gebruiken, staat open voor de boodschap. Dit deel van de studenten verwacht de activatie te bespreken. Hierbij is VR het element wat in eerste instantie besproken wordt.

Daarna wordt de inhoud van de activatie besproken en met name de sociale norm die als verrassend of ongeloofwaardig wordt ervaren.

- Studenten die in het verleden drugs hebben gebruikt en hier niet afwijzend tegenover staan, verwachten niet dat ze de activatie met anderen zullen bespreken. Dit deel vindt de sociale norm die geschetst wordt ongeloofwaardig.

Impact

Een aantal elementen aan de activatie maakt indruk.

- Van de beelden die getoond worden in de VR-film blijft de scène waarin het meisje haar bewustzijn verliest, het meest hangen. Dit is een vervelend beeld om te zien, met name omdat omstanders in eerste instantie niet goed weten wat ze met de situatie aan moeten (hoe te helpen als zo'n situatie zich voor doet).
- Daarnaast is het ook indrukwekkend als de ex-crimineel uit de VR-film ineens in de trailer staat. De criminele wereld is doorgaans een wereld die in perceptie op afstand staat van de studenten. Hierover hoort men op het nieuws of ziet men in films/ series. Deze wereld komt ineens letterlijk dichtbij.
- Het hangt van de persoonlijke interesse af welk onderwerp de studenten het meest aangrijpt. Doordat er drie verschillende maatschappelijke thema's worden benoemd, is er voor een brede doelgroep een maatschappelijk thema wat indruk zou kunnen maken.
- Zowel de VR-film en het gesprek achteraf zijn voor de studenten niet té indrukwekkend.

''Ik vond het indrukwekkend om dat meisje te zien; dit heb ik in het echt nog nooit gezien.''
''Ik had het heftiger verwacht. Dit soort dingen ken ik wel en in series zie je vaak nog heftigere dingen.''

Afzender

De afzender van de activatie is voorafgaand aan de activatie vaak al bekend.

- Rondom de activatie staan bordjes waarop het logo van de Rijksoverheid te zien is. Dit staat op het bord waarop het tijdstip van de volgende activatie staat en op het bordjes waarop de leeftijdswaarschuwing staat. Hierdoor is de afzender van de activatie geen verassing meer.
- De activatie wordt niet gezien als 'typisch overheid'. De uitstraling van de trailer en de vorm waarop de boodschap wordt overgebracht is niet wat verwacht wordt van de overheid. Dit vindt de doelgroep juist positief.

Conclusies

De pilot van de activatie van het ministerie VWS is succesvol verlopen.

- De activatie weet de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik onder de aandacht te brengen. De uitgebreide opzet van de activatie (VR-film en een gesprek met een ervaringsdeskundige) en de tijd die de deelnemers doorbrengen in de trailer, dragen hieraan bij.
    - Het kennisniveau van de negatieve maatschappelijke gevolgen is over het algemeen redelijk hoog. De activatie vraagt ook succesvol de aandacht voor de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik op de *gezondheid*, het *milieu* en de *criminaliteit*.
- Dat er aandacht wordt gevraagd voor de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik, wordt neutraal tot positief ontvangen. Het is goed dat deze negatieve maatschappelijke gevolgen onder de aandacht worden gebracht vanuit de overheid. Desondanks zijn er vanuit de doelgroep zelf wel twijfels over de effectiviteit van de activatie om drugsgebruik te verminderen.
- De activatie wordt met anderen besproken onder studenten die openstaan voor de boodschap. Studenten die in het verleden drugs hebben gebruikt en daar in de toekomst ook voor openstaan, zullen de activatie onderling niet bespreken.
    - Studenten die in de toekomst voornemens zijn om geen drugs (meer) te gebruiken verwachten de activatie wel te bespreken. Als de activatie besproken wordt, wordt in eerste instantie de VR-ervaring besproken. Dit is een relatief nieuwe ervaring en dit is op zichzelf al indrukwekkend. In het kielzog hiervan wordt mogelijk ook de inhoud van de activatie besproken, maar dit is secundair.

Drugsgebruik is in de perceptie van de studenten veelvoorkomend en daardoor ook (nu al) normaal.

- Vrijwel alle studenten, die hebben deelgenomen aan de activatie, zien drugsgebruik geregeld op (huis)feesten en/ of festivals, ook beginnende studenten. In de eigen omgeving drugsgebruik zien, draagt bij aan de normalisatie van het gebruik van drugsgebruik.
- De activatie zélf draagt daardoor niet bij aan de normalisatie van drugsgebruik, omdat drugsgebruik al als zeer gangbaar gepercipieerd wordt.
- Hierdoor is de sociale norm die gedeeld wordt tijdens de activatie (90% van de studenten heeft er het afgelopen jaar bewust voor gekozen om geen harddrugs te gebruiken), niet geloofwaardig.

De verwachtingen van de activatie zijn niet voor iedereen in lijn met de daadwerkelijke inhoud van de activatie. Een deel van de doelgroep is verbaasd over het onderwerp van de activatie. De aandacht gaat in dat geval niet alleen uit naar de sociale norm en de ervaringsdeskundige uit de VR-experience. Een ander deel van de (potentiële) doelgroep neemt, door deze andere verwachtingen, geen deel aan de activatie.

- Er wordt door velen verwacht dat de activatie laat zien wat iemand ervaart met drugs op. De tekst ‘Een andere kijk op drugs, beleef het in VR’ en de afbeelding van de scène waarin het meisje haar bewustzijn verliest, dragen hieraan bij.
    - Hierdoor kunnen studenten die al eens drugs hebben gebruikt denken dat ze niet in de doelgroep van de activatie vallen. Deze doelgroep heeft de, verwachte ervaring, immers al eens meegemaakt. Hierdoor loopt (een deel van deze groep) letterlijk aan de activatie voorbij.
- Voorafgaand aan de activatie verwacht een deel van de doelgroep dat de activatie gaat over de negatieve *persoonlijke gevolgen* van drugs en niet zozeer de negatieve *maatschappelijke gevolgen*.

Aanbevelingen

Ga door met de ontwikkeling van de activatie van VWS en JenV rondom de maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik, houdt hierbij rekening met de volgende aanbevelingen.

- Behoud bij het doorontwikkelen van de activatie de sterke elementen van de activatie. Het geven van een VR-ervaring is een grote trigger om deel te nemen. De tijdsduur van de activatie zorgt ervoor dat er voldoende tijd is om de boodschap tussen de oren te krijgen. Het promotieteam zorgt voor een grote deelnamebereidheid onder studenten. De wisselwerking tussen de VR-film en het gesprek met de ervaringsdeskundige is impactvol en essentieel om de beoogde boodschap over te brengen. Ook valt de zwarte trailer op in de omgeving van een vrolijk festivalterrein.
- Ondanks dat de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik grotendeels bekend zijn, brengt de activatie de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik weer onder de aandacht.
- De activatie plant een zaadje bij de doelgroep die afwijzend tegenover drugsgebruik in de toekomst staat. De negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik kunnen door deze doelgroep als extra reden gezien worden om geen drugs (meer) te gebruiken, naast de persoonlijke overtuiging.
    - Het is in algemene zin zeer uitdagend om studenten (die ervoor open staan om drugs gebruiken) middels communicatie te bewegen dit niet meer te doen.

Wees ervan bewust dat drugsgebruik als gangbaar wordt gezien door (beginnende) studenten.

- Overweeg daarom om een sociale norm te delen met de studenten die ook impact maakt (lees: waarbij de sociale norm anders is dan verwacht), maar die meer strookt met de belevingswereld van de studenten. Ook kan een nuanceverschil hierbij zorgen voor meer acceptatie zoals een sociale norm delen over het gebruik van drugs onder jongeren waarvan ze zelf zeggen dat deze onder studenten worden gebruikt; 3MMC, ketamine en MDMA.
- Doordat drugsgebruik al als gangbaar wordt gezien door (beginnende) studenten, draagt de activatie van VWS en JenV niet bij aan de normalisatie van drugsgebruik.

Om ervoor te zorgen dat de activatie interessant is om deel te nemen voor alle studenten, overweeg om de juiste verwachtingen te scheppen over de inhoud van de activatie. Hierdoor ligt de aandacht op het “shockmoment” als de ervaringsdeskundige uit de film voor je staat, in plaats van het “shockmoment” door verkeerde verwachtingen van de activatie.

- Heroverweeg de zin ‘Een andere kijk op drugs, beleef het in VR’, omdat deze zin de verwachting van een drugs met drugs op schept in plaats van een uitleg over de negatieve maatschappelijke gevolgen van drugsgebruik.

Zorg voor een gestandaardiseerde aanpak van het gesprek met de moderator en de ervaringsdeskundige. Hiermee wordt voorkomen dat studenten een verschillende afdronk hebben van de activatie.

Bijlage

Activatie VWS en JenV







