

VR4React: Reducerea agresivității reactive prin intermediul realității virtuale

Manual de formare a formatorilor



Octombrie 2024

Tabel de conținut

Introducere	3
Scopul prezentului manual	3
Proiectul VR4React	4
Propunerea de proiect	5
Realitatea virtuală	6
Definiție și aplicabilitate	6
Pot fi formator?	8
De ce ar trebui să fiu formator?	9
Psihologi	9
Pentru educatorii din penitenciare/probațiune	9
Cerințe pentru punerea în aplicare a programului VR4React	10
Implementarea programului VR4React: Orientări pentru formatori	11
Procedura de instalare	11
Selecția participanților	16
Consimțământul informat	17
Evaluări pre și post	17
Oferirea de experiențe structurate de realitate virtuală	18
Certificat de participare	18
Capitolul II. Prezentare generală a programului VR4React VR	19
Orientări	19
Interactivitate și indicii vizuale în mediul VR	20
Defalcarea scenariului VR și obiectivele de învățare	22
Cadru închisorii	22
Cadru comunitar - Grădină	25
Concluzie	28
Anexe	29
Anexa 1. Tutoriale video pentru aplicația Oculus	29
Anexa 2. Procedura de instalare	30
Anexa 3. Configurarea modului Guardian	31
Anexa 4. Formular de consimțământ informat	32
Anexa 5. Chestionar de evaluare pre/post	34
Chestionar de preevaluare	34
Chestionar de evaluare ulterioară	35
Anexa 6. Certificat de participare	38
Referințe	39

Introducere

Scopul prezentului manual

Prezentul **manual de formare a formatorilor** a fost elaborat în **cadrul proiectului VR4REACT**, servind drept resursă cuprinzătoare pentru formarea facilitatorilor și a personalului tehnic din închisori/probațiune (cum ar fi educatorii, managerii de caz, psihologii și asistenții sociali) care vor pune în aplicare și vor supraveghea **intervențiile de realitate virtuală (VR)** menite să reducă agresivitatea reactivă în rândul deținuților.

Acest manual este esențial pentru sprijinirea eforturilor de consolidare a capacităților acestor profesioniști, sporindu-le competențele pentru a oferi o oportunitate de intervenție deținuților cu un istoric de comportamente agresive reactive. Prin echiparea formatorilor cu o înțelegere aprofundată a obiectivelor, metodologiilor și rezultatelor așteptate ale proiectului, acest manual asigură că toți participanții - formatori și deținuți - beneficiază la maximum de resursele proiectului VR4React. În plus, manualul oferă orientări esențiale cu privire la modul de promovare a unui mediu propice învățării și schimbării comportamentale, care este esențial pentru reabilitarea și reintegrarea deținuților.

Acest manual prezintă **aplicațiile practice și procedurile pas cu pas necesare pentru furnizarea eficientă a programului de intervenție psihoeucațională VR4React**.

VR-ul detaliat în cadrul acestuia oferă o experiență de formare dinamică și imersivă, simulând scenarii din viața reală pentru persoanele reactive, în care acestea au posibilitatea de a învăța **competențe prosociale și adaptative și de a exersa într-un mediu sigur prin expunerea VR**. Acest lucru nu numai că îi pregătește să gestioneze mai eficient situațiile dificile, dar promovează și o interacțiune mai sigură și mai înțelegătoare între personal și deținuți.

Prin documentarea celor mai bune practici, rezolvarea problemelor comune și oferirea de instrumente de evaluare pentru măsurarea eficacității formării, manualul acționează atât ca un ghid, cât și ca o înregistrare pentru **asigurarea unei formări coerente și cu impact în cadrul diferitelor instituții participante la proiectul VR4REACT**.

Proiectul VR4React

[VR4React - Reducing Reactive Aggression Through Virtual Reality](#) (2022-1-ES01-KA220-ADU-000089886) este un proiect Erasmus + care reunește 8 țări din întreaga Europă, în special coordonatorul University Rey Juan Carlos (**Spania**), IPS_ Innovative Prison Systems (**Portugalia**), KMOP Education and Innovation Hub (**Grecia**), National Administration of Penitentiaries (**Moldova**), University St. Kliment Ohridski Bitola (**Macedonia de Nord**), Ankara Probation Directorate (**Turcia**), Polish Platform for Homeland Security (**Polonia**) și Administration of Penitentiaries (**România**).

Datorită gravității și naturii sale imprevizibile, consorțiul recunoaște că persoanele agresive reactive prezintă un risc de victimizare pentru ele și pentru cei din jur.

De fapt, agresivitatea reactivă reprezintă o preocupare semnificativă pentru sănătatea publică, putând fi prevenită. Acest tip de agresiune, tipic la persoanele care au comis infracțiuni, se caracterizează prin răspunsuri necontrolate și exagerate la stimuli, inclusiv reacții determinate de emoții la amenințările percepute, denumite și agresiune ostilă, impulsivă sau furioasă.

În același timp, intervențiile eficiente pot conduce la rezultate pozitive în reducerea comportamentelor agresive. Prin urmare, intervențiile care vizează agresivitatea reactivă trebuie să fie o prioritate esențială în mediile corecționale, ca o condiție prealabilă pentru eliberarea și reintegrarea cu succes.

Propunerea de proiect

Având în vedere atât nevoile de reabilitare ale infractorilor (cum ar fi abordarea comportamentelor reactive legate de agresivitate), cât și cerințele de formare ale ofițerilor de penitenciare (și anume pentru a aborda mai bine comportamentele agresive reactive ale deținuților), proiectul VR4React propune o soluție inovatoare de program de intervenție cu două componente, utilizând VR și e-learning ca instrumente principale. Obiectivele principale ale acestui program sunt:

- Sprijinirea deținuților reactivi și agresivi în adoptarea unor comportamente mai prosoziale și adaptative.
- Crearea unui program de formare cuprinzător pentru a dota ofițerii de penitenciare cu competențele și cunoștințele necesare pentru a gestiona și aborda comportamentele agresive reactive ale deținuților.

Pentru a atinge primul obiectiv, consorțiul se bazează pe **expertiza și implicarea directă a personalului din penitenciare/probațiune ca facilitatori ai programului de intervenție direct cu infractorii, în special prin furnizarea intervenției psihoeducative VR, concepută pentru a reduce agresivitatea reactivă la infractori.** Programul de intervenție este gratuit și a fost conceput pentru a aborda agresivitatea reactivă în rândul infractorilor și pentru a promova reabilitarea acestora. Prin utilizarea capacităților imersive ale VR, infractorii pot experimenta scenarii realiste care îi ajută să dezvolte strategii mai bune de adaptare și să reducă tendințele agresive.

În special, acesta are următoarele obiective:

- Promovarea bunăstării psihologice, sociale și emoționale a infractorilor.
- Reducerea riscurilor de agresiune reactivă între personalul penitenciar/probațiune și infractorii.
- Promovarea consolidării capacităților și formării personalului din penitenciare/probațiune pentru a face față agresivității reactive.
- Dezvoltarea capacității infractorilor de a adopta comportamente prosoziale și adaptative atunci când se confruntă cu amenințări, pericole, provocări sau frustrări percepute, mai degrabă decât să se angajeze în acte bazate pe agresivitate, furie, ostilitate și impulsivitate.
- Promovarea reabilitării și reintegrării sociale a infractorilor care au tendința de a adopta comportamente agresive reactive.

Realitatea virtuală

Definiție și aplicabilitate

După cum s-a subliniat anterior, programul conceput pentru deținuți încorporează realitatea virtuală (VR). Pentru a asigura succesul acestuia, este esențial ca formatorii să fie nu numai familiarizați cu tehnologia VR, ci și încrezători în utilizarea acesteia pentru a oferi participanților o experiență plăcută și captivantă. Stăpânirea acestor instrumente va spori considerabil eficiența programului și va contribui la implicarea generală a participanților și la rezultatele învățării. Pentru a vă sprijini în acest proces, puteți găsi mai jos câteva puncte-cheie care vă vor ajuta să navigați cu ușurință și competență prin componenta VR.

Ca punct de plecare, este esențial să știm ce este VR: VR o tehnologie care creează un mediu simulat folosind imagini și sunete generate de calculator (Britannica, 2024). Spre deosebire de interfețele de utilizator tradiționale, care implică vizualizarea conținutului pe un ecran, VR cufundă utilizatorii direct într-o experiență realistă.

Prin expunerea la VR, utilizatorii pot privi în jurul unei lumi virtuale, se pot deplasa în interiorul acesteia și pot interacționa cu caracteristici sau elemente virtuale. Mediul poate fi realist, imitând locuri din lumea reală, sau complet fantastic, creând experiențe care ar fi imposibile sau nepractice în lumea fizică (Britannica, 2024).



Figura 1. Cască de realitate virtuală. Sursă: Freepik

În timp ce simulările VR au fost utilizate de sistemul de justiție penală pentru instruire și investigații, doar recent s-a luat în considerare utilizarea VR în reabilitarea corecțională (Cornet & Gelder, 2020). Această nouă explorare a tehnologiei se bazează pe decenii de cercetare din domeniul psihologiei. Programele care încorporează VR au fost puternic susținute în literatura de psihologie pentru tulburările de comportament (Ticknor, 2018).

Cercetările (Dellazizzo et al., 2019) au evidențiat, de asemenea, **utilizarea VR ca un instrument de tratament eficient pentru a reduce frecvența și intensitatea furiei**, având în vedere natura sa de îmbunătățire a mecanismelor de autoreglare (care ar fi utilizate ulterior, în situații reale, de către participanți). În plus, VR îi determină pe indivizi să **recunoască contextele în care a avut loc agresiunea (de exemplu, factorii declanșatori)**, permițând astfel practicienilor să ia măsurile adecvate (Dellazizzo et al., 2019). În conformitate cu aceasta, alte studii au arătat, de asemenea, că **scenariile de joc de rol bazate pe RV tind să reducă semnificativ recidiva violentă** (de exemplu, Papalia et al., 2019).

Avantajele utilizării VR în analiza reacțiilor oamenilor la incidente violente (care ar putea declanșa agresivitatea reactivă) au fost, de asemenea, evidențiate: în comparație cu limitările altor metode de studiu care utilizează simulări sau jocuri de rol în laborator, simulările VR imersive oferă un cadru de mediu valid, eliminând alte limitări, cum ar fi problema pericolului fizic (Rovira et al., 2009), și oferind o verosimilitate suficientă care pare să explice rezultatele bune obținute în majoritatea studiilor.

Mai jos sunt prezentate domeniile cheie pentru utilizarea tehnologiei VR:

- 1. Terapia de expunere virtuală:** taceasta utilizează medii virtuale (sigure) pentru a recrea situații care declanșează agresivitatea. Participanții pot experimenta aceste situații într-un mediu controlat și sigur, ceea ce le permite să exerseze și să învețe strategii de gestionare a furiei. Repetarea acestor situații într-un mediu virtual poate contribui la desensibilizarea persoanelor și la îmbunătățirea capacității lor de a-și controla agresivitatea reactivă.
- 2. Programe de formare a abilităților sociale:** VR poate fi, de asemenea, utilizat pentru predarea și exersarea abilităților sociale și de comunicare. În acest fel, persoanele pot participa la simulări interactive în care li se prezintă scenarii sociale provocatoare și sunt învățate strategii de gestionare constructivă a conflictelor. Acest lucru poate contribui la îmbunătățirea capacității lor de a face față situațiilor stresante fără a recurge la agresiune.
- 3. Programe de empatie și perspectivă care facilitează înțelegerea altor persoane:** Persoanele pot participa la experiențe virtuale care le permit să vadă impactul agresivității lor asupra altora și să înțeleagă consecințele negative ale acțiunilor lor. Acest lucru le poate ajuta să empatizeze și, astfel, să determine o schimbare de atitudine către comportamente mai puțin agresive și mai raționale.
- 4. Formare în domeniul controlului emoțional și al gestionării stresului:** Persoanele pot participa la sesiuni virtuale în cadrul cărora sunt învățate strategii pentru a-și recunoaște și regla emoțiile, precum și pentru a gestiona mai eficient situațiile stresante în medii mai sigure. Acest lucru poate contribui la reducerea reacțiilor agresive și la controlul emoțiilor negative.

Se recomandă ca RV să fie un instrument în plus într-un tratament cuprinzător pentru abordarea agresivității reactive la persoanele care execută o pedeapsă, adaptat la nevoile și caracteristicile fiecărui deținut și ale fiecărui serviciu penitenciar/probațiune și combinat cu alte programe terapeutice și de intervenție.

Pot fi formator?

Publicul țintă pentru furnizarea programului de intervenție VR4React cu infractorii este format din **personalul profesional care lucrează în închisori/secțiile de probațiune, cum ar fi managerii de caz, psihologii și educatorii**, care provin din medii multidisciplinare, inclusiv psihologie, criminologie, asistență socială, drept sau educație.

Acești profesioniști ar trebui să se afle în fruntea **eforturilor de reabilitare și educație** din cadrul sistemului penitenciar, jucând un rol în abordarea nevoilor complexe ale deținuților. Pentru acești profesioniști, programul VR4React este o resursă suplimentară excelentă, deoarece:

- Psihologii din aceste medii sunt însărcinați cu evaluarea, diagnosticarea și tratarea problemelor de sănătate mintală, concentrându-se adesea pe modificarea comportamentului și terapia persoanelor care manifestă agresivitate reactivă.
- Educatorii din penitenciare/probațiune joacă un rol esențial în furnizarea de programe educaționale, educație și formare profesională (VET) și formare în domeniul abilităților de viață, esențiale pentru reabilitarea deținuților și reintegrarea cu succes în societate. Natura multidisciplinară a pregătirii lor permite o abordare holistică a reabilitării deținuților, combinând diverse teorii, practici și metodologii pentru a elabora intervenții eficiente și empatică.

De ce ar trebui să fii formator?

Psihologi

Publicul țintă pentru furnizarea programului de intervenție VR4React cu infractorii este format din personalul profesional care lucrează în penitenciare/probațiune, cum ar fi managerii de caz, psihologii și educatorii, care provin din medii multidisciplinare, inclusiv psihologie, criminologie, asistență socială, drept sau educație.

Acești profesioniști ar trebui să se afle în fruntea eforturilor de reabilitare și educație din cadrul sistemului penitenciar, jucând un rol în abordarea nevoilor complexe ale deținuților. Pentru acești profesioniști, programul VR4React este o resursă suplimentară excelentă, deoarece:



Identificarea candidaților pentru intervenții bazate pe VR



Integrarea sesiunilor VR cu terapia tradițională



Monitorizarea progreselor și ajustarea planurilor de tratament



Sprijinirea persoanelor agresive reactive pentru a dezvolta modele comportamentale mai sociale și reducerea ratelor de recidivă

Pentru educatorii din penitenciare/probațiune



Încurajarea angajamentului și a participării



Colaborarea cu psihologii pentru a alinia conținutul educațional cu obiectivele terapeutice



Sprijinirea persoanelor agresive reactive pentru a dezvolta modele comportamentale mai sociale și adaptative și reducerea ratelor de recidivă

Cerințe pentru punerea în aplicare a programului VR4React



Profesioniștii trebuie să lucreze direct cu persoanele care execută o pedeapsă, oferind sprijin și îndrumare practică pe parcursul sesiunilor de RV.



Să cunoască pe deplin obiectivele, scopurile și relevanța programului VR4React și să se alinieze acestora, asigurând o înțelegere clară a scopului și a rezultatelor așteptate.



Conștientizează pe deplin conținutul VR, știe să gestioneze sesiunile VR, să ghideze participanții prin experiențe, să clarifice îndoielile și să ofere feedback.



Capacitatea de a monitoriza îndeaproape participanții și de a asigura confortul acestora pe parcursul sesiunilor de RV, fiind vigilent și receptiv.



Grad ridicat de empatie și sensibilitate, fiind capabil să înțeleagă și să răspundă nevoilor emoționale și psihologice ale participanților.



Gestionarea eficientă a resurselor, inclusiv a echipamentelor de RV, a timpului și a programării participanților, pentru a asigura buna și eficientă funcționare a programului.

Acest manual își propune să ofere profesioniștilor cunoștințele și instrumentele necesare pentru a pune în aplicare metodologia VR4React folosind tehnologia VR ca intervenție educațională, oferind noi căi de abordare a agresivității reactive în rândul persoanelor care execută o pedeapsă.

Implementarea programului VR4React: Orientări pentru formatori

Prin aderarea la următoarele orientări, veți putea pune în aplicare intervenția VR4React în mod etic, cu respectarea vieții private a participanților și a integrității datelor, abordând în același timp în mod eficient agresiunea reactivă în rândul populației de infractori.

Procedura de instalare

Pentru a implementa eficient intervenția VR4React, este esențial să verificați dacă toate echipamentele sunt instalate corect și funcționează fără probleme. Acest subcapitol vă va oferi instrucțiuni cu privire la modul de configurare corectă a echipamentului și vă va asigura că aplicația VR4React este descărcată și funcționează cu succes.

Mai multe dispozitive VR sunt disponibile în prezent pe piață, precum Meta Quest 2, HTC Vive, Goertek, Samsung și Valve Index. Pentru proiectul VR4React, dezvoltatorii și partenerii de proiect au recomandat **Meta Quest 2** pe baza raportului cost-eficiență și a capacității sale de a **funcționa fără o conexiune la internet, lucru esențial pentru mediile penitenciare**. Deși instrucțiunile pentru diferite mărci pot avea similitudini, vă recomandăm să consultați site-ul web oficial al mărcii respective pentru instrucțiuni precise privind modul de utilizare a echipamentelor sale.

Având în vedere acest lucru, secțiunile următoare se vor concentra pe **instalarea și configurarea Meta Quest 2**. Vom furniza orientări cuprinzătoare pentru a garanta instalarea și funcționarea corectă a aplicației VR4React, facilitând astfel o procedură de intervenție eficientă și fără întreruperi.

Caracteristici ale Meta Quest 2:

- **Preț și stocare:** Meta Quest 2 este disponibil în prezent în două modele, modelul de 128 GB având un preț de 349,99 EUR și modelul de 256 GB având un preț de 399,99 EUR (acesta poate varia în funcție de țara dvs. și de oscilațiile pieței). Ambele modele posedă specificații tehnologice identice, cuprinzând viteze de citire și capacități de încărcare a datelor. Cu toate acestea, modelul de 256 GB oferă o cantitate mai mare de spațiu de stocare, ceea ce se dovedește avantajos pentru utilizatorii care necesită o capacitate suplimentară pentru fișiere și aplicații. Dispozitivul poate fi achiziționat de pe site-ul oficial Meta, precum și de pe alte platforme, cum ar fi Amazon.
- **Afișajul și grafica** dispun de o rezoluție de 1832x1920 pixeli pentru fiecare ochi, ceea ce îmbunătățește foarte mult calitatea experiențelor precum jocurile multiplayer și videoclipurile immersive la 360°. Dispozitivul este capabil de o rată de reîmprospătare de 90 Hz, ceea ce indică faptul că afișajul se actualizează de 90 de ori pe secundă.
- **Curea de cap** este echipată cu difuzoare integrate care oferă un sunet eficient, îmbunătățind experiența imersivă fără inconvenientul cablurilor. Cu toate acestea, trebuie remarcat faptul că performanța acestor difuzoare nu atinge nivelul căștilor high-end.
- **Controlerele** sunt proiectate ținând cont de ergonomie, asigurând o prindere confortabilă. Acestea au, de asemenea, controale receptive, făcând navigarea virtuală fără efort.

- Durata de **viață** a Meta Quest 2 permite utilizarea neîntreruptă pe o durată de 2 până la 3 ore. Pentru a asigura o performanță optimă în timpul sesiunilor prelungite, în special cu mai mulți participanți, este recomandabil să se utilizeze un sistem de rotație cu 2 până la 3 căști sau să se ia pauze periodice pentru a reîncărca dispozitivul și pentru a purta discuții despre experiență.

La achiziționarea Meta Quest 2, utilizatorii vor găsi următorul echipament:



Figura 2. Echipament Meta Quest 2

1. Pentru început, este esențial să **încărcați căștile**. Conectați cablul de încărcare la o priză și introduceți capătul USB-C în partea stângă a căștii (1). Odată ce bateria ajunge la încărcare completă, indicatorul de încărcare va trece de la portocaliu la verde (2).

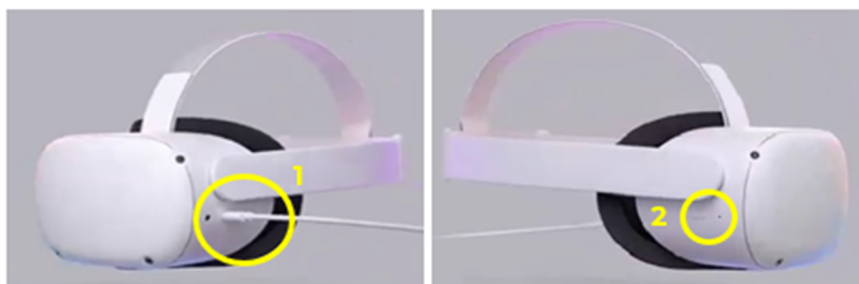


Figura 3. Conexiune de alimentare pentru căștile VR

2. După ce bateria este complet încărcată, ajustați **căștile** la dimensiunea capului dvs. utilizând curelele superioare și laterale. În plus, reglați lentilele în funcție de distanța dintre ochi. Dacă purtați ochelari, asigurați-vă că utilizați distanțierul pentru ochelari. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați tutorialele video concise din apendicele 1.
3. **Activați căștile** (1) prin apăsarea butonului situat în partea dreaptă (lângă indicatorul de încărcare) și reglați curelele dacă este necesar.



Figura 4. Activarea căștii VR

4. Descărcați și instalați **aplicația mobilă Meta Quest - Oculus** (1), care permite utilizatorilor să configureze căștile, să navigheze și să gestioneze aplicațiile VR, să personalizeze setările dispozitivului și să transmită experiența VR pe telefon sau pe orice dispozitiv compatibil Chromecast.

Instalarea poate fi accesată pe dispozitive Android care rulează Android 5.0 sau o versiune ulterioară prin Google Play Store și pe dispozitive Apple care rulează iOS 12.4 sau o versiune ulterioară prin App Store.

Vă rugăm să rețineți că, pentru a utiliza aplicația mobilă Meta Quest, este imperativ ca telefonul să fie conectat la o rețea Wi-Fi și ca funcționalitatea Bluetooth să fie activată. Pentru a obține informații suplimentare privind procedura de instalare, vă rugăm să consultați apendicele 2.

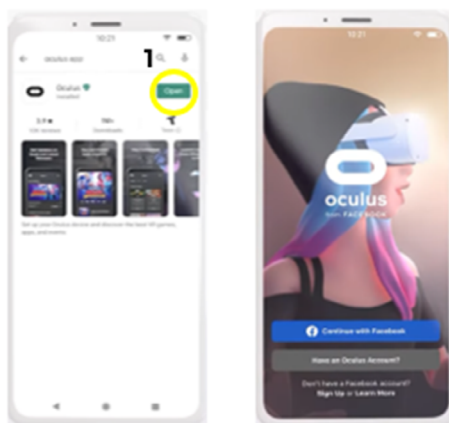



Figura 5. Oculus - aplicație mobilă pentru Meta Quest

5. Pentru a naviga în interiorul zonei de joc desemnate, este esențial să setați scara camerei în modul Guardian, care stabilește o limită sigură pentru joc. Utilizatorul are nevoie de o zonă liberă care să măsoare cel puțin 2 metri pe 2 metri. Dacă nu există suficient spațiu, utilizatorul poate activa modul staționar și se poate angaja în activitate stând așezat sau în picioare, fără să se miște. Utilizatorii au posibilitatea de a alterna fără efort între modurile Guardian sau de a redefini limitele. Utilizatorii au posibilitatea de a alterna fără efort între modurile Guardian sau de a redefini limitele. Pentru a realiza acest lucru, pur și simplu apăsați butonul Oculus  situat pe controlerul tactil din dreapta (1) care vă oferă acces la meniul universal. Faceți clic pe pictograma ceas (2) situată în partea stângă a meniului și alegeți panoul Setări rapide. Selectați Guardian (3) și apoi alegeți scara staționară sau scara de cameră, urmând instrucțiunile de pe ecran pentru a stabili o nouă limită Guardian. Consultați apendicele 3 pentru instrucțiuni privind modul de stabilire a modului Guardian.

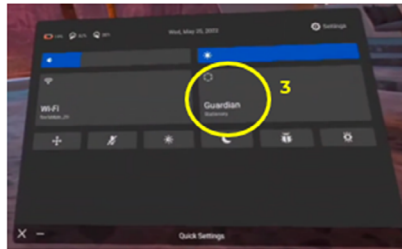
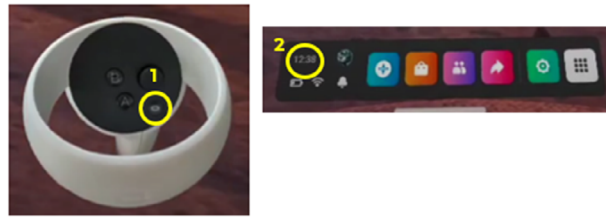


Figura 6. Schimbarea modului de tutelă

6. Stabiliți o **conexiune între căștile VR și Wi-Fi** prin apăsarea butonului Oculus (1). Apoi, navigați la panoul Quick Setting (2) și alegeți simbolul Wi-Fi situat lângă pictogramele baterie și oră. Pentru a vă conecta la rețeaua Wi-Fi, alegeți rețeaua, introduceți parola și apoi selectați opțiunea Connect (Conectare).

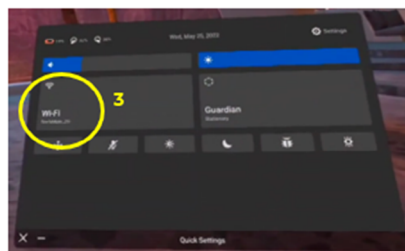
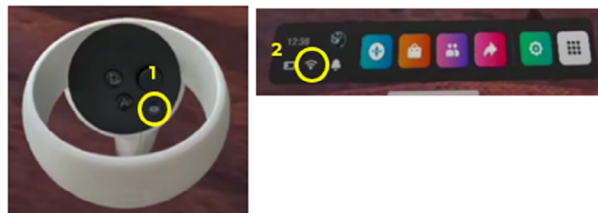


Figura 7. Conectarea căștii VR cu Wi-Fi

7. **Aplicația VR VR4React** poate fi descărcată gratuit din magazinul Meta Quest. Pentru a o descărca direct în căști, pur și simplu navigați la pictograma "**Magazin**" (1), căutați "VR4React" și alegeți versiunea cu logo-ul proiectului. Apoi, selectați butonul "Get" pentru a iniția procesul de descărcare. După finalizarea descărcării, veți localiza pictograma aplicației VR4React în "**App Library**" (2). Atingeți aplicația și selectați ulterior opțiunea "**Start**" (3).



Figura 8. Descărcarea aplicației VR4React

8. Când experiența VR este completă, există două opțiuni pentru încheierea acesteia: fie utilizatorul poate pune căștile în modul de așteptare, fie le poate închide. Pentru a activa modul sleep, trebuie doar să apăsați butonul de pornire de pe cască (1). Când sunteți pregătit să continuați, pur și simplu puneți căștile pe cap, iar acestea vor deveni active. Merită menționat faptul că, deși căștile sunt în modul de așteptare, acestea consumă în continuare o cantitate mică de energie, deși semnificativ mai mică decât atunci când sunt utilizate activ.

Când căștile sunt oprite, întregul sistem se oprește și trebuie să țineți apăsat butonul de alimentare pentru a le porni din nou.

Atunci când setul dvs. cu cască este oprit, cantitatea de energie pe care o utilizează este mult mai mică decât atunci când este în modul de așteptare. Pentru a dezactiva căștile, apăsați ferm și mențineți presiunea pe butonul de alimentare timp de cel puțin trei secunde. Apariția acestei acțiuni va fi semnalată prin dezactivarea indicatorului luminos și emiteria sonoră a unui semnal sonor de oprire.



Figura 9. Oprirea și activarea modului de așteptare pe căști

Selecția participanților

Selectarea participanților potriviți pentru intervenția VR4React este un pas esențial în garantarea eficacității programului. Procesul de selecție ar trebui să se bazeze pe **cerințele de reabilitare ale participanților** și pe **avantajele potențiale** pe care le pot obține de pe urma programului VR4React. Următoarele sunt principalele criterii și factori care trebuie luați în considerare la identificarea participanților corespunzători.

Criterii de selecție:



Cazuri anterioare de comportamente agresive reactive: : Identificați persoanele care au antecedente de agresivitate reactivă, caracterizate prin iritabilitate frecventă, dificultăți în controlul furiei sau implicarea în altercații sau certuri. Aceste comportamente pot fi observate ca reacție la factori de stres sau conflicte obișnuite, care nu au neapărat legătură cu acțiunile lor infracționale.



Considerații privind sănătatea mintală: Participanții cu boli mintale grave care pot fi agravate de expunerea la VR nu trebuie să participe. Persoanele cu schizofrenie severă, psihoză sau alte tulburări psihiatrice semnificative nu sunt eligibile pentru participare.



Sănătatea fizică: Verificați dacă participanții nu suferă de afecțiuni medicale care ar putea fi afectate negativ de utilizarea realității virtuale, cum ar fi epilepsia severă sau tulburări vestibulare semnificative.



Capacități cognitive: Participanții trebuie să aibă capacitatea cognitivă adecvată pentru a înțelege și a interacționa cu conținutul VR. Aceasta include capacitatea de a respecta instrucțiunile și de a se implica activ în sesiunile de realitate virtuală.



Motivația pentru schimbare: Selectați persoane care demonstrează o dorință sinceră de a-și aborda tendințele reactive și care au o motivație puternică de a se implica în eforturile de reabilitare.



Potrivirea vârstei: Luați în considerare vârsta participanților, deoarece experiențele de realitate virtuală pot fi mai potrivite pentru anumite grupe de vârstă. În general, persoanele care se încadrează în categoria de vârstă a adulților tineri sau de vârstă mijlocie sunt considerate a fi cei mai buni candidați.



Diversitate culturală: Programul primește participanți din medii culturale diverse, recunoscând importanța incluziunii și a înțelegerii sensibilităților culturale.



Neutralitatea de gen: Participanții sunt selectați pe baza nevoilor lor de reabilitare și a adecvării la program, indiferent de sex.



Cerințe senzoriale: : Participanții trebuie să aibă suficiente abilități vizuale și auditive pentru a interacționa eficient cu mediul de realitate virtuală.

Consimțământul informat

Obținerea consimțământului în cunoștință de cauză (a se vedea apendicele 4) din partea tuturor participanților este esențială, asigurându-se că aceștia înțeleg foarte bine natura sesiunilor de RV și drepturile lor. Procesul presupune furnizarea unei explicații clare și concise a obiectivelor, procedurilor, avantajelor potențiale și riscurilor asociate cu implicarea în programul VR4React.

Facilitatorii trebuie să fie capabili să abordeze orice incertitudine și să ofere participanților explicații complete cu privire la program. Prin procesul de obținere a consimțământului informat, participanții confirmă în mod explicit participarea lor voluntară, demonstrând astfel că înțeleg și acceptă condițiile programului. Această practică etică garantează deschiderea și susține independența participanților pe tot parcursul implicării lor în intervenție. Documentarea consimțământului în cunoștință de cauză servește, de asemenea, la menținerea standardelor etice și la protejarea drepturilor participanților pe întreaga durată a sesiunilor de RV.

Evaluări pre și post

Consortiul VR4React a creat chestionare de pre- și post-evaluare (a se vedea apendicele 5) cu scopul de a evalua diferențele dintre competențele participanților înainte și după participarea lor la program.

Aceste chestionare sunt un instrument util pentru evaluarea diferitelor aspecte, inclusiv tendințele spre agresivitate reactivă, abilitățile de reglare emoțională și dinamica comportamentală generală.

Toate răspunsurile sunt păstrate anonime, garantând confidențialitatea participanților și promovând un feedback sincer. Prin realizarea chestionarului **de preevaluare înainte de începerea programului** și **a chestionarului de post-evaluare la două săptămâni după încheierea acestuia**, facilitatorii pot monitoriza cu exactitate progresul și evalua influența programului asupra rezultatelor comportamentale ale participanților.

Oferirea de experiențe structurate de realitate virtuală

Permiterea unei experiențe VR structurate în cadrul intervenției VR4React implică nu numai conducerea participanților prin situații imersive, ci și oferirea unei asistențe extinse pentru a garanta implicarea și bunăstarea acestora pe parcursul sesiunilor.

Acest proces implică, de asemenea, stabilirea unui cadru care promovează învățarea și implicarea activă, acordând în același timp prioritate confortului și siguranței participanților.

În plus, spațiul pentru sesiuni ar trebui să fie **lipsit de orice perturbări** și să ofere **spațiu suficient** pentru ca participanții să poată manevra confortabil în timpul sesiunilor de realitate virtuală. Alte considerente importante sunt:



Oferă feedback prompt și constructiv, atunci când este necesar, pentru a consolida acțiunile dorite și pentru a direcționa participanții către îndeplinirea obiectivelor sesiunii.



Personalizarea sprijinului oferit fiecărui participant în funcție de cerințele sale individuale, cum ar fi ajutor cu echipamentul de realitate virtuală, furnizarea de instrucțiuni clare, gestionarea răspunsurilor emoționale în timpul experienței.



Fiți pregătiți să interveniți în cazul în care se confruntă cu orice disconfort sau stres emoțional.



După fiecare experiență VR, este important să organizați sesiuni de debriefing cuprinzătoare pentru a discuta reacțiile participanților, cunoștințele pe care le-au dobândit și orice provocări pe care le-au întâmpinat. Utilizați această perioadă pentru a consolida obiectivele de înțelegere și pentru a aborda orice întrebări sau temeri.



Igienizarea regulată a echipamentului VR cu șervețele non-alcoolice între sesiuni este esențială pentru menținerea curățeniei și igienei.

Certificat de participare

Certificatul de participare (apendicele 6) la programul VR4React este o recunoaștere a angajamentului și a progresului participanților în parcursul lor de reabilitare. Pentru a garanta semnificația acestor certificate, sunt stabilite criteriile explicite de eligibilitate, care se bazează, de obicei, pe prezența și implicarea activă în activitățile programului. Acest lucru garantează faptul că participanții au participat activ la sesiunile de RV și au atins cu succes obiectivele prestabilite.

Capitolul II. Prezentare generală a programului VR4React VR

Orientări

La intrarea în aplicația VR4REACT, un videoclip introductiv va ghida utilizatorii prin funcționalitățile de bază ale aplicației, oferind o imagine de ansamblu completă a modului de utilizare a realității virtuale (VR) pentru formare. Acest videoclip va explica obiectivele formării și la ce se pot aștepta participanții pe parcursul procesului. Prin urmare, formatorii trebuie să se asigure că fiecare participant urmărește videoclipul.

Deoarece programul VR4REACT este conceput special atât pentru persoanele agresive reactive, cât și pentru ofițerii de penitenciare, utilizatorilor li se vor prezenta două opțiuni principale de formare:

- Gestionarea reactivității personale.
- De-escaladarea comportamentelor agresive (pentru gardienii de închisoare).

Fiecare opțiune necesită un cod de acces specific pentru a continua. În cazul dumneavoastră, veți selecta opțiunea "**Gestionarea reactivității personale**" și veți introduce **codul "1001"**. Acest lucru vă va oferi acces la scenariile de formare, care sunt împărțite în două medii distincte:

- Cadrul închisorii: Cuprinde trei scenarii.
- Decor de grădină: Cuprinde alte trei scenarii.

Programul VR4REACT constă în **șase scenarii immersive**. Aceste scenarii sunt concepute pentru a simula situații reale cu care se pot confrunta persoanele, cu scopul de a-și îmbunătăți competențele într-un mediu controlat, sigur și securizat. Structura formării este următoarea:

- Scenarii de închisoare (1, 2, 3): Acestea sunt plasate în mediul familiar al unei închisori. Prin instruirea în acest context, participanții se pot concentra asupra acțiunilor și deciziilor cu care probabil se vor confrunta în viața de zi cu zi,
- Scenarii de grădină (4, 5, 6): Aceste scenarii au loc într-un cadru mai relaxat, deschis, oferind un mediu contrastant față de cel din închisoare. Această schimbare este concepută pentru a pune la încercare adaptabilitatea participanților și pentru a-i ajuta să-și dezvolte abilitățile de gestionare a comportamentelor reactive.

Participanții trebuie să **finalizeze toate cele șase scenarii în ordinea predefinită (de la 1 la 6)**, deoarece scenariile se construiesc unele pe altele în cascadă. Fiecare scenariu introduce noi provocări și dinamici, dar toate sunt interconectate, ceea ce înseamnă că finalizarea cu succes a unui scenariu va influența modul în care participanții îl abordează pe următorul.

Obiectivele, raționamentul și dinamica specifică fiecărui scenariu vor fi descrise în subcapitolele următoare, oferind o perspectivă detaliată asupra modului în care acestea sunt structurate și asupra așteptărilor din partea participanților.

Interactivitate și indicii vizuale în mediul VR

Fiecare scenariu din această experiență VR imersivă urmărește o situație specifică care necesită interacțiunea utilizatorului, fie cu avatare virtuale, fie cu obiecte virtuale din spațiu.

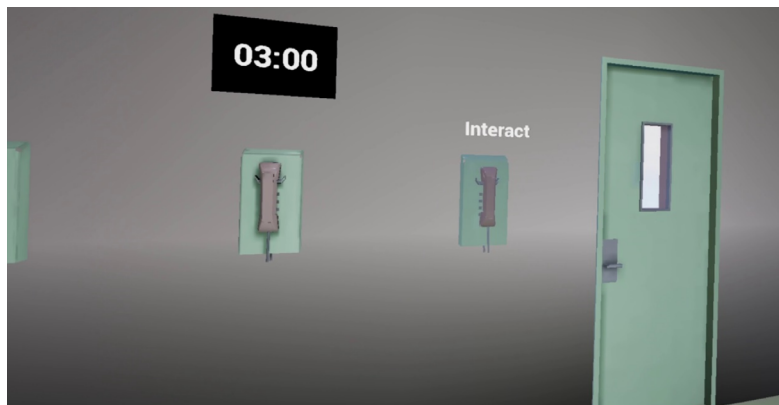
Participanții vor întâlni un amestec de obiecte interactivibile și non-interactivibile în mediul virtual, astfel încât, pentru a ajuta la diferențierea acestora, obiectele interactivibile sunt concepute cu un feedback vizual special, care le face să iasă în evidență din mediul înconjurător. Acest feedback poate include o evidențiere subtilă, o ușoară strălucire sau o schimbare de aspect atunci când vă uitați la ele sau vă apropiați de ele. De îndată ce participantul se uită la un obiect digital interactiv, acesta va vedea semnalul vizual.



Pentru a interacționa cu aceste obiecte, pur și simplu apăsați butonul A de pe controler atunci când vă aflați în imediata apropiere.



Acest sistem intuitiv vă permite să identificați și să interacționați cu ușurință cu elementele cheie din lumea virtuală, îmbunătățindu-vă explorarea și interacțiunea în cadrul experienței.



Multe dintre aceste interacțiuni implică angajarea în dialoguri cu rezultate prestabilite, adăugând profunzime întâlnirilor dvs. virtuale. Pentru o accesibilitate sporită, aceste dialoguri sunt însoțite de un sunet cu animații faciale și corporale sincronizate pe avatarurile vorbitoare, precum și de subtitrări afișate în apropierea acestora. Această abordare cuprinzătoare asigură faptul că toți utilizatorii se pot bucura și pot participa pe deplin la elementele interactive ale experienței, indiferent de preferințele sau nevoile lor senzoriale.



Bazându-se pe elementele interactive ale experienței VR, fiecare dialog pe care îl întâlnești urmează o structură sofisticată a arborelui de dialog. Acest sistem dinamic permite conversații ramificate, în care fiecare linie de dialog prezintă utilizatorului mai multe opțiuni. Deciziile pe care le luați la aceste momente duc la rezultate diferite, modelând cursul conversației și influențând, eventual, narațiunea mai largă. Această structură ramificată nu numai că sporește sentimentul de agenție în cadrul lumii virtuale, dar încurajează, de asemenea, explorarea și rejucabilitatea.

Pe măsură ce navighezi prin acești arbori de dialog, vei descoperi că alegerile tale pot duce la răspunsuri variate din partea personajelor, pot debloca diferite informații sau chiar pot modifica direcția călătoriei tale virtuale. Acest nivel de interactivitate adaugă profunzime fiecărei întâlniri, făcând din fiecare conversație o experiență unică și captivantă, care răspunde în mod direct la input-ul tău.



În continuare, vom detalia scenariile VR disponibile.

Defalcarea scenariului VR și obiectivele de învățare

Cadrul închisorii

Identificarea emoțiilor Training

Obiectivul scenariului VR

Obiectivul principal al acestui scenariu VR este de a ajuta deținuții să-și dezvolte abilitatea crucială de a-și identifica și gestiona eficient emoțiile. Prin experiențe interactive și imersive, participanții vor explora modul în care emoțiile lor le influențează comportamentul, vor învăța să recunoască și să numească emoțiile primare și vor exersa strategii de reglare a acestor emoții în situații reale. Scopul final este de a le oferi conștientizarea emoțională și tehnici de autoreglare care să contribuie la luarea unor decizii mai bune și la relații interpersonale mai sănătoase.

Puncte cheie pe care trebuie să vă concentrați



Identificarea emoțiilor: Se urmărește ca participanții să înțeleagă cu exactitate rolul și funcționalitatea fiecărei emoții.

Ei ar trebui să fie capabili să identifice cele șase emoții principale - fericirea, tristețea, frica, dezgustul, furia și surprinderea.



Auto-reflecție: Participanții sunt încurajați să reflecteze asupra propriilor experiențe emoționale, în special asupra modului în care anumite emoții precum furia sau teama le pot domina răspunsurile.



Consecințe comportamentale: Scenariul subliniază consecințele lăsării emoțiilor să controleze acțiunile, consolidând importanța canalizării emoțiilor în mod constructiv.



Mecanisme de coping: Scenariul prezintă tehnici precum respirația profundă, mindfulness și vorbirea de sine pozitivă.

Domenii pentru atenția și feedback-ul facilitatorului

- Monitorizați cât de implicați sunt participanții în scenariul VR. Participă activ sau par dezangajați? Oferiți încurajări și întăriri pentru a le menține interesul.
- Fiți foarte atenți dacă participanții pot identifica și denumi corect emoțiile prezentate în scenariu. Oferiți-le îndrumare dacă au dificultăți în a distinge între emoții similare, cum ar fi furia și frustrarea.
- Observați profunzimea auto-reflecției participanților. Sunt ei capabili să facă legătura între experiențele lor emoționale și anumite comportamente? Facilitați discuțiile care îi ajută să descopere tiparele și factorii declanșatori subiacenți.

Curs de gestionare a emoțiilor

Obiectivul scenariului VR

Obiectivul principal al celui de-al doilea scenariu VR, "Formarea în gestionarea emoțiilor", este de a ajuta deținuții să exerseze și să își perfecționeze capacitatea de a gestiona emoțiile în situații de mare presiune. Prin experiențe interactive și imersive, participanții se vor confrunta cu scenarii care le pun la încercare răspunsurile emoționale, cerându-le să ia decizii care influențează rezultatul unei situații. Scopul final este de a le îmbunătăți inteligența emoțională prin dezvoltarea abilităților de negociere, de soluționare a conflictelor și de autoreglare, contribuind la luarea unor decizii mai eficiente și la interacțiuni interpersonale mai sănătoase.

Puncte cheie pe care trebuie să vă concentrați



Reglementarea emoțională: Participanții trebuie să gestioneze emoțiile sub presiune, luând decizii bine gândite într-un timp limitat.



Luarea deciziilor și consecințele: Alegerile - negociere, confruntare sau evitare - conduc la rezultate diferite, evidențiind impactul răspunsurilor emoționale.



Rezolvarea conflictelor: Scenariul pune accentul pe negociere și dezescaladare, demonstrând modul în care aceste abordări pot rezolva sau exacerba conflictele.



Auto-reflecție: Participanții vor reflecta asupra declanșatorilor lor emoționali și asupra modului în care aceștia le influențează comportamentul, cu accent pe îmbunătățirea autoreglării.

Domenii pentru atenția și feedback-ul facilitatorului

- Monitorizați implicarea participanților, în special în momentele de luare a deciziilor, și încurajați alegerile bine gândite.
- Ajutați participanții să identifice factorii emoționali declanșatori și oferiți-le sprijin dacă au dificultăți în a-și exprima sentimentele.
- Observați metodele de soluționare a conflictelor, oferiți feedback, dacă este necesar, și discutați aplicații din viața reală.
- Asigurați-vă că participanții folosesc strategii de coping, cum ar fi respirația profundă, și discutați cum să le integrați în rutina zilnică.

Comunicare și gestionarea conflictelor

Obiectivul scenariului VR

Scenariul "Comunicare și gestionarea conflictelor" își propune să îi învețe pe deținuți strategii de comunicare eficiente pentru rezolvarea conflictelor. Participanții vor explora diferențele dintre a vorbi și a comunica, vor învăța să gestioneze emoțiile în timpul conflictelor și vor exersa tehnici de soluționare a conflictelor. Scopul este de a le spori abilitățile de comunicare și de a le îmbunătăți capacitatea de a gestiona dezacordurile în mod constructiv.

Puncte cheie pe care trebuie să vă concentrați



Vorbitul vs. comunicarea: Este subliniată diferența dintre a vorbi pur și simplu și a comunica cu adevărat, ceea ce implică ascultarea și înțelegerea.



Reflectarea asupra conflictelor: Participanții sunt încurajați să reflecteze asupra modului în care gestionează conflictele, concentrându-se asupra declanșatorilor și răspunsurilor emoționale.



Stiluri de comunicare: Explorarea diferitelor stiluri de comunicare (de exemplu, asertiv, agresiv) și impactul acestora asupra soluționării conflictelor.



Tehnici de soluționare a conflictelor: Explorarea unor strategii precum asertivitatea, negocierea și găsirea unui teren comun pentru rezolvarea conflictelor în mod pașnic.



Autoevaluare: Participanții sunt îndrumați să-și evalueze stilurile de rezolvare a conflictelor (de exemplu, evitare, competiție, colaborare) și să înțeleagă implicațiile fiecăruia.

Domenii pentru atenția și feedback-ul facilitatorului

- Încurajați participarea activă și răspunsurile bine gândite.
- Ajutați participanții să își identifice factorii emoționali declanșatori în timpul conflictelor și oferiți sprijin în articularea acestor sentimente, dacă este necesar.
- Observați modul în care participanții aplică tehnici de comunicare și de soluționare a conflictelor în cadrul scenariului.
- Încurajați reflecția asupra modului în care aceste stiluri le afectează interacțiunile.

Cadru comunitar - Grădină

Mindfulness și gestionarea stresului

Puncte cheie pe care trebuie să vă concentrați

Scenariul "Mindfulness și gestionarea stresului" este conceput pentru a învăța participanții cum să gestioneze stresul prin mindfulness. Plasat într-o grădină liniștită, scenariul folosește acest cadru pașnic în mod intenționat pentru a promova relaxarea și concentrarea. Prin diferențierea între stres, anxietate, îngrijorare și depresie, participanții vor învăța să recunoască factorii de stres personali, să înțeleagă senzațiile corporale și să practice tehnici de mindfulness.

Această experiență imersivă urmărește să sporească capacitatea participanților de a gestiona stresul și de a-și îmbunătăți bunăstarea generală într-o atmosferă liniștitoare și de susținere.

Puncte cheie pe care trebuie să vă concentrați



Înțelegerea stresului: Se stabilește distincția dintre stres, anxietate, îngrijorare și depresie.



Identificarea factorilor de stres: Furnizarea de strategii pentru ca participanții să recunoască factorii declanșatori ai stresului personal și impactul acestora.



Senzațiile corporale: Furnizarea de instrumente pentru a distinge senzațiile corporale de emoții și modul în care acestea sunt legate de stres.



Tehnici de mindfulness: Participanții sunt invitați să practice exerciții de mindfulness pentru a gestiona stresul și a spori relaxarea.

Domenii pentru atenția și feedback-ul facilitatorului

- Asigurați-vă că participați activ și reflectați asupra nivelului de stres și a factorilor declanșatori.
- Verificați dacă participanții identifică și diferențiază corect termenii și senzațiile legate de stres. Oferiți clarificări, după caz.
- Oferiți sprijin și încurajare în timpul antrenamentului, dacă se străduiesc să rămână concentrați.
- Evaluați răspunsurile emoționale ale participanților la experiența VR. Abordați orice sentimente negative și încurajați reflecțiile pozitive asupra practicii de mindfulness.

Antrenamentul pentru controlul impulsurilor

Obiectivul scenariului VR

"Formarea privind controlul impulsurilor", care are loc într-o grădină, are ca scop învățarea de către participanți a unor strategii eficiente de gestionare a impulsurilor și reacțiilor lor prin activități interactive de grădinărit și de soluționare a conflictelor. Prin implicarea în activități practice de grădinărit și gestionarea unei interacțiuni critice, participanții își vor dezvolta abilitățile de a-și controla impulsurile, de a reflecta asupra răspunsurilor lor emoționale și de a aplica strategii constructive pentru a face față criticilor și conflictelor.

Puncte cheie pe care trebuie să vă concentrați



Implicare: Participantul este invitat să joace într-o activitate de grădinărit pentru a spori concentrarea și implicarea. Acest angajament ajută participanții să devină mai atenți la acțiunile și interacțiunile lor în cadrul scenariului.

Natura interactivă a grădinăritului servește drept punct de plecare pentru stimularea atenției și a concentrării.



Practica declanșării emoțiilor și a controlului impulsurilor: Participanții trebuie să gestioneze conflictele interpersonale și stresul. Acest element este conceput pentru a pune la încercare controlul impulsurilor participanților, prezentându-le posibilitatea de a alege cum să răspundă la critici.



Reflectarea și evaluarea răspunsurilor emoționale: Participanții sunt îndemnați să reflecteze asupra stărilor lor emoționale și asupra alegerilor pe care le-au făcut. Această reflecție încurajează participanții să ia în considerare modul în care emoțiile lor le-au influențat reacțiile și să exploreze modalități alternative de gestionare a factorilor de stres.

Domenii pentru atenția și feedback-ul facilitatorului

- Ajutați participanții să reflecteze asupra modului de aplicare eficientă a acestor strategii în situații reale pentru a gestiona stresul și interacțiunile interpersonale.
- Discutați modalități alternative de a gestiona situații similare în viitor și promovați dezvoltarea personală și o mai bună reglare emoțională.

Formarea abilităților pro-sociale

Obiectivul scenariului VR

Scenariul "Dezvoltarea eficacității de sine" a fost conceput pentru a spori eficacitatea de sine a participanților prin promovarea autorefecției, prin recunoașterea punctelor forte și a domeniilor de dezvoltare personală și prin înțelegerea modului în care experiențele trecute le modelează comportamentele prezente. Participanții își vor explora identitatea de sine, vor reflecta asupra realizărilor lor și își vor identifica atât punctele forte, cât și domeniile de îmbunătățire. Acest scenariu urmărește să promoveze un sentiment mai mare de capacitate și încredere personală în gestionarea provocărilor vieții.

Puncte cheie pe care trebuie să vă concentrați



Autorefecție și autocunoaștere: Scenariul începe cu un dialog care încurajează participanții să reflecteze asupra realizărilor și calităților lor personale. Acest proces de autorefecție îi ajută pe participanți să dobândească o înțelegere mai clară a identității lor și a ceea ce apreciază la ei înșiși.



Identitate și influență personală: Participanții sunt îndrumați să analizeze ceea ce le definește identitatea și modul în care experiențele lor le modelează interacțiunile și alegerile. Această explorare îi ajută pe participanți să înțeleagă influența experiențelor lor trecute și prezente asupra comportamentului lor.



Reflectarea asupra regretelor și învățarea din comportamentele trecute: Participanții sunt invitați să reflecteze asupra comportamentelor sau reacțiilor din trecut pe care le regretă și să analizeze ce au învățat din aceste experiențe. Această reflecție îi ajută pe participanți să își înțeleagă modelele de comportament și să dezvolte strategii de îmbunătățire.



Stabilirea obiectivelor și îmbunătățirea proactivă: Scenariul încurajează participanții să se gândească la măsurile practice pe care le pot lua pentru a aborda domeniile lor de creștere. Stabilirea de obiective și planificarea de acțiuni proactive consolidează încrederea în propria capacitate de a produce schimbări pozitive.

Domenii pentru atenția și feedback-ul facilitatorului

- Încurajați participanții să se implice în interacțiunile de auto-reflecție. Oferiți-le opțiunea de a nu răspunde la întrebări, în cazul în care doresc să păstreze răspunsurile pentru ei înșiși.
- Oferiți întăriri pozitive și îndemnuri dacă pare ezitant sau nesigur.
- Oferiți sprijin în procesarea oricăror reflecții dificile și îndrumați participanții către perspective constructive.
- Asistați participanții în formularea unor planuri de acțiune bazate pe reflecțiile lor.
- Încurajați-i să prezinte pașii specifici pe care îi vor lua pentru a aborda domeniile lor de creștere și oferiți-le sprijin în stabilirea unor obiective realizabile.
- Abordați orice preocupări emoționale și oferiți reasigurare.

Concluzie

Manualul de formare a formatorilor VR4REACT a fost conceput pentru a-i dota pe formatori cu instrumentele, cunoștințele și îndrumările necesare pentru a desfășura eficient programul. Urmând procesul structurat de formare prezentat în acest manual, formatorii vor putea să încurajeze dezvoltarea competențelor esențiale, asigurându-se că participanții obțin beneficii maxime din scenariile VR.

În calitate de formatori, rolul dumneavoastră este esențial în facilitarea unei experiențe de învățare captivante și cu impact. Prin utilizarea acestui manual, sunteți împuterniciți să ghidați participanții prin exerciții practice și de reflecție, ajutându-i să-și dezvolte competențele necesare pentru a gestiona și aborda comportamentele reactive într-o varietate de contexte.

Dacă aveți întrebări sau aveți nevoie de clarificări suplimentare în orice moment, vă rugăm să nu ezitați să contactați echipa VR4REACT. Suntem aici pentru a vă sprijini în furnizarea acestei formări la potențialul său maxim. Ne puteți contacta la:

<https://www.vr4react-project.com/contact.html>

Vă mulțumim pentru angajamentul dumneavoastră de a îmbunătăți competențele și cunoștințele participanților noștri.

Anexe

Anexa 1. Tutoriale video pentru aplicația Oculus



¹ <https://www.youtube.com/watch?v=XpJ2LvS35VE&t=11s>

² <https://www.youtube.com/watch?v=1lqmm0Rv0K0>

Anexa 2. Procedura de instalare



³ <https://www.youtube.com/watch?v=HjHZHoz53pk>

Anexa 3. Configurarea modului Guardian



⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=GojevL05Avw>

Anexa 4. Formular de consimțământ informat

VR4React: Un program de intervenție psihoeducațională în realitate virtuală (VR) pentru reducerea comportamentelor agresive.

Introducere

Sunteți invitat să participați la programul de intervenție psihoeducațională VR4React VR, menit să reducă comportamentele agresive la persoanele care au un istoric de agresiune reactivă, indiferent de tipul de infracțiune comisă. Acest consimțământ informat oferă informații despre program, participarea dumneavoastră și drepturile dumneavoastră.

Scopul programului

Scopul acestui program este de a prezenta o intervenție bazată pe VR pentru a sprijini persoanele să gestioneze agresivitatea reactivă și să fie mai prompte să se angajeze în comportamente sănătoase și prosoziale. Intervenția urmărește să îi ajute pe participanți să își gestioneze comportamentele agresive prin sesiuni interactive de VR.

Proceduri

Dacă sunteți de acord să participați, veți fi implicat în următoarele activități:

- 1. Pre-evaluare:** Completarea unui chestionar pentru a vă evalua nivelurile actuale de reactivitate și alți factori conexe.
- 2. Sesiuni de RV:** Participarea la șase (6) sesiuni de VR pe o perioadă determinată. Programul va dura aproximativ 30-45 de minute și va include scenarii interactive concepute pentru a vă ajuta să gestionați agresivitatea.
- 3. Post-evaluare:** Completarea unui chestionar de monitorizare pentru a măsura orice modificări ale nivelului de agresivitate după intervenție.
- 4. Feedback:** Oferirea de feedback cu privire la experiența dumneavoastră în timpul și după fiecare sesiune.

Participare voluntară

Participarea dumneavoastră la acest program este în întregime voluntară. Aveți dreptul de a vă retrage din program în orice moment, fără nicio consecință.

Riscuri potențiale

Intervenția VR este concepută pentru a fi sigură; totuși, unii participanți pot experimenta disconfort, amețeli sau reacții emoționale în timpul sesiunilor. Personalul va fi prezent pentru a oferi asistență și sprijin.

Beneficii potențiale

Participarea la acest program vă poate ajuta să dezvoltați strategii mai bune pentru gestionarea agresivității reactive, ceea ce ar putea duce la îmbunătățirea interacțiunilor și a relațiilor.

Confidențialitate

Intimitatea și confidențialitatea dumneavoastră vor fi protejate pe tot parcursul studiului. Toate datele colectate vor fi anonimizate folosind coduri unice în loc de nume. Rezultatele vor fi stocate în siguranță și vor fi accesibile numai echipei de cercetare. Nicio informație de identificare personală nu va fi inclusă în niciun raport sau publicație.

Protecția drepturilor dumneavoastră în calitate de participant este reglementată de următoarele legi/directive aplicabile: Legislația europeană: Directiva 95/46/CE, Decizia-cadru 2008/977/JAI; Regulamentul (UE) 2016/679. Legislația națională: Legea organică 3/2018, din 5 decembrie, privind protecția datelor cu caracter personal și garantarea drepturilor digitale, ca garant al protecției datelor cu caracter personal.

Consortiul proiectului VR4React se angajează să vă asigure drepturile și protecția în temeiul acestor legi și directive UE.

Utilizarea datelor

Datele colectate vor fi utilizate exclusiv în scopul evaluării și îmbunătățirii programului de intervenție VR. Acestea nu vor fi partajate cu nicio parte externă fără consimțământul dumneavoastră explicit.

Informații de contact

Dacă aveți întrebări sau nelămuriri cu privire la studiu, vă rugăm să contactați profesionistul care vă sprijină pe parcursul acestui proces.

Declarație de consimțământ

Am citit (sau mi s-au citit) informațiile furnizate mai sus. Am avut posibilitatea de a pune întrebări și am primit răspunsuri satisfăcătoare. Înțeleg că participarea mea este voluntară și că mă pot retrage oricând fără consecințe. Prin semnarea de mai jos, sunt de acord să particip la acest studiu.

Numele participantului:

Semnătura participantului:

Data:

Numele antrenorului:

Semnătura formatorului:

Data:

Anexa 5. Chestionar de evaluare pre/post

Chestionar de preevaluare

Vă mulțumim pentru participarea la acest pre-test. Contribuția dumneavoastră este esențială pentru a ne ajuta să vă evaluăm cunoștințele și percepțiile. Această evaluare are scopul de a înțelege mai bine cunoștințele și experiențele dumneavoastră actuale, pe măsură ce ne imbarcăm în această călătorie pentru a vă îmbunătăți competențele. Vă rugăm să răspundeți sincer și cât mai bine posibil la următoarele întrebări.

Cât de des vă simțiți furios sau frustrat în situații dificile?

- Niciodată
- Rareori
- Uneori
- Adesea
- Foarte des

Când cineva nu este de acord cu tine, cum reacționezi de obicei?

- Rămân calm și încerc să le înțeleg punctul de vedere.
- Mă pun în defensivă, dar încerc să-mi controlez reacția.
- Devin iritat și îmi este greu să-mi controlez emoțiile.
- Deseori reacționez impulsiv cu furie sau agresivitate.

Sunteți conștient de factorii declanșatori specifici care vă fac să reacționați agresiv?

- Da, le pot identifica cu ușurință.
- Uneori, dar nu întotdeauna.
- Nu, mă străduiesc să-mi identific factorii declanșatori.

Când simțiți că vă enervați, ce faceți de obicei pentru a vă stăpâni furia?

- Încerc să respir adânc și să mă calmez.
- Mă îndepărtez de situație.
- Mă cert sau escaladez situația.
- Nu fac nimic și las emoțiile să mă controleze.

Cunoașteți tehnicile de dezescaladare a unei situații tensionate?

- Da, știu câteva strategii.
- Știu câteva, dar nu am încredere să le folosesc.
- Nu, nu sunt familiarizat cu nicio tehnică de dezescaladare.

Chestionar de evaluare ulterioară

Vă mulțumim pentru participarea la acest post-test. Feedback-ul dumneavoastră este esențial în evaluarea eficacității programului de formare VR4REACT. Această evaluare ne va ajuta să înțelegem modul în care formarea v-a influențat cunoștințele și abilitățile legate de gestionarea comportamentelor reactive și a situațiilor conflictuale. Vă rugăm să răspundeți sincer și cât mai bine posibil la următoarele întrebări, reflectând asupra experiențelor dvs. din timpul formării VR.

După instruire, cât de des vă simțiți acum furios sau frustrat în situații dificile?

- Niciodată
- Rareori
- Uneori
- Adesea
- Foarte des

Cum s-a schimbat răspunsul dumneavoastră la conflict de la instruire?

- Îmi păstrez calmul mai des și ascult perspectiva celorlalți.
- Sunt încă defensivă, dar îmi controlez mai bine reacțiile.
- Încă mă lupt să-mi controlez iritarea, dar observ unele îmbunătățiri.
- Reaționez impulsiv cu furie mai rar.

Acum puteți identifica mai bine factorii declanșatori care vă determină să reacționați agresiv?

- Da, le pot identifica în mod clar și îmi pot gestiona reacțiile.
- Uneori, dar încă mă lupt în anumite situații.
- Nu, încă mi-e greu să-mi recunosc factorii declanșatori.

Cum vă gestionați acum emoțiile atunci când vă simțiți furios sau frustrat?

- Folosesc tehnici precum respirația profundă sau îndepărtarea pentru a mă calma.
- Îmi pot controla mai bine furia, dar încă mai reacționez emoțional uneori.
- Încă am dificultăți în a-mi gestiona emoțiile în situații tensionate.
- Îmi las emoțiile să mă controleze de cele mai multe ori.

Vă simțiți mai încrezător în utilizarea strategiilor de deescaladare după formare?

- Da, mă simt încrezător și capabil să deescaladez situațiile tensionate.
- Am învățat tehnici, dar încă îmi câștig încrederea.
- Cunosc câteva tehnici, dar nu sunt sigur cum să le aplic eficient.
- Nu, încă mă lupt cu strategiile de deescaladare.

Cât de realiste vi s-au părut scenariile prezentate în cadrul formării VR?

- Foarte realist
- Oarecum realist
- Neutru
- Oarecum nerealist
- Foarte nerealist

Cât de captivante vi s-au părut scenariile VR?

- Foarte captivant
- Oarecum captivant
- Neutru
- Oarecum dezangajante
- Foarte dezangajant

Instrucțiunile furnizate în cadrul scenariilor VR au fost clare și ușor de înțeles?

- Foarte clar
- Destul de clar
- Neutru
- Oarecum neclar
- Foarte neclar

Cât de relevante credeți că au fost scenariile pentru situațiile din viața reală cu care vă puteți confrunța?

- Foarte relevant
- Oarecum relevant
- Neutru
- Oarecum irelevant
- Foarte irelevant

În ce măsură credeți că scenariile VR v-au ajutat să vă dezvoltați abilitățile legate de gestionarea comportamentelor reactive?

- Foarte mult
- Oarecum
- Neutru
- Nu prea mult
- Deloc

În general, cât de mulțumit sunteți de experiența de formare VR?

- Foarte mulțumit
- Satisfăcut
- Neutru
- Nemulțumit
- Foarte nemulțumit

Aveți sugestii pentru îmbunătățirea scenariilor VR sau a experienței de formare?

CERTIFICAT DE PARTICIPARE

Consortiul VR4React certifică că

A finalizat cu succes programul de formare VR4REACT, axat pe îmbunătățirea competențelor de gestionare a comportamentelor reactive și de soluționare a conflictelor prin intermediul scenariilor imersive de realitate virtuală.

Vă felicităm pentru angajamentul dvs. față de dezvoltarea personală și urmărirea cunoștințelor în acest domeniu important.

Data: __/__/____

(Numele și funcția
reprezentantului partenerului)

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Referințe

Aebi, M. F., Cocco, E., & Molnar, L., (2023). SPACE I - 2022 - Statistici penale anuale ale Consiliului Europei: Populația penitenciară/probațională. Consiliul Europei și Universitatea din Lausanne.

Apóstolo, J., Martins, R., das Neves, P. (2020). COVID-10 Pandemic Re-sponse: Combaterea amenințării invizibile în închisori/probații. Un ghid pentru factorii de decizie privind practicile și recomandările la nivel mondial. <https://rm.coe.int/covid19-ips-basic-guide-for-decision-makers-on-worldwide-practices-and/16809e0eba>

Baggio, S., Peigné, N., Heller, P., Gétaz, L., Liebreuz, M., Wolff, H. (2020). Supraaglomerarea și rotația cauzează violența în închisoare/probațiune? *Front Psychiatry*. Jan 24; 10:1015. doi:10.3389/fpsy.2019.01015. PMID: 32038335; PMCID: PMC6992601.

Baggio, S., Weber, M., Rossegger, A. et al. (2020). "Reducerea recidivei cu ajutorul programului Reasoning and Rehabilitation: un studiu pilot controlat pe mai multe site-uri în rândul deținuților din Elveția". *Int J Public Health*, 65, pp. 801-810.

Bandura, A. (1973). *Agresiunea: O analiză a învățării sociale*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Baños Rivera, R. M., Guillen Botella, V., Botella Arbona, C., García Palacios, A., Jorquera Rodero, M., & Quero Castellano, S. (2008). "Un programa de tratamiento para los trastornos adaptativos. Un studio de caso", *Apuntes de Psicología*, 26 (2), pp. 303-316.

Bertsch K, Florange J, Herpertz SC. Înțelegerea mecanismelor cerebrale ale agresivității reactive. *Curr Psychiatry Rep*. 2020 Nov 12;22(12):81. doi: 10.1007/s11920-020-01208-6. PMID: 33180230; PMCID: PMC7661405.

Botella, C., Fernández-Álvarez, J., Guillén, V., García-Palacios, A. și Baños, R. (2017). Progrese recente în terapia de expunere la realitate virtuală pentru fobii: O revizuire sistematică. *Current Psychiatry Reports*, 19(7), 42. <https://doi.org/10.1007/s11920-017-0788-4>

Botella, C., García Palacios, A., Baños Rivera, R. M., & Quero Castellano, S. (2007), "Realidad Virtual y Tratamientos Psicológicos", *Realitatea virtuală și tratamentele psihologice*

Britannica (2024). Realitatea virtuală (VR). Retrieved from <https://www.britannica.com/technology/virtual-reality>

Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). "Este timpul să renunțăm la dihotomia agresiune ostilă versus agresiune instrumentală?", *Psychological Review*, 108 (1), pp. 273-279.

Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. "Aggression", En Fiske, S. T., Gilbert, D. T. y Lindzey, G. (Eds.), *Handbook of social psychology*, pp. 833-863. John Wiley & Sons.

Butchart, A., & Mikton, C. (2014). Raport global privind situația prevenirii violenței 2014. Organizația Mondială a Sănătății. Extras din *Injury Prevention BMJ*.

Card, N. A., & Little, T. D. (2006). "Agresiunea proactivă și reactivă în copilărie și adolescență: A meta-analysis of differential relations with psychosocial adjustment", *International Journal of Behavioural Development*, 30 (5), pp. 466-480.

Chung, O. S., Robinson, T., Johnson, A. M., Dowling, N. L., Ng, C. H. și Segrave, R. A. (2022). Implementarea realității virtuale terapeutice în îngrijirea psihiatrică: Perspectivele clinicienilor și ale managerilor de servicii. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 791123. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.791123>

Cornet, L. J. M., & Van Gelder, J.-L. (2020). Realitatea virtuală: Un caz de utilizare pentru practica justiției penale. *Psychology, Crime & Law*, 26(7), 631-647. <https://doi.org/10.1080/1068316X.2019.1708357>

Cosí Muñoz, S., Vigil Colet, A., & Canal Sans, J. (2009). "Desarrollo del cuestionario de agresividad proactiva/reactiva para profesores: estructura factorial y propiedades psicométricas", *Psicothema*, 21 (1), pp. 159-164.

Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1996). Mecanisme de procesare a informațiilor sociale în agresiunea reactivă și proactivă. *Dezvoltarea copilului*, 67(3), 993-1002.

Del Vecchio, T. (2011). "Instrumental Aggression", En Goldstein, S., Naglieri, J.A. (eds) *Encyclopedia of Child Behaviour and Development*, Boston: Springer.

Dellazizzo, L., Potvin, S., Bahig, S. și Dumais, A. (2019). Revizuire cuprinzătoare privind realitatea virtuală pentru tratamentul violenței: implicații pentru tinerii cu schizofrenie. *NPJ schizofrenie*, 5(1), 11.

Dellazizzo, L., Potvin, S., Luigi, M., Dou, B., Beauchamp, F. și Dumais, A. (2019). Sesiuni repetate de realitate virtuală pentru a reduce furia într-o populație psihiatrică medico-legală: Un studiu controlat randomizat. *Journal of Clinical Medicine*, 8(9), 1313. doi: 10.3390/jcm8091313.

Dodge, K. A., & Coie, J. D. (1987). Factorii de procesare a informațiilor sociale în agresiunea reactivă și proactivă în grupurile de colegi ai copiilor. *Journal of personality and social psychology*, 53(6), 1146.

EuroPris. (2020). Raport anual 2020. Retrieved from: <https://www.europris.org/wp-content/uploads/2021/09/EuroPris-Annual-Report-2020-260821.pdf>

Gómez, M. J. V. (2011). Violența instrumentală și sentimentele morale. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 22(3), 273-288.

Goncalves, L. & Gonçalves, R. (2012). Agresivitate, stil de viață criminal și adaptare la închisoare/probațiune. *Psicologia USP*. 23. 559-584. doi:10.1590/S0103-65642012005000013.

Gonzalez-Liencre, C., et al. (2020). Empatia și reglarea emoțiilor la delincvenții încarcerați. *Frontiere în psihologie*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01058>

Hartup, W. W. (2005). "The development of aggression: Where do we stand?", En Tremblay, R. E., Hartup, W. W. y Archer, J. (Eds.), *Originile dezvoltării agresiunii*, pp. 83-106. New York: Guilford Press.

Hubbard, J. A., McAuliffe, M. D., Morrow, M. T., & Romano, L. J. (2001). "Agresiunea reactivă și proactivă în copilărie și adolescență: Precursori, rezultate, procese, experiențe și măsurare", *Journal of Personality*, 78, 95-118

Kelty, S. F., & Gordon, H. (2012). Profesionalismul în examinarea locului faptei: strategii de recrutare, partea 2: utilizarea unui profil psihometric al examinatorilor de top de la locul faptei în luarea deciziilor de selecție. *Forensic Science Policy & Management: An International Journal*, 3(4), 189-199.

Kelty, S. F., Hall, G., & O'Brien-Malone, A. (2012). Trebuie să lovești niște oameni! Aprobarea sentimentelor violente și experiența escaladării plângerilor în Australia. *Psihiatrie, psihologie și drept*, 19(3), 299-313. <https://doi.org/10.1080/13218719.2011.561769>

Kruh, J. P., Frick, P. J., & Clements, C. B. (2005). "Historical and personality correlates to the violence patterns of juveniles tried as adults", *Criminal Justice and Behaviour*, 32, pp. 69-96.

Lobbestael, J., & Cima, M. J. (2021). Realitatea virtuală pentru evaluarea agresivității: Dezvoltarea și rezultatele preliminare ale două sarcini de realitate virtuală pentru a evalua agresiunea reactivă și proactivă la bărbați. *Științele creierului*, 11(12), 1653.

López Romero, L., Romero, E., & González Iglesias, B. (2011). "Delimitando la agresión adolescente: estudio diferencial de los patrones de agresión reactiva y proactiva", *Revista Española de Investigación Criminológica*, 9, pp. 1-29.39

López Soler, C., Castro, M., Alcántara, M., & Botella, C. (2011), "Sistema de realidad virtual EMMA-Infancia en el tratamiento psicológico de un menor con estrés postraumático", *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 16 (3), pp. 189-206.

Marsee, M. A., & Frick, P. J. (2007), "Exploring the Cognitive and Emotional Correlates to Proactive and Reactive Aggression in a Sample of Detained Girls", *Journal of Abnormal Child Psychology*, 35(6), pp. 969-981.

Milgram, P., & Kishino, F. (1994). O taxonomie a afișajelor vizuale de realitate mixtă. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.

Modvig, J. (2014). *Violența, abuzul sexual și tortura în închisori/probații*.

Mütterlein, J., & Hess, T. (2017). Explorarea impactului realității virtuale asupra modelelor de afaceri: The case of the media industry. A 27-a Conferință europeană privind sistemele informatice (ECIS 2017). Retrieved from https://aisel.aisnet.org/ecis2017_rp/159/

Pantelidis, V. S. (2010). Motive pentru utilizarea realității virtuale în cursurile de educație și formare și un model pentru a determina când să se utilizeze realitatea virtuală. *Themes in Science and Technology Education*, 2(1-2), 59-70.

Papalia, N., Spivak, B., Daffern, M., & Ogloff, J. R. P. (2019). O revizuire meta-analitică a eficacității tratamentelor psihologice pentru infractorii violenți în setările de sănătate mintală corecțională și medico-legală. *Clinical Psychology Review*, 67, 119-135. doi: 10.1016/j.cpr.2018.09.005.

Penado, M., Andreu, J. M., & Peña, E. (2014). "Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual", *Anuario de Psicología Jurídica*, 24, pp. 37- 42.

Portman, M. E., Natapov, A., & Fisher-Gewirtzman, D. (2015). Pentru a merge acolo unde nimeni nu a mers înainte: Realitatea virtuală în arhitectură, arhitectură peisagistică și planificarea mediului. *Computers, Environment and Urban Systems*, 54, 376-384. doi: 10.1016/j.compenvurbsys.2015.05.001.

Raine, A., Dodge, D., Loeber, R., Gatzke-Kopp, L., Lynam, D., Reynolds. C., Stouthamer-Loeber, M., & Liu, J. (2006). "Chestionarul de agresivitate reactivă - proactivă: Corelații diferențiale ale agresivității reactive și proactive la băieții adolescenți", *Aggressive Behaviour*, 32, pp.159-171.

Rania, N., Migliorini, L. și Coppola, I. (2020). Un studiu calitativ al factorilor organizaționali și psihosociali în burnout-ul ofițerilor corecționali italieni. *The Prison/probation Journal*, 100(6), 747-768. <https://doi.org/10.1177/0032885520968246>

Rania, N., Migliorini, L. și Coppola, I. (2020). Un studiu calitativ al factorilor organizaționali și psihosociali în burnout-ul ofițerilor corecționali italieni. *The Prison Journal*, 100(6), 747-768.

Rothbaum, B. O., Hogdes, L., Kooper, R., Opdyke, D., Williford, J. și North, M. (1995). "Expunerea gradată la realitatea virtuală în tratamentul acrofobiei. A Case Report", *Behaviour Therapy*, 1995, 26, pp. 547-554.

Rovira, A., Swapp. D., Spanlang, B. și Slater, M. (2009). "Utilizarea realității virtuale în studiul răspunsurilor oamenilor la incidente violente", articolul METHODS *Front. Behav. Neurosci*, 3, <https://doi.org/10.3389/neuro.08.059.2009>.

Seinfeld, S., Arroyo-Palacios, J., Iruretagoyena, G., Hortensius, R., Zapata, L. E., Borland, D., & Slater, M. (2018). Infractorii devin victima în realitatea virtuală: impactul schimbării perspectivei în violența domestică. *Scientific Reports*, 8, 2692. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-19987-7>

Slater, M. (2018). Imersiunea și iluzia prezenței în realitatea virtuală. *British Journal of Psychology*, 109(3), 431-433. <https://doi.org/10.1111/bjop.12305>

Sygel K., & Wallinius, M. (2021). "Simularea imersivă a realității virtuale în psihiatria judiciară și în domeniile clinice adiacente: A Review of Current Assessment and Treatment Methods for Practitioners", *Front Psychiatry*, doi: 10.3389/fpsy.2021.673089.

Ticknor, B. (2018). Utilizarea realității virtuale pentru tratarea infractorilor: O examinare. *International Journal of Criminal Justice Sciences*, 13(2), 316-325. doi: 10.5281/zenodo.2654383.

Tuente, S. K., Bogaerts, S., & Veling, W. (2020). Reglarea agresiunii la infractori cu și fără psihopatologie: Rolul furiei, ruminației și provocării. *Criminal Behaviour and Mental Health*, 30(1), 26-38. doi: 10.1002/cbm.2142.

Vitaro, F., Brendgen, M. și Tremblay, R. E. (2002). "Reactively and proactively aggressive children: antecedent and subsequent characteristics", *Journal of Child and Psychology Psychiatry*, 43, pp. 495-505.

Organizația Mondială a Sănătății (2022). Raport de situație privind sănătatea penitenciarelor în Regiunea Europeană a OMS 2022. Disponibil la: <https://www.who.int/europe/publications/i/item/9789289058674>

Yim, M. Y. C., Chu, S. C., & Sauer, P. L. (2017). Este tehnologia realității augmentate un instrument eficient pentru comerțul electronic? O perspectivă a interactivității și a vioiciunii. *Journal of Interactive Marketing*, 39, 89-103. doi: 10.1016/j.intmar.2017.04.001.



**VR
REACT** Reducing Reactive
Aggression through
Virtual Reality

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.