

Al henvendelse til:
 Aktuel Naturvidenskab,
 Ny Munkegade 126, 8000 Aarhus C
 E: abo@aktuelnaturvidenskab.dk
 T: 87152094

VR til kamp mod druk

Af Carsten R. Kjaer, Aktuel Naturvidenskab

De to forskere Christiane Stock og Gunver Majgaard har planer om at filme en fest med et 360 graders kamera. Men det er ikke for at kunne dele filmen på sociale medier bagefter og imponere venner og familie med, hvor sjovt de har haft det. Nej, baggrunden er i virkeligheden en kedelig dansk euro-peakord, nemlig unge menneskers druk. De fleste forældre har nok den erfaring, at moraliserende tale om alkohol preller af som vand på en gås på de unge mennesker. Så spørgsmålet er, hvilke redskaber man ellers har i værktøjskassen, der kan hjælpe med at begrænse alkoholindtaget til et mere acceptabelt niveau.

Og her kommer forskernes 360-graders film ind i billedet. Den skal nemlig udgøre baggrunden for en virtual reality-oplevelse, der kan klæde unge mennesker bedre på til at imødegå de mekanismer, der får dem til at drikke mere, end de egentlig selv ønsker.

»En af de mest almindelige årsager til, at unge begynder med at drikke og fortsætter med det, er i virkeligheden gruppepres,« fortæller lektor Christiane Stock fra Forskningsenheden for Sundhedsfremme ved Syddansk Universitet. »Hvis vi skal hjælpe unge mennesker med skære ned på alkoholforbruget, handler det altså meget om at give dem konkrete redskaber til at kunne modstå det sociale pres for at drikke alkohol.«

Til virtuel fest

Sammen med lektor Gunver Majgaard fra SDU Embodied Systems for Robotics and Learning har hun modtaget 2,1 millioner kr. fra TrykFonden til at lave en virtual reality-simulation til mobiltelefonen. De to forskere mener, at virtual reality et helt unikt læringsværktøj til at give unge en indsigt i, hvorfor det er svært at sige nej til alkohol. En



Kan virtual reality hjælpe med at begrænse unge menneskers druk?
Foto: Colourbox

refleksion, som de ikke gør sig, når de først er blevet fulde eller ligger med tømmermænd dagen derpå.

»Virtual reality giver en intens oplevelse af at være til stede. Så vi kan give de unge et unikt værktøj til at udforske de sociale mekanismer omkring fest og druk, så de er klædt på til den næste virkelige fest,« forklarer Gunver Majgaard.

Konceptet er altså, at de unge kan komme med til den virtuelle fest ved at tage et par VR-briller eller billige Cardboards på. Nøjagtig som til en almindelig fest vil man blive stillet over for en række valg, der handler om alkohol – skal man tage imod endnu en drink? Man vælger via sin mobiltelefon, og som genstandene ryger indenbords, kan man følge med i den aktuelle promille – og der kan laves realistiske scenarier for, hvilke konsekvenser den stigende promille får, som festen skrider frem.

»Formålet er at give de unge nogle helt konkrete ideer til at fravælge den næste drink med en god begrundelse – for eksempel ved

at gå ud at danse, gå på toilettet eller skifte musik,« siger Christiane.

Inspiration fra Australien

Målgruppen er unge mellem 15 og 17, da de har vist sig at være særligt udsat for gruppepres. Og det er ikke taget ud af den blå luft, at man kan ramme målgruppen med VR-lærings-systemer. »Vores projekt bygger på erfaringer fra Australien, hvor man har haft succes med et lignende læringsprogram kaldet *Blurred Minds*,« siger Gunver. »Men for at det kan virke i Danmark, skal filmen selvfølgelig give en realistisk, dansk ungdomsoplevelse.«

Derfor har Christiane og Gunver allieret sig med elever fra film linjen på Askov Højskole, som skal være medforfattere på manuskriptet, og de vil i hele taget søge råd hos målgruppen i processen. »Filmen skal optages i løbet af efteråret, og vi regner med at have en testversion klar om et års tid,« fortæller Gunver. Derefter skal filmen prøves af, og dens effekt på målgruppen vurderes, inden en fiks og færdig version kan lanceres og forhåbentlig udmøntes i lidt lavere promiller ved fremtidens ungdomsfester. ■