Mes Less

Prevention of knife violence with the help of Virtual Reality
Preventie van messengeweld met behulp van Virtual Reality

Project Information (EN)

What do you choose?

With Mes Less we want to make young people aware of the risks and consequences that carrying and using a knife can have. In VR, young people experience a challenging, but recognizable situation in which they can choose from a number of strategies. They then experience the consequences of the choice they make in the VR experience. On the basis of this, the young people discuss knife violence with each other and the supervisors. Together the young people think about their own choices and the associated consequences. As a result, young people become aware of the risks of carrying knives, think about alternatives and consider who they can approach in a difficult situation for them.

The approach

Mes Less approach came about through a mix of Design Thinking and Intervention Mapping. That is, it is based on 1) proven effective behavior change strategies and 2) insights about the target group and the context in which the problem occurs. Mes Less has been developed iteratively and in co-creation with the target group. It has been developed with and tested on students aged 10-16. An older target group was also asked to contribute ideas. The group had experience with the law and knife violence, and in retrospect they were able to argue well about what had and hadn't helped them when they were the age of the intended target group. In this way, the target group contributed ideas and cooperated in drawing up the learning objectives, the scenarios, the dialogues and the look 'n feel of the animations.

The power of Virtual Reality

Research shows that simulations are a good way to get young people to talk and think about social issues, such as knife violence. By means of virtual reality powerful simulations can be created in which the viewer is visually completely isolated from the physical environment in which they are actually located. Because in this way there is no longer any visual input from outside, unlike when, for example, a flat image is viewed, the viewer can be transported to the virtual environment. Research shows that this way the brain can treat the virtual experience as psychologically real. This gives the viewer the feeling of actually being present in the experience. In this way social situations can be imitated with the help of VR, in which young people have the feeling that they are actually present in the situation, so that 'real' reactions can also be evoked. This allows young people to experience the consequences of certain choices in those situations in a very realistic way. This helps the young people to at least 'think twice' if they find themselves in such a situation.

Projectinformatie (NL)

Wat kies jij?

Met Mes Less willen we jongeren bewust maken van de risico’s en gevolgen die het dragen en gebruiken van een mes kan hebben. Jongeren ervaren in VR een uitdagende, maar voor hen herkenbare, situatie waarbij ze uit een aantal strategieën kunnen kiezen. Vervolgens ervaren ze in de VR beleving de consequenties van de keuze die ze maken. Aan de hand hiervan gaan de jongeren met elkaar en de begeleiders in gesprek over messengeweld. Samen denken de jongeren na over hun eigen keuzes en bijbehorende gevolgen. Hierdoor worden jongeren zich bewust van de risico’s van het dragen van messen, denken ze na over alternatieven en gaan ze na wie ze kunnen benaderen in een voor hen lastige situatie.

De aanpak

Mes Less is tot stand gekomen door middel van een mix van Design Thinking en Intervention Mapping. Dat wil zeggen dat het gebaseerd is op 1) bewezen effectieve gedragsverandering strategieën en 2) inzichten over de doelgroep en de context waarin het probleem zich voordoet. Daarbij is Mes Less iteratief en in co-creatie met de doelgroep ontwikkeld. Het is ontwikkeld met en getest bij scholieren tussen de 10-16 jaar. Daarnaast is ook een oudere doelgroep gevraagd mee te denken. De groep had ervaring met justitie en messengeweld, zij konden in retrospect goed beargumenteren wat hen wel en niet geholpen had toen zij de leeftijd hadden van de beoogde doelgroep. De doelgroep heeft zo meegedacht en meegewerkt aan het opstellen van de leerdoelen, de scenario's, de dialogen en de look ‘n feel van de animaties.

De kracht van Virtual Reality

Uit onderzoek blijkt dat simulaties een goede manier zijn om jongeren te laten praten en na te laten denken over maatschappelijke kwesties, zoals messengeweld. Door middel van virtual reality kunnen krachtige simulaties worden gecreëerd waarbij de kijker visueel volledig wordt afgesloten van de fysieke omgeving waar die zich daadwerkelijk in bevindt. Doordat er op deze manier geen visuele input meer van buitenaf komt, in tegenstelling tot wanneer bijvoorbeeld op plat beeld gekeken wordt, kan de kijker getransporteerd worden naar de virtuele omgeving. Uit onderzoek blijkt dat de hersenen de virtuele ervaring op deze manier als psychologisch echt kunnen behandelen. Dit geeft de kijker het gevoel daadwerkelijk aanwezig te zijn in de ervaring. Op deze manier kunnen met behulp van VR sociale situaties na gemaakt worden, waarbij jongeren het gevoel hebben daadwerkelijk aanwezig te zijn in de situatie, waardoor ook ’echte’ reacties opgeroepen kunnen worden. Hierdoor kunnen jongeren op een hele realistische manier de consequenties van bepaalde keuzes in die situaties ervaren. Dit helpt de jongeren om in elk geval ‘twee keer na te denken’ als zij in een dergelijke situatie belanden.

Image List

Filename	Caption	Credit
mes-less-i-720x388-c-center_1665994032.jpeg		Enliven

The images above are included in the ZIP under `/images`.