

VIDEN OM

Alkohol og bevægelser

En partikelmodel med promille

Der findes et utal af modeller og computerprogrammer, som kan udregne et crowd flow. De programmer kan absolut være nyttige, når man skal arbejde med store menneskemængder - selv om vi altid vil opfordre til, at man husker alle overvejelser om adfærd og logiske beslutninger hos mennesker, når man bruger dem. Simpelthen for bedre at sikre, at simuleringen afspejler den virkelige verden.

Udgangspunktet for denne artikel er et studie af en række forskere fra Cardiff University. Er man matematik-, fysik- eller datanørd, kan det anbefales at læse hele studiet her: ["A particle model of crowd behavior: Exploring the relationship between alcohol, crowd dynamics and violence"](#).

Det interessante ved ovenstående er, at der arbejdes med partikler, der kan opføre sig som berusede personer. Hele modellen er opbygget på en stor undersøgelse foretaget i natlivet i England. Undersøgelsen kiggede blandt andet på personernes promille, om personerne var i stand til at gå i en lige linje, om personerne var alene eller i en gruppe, herunder størrelsen på gruppen, forskellen mellem køn mm. Endvidere bygger artiklen på andre undersøgelser af menneskelig adfærd.

Vi bliver faktisk lidt irriterede

Vi starter med at kigge på et simpelt scenarie, som du sikkert kan genkende:

Du er forsinket. Du skal passere en større vej og der er rødt lys ved fodgængerovergangen. Der står allerede rækker af mennesker side om side og venter - på begge sider. Der er måske en med en barnevogn og én med en hund i snor.

Lyset skifter til grønt og det bliver lidt kaotisk. Hund og hundesnor spærrer, barnevognen følger sin bane, uden nogen form for afvigelser, en anden gående forhindrer dig i at smutte foran de andre mennesker, der lige som dig har valgt målet at gå på tværs af fodgængerfeltet. Til sidst lykkes det dig at komme over på den anden side, **lettere irriteret**.

Du har sikkert oplevet situationen selv. Selvom du er et rationelt tænkende og fornuftigt menneske, kan du nok ikke undsige dig, at du også har været irriteret i denne situation. Det er i hvert fald helt naturligt.

Start/stop-gang

Undersøgelser viser, at det ikke er densiteten/tætheden med folk, der irriterer os. Det er antallet af gange, hvor andre bevæger sig ind i vores intimsfære, der irriterer/stresser os. Vi bliver irriteret/stresset, hvortil hormoner ændrer vores adfærd og vi bliver mere opmærksomme, men også aggressive.

Når vi er ædru, fungerer vores kognitive tankegang bedre og vi kan bedre forholde os til situationer som ovenstående scenarier. Hertil skal tilføjes at scenarier kun bygger på at du er alene. Hvad hvis du var en del af en gruppe?

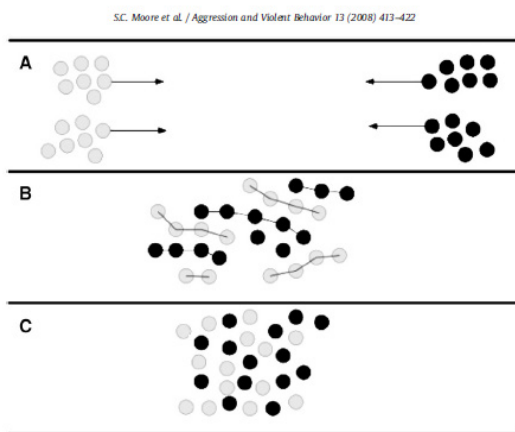
Mennesker er flokdyr, vi vil ikke forlades af gruppen. Derfor er det vigtigt for os at holde sammen i gruppen – ikke blive væk fra hinanden i mylderet. Det gør, at vi pludselig fylder mere som en enhed og er mindre fleksible.

Samme scenarie, blot med alkohol

Tilføjer vi alkohol til nogle af personerne i ovenstående scenarier, vil deres gang være mindre forudsigelig. De vil slingre, være langsommere til selv at korrigere og fysiske sammenstød vil være mere sandsynlige. Udover at berusede folk har nedsat kognitiv tankegang, kan rusmidler også få niveauet af stresshormoner til at stige.

I modellen nedenfor vises det i **afsnit B**, hvordan grupper af ædru personer krydser hinanden, og i **afsnit C** hvordan grupper af berusede personer gør det samme.

Begge grupper starter fra samme udgangspunkt. Lige som det scenarie, du måske kender fra din dagligdag, i en fodgængerovergang.



Disse faktorer, hvor irritation kan udvikle sig til aggression, hvilket i sidste ende kan ende med voldelige handlinger, er ifølge baggrundsartiklen, årsagen til at der er mere vold i nattelivet, når personer er berusede.

Det beskrevne scenarie kan lige så godt foregå på et event - fx i baren eller på vej til toiletet. Det er derfor ting man skal forholde sig til, når man planlægger arrangementer. Dette gøres oftest allerede med forskellige crowd management-foranstaltninger, vurdering af kapacitet, ensretning af ind/udgange, crowd safety-personale, som guider folk i snævre passager etc.

Det helt essentielle at tage med fra herfra er, at berusede personer, der ikke kan gå på en lige linje, fylder mere end ædru personer.

Ligeledes er det vigtigt at forholde sig til, hvor mange og hvor stor den gennemsnitlige gruppe er på det givne event, da gruppedynamikken som tidligere beskrevet også ændrer personernes adfærd og dermed flowet i menneskemængden. Sidst men ikke mindst er det en vigtig pointe at det, udover alkoholens påvirkning, er antallet af gange, nogen træder igennem ens intimsfære, der skaber stress/irritation.

AF NELS PANUM, EVENT SAFETY
MARTS 2021

