

Att använda mikrovärldar för att studera beslutsfattande inom riskhantering

För många innebär datorspel att kliva in i den fiktiva värld som spelet skapar och på så vis undgå verkligheten. I forskningssammanhang är det precis tvärtom, då är datorspel eller mikrovärldar som det också kallas ett sätt att simulera verkligheten. I detta examensarbete har möjligheten att använda datorspel för studier inom riskhanteringsområdet undersökts.

Då det tidigare inte fanns någon mikrovärld som fokuserade på studier av riskhantering har mikrovärlden MikroRisk utvecklats. Med hjälp av MikroRisk har det visat sig möjligt att undersöka hur beslutsfattande går till i verkliga situationer. Mikrovärlden användes för att undersöka hur beslutsfattande inom olycks- och krishanteringsområdet påverkas av två faktorer. Dessa faktorer var sannolikheten för att en olycka eller kris ska inträffa och förekomst av förmågebedömningar. För att besvara examensarbetets frågeställningar genomfördes en experimentell studie som gick ut på att försöksdeltagare fick spela MikroRisk. Den experimentella studien komplimenterades också med en enkätstudie. Studien visade att beslutsfattandet inte förändrades av olika sannolikheter men att beslutsfattandet blev bättre med hjälp av förmågebedömningar. Studiens resultat är viktigt för att undersöka de mekanismer som styr när vi fattar beslut rörande investeringar i förebyggande åtgärder för att minska konsekvenser av olyckor och kriser. Exempel på sådana investeringar kan vara allt från en kommun som ska köpa en ny stegbil till nationella beslut om massvaccination av befolkningen. Det är angeläget att sådana beslut fattas utifrån rätt grunder och att pengarna används på ett så effektivt sätt som möjligt.

Tanken med att använda datorspel i forskningssammanhang uppstod då brister uppmärksammats med traditionella forskningsmetoder. Två traditionella metoder som används för att studera beslutsfattande är fältstudier och laboratorieexperiment. Inom olycks- och krishanteringsområdet kan det vara problematiskt att använda dessa metoder av flera orsaker. Ett problem med fältstudier är att det ganska sällan inträffar olyckor och kriser av den sort som är av intresse att studera. När en olycka eller kris väl inträffar handlar problematiken istället om komplexitet. Komplexiteten i den verklighet som studeras kan vara så stor att det blir svårt att hitta samband och dra slutsatser. Problematiken med laboratorieexperiment handlar också om komplexitet men då är komplexiteten istället för liten. Detta eftersom experiment ofta är överskådligt uppbyggda vilket gör det svårt att representera en komplex verklig situation. Att använda sig av datorspel för att studera beslutsfattande löser problematiken som uppmärksammats med traditionella metoder. Genom att man har möjlighet att kontrollera studiemiljön i en mikrovärld kan verkliga problem studeras utan att komplexiteten blir för stor. Skapandet av mikrovärlden MikroRisk innebär att en ny metod för studier av riskhantering kan användas vilket bidrar till utvecklingen av forskningsfältet.

Förhoppningen är att MikroRisk bara är en i raden av nya mikrovärldar som används för att studera beslutsfattande på riskhanteringsområdet. MikroRisk kan vidareutvecklas för att studera andra typer av situationer och andra förhållanden som har betydelse vid beslutsfattande. En idé är att studera vilka psykologiska faktorer som gör vissa personer till bättre beslutsfattare än andra. Resultatet från MikroRisk visar nämligen att det är stor skillnad på hur olika personer presterar i mikrovärlden. Studien pekar på vikten av en bra strategi för att uppnå kontroll över beslutssituationen men förklarar inte varför vissa personer använder bättre strategier än andra för att uppnå kontroll. Det finns alltså många nya områden att utforska med hjälp av mikrovärldar.