

Gemensam krishantering – En mikrovärldsstudie om effekten av olika incitament

Det svenska krishanteringssystemet fungerar. I alla fall tyder resultaten från undersökningar i datorspelet MikroRisk på det. Grupper som enbart ska tänka på att minska den gemensamma konsekvensen klarar sig inte bättre än de grupper som ska efterlikna den svenska modellen där varje aktör, förutom en aktörsgemensam inriktning, även ska ha en egen inriktning.

För att ta reda på effekten av olika incitament vid krishantering genomfördes 20 försök med studenter på Lunds tekniska högskola, LTH. Studenterna skulle i grupper om tre personer, efter bästa förmåga hantera en simulerad krissituation i datorspelet MikroRisk. Spelet gick ut på att deltagarna skulle motverka olika hot som kunde uppstå på olika ställen och vid olika tidpunkter. Detta gjordes genom att studenterna kunde förflytta sina egna resurser för förhindra att det uppstod negativa konsekvenser. Studenterna kunde även dela resurser mellan varandra ifall någon spelare var mer hotutsatt än de andra. Hälften av grupperna fick instruktionerna att de enbart skulle tänka på att minska den totala konsekvensen, enkla incitament. Andra hälften skulle också minska den totala konsekvensen men de skulle även försöka få så låg egen konsekvens som möjligt, dubbla incitament. Dubbla incitament liknar den inriktning aktörer har i en krissituation. Resultaten visar dock att varken den totala konsekvensen eller antalet delade resurser skiljer sig signifikant. Inga direkta skillnader mellan enkla och dubbla incitament kunde heller utläsas från de enkätsvar som samlades in. Försöksgrupperna verkade inte heller agera olika till följd av incitamenten.

Resultaten från studenterna jämfördes även med resultat från brandbefäl som också spelat MikroRisk som en del i sin räddningsledare B utbildning. Det visade sig att de erfarenheter från verklig krishantering inte var någon fördel inom ramen för MikroRisk, då befälen delade mindre resurser med varandra och fick i snitt högre medelkonsekvens. Resultatet ska inte tolkas som att erfarna brandbefäl inte har bättre

förutsättningar att klara av krishanteringssituationer än oerfarna studenter. Spelet erbjuder helt enkelt inte möjligheter för brandbefälen att till fullo dra nytta av den erfarenhet de har samlat på sig via arbete, utbildning och övning.

Studenterna fick även svara på enkäter efter varje avslutat spel. En av frågorna undersökte hur väl de upplevde samarbetet inom gruppen, som de fick kvantifiera på en sjugradig skala. Det visade sig att ju bättre samarbetet upplevdes vara desto lägre konsekvenser fick gruppen. Det är glädjande för det svenska krishanteringssystemet som förordar aktörer att ska samverka med varandra i det dagliga arbetet för att på så sätt klara av en kris bättre när den uppstår. Vad gäller antalet delade resurser var resultaten inte lika tydliga. Vid dubbla incitament tydde resultaten på att högt upplevt samarbete leder mindre antal delade resurser mellan försökdeltagarna. Det resultatet förvånade oss försöksledare som hade trott på det omvända. Resultatet skulle kunna tolkas som att bra samarbete inte nödvändigtvis innebär fler delade resurser utan att gruppen gemensamt kommer överens om att inte dela resurser med varandra om det ändå inte gynnar utfallet av spelet.

Till sist undersöktes det också ifall det fanns ett samband mellan antalet delade resurser och total konsekvens. För enkla incitament visade det sig att ju fler resurser deltagarna i en grupp delade mellan varandra desto lägre konsekvens fick de. För dubbla incitament fanns det inget samband alls. Varför det är sådan skillnad mellan enkla och dubbla incitament är svårt att svara på eftersom inga större skillnader mellan incitamenten kunde observeras av oss försöksledare eller vid genomgång av enkätsvaren.