

SPEL INOM RISKHANTERING

För att effektivt hantera risker inom olika områden är kompetens avgörande, och träning utgör en väsentlig komponent för att uppnå denna kompetens. Denna rapport syftar till att utforska potentialen hos spel som en träningsmetod specifik för riskhantering. Resultaten antyder att spel utgör en lovande och effektiv metod för att träna och utveckla färdigheter inom riskhantering.

Riskhantering är ett begrepp som kan appliceras på alla olika typer av risker. Syftet med att bedriva riskhantering är att förbättra en process. Förbättringen blir ofta någon form av riskreducering vilket exempelvis kan leda till att en process inte stannar av lika ofta som den gjorde innan riskhanteringen var genomförd. Riskhantering kan således ses som ett verktyg för någon slags förbättring.

Att ha en välutvecklad förmåga att genomföra riskhantering och åstadkomma de önskade förbättringarna är därför av hög relevans inom många olika domäner och områden. Ett självklart sätt att stärka denna förmåga är att öva och träna på hur man kan hantera risker. Något som är mindre självklart är hur denna träning ska se ut. Vad detta arbete undersöker är om, och i så fall hur, spel kan användas för att stärka förmågan att hantera risker. För kunna koppla undersökningen till något konkret så läggs ett extra fokus på den svenska räddningstjänsten och spelens potential inom utbildningar till räddningstjänstpersonal, närmare bestämt de så kallade RUB-, SMO-, GRIB-utbildningarna.

Arbetsprocessen bestod utav tre olika delar. Den första delen utgjordes av en litteraturstudie där en bred uppsättning av spel ingick. Alla spel anspelade på riskhantering och hade syfte att träna spelaren (serious games). Den stora variationen mellan de olika spelen låg i det område de verkade inom. Vissa spel handlade om riskhantering vid översvämningar medan andra spel handlade om riskhantering gällande IT-system. Inom

många olika områden framstod spel som ett bra träningsalternativ för riskhantering.

Den andra delen av arbetet grundade sig i en analys av dokument som på något sätt pekar på att spel kan vara ett relevant verktyg inom utbildning för räddningstjänstpersonal med avseende på träning av riskhantering. Essensen från denna del är att det finns indikatorer på att spel kan vara bra alternativ inom utbildningen.

Den tredje och sista delen baserades på intervjuer på personer som har koppling till dessa utbildningar. Här framkom det vilka spel som används i nuläget, hur de fungerar och om det tros finnas ytterligare användningsområden för spel.

Dessa tre olika delar är hörnstenar i rapportens slutsats vilket kan sammanfattas enligt nedan:

Spel har visat sig kunna träna och förbättra en mängd olika egenskaper och förmågor som anses viktiga vid genomförandet av riskhantering. I nuläget så används redan spel inom utbildning för räddningstjänstpersonal. Syftet med spelen varierar mellan de olika programmen baserat på vilka roller som studenterna kommer att anta ute i arbetet. Inom RUB så har spelen ett fokus på mer övergripande långsiktig riskhantering. Inom GRIB och SMO så handlar det mer om kortsiktig riskhantering. Potentialen för ett ökat användande av spel finns. I intervjuerna nämns att det finns områden inom utbildningen där spel hade kunnat implementeras. Dock så tros inte spel kunna ersätta de praktiska övningarna som studenterna genomgår. Dokument från MSB tyder också på att ett det är möjligt med ett ökat användande av spel. I flera texter presenteras så kallade prioriterade förmågor. De prioriterade förmågorna är förmågor som dessutom tas upp i litteraturstudien vilket tyder på att spel är ett relevant verktyg för att träna dessa prioriterade förmågor.

Markus Nilsson

Lund 2024