

Hur kan vi handla mat och tanka när betalningssystemet slutar fungera?

Tväarsektoriell kollektiv resiliens utforskas i simuleringsspel

Vad händer om alla bankomater plötsligt slutar fungera och om vi inte längre kan betala med kort? Vilka konsekvenser får detta för oss människor och för viktiga delar av samhället? Hur ska olika aktörer agera i en sådan situation för att mildra de negativa effekterna? I ett simuleringsspel kan aktörer från olika samhällssektorer lära sig hur deras gemensamma åtgärder påverkar varandra.

När bankkortet inte fungerar kan vi inte handla mat. Lastbilar, som ska transportera maten till affärerna, kan inte tanka. Hur ska beslutsfattare i banker, transportföretag och livsmedelskedjor gemensamt klara de utmaningar som de ställs inför? I detta projekt skapas en simuleringsmiljö där representanter från olika berörda organisationer kan uppleva en sådan situation. I simuleringsmiljön visar datorsimuleringen olika konsekvenser av en kris i betalningssystemet och sedan diskuterar deltagare i en rollspelssimulering fram åtgärder för att hantera krisen. Deras beslut matas in i datorsimuleringen, som sedan visualiserar effekterna av besluten i en ny situationsbild. Så uppstår ett händelseförlopp där deltagarna lär sig gång på gång vad effekterna av deras beslut är.

Förväntade resultat

Projektet förväntas generera:

- Konkreta råd för bank-, transport- och livsmedelssektorn hur de kan agera när betalningssystemet inte fungerar
- Insikt om hur vi kan uppnå kollektiv tvärasektoriell resiliens (återhämtningsförmåga av en grupp aktörer från olika sektorer), vilket är värdefullt för MSB och aktörer i andra sektorer
- Insikt om hur datorsimulering och rollspelssimulering kan kombineras, vilket kan vara intressant för MSB och andra organisationer som utbildar kring krishanteringsförmågor.

Projektets faser

Projektperioden är juli 2016 – december 2020. Under 2016-2017 kartläggs vilka viktiga beslut som bör fattas i berörda organisationer och simuleringsmiljön utvecklas. I fas två (2017-2018) spelas tio spel för att testa simuleringsmiljön. I fas tre (2018-2019) spelas 20 spel för att utveckla gemensamma åtgärdsstrategier. Under 2020 kommer resultaten att analyseras.



Betalningssystemet påverkar transporter och matförsörjning

Projekttitel

Creating Collaborative Resilience Awareness, Analysis and Action for Finance, Food and Fuel Systems in Interactive Games (CCRAAAFFFTING)

Projektorganisation

Högskolan i Skövde, Mittuniversitetet, Linköpings Universitet och Combitech

Projektansvarig forskare

Joeri van Laere, Institutionen för informationsteknologi, Högskolan i Skövde
Tel 070-5594895
E-post joeri.van.laere@his.se
Webbadress www.his.se/ccraaaftting

Kontakt MSB:

Jenny Selrot, jenny.selrot@msb.se

Svårbegripliga ord

Tvärasektoriell resiliens

När en kris drabbar banker, livsmedelsbutiker och transportföretag samtidigt ska berörda beslutsfattare ha förmågan att snabbt prata ihop sig för att reda ut hur deras verksamheter tillsammans ska återhämta sig

Simuleringsspel

Ett spel där deltagare från olika organisationer kan testa olika lösningar och sedan får uppleva om lösningarna fungerade bra eller inte.