



Spel med civila myndigheter – erfarenheter och reflektioner

Christoffer Krämer och Magnus Stenberg

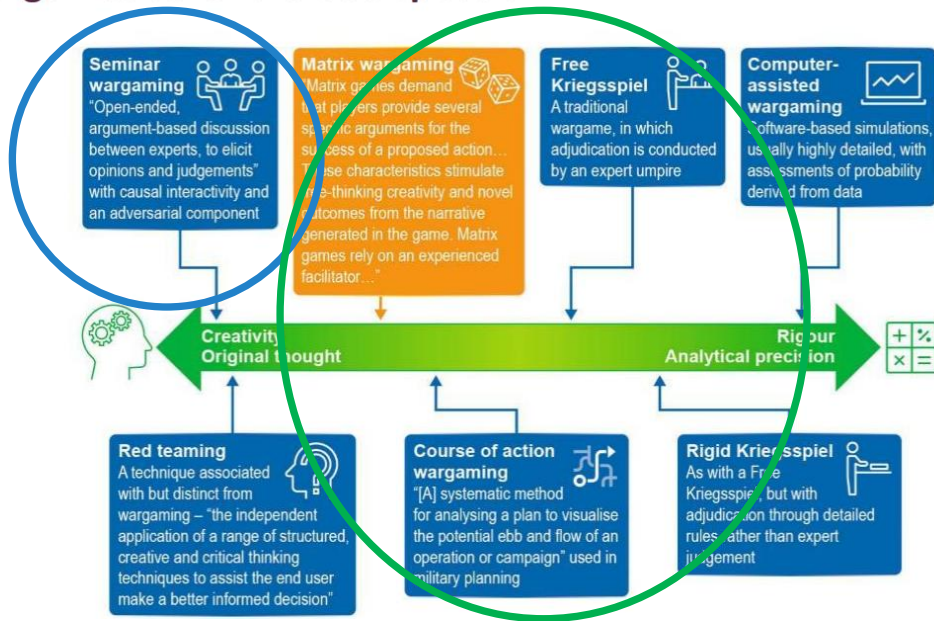
Agenda

- Vad betyder spel för civila myndigheter?
- Vad är lämplig speldesign?
- Interaktion - Hur vi återspeglar vi civila myndigheters uppgifter och utmaningar i ett spel?
- Exempel på spelmekaniker
- Erfarenheter och tips
- Rekommendationer

Vad betyder (krigs)spel för civila myndigheter?

“Vad är spel? Är det en övning?”

Wargames cover a broad spectrum:



Vad hindrar förflyttningen mot mer analytiska spel?

- Det finns förhållandevis många som har kompetens att leda strukturerade diskussioner.
- Mängden människor som också kan modellera verkligheten till ett spel är färre.

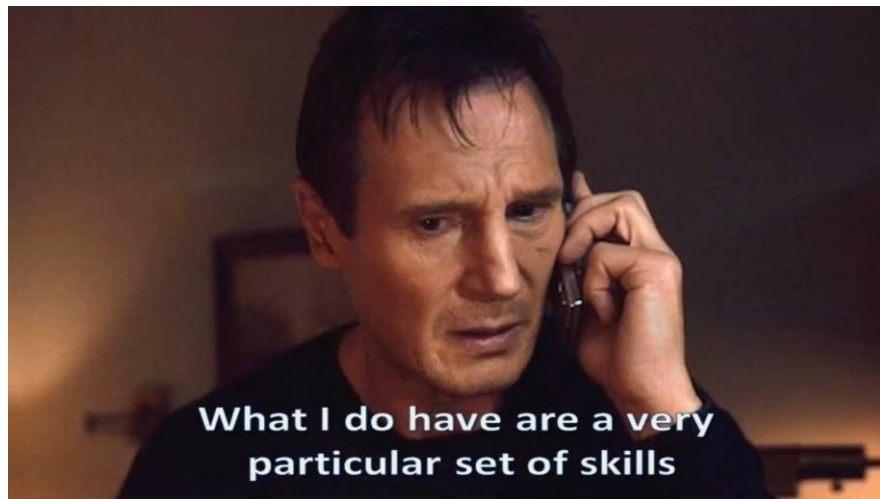


Bild: Taken, EuropaCorp, 2008

Vilket behov har civila myndigheter av spel?

- Civila myndigheter har abstrakta och komplexa problem (beroenden) som är svåra att extrahera till förmågeutveckling.
- Behov av att konkretisera åtgärder/beslut/investeringar.
- Behov av “safe to fail environment”.



Bild: Shutterstock

Speldesign – vilken typ av spel skapar värden för civila myndigheters planering?

- Kartspel?
- Process-spel?
- Hur arbetar och styrs myndigheten?
- Vilka uppgifter har myndigheten?



Realism vs modellering

- Önskan om att få med en hög grad av realism och komplexa samband för att öka relevans i spelet.
- Måste vägas mot att ju fler delar som modelleras i spelet desto fler potentiella felslut byggs in.

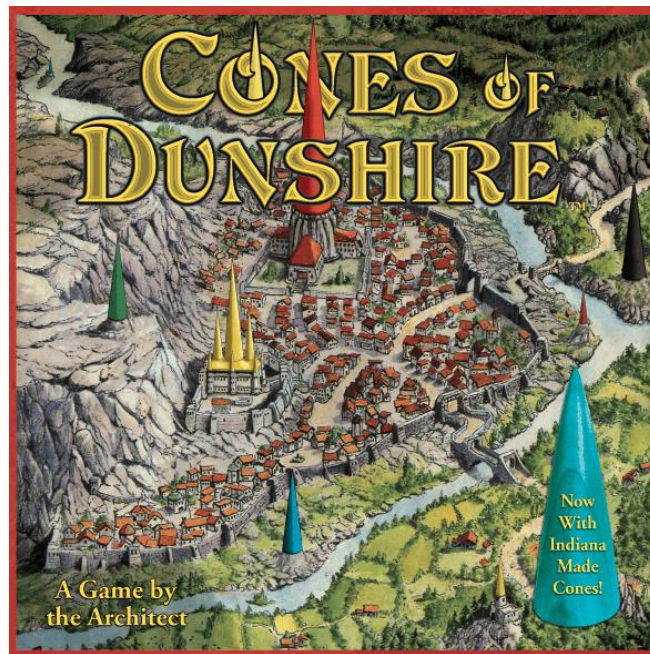


Bild: Andy Harris, Boardgamegeek

Interaktion – Ett exempel hur vi kan återspegla civila myndigheters uppgifter och utmaningar i ett spel?

7. Förslag på investeringar

6. Konsekvenser

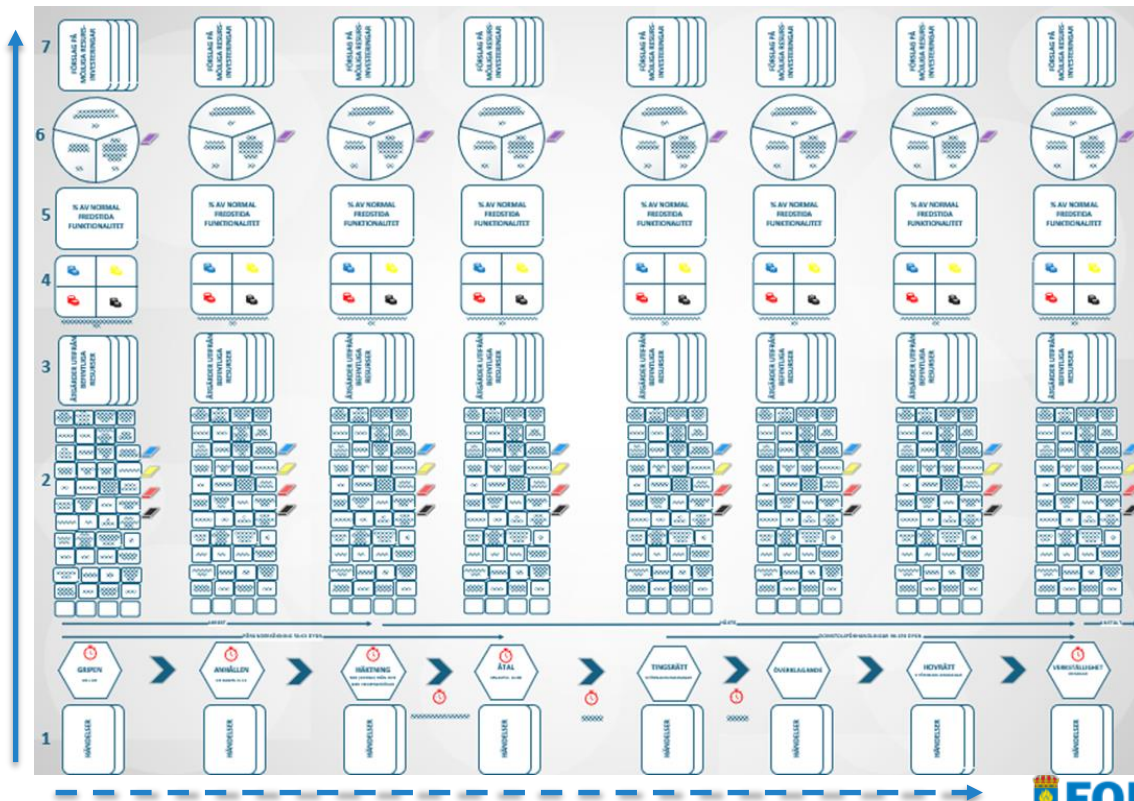
5. Funktionalitet

4. Kostnad

3. Åtgärder

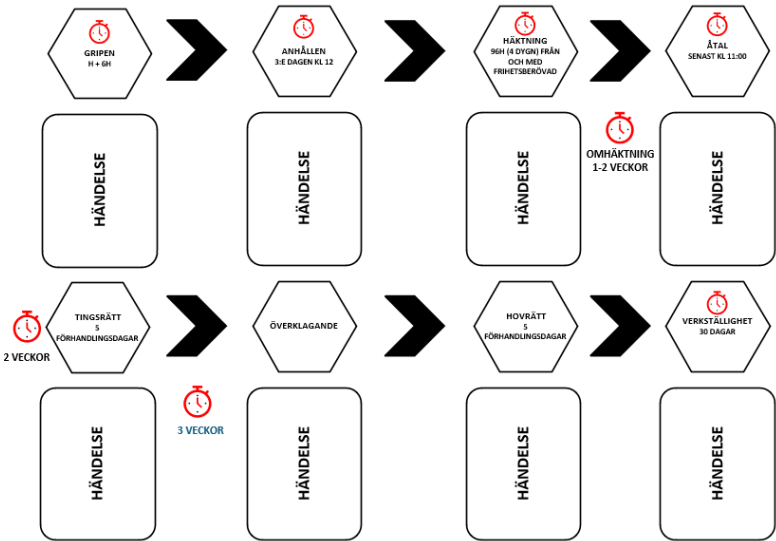
2. Beroenden/uppdrag/uppgifter

1. Händelser



Spelmekaniker – vilka spelmekaniker svara på civila myndigheters behov?

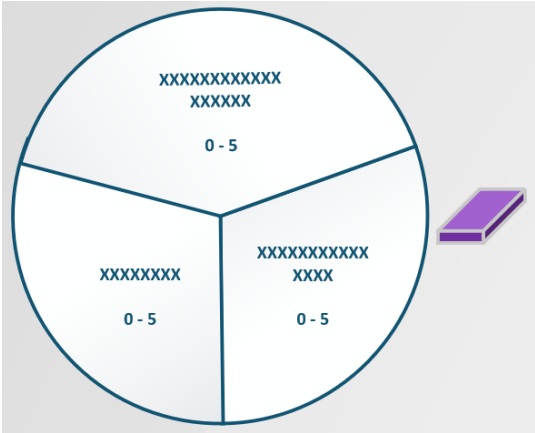
Kvalitetssäkra händelser/scenario



Kostnad



Konsekvenser



Erfarenheter och tips

Förberedelser

- Förberberedelsedag.
- Referensgrupp (provspel) med uppdragsgivaren.
- Skapa en spelorganisation, delegera och skapa handlingsfrihet.



Erfarenheter och tips

Genomförande

- Skapa en känslomässig anknytning till scenariot.
- Förtydliga och förmedla att spelet är en “safe to fail” miljö.
- Som spelledare, kräv konkretiseringar.



Rekommendationer

- Öka marknadsföring av spel som en analytisk planeringsmetod för civila myndigheter.
- Designa spel tillsammans med civila uppdragsgivare.



christoffer.kramer@foi.se
magnus.stenberg@foi.se